

PENINGKATAN LITERASI DAN NUMERASI SEKOLAH DASAR MELALUI *FUN LITERACY ACTIVITY* (FLA) BERBASIS GAME “ULTRASI”

Lutfi Wahyuningtyas¹⁾, Yulia Dewi Puspitasari²⁾

^{1),2)}Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Persatuan Guru Republik Indonesia Nganjuk
Jl.Abd.Rahman Saleh No.21 Nganjuk Jawa Timur 64415

¹⁾ lutfiwahyuningtyas2802@gmail.com

²⁾ yuliadewi@stkipnganjuk.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan hasil literasi dan numerasi melalui *FUN LITERACY ACTIVITY* (FLA) berbasis permainan ular tangga literasi dan numerasi (Ultrasi) peserta didik kelas V di Sekolah Dasar Negeri 2 Getas. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Model PTK yang digunakan adalah model Stephen Kemmis & Mc. Taggart yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, dokumentasi dan tes. Observasi dilakukan dalam setiap tahap pelaksanaan, dan dokumentasi dan tes diambil menggunakan Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) Kelas. Analisis data disajikan dalam bentuk tabel dan juga grafik hasil penelitian. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa melalui pembelajaran berbasis permainan ular tangga ini, hasil belajar literasi dan numerasi peserta didik dapat meningkat. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan dan tercapainya target nilai KKM lebih dari sama dengan 50 dan persentase ketuntasan lebih dari sama dengan 90%. Berdasarkan hasil penelitian ketuntasan pada siklus I sebesar 52,94% literasi dan 35,29% numerasi serta ketuntasan pada siklus II meningkat sebesar 94,12% untuk literasi dan numerasi. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, dari pelaksanaan tindakan melalui 2 siklus dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan FLA berupa permainan ular tangga secara tepat efektif untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran karena dapat meningkatkan literasi dan numerasi peserta didik.

Kata kunci: ular tangga, literasi, numerasi.

ABSTRACT

The purpose of this study was to improve literacy and numeracy outcomes through FUN LITERACY ACTIVITY (FLA) based on the snake and ladder literacy and numeracy game (Ultrasi) of grade V students at Elementary School 2 Getas. This type of research is Classroom Action Research (CAR). The CAR model used is the Stephen Kemmis & Mc. Taggart model which is implemented in 2 cycles. Data collection techniques in this study are observation, documentation and testing. Observations were carried out at each stage of implementation, and documentation and tests were taken using the Class Minimum Competency Assessment (AKM). Data analysis is presented in the form of tables and also graphs of research results. Based on the results of the study, it is known that through this snake and ladder game-based learning, students' literacy and numeracy learning outcomes can be increased. This is indicated by an increase and achievement of the KKM target value of more than or equal to 50 and a percentage of completion of more than or equal to 90%. Based on the results of the study, the completion of cycle I was 52.94% literacy and 35.29% numeracy and the completion in cycle II increased by 94.12% for literacy and numeracy. Based on the results of the research and discussion conducted, from the implementation of the action through 2 cycles, it can be concluded that the application of FLA in the form of a snake and ladder game is appropriately effective to be applied in learning activities because it can improve students' literacy and numeracy.

Keywords: *snakes and ladders, literacy, numeracy.*

PENDAHULUAN

Sumber Daya Manusia (SDM) di Indonesia masih rendah dibandingkan dengan negara-negara lain. Salah satu tersebut terbukti melalui data pada Januari 2020 yang menyatakan bahwa UNESCO menyebut Indonesia berada di urutan kedua dari bawah soal literasi dunia, yaitu hanya 0,001%. Artinya, dari 1,000 orang Indonesia, hanya satu orang yang rajin membaca (kantorbahasakaltim, 2022). Berdasarkan survei yang dilakukan *Program for International Student Assessment (PISA)*, Kemendikbudristek meriliskan bahwa hasil PISA menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar literasi dan numerasi di Indonesia naik 5 posisi dibandingkan PISA 2018. Peningkatan posisi Indonesia pada PISA 2022 mengindikasikan resiliensi yang baik dalam menghadapi pandemi Covid-19. Skor literasi membaca internasional di PISA 2022 rata-rata turun 18 poin, sedangkan skor Indonesia mengalami penurunan sebesar 12 poin, yang merupakan penurunan dengan kategori rendah dibandingkan negara-negara lain (Kemendikbudristek, 2023). Meskipun adanya peningkatan dari tahun sebelumnya, namun Indonesia masih memerlukan adanya peningkatan yang lebih tinggi agar memiliki SDM yang berkualitas tinggi.

Untuk meningkatkan angka minat baca pada masyarakat Indonesia terutama pada anak usia sekolah, perlu diadakannya inovasi terbaru oleh pendidik. Pendidik dapat menerapkan berbagai metode dan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, supaya materi pembelajaran dapat tersampaikan secara mudah dan menjadikan pembelajaran yang menyenangkan (Dewi, 2017). Adapun beberapa model inovasi menurut

faktor yang mempengaruhi SDM yang ada di Indonesia adalah masih rendahnya minat baca masyarakat Indonesia. Hal Kristiawan (2018) dalam bukunya *Inovasi Pendidikan* diantaranya inovasi dengan model penelitian (pengembangan dan difusi), model pengembangan organisasi, dan model konfigurasi. Pendidik diberikan kebebasan untuk menentukan inovasi program kerja berupa strategi, model dan metode pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dari daerah asal masing-masing sekolah tempat pendidik mengajar.

Merancang sebuah model pembelajaran merupakan salah satu hal yang perlu dipertimbangkan untuk ketepatan sasaran dan sesuai dengan target pembelajaran yang baik dan benar. Salah satu hal terpenting dalam merancang sebuah model pembelajaran yaitu media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran dipahami sebagai perantara yang digunakan untuk menyampaikan sebuah materi pembelajar agar diterima oleh peserta didik. Media pembelajaran bertujuan untuk mengekspresikan diri atau bisa digunakan sebagai alternatif dalam memecahkan sebuah masalah (Mustika dalam Siregar, 2023). Ada beberapa manfaat media pembelajaran yang salah satunya yaitu dapat memperluas wawasan pengetahuan dalam materi pembelajaran yang diberikan di kelas seperti buku, foto, dan narasumber, peserta didik akan memperoleh pengalaman yang beragam selama proses pembelajaran, memberikan pengalaman belajar yang konkret dan secara langsung kepada peserta didik (Sabila, 2021). Oleh karena itu, media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan minat peserta didik agar dapat berpikir dan menganalisis materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru

dengan menyenangkan dan dapat dipahami

Hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 2 Getas, ditemukan bahwa peserta didik kurang antusias dengan kegiatan pembelajaran literasi dan numerasi di dalam kelas dengan metode ceramah ataupun metode yang biasanya dipakai oleh bapak ibu guru. Selain metode, media yang digunakan dalam proses pembelajaran cenderung monoton dan terkesan ketinggalan zaman. Berdasarkan data yang ditemukan di lapangan penggunaan metode dan media sangatlah berpengaruh terhadap tujuan dari pembelajaran itu sendiri, tentunya materi dapat tersampaikan secara maksimal kepada peserta didik. Pentingnya kegiatan literasi dan numerasi peserta didik sekolah dasar merupakan kunci kemajuan pendidikan, maka perlu dilakukan dengan tepat (Juniyanto, 2022). Literasi dan numerasi bisa menjadi suatu hal yang tidak nyaman ataupun tidak rileks, maka perlu dikemas secara menarik melalui sebuah permainan (*game*).

Implementasi pembelajaran berbasis permainan merupakan suatu metode pembelajaran yang mempunyai karakteristik berupa pengintegrasian proses berlangsungnya pembelajaran dengan bermain (Maulidina & Abidin, 2020). Salah satu bentuk kegiatan yang dapat dikombinasikan dalam pembelajaran yakni *Fun Literasi Activity* (FLA). Aktivitas yang dibuat dan dilakukan untuk menumbuhkan rasa gembira peserta didik di dalam proses belajar. FLA merupakan inovasi pembelajaran yang dapat dilakukan dengan mudah, karena kegiatannya menggunakan alat dan bahan yang mudah didapatkan serta aktivitasnya mudah dilakukan. Selain hal tersebut, FLA juga mendorong kreativitas guru atau peserta didik sehingga sebuah proses pembelajaran dapat berjalan aktif dan diharapkan peserta didik dapat melaksanakannya dengan gembira sehingga pembelajaran yang didapatkan

dengan mudah.

dapat dipahami dengan baik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

FLA dapat diimplementasikan oleh guru dengan melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan karena inti dari program FLA adalah bagaimana kita dapat membuat situasi dan kondisi dari pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas dapat diikuti oleh peserta didik dengan seksama dan peserta didik juga dapat memperhatikan dengan baik, oleh karena itu diperlukan pembelajaran yang menyenangkan untuk dapat menarik perhatian peserta didik, misalnya pembelajaran berbasis *game* (Vinanda & Rosidah, 2024). Pembelajaran yang dilakukan berbasis *game* memiliki aspek kemenarikan dan beberapa keuntungan, antara lain apa yang dipelajari oleh peserta didik tidak hanya didapat secara teori namun dapat dialami secara nyata, hal ini yang biasanya mudah diingat oleh para peserta didik. Kedua, peserta didik dapat menerima materi pembelajaran secara maksimal dan menyenangkan, karena sifat dasar dari permainan itu sendiri adalah menghibur dan menggembirakan. Ketiga, bermain sambil meningkatkan minat peserta didik dalam suatu topik pembelajaran (Lestari *et al.*, 2018). Permainan yang didesain secara baik, yaitu dilihat dari kebiasaan peserta didik setiap harinya yang akan menambah minat siswa dalam meningkatkan keterampilan peserta didik. Kebiasaan yang dimaksud di sini adalah kebiasaan bermain, permainan apa yang sering dimainkan atau digemari oleh mayoritas peserta didik.

Salah satu permainan yang dapat dikombinasikan dalam pembelajaran saat ini adalah permainan *ultrasi* atau *ular tangga literasi dan numerasi*. Permainan *ular tangga* ini sudah banyak diketahui (familiar) dan sering dimainkan oleh para peserta didik, hanya saja pada *ultrasi* ini ditambah dengan beberapa pertanyaan,

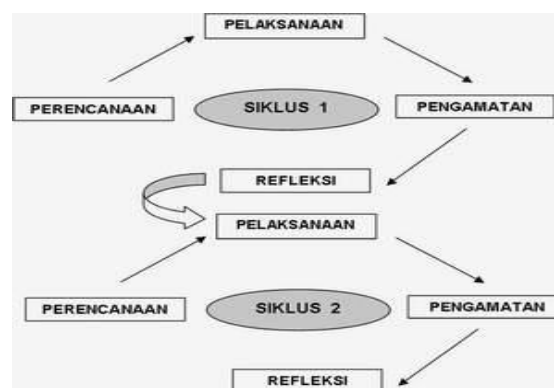
sehingga tidak memerlukan waktu yang lama untuk memperkenalkan *game* ini. Penyesuaian karakteristik siswa melalui permainan ular tangga adalah hasil dari peningkatan permainan tradisional sebagai bahan ajar pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Sanggulu (2023). Menurut Mz (2013) permainan ular tangga adalah permainan berupa papan berisi angka untuk anak-anak yang dimainkan oleh beberapa orang. Papan permainan ular tangga digambar berbentuk kotak-kotak kecil dan beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan sebuah dadu dan terdapat kotak-kotak serta gambar tangga dan ular pada 2021 (Safabila *et al.* dalam Ibrahim, 2023). Dari pendapat para ahli dapat disimpulkan permainan ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih yang terbagi menjadi beberapa kotak dan menggunakan dadu sebagai alat mainnya.

Permainan ular tangga literasi numerasi ini bertujuan untuk meningkatkan nilai literasi dan numerasi peserta didik serta dapat membantu melatih kemampuan motorik dan meningkatkan kemampuan berfikir peserta didik sekolah dasar. Menurut Hilman (2022) dalam kegiatan pembelajaran media ular tangga dianggap lebih memudahkan peserta didik dalam memperoleh pemahaman dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Berdasarkan permasalahan yang ada, penelitian ini bersubjek pada siswa kelas V di SD Negeri 2 Getas.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian kali ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Taggart PTK adalah suatu pendekatan untuk meningkatkan pendidikan dengan

melakukan perubahan terhadapnya dan pembelajaran sebagai konsekuensi terjadi perubahan. PTK memungkinkan kita untuk memberikan rasional justifikasi tentang pekerjaan kita terhadap orang lain dan membuat orang menjadi kritis dalam analisis (Susilowati, 2018). Dasar utama dilaksanakannya penelitian tindakan kelas adalah untuk perbaikan pembelajaran (Niff dalam Ramadhan, 2022). *Design* dalam penelitian ini menggunakan model Stephen Kemmis dan MC. Taggart. PTK ini dirancang menggunakan sistem spiral refleksi diri, yang dimulai dari 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Pengamatan, 4) Refleksi, dan perencanaan kembali yang merupakan dasar untuk suatu ancang-ancang pemecahan permasalahan (Widayati dalam Lestari, 2023) .



Gambar 1. Siklus PTK Model Stephen Kemmis dan MC. Taggart

(Sumber :

<https://images.app.goo.gl/xhVUNzFngSqt8gTc9>)

Tahap pertama yang perlu dipersiapkan untuk melakukan penelitian yaitu: 1) Perencanaan, dalam tahapan ini hal yang perlu dipersiapkan adalah rencana tindakan yang akan digunakan untuk meningkatkan literasi dan numerasi pada kelas V. Hal yang perlu dipersiapkan dalam tahapan ini adalah media pembelajaran yaitu ular tangga literasi dan numerasi dan instrumen penelitian; 2) Pelaksanaan, pada tahapan ini pendidik

melakukan apa yang telah direncanakan sebelumnya. Pendidik melaksanakan pembelajaran literasi numerasi di kelas 5. Pembelajaran menggunakan media *game* ular tangga ini dimainkan oleh seluruh peserta didik kelas V dengan menggunakan dadu berbentuk kotak seperti dadu pada umumnya. Dimulai dari peserta didik yang duduk di depan paling kanan ke kiri dan seterusnya. Peserta didik melempar 2 dadu yang disediakan, kemudian menjumlah dua dadu tersebut dan menjalankan pion dari peserta didik. Jika pion peserta didik berhenti pada salah satu nomor maka peserta didik akan mendapat sebuah kartu dari pendidik. Pendidik membawa 2 jenis kartu yaitu kartu *Truth* (berisi pertanyaan) dan kartu *Dare* (berisi tantangan). Kartu *Truth* diberikan jika pion berhenti pada nomor aman (tidak menaiki tangga ataupun tidak menuruni ular). Kartu *Dare* diberikan kepada peserta didik yang pionnya berhenti di kepala ular atau menuruni ular, dan pion yang berhenti menaiki tangga maka mereka mendapat bonus yaitu tidak mendapat kartu *Truth* maupun kartu *Dare*;

3) Pengamatan, pada tahap ini dilakukan pengamatan dari setiap peserta didik, misalnya mampukah mereka memahami konsep ataupun peraturan dari permainan ini, bagaimana cara mereka dalam menyelesaikan pertanyaan, berfikir kritis, dan kekreatifan mereka. Pengamatan ini juga digunakan untuk melihat tujuan dari penerapan FLA dengan media ular tangga terhadap pencapaian kemampuan peserta didik; 4) Refleksi, tahapan ini merupakan tahapan yang dilakukan untuk mengevaluasi pelaksanaan yang telah diterapkan. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil pengamatan selama pelaksanaan dan hasil penilaian peserta didik. Hasil pada tahap inilah yang akan menjadi dasar penentuan siklus selanjutnya.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari sampai dengan Juni 2023.

Penelitian bertempat di SD Negeri 2 Getas, Tanjunganom Kabupaten Nganjuk dengan subjek penelitian adalah kelas V yang berjumlah 17 peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar dan minat peserta didik terhadap media pembelajaran ular tangga. Untuk mengukur tingkat keberhasilan pada metode ini, ditargetkan nilai KKM lebih dari sama dengan 50 agar peserta didik mendapat kriteria tuntas. Persentase yang diharapkan adalah 90 % peserta didik mendapatkan kriteria tuntas.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, dokumentasi dan tes. Observasi dilakukan dalam setiap tahap pelaksanaan, dan dokumentasi dan tes diambil menggunakan Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) Kelas. Analisis data disajikan dalam bentuk tabel dan juga grafik hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini adalah prosedur milik Stephen Kemmis dan Mc Taagart terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilakukan terdiri dari 2 siklus, siklus pertama dilaksanakan pada 8 Maret 2023 dan siklus kedua dilaksanakan pada 31 Mei 2023 di SD Negeri 2 Getas. Tindakan yang diberikan berupa penerapan FLA berupa permainan ular tangga yang diikuti oleh seluruh peserta didik kelas V.

Kegiatan permainan ini bertujuan selayaknya permainan pada umumnya yaitu memecahkan sebuah masalah yang di adaptasi pada sebuah *game*. Hal tersebut dilakukan supaya terciptanya alur permasalahan menjadi menantang dan menarik untuk dipecahkan dan dari sini secara tidak langsung dapat melatih keterampilan peserta didik (Dewi, 2021). Guru menyisipkan kegiatan berliterasi

kepada peserta didik dengan penerapan FLA melalui permainan ular tangga di sela-sela aktivitas pembelajaran yang tujuannya untuk menumbuhkan minat berliterasi peserta didik. Peserta didik melakukan kegiatan literasi dengan penerapan FLA melalui permainan ular tangga dengan tenang dan serius. Peserta didik yang mendapatkan giliran pertama, menjadi pion pertama dalam kegiatan FLA ini. Peserta didik melangkah sesuai angka dadu yang didapatnya. Selanjutnya peserta didik melaksanakan instruksi yang ada pada kotak pendaratannya. Peserta didik melaksanakan kegiatan FLA sesuai alokasi waktu yang diberikan guru.

Pembelajaran Literasi dan Numerasi Tindakan Siklus I

Tabel 1. Data Hasil Tindakan Literasi Siklus I

No	Keterangan	Nilai
1	Rata-rata	44,71
2	Nilai Tertinggi	75
3	Tuntas KKM	9
4	Persentase Tuntas	52,94%
5	Tidak Tuntas KKM	8
6	Persentase Tidak Tuntas	47,06 %

Berdasarkan analisis data pada literasi siklus I, bahwasanya nilai tertinggi adalah 75 dengan nilai rata-rata 44,71. Dari 17 peserta didik yang ada di kelas V, 9 peserta didik telah mencapai ketuntasan KKM peserta didik, sedangkan 8 peserta didik belum mencapai ketuntasan KKM. Hal ini menjadikan persentase ketuntasan peserta didik yaitu 52, 94 %.

Adapun pelaksanaan dalam siklus pertama ini masih memiliki kekurangan dalam proses pembelajaran. Kekurangan yang dialami antara lain: 1) Masih kurangnya penjelasan yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik sehingga peserta didik masih memiliki kesulitan dalam memecahkan masalah; 2) Peserta didik memiliki keraguan atau kurangnya percaya diri saat menjelaskan pemecahan masalah; 3) Masih rendahnya pengetahuan

peserta didik terhadap materi pembelajaran; 4) Minimnya kolaborasi antara pendidik dan peserta didik, sehingga masih cukup sulit seorang pendidik untuk menjadi fasilitator bagi peserta didik.

Tabel 2. Data Hasil Tindakan Numerasi Siklus I

No	Keterangan	Nilai
1	Rata-rata	36,18
2	Nilai Tertinggi	60
3	Tuntas KKM	6
4	Persentase Tuntas	29%
5	Tidak Tuntas KKM	11
6	Persentase Tidak Tuntas	71%

Refleksi dari siklus I bahwasanya peserta didik masih memiliki tingkat numerasi yang cukup rendah, terlihat dari jumlah peserta didik yang tuntas KKM. Hal ini dikarenakan beberapa masalah, yakni: 1) peserta didik masih belum memahami terkait materi yang diajarkan, 2) keraguan peserta didik dalam bertanya dan penyampaian hasil pemecahan masalah yang dilakukan sehingga kemampuan peserta didik untuk memecahkan masalah masih cukup rendah, 3) kurangnya koordinasi tentang peraturan permainan oleh pendidik ke peserta didik. Maka berdasarkan dari hasil siklus I, dapat dianalisis beberapa hal yang harus ditingkatkan pada siklus II antara lain: 1) memberikan penjelasan kembali kepada peserta didik mengenai materi yang disampaikan dengan jelas; 2) memberikan pengetahuan umum tentang bagaimana cara menyampaikan sebuah pemecahan masalah di depan teman satu kelas; 3) pendidik lebih dekat dengan peserta didik dalam permainan dan menjelaskan ulang tentang peraturan yang harus dimengerti saat pembelajaran berbasis *game* berlangsung.

Pembelajaran Literasi dan Numerasi Tindakan Siklus II

Tabel 3. Data Hasil Tindakan Literasi Siklus II

No	Keterangan	Nilai
----	------------	-------

1	Rata-rata	78,24
2	Nilai Tertinggi	100
3	Tuntas KKM	16
4	Persentase Tuntas	94,12%
5	Tidak Tuntas KKM	1
6	Persentase Tidak Tuntas	5,88%

Melalui refleksi yang dilakukan pada siklus I, perlu adanya peningkatan dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat mencapai hasil pembelajaran. Beberapa hal yang perlu ditingkatkan, antara lain: 1) Menjelaskan kembali instruksi dari tata cara atau peraturan dalam permainan ini; 2) Meningkatkan kepercayaan diri peserta didik dengan menjelaskan bagaimana menyampaikan sebuah pemecahan masalah tanpa ragu; 3) Penyampaian materi pembelajaran dengan melibatkan peserta didik untuk berfikir; 4) Pendidik dan peserta didik saling bertukar pemahaman agar peserta didik dapat memahami dan pendidik memberikan pendampingan sebagai fasilitator yang tepat.

Berdasarkan refleksi yang dilakukan pada siklus I kemudian adanya penyesuaian tindakan pada siklus II, bahwasanya diperoleh nilai tertinggi dari siklus II ini mencapai nilai 100 dengan nilai rata-rata yang diperoleh oleh peserta didik adalah 78,24. Peserta didik yang tuntas KKM berjumlah 16 peserta didik dan 1 peserta didik tidak tuntas KKM. Hal ini menjadikan persentase ketuntasan pada siklus II ini yaitu 94,12 %.

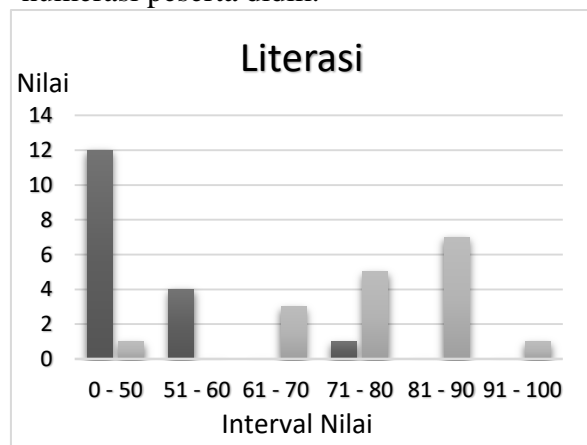
Tabel 4. Data Hasil Tindakan Numerasi Siklus II

No	Keterangan	Nilai
1	Rata-rata	67,06
2	Nilai Tertinggi	85
3	Tuntas KKM	16
4	Persentase Tuntas	94,12%
5	Tidak Tuntas KKM	1
6	Persentase Tidak Tuntas	5,88%

Pencapaian dari hasil refleksi siklus I melalui penyesuaian tindakan terhadap pembelajaran berbasis *game* pada siklus II ini mengalami peningkatan yang optimal.

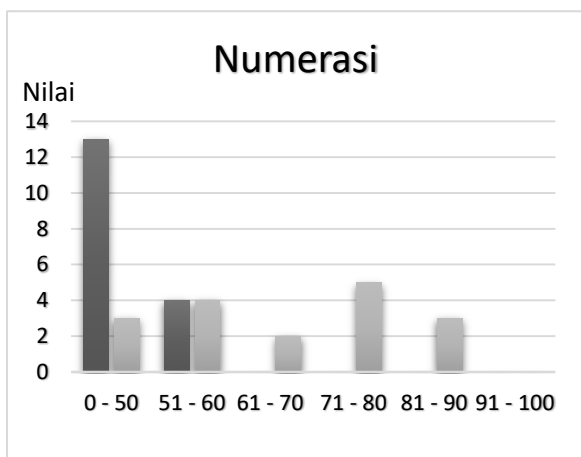
Dapat diketahui dari data yang diperoleh pada tabel dengan perolehan nilai tertinggi 85, dengan nilai rata-rata 67,06. Peserta didik yang tuntas KKM berjumlah 16 peserta didik dari 17 peserta didik keseluruhan, dan persentase tuntas KKM mencapai 94,12%.

Pada tindakan siklus II ini peserta didik yang tidak tuntas KKM adalah 1 orang peserta didik. Suatu adanya kemajuan yang diterapkan melalui evaluasi pada siklus I. Maka dapat dikatakan bahwa penerapan FLA berupa permainan ular tangga dapat berjalan secara optimal karena sedikitnya peserta didik yang belum tuntas KKM. Penerapan FLA berupa permainan ular tangga pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan, dapat dilihat dari grafik yang ada di bawah ini terkait hasil tindakan numerasi peserta didik.



Gambar 2. Grafik Hasil Tindakan Literasi Siklus I & Siklus II

Berdasarkan Gambar 1 analisis hasil pembelajaran menggunakan metode FLA media ular tangga telah mencapai optimalnya. Dapat dilihat dari grafik antara literasi siklus I dan siklus II adanya peningkatan, yang awalnya pada siklus I ada 9 peserta didik yang tuntas KKM dengan persentase 52,94 % kemudian setelah refleksi dilakukan tindakan siklus II, jumlah peserta didik yang tuntas ada 16 peserta didik dengan persentase ketuntasan KKM 94,12%.



Gambar 5. Grafik Hasil Tindakan Numerasi Siklus I & Siklus II

Berdasarkan Gambar 2 analisis hasil pembelajaran menggunakan metode FLA media ular tangga telah mencapai optimalnya. Dapat dilihat dari grafik antara numerasi siklus I dan siklus II adanya peningkatan yang dapat dilihat secara jelas pada tabel di atas. Jumlah peserta didik yang tuntas KKM pada siklus I berjumlah 6 peserta didik dengan persentase tuntas KKM 35,29. Kemudian setelah melalui evaluasi dan adanya tindakan pada siklus II, peserta didik yang tuntas KKM meningkat yaitu berjumlah 16 peserta didik dan persentase tuntas KKM 94,12 %.

Penggunaan FLA melalui permainan ular tangga ini memberikan perkembangan dan kemajuan yang baik kepada para peserta didik saat melaksanakan kegiatan literasi. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya keberminatan peserta didik dalam berliterasi. Lebih dari itu, penerapan FLA melalui permainan ular tangga membuat peserta didik terlibat secara aktif dan senang ketika berliterasi sambil bermain. Penerapan FLA melalui permainan ular tangga lebih diminati peserta didik berdasarkan penjelasan peserta didik dari

wawancara yang dilakukan. Keberhasilan penerapan FLA melalui permainan ular tangga terlihat dari antusiasnya peserta didik dalam melaksanakan FLA ini.

SIMPULAN DAN SARAN

FLA berupa permainan ular tangga ini efektif diterapkan untuk meningkatkan kegiatan literasi dan numerasi peserta didik. Penerapan FLA berupa permainan ular tangga merupakan metode pembelajaran yang memiliki karakteristik berupa perintegrasian yaitu proses pembelajar dengan bermain secara bersamaan. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dari pelaksanaan tindakan melalui 2 siklus dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan FLA berupa permainan ular tangga secara tepat terbukti dari hasil tindakan yang diperoleh pada siklus I dan siklus II yaitu meningkatnya literasi dan numerasi peserta didik. Hal ini ditandai dengan adanya kemajuan dari perilaku literasi dan numerasi peserta didik serta mampu memaknai dari sebuah kegiatan literasi dan numerasi. Dapat dilihat dari persentase ketuntasan dari siklus I pada literasi sebesar 52,94% kemudian meningkat pada siklus II sebesar 94,12% dan untuk ketuntasan numerasi pada siklus I sebesar 35,29% kemudian meningkat pada siklus II sebesar 94,12%. Selanjutnya diharapkan adanya kajian lebih lanjut dalam pelaksanaan penerapan FLA berupa permainan ular tangga dalam kegiatan literasi dan numerasi peserta didik di sekolah sehingga terdapat metode yang terbaru tentang menumbuhkan perilaku literasi dan numerasi, dan hal tersebut kiranya dapat membantu peserta didik untuk melakukan improvisasi dalam hal belajar literasi dan numerasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang terlibat dan yang telah memfasilitasi dalam pelaksanaan penelitian, terkhusus Sekolah Dasar Negeri

2 Getas Kecamatan Tanjunganom Kabupaten Nganjuk dan STKIP PGRI Nganjuk.

REFERENSI

- Dewi, I. N. (2021). Pengembangan Klinik Literasi Berbasis Permainan Bahasa dalam Kegiatan Literasi Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, 12(2), 252-257.
<https://doi.org/10.31764/paedagoria.v12i2.4964>
- Dewi, T. L. (2017). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran PIPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu di Indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2091-2100.
<https://doi.org/10.17509/jpi.v2i1.12425>
- Hilman, A. F. (2022). Peningkatan Pengetahuan Anak Sekolah Dasar Tentang PHBS Melalui Media Ular Tangga yang Dimodifikasi. *Jurnal Riset Kesehatan Poltekkes Depkes Bandung*, 14(1), 9-15.
<https://doi.org/10.34011/juriskesbdg.v14i1.2058>
- Ibrahim, D (2023). Penerapan Fun Literacy Activity (FLA) melalui Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Kelas 3 di SDN 5 Tilongkabila Kabupaten Bone Bolango. *Innovative Education Journal*, 5(2), 205-215.
<https://doi.org/10.51278/aj.v5i2.665>
- Juniyanto, A. F. N. (2022). Penguatan Literasi Numerasi Berbasis Program Pembiasaan di SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 9(2), 116-124.
<https://doi.org/10.25134/pedagogi.v9i2.6480>
- Kantor Bahasa Kaltim. (2022). Melek Literasi Numerik, Wujudkan Generasi Muda yang Siap Menyongsong Tantangan di Abad 21. Kalimantan Timur: kantorbahasakaltim.kemdikbud.go.id.
- Kemendikbudristek. (2023). *Peringkat Indonesia pada PISA 2022 Naik 5-6 Posisi Dibanding 2018*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kristiawan, M. S. (2018). *Inovasi Pendidikan*. Ponorogo: Wade Group National Publising.
- Lestari, N. C. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar IPA di SDN Sungai Miai 7 Banjarmasin. *Journal on Education*, 5(3), 7095-7103.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1497>
- Lestari, W. W., Utaya, S., & Susilo, S. (2018). Efektivitas Media Pembelajaran Geography Critical Game Berbasis Komputer dalam Pembelajaran Geografi SMA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(10), 1265-1269.
- Maulidina, M. A., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Sainifik pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran (JINOTEP): Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 113-118.
- Mz, Y. (2013). Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik*, 3(1), 75 - 84.
- Ramadhan, A. N. (2022). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran Dengan Berbasis Kearifan Lokal dan Penulisan Artikel Ilmiah sesuai

dengan Kurikulum Tahun 2013 di Madrasah Tsanawiyah Darul Hikmah Medan. *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*, 8(1), 121-128.
<https://doi.org/10.37755/sjip.v8i1.632>

Sabila, S. (2021). Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) Untuk Meningkatkan Konsentrasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional PGMI*, 1, 500.

Sanggulu, F. R. (2023). Application Activity Numeracy Pleasant Through Snakes and Ladders Game at SDN 2 Tilongkabila. *Global Scientific Review*, 22, 62-72.

Siregar, D. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Ular Tangga untuk Siswa Tunarungu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1924-1935.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2340>

Susilowati, D. (2018). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran. *Edunomika*, 2(1), 36-39.
<http://dx.doi.org/10.29040/jie.v2i01.175>

Vinanda, M. V, & Rosidah, C. T. (2024). Pengaruh Fun Literacy Activity terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JURNAL INDOPEdia (Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan)*, 2(1), 115-124.