



Peningkatan Kemampuan Literasi Melalui Program Kampus Mengajar Dengan Pemanfaatan Permainan Bahasa Pada Siswa SD Negeri Antasari 1 Kab Hulu Sungai Utara

Nida Urahmah

Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi Amuntai

Email: Nidaurahmah697@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan literasi melalui Program kampus Mengajar dengan Pemanfaatan Permainan Bahasa pada siswa SD Negeri Antasari 1 Kabupaten Hulu Sungai Utara. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 5 SDN Negeri Antasari 1 Kabupaten Hulu Sungai Utara yang berjumlah 18 orang yakni empat laki-laki dan empat belas orang perempuan. Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah metode tes yakni melalui Pre-Tes dan Post-Tes AKM dan observasi dengan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Permainan Bahasa dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas 5 SD Negeri Antasari 1 Kabupaten Hulu Sungai Utara. Hal tersebut terlihat dari peningkatan kemampuan literasi dasar siswa kelas 5 SD Negeri Antasari 1. Pemanfaatan Permainan Bahasa dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas 5 SD Negeri Antasari 1 Kab. Hulu Sungai Utara. Hal tersebut terlihat dari peningkatan kemampuan literasi membaca, menulis, berbicara dan menyimak siswa kelas 5 SD Negeri Antasari 1 Kab. Hulu Sungai Utara. Pada Pre-test kemampuan membaca permulaan siswa SDN Antasari 1 Kab. Hulu Sungai Utara Adalah dari 18 siswa 1 orang yang mendapatkan nilai 9,5, 1 orang mendapatkan nilai 80, 2 orang yang mendapatkan nilai 70, 2 orang yang mendapatkan nilai 60, 5 orang yang mendapatkan nilai 50, 5 orang yang mendapatkan nilai 50 dan 7 orang yang mendapatkan nilai 40. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan hampir 80% siswa kelas 5 SD Negeri Antasari 1 masih rendah literasi khususnya membaca dan menyimak. Adapun kesulitan yang dihadapi masing-masing siswa tersebut berbeda-beda, dari dua puluh soal yang disajikan 11% siswa masih kesulitan menentukan teks fakta yang ada pada soal cerita tersebut, 28% siswa kesulitan mencari teks tersurat yang terapat di dalam soal yang disajikan dan 39% siswa kesulitan menyusun kesimpulan yang ada pada soal teks cerita. Tetapi dengan adanya program kampus mengajar menjadikan siswa lebih giat

lagi dalam belajar.

kata kunci : *literasi , kampus mengajar , pemanfaatan permainan bahasa*

Abstract

The aim of this research is to determine the increase in literacy skills through the Teaching Campus Program with the Use of Language Games for students at SD Negeri Antasari 1, North Hulu Sungai Regency. This research is classroom action research (PTK). The subjects of this research were 18 grade 5 students of SDN Negeri Antasari 1, Hulu Sungai Utara Regency, namely four boys and fourteen girls. The method used to collect data is the test method, namely through the AKM Pre-Test and Post-Test and observation with quantitative and qualitative data analysis. The results of this research show that the use of language games can improve the literacy skills of grade 5 students at SD Negeri Antasari 1 Hulu Sungai Utara Regency. This can be seen from the increase in basic literacy skills of grade 5 students at SD Negeri Antasari 1. The use of language games can improve the literacy skills of grade 5 students at SD Negeri Antasari 1 Kab. North River Headwaters. This can be seen from the increase in the literacy skills of reading, writing, speaking and listening in grade 5 students at SD Negeri Antasari 1, Hulu Sungai Utara Regency. In the pre-test, students' initial reading ability at SDN Antasari 1 Kab. Hulu Sungai Utara Of the 18 students, 1 person got a score of 9.5, 1 person got a score of 80, 2 people got a score of 70, 2 people got a score of 60, 5 people got a score of 50, 5 people got a score of 50 and 7 people got a score of 40. Based on this data, it can be concluded that almost 80% of grade 5 students at Antasari State Elementary School still have low literacy, especially reading and listening. The difficulties faced by each student were different, from the twenty questions presented, 11% of students still had difficulty determining the fact text contained in the story questions, 28% of students had difficulty finding the explicit text contained in the questions presented and 39 % of students have difficulty formulating conclusions in story text questions. However, the existence of campus teaching programs makes students even more active in studying..

Keywords: *literacy, campus teaching, use of language games*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pembelajaran bagi peserta didik agar dapat mengetahui dan menerapkan setiap ilmu yang didapat dari pembelajaran di kelas atau pengalaman-pengalaman yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan pendidikan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan adalah proses sistematis yang dirancang untuk mentransmisikan pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai, dan norma-norma kepada generasi yang lebih muda. Ini bukan hanya tentang pemberian informasi, tetapi juga tentang membentuk pikiran, karakter, dan kepribadian

individu. Pendidikan membuka pintu menuju pemahaman yang lebih dalam tentang dunia, membantu individu mengembangkan keterampilan kritis dan analitis, serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dan peluang dalam kehidupan. Pendidikan literasi adalah upaya untuk mengembangkan kemampuan individu untuk membaca, menulis, memahami, dan menggunakan informasi secara efektif dalam berbagai konteks kehidupan. Ini melampaui sekadar mengajarkan keterampilan dasar membaca dan menulis, melainkan juga mencakup pemahaman yang mendalam tentang teks-teks yang dibaca, kemampuan untuk menafsirkan dan menganalisis informasi, serta kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif. Untuk mencapai tujuan tersebut dunia pendidikan tidak bisa terlepas dari kegiatan literasi. Dalam dunia pendidikan literasi adalah pendidikan dasar. Literasi menjadi sarana siswa dalam mengenal, memahami, dan menerapkan ilmu yang didapatkannya di bangku sekolah. Literasi juga terkait dengan kehidupan siswa, baik di rumah maupun di lingkungan sekitarnya untuk menumbuhkan budi pekerti mulia. Pada awalnya, Literasi dimaknai 'keberaksaraan' dan selanjutnya dimaknai 'melek' atau 'keterpahaman'. Pada langkah awal tersebut, "melek baca dan tulis" ditekankan karena kedua keterampilan berbahasa ini merupakan dasar kegiatan literasi.

Program Kampus Mengajar merupakan bagian dari kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek). Program ini memberikan kesempatan kepada Mahasiswa untuk belajar di luar program studi dengan menjadi mitra guru dalam melakukan pengembangan strategi pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan di satuan pendidikan dasar dan menengah. Dengan melaksanakan program ini, Mahasiswa didorong untuk mengembangkan keahlian dan keterampilan abad 21 (berpikir analitis, penyelesaian masalah, kepemimpinan, manajemen tim, kreativitas dan inovasi, komunikasi interpersonal).

Program Kampus Mengajar memiliki potensi besar untuk meningkatkan literasi pada siswa sekolah dasar salah satunya Pengembangan Program Literasi dengan melibatkan mahasiswa Kampus Merdeka yang terjun langsung ke sekolah sasaran salah satunya SD Negeri Anatasari 1, melalui program ini mahasiswa berkolaborasi dengan sekolah agar dapat mengembangkan program literasi khusus yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis pada siswa sekolah dasar. Program ini dapat mencakup kegiatan seperti pembacaan cerita, menulis kreatif, gerakan literasi membaca lima belas menit, revitalisasi mading, pembuatan pojok baca, membaca nyaring (*story telling*), laba-laba lancar baca dan kegiatan yang mendorong siswa untuk terlibat dalam membaca dan menulis di luar jam pelajaran.

Sejalan dengan hal tersebut, (Kemendikbud, 2017a) menyatakan literasi baca tulis merupakan literasi yang dikenal paling awal dalam sejarah peradaban manusia. Keduanya tergolong literasi fungsional dan berguna besar dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan baca-tulis berfungsi efektif dalam kegiatan belajar, bekerja, dan berinteraksi sepanjang hayat. Oleh sebab itu, literasi baca tulis dikembangkan secara sistematis dan berkelanjutan, baik dalam kegiatan pembelajaran dalam kelas maupun kegiatan pembelajaran di luar kelas (ekstrakurikuler). Sejalan dengan pandangan tersebut kegiatan literasi baca-tulis dikembangkan dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran membaca dan menulis permulaan di kelas I SD. Untuk itu kegiatan literasi baca tulis sangat penting ditekankan untuk siswa kelas I SD. Terkait hal tersebut, Sueca (2021) menyatakan bahwa kegiatan literasi baca-tulis merupakan fondasi lieterasi dasar. Dia menyatakan bahwa literasi baca-tulis mencakupi keseluruhan literasi dasar karena semua bidang atau literasi dasar lainnya seperti numerasi, sains, digital, finansial, budaya dan kewargaan juga menggunakan kemampuan membaca dan menulis sebagai kemampuan dasarnya. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa kegiatan literasi dasar, khsusunya literasi baca- tulis sangat penting bagi siswa.

Kegiatan membaca dan menyimak merupakan kegiatan utama dalam pembelajaran di kelas 1 SD. Kegiatan ini biasanya diawali dengan pengenalan abjad kepada siswa, namun pada kenyataanya siswa yang duduk di bangku kelas lima pun masih terkendala dengan penguasaan literasi salah satunya pemahaman tentang teks bacaan, berdasarkan hasil observasi di Sekolah SDN Antasari 1 Kabupaten Hulu Sungai Utara bahwa penguasaan Literasi dapat dilihat pada hasil Tes Pre-Test AKM yang dilalaksanakan oleh mahasiswa Program kampus mengajar. Pre-test AKM dilaksanakan pada saat awal masa penugasan mahasiswa di Sekolah sasaran. Dengan adanya Pre-test AKM mahasiswa dan guru mampu melihat kemampuan literasi siswa, sehingga nantinya mereka dapat menyusun program kerja yang sesuai dengan kebutuhan siswa (sekolah sasaran). Program kerja merupakan kegiatan Aksi Kolaborasi yang disusun oleh mahasiwa dan sekolah (guru pamong, kepala sekolah) untuk meningkatkan literasi pada siswa SDN Antasari 1 Kabupaten Hulu Sungai Utara.

Adapun hasil Pre-test AKM siswa SDN Antasari 1 Kab. Hulu Sungai Utara Adalah dari 18 siswa 1 orang yang mendapatkan nilai 9,5, 1 orang mendapatkan nilai 80, 2 orang yang mendapatkan nilai 70, 2 orang yang mendapatkan nilai 60, 5 orang yang mendapatkan nilai 50, 5 orang yang mendapatkan nilai 50 dan 7 Orang yang mendapatkan nilai 40. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan hampir 80% siswa kelas 5 SD Negeri Antasari 1 masih rendah literasi khusunya membaca dan menyimak. Adapun kesulitan yang dihadapi

masing-masing siswa tersebut berbeda-beda, dari dua puluh soal yang disajikan 11% siswa masih kesulitan menentukan teks fakta yang ada pada soal cerita tersebut, 28% siswa kesulitan mencari teks tersurat yang terapat di dalam soal yang disajikan dan 39% siswa kesulitan menyusun kesimpulan yang ada pada soal teks cerita.

Mengatasi permasalahan literasi tersebut, maka digunakanlah permainan bahasa yang dikembangkan dalam bentuk Program kerja. Permainan bahasa ini akan memberikan beberapa kemudahan bagi siswa dalam belajar literasi. Permainan bahasa mempunyai tujuan ganda, yaitu (1) untuk memperoleh kegembiraan sebagai fungsi bermain; dan (2) untuk melatih keterampilan berbahasa tertentu sebagai materi pelajaran. Senada dengan hal tersebut, (Sugiarsih, 2010) menyatakan tujuan permainan bahasa adalah untuk memperoleh kegembiraan dan memperoleh keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis). Lebih lanjut, (Sueca, 2020) menyatakan tujuan utama permainan Bahasa bukan semata-mata untuk memperoleh kesenangan melainkan untuk belajar keterampilan Bahasa. Anfiah (2018) berpandangan bahwa ada hubungan aktivitas bermain dengan keterampilan berliterasi. Bermain yang diperkaya dengan keterampilan literasi dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan anak tentang fungsi bahasa tulis dan mengenal tulisannya. Lebih lanjut, Anfiah (2018) menyatakan ada hubungan permainan bahasa dengan kemampuan literasi yang melibatkan simbol, struktur bunyi, dan bahan cetak. Oleh karena itu, permainan bahasa sangat cocok digunakan dalam pembelajaran literasi dasar, khususnya kegiatan membaca dan menulis permulaan. Sejalan dengan hal itu, Soeparno (1988), menyatakan ada beberapa keunggulan permainan bahasa, antara lain: (a) permainan bahasa sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar, (b) aktivitas yang dilakukan siswa bukan saja fisik tetapi juga mental, (c) dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar, (d) dapat memupuk rasa solidaritas dan kerjasama, (e) dengan permainan materi lebih mengesankan sehingga sukar dilupakan. Berdasarkan hal itu, permainan bahasa yang digunakan sangat mendukung dalam peningkatan literasi siswa di SD Negeri 1 Antasari. Untuk itulah penelitian dengan judul "Peningkatan Kemampuan Literasi Melalui Program Kampus Mengajar Dengan Pemanfaatan Permainan Bahasa Pada Siswa SD Negeri 1 Antasari Kab Hulu Sungai Utara" sangat penting untuk dilaksanakan. Berdasarkan uraian yang dipaparkan pada latar belakang di atas, rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini. Bagaimanakah peningkatan kemampuan literasi melalui program kampus mengajar dengan permainan bahasa pada siswa SD Negeri Antasari Kabupaten Hulu Sungai Utara ? Tujuan penelitian ini untuk mengetahui 'Peningkatan kemampuan literasi melalui program kampus mengajar dengan permainan bahasa pada siswa SD Negeri Antasari 1

METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian ini tergolong Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tindakan Kelas adalah penelitian praktis yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas. Penelitian ini merupakan salah satu upaya guru atau praktisi dalam bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki dan atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. PTK dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui peningkatan kemampuan literasi melalui program kampus mengajar dengan permainan bahasa pada siswa SD Negeri Antasari 1 Kabupaten Hulu Sungai Utara’.

Pemanfaatan Permainan Bahasa yang dilaksanakan secara multisiklus. Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas 5 SD Negeri Antasari 1 yang berjumlah 18 siswa. Kelas ini dijadikan subjek penelitian karena sasaran program kampus mengajar adalah kelas 5. Objek penelitian tindakan kelas ini adalah kemampuan literasi (menyimak, membaca, berbicara, serta menulis) dengan pemanfaatan permainan bahasa. Penelitian ini menggunakan dua metode, yakni (1) Metode tes dan (2) Metode Observasi. Metode tes digunakan untuk mengumpulkan data kemampuan literasi siswa dengan pemanfaatan permainan bahasa. Metode observasi yang digunakan dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data kemampuan literasi membaca siswa. Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini adalah instrument tes unjuk kerja, serta lembar observasi langsung. Tes unjuk kerja digunakan untuk mengukur kemampuan literasi membaca siswa. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa membaca di kelas. Data yang diperoleh dari hasil tes dalam penelitian ini selanjutnya dianalisis dengan menggunakan teknik analisis Kuantitatif dan Kualitatif. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila siswa mampu mencapai rata-rata sesuai KKM, yakni 60 dengan kategori cukup, serta ketuntasan klasikal minimum 85%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas 5 SD Negeri Antasari 1 Kab. Hulu Sungai Utara. Penelitian ini dilaksanakan pada semester Genap tahun ajaran 2023/2024 pada saat penugasan Kampus mengajar angkatan 7. Penelitian ini dirancang dalam dua siklus dengan rincian kegiatan pelaksanaan Pre –Tes AKM Kelas dan yang kedua Post-Tes AKM Kelas.

Persiapan/perencanaan, setelah selesai melaksanakan Pre-Tes AKM, mahasiswa, guru pamong dan dosen pembimbing lapangan membuat program kerja secara bersama-sama. Pada tahap perencanaan peneliti menentukan program kerja dengan muatan kurikulum yang ada pada kelas 5. Terkait hal tersebut program kerja yang dibuat mahasiswa adalah tentang kegiatan membaca buku cerita selama 15 menit sebelum pembelajaran kelas dimulai. Setelah persiapan selesai, dilanjutkan dengan pelaksanaan tindakan kelas yang dimulai dengan mengajak siswa dan siswi untuk membaca buku cerita selama 15 menit dengan judul "Impian Rara" kemudian diberikan lembar kerja siswa dengan permainan bahasa yakni dengan mengajak siswa untuk berkonsentrasi agar nantinya dapat menyimak buku cerita yang sudah dibaca tersebut. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan mengadakan tanya jawab mengenai latar cerita, siapa tokohnya, serta pesan apa yang dapat disampaikan dari cerita tersebut. Kemudian peserta didik diberikan lembar kerja untuk menuliskan kembali pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan buku cerita yang sudah mereka baca. Selanjutnya Langkah terakhir pada siklus I adalah dilakukan refleksi dengan tujuan untuk melihat kelemahan dan kendala-kendala yang dihadapi pada siklus I pertemuan pertama.

Pertemuan kedua siklus I dilaksanakan pada hari Jumat yang diawali dengan kegiatan bersholawat bersama. Kegiatan ini dimaksudkan agar peserta didik bisa mengambil makna bahwa kegiatan bersholawat sangat penting dilakukan untuk kegiatan rohani. Setelah selesai bersholawat, siswa diajak untuk melihat pojok baca yang ada di dalam kelas dengan tujuan supaya pembelajaran yang dilakukan tidak hanya monoton dikursi dan dimeja. Pada pojok baca buku-buku yang disediakan untuk Peserta didik beragam sehingga siswa bebas memilih buku apa saja yang ingin mereka baca. Hal tersebut bertujuan agar siswa tidak merasa bosan dengan pembelajaran di dalam kelas. Kemudian Pada akhir siklus I ini peserta didik diberikan tes membaca cerita dengan melengkapi lembar kerja siswa yang berisi permainan bahasa. Peserta didik diminta menulis kembali inti dari cerita yang mereka baca dilembar kerja yang sudah disediakan.

Berdasarkan hal itu, hasil tes kemampuan literasi siswa kelas I SD Negeri 5 Antasari sudah mengalami peningkatan dari sebelumnya. Hasil siklus I pertemuan kedua menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan literasi dalam hal menyimak sudah mengalami peningkatan. Rata-rata kemampuan Literasi siswa dalam hal menyimak pada siswa kelas 1 SD Negeri Antasari 1 pada siklus I mengalami peningkatan yakni dari 84% yang belum bisa membuat kesimpulan berkurang menjadi 78% artinya dengan adanya permainan bahasa yang digunakan untuk peningkatan literasi dalam hal membaca dan menyimak terjadi perkembangan yang bagus. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa

penggunaan permainan bahasa dapat meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa kelas 5 SD Negeri Antasari 1 Kab Hulu Sungai Utara. Namun, hasil siklus I menunjukkan ketuntasan klasikal kemampuan literasi dasar belum mencapai 85% sehingga perlu dilanjutkan pada siklus II dengan beberapa perbaikan pada pembelajaran literasi dengan pemanfaatan permainan bahasa.

Siklus II dilaksanakan pada hari Kamis. Kegiatan diawali dengan menyiapkan perencanaan pembelajaran. Pada siklus II sudah dilakukan beberapa penyesuaian sejalan dengan temuan pada siklus I. Pada siklus II ini siswa diajak untuk melakukan permainan bahasa terkait dengan revitalisasi mading. Pada kegiatan ini Tim kampus mengajar (mahasiswa) berkolaborasi dengan guru pamong untuk membuat mading yang lebih menarik agar menarik minat siswa dalam membaca. Mading sekolah didesain dengan warna-warni dan gambar yang menarik bagi anak-anak agar mereka tertarik untuk membaca dan memperhatikan informasi yang disampaikan. pada mading tersebut di buat berbagai macam informasi terbaru terkait dunia pendidikan seperti (1) Pengumuman Kegiatan Sekolah berisi tentang Informasi tentang acara-acara sekolah seperti pertunjukan bakat, lomba olahraga, pertemuan orang tua-guru, dan perayaan hari-hari besar, (2) Penghargaan dan Prestasi Siswa berisi tentang daftar nama siswa yang meraih prestasi baik di dalam maupun di luar sekolah, seperti juara kelas, juara lomba, atau penghargaan lainnya. (3) Kegiatan Ekstrakurikuler berisi Informasi kegiatan ekstrakurikuler yang tersedia di sekolah, seperti pramuka, seni, olahraga, atau klub sains, Informasi Umum berisi (1) Informasi tentang libur sekolah, perubahan jadwal, atau berita penting lainnya.

Berdasarkan pemaparan di atas, siswa diminta untuk membaca dan menggali lebih dalam tentang informasi yang bisa didapat dari adanya mading tersebut. Siswa terlihat sangat antusias melihat informasi-informasi yang ada di dalam mading tersebut. Setelah beberapa menit mereka mengamati dan membaca informasi yang tertera di dalam mading tersebut, kemudian siswa diminta untuk menyampaikan satu persatu isi informasi penting yang ada di dalam mading tersebut. Adapun indikator yang dipakai untuk mengukur kemampuan penyampaian informasi siswa adalah, jika siswa mampu menyampaikan empat informasi yang ada di mading maka nilainya 80, jika siswa mampu menyampaikan tiga informasi yang ada di mading maka nilainya 70, jika siswa mampu menyampaikan dua informasi yang ada di mading maka nilainya 60, dan jika siswa mampu menyampaikan satu informasi di mading maka nilainya 50. Berdasarkan indikator tersebut dapat ditarik kesimpulan dari 18 orang siswa kelas 5 SD Negeri Antasari 1, 4 orang (22%) mampu menyampaikan 4 informasi sekaligus, 5 orang (28%) mampu menyampaikan 3 informasi sekaligus, 5 orang (28%) mampu menyampaikan 2 informasi dan 4 orang (22%) hanya

mampu menyampaikan 1 informasi saja. Dari paparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan adanya revitalisasi madang meningkatkan literasi siswa kelas 5 SD Negeri Antasari 1 Kab. Hulu Sungai Utara. Hal ini terlihat persentasi menurun menjadi 50% siswa yang masih kurang dalam literasi membaca dan menulis.

Selanjutnya siklus II dilaksanakan kembali pada hari senin dikarenakan ketercapaian pembelajaran belum tercapai sampai delapan puluh persen. Guru dan mahasiswa kembali menjalankan program kerja dari kegiatan kampus mengajar yakni Lapak Baca Ruang Literasi HSU. Lapak Baca Ruang Literasi HSU merupakan komunitas yang mewadahi minat literasi. bagian dari ruang literasi adalah SLS yaitu Sobat Literasi sekolah, yang mana Sobat literasi Sekolah ini lah yang bekerja sama dengan kampus mengajar 7. Adapun kegiatan dari Sobat Literasi Sekolah ini mereka datang langsung ke sekolah SD Negeri Antasari 1 Kabupaten Hulu Sungai Utara dengan membawakan berbagai macam buku bacaan seperti buku dongeng, cerita rakyat, puisi dan juga buku pelajaran selain itu mereka juga membawakan buku yang berisi bahasa banjar. Para siswa-siswi dibebaskan untuk memilih buku yang ingin mereka baca, kemudian Sobat Literasi Sekolah juga mengajak siswa siswa belajar sambil bermain untuk menambah motivasi peserta didik dalam belajar. Adapun permainan yang mereka lakukan adalah bermain "Bingo kata". Selesai bermain "Bingo Kata" kemudian siswa-siswi diajak untuk bercerita tentang cita-cita mereka di masa depan dan nantinya apa yang mereka inginkan kedepannya. Adapun indikator penilaian dari program ini adalah siswa yang mampu bercerita lebih dari lima kalimat mendapatkan nilai 80, siswa yang mampu bercerita sampai lima kalimat mendapatkan point 70, siswa yang mampu bercerita sampai 4 kalimat mendapatkan point 60, siswa yang mampu bercerita sampai 3 kalimat mendapatkan point 50 dan siswa yang mampu bercerita sampai 2 kalimat mendapatkan point 40. Adapun hasil dari tes tersebut dapat disimpulkan sebagai berikut bahwa siswa kelas SD Negeri Antasari 1 berjumlah 18 orang dengan kategori sebagai berikut, satu orang bercerita tentang cita dan harapan masih dua kalimat, lima orang bercerita tentang cita-cita dan harapan kedepan sebanyak tiga kalimat, empat orang bercerita tentang cita-cita dan harapan kedepan sebanyak empat kalimat, lima orang bercerita tentang cita-cita dan harapan kedepan mampu bercerita sebanyak lima kalimat lebih. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kegiatan program kampus mengajar yang berkaitan dengan permainan bahasa dapat meningkatkan literasi siswa dalam hal berbicara, menyimak dan membaca. Berdasarkan hal tersebut jika dipersentasekan maka dapat dilihat sebagai berikut, 21% siswa mampu bercerita tentang cita-cita mereka sebanyak enam kalimat, 30% siswa mampu bercerita tentang cita-cita mereka sebanyak lima kalimat, 11% siswa mampu bercerita tentang cita-cita mereka sebanyak tiga kalimat, 11% siswa mampu bercerita tentang cita-

cita mereka sebanyak dua kalimat,

Berdasarkan hal itu, hasil tes kemampuan kemampuan literasi pada siswa SD Negeri Antasari 1 pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus I. Hasil siklus II menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan literasi sudah memenuhi KKM yang ditetapkan. Dari KKM 60 yang ditetapkan, rata-rata kemampuan literasi siswa dalam membaca dan menyimak kelas 5 SD Negeri Antasari 1 pada siklus II mencapai 80%. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan permainan bahasa pada siklus II dapat meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa kelas 5 SD Negeri Antasari 1. Hasil pada siklus II ini juga menunjukkan ketuntasan klasikal kemampuan literasi dasar siswa mencapai 85%. Hal ini menandakan bahwa ketuntasan klasikal yang ditetapkan dalam penelitian ini sudah tercapai. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini dapat dihentikan pada siklus II karena rata-rata kemampuan literasi siswa sudah melampaui KKM, serta ketuntasan klasikal yang ditentukan juga sudah 85%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Permainan Bahasa pada program kampus mengajar dapat meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa kelas 5 SD Negeri Antasari 1.

Selanjutnya pada tahap akhir penilaian, sesuai dengan kegiatan program kampus mengajar untuk mengukur kemampuan literasi siswa maka diadakan Post- test AKM Kelas (Assesment Kompetensi Minimum Kelas) yang tujuannya untuk mengukur kemampuan siswa SD Negeri Antasari 1 setelah adanya program kampus mengajar. Jumlah soal Post Tes AKM Kelas sebanyak 20 soal yang berkaitan dengan literasi. dari hasil Post-tes Akm Kelas dapat disimpulkan bahwa 85 persen siswa mampu menjawab dengan benar tentang soal literasi.

Berdasarkan penjabaran hasil di atas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Permainan Bahasa pada program kampus mengajar dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa SD Negeri Antasari 1 Kab. Hulu Sungai Utara. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar membaca dan menyimak setelah menggunakan permainan bahasa. Dari hasil tes pada pretes, siklus I, dan siklus II didapatkan bahwa rata-rata kemampuan literasi membaca dan menyimak pada setiap siklus mengalami peningkatan. Pada hasil Pre-tes dan Post-tes kemampuan membaca dan menyimak siswa terjadi peningkatan. Berdasarkan hasil tersebut ada beberapa temuan hasil penelitian ini (1) permainan bahasa dapat mempermudah siswa dalam melakukan kegiatan membaca dan menyimak (2) permainan bahasa membuat siswa tidak merasa bosan karena permainan bahasa ini juga dapat dijadikan sebagai hiburan untuk siswa agar pembelajaran di dalam kelas tidak monoton dan tidak membosankan. Hal ini sejalan dengan pendapat Sueca I N (2021) menyatakan bahwa permainan bahasa adalah media yang dapat mempermudah siswa dalam belajar

literasi dasar. Permainan bahasa mempunyai tujuan ganda, yaitu (1) untuk memperoleh kegembiraan sebagai fungsi bermain; dan (2) untuk melatih keterampilan berbahasa tertentu sebagai materi pelajaran. Senada dengan hal tersebut, (Sugiarsih, 2010) menyatakan tujuan permainan bahasa adalah untuk memperoleh kegembiraan dan memperoleh keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis). Lebih lanjut, (Sueca, 2020) menyatakan tujuan utama permainan Bahasa bukan semata-mata untuk memperoleh kesenangan melainkan untuk belajar keterampilan Bahasa. Anfiah (2018) berpandangan bahwa ada hubungan aktivitas bermain dengan keterampilan berliterasi. Bermain yang diperkaya dengan keterampilan literasi dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan anak tentang fungsi bahasa tulis dan mengenal tulisannya. Lebih lanjut, Anfiah (2018) menyatakan ada hubungan permainan bahasa dengan kemampuan literasi yang melibatkan simbol, struktur bunyi, dan bahan cetak. Oleh karena itu, permainan bahasa sangat cocok digunakan dalam pembelajaran literasi dasar, khususnya kegiatan membaca dan menulis permulaan.

Sejalan dengan hal itu, Soeparno (1988), menyatakan ada beberapa keunggulan permainan bahasa, antara lain:

(a) permainan bahasa sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar, (b) aktivitas yang dilakukan siswa bukan saja fisik tetapi juga mental, (c) dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar, (d) dapat memupuk rasa solidaritas dan kerjasama, (e) dengan permainan materi lebih mengesankan sehingga sukar dilupakan.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh Sueca dan Dewi (2021) dengan judul "Pengembangan Klinik Literasi Berbasis Permainan Bahasa dalam Kegiatan Literasi Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19". Hasil penelitian ini menunjukkan permainan bahasa dapat meningkatkan kemampuan literasi tulis siswa SD Negeri 1 Antasari kab. Hulu Sungai Utara. Berdasarkan hal itu dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini relevan dan mendukung penelitian sebelumnya.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Permainan Bahasa dapat meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa kelas 5 SD Negeri 1 Antasari Kab. Hulu Sungai Utara. Hal tersebut terlihat dari peningkatan kemampuan literasi membaca dan menyimak siswa kelas 5 SD Negeri Antasari 1 Kab. Hulu Sungai Utara. Pada Pre-test kemampuan membaca permulaan siswa SDN Antasari 1 Kab. Hulu Sungai Utara Adalah dari 18 siswa 1 orang yang mendapatkan nilai 9,5, 1 orang mendapatkan nilai 80, 2

orang yang mendapatkan nilai 70, 2 orang yang mendapatkan nilai 60, 5 orang yang mendapatkan nilai 50, 5 orang yang mendapatkan nilai 50 dan 7 orang yang mendapatkan nilai 40. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan hampir 80% siswa kelas 5 SD Negeri Antasari 1 masih rendah literasi khususnya membaca dan menyimak. Namun setelah adanya program mengajar kampus merdeka dengan penerapan permainan bahasa kemampuan literasi siswa meningkat menjadi 85 % sesuai dengan hasil Pos-Tes AKM. Adapun saran dalam penelitian ini ; (1) Peneliti menyarankan kepada guru kelas rendah agar hasil penelitian ini dijadikan acuan dalam kegiatan literasi dasar saat pembelajaran; (2) Peneliti menyarankan kepada siswa agar hasil penelitian ini dapat dijadikan umpan balik dalam melakukan kegiatan literasi dasar. (3) Kepada peneliti lain disarankan agar meneliti lebih jauh mengenai kegiatan literasi yang belum ditelaah dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A. (2017). Penerapan Permainan Bahasa (Katarsis) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas Iva Sd Negeri 01 Metro Pusat. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 9(2), 75. <https://doi.org/10.17509/eh.v9i2.7024>
- I Nengah Sueca & N. W. S. Darmayanti. (2020). Pembinaan Dan Pembimbingan Kegiatan Literasi Dasar Dalam Pembelajaran Di Rumah Selama Pandemi Covid-19 Pada Anak-Anak Banjar Dinas Temukus, Desa Besakih. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 557. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.3388>
- Kemendikbud. (2017a). Materi Pendukung Literasi Baca Tulis. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud. (2017b). Materi Pendukung Literasi Numerasi. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 8(9), 1–58.
- Lisnawati, I., & Ertinawati, Y. (2019). Literat Melalui Presentasi. *Metaedukasi*, 1(1), 1–12.
- Sueca, I. N. (2020). Efektivitas Permainan Bahasa (Katarsis) dalam Kegiatan Literasi Dasar pada Masa Pandemi Covid-19. *STKIP Suar Bangli*.
- Sueca, I. N., & Astuti, N. P. E. (2021). PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI KEGIATAN LITERASI TULIS DI SMAN 1 RENDANG. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Seni*, 9(2), 178–191.
- Sueca I N. (2021). Literasi Dasar: Bahan Literasi Berbasis Permainan Bahasa. *Nilacakra*.
- Sugiarsih, S. (2010). Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Syekhnurjati, S. . (2018). Hubungan Gerakan Literasi dengan minat baca siswa kelas VII di

SMP Negeri Kota Cirebon. 8–22.

Wahyuning, D. A., Gipayana, M., & Djatmika, E. T. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Literasi Bercirikan Quantum Teaching Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Efektif Dan Produktif. *Jurnal Pendidikan*, 2. Nomer 5, 667–675.