

PERAN PERMAINAN TEBAK SIAPA AKU DALAM MENINGKATKAN LITERASI MATEMATIKA SISWA SEKOLAH DASAR

Ni Kadek Ratih Apriani¹, Rury Kurniati², Nunung Pratiwi³

Ratihapriani148@gmail.com¹, rurykurniati391@gmail.com², npratiwi826@gmail.com³

Universitas Mataram

ABSTRAK

Literasi merupakan kemampuan individu untuk mencari informasi melalui membaca, menulis, berbicara, hingga mengumpulkan informasi. literasi adalah upaya untuk mendukung pembelajaran yang efektif dan efisien. Selain itu, budaya literasi juga dapat dianggap sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan siswa, memperluas kosa kata mereka, membantu mereka menulis, dan menumbuhkan minat baca pada anak sejak dini. Sebagai alternatif dikembangkanlah permainan “tebak siapa aku” sebagai upaya meningkatkan minat baca siswa. Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka dengan model pengembangan model ASSURE. Hasil kegiatan ini membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran dan menuntut siswa untuk membaca buku agar dapat menjawab pertanyaan dari permainan tersebut. Permainan ini dapat dibuat dengan menggunakan berbagai macam aplikasi diantaranya Microsoft PowerPoint dan Canva.

Kata Kunci : Literasi, Permainan.

ABSTRACT

Literacy is an individual's ability to seek information through reading, writing, speaking, and gathering information. literacy is an effort to support effective and efficient learning. In addition, literacy culture can also be considered as a tool in the learning process to increase students' knowledge, expand their vocabulary, help them write, and foster interest in reading in children from an early age. As an alternative, the game "guess who I am" was developed as an effort to increase students' interest in reading. This research uses the literature study method with the ASSURE model development model. The results of this activity make students more active in the learning process and require students to read books in order to answer questions from the game. This game can be made using various applications including Microsoft PowerPoint and Canva.

Keywords: Literacy, Game.

PENDAHULUAN

Membaca berperan penting dalam menambah ilmu pengetahuan serta wawasan. Sebagaimana seharusnya membaca merupakan salah satu proses belajar yang penting untuk mendapatkan ilmu pengetahuan. Kebiasaan membaca harus dikembangkan sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan (Aswat & Nurmaya, 2019). Kemampuan individu untuk mencari informasi melalui membaca, menulis, berbicara, hingga mengumpulkan informasi merupakan jenis kegiatan dalam literasi (Subandiyah, 2017).

Kegiatan membaca yang seharusnya dijadikan kebiasaan baik berbanding terbalik dengan kebiasaan minat baca di Indonesia. Menurut UNESCO indeks minat baca masyarakat Indonesia hanya menyentuh angka 0,001% atau dari 1.000 orang di Indonesia hanya 1 orang yang rajin membaca. Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (Kemenikominfo) merilis hasil riset bertajuk World's Most Literate Nations Ranked yang dilakukan oleh Central Connecticut State University pada 2016, menyatakan Indonesia berada pada peringkat 60 dari 61 negara (Indrasari, 2024).

Literasi sebagai dasar keberhasilan dalam melaksanakan proses pembelajaran yang

efektif di sekolah dapat membuat siswa terampil dalam mencari informasi yang dibutuhkan pada abad 21 (Gogahu & Prasetyo, 2020). Berdasarkan teori di atas tentang budaya dan literasi, dapat dikatakan bahwa budaya literasi adalah upaya untuk mendukung pembelajaran yang efektif dan efisien. Selain itu, budaya literasi juga dapat dianggap sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan siswa, memperluas kosakata mereka, membantu mereka menulis, dan menumbuhkan minat baca pada anak sejak dini.

Sebagai upaya mendorong minat baca siswa maka munculah gagasan mengenai penggabungan kegiatan bermain dalam metode pembelajaran dan literasi. Pada anak usia dini pada tingkat sekolah dasar, keterampilan menyimak, mencari informasi melalui membaca, menulis, berbicara, hingga mengumpulkan informasi harus menyenangkan. Penggunaan permainan edukatif merupakan cara efektif untuk meningkatkan literasi pada siswa (Permainan PALI: Sarana Peningkatan Keterampilan Berbahasa dalam Upaya Internalisasi Literasi pada Anak Usia Sekolah Dasar, 2023). Dalam hal ini dikembangkan permainan “Tebak Siapa aku” untuk meningkatkan minat baca siswa dalam pelajaran matematika.

Dalam kegiatan bermain “Tebak Siapa Aku” siswa diharapkan mendapatkan dorongan untuk membaca buku agar dapat memenangkan permainan tersebut. Siswa dituntut untuk membaca dan mengumpulkan informasi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada permainan tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka atau literature research. Pada metode ini, pengolahan data dan pengumpulan informasi dilakukan dengan mengambil data dari buku dan artikel (Dalimunthe, 2016). Data dalam penelitian ini menggunakan data sekunder yang berasal dari jurnal, artikel ilmiah yang telah disesuaikan dengan topik pembahasan mengenai media pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan literasi siswa sekolah dasar. Model yang digunakan adalah model ASSURE dimana model ini memiliki langkah-langkah sebagai berikut:

1. Analyze Learners (Menganalisis Siswa): Memahami karakteristik dan kebutuhan siswa.
2. State Objectives (Menyusun Tujuan): Merumuskan tujuan pembelajaran yang spesifik.
3. Select Media, Materials, and Methods (Memilih Media, Materi, dan Metode): Memilih media pembelajaran, materi, dan metode yang sesuai untuk mencapai tujuan.
4. Utilize Media and Materials (Memanfaatkan Media dan Materi): Mengembangkan materi pembelajaran dengan menggunakan media yang telah dipilih.
5. Require Learner Participation (Mengharuskan Partisipasi Siswa): Mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran.
6. Evaluate and Revise (Evaluasi dan Revisi): Melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran dan revisi jika diperlukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan tebak siapa aku merupakan jenis permainan yang menuntut siswa harus mengetahui jenis apa yang dimaksudkan dalam pernyataan-pernyataan yang terdapat dalam permainan tersebut. Permainan ini dirancang untuk menguji kreativitas, keterampilan berpikir, dan pemahaman atas pernyataan yang tersedia. Permainan ini disusun untuk memenuhi literasi siswa khususnya dalam pelajaran matematika mengenai materi sifat-sifat bangun datar segiempat.

Langkah-langkah permainan ini terdiri dari 4 tahapan. Pada tahapan 1 siswa dituntut untuk membaca buku pelajaran mengenai materi sifat-sifat bangun datar segiempat.

Selanjutnya, pada tahap 2 siswa memainkan permainan “tebak siapa aku” dengan membaca pernyataan-pernyataan yang tersedia. lalu, pada tahap 3 peserta didik mengangkat papan jawaban mengenai bangun datar yang dimaksudkan pada soal tersebut. Pada tahap terakhir, guru mengecek jawaban siswa dan memberikan point kepada kelompok siswa yang benar



Gambar 1 Papan jawaban permainan "tebak siapa aku"

Permainan ini dapat disesuaikan dengan mata pelajaran lainnya yang dibutuhkan oleh guru untuk meningkatkan minat membaca siswa serta meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Langkah-langkah pembuatan permainan ini sangatlah sederhana. Pembuatan permainan ini dapat menggunakan berbagai aplikasi diantaranya dapat menggunakan Microsoft PowerPoint Atau Canva .



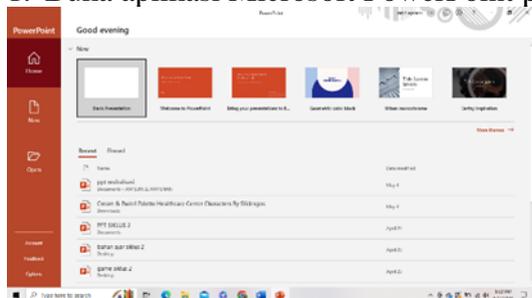
Gambar 2 Logo Microsoft PowerPoin



Gambar 3 Logo Canva

Berikut langkah-langkah dalam membuat permainan ini dengan menggunakan Microsoft PowerPoint:

1. Buka aplikasi Microsoft PowerPoint pada device yang dimiliki

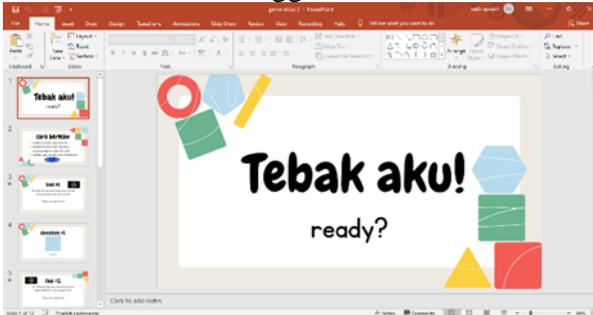


Gambar 4 Tampilan Microsoft PowerPoint

2. Klik new untuk membuat lembar baru
3. Pilihlah atau buat design untuk tampilan permainan tebak siapa aku pada bar design yang

tersedia pada toolbar Microsoft PowerPoint

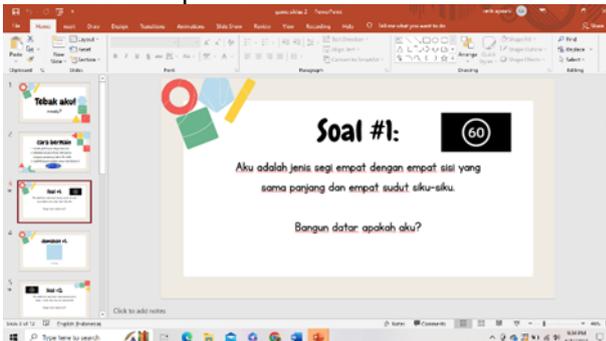
4. Masukkan tata cara bermain dan pernyataan-pernyataan mengenai materi yang digunakan, dalam hal ini menggunakan materi sifat-sifat bangun datar



Gambar 6 Tampilan depan Permainan Tebak Siapa Aku



Gambar 7 Tampilan tata cara bermain



Gambar 8 Tampilan soal

5. Tambahkan waktu pada pojok soal jika dibutuhkan.
6. Masukkan jawaban atas pertanyaan tersebut pada slide selanjutnya. Jawaban ini dimunculkan saat siswa sudah mengangkat papan jawaban yang sudah dibagikan



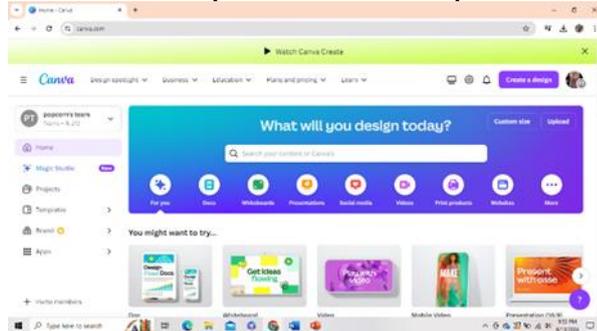
Gambar 9 Tampilan Jawaban

7. Ulangi langkah 4 hingga 6 sebanyak soal yang dibutuhkan.

Selain menggunakan Microsoft PowerPoint penggunaan aplikasi lainnya dipersilahkan. Aplikasi yang bisa digunakan dapat berupa Canva. Berikut langkah-langkah

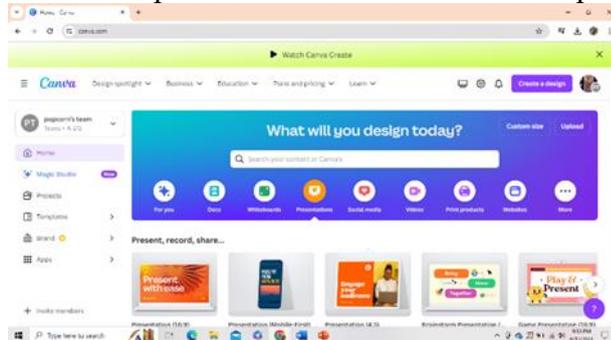
penggunaan aplikasi canva untuk pembuatan permainan “tebak siapa aku”

1. Buka Canva pada browser atau pencarian melalui link <https://www.canva.com/>



Gambar 10 Tampilan website canva

2. Pilihlah presentations untuk memilih tampilan pada permainan “tebak siapa aku”



Gambar 11 pemilihan tampilan

KESIMPULAN

Sebagai upaya meningkatkan minat literasi siswa usia sekolah dasar penggunaan media permainan dalam pembelajaran dapat menjadi alternatif proses pembelajaran. Salah satu jenis permainan yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar segiempat adalah permainan “tebak siapa aku” dalam permainan ini siswa dituntut agar bisa membaca dan berpikir kritis untuk menjawab pertanyaan pada permainan ini.

Selain itu, dengan menggunakan permainan dalam proses pembelajaran, siswa menjadi lebih aktif untuk mengikuti proses pembelajaran. Isi soal dalam permainan ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Kelebihan lainnya dari pembuatan permainan “tebak siapa aku” ini adalah proses pembuatannya yang mudah diakses oleh semua orang. Pembuatan permainan ini dapat menggunakan berbagai macam aplikasi diantaranya Microsoft PowerPoint dan Canva.

DAFTAR PUSTAKA

- Aswat, H., & Nurmaya, G. A. (2019). Analisis Gerakan Literasi Pojok Baca Kelas Terhadap Eksistensi Dayabaca Anak Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 70-78.
- Dalimunthe, D. (2016). Kajian proses islamisasi di Indonesia (studi pustaka). *Jurnal studi agama dan masyarakat*, 12(1), 115-125.
- Gogahu, D. G., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1004-1015.
- Indrasari, Y. (2024, April 23). UNESCO Sebut Minat Baca Orang Indonesia Masih Rendah. *Radio Republik Indonesia RRI*.
- Permainan PALI: Sarana Peningkatan Keterampilan Berbahasa dalam Upaya Internalisasi

Literasi pada Anak Usia Sekolah Dasar. (2023, September 6). Balai Bahasa Provinsi Sumatera Selatan.

Subandiyah, H. (2017). Pembelajaran literasi dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. *paramasastra: jurnal ilmiah bahasa sastra dan pembelajarannya*, 2(1).

.

.