Attractive : Innovative Education Journal
Vol. 5, No. 2, July 2023

Penerapan Fun Literacy Activity (FLA) melalui Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Kelas 3 di SDN 5 Tilongkabila Kabupaten Bone Bolango

Ditya Ibrahim [1*], Meiske Puluhulawa [2], Marsella Desriyarini Gui [3], Tomi Bidjai [4], Maryam H. Dumako [5], Syamsu Qamar Badu [6], Evi Hulukati [7], Novianty Djafri[8]
[1,2,3,4,5,6,7,8] *Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia*

Corresponding Author: ditya.ibrahim4@gmail.com

ARTICLE INFO
Article history:
Received
April 25, 2023
Revised
June 09, 2023
Accepted
June 24, 2023

ABSTRACT

To improve literacy culture, fun literacy learning methods are needed. The application of Fun Literacy Activity through the game of snakes and ladders is a learning method that has the characteristics of integrating the process of ongoing literacy activities by playing. This study aims to test the application of Fun Literacy Activity through snakes and ladders games that are friendly for 3rd graders. Through Fun Literacy Activity it is used to develop student literacy. The research method used was classroom action research using the model put forward by Kemmis and Mc Taggart which consisted of 2 cycles. The results showed that before the implementation of the cycle, 13 students or 23.1% of students showed literacy behaviour, and during the implementation of the action in cycle I, a score of 53.85% or 7 out of 13 students showed literacy behavior. Then the action was carried out in cycle II to obtain a score of 92.30% or as many as 12 out of 13 students who had demonstrated literacy behavior. Based on the data above, it shows that there is a change in behavior in each implementation of the cycle, each increase from the implementation of the initial observations which was originally 23.1% increased by 30.75% to cycle I on students' literacy behavior. Far from that, an increase in literacy behavior also occurred in the implementation of actions from cycle I to cycle II, namely an increase of 38.45% from cycle I to cycle II. This shows that the application of Fun Literacy Activity through snakes and ladders game can improve the literacy behavior of grade 3 students at SDN 5 Tilongkabila.

Keywords: Fun Literacy Activity, Snake Ladder Game, Literacy Learning Method

Journal Homepage https://www.attractivejournal.com/index.php/aj/
This is an open access article under the CC BY SA license
https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/
Published by CV. Creative Tugu Pena

PENDAHULUAN

Literasi adalah pengetahuan paling dasar dalam dunia pendidikan yang harus dikuasai oleh seorang individu dimulai sejak usia dini, terutama saat menempuh pendidikan di sekolah dasar (Putri, 2022). Menurut penelitian Andreas (2019) bahwasanya kemampuan literasi peserta didik masih tergolong rendah. Hal ini didasari dari data *Programmed for International Student Assessment* (PISA) pada tahun 2018 dari total 79 negara sebagai objek kajian bahwasanya kompetensi yang dimiliki siswa Indonesia pada kategori membaca memiliki skor sebesar 371 dengan rata-rata OECD yakni 487, untuk kompetensi numerasi atau perhitungan matematika, Indonesia

berhasil mendapatkan skor sebesar 379 dengan rata-rata OECD 487, selanjutnya pada kompetensi sains siswa Indonesia memiliki skor sebesar 389 dengan rata-rata OECD 489 (Kemdikbud, 2019). Survei PISA di tahun 2018 ini dilakukan terhadap siswa sebanyak 600.000 anak yang berusia 15 tahun dari 79 negara. Survei ini dilakukan setiap tiga tahun sekali.

Kemampuan literasi merupakan bagian dari kemampuan seseorang dalam menggunakan penalaran (Ekowati et al, 2019). Kemampuan penalaran bermanfaat dalam membentuk dan menimbang ide dari masalah yang dihadapi, hal ini diharapkan dapat mengambil keputusan yang benar dalam menyelesaikan persoalan hidupnya (Rohana, 2015). Sejalan dengan hal tersebut penalaran yaitu kemampuan dalam menganalisis serta memahami pernyataan, melalui sebuah kegiatan dengan memanipulasi Bahasa dan tanda matematis yang dihadapi dalam keseharian memanifestasikan afirmasi terebut secara lisan dan tulisan, sehingga literasi berperan sebagai uni terpenting untuk menghadapi permasalahan sehari-hari dan tentunya sebagai dasar untuk menjawab tantangan abad 21 (Fajriyah et al., 2019).

Pada hakikatnya tidak semua anak memiliki kemampuan ber literasi yang sama, setiap anak memiliki kemampuan literasi yang berbeda-beda, terutama dalam pengembangannya (Perdana & Suswandari, 2021). Pengembangan kemampuan ber literasi siswa dicapai dari tingkat sebuah kesuksesan pembelajaran yang terjadi (Budiana et al., 2021). Suksesnya kegiatan pembelajaran salah satunya dipengaruhi oleh penggunaan Teknik dan metode yang tepat dan menarik bagi siswa, dimana sisa dapat berproses untuk meningkatkan kompetensinya melalui pembelajaran (Lilawati, 2020). Penelitian yang dilakukan oleh Nasution (2017) bahwasanya penggunaan metode yang tidak tepat berdampak besar terhadap sebuah keberhasilan dari proses pembelajaran. Dampak tersebut menyebabkan terjadinya rendahnya tingkat motivasi belajar peserta didik dalam belajar. Sampai saat ini penerapan media pembelajaran yang konvensional (teacher centered) yang membosankan cenderung masih banyak digunakan sebagian besar pendidik (Diana, 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang telah kami lakukan di SDN 5 Tilongkabila bahwa kegiatan literasi di sekolah ini tidak hanya dilakukan dalam pembelajaran saja namun juga dilaksanakan diberbagai kesempatan. Dalam membangun budaya literasi yang positif di sekolah ini, pihak sekolah melakukan beberapa strategi maupun upaya misalnya menjalankan kegiatan membaca dalam hati dan /atau guru membacakan buku dengan nyaring selama 15 menit sebelum pelajaran berlangsung, menyediakan buku bacaan yang menarik bagi siswa yang tersedia di perpustakaan sekolah, melakukan kerjasama dengan pihak dinas perpustakaan daerah untuk melakukan kunjungan ke sekolah dengan mobil perpustakaan keliling di sekolah ini, dan mengundang pendongeng dari luar daerah (kerja sama dengan pihak dinas pendidikan daerah) untuk mendukung program literasi di sekolah.

Namun kenyataannya di SD Negeri 5 Tilongkabila, pada proses pelaksanaan kegiatan literasi ternyata masih mengalami kendala misalnya kegiatan literasi (mendongeng) yang dilakukan oleh guru banyak menerapkan metode datar. Guru (si pendongeng) terkesan membaca bacaan tidak disertai dengan mimic, dan suara yang bisa menumbuhkan minat siswa dalam menyimak. Tampilan cover buku yang kurang menarik perhatian siswa ditambah lagi isinya hanya tes narasi panjang tanpa disertai adanya gambar yang menarik istilahnya *full text but less picture* yang membuat siswa enggan untuk menyentuhnya. Ketersediaan buku bacaan yang tidak sebanding dengan populasi siswa di sekolah ini, sehingga ketika siswa melakukan kegiatan literasi terkadang siswa tidak mendapatkan kesempatan membaca buku yang

disukainya saat itu. Metode maupun media yang itu-itu saja yang digunakan pihak sekolah misalnya metode ceramah, media gambar, yang terkesan ketinggalan zaman dan tidak efektif dalam meningkatkan minat berliterasi siswa. Berdasarkan fakta yang ditemui di lapangan jelaslah bahwa penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat dapat berperan dalam membangun kegiatan berliterasi yang menyenangkan, maka tujuan pembelajaran tentunya dapat tersampaikan dengan maksimal kepada siswa (Lisa, 2018). Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan adalah metode berbasis permainan (Nasution, 2017).

Pada penelitian yang dilakukan Yusuf (2016) bahwasanya penerapan permainan (game) ini perlu diterapkan meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran, akan tetapi masih belum meningkatkan kemampuan dasar siswa. Pembelajaran yang terkesan bosan dan tidak memiliki suatu tantangan bagi siswa. Hal ini menimbulkan kebosanan dan penurunan kemampuan peserta didik. Pengetahuan dan keterampilan siswa wajib dikembangkan dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat menkonstruksi sendiri ilmu pengetahuannya. Oleh karena itu, perlu adanya sebuah kegiatan pembelajaran yang mengajak siswa dalam memecahkan sebuah persoalan dan tentunya kegiatan tersebut dikemas dengan pembelajaran yang menarik. Hal tersebut dilakukan guna terciptanya suatu iklim belajar yang menarik dan secara tidak langsung hal itulah yang dapat melatih keterampilan siswa dengan sendirinya (Candra & Rahayu, 2021a). Pembelajaran yang dikemas dengan permainan tentunya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa jika dibandingkan dengan penggunaan strategi belajar lainnya (Ekowati, et al., 2019). Implementasi pembelajaran berbasis permainan merupakan suatu metode pembelajaran yang mempunyai karakteristik berupa pengintegrasian proses berlangsungnya pembelajaran dengan bermain (Maulidina & Abidin, 2020).

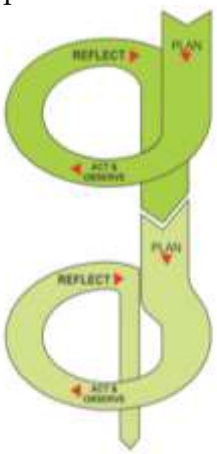
Salah satu bentuk permainan yang dapat dikombinasikan dalam pembelajaran yakni permainan ular tangga. Permainan ular tangga merupakan permainan yang telah banyak diketahui (familiar) bagi siswa, sehingga tidak perlu waktu yang lama buat mengenalkan serta menerangkan nama game ini kepada anak (Sugiwati, 2012). Ular tangga bagaikan media pendidikan yang menarik dimana pemanfaatannya membuat anak jadi bahagia, anak terasa bagaikan bermain meski pada realitanya game ini ialah belajar sambal bermain (Nurhidayati & Imron, 2021). Permainan ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan terdapat kotak-kotak serta gambar tangga dan ular (Safabila, et al.,2021). Dalam permainan ini siswalah yang menjadi pion uatama dalam bermain, hal inilah yang membuat kegiatan bermain sambil belajar menjadi lebih menarik dan bermakna. Pada kegiatan ini, lantai kelas yang dilapisi spanduk permainan ular tangga berukuran 3m x 3m menjadi media papan dalam bermain. Ini dilakukan agar anak dapat lebih leluasa bermain dalam menjalankan pion (dirinya). Pada papan pion ini berisikan gambar serta tulisan yang berisikan soal sebagai sarana instruksi, siswa tidak hanya diajarkan berliterasi tetapi juga untuk menyelesaikan sebuah tantangan. Penulis menggunakan tulisan sebagai instruksi langsung sebagai konsep literasi. Permainan ular tangga raksasa berhasil dalam menarik perhatian siswa serta penggunaan media tersebut dinyatakan efektif dan aman bagi siswa (Afifah & Hartatik, 2019: Wulandari &Pravesti 2021).

Berdasarkan hasil penelitian Permadi (2018), bahwa dengan bermain ular tangga dapat meningkatkan kemampuan anak. Sejalan dengan penelitian Handayani (2015) melalui media ular tangga dapat meningkatkan kemampuan kognisi anak. Aspek fisik motorik terstimulasi dengan koordinasi seluruh tubuh dalam memainkan

permainan ini. Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti akan melakukan pengkajian tentang Penerapan *Fun Literacy Activity (FLA*) melalui permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas 3 di SDN 5 Tilongkabila.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang diterapkan pada penelitian kali ini merupakan penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain penelitian menggunakan model Stephen Kemmis dan Mc.Taggart. PTK yang digunakan dirancang dengan menggunakan dua tahapan siklus, setiap tahapan siklus terdiri dari 4 tahapan. Desain penelitian Tindakan kelas model Kemmis dan Mc Taggart ini dapat dilihat dalam gambar berikut:



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan dari Kemmis dan Mc Taggart

Desain penelitian tindakan kelas (PTK) dalam penelitian ini berdasarkan gambar di atas, yaitu: 1) perencanaan (plan); tahapan ini berisi rencana tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas 3 dengan penerapan Fun Literacy Activity (FLA) melalui permainan ular tangga. Perencanaan tindakan terdiri dari mempersiapkan RPP, media pembelajaran permainan ular tangga, persiapan peralatan dan bahan praktik, sosialisasi pembelajaran dengan permainan ular tangga kepada siswa dan mempersiapkan instrumen penelitian, 2) kedua tindakan (act); pada tahap ini peneliti melaksanakan pembelajaran yang telah direncanakan. Guru melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan Fun Literacy Activity (FLA) melalui permainan ular tangga berdasarkan buku tema 8 sub tema aku anak mandiri K-13 dengan langkah penerapan permainan ular tangga sebagai berikut (a) siswa menentukan sendiri siapa pemain pertama dengan cara melakukan gunting kertas batu, begitu seterusnya sampai semua siswa memiliki urutan dalam bermain, (b) siswa memulai permainan dengan cara melemparkan dadu, siswa melangkah maju sesuai dengan jumlah dadu yang didapat, (c) siswa melakukan instruksi dan atau menjawab soal pada kotak yang menjadi tempat pendaratannya ketika melemparkan dadu. Ketika siswa mendapatkan tangga dalam kotak, maka siswa akan naik ke kotak yang menjadi akhir dari gambar tangga tersebut dengan berbagai cara mulai dari naik dengan cara melompat, naik sambal bernyanyi, naik dengan menggunakan 1 kaki, dsb sesuai instruksi yang ada pada kotak tersebut, begitu pula ketika siswa mendarat di kotak yang memiliki kepala ular, maka siswa akan turun ke kotak yang menjadi akhir dari ekor ular tersebut tentunya sesuai dengan instruksi yang berlaku dalam kotak itu. (d) Ketika siswa mendarat di kotak yang bertuliskan gift card maka siswa akan menggunakan haknya untuk memilih salah satu kartu, dalam kartu tersebut terdapat soal dan ketika siswa mampu menjawab soal tersebut dengan benar maka siswa akan

mendapatkan hadiah (gift) atas keberhasilan siswa dalam menjawab soal. (e) untuk memenangkan permainan, sang pion harus berhenti tepat di kotak terakhir papan, begitu seterusnya, dan; 8) guru bersama-sama siswa menyimpulkan kegiatan pada akhir pertemuan (Rusman, 2011). 3) observasi (observe); tahapan observasi dilakukan oleh peneliti dibantu oleh 4 observer untuk mengamati secara langsung pada saat proses pembelajaran berlangsung. Observasi bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perubahan yang terjadi dengan adanya pelaksanaan tindakan yang sedang dilaksanakan yaitu penerapan Fun Literacy Activity (FLA) melalui permainan ular tangga dan pencapaian siswa dalam mencapai kemampuan siswa berliterasi yang ditandai dengan siswa mampu memahami instruksi di setiap kotak dengan bernalar kritis, kreatif, kerjasama/bergotong royong dan memahami kebhinnekaan, 4) refleksi (reflect); tahap refleksi ini merupakan tindakan yang dilakukan dengan cara mengevaluasi hasil pelaksanaan tindakan. Refleksi didasarkan dari data yang terkumpul berupa hasil observasi dan penilaian. Hasil refleksi dijadikan sebagai dasar untuk penentuan dilaksanakan atau tindak tindakan pada siklus selanjutnya. Model PTK berbentuk spiral dan berkelanjutan apabila target hasil tindakan yang dilakukan belum tercapai maka dilanjutkan dengan siklus berikutnya

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret sampai dengan Mei 2023. Penelitian bertempat di Sekolah Dasar Negeri 5 Tilongkabila Kabupaten Bone Bolango dengan subjek penelitian adalah siswa kelas III yang berjumlah 13 orang siswa. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui tentang bagaimana upaya meningkatkan kemampuan berliterasi siswa kelas III dengan penerapan Fun Literacy Activity (FLA) melalui permainan ular tangga. Prosedur penelitian yang dilaksanakan dalam penelitian ini, dalam satu siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan data observasi. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dari hasil observasi aktivitas guru dan siswa dalam penerapan Fun Literacy Activity (FLA) melalui permainan ular tangga, keterampilan berpikir kritis siswa dan minat berliterasi siswa. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian kasus di suatu kelas yang hasilnya tidak untuk digeneralisasikan, maka analisis data cukup dengan mendeskripsikan data yang terkumpul. Teknik statistik yang digunakan adalah statistik deskriptif. Masing-masing variabel penelitian dianalisis dengan mengacu pada kriteria yang ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prosedur dari penelitian yang dilakukan menggunakan prosedur penelitian tindakan kelas dari Kemmis dan Mc Taagart terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan terdiri dari 2 siklus, yang dilaksanakan mulai tanggal 13 Maret 2023 sampai dengan 12 Mei 2023. Tindakan yang diberikan berupa penerapan *Fun Literacy Activity* (FLA) melalui permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berliterasi siswa kelas 3. Pada pertemuan pertama, siswa yang hadir sebanyak 13 orang siswa, lengkap dan tidak ada yang absen. Sebelum pelaksanaan siklus I diperoleh data 76,9% siswa atau 10 dari 13 siswa masih belum menunjukan minat dan perilaku berliterasi dengan baik, dan sebanyak 23,1% siswa sudah menunjukan minat dan perilaku berliterasi dengan baik, hal tersebut ditandai dengan perilaku siswa tidak minat membaca karena buku yang disajikan masih banyak full text, serta siswa tidak mandiri misalnya ditandai dengan siswa meminta bantuan kepada guru maupun temannya untuk memahami suatu materi.

Perilaku siswa dalam pembelajaran secara umum di kelas ini pada dasarnya mempunyai sifat yang cukup aktif. Namun keaktifan tersebut belum terarah dengan baik untuk hal-hal yang positif. Misalnya, ketika pelaksanaan membaca 15 menit sebelum masuk siswa tidak termotivasi dalam membaca, pura-pura dalam membaca, dan terkadang pula banyak siswa yang memilih buku secara asal-asalan. Dalam kegiatan membaca siswa akan cepat merasa bosan, pasalnya dalam buku bacaan yang di baca oleh siswa terlalu banyak tentang tulisan dibandingkan dengan gambar-gambar yang menarik. Di samping itu, siswa cepat bosan dan sulit untuk tetap fokus dalam waktu yang lama. Terlihat disaat guru menjelaskan pembelajaran, hanya sebagian kecil siswa yang sungguh memperhatikan. Selebihnya sibuk dengan aktivitas masing-masing, ada yang berbicara dengan teman, melirik ke jendela, bermenung, dan lain sebagainya.

Dari siklus I diperoleh 46,15% siswa atau 6 dari 13 siswa masih belum menunjukan perilaku berliterasi yang baik dan benar dan tentunya belum menunjukan sikap bernalar kritis serta kreatif, dan 7 dari 13 siswa atau 53,85% siswa sudah menunjukkan perilaku berliterasi yang baik dan benar dan tentunya sudah menunjukan sikap bernalar kritis serta kreatif.

Setelah melakukan siklus pada tahap I, maka dilakukan sebuah tindakan reflektif. Hasil tersebut kemudian digunakan untuk perbaikan proses belajar mengajar pada siklus II. Penjabaran hasil refleksi pada siklus I dapat diperhatikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Refleksi Siklus I

Kekurangan	**Penyebab**	**Alternatif Perbaikan**
Masih adanya siswa yang tidak aktif dalam melakukan FLA permainan Ular tangga	Masih adanya siswa yang belum paham tentang aturan permainan	Guru menjelaskan kembali tata cara melakukan FLA permainan Ular Tangga.
Masih adanya siswa yang kurang memahami instruksi dalam kotak	Siswa tidak fokus dalam memahami instruksi dalam kotak	Mengarahkan siswa agar mengikuti instruksi daalam kotak
Adanya siswa yang tidak merasa nyaman ketika melakukan permainan	Ukuran papan permainan yang terlalu kecil	Memperbesar ukuran papan permainan yang sebelumnya 2x2 meter menjadi 3x3 meter

Berdasarkan tabel di atas, hasil refleksi menunjukkan bahwa masih terdapat kekurangan yang tentunya harus dilakukan perbaikan dalam pelaksanaan aktivitas lebih lanjut untuk pemahaman tentang *Fun Literacy Activity* (FLA) melalui permainan ular tangga dalam berliterasi. Oleh karena itu,

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini, beberapa persiapan untuk proses kegiatan literasi dilakukan yang antara lain meliputi; pengembangan RPP, pengembangan penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga yang lebih bervariasi. Pada tahap perbaikan RPP, pengembangan kompetensi dasar dilakukan dalam pemahaman cara berliterasi dengan baik dan benar. Dalam proses perbaikan

RPP tersebut, peneliti melakukan analisa kedalaman materi pelajaran dengan alokasi waktu yang tersedia.

2. Pelaksanaan

Pada hari Jumat tanggal 12 Mei 2023 untuk pembiasaan berliterasi, seperti biasa siswa diajak untuk melakukan kegiatan membaca 15 menit sebelum melaksanakan pembelajaran di kelas. Untuk kegiatan pelaksanaan belajar mengajar dilakukan dalam durasi waktu 2 x 45 menit. Aktivitas literasi tidak berhenti di waktu 15 menit tersebut, melainkan dilanjutkan ke dalam proses pembelajaran. Guru menyisipkan kegiatan berliterasi ini kepada siswa dengan penerapan *Fun Literacy Activity* (FLA) melalui permainan ular tangga di sela-sela aktivitas pembelajaran yang tujuannya untuk menumbuhkan minat berliterasi siswa. Sebelum melaksanakan penerapan *Fun Literacy Activity* (FLA) melalui permainan ular tangga, guru memberikan pengantar tentang tata cara aturan dalam permainan. Siswa diberikan kesempatan untuk melakukan tanya jawab terkait kegiatan yang akan dilakukan nanti. Guru bersama siswa melakukan kesepakatan terkait permainan, misalnya siswa harus tertib dalam bermain, tidak boleh saling dorong mendorong ketika bermain, tidak boleh membantu teman dalam menjawab pertanyaan terkecuali dalam instruksi hal tersebut di bolehkan, dsb. Selanjutnya, sebelum melaksanakan penerapan *Fun Literacy Activity* (FLA) guru mengajak siswa melakukan *ice breaking* tujuannya yaitu untuk membakar semangat siswa. Setelah itu, siswa melakukan kegiatan literasi dengan penerapan *Fun Literacy Activity* (FLA) melalui permainan ular tangga dengan khidmat. Siswa yang mendapatkan giliran pertama, menjadi pion pertama dalam kegiatan *Fun Literacy Activity* (FLA) ini. Siswa melangkah sesuai angka dadu yang didapatnya. Selanjutnya siswa melaksanakan instruksi yang ada pada kotak pendaratannya. Siswa melaksanakan kegiatan *Fun Literacy Activity* (FLA) sesuai alokasi waktu yang diberikan guru. Pada akhir kegiatan, dilakukan kegiatan refleksi atas hasil kegiatan literasi dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan.

3. Observasi

Catatan dan hasil pengamatan yang diperoleh dari proses kegiatan *Fun Literacy Activity* (FLA) dianalisa menghasilkan data penelitian sebagai berikut: Berdasarkan data observasi atas kegiatan literasi siswa kelas 3 pada penerapan *Fun Literacy Activity* (FLA) melalui permainan ular tangga yang ada pada siklus II, diketahui bahwa penggunaan *Fun Literacy Activity* (FLA) melalui permainan ular tangga ini memberikan perkembangan dan kemajuan yang baik kepada para siswa saat melaksanakan kegiatan literasi. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya keberminatan siswa dalam berliterasi. Lebih dari itu, penerapan *Fun Literacy Activity* (FLA) melalui permainan ular tangga membuat siswa terlibat secara aktif dan senang (*fun)* ketika berliterasi sambil bermain. Penerapan *Fun Literacy Activity* (FLA) melalui permainan ular tangga lebih diminati siswa berdasarkan penjelasan siswa dari wawancara yang dilakukan. Keberhasilan penerapan *Fun Literacy Activity* (FLA) melalui permainan ular tangga terlihat dari antusiasnya siswa dalam melaksanakan *Fun Literacy Activity* (FLA) ini. Sebelumnya pada siklus I pada pelaksanaan tindakan ditemui bahwa masih adanya siswa yang tidak aktif dalam melakukan FLA permainan Ular tangga, adanya siswa yang kurang memahami instruksi dalam kotak, serta siswa yang merasa tidak nyaman ketika melakukan permainan diakibatkan oleh ukuran papan yang terlalu kecil dalam kegiatan FLA. Maka selanjutnya dilakukan tindakan berikutnya yakni pada siklus II diperoleh, siswa telah menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam penerapan *Fun Literacy Activity* (FLA). Dapat dijabarkan keunggulan kegiatan siklus II dari siklus 1 yaitu: Pertama, efisiensi penggunaan waktu pada siklus

II lebih baik dari siklus I sehingga memungkinkan proses kegiatan penerapan *Fun Literacy Activity* (FLA) melalui permainan ular tangga menjadi lebih efektif. Kedua, pada siklus II ini tidak hanya soal yang di jawab dengan benar oleh siswa, Instruksi demi instruksi yang ada dalam kotak pun dilaksanakan siswa dengan baik dan benar. Ketiga. Lebih dari itu, siswa diberikan kebebasan mengekspresikan perasaannya ketika melaksanakan *Fun Literacy Activity* (FLA) ini dengan cara bernyanyi, melompat, tertawa, bahkan ada siswa yang sampai bisa membuat pantun terkait literasi. Keempat, tindakan lanjutan ini dianggap lebih baik dari sebelumnya didasarkan pada hasil pengamatan oleh empat orang observer atas penerapan *Fun Literacy Activity* (FLA) melalui permainan ular tangga.

4. Refleksi

Selanjutnya refleksi dilakukan kembali dengan menghasilkan data yang terangkum dalam tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Refleksi Siklus 2

Perilaku	Indikator	Catatan
Siswa aktif dalam melakukan FLA permainan ular tangga	Siswa sudah paham tentang aturan permainan	-
Siswa antusias melakukan FLA permainan ular tangga	Siswa menyelesaikan FLA permainan ular tangga dengan hati senang dan gembira	-
siswa sudah memahami instruksi dalam kotak	Siswa mampu melaksanakan instruksi dalam kotak dengan baik	
Siswa merasa nyaman dalam melakukan FLA permainan ular tangga	Siswa merasa termotivasi dalam melakukan FLA permainan ular tangga	Masih ada beberapa siswa yang belum mau terlibat dalam melakukan FLA permainan ular tangga karena merasa malu akibat tidak mampu

Berdasarkan tabel 2 sebelumnya, hasil refleksi menunjukkan bahwa adanya peningkatan dan perkembangan siswa dalam proses berliterasi melalui penerapan *Fun Literacy Activity* (FLA) dengan menggunakan permainan ular tangga didapat angka perolehan skor sebesar 92,30% siswa atau 12 dari 13 siswa sudah menunjukan perilaku berliterasi. Perubahan perilaku siswa dari sebelum pelaksanaan siklus I sampai pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.
Hasil penerapan *Fun Literacy Activity* (FLA) melalui permainan ular tangga

Observasi Awal/Sebelum Pelaksanaan Siklus	Siklus I	Siklus II
3 dari 13 siswa sudah menunjukkan perilaku berliterasi	7 dari 13 siswa sudah menunjukkan perilaku berliterasi	12 dari 13 siswa sudah menunjukkan perilaku berliterasi
23,1%	53,85%	92,30%

Tabel di atas menunjukkan sebelum pelaksanaan observasi awal hanya terdapat 3 dari 13 siswa atau sebesar 23,1% siswa yang menunjukkan perilaku berliterasi, dan pada kegiatan pelaksanaan tindakan di siklus I didapatkan skor sebesar 53,85% atau sebanyak 7 dari 13 siswa telah menunjukkan perilaku berliterasi. Selanjutnya dilaksanakan tindakan pada siklus II memperoleh skor sebesar 92,30% atau sebanyak 12 dari 13 siswa yang sudah menunjukkan perilaku berliterasi. Berdasarkan data di atas, menunjukkan bahwa terjadi perubahan perilaku disetiap pelaksanaan siklusnya, masing-masing peningkatan dari pelaksanaan observasi awal yang semula 23,1% ini naik sebesar 30,75% ke siklus I atas perilaku berliterasi siswa. Jauh dari itu, peningkatan perilaku berliterasi pun terjadi pada pelaksanaan tindakan pada siklus I ke siklus II yakni adanya peningkatan sebesar 38,45% dari siklus I ke sikus II. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan *Fun Literacy Activity* (FLA) melalui permainan ular tangga dapat meningkatkan perilaku berliterasi siswa kelas 3 SDN 5 Tilongkabila

Secara jelas kegiatan berliterasi telah diatur dalam Permendikbud RI No. 23 Tahun 2005 tentang penumbuhan budi pekerti yang salah satunya adalah penumbuhan budaya literasi pada siswa dengan melakukan kegiatan membaca buku non pelajaran selama 15 menit sebelum pelajaran dimulai. Hal ini dikarenakan bahwa urgensi dari sebuah literasi bagi suatu bangsa ialah dapat menciptakan sumber daya berkualitas sehingga dapat selaras dengan perkembangan zaman (Mastoah, et.al., 2022). Sejalan dengan hal tersebut bahwa literasi diartikan sebagai kecakapan, keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan seseorang tidak hanya sekedar hidup dari segi finansial, tetapi juga sebagai suatu yang dibutuhkan untuk mengembangkan diri secara, ekonomi, social dan budaya dalam kehidupan modern.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dari pelaksanaan 2 siklus penerapan Fun Literacy Activity (FLA) melalui permainan ular tangga secara tepat terbukti dapat meningkatkan perilaku berliterasi siswa, dimana siswa telah menunjukkan kemajuan pemahaman tentang berliterasi. Harapannya dengan adanya penerapan Fun Literacy Activity (FLA) tidak hanya dapat membentuk perilaku berliterasi siswa tapi juga meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar dan berliterasi. Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Anjani, et al., 2016) dimana siswa yang dalam proses pembelajarannya apabila dibantu dengan penerapan media permainan secara tepat, maka secara signifikan siswa akan memiliki motivasi belajar lebih baik jika dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media permainan. Penerapan permainan edukatif seperti ini dapat membuat siswa menjadi lebih bersemangat dalam melaksanakan kegiatan termasuk kegiatan literasi (Awaliah & Yusiyaka, 2022). Konsep penerapan Fun Literacy Activity (FLA) dikemas dengan melakukan permainan ular tangga nyatanya memberikan impact signifikan kepada siswa, siswa tidak hanya cakap berliterasi, dengan adanya penerapan permainan seperti ini tentunya membuat siswa akan dapat mengembangkan tubuh, otot, dan koordinasi gerakan, komunikasi konsentrasi serta kreativitasnya.

KESIMPULAN

Penerapan Fun Literacy Activity (FLA) melalui permainan ular tangga ini efektif untuk diterapkan guna meningkatkan kemampuan berliterasi siswa. Penerapan Fun Literacy Activity (FLA) melalui permainan ular tangga merupakan metode pembelajaran yang memiliki karakteristik berupa adanya pengintegrasian proses berlangsungnya kegiatan literasi dengan bermain. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dari pelaksanaan 2 siklus ini ditarik kesimpulannya bahwa

penerapan Fun Literacy Activity (FLA) melalui permainan ular tangga secara tepat terbukti dapat meningkatkan perilaku berliterasi siswa. Hal ini ditandai dengan adanya kemajuan dari perilaku berliterasi siswa yang mampu berpikir kritis dan mampu memahami kebermaknaan dari sebuah kegiatan literasi. Hal ini dinyatakan dengan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berliterasi siswa dari observasi awal, siklus I dan sampai pada tindakan pada siklus 2. Selanjutnya diharapkan adanya kajian lebih lanjut dalam pelaksanaan penerapan Fun Literacy Activity (FLA) dalam kegiatan literasi siswa di sekolah sehingga terdapat metode yang terbaru tentang menumbuhkan perilaku berliterasi sehingga hal tersebut kiranya dapat membantu siswa untuk melakukan improvisasi dalam hal belajar dan berliterasi. Ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang terlibat dan yang telah memfasilitasi pelaksanaan penelitian, terkhususnya Sekolah Dasar Negeri 5 Tilongkabila Kabupaten Bone Bolango dan Universitas Negeri Gorontalo.

REFERENSI

Afifah, N., & Hartatik, S. 2019. Pengaruh media permainan ular tangga terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran matematika kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Suarabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology,* 4 (2), 2019-216.

Andreas, S. 2019. Pisa 2018 Insight and Interpretattions. OECD. New York.

Anjani, K. et.al., 2016. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Turnamen dan games terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan pengembangan*, 1 (9)

Awaliah, G. & Yusiyaka, R.A. 2022. Permainan Eduaktif (Engkel Kalimat) Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas III SDN Sukamanah 02 Kec. Jasinga, Kab. Bogor. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. 8 (12), 117-122

Budiana, et.al., 2021. Menjadi Guru Profesional Di Era Digital. *JIEBAR: Journal of Islamic Education: Basic and Applied Research*, 02 (3) 144-161

Candra & Rahayu, 2021. Pengembangan Media Pmebelajaran Berbasis Game Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Massalah tematik di Sekolah Dasar

Diana, H. 2022. Game Based Learning Berbantuan media board game klister untk meningkatkan kemampuan literasi siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar,* 6 (2): 661-676

Ekowati, et al. 2019. Literasi Numerasi di SD Muhammadiyah. *ELSE (Elementary School Education Journal),* 3 (1): 93-103

Fajriyah, et. al., 2019. Pengaruh Kemandirian Belajar Siswa SMP Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis. *Journal On Education*. 5. (2): 12-20

Handayani, 2015. Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Permainan Ular Tangga Anak kelompok A TK Dharma Wanita Sumberejo Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar Tahun Pelajaran 2014/2015. Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Kemdikbud. 2019. Hasil PISA Indonesia 2018: Akses Makin Meluas, Saatnya Tingkatkan Kualitas. https://Kemdikbud.go.id

Lilawati, A. 2020. Peran Orang Tua Dalam Mendukung Kegiatan Pembelajaran Di Rumah Pada Masa Pandemic. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 5 (1):549-558

Lisa, 2018. Metode Pembelajaran Modern Dan Konvensional. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 4(2): 45-70

Mastoah, I. et.al., 2022. Meningkatkan Literasi Digital Menggunakan Media Game Edukasi Kreatif. *Jurnal Kependidikan Dasar*. Vol.9 No 1. 69-80

Maulidina & Abidin. 2018 Pengembangan game based learning berbasis pendekatan saintifik pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Iovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*. 4(2): 113-118

Nasution, M.K. 2017. Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan. 11(1):9-17*

Nurhidayati & Imron, 2021. Peningkatan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini Melalui Konsep Ular Tangga Asmaul Husna. *Jurnal Prosidin*g: Ces. Hal. 352

Perdana, R., & Suswandari, M. 2021. Literasi Numerasi Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar. *Absis: Matehmatics*

Permadi, H. 2018. Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 tahun. Skripsi. FIP UNJ

Permendikbud RI No. 20 Tahun 2005 Tentang Penumbuhan Budi Pekerti.

Putri, F.S. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Multimedia Guna Meningkatkan Literasi dan Numerasi Belajar Online Peserta Didik Sekolah Dasar: *Jurnal Pendidikan* . 22 (2): 252-257

Rohana. R. 2015. Peningkatan Kemampuan Penalaran Matematis Mahasiswa Calon Guru Melalui Pembelajaran Reflektif. *Infinity Journal,* 4(1), 105.

Safabila, S. et.al., 2021. Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) untuk meningkatkan konsentrasi Minaat Belajar Peserat Didik. *Jurnal Prosiding*: SEMAI. Hal 500

Sugiwati, 2012. Bermain ular tangga untuk meninggkatkan kognitif anak kelompok A di TK Ria Buruk Utara". *Jurnal PG Paud, Fip, Unesa, Surabaya*. Vol, 2, No 11, 2012

Copyright Holder :
© Ditya Ibrahim, et al. (2021)

First Publication Right :
© Attractive : Innovative Education Journal

This article is under: