

# PENGEMBANGAN KLINIK LITERASI BERBASIS PERMAINAN BAHASA DALAM KEGIATAN LITERASI DASAR PADA MASA PANDEMI COVID-19

I Nengah Sueca<sup>1</sup>, Ida Ayu Dewi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, ITP Markandeya Bali, Indonesia

[su3ca.nngah@gmail.com](mailto:su3ca.nngah@gmail.com)<sup>1</sup>, [idaayu.dewi@gmail.com](mailto:idaayu.dewi@gmail.com)<sup>2</sup>

## INFO ARTIKEL

### Riwayat Artikel:

Diterima: 20-08-2021  
Direvisi : 29-08-2021  
Disetujui: 29-08-2021  
Online : 13-09-2021

### Kata Kunci:

Klinik Literasi;  
Permainan Bahasa;  
Literasi Dasar.

### Keywords:

Literacy Clinic;  
Language Games;  
Basic Literacy.



## ABSTRAK

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini untuk (1) mendeskripsikan konsep pengembangan klinik literasi berbasis permainan bahasa; (2) mendeskripsikan efektivitas pengembangan klinik literasi berbasis permainan bahasa dalam kegiatan literasi dasar pada masa pandemi covid-19. Penelitian ini menggunakan rancangan research and development (R&D pada level 2. Subjek penelitian ini adalah guru, orang tua, dan siswa kelas rendah di SDN 5 Besakih. Objek penelitian ini adalah klinik literasi berbasis permainan bahasa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode kuesioner, observasi, dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *mix method*, yakni analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan (1) konsep klinik literasi berupa pelayanan kegiatan literasi dasar (kelas belajar) berbasis permainan bahasa *sangat baik* dalam kegiatan literasi dasar; (2) pengembangan klinik literasi berbasis permainan bahasa *sangat efektif* dalam kegiatan literasi dasar pada masa pandemi covid-19.

**Abstract:** This study aimed to (1) describe the concept of developing a literacy clinic based on language games; (2) describe the effectiveness of developing a language game-based literacy clinic in basic literacy activities during the covid-19 pandemic. This study used a research and development design (R&D at level 2. The subjects of this research were teachers, parents, and lower grade students at SDN 5 Besakih. The object of this research was a language game-based literacy clinic. The data collection method used was the questionnaire method, observation, and interviews. The data analysis technique used in this study was a mix method, namely qualitative and quantitative analysis. The results of this study showed (1) the clinical concept of literacy in the form of providing basic literacy activities (classroom learning) based on language games was very good in activities basic literacy; (2) the development of a language game-based literacy clinic was very effective in basic literacy activities during the covid-19 pandemic.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

## A. LATAR BELAKANG

Sejak pandemi *Corona Virus Disease (Covid-19)*, proses pembelajaran semua jenjang pendidikan di Indonesia dilaksanakan dari rumah. Hal itu tertuang dalam Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat Covid-19. Semua jenjang pendidikan diwajibkan melaksanakan proses pembelajaran dari rumah. Salah satunya adalah pendidikan jenjang SD.

Pelaksanaan pembelajaran di rumah pada jenjang SD menuntut bimbingan orang tua. Namun, kenyataannya orang tua tidak siap membimbing anaknya saat belajar di rumah. Banyak orang tua yang kewalahan mendampingi anaknya saat belajar, bahkan hanya belajar literasi dasar, seperti membaca, menulis, dan menghitung.

Literasi merupakan salah satu kebutuhan yang sangat penting yang harus dimiliki. Kegiatan literasi digunakan memperoleh informasi. Kegiatan literasi sangat erat kaitannya dengan kegiatan

membaca dan menulis. Oleh karena itulah kegiatan literasi sangat penting diberikan sejak dini. Sueca (2020b) menyatakan kegiatan literasi sangat identik dengan kegiatan membaca dan menulis. Namun, hal yang paling mendasar dalam praktik literasi adalah kegiatan membaca. Sejalan dengan hal itu, Yunus, Abidin (2017) memandang literasi sebagai kemampuan membaca dan menulis. Oleh karena itulah, kemampuan literasi menjadi pengetahuan awal yang harus dimiliki oleh setiap orang.

Senada dengan hal itu, Schmoker (2012) menyatakan literasi adalah gerbang menuju pendidikan yang baik. Untuk itulah, literasi sangat penting ditanamkan sejak dini. Kharizmi (2015) menyatakan bahwa kemampuan literasi dasar memiliki peran penting untuk kesuksesan akademiknya. Sueca (2020a) menyatkan pengenalan literasi pada anak sangat penting agar anak melek huruf, yakni anak dapat membaca dan menulis huruf. Namun, nyatanya pada masa pandemi Covid-19, literasi dasar, khususnya pada anak-anak di Desa Temukus tidak mendapat perhatian serius. Akibatnya, kemampuan literasi dasar anak-anak tersebut sangat rendah.

Hasil wawancara dengan I Nengah Rauh, S.Pd., guru SDN 5 Besakih (Desa Temukus) diperoleh data bahwa dari 54 siswa kelas rendah 70% (38 siswa) belum bisa membaca. Hal itu menandakan kemampuan literasi siswa di Desa Temukus masih rendah. Hasil pengamatan terhadap kegiatan belajar di rumah pada anak-anak kelas rendah di Desa Temukus juga menunjukkan masalah serupa, yakni (1) anak-anak kelas rendah belum mampu membaca dan menulis dengan benar, (2) tidak punya bahan pembelajaran di rumah, (3) kemampuan literasi dasar anak-anak sangat rendah, dan (4) kurangnya pendampingan saat belajar di rumah.

Berdasarkan hal itu perlu dicarikan solusi. Salah satu solusinya adalah dengan pengembangan klinik literasi berbasis permainan bahasa. Konsep klinik literasi berupa menyediakan tempat pelayanan kegiatan literasi berbantuan media permainan bahasa. Konsep ini menjadi wadah pembelajaran dengan metode diagnostik, eksplorasi, instruksional, group transformation, dan refleksi pada masa pandemi Covid-19. Hal ini sejalan dengan pandangan Ibrahim (2019) yang

menyatakan implementasi pembelajaran model klinik literasi dalam belajar mengajar mengacu pada sintaks diagnostik, eksplorasi, instruksional, group transformation dan refleksi. Melalui konsep ini siswa dapat dibimbing dan didampingi dalam pembelajaran di rumah.

Di samping konsep tersebut, permainan bahasa juga dapat memudahkan siswa dalam belajar literasi dasar. Sugiarsih (2010) menyatakan tujuan permainan bahasa adalah untuk memperoleh kegembiraan dan memperoleh keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis). Senada dengan hal itu, Sueca (2020a) 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 sebagai media dalam pembelajaran literasi dasar pada anak-anak kelas rendah untuk meningkatkan keterampilan berbahasa anak.

Tujuan penelitian ini adalah untuk (1) mendeskripsikan konsep pengembangan klinik literasi berbasis permainan bahasa; (2) mendeskripsikan efektivitas pengembangan klinik literasi berbasis permainan bahasa dalam kegiatan literasi dasar pada masa pandemi covid-19 di Desa Temukus.

## **B. METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah *research and development* (R&D). Menurut Sugiyono (2008), *research and development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan untuk menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangan yang dibuat dalam penelitian ini adalah klinik literasi berbasis permainan bahasa. Pengembangan ini dilatarbelakangi permasalahan anak belajar di rumah selama pandemi Covid-19. Subjek dalam

penelitian ini adalah guru, orang tua, dan anak-anak kelas rendah yang berjumlah 17 orang di SDN 5 Besakih, Desa Temukus. Objek penelitian ini adalah klinik literasi dan media permainan bahasa dalam kegiatan literasi dasar pada anak-anak di Desa Temukus, khususnya siswa kelas 1 SDN 5 Besakih. Prosedur pengembangan penelitian ini sampai pada level 2, yakni dari identifikasi masalah, sampai uji kelompok kecil. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sugiyono (2019) yang menjelaskan tahap pengembangan level 2 meliputi (1) identifikasi masalah, (2) pengumpulan data, (3) penyusunan produk pengembangan, (4) validasi bahan literasi, (5) uji kelompok kecil. Metode pengumpulan data penelitian ini adalah metode kuesioner, observasi, dan wawancara. Metode kuesioner digunakan untuk mengumpulkan tanggapan ahli terkait validitas pengembangan konsep klinik literasi berbasis permainan bahasa dalam kegiatan literasi dasar. Metode observasi digunakan mengumpulkan data efektivitas permainan bahasa dalam kegiatan literasi dasar selama pandemi covid-19. Selain observasi dilakukan juga wawancara terhadap orang tua ataupun guru yang menggunakan media ini. Penelitian ini menggunakan teknik *mix method*, yaitu teknik analisis kualitatif dan teknik analisis kuantitatif. Untuk mengetahui tingkat validasi angket digunakan rumus  $S_{di}=30$  dan  $M_i=90$  dengan  $(\bar{x}>135)$  dalam kategori *sangat baik*. Hal ini digunakan untuk menganalisis data tanggapan ahli (angket) terkait konsep pengembangan klinik literasi berbasis permainan bahasa, data efektivitas klinik literasi berbasis permainan bahasa dianalisis secara kuantitatif pengumpulan data, reduksi, penyajian, dan penarikan simpulan.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Konsep Pengembangan Klinik Literasi Berbasis Permainan Bahasa

Hasil identifikasi masalah terhadap kegiatan belajar di rumah pada Masa Pandemi Covid-19 di Desa Temukus menunjukkan bahwa anak-anak kelas rendah SDN 5 Besakih, Desa Temukus, tidak memiliki bahan pembelajaran di rumah sehingga kemampuan literasi dasar anak-anak tersebut sangat rendah. Oleh karena itu, dikembangkan klinik literasi berbasis permainan bahasa untuk membantu siswa dalam belajar literasi dasar di

rumah. Konsep klinik literasi ini berupa menyediakan tempat pelayanan kegiatan literasi (kelas belajar) berbantuan media permainan bahasa. Media permainan bahasa tersebut dikemas dalam bentuk buku bahan literasi dasar yang disertai dengan ilustrasi menarik sesuai tema pembelajaran di sekolah. Klinik literasi ini dijadikan wadah pembelajaran literasi dasar dengan mengedepankan metode diagnostik, eksplorasi, instruksional, group transformation, dan refleksi pada masa pandemi Covid-19. Melalui konsep ini siswa dibimbing dalam pembelajaran literasi dasar berbasis permainan bahasa, baik di sekolah maupun di rumah.

Dalam bahan literasi dasar berbasis permainan bahasa ini dikembangkan 6 tema dan 12 sub tema. Ada 4 kegiatan utama dalam bahan literasi tersebut, yakni (1) kegiatan menyanyi, (2) membaca, (3) menulis, dan (4) berbicara. Keempat kegiatan tersebut dilengkapi dengan latihan soal untuk mengukur kemampuan literasi dasar siswa. Selain itu, setiap sub tema pada bahan literasi tersebut dilengkapi dengan permainan bahasa, seperti (1) menjohkan gambar dengan kata, (2) menyusun huruf/suku kata menjadi kata, (3) mencari kata, (4) menyusun kata menjadi kalimat, (5) melengkapi kalimat menjadi paragraf atau cerita, dan (6) menyusun cerita berantai. Media permainan bahasa yang ada dalam bahan literasi itu diharapkan dapat meningkatkan minat baca-tulis siswa sehingga kemampuan literasi dasar siswa mengalami peningkatan, meskipun saat belajar di rumah. Bahan literasi dasar berbasis permainan bahasa ini didesain dengan sederhana serta dilengkapi dengan ilustrasi yang menarik sesuai dengan tema pembelajaran. Muatan isi bahan literasi dasar berbasis permainan bahasa ini terdiri atas 6 tema, yakni (1) diriku, (2) kegemaranku, (3) keluargaku, (4) pengalamanku, (5) lingkungan, dan (6) peristiwa alam. Setiap tema dilengkapi 2 subtema. Setiap subtema berisi 3 pokok bahasan yang dilengkapi dengan permainan bahasa dan ilustrasi yang menarik.

Bahan literasi dasar berbasis permainan bahasa ini terdiri atas 53 halaman dengan ukuran kertas A4 (210 mm x 297 mm) dengan margin kiri 3 cm, margin kanan 2 cm, tepi atas dan tepi bawah 2 cm. Ukuran kertas A4 dipilih karena tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar sehingga sesuai untuk siswa,

khususnya siswa rendah (kelas 1 SD). Susunan bahan literasi ini terdiri atas: sampul bahan ajar (cover), kata pengantar, daftar isi, muatan isi, isi bahan literasi, dan biografi penulis.

Bahan literasi ini diuji validasi oleh tim ahli. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan bahan literasi ini sebelum dilakukan uji kelompok kecil. Ada tiga pakar ahli yang menilai buku ini, anatara lain. *Pertama*, I Putu Oka Suardana, S.Pd, M.Pd, selaku Dosen ITP Markandeya Bali. Beliau merupakan Dosen Bahasa dan Sastra Indonesia yang sering menulis buku cerita anak. *Kedua*, Ni Wayan Sri Darmayanti, S.Pd., M.Pd. Beliau juga merupakan Dosen ITP Markandeya Bali yang sering meneliti pengembangan media pembelajaran. *Ketiga*, Ni Komang Suwarni, S.Pd., selaku guru kelas rendah (kelas 1) di SD Negeri 5 Besakih.

Hasil pengembangan klinik literasi berbasis permainan bahasa ini tergolong *sangat baik* dalam kegiatan literasi dasar di SDN 5 Besakih, Desa Temukus. Hal tersebut, sesuai dengan hasil validasi ahli terkait (1) konsep klinik literasi, (2) muatan permainan bahasa, (2) muatan isi bahan literasi, (4) kebahasaan, (5) sajian, dan (6) kegrafisan bahan literasi dasar yang menunjukkan bahwa skor rata-rata masing-masing validator adalah 4,67. Selain itu, hasil konversi uji validasi tim ahli juga menunjukkan rata-rata skor sebesar 140 dengan kategori *sangat valid*. Hal itu sesuai dengan konversi rata-rata skor validasi ahli di atas 135 ( $\bar{x} > 135$ ) dengan  $M_i = 90$  dan  $S_{di} = 30$ . Berdasarkan hal itu dapat disimpulkan bahwa bahan literasi dasar berbasis permainan bahasa ini sangat baik digunakan sebagai bahan literasi dasar. Sejalan dengan hal itu, Teguh (2017) menyatakan literasi dasar mencakup kegiatan membaca, menulis, dan berhitung. Lebih lanjut, dijelaskan ada 5 komponen literasi dasar, yaitu: (a) kemampuan bahasa, (b) kesadaran fonologis, (c) keterampilan membaca, (d) keterampilan menulis (e) minat/motivasi membaca, yaitu keinginan dalam diri anak untuk membaca.

Keberhasilan klinik literasi dalam penelitian ini dikarenakan klinik literasi merupakan wadah pembelajaran literasi dengan metode diagnostik, eksplorasi, instruksional, group transformation, dan refleksi. Hal ini sejalan dengan pendapat Ibrahim (2019) yang menyatakan bahwa

pembelajaran model klinik literasi dalam proses belajar mengajar mengacu pada sintaks diagnostik, eksplorasi, instruksional, group transformation dan refleksi. Melalui konsep ini siswa dibimbing dalam pembelajaran literasi baik di sekolah maupun di rumah. Oleh karena itulah, klinik literasi ini dapat dijadikan wadah pembelajaran membaca dan menulis permulaan di kelas rendah.

Ada empat kegiatan utama dalam pengembangan bahan literasi dasar ini, yakni (1) kegiatan menyanyi, (2) membaca, (3) menulis, dan (4) berbicara. Keempat kegiatan itu tersebar dalam 6 tema dan 12 sub tema pada bahan literasi ini. Pada setiap sub tema dilengkapi dengan latihan soal berbasis permainan bahasa, seperti (a) menjodohkan gambar dengan kata, (b) menyusun huruf/suku kata menjadi kata, (c) mencari kata, (d) menyusun kata menjadi kalimat, (e) melengkapi kalimat menjadi paragraf atau cerita, dan (f) menyusun cerita berantai. Permainan bahasa yang ada dalam buku bahan literasi ini dapat meningkatkan minat baca-tulis siswa sehingga kemampuan literasi dasar siswa mengalami peningkatan. Hal ini sejalan dengan pendapat Anafiah (2018) yang menyatakan permainan bahasa dalam pembelajaran dapat berupa (1) menjodohkan gambar dan kata, (2) permainan kata dan huruf, (3) memilih kalimat atau menyusun kalimat, (4) melengkapi kalimat, (5) cerita berantai. Menurutnya, peranan permainan bahasa juga dapat mempermudah pembelajaran literasi dasar. Lebih lanjut, Anafiah (2018) menyatakan ada hubungan permainan bahasa dengan kemampuan literasi yang melibatkan simbol, struktur bunyi, dan bahan cetak. Oleh karena itu, permainan bahasa sangat cocok untuk meningkatkan keterampilan literasi dasar anak. Senada dengan hal tersebut, Soepamo (1988) mengungkapkan ada beberapa keunggulan permainan bahasa, antara lain : (1) permainan bahasa dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar, (2) aktivitas yang dilakukan siswa bukan saja fisik, tetapi juga mental, (3) dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar, (4) dapat memupuk rasa solidaritas dan kerjasama, dan (5) dengan permainan bahasa materi lebih mengesankan sehingga sukar dilupakan. Oleh karena itu, permainan bahasa

sangat tepat digunakan dalam kegiatan literasi dasar.

## **2. Efektivitas Pengembangan Klinik Liteterasi Berbasis Permainan Bahasa dalam Kegiatan Literasi Dasar**

Hasil efektivitas pengembangan klinik literasi berbasis permainan bahasa ini diuji melalui kelompok kecil. Kelompok kecil yang dijadikan subjek uji coba produk ini adalah siswa kelas 1 SDN 5 Besakih yang berjumlah 17 orang. Hasil uji kelompok kecil yang dilaksanakan Senin, 9 Agustus 2021 sampai Jumat, 20 Agustus 2021 menunjukkan bahwa bahan literasi berbasis permainan bahasa ini sangat efektif dijadikan sebagai bahan literasi dasar kelas rendah. Hal itu terlihat dari total konvensi hasil observasi yang menunjukkan skor 58. Hal ini sesuai dengan konversi rata-rata skor efektivitas di atas 54 ( $\bar{x} > 54$ ) dengan  $M_i = 36$  dan  $S_{di} = 12$ . Rata-rata skor efektivitas juga menunjukkan skor 4,83. Hal ini menandakan bahwa bahan literasi berbasis permainan bahasa ini sangat efektif digunakan sebagai bahan literasi di kelas dasar. Selain itu, hasil wawancara terhadap guru kelas 1, Ni Komang Suwarni, S.Pd. (16 Agustus 2021) diperoleh informasi bahwa siswa senang belajar membaca dan menulis (literasi dasar) dengan pengembangan klinik literasi berbasis permainan bahasa. Siswa juga dikatakan lebih mudah belajar mengeja dan menyusun kata. Senada dengan pendapat tersebut, Ni Komang Oni, salah satu orang tua siswa kelas 1 juga menyatakan bahwa setelah diberikan buku bahan literasi dasar, anaknya (Ni Kadek Sintia Rahayu) senang belajar di rumah. Beliau menyatakan bahwa anaknya mulai termotivasi mengerjakan soal-soal saat belajar di rumah. Berdasarkan hal itu dapat disimpulkan bahwa pengembangan klinik literasi berbasis permainan bahasa efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi dasar saat belajar di rumah pada masa pandemi covid-19. Tercapainya keberhasilan ini karena pembelajaran literasi dasar dilengkapi dengan permainan bahasa. Menurut Sueca dan Darmayanti (2020) permainan bahasa dapat memudahkan anak-anak mengeja kata dan kalimat yang lebih kompleks. Lebih lanjut, Sueca dan Darmayanti menyatakan pemberian permainan bahasa dapat memudahkan siswa

mengingat huruf, mengeja kata, dan menyusun kalimat. Hal itu dapat meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa kelas 1. Selain itu, kegiatan permainan bahasa dapat memotivasi siswa dalam belajar membaca sehingga dapat mengatasi kesulitan belajar di rumah pada masa pandemi Covid-19. Berdasarkan hal itulah, pengembangan klinik literasi berbasis permainan Bahasa sangat efektif digunakan dalam pembelajaran literasi dasar.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian yang pernah dilakukan Widyaningsih (2015) dengan judul "Pengembangan Bahan Bacaan Cerita Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Membaca Kelas II SD di Kabupaten Wonogiri". Penelitian ini menghasilkan produk berupa bahan bacaan cerita bergambar berorientasi pendidikan karakter untuk pelajaran membaca siswa kelas II SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji coba terhadap produk bahan bacaan cerita bergambar berorientasi pendidikan karakter untuk pembelajaran membaca siswa kelas II SD. Selain itu, penelitian ini mendukung hasil pengabdian yang pernah dilakukan Sueca dan Darmayanti (2020) dengan berjudul "Pembinaan dan Pembimbingan Kegiatan Literasi Dasar dalam Pembelajaran di Rumah Selama Pandemi Covid-19 pada Anak-Anak Banjar Dinas Temukus, Desa Besakih". Hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa kegiatan pembinaan dan bimbingan kegiatan literasi dasar dalam pembelajaran di rumah selama pandemi covid-19 pada anak-anak rumahan di Banjar Dinas Temukus dapat meningkatkan motivasi belajar Literasi Dasar anak-anak rumahan di Banjar Dinas Temukus. Hasil penelitian ini juga melengkapi penelitian yang dilakukan oleh Affrida (2018) dengan judul "Model Pembelajaran Literasi Dasar dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif dan Bahasa di Taman Kanak-Kanak". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran literasi dasar di Taman Kanak-Kanak menggunakan model bercerita dengan buku-buku bergambar, model puzzle huruf dan bergambar, serta model pembelajaran audiovisual dapat meningkatkan aspek kemampuan menyimak, berbicara, menulis, dan membaca. Berdasarkan hal tersebut penelitian ini sangat berkontribusi dalam mendukung dan

melengkapi penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya.

#### D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan di atas, simpulan penelitian ini: (1) konsep klinik literasi berbasis permainan bahasa *sangat baik* untuk kegiatan literasi dasar di SDN 5 Besakih, Desa Temukus. Hal itu, sesuai hasil uji validasi tim ahli yang menunjukkan skor sebesar 140 dengan kategori *sangat valid*. (2) pengembangan klinik literasi berbasis permainan bahasa *sangat efektif* dalam kegiatan literasi dasar. Hal ini sesuai dengan skor total efektivitas yang menunjukkan hasil 58 dengan kategori *sangat efektif*. Sejalan dengan simpulan di atas, peneliti merekomendasikan beberapa saran terkait hasil temuan ini: (1) Peneliti menyarankan agar kegiatan literasi dasar menggunakan klinik literasi berbasis permainan bahasa. (2) Peneliti juga menyarankan agar klinik literasi berbasis permainan bahasa tidak hanya diimplementasikan dalam pembelajaran literasi dasar, tetapi juga diintegrasikan dalam pelajaran lainnya. (3) Peneliti menyarankan kepada guru kelas rendah agar hasil penelitian ini dijadikan acuan dalam kegiatan literasi dasar saat pembelajaran. (4) Peneliti menyarankan kepada siswa agar hasil penelitian ini dapat dijadikan umpan balik dalam melakukan kegiatan literasi dasar (5) Kepada peneliti lain disarankan agar meneliti lebih jauh mengenai kegiatan literasi yang belum ditelaah dalam penelitian ini.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam menyelesaikan penelitian ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada I Wayan Numertayasa, S.Pd., M.Pd., selaku Rektor ITP Markandeya Bali yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti Penelitian Dosen Pemula; Kemenristekdikti dan LP2M ITP Markandeya Bali yang secara langsung memberikan wadah bagi peneliti; Kepala SDN % Besakih, guru, orang tua siswa, dan siswa yang telah bersedia menerima dan mengizinkan peneliti untuk melakukan kajian kegiatan literasi dasar, serta semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penelitian

ini sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Affrida, E. N. (2018). Model Pembelajaran Literasi Dasar dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif dan Bahasa di Taman Kanak-kanak. *Wahana: Tridarma Perguruan Tinggi*, 70(2), 7-10.
- Anafiah, S. (2018). Permainan Bahasa sebagai Media Literasi Siswa Kelas Rendah SD Kota Yogyakarta. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1), 29-39.
- Ibrahim. (2019). *Layanan Pembelajaran Masyarakat melalui Klinik Literasi*. Balai Pengembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat (BPPAUD dan DIKMAS).
- Kharizmi, M. (2015). Kesulitan Siswa Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi. *Jurnal Pendidikan Dasar (JUPENDAS)*, 2(2).
- Schmocher, M. (2012). *Menjadi Guru yang Efektif; Bagaimana Mencapai Pengembangan Baru melalui Membaca dan Menulis*. Erlangga.
- Soeparno. (1988). *Media Pembelajaran Bahasa*. Intan Pariwara.
- Sueca, I. N. (2020a). *Efektivitas Permainan Bahasa (Katarsis) dalam Kegiatan Literasi Dasar pada Masa Pandemi Covid-19*. STKIP Suar Bangli.
- Sueca, I. N. (2020b). *Pendidikan Karakter dalam Literasi Tulis*. Nilacakra.
- Sueca, I. N., & Darmayanti, N. W. S. (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), 557-561.
- Sugiarsih, S. (2010). Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Alfabeta.
- Teguh, M. (2017). Aktualisasi Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar Melalui Gerakan Literasi Sekolah untuk Menyiapkan Generasi Unggul dan Berbudhi Pekerti. *Prosiding Seminar Nasional*, 18-28.
- Widyaningsih, N. (2015). Pengembangan Bahan Bacaan Cerita Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Membaca Kelas II SD di Kabupaten Wonogiri. *Jurnal Skripta*, 1(1).
- Yunus, A., Mulyati, T., & Yunansah, H. (2017). Pembelajaran Literasi: strategi meningkatkan kemampuan literasi matematika, sains, membaca, dan menulis. *Jakarta: Bumi Aksara*.