

PENINGKATAN KEMAMPUAN LITERASI DASAR DENGAN PEMANFAATAN PERMAINAN BAHASA PADA SISWA SD NEGERI 5 BESAKIH

I Nengah Sueca¹, Ni Komang Suwarni²

¹Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Institut Teknologi dan Pendidikan Markandeya, Bali, su3ca.nngah@gmail.com

²Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Institut Teknologi dan Pendidikan Markandeya, Bali, mankaney40@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 12-12-2022

Disetujui: 10-01-2023

Kata Kunci:

Permainan Bahasa,
Kemampuan Literasi

ABSTRAK

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan literasi dasar dengan pemanfaatan Permainan Bahasa pada siswa SD Negeri 5 Besakih. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I SD Negeri 5 Besakih yang berjumlah 13 orang. Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah metode tes dan observasi dengan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Permainan Bahasa dapat meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa kelas I SD Negeri 5 Besakih. Hal tersebut terlihat dari peningkatan kemampuan literasi dasar siswa kelas I SD Negeri 5 Besakih. Pada pretes kemampuan membaca permulaan siswa sebesar 48,85, meningkat menjadi 58,07 pada siklus I, dan 65,46 pada siklus II. Kemampuan menulis permulaan siswa pada pretes 45,61, meningkat menjadi 59,84 pada siklus I, dan 65,53 pada siklus II. Ketuntasan klasikal siswa juga mengalami peningkatan dari 15,38% pada pretes menjadi 61,54% pada siklus I dan 92,30% pada siklus II. Berdasarkan hal itu dapat disimpulkan bahwa permainan bahasa dapat meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa kelas I SD Negeri 5 Besakih.

Abstract: The purpose of this study was to determine the increase in basic literacy skills by using language games for students at SD Negeri 5 Besakih. This research is a class action research. The subjects of this study were 13 class I students of SD Negeri 5 Besakih. The method used in collecting data is a test and observation method with quantitative and qualitative data analysis. The results of this study indicate that the use of language games can improve the basic literacy skills of first grade students at SD Negeri 5 Besakih. This can be seen from the increase in basic literacy skills of class I students at SD Negeri 5 Besakih. In the pre-test students' initial reading ability was 48.85, increasing to 58.07 in cycle I, and 65.46 in cycle II. Students' initial writing ability in the pretest was 45.61, increasing to 59.84 in cycle I, and 65.53 in cycle II. Students' classical completeness also increased from 15.38% in the pretest to 61.54% in cycle I and 92.30% in cycle II. Based on this, it can be concluded that language games can improve the basic literacy skills of first grade students at SD Negeri 5 Besakih.



<https://doi.org/10.31764/elementary.v6i1.11853>



This is an open access article under the **CC-BY-SA** license

A. LATAR BELAKANG

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. Untuk mencapai tujuan tersebut dunia pendidikan tidak bisa terlepas dari kegiatan literasi. Dalam dunia pendidikan

literasi adalah hal mendasar yang harus dikuasai dan harus dipenuhi bagi setiap sistem pendidikan di tingkat 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.

Membaca adalah suatu kesatuan kegiatan yang terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi serta maknanya, serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan. Membaca merupakan kunci untuk mempelajari segala ilmu pengetahuan, termasuk informasi dan petunjuk sehari-hari yang berdampak besar bagi kehidupan, misalnya saja Ketika menerima resep obat, dibutuhkan kemampuan untuk memahami petunjuk pemakaian yang diberikan oleh dokter. Jika salah, tentu akibatnya bisa fatal. Sedangkan menulis adalah sebuah kegiatan menuangkan pikiran, gagasan, dan perasaan seseorang yang diungkapkan dalam bahasa tulis. Dalam pengertian yang lain, menulis adalah kegiatan untuk menyatakan pikiran dan perasaan dalam bentuk tulisan yang diharapkan dapat dipahami oleh pembaca dan berfungsi sebagai alat komunikasi secara tidak langsung.

Membaca dan menulis adalah kemampuan literasi dasar yang harus dimiliki siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa pembelajaran membaca dan menulis tidak hanya berperan dalam meningkatkan kemampuan berbahasa siswa, tetapi lebih jauh memberikan manfaat bagi peningkatan kemampuan siswa pada mata pelajaran lainnya.

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 literasi 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, khususnya literasi baca-tulis sangat penting bagi siswa.

Kegiatan membaca dan menulis permulaan merupakan kegiatan utama dalam pembelajaran di kelas I SD. Kegiatan ini biasanya diawali dengan pengenalan abjad kepada siswa. Namun, tidak dapat dipungkiri, kegiatan membaca dan menulis permulaan dalam pembelajaran di kelas I SD, masih sering mengalami kendala. Terutama, pada sekolah-sekolah pedesaan, seperti yang terjadi di SD Negeri 5 Besakih. Hasil observasi dalam pembelajaran membaca dan menulis permulaan di kelas I SD Negeri 5 Besakih menunjukkan hasil yang mengkhawatirkan. Dari 13 siswa, hanya 5 siswa yang dapat menghafal abjad, sisanya 8 siswa tidak tahu abjad. Setelah dilakukan tes membaca dan menulis permulaan, ternyata 10 siswa

(76,92%) tidak bisa mengeja, 3 siswa (23,08%) dapat membaca, namun tidak bisa menulis kata ketika diberikan kegiatan dikte. Untuk mengatasi permasalahan literasi dasar di sekolah tersebut digunakan permainan bahasa. Permainan bahasa dikembangkan dalam bentuk Lembar Kerja. Permainan bahasa ini akan memberikan beberapa kemudahan bagi siswa dalam belajar literasi dasar (membaca dan menulis permulaan). 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.

Berdasarkan hal itu, permainan bahasa yang digunakan sangat mendukung dalam pembelajaran membaca dan menulis permulaan (literasi dasar) di SD Negeri 5 Besakih. Untuk itulah penelitian dengan judul "Peningkatan Kemampuan Literasi Dasar dengan Pemanfaatan Permainan Bahasa Siswa SD Negeri 5 Besakih" sangat penting untuk dilaksanakan. Berdasarkan uraian yang dipaparkan pada latar belakang di atas, rumusan masalah yang angkat dalam penelitian ini. Bagaimanakah peningkatan kemampuan literasi dasar dengan pemanfaatan permainan bahasa siswa SD Negeri 5 Besakih? Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan kemampuan literasi dasar dengan pemanfaatan permainan bahasa siswa SD Negeri 5 Besakih.

B. METODE

Rancangan penelitian ini tergolong Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan penelitian ini adalah mengetahui peningkatan kemampuan literasi dasar siswa kelas I SD Negeri 5 Besakih dengan pemanfaatan Permainan Bahasa yang dilaksanakan secara multisiklus. Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas I SDN 5 Besakih yang berjumlah 13 siswa. Kelas ini dijadikan subjek penelitian karena permasalahan kemampuan literasi dasar

(membaca dan menulis permulaan) terjadi di kelas tersebut. Objek penelitian tindakan kelas ini adalah kemampuan literasi dasar (membaca dan menulis permulaan) dengan pemanfaatan permainan bahasa. Penelitian ini menggunakan dua metode, yakni (1) Metode tes dan (2) Metode Observasi. Metode tes digunakan untuk mengumpulkan data kemampuan membaca dan menulis permulaan (literasi dasar) dengan pemanfaatan permainan bahasa. Metode observasi yang digunakan dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data kemampuan literasi membaca permulaan siswa. Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini adalah instrument tes menulis permulaan dan unjuk kerja, serta lembar observasi. Tes menulis digunakan untuk mengukur kemampuan menulis permulaan (literasi tulis) sedangkan tes unjuk kerja digunakan untuk mengukur kemampuan literasi membaca (kemampuan membaca permulaan siswa). Lembar observasi digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa membaca permulaan. 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%.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas I SD Negeri 5 Besakih yang berjumlah 13 siswa dengan rincian 5 siswa dan 8 siswi. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran pelajaran 2022/2023. Penelitian ini dirancang dalam dua siklus dengan rincian kegiatan yaitu penyebaran tes kemampuan literasi dasar (menulis dan membaca permulaan) yang dilaksanakan pada akhir setiap siklus. Pada Siklus I diawali dengan melakukan persiapan/perencanaan dengan membuat RPP. Pada tahap perencanaan peneliti menentukan materi ajar sesuai dengan muatan kurikulum yang ada pada kelas I. Terkait hal tersebut materi yang diberikan pada pertemuan pertama adalah tentang membaca dan menulis permulaan. Setelah persiapan selesai, dilanjutkan dengan pelaksanaan tindakan di kelas yang dimulai dengan pengenalan abjad, suku kata, dan kata. Setelah itu siswa diberikan lembar kerja siswa dengan permainan bahasa. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan mengadakan tanya jawab mengenai abjad. Kemudian peserta didik membaca abjad, suku kata, kata, dan kalimat sederhana untuk mengetahui pemahaman siswa tentang kosakata. Kemudian peserta didik satu persatu diberikan lembar kerja siswa yang berisi teks rumpang, menjodohkan kata dengan gambar untuk melatih kegiatan membaca permulaan siswa. 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 riang gembira. Guru mengajak siswa bernyanyi lagu "Dua Mata Saya, kemudian siswa diajak membaca lirik lagu tersebut. Kegiatan digunakan untuk mengingatkan siswa tentang kegiatan membaca dan menulis permulaan. Setelah itu, siswa diajak berlatih membaca dan menulis permulaan dengan melengkapi lembar kerja yang berisi permainan bahasa berupa teks rumpang. Teks rumpang yang diberikan berupa ngelengkapi huruf, suku kata, dan kata pada

kalimat sederhana. Peserta didik kemudian dibimbing untuk membaca dan menulis kemabli teks rumpang yang sudah dibuat. Pada akhir siklus II ini peserta didik diberikan tes membaca dan menulis permulaan dengan melengkapi lembar kerja siswa yang berisi permainan bahasa. Peserta didik disuruh menulis dan membaca lembar kerja yang sudah dibuat untuk mengetahui kemampuan literasi dasar mereka.

Berdasarkan hal itu, hasil tes kemampuan membaca dan menulis permulaan (Literasi Dasar) siswa kelas I SD N 5 Besakih sudah mengalami peningkatan dari sebelumnya. Hasil siklus I menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan literasi dasar yang menyangkut kemampuan membaca dan menulis permulaan sudah mengalami peningkatan. Rata-rata kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Negeri 5 Besakih pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 58,07 dari 48,85. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata kemampuan membaca permulaan sebesar 9,22%. Pada kemampuan menulis permulaan juga mengalami peningkatan dari 45,62 menjadi 59,84. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan menulis permulaan sebesar 14,22%. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan bahasa dapat meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa kelas I SD negeri 5 Besakih. 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 dasar dengan pemanfaatan permainan bahasa. Hasil ketuntasan klasikal pada siklus I ini baru mencapai 61,54 dengan kategori cukup.

Siklus II dilaksanakan pada hari Selasa. Kegiatan diawali dengan menyiapkan perencanaan pembelajaran. Pada siklus II sudah dilakukan beberapa penyesuaian sintak sejalan dengan temuan pada siklus I. Materi yang diberikan pada siklus II masih sama tentang membaca dan menulis permulaan. Pada siklus II ini siswa tidak lagi diajarkan untuk menghafal abjad, tetapi lebih pada penguasaan kosakata melalui metode suku kata. Pada siklus II ini siswa diajak untuk berdoa sebelum diajak untuk mengerjakan lembar kerja. Setelah itu, siswa diajak untuk membaca teks lagu yang berjudul "Kepala Pundak Lutut Kaki". Siswa diajak untuk belajar membaca dengan metode suku kata. Setelah itu guru memberikan latihan berupa lembar kerja yang berisi teks rumpang. Siswa diajarkan untuk membaca dan melengkapi teks tersebut sesuai dengan permainan bahasa (melengkapi teks pada gambar) yang sudah disiapkan. Peneliti melakukan observasi pembelajaran yang sudah dilakukan.

Setelah berakhir pertemuan I, pertemuan kedua siklus II dilaksanakan pada hari Rabu yang diawali dengan meningkatkan teks "Kepala Pundak" kepada siswa. Guru mengajak siswa bernyanyi lagu bernyanyi "Kepala Pundak Lutut Kaki", kemudian siswa diajak membaca lirik lagu tersebut dengan metode suku kata. Kegiatan digunakan untuk mengingatkan siswa tentang kegiatan membaca dan menulis permulaan. Setelah itu, siswa diajak berlatih membaca dan menulis permulaan dengan melengkapi permainan bahasa. Permainan bahasa yang disiapkan adalah teks rumapang yang harus dilengkapi oleh peserta didik. Teks rumpang yang diberikan berupa menjodohkan kata dengan kalimat sederhana. Setelah selesai menjodohkan kata ke dalam kalimat, peserta didik

kemudian dibimbing untuk membaca dan menulis kembali teks yang sudah dibuat. Pada akhir siklus II ini peserta didik diberikan tes membaca dan menulis permulaan berdasarkan permainan bahasa yang sudah disusun. Peserta didik disuruh menulis dan membaca permainan bahasa yang sudah dibuat untuk mengetahui kemampuan literasi dasar mereka.

Berdasarkan pemaparan di atas, pedoman observasi pembelajaran pada siklus II ini sudah sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disusun. Hasil lembar observasi menunjukkan bahwa langkah-langkah pembelajaran yang tercatat sudah terlaksana pada siklus II pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Kemampuan literasi dasar pada siklus II diukur dengan menulis kata pada teks rumpang dan membacanya di depan kelas. Tes yang diberikan dengan pemanfaatan permainan bahasa menjodohkan kata menjadi kalimat sederhana.

Berdasarkan hal itu, hasil tes kemampuan literasi dasar siswa kelas I SD Negeri 5 Besakih pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus I. Hasil siklus II menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan literasi dasar (kemampuan membaca dan menulis permulaan) sudah memenuhi KKM yang ditetapkan. Dari KKM 60 yang ditetapkan, rata-rata kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Negeri 5 Besakih pada siklus II mencapai 65,46. Hal ini memperlihatkan peningkatan sebesar 7,39% (58,07 pada siklus I menjadi 65,46 pada siklus II). Pada kemampuan menulis permulaan juga mengalami peningkatan dari 59,84 pada siklus I menjadi 65,53 pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan menulis permulaan sebesar 5,69%. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan permainan bahasa pada siklus II dapat meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa kelas I SD negeri 5 Besakih. Hasil pada siklus II ini juga menunjukkan ketuntasan klasikal kemampuan literasi dasar siswa mencapai 92,30%. 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 melebihi 85%. Jadi, dapat dikatakan bahwa pemanfaatan Permainan Bahasa dapat meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa kelas I SD Negeri 5 Besakih.

Berdasarkan penjabaran hasil di atas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Permainan Bahasa dapat meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa SD Negeri 5 Besakih. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar membaca dan menulis permulaan setelah menggunakan permainan bahasa. Dari hasil tes pada pretes, siklus I, dan siklus II didapatkan bahwa rata-rata kemampuan literasi dasar (membaca dan menulis permulaan) pada setiap siklus mengalami peningkatan. Pada pretes kemampuan membaca permulaan siswa sebesar 48,85, meningkat menjadi 58,07 pada siklus I, dan 65,46 pada siklus II. Kemampuan menulis permulaan siswa pada pretes 45,61, meningkat menjadi 59,84 pada siklus I, dan 65,53 pada siklus II. Ketuntasan klasikal siswa juga mengalami peningkatan dari 15,38% pada pretes menjadi 61,54% pada siklus I dan 92,30% pada siklus II. Berdasarkan hasil tersebut ada beberapa temuan hasil penelitian ini (1) permainan bahasa dapat mempermudah siswa dalam melakukan kegiatan membaca dan menulis permulaan, (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.

Di samping permainan bahasa tersebut, penggunaan lembar kerja siswa juga memberikan beberapa kemudahan bagi siswa dalam belajar literasi dasar (membaca dan menulis permulaan). Lembar kerja merupakan salah satu bahan ajar yang dapat membantu dan mempermudah guru dalam kegiatan belajar mengajar sehingga akan terbentuk interaksi yang efektif antara siswa dan guru sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa. Menurut Depdiknas (2008) lembar kerja siswa adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Lembar kegiatan biasanya berupa petunjuk, langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas. Keuntungan penggunaan lembar kerja adalah memudahkan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran, bagi peserta didik akan belajar mandiri dan belajar memahami serta menjalankan suatu tugas tertulis.

Trianto (2012: 111) menyatakan bahwa lembar kerja siswa adalah panduan siswa yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah. Lembar kegiatan ini dapat berupa panduan untuk latihan pengembangan aspek kognitif maupun panduan untuk pengembangan aspek pembelajaran dalam bentuk eksperimen atau demonstrasi. Lembar kerja memuat sekumpulan kegiatan mendasar yang harus dilakukan oleh siswa untuk memaksimalkan pemahaman dalam upaya untuk pembentukan kemampuan dasar sesuai dengan

indikator belajar yang harus ditempuh. Sementara, menurut Prastowo (2011: 204) lembar kerja siswa adalah adalah materi ajar yang sudah dikemas sedemikian rupa, sehingga peserta didik diharapkan dapat mempelajari bahan ajar tersebut secara mandiri.

Widjanti (2008:1) mengatakan lembar kegiatan siswa merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dikembangkan oleh seorang guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Lembar Kegiatan Peserta Didik yang disusun dapat dirancang dan dikembangkan sesuai dengan kondisi dan situasi kegiatan pembelajaran yang akan dihadapi dapat meningkatkan keterampilan siswa. Lebih lanjut, Toman (2013: 2) menyatakan bahwa lembar kerja siswa atau LKPD adalah bahan ajar yang disusun untuk menunjang kegiatan individual yang akan lakukan saat belajar dan juga akan memungkinkan siswa untuk memiliki minat untuk belajar sendiri dengan diberikan langkah-langkah terkait dengan kegiatan tersebut. Lembar kerja yang digunakan oleh guru dan siswa akan meningkatkan minat siswa dalam pelajaran dan mempengaruhi belajar ke arah yang positif. Berdasarkan hal tersebutlah lembar kerja berupa permainan bahasa ini dapat meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa SD Negeri 5 Besakih.

Hasil penelitian ini mendukung 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 5 Besakih. Sejalan dengan hal tersebut, hasil penelitian ini juga mendukung penelitian yang dilakukan oleh *Astri Wahyuningtiasih, dkk* pada tahun 2013 dengan judul "Permainan Bahasa dengan Media Gambar untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar. Penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwa (1) Permainan bahasa dengan media gambar pada pembelajaran tematik dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan bahasa dengan media gambar melalui langkah-langkah yang tepat dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hal itu dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini relevan dan mendukung penelitian sebelumnya.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Permainan Bahasa dapat meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa kelas I SD Negeri 5 Besakih. Hal tersebut terlihat dari peningkatan kemampuan literasi dasar (membaca dan menulis permulaan) siswa kelas I SD Negeri 5 Besakih. Pada pretes kemampuan membaca permulaan siswa sebesar 48,85, meningkat menjadi 58,07 pada siklus I, dan 65,46 pada siklus II. Kemampuan menulis permulaan siswa pada pretes 45,61, meningkat menjadi 59,84 pada siklus I, dan 65,53 pada siklus II. Ketuntasan klasikal siswa juga mengalami peningkatan dari 15,38% pada pretes menjadi 61,54% pada siklus I dan 92,30% pada siklus II. Berdasarkan simpulan di atas saran yang dapat penulis sampaikan adalah sebagai berikut: (1) Peneliti menyarankan pembelajaran literasi dasar menggunakan permainan bahasa; (2) Peneliti juga menyarankan agar

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 diijadikan 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.

DAFTAR RUJUKAN

- 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*. *Kemendikbud 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.