

Penerapan Model Pembelajaran Pbl Melalui Metode Permainan Dalam Menumbuhkan Keterampilan Literasi Kelas 2

Laely Avida Maharani^{1,*}, Bagus Ardi Saputro², Suyatmi³

^{1,2}PGSD, PPG Prajabatan, UPGRIS, Semarang, 50232

³Guru Pamong, SD Supriyadi 02, Semarang, 50198

*Laelyavidamaharani14@gmail.com

ABSTRAK

Membaca menjadi aspek utama dalam segala bidang pembelajaran, karena semua pengetahuan yang disajikan diawali dari sebuah bacaan. Utamanya di era digital ini membuat gusukar untuk melakukan aktivitas membaca hingga disebut zaman krisis membaca. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menumbuhkan keterampilan literasi membaca, menulis, menyimak, dan berbicara pada peserta didik kelas 2 SD yang didasari oleh kurangnya minat baca tulis ditengah maraknya hiburan digital yang dapat mempengaruhi perhatian peserta didik. Peneliti menerapkan model pembelajaran berbasis masalah melalui metode permainan untuk mengajarkan peserta didik berbagai macam kosa kata dalam pelajaran Bahasa Indonesia dengan desain yang menarik minat, motivasi dan semangat belajar. Peneliti menggunakan jenis penelitian tindakan kelas untuk melakukan analisis dan olah data yang dilakukan sebelum dan setelah diberikan treatment. Dan hasilnya adalah tumbuhnya keterampilan literasi pada peserta didik.

Kata kunci: literasi, permainan, PBL

ABSTRACT

Reading is the main aspect in all fields of learning, because all knowledge presented begins with a reading. Especially in this digital era, it makes it difficult to carry out reading activities until it is called the era of reading crisis. The purpose of this study is to foster literacy skills in reading, writing, listening, and talking in grade 2 elementary school students based on lack of interest in reading and writing amid the rise of digital entertainment that can affect the attention of students. Researchers apply problem-based learning models through game methods to teach learners a wide variety of vocabulary in Indonesian lessons with designs that attract interest, motivation and enthusiasm for learning. Researchers use this type of classroom action research to analyze and process data conducted before and after treatment. And the result is the growth of literacy skills in learners.

Keywords: literacy, games, PBL

1. PENDAHULUAN

Keterampilan literasi merupakan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh setiap orang guna memudahkan penyampaian informasi serta mempermudah interaksi antara satu sama lain. Keterampilan tersebut meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pendidikan memegang peran penting dalam menumbuhkan keterampilan literasi yaitu sebagaimana tercantum dalam UU Sisdiknas tahun 2003 pasal 3 mengenai fungsi pendidikan nasional yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuannya untuk 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.

Menurut Widiyanto, (2015:3) menyatakan bahwa membaca adalah proses untuk mendapatkan informasi yang terkandung dalam teks bacaan untuk memperoleh pemahaman atas bacaan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa membaca adalah kegiatan meresepsi, menganalisis, dan menginterpretasi yang dilakukan oleh pembaca untuk memperoleh suatu informasi yang bermakna.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang tidak hanya memfokuskan pengetahuan saja, namun juga mengembangkan keterampilan berbahasa seperti menyimak, membaca, menulis, dan berbicara (Oktavia, 2020: 8). Membaca merupakan aspek terpenting dan wajib dimiliki dari pembelajaran terutama Bahasa Indonesia karena melibatkan aktivitas visual mulai dari menerjemahkan hingga memperoleh pemahaman sebagai tujuan utamanya. (Samadhy, 2012: 1)

Pentingnya menyatakan tujuan kegiatan membaca pemahaman adalah untuk memahami isi bacaan itu sendiri

(Artu, 2016:105). Salah satu indikator orang dapat membaca dengan baik ketika memiliki penalaran yang cukup untuk memahami bacaan (Oktafiani, 2018: 18). Kegiatan membaca dengan melibatkan penalaran untuk memahami isi, maksud dan implikasi dari yang dibaca disebut membaca pemahaman (Krismanto, 2015: 5). Mengetahui sejauh apa kemampuan membaca pemahaman peserta didik diperlukan pengukuran menggunakan Indikaor. Indikator untuk menilai kemampuan membaca yaitu;

Namun, berdasarkan kondisi di lapangan masih ditemukan beberapa permasalahan. Terutama dengan pesatnya perkembangan teknologi yang menyebabkan kurang minatnya seorang anak untuk melatih keterampilan literasi khususnya dalam kegiatan baca tulis. Membaca merupakan aspek utama dalam berkembangnya keterampilan literasi lain. Dengan membaca, seorang peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan wawasan yang sangat bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan daya nalar, sosial, dan emosionalnya.

Masalah-masalah yang sering ditemukan oleh guru pada saat proses belajar mengajar antara lain: Pertama, kemampuan siswa dalam membaca masih sangat rendah. Kedua, siswa mengalami kesulitan menangkap pesan atau informasi dari teks bacaan nonsastra yang terdapat dalam bacaan. Ketiga, siswa belum mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan sehubungan dengan pemahaman bacaan. Keempat, membaca pemahaman yang dilakukan guru hanya mencapai jenjang literal yang merupakan kemampuan membaca dalam taraf berfikir rendah. Kelima, siswa beranggapan bahwa pembelajaran membaca merupakan kegiatan yang membosankan.

Akan tetapi, sebagian besar anak masa kini belum sampai pada tahap menjadikan kegiatan membaca sebagai kebutuhan dasar. Salah satu faktor penyebabnya karena mereka lebih suka berlama-lama bermain gadget daripada

membaca buku. Berbagai cara dapat dilakukan untuk menumbuhkan keterampilan literasi agar para siswa yang masih menempuh pendidikan di berbagai jenjang dapat membiasakan & membudayakan keterampilan literasi untuk menghadapi tantangan di abad ke-21. Triwiaty & Assjari Musjafak (2017) memaparkan survei tentang keterampilan membaca siswa dari PIRLS (“Progress in International Reading Literacy Study”) 2011 dan PISA (“Programme for International Student Assessment”) 2012. Indonesia mendapat urutan ke-57 dari 65 negara pada keterampilan membaca siswa semestara kemampuan literasi urutan ke-64 dari 65 negara. Hal tersebut juga disimpulkan oleh Rosmaini, dkk. (2017) yang memaparkan hasil survei berbagai lembaga internasional menyatakan bahwa budaya literasi masyarakat Indonesia masih sangat rendah (dalam Republika.co.id 15 Mei 2017).

Menurut (Permatasari, 2015) tinggi atau rendahnya minat dalam membaca seseorang dapat berpengaruh besar terhadap wawasan, mental, dan perilaku seseorang. Menurut (Nasiruddin, 2019) kemampuan membaca di Indonesia masih tergolong rendah karena keterbatasan bahasa, sementara bahasa sendiri merupakan hal yang sangat penting dalam berkomunikasi.

Kemampuan membaca siswa meskipun telah diupayakan dengan maksimal oleh guru tetapi tetap saja mengalami permasalahan. Kesulitan membaca menjadi penyebab utama kegagalan siswa sehingga siswa merasa rendah diri dan tidak termotivasi untuk belajar. Kesulitan membaca juga berimbas pada pelajaran yang lain. Sebab, sebagian besar bahan ajar di sekolah disajikan dalam bentuk teks bacaan. Hal ini juga disebabkan kurangnya latihan dalam membaca. Oleh sebab itu, kesulitan membaca harus segera diatasi, sehingga siswa mampu mengikuti mata pelajaran lain yang mengharuskan siswa banyak membaca buku.

Menurut Tarigan dalam Dalman (2014: 7) Membaca awal bukan sekedar melihat sekumpulan huruf-huruf yang telah membentuk kata, kelompok kata, kalimat, paragraph dan wacana saja tetapi lebih dari itu membaca awal merupakan kegiatan yang memahami dan menginterpretasikan lambing/ tanda/ tulisan yang bermakna sehingga pesan yang disampaikan penulis dapat diterima oleh pembaca. Keterampilan membaca awal adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh anak untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis.

Hal ini dibuktikan dari hasil observasi yang telah dilakukan di kelas 2A SD Supriyadi 02 dengan jumlah peserta didik sebanyak 28 anak dengan perolehan 43% anak yang gemar membaca sedangkan 57% lebih menyukai bermain *games* pada *gadget* masing-masing. Adapun beberapa kendala yang dialami selama proses pembelajaran diantaranya: (1) peserta didik terlihat mudah bosan, (2) kurangnya variasi pembelajaran yang sesuai dengan minat dan gaya belajar peserta didik meskipun guru telah menggunakan model dan metode pembelajaran yang begitu beragam, (3) terbatasnya bahan ajar yang mampu menarik minat dan perhatian peserta didik untuk rajin membaca.

Pada pembelajaran bahasa Indonesia di SD sebagai calon guru berharap siswa memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara. Pada kenyataannya banyak siswa yang beranggapan bahwa bahasa Indonesia adalah pelajaran yang sulit dan membosankan karena cakupan dalam mata pelajaran ini sangat luas yang mencakup empat aspek yaitu aspek mendengarkan, aspek membaca, aspek berbicara, dan aspek menulis. Salah satunya keterampilan membaca memiliki peran yang sangat penting, dalam hal ini pembaca harus

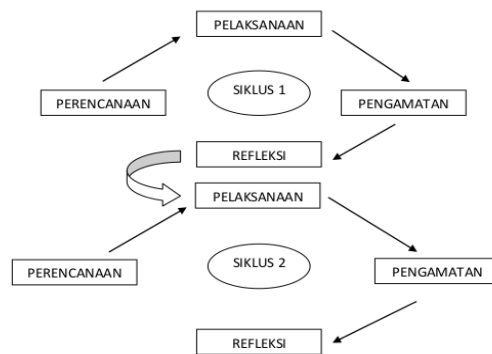
mampu memahami makna lambang/tanda/tulisan dalam teks berupa kata (Dalman, 2014:5).

Menurut (Permatasari, 2015) tinggi atau rendahnya minat dalam membaca seseorang dapat berpengaruh besar terhadap wawasan, mental, dan perilaku seseorang. Menurut (Nasiruddin, 2019) kemampuan membaca di Indonesia masih tergolong rendah karena keterbatasan bahasa, sementara bahasa sendiri merupakan hal yang sangat penting dalam berkomunikasi. Menurut (Kurniawan et al., 2019) berpendapat bahwa kunci bagi kemajuan pendidikan dengan membaca merupakan aktivitas dalam kegiatan literasi. Media belajar dapat memaksimalkan seluruh indera siswa dalam belajar dan dapat menjadikan pembelajaran itu lebih bermakna. Dengan menggunakan media belajar ini dapat dijadikan suatu kunci agar terdapat peningkatan minat membaca di jenjang pendidikan khususnya pada SD. Dalam era digital dan pembaharuan metode pembelajaran ini masih banyak guru yang mengajar khususnya di SD dengan metode konvensional yaitu dengan ceramah menjadi metode andalan untuk proses pembelajaran (Susanto, 2013). Untuk merespon perkembangan IPTEK, sumber belajar yang hanya berasal dari buku tidak cukup, dengan hal ini perlu solusi yang baru sebagai penyampaian materi dalam sistem yang mandiri maupun terstruktur, sehingga perlu mengembangkan sebuah pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik maupun lingkungan sekitar.

Berdasarkan permasalahan yang diperoleh dari kegiatan observasi dan beberapa penelitian terdahulu, peneliti mengkaji sebuah pembelajaran dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran PBL Melalui Metode Permainan dalam Menumbuhkan Keterampilan Literasi Kelas 2".

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan metode permainan dilakukan pada 2 siklus yang masing-masing terdiri dari satu kali pertemuan dan tiga tahapan yaitu *plan* (perencanaan), *do* (tindakan), dan *see* (refleksi). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas II di salah satu SD di kota Semarang yang berjumlah 28 anak, yaitu 13 peserta didik laki-laki dan 15 peserta didik perempuan. Penelitian dilakukan selama kegiatan PPL 2 pada tanggal 14 Juli 2023 sampai 3 Oktober 2023.



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini diantaranya adalah wawancara guru kelas, dokumentasi, lembar observasi, angket gaya belajar, dan tes hasil belajar kognitif berupa soal evaluasi yang dilakukan di akhir pembelajaran setelah diberikan *treatment* menggunakan metode permainan.

Pada tahap perencanaan peneliti menyusun perangkat pembelajaran yang dibutuhkan dalam penelitian. Penyusunan perangkat pembelajaran meliputi: RPP, bahan ajar, LKPD, media pembelajaran, dan instrumen penilaian. Selain penyusunan perangkat pembelajaran, peneliti juga mempersiapkan lembar observasi proses pembelajaran untuk mengamati kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Tahap pelaksanaan merupakan langkah yang dilakukan berdasarkan

rencana yang telah dipersiapkan sebelumnya. Pada tahap ini peneliti berperan sebagai guru melaksanakan pembelajaran yang telah direncanakan pada tahap perencanaan.

Adapun alur pelaksanaan tindakan yang dimaksud dapat dilihat dari tiap siklusnya yaitu

1. *Plan* (Perencanaan)

Pada tahap ini menyiapkan instrumen perangkat pembelajaran, instrumen tes berupa pretest, posttest, dan membuat media pembelajaran yang diperlukan sesuai dengan indikator yang ingin dicapai.

2. *Do* (Pelaksanaan)

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan kegiatan belajar mengajar menggunakan media komik digital pada materi keberagaman sosial budaya. Selama proses berlangsung peneliti memberikan pelajaran kepada peserta didik dengan menggunakan perangkat pembelajaran berupa RPP, komik digital, dan posttest.

3. *See* (Refleksi)

Pada tahap ini yang dilakukan penelitian yaitu menganalisis hasil kerja peserta didik terhadap tes yang diberikan, menganalisis kekurangan dan hal-hal apa saja yang terjadi selama proses pembelajaran, kemudian mencari solusi agar kekurangan dan kendala yang ada tidak terulang kembali.

Uji validitas data yang digunakan berupa validitas isi, triangulasi sumber, dan triangulasi teknik. Terdapat dua teknik analisis data yang digunakan, yaitu kuantitatif dengan cara membandingkan hasil tes unjuk kerja dan analisis data kualitatif dengan model interaktif Miles-Huberman. Kriteria penilaian keterampilan membaca pemahaman dapat dilihat pada tabel 1 dan 2 sebagai berikut.

Tabel 1. Indikator Keterampilan Literasi

| Indikator | Terampil | Tidak Terampil |
|---|----------|----------------|
| Peserta didik menunjukkan minat menjadi pembaca yang baik | | |
| Peserta didik mampu membaca kosa kata yang dikenalnya sehari-hari | | |
| Peserta didik membaca teks deskripsi dengan lancar dan tuntas | | |
| Peserta didik memahami makna bacaan teks deskripsi | | |

Selanjutnya setelah peserta didik dirasa memenuhi kriteria indikator yang telah ditetapkan melalui kegiatan observasi, peneliti dapat menganalisa keterampilan yang tumbuh dalam diri peserta didik melalui format penilaian berikut:

Tabel 2. Penilaian Keterampilan Literasi

| Interval Nilai Akhir | Kategori |
|----------------------|-----------------|
| 0-1 | Kurang Terampil |
| 2-3 | Cukup Terampil |
| 4 | Sangat Terampil |

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang digunakan adalah 75. Peserta didik dikategorikan “**Terampil**” apabila telah mencapai ≥ 75 , sedangkan peserta didik dikategorikan terampil secara klasikal jika 75% dari seluruh jumlah peserta didik di kelas tersebut mencapai KKM yang telah ditetapkan. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik maka digunakan rumus berikut:

$$X = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

X : Nilai Rata-rata

Σ : Jumlah Semua Nilai

ΣN : Jumlah Peserta didik yang Mengikuti

Tes (Arikunto, 2010)

Sedangkan ketuntasan klasikal yaitu mengukur tingkat keberhasilan ketuntasan belajar peserta didik keseluruhan. Rumus ketuntasan belajar klasikal adalah sebagai berikut (Priyayi et al., 2017):

$$\text{Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas KKM}}{\text{jumlah total siswa}} \times 100$$

Apabila persentase ketuntasan klasikal sebesar 75% sudah tercapai maka model pembelajaran PBL melalui metode permainan dinyatakan berhasil dalam menumbuhkan keterampilan literasi peserta didik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus terdapat 4 tahapan dalam proses penelitian, yakni (1) observasi, (2) perencanaan, (3) pelaksanaan, (4) refleksi. Pada pelaksanaan siklus 1 peneliti melaksanakan studi pendahuluan berupa tes diagnosa awal untuk mengetahui minat membaca peserta didik pada hari Kamis, 27 Juli 2023 dan berikut perolehan hasil tes diagnosa tersebut.

| | Gemar Membaca | Gemar Bermain Gadget |
|---------------------|---------------|----------------------|
| Jumlah Siswa | 12 | 16 |
| Persentase | 43% | 57% |

Tabel 3. Hasil Tes Diagnosa Awal

Dari tabel tersebut terlihat bahwa hasil tes diagnosa keterampilan awal peserta didik yang gemar membaca berjumlah 12 anak dengan persentase sebesar 43%. Sedangkan peserta didik yang gemar bermain *gadget* sebanyak 16 anak dengan persentase sebesar 57%. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta minat peserta didik untuk membaca masih rendah. Dan berikut hasil pretes yang dilaksanakan pada siklus 1 sesuai indikator keterampilan literasi yang telah ditetapkan.

| Indikator | Terampil | Tidak Terampil | Ketuntasan |
|---|----------|----------------|------------|
| Menunjukkan minat menjadi pembaca yang baik | 12 | 16 | 43% |
| Mampu membaca kosa kata yang dikenalnya sehari-hari | 20 | 8 | 71% |
| Membaca teks deskripsi dengan lancar dan tuntas | 18 | 10 | 64% |
| Memahami makna bacaan teks deskripsi | 10 | 8 | 36% |

Tabel 4. Hasil Penilaian Pretes Per Indikator Keterampilan Awal Literasi

| | Kurang Terampil | Cukup Terampil | Sangat Terampil |
|---------------------|-----------------|----------------|-----------------|
| Jumlah Siswa | 16 | 7 | 5 |
| Persentase | 57% | 25% | 18% |

Tabel 5. Hasil Akhir Pretes Keterampilan Awal Literasi

Dari hasil pretes tersebut diperoleh bahwa sebanyak 16 peserta didik "Kurang Terampil" dalam membaca dengan persentase sebesar 57%. Sedangkan 7 anak dikategorikan sebagai "Cukup Terampil" dengan persentase 25%, dan 5 anak dikategorikan dalam "Sangat Terampil" dengan persentase sebesar 18%. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan literasi peserta didik dalam aspek membaca secara umum belum memenuhi kriteria yang diharapkan. Sedangkan jika dilihat dari hasil ketuntasan klasikal yang diperoleh, indikator keterampilan literasi yang ditetapkan sebesar 75% masih belum tercapai. Oleh sebab itu diperlukan upaya

perbaikan guna menumbuhkan keterampilan membaca peserta didik menggunakan model pembelajaran PBL melalui metode permainan. Tindakan yang dilakukan pada siklus II menunjukkan adanya perubahan yang signifikan dari siklus sebelumnya. Hasil post test keterampilan literasi aspek membaca peserta didik kelas II dipaparkan pada tabel 5 sebagai berikut.

| Indikator | Terampil | Tidak Terampil | Ketuntasan |
|---|----------|----------------|------------|
| Menunjukkan minat menjadi pembaca yang baik | 22 | 6 | 79% |
| Mampu membaca kosa kata yang dikenalnya sehari-hari | 25 | 3 | 89% |
| Membaca teks deskripsi dengan lancar dan tuntas | 26 | 2 | 93% |
| Memahami makna bacaan teks deskripsi | 23 | 5 | 82% |

Tabel 6. Hasil Penilaian Post Test Per Indikator Keterampilan Awal Literasi

| | Kurang Terampil | Cukup Terampil | Sangat Terampil |
|--------------|-----------------|----------------|-----------------|
| Jumlah Siswa | 1 | 6 | 21 |
| Persentase | 3,6% | 21,4% | 75% |

Tabel 7. Hasil Akhir Post Test Keterampilan Awal Literasi

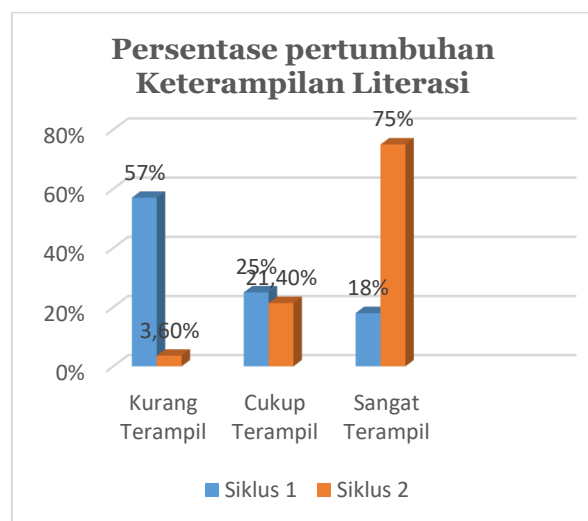
Mengacu pada tabel 6 mengenai hasil post test pada indikator penilaian keterampilan literasi, terlihat bahwa disetiap indikator mengalami kenaikan yang signifikan dan semuanya berada

diatas nilai KKM. Sedangkan pada tabel 7 menyatakan bahwa peserta didik berada dikategori sangat terampil 75%, cukup terampil 21,4% dan kurang terampil 3,6%.

Berdasarkan data pelaksanaan penerapan model pembelajaran PBL melalui metode permainan untuk menumbuhkan keterampilan literasi kelas 2 SD mengalami perubahan baik yang cukup signifikan.

Pembahasan

Implementasi model pembelajaran PBL melalui metode permainan dinyatakan dapat menumbuhkan keterampilan literasi dalam aspek membaca di kelas II. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan data hasil tes keterampilan yang telah dipaparkan sebelumnya, yang pada tiap siklusnya terjadi peningkatan. Peningkatan yang diraih pada setiap siklus menunjukkan keefektifan model pembelajaran PBL melalui metode permainan dalam melatih keterampilan literasi peserta didik kelas II karena langkah pembelajaran pada model PBL melalui metode permainan mampu meningkatkan keaktifan peserta didik serta meningkatkan minat mereka terhadap sebuah bacaan. Hal ini dapat dilihat pada grafik sebagai berikut.



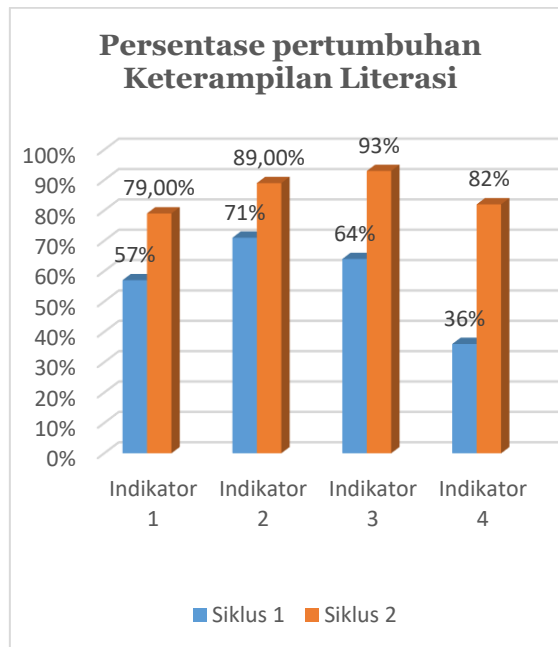
Gambar 1. Persentase Pertumbuhan Keterampilan Literasi.

Berdasarkan grafik tersebut diperoleh bahwa keterampilan literasi peserta didik mengalami perubahan yang sangat signifikan. Jika pada siklus 1 sebanyak 57% siswa kurang terampil dalam kegiatan membaca, maka pada siklus 2 peserta didik yang kurang terampil dalam membaca mengalami penurunan yakni menjadi 3,60%. Sebanyak 96,40% keterampilan peserta didik telah tumbuh dalam diri masing-masing serta dikatakan memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) keberhasilan hingga membuat peserta didik antusias dalam melakukan pembelajaran melalui model PBL melalui metode permainan.

Sesuai studi pendahuluan yang telah dilaksanakan sebelumnya, diperoleh bahwa dalam setiap indikator penilaian keterampilan peserta didik di kelas 2 mengalami pertumbuhan yang cukup signifikan. Pada indikator 1 peserta didik telah tuntas di setiap aspek atau indikator.

Namun, masih ada 3 siswa yang memiliki nilai dibawah indikator tersebut dikarenakan beberapa faktor internal sehingga guru perlu menunjukkan rasa aman dan nyaman di sekolah.

Peningkatan dapat terjadi karena dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran PBL metode permainan yang oleh setiap peserta didik saling bertukar pikiran dalam mengeluarkan ide untuk memahami makna bacaan sehingga pemahaman dan pengalaman belajar menjadi lebih bermakna dan tepat guna (Ngalimun, 2012:).



Gambar 2. Persentase Indikator Pertumbuhan Keterampilan Literasi.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan mengenai penerapan model pembelajaran PBL melalui metode permainan terbukti efektif guna meningkatkan kemampuan literasi khususnya aspek membaca di kelas II.

Hal ini dapat dilihat pada hasil siklus 1 dan 2 yang menyatakan bahwa jika pada siklus 1 sebanyak 57% siswa kurang terampil dalam kegiatan membaca, maka pada siklus 2 peserta didik yang kurang terampil dalam membaca mengalami penurunan yakni menjadi 3,60%. Sebanyak 96,40% keterampilan peserta didik telah tumbuh dalam diri masing-masing serta dikatakan memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM)

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. → Buku
- Dalman. 2014. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-Undang Sisdiknas*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Dewi Syarifah, I. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Dengan Game Edukasi Bermuatan Literasi Dan Penguatan Pendidikan Karakter Materi Spldv Untuk Siswa SMP Kelas VIII*. Riset.Unisma.Ac.Id, 14(9)
- N. A. Oktavia 2020 *Model Pembelajaran Complete Sentence Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar*. J. Didakti Dwija Indria 8(4)
- Rahmat, A. S. (2017). *Games Book sebagai Media Peningkatan Minat Baca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Kelas Tinggi Leaf Identification View project Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Berbantuan Media Games Book terhadap Hasil Belajar IPS dan Keterampilan Sosial Siswa SD View project*. Article in The Elementary School Journal. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v1i1.74> 94
- N. Artu. 2016. Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN Pembina Liang Melalui Penerapan Strategi Survey Questions Reading Recite Review 2(2) 105–113.
- Ngalimun. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo. → Buku
- Nugraheti, S. (2018). *Peningkatan Kemampuan Membaca dan Menulis Permulaan Menggunakan Strategi Bengkel Literasi Pada Siswa SD*. Jurnal Primary. 2018. 68–75. → Jurnal online
- PISA. 2006. *Science Competencies for Tomorrow's World Executive Summary* © OECD 2007
- Priyayi, D. F., dkk. (2017). *Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran Biologi Siswa Kelas Xi Ipa 2 Sma Negeri 1 Pabelan Melalui Penerapan Seminar Nasional Pendidikan Sains II UKSW 2017 Seminar Nasional Pendidikan Sains II UKSW 2017*. 179–186. → Jurnal online
- S Aryani U Samadhy & N Sismulyasih. 2012. *Peningkatan Keterampilan dan Membaca Pemahaman Melalui Strategi Know-Want-Learned (KWL) Pada Siswa Kelas IV SDN Sekaran 01 Semarang*. Joyful Learning Journal, 1(1)
- W. Krismanto & A. Khalik. 2015. *Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Melalui Metode Survey, Question, Read, Recite, Review (SQ3R) Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 46 Parepare*. Publikasi Pendidikan, 5(3)
- W. Oktafiani. 2018. *Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading And Composition (Circ) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Anak Disleksia*. UNES Journal Of Education Scienties2(1) 17–22
- Widiyanto Eko. 2015. *Peningkatan Keterampilan Membaca Teks Klasifikasi Menggunakan Metode SQ3R dengan Media Gambar*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 4 (1).
- Zuhdi R F R and K. 2018 *Improvemnet of reading comprehension skills of children's story through applying of Think Pair*. Share learning model 1st National Seminar on Elementary Education SNPDPD 2018 1 664–9