

PENINGKATAN KEMAMPUAN LITERASI DAN NUMERASI PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN PERMAINAN TRADISIONAL

Luncana Faridhoh Sasmito^a

^aPGSD FKIP Universitas Tunas Pembangunan Surakarta, Indonesia

email: ^aluncana.sasmito@lecture.utp.ac.id

INFO ARTIKEL

Sejarah artikel:

Menerima 1 Juli 2023

Revisi 24 Juli 2023

Diterima 26 Juli 2023

Online 31 Juli 2023

Kata kunci:

gaya belajar, permainan tradisional, literasi dan numerasi

Keywords:

learning styles, traditional games, literacy and numeracy

Style APA dalam mensitasi artikel ini: [Heading sitasi]

Luncana Faridhoh Sasmito. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi Dan Numerasi Peserta Didik Menggunakan Permainan Tradisional, *Jurnal Ilmiah Penjas* (9.2) (257-272).

ABSTRAK

Permainan tradisional adalah sebuah wadah bagi peserta didik untuk melepas penat dari berbagai kegiatn nya pada setiap hari seusai sekolah. Kegiatan pembelajaran yang kurang menarik menjadikan peserta didik ini enggan untuk belajar dengan focus. Pembelajaran yang digunakan guru tidak tepat sehingga peserta didik kurang optimal dalam penyerapan informasi yag di sampaikan. Literasi dan numerasi yang seakan harus menjadikan tolak ukur dalam pembelajaran dan menjadi momok tersendiri bagi peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengenalkan pada peserta didik bahwasanya pembelajaran bisa di laksanakan dengan riang gembira dan harus tidak harus hanya menggunakan satu jenis gaya belajar saja. Kegiatan pembelajaran bisa di selingi dengan permainan agar peserta didik ammapu menyerap dan menerima informasi yang di sampaikan secara optimal. Penelitian ini menggunakan penelitian Tindakan kelas yang dimana ada 2 siklus penelitian yang dilaksanakan. Setiap siklus memiliki empat tahapan yakni persiapan, pelaksanaan, evaluasi dan refleksi. Untuk metode pengumpulan adatanya ada 3 cara yakni dengan wawancara, tes dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya kenaikan hasil belajar peserta didik dari yang sebelumnya di bawah KKM 70, menjadi di atas rata-rata KKM yakni 87 dari 20 peserta didik hanya menyisakan 1 peserta didik yang belum tuntas.

ABSTRACT

Traditional games are a place for students to unwind from various activities every day after school. Learning activities that are less interesting make these students reluctant to study with focus. The learning used by teachers is not appropriate so that students are less than optimal in absorbing the information conveyed. Literacy and numeracy seem to have to be used as benchmarks in learning and become a particular threat for students. The aim of this research is to introduce students that learning can be carried out happily and that you don't have to only use one type of learning style. Learning activities can be alternated with games so that students are able to absorb and receive the information conveyed optimally. This research uses classroom action research in which 2 research cycles are carried out. Each cycle has four stages, namely preparation, implementation, evaluation and reflection. There are 3 methods for collecting traditions, namely interviews, tests and documentation. The results of this research show an increase in student learning outcomes from

previously below the KKM 70, to above the average KKM, namely 87 out of 20 students, leaving only 1 student who has not yet completed it.

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan adalah sebuah proses humanime yang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusiakan manusia (Pristiwanti et al., 2022). Pengertian pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan (Rini, 2013). Pendidikan juga suatu kebutuhana atau pomdasi untuk meningkatkan dan menggali suatu potensi manusia dari aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik (Agustin & Maryani, 2021). Dalam menghadapi era revolusi industry 4.0 dan era society 5.0 dibutuhkan adanya perspektif baru di bidang pendidikan yang mampu menghasilkan lulusan yang sesuai perkembangan jaman (Fitriana & Khoiri Ridlwan, 2021). Perkembangan jaman sekarang membuat peserta didik masih banyak yang belum bisa optimal 100% dalam pembelajaran literasi dan numerasi yang menjadi program wajib dalam rutinitasnya. Pendidikan literasi dan numerasi di canangkan untuk di laksanakan di awal kegiatan pembelajaran bukan tanpa maskud. Kemampuan literasi dan numerasi tidak terbatas hanya pada kemampuan membaca dan berhitung, melainkan juga menekankan pada berbagai aspek kecakapan hidup sebagai manusia maupun warga masyarakat (Anderha & Maskar, 2021). Kegiatan literasi dan numerasi di maksudkan agar peserta didik mampu menyerap pembelajaran secara optimal dengan cara yang menyenangkan. Ada beberapa factor yang menjadikan peserta didik kurang optimal dalam penyerapan tersebut, salah satunya adalah gaya belajar. Menurut (Narayanan, 2012) menyatakan bahwa gaya belajar merupakan kecenderungan siswa untuk mengadaptasi strategi tertentu dalam belajarnya sebagai bentuk tanggung jawabnya untuk mendapatkan satu pendekatan belajar yang sesuai dengan tuntutan belajar di kelas/sekolah maupun tuntutan dari mata pelajaran. Gaya belajar sebagai kebiasaan

belajar yang disenangi oleh pembelajaran. Gaya belajar sebagai cara seseorang dalam menerima, berinteraksi, dan memandang lingkungannya (Hendriana, 2018). Jadi dapat disimpulkan bahwa gaya belajar adalah cara setiap individu untuk menyerap informasi yang di dapat dan informasi tersebut adalah hal yang bermanfaat bagi individu tersebut (Priyatna, 2013). Menurut (Ghufron & Suminta, 2012) Gaya belajar sendiri ditentukan oleh siswa, ada yang nyaman dengan gaya belajar visual, ada yang nyaman menggunakan gaya belajar auditorial ataupun kinestetik. Setiap individu atau peserta didik ini tidak sama, tidak dapat di samakan. Kesalahan sering terjadi pada masyarakat kita ketika peserta didik diminta untuk belajar dengan menggunakan hanya satu gaya belajar saja atau bahkan menggunakan dua sampai tiga gaya belajar dalam waktu yang bersamaan. Sedangkan kemampuan tiap peserta didik dalam menerima dan merespon setiap informasi ini juga berbeda. Dalam penelitian ini gaya belajar dari peserta didik ini akan mempengaruhi penyerapan dan hasil belajar dari peserta didik tersebut. Bisa di artikan bahwa gaya belajar mempengaruhi hasil atau output dari setiap individu. Macam-macam gaya mengajar antara lain yaitu :

- a. Gaya Belajar Visual Menurut Bobbi De Potter & Mike Hernacki yang dikutip oleh Sukadi, berdasarkan arti katanya, Gaya belajar visual adalah gaya belajar dengan cara melihat, mengamati, memandang, dan sejenisnya. Kekuatan gaya belajar ini terletak pada indera penglihatan. Bagi orang yang memiliki gaya ini, mata adalah alat yang paling peka untuk menangkap setiap gejala atau stimulus (rangsangan) belajar.
- b. Gaya Belajar Auditorial Gaya belajar auditorial adalah gaya belajar dengan cara mendengar. Orang dengan gaya belajar ini, lebih dominan dalam menggunakan indera pendengaran untuk melakukan aktivitas belajar. Dengan kata lain, ia mudah belajar, mudah menangkap stimulus atau rangsangan apabila melalui alat indera pendengaran (telinga). Orang dengan gaya belajar auditorial memiliki kekuatan pada kemampuannya untuk mendengar.

- c. Gaya belajar Kinestetik Gaya belajar kinestetik adalah gaya belajar dengan cara bergerak, bekerja, dan menyentuh. Maksudnya ialah belajar dengan mengutamakan indera perasa dan gerakan-gerakan fisik. Orang dengan gaya belajar ini lebih mudah menangkap pelajaran apabila ia bergerak, meraba, atau mengambil tindakan. Misalnya, ia baru memahami makna halus apabila indera perasanya telah merasakan benda yang halus.

Dari ketiga gaya belajar tersebut semua memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing. Setiap individu bisa mendapat penyerapan yang maksimal apabila tepat pemilihan gaya belajarnya. Dalam hal ini ada beberapa peserta didik lebih focus dalam mendengarkan, maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik tersebut lebih tepat menggunakan gaya belajar auditorial. Begitu pula dengan gaya belajar kinestetik atau gaya belajar visual.

Hasil observasi kasus yang terjadi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas rendah masih suka sekali bermain dan kurang focus apabila di ajak belajar di dalam kelas. Pengenalan huruf dan angka sudah di mulai sejak peserta didik duduk di bangku taman kanak-kanak. Hal tersebut tidak bisa di paksakan, walau pada prakteknya tidak sedikit sekolah yang mengharuskan calon peserta didik mahir literasi dan numerasi sebelum kelas 1. Maka dari hal tersebut, perlu adanya terobosan dalam gaya belajar yang di laksanakan di sekolah dasar, terutama pada kelas rendah. Permainan di selipkan ke dalam kegiatan pembelajaran atau bahkan bisa sebaliknya, pembelajaran di selipkan permainan. Hal tersebut di lakukan agar peserta didik tidak mudah bosan dan tetap focus dengan kegiatan yang di laksanakan. Permainan yang familiar dengan peserta didik adalah permainan tradisional yang mereka mainkan setiap hari dengan teman sebayanya (Mulyana & Lengkana, 2019). Banyak permainan tradisional yang bisa mengasah ingatan mereka dan dapat menambah ilmu baru. Untuk kegiatan pengenalan literasi dan numerasi ini, maka di pilihlah permainan tradisional engklek. Permainan engklek (dalam bahasa Jawa) merupakan permainan

tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu kekotak berikutnya (Dian Apriani, 2013).

Permainan engklek biasa dimainkan oleh 2 sampai 5 anak perempuan dan dilakukan di halaman. Engklek adalah salah satu permainan tradisional anak Indonesia zaman dulu. Permainan ini banyak disukai anak-anak perempuan. Namun engklek juga sangat menyenangkan dimainkan bersama anak laki-laki. Jadi, tidak hanya anak perempuan yang bermain engklek. Hingga sekarang, permainan tradisional satu ini pun masih banyak diminati anakanak zaman modern. Permainan ini tidak memerlukan kerja keras atau banyak bahan dalam persiapannya. Sehingga dapat menjadi pilihan tepat dengan segala keterbatasan yang ada di sekolah dasar. Permainan ini juga bisa dimainkan di halaman sekolah atau pun di dalam kelas. Kejenuhan sering terjadi dalam pembelajaran, maka dengan adanya teribosan ini di harapkan peserta didik bisa lebih ceria dan dapat menyerap informasi sambil bermain. Cara permainan ini juga sangat mudah, hanya dengan menggambar kotak sejumlah yang di inginkan atau bentuk yang sesuai dengan tema yang di gunakan, kemudian peserta didik diminta untuk melompati setiap kotak yang sudah tertera huruf atau angka yang akan di gunakan dalam pembelajaran tersebut. Dengan tema yang berbeda-beda pun, permainan ini dapat masuk di segala aspeknya. Dengan melakukan kegiatan ini pula, ingatan anak menjadi lebih kuat dan menjadikan badan sehat. Dari pembelajaran yang menyenangkan tersebut, maka di harapkan peserta didik bisa menikmati setiap tema pembelajaran dengan riang gembira tanpa beban bahwa hasil belajar mereka akan rendah atau kurang memuaskan. Menurut (Soedijarto, 2006) menyatakan bahwa mendefinisikan hasil belajar sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh mahasiswa dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang di tetapkan. Tingkah laku dapat dibedakan atas tiga ranah (domain), yaitu pengetahuan (cognitive), ketrampilan (psychomotoric) dan ranah sikap (affective)(Utari et al., 2011). Maka dapat

disimpulkan bahwa hasil belajar adalah penguasaan suatu ilmu oleh peserta didik yang meliputi tiga aspek, yakni pengetahuan, ketrampilan dan sikap.

2. Metode

Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa agar diperoleh hasil belajar siswa yang baik maka diperlukan peningkatan aktivitas pembelajaran di kelas (Arikunto, 2021). Secara garis besar di dalam penelitian tindakan kelas terdapat empat tahapan yang lazim dilalui yaitu, (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Penelitian ini di laksanakan di SDN Bororejo Kecamatan Jebres Surakarta. Kegiatan penelitian ini di laksanakan pada kelas rendah yakni I dan II. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret-Juni tahun 2023. Jumlah sampel penelitian ini yaitu 20 peserta didik dengan 8 peserta didik laki-laki dan 12 peserta didik Perempuan. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar di kelas yang efektif. Penelitian ini dilaksanakan dengan 3 siklus dan setiap siklusnya terdiri dari 3 pertemuan. Tiap siklus meliputi : kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Untuk pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan tes, observasi, dan dokumentasi. Dari tiga teknik pengambilan data tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Tes adalah alat yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa atau peningkatan hasil belajar disetiap siklus.
2. Observasi bertujuan untuk mengetahui kesesuaian antara rencana dan tindakan yang telah disiapkan serta untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan tindakan dapat menghasilkan perubahan yang sesuai dengan yang diinginkan.
3. Dokumentasi adalah data yang digunakan sebagai bukti pendukung dalam penelitian. Dokumentasi yang dimaksud berupa foto-foto yang diambil pada

saat proses pembelajaran menggunakan media permainan tradisional engklek dan pada saat proses pengerjaan soal LKPD.

Data yang diperoleh dari hasil observasi, dokumentasi, dan tes hasil belajar siswa dianalisis dengan menggunakan pendekatan Mixed Method, yaitu pendekatan yang dilakukan dengan memberikan sajian data secara kualitatif dan kuantitatif sesuai dengan data yang diperoleh, maka teknik pengumpulan data yang akan digunakan yaitu :

1. Teknik Analisis Data Kualitatif Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi menggunakan model interaktif Miles dan Huberman. Aktivitas dalam analisis data, yaitu data reduction, data display, dan conclusion drawing/verivication.
 - a. Reduksi data atau mengumpulkan data yang diperoleh dari lapangan sesuai dengan masalah yang diteliti. Mereduksi data berarti merangkung, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting. Dengan demikian, data yang telah direduksi akan memberi gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.
 - b. Penyajian Data, merupakan kegiatan menyajikan data melalui penyajian data tersebut. Maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan sehingga akan semakin mudah dipahami. Untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks bersifat naratif atau grafik.
 - c. Penarikan Kesimpulan, dalam penelitian kualitatif kesimpulan merupakan data yang telah dianalisis, dijelaskan dan dimaknai dalam bentuk kata-kata untuk mendeskripsikan fakta yang ada di lapangan, pemaknaan atau menjawab pertanyaan penelitian mengenai objek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas dan selanjutnya diambil intisarinnya.
2. Teknik Analisis Data Kuantitatif Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan 3 siklus dan setiap siklus dilaksanakan 2 kali

pertemuan, masing-masing pertemuan dilakukan 2 x 35 menit. Data yang dikumpulkan berupa angka-angka di analisis secara kuantitatif dengan menggunakan rata-rata dan persentase. Analisis dengan menggunakan KKM 70 untuk pembelajarannya

Adapun rumus yang digunakan adalah tingkat keberhasilan peserta didik berdasarkan skor tes yang diperoleh ditetapkan dalam nilai dengan menggunakan rumus :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Keterangan :

Nilai Akhir (NA) = Menghitung rata – rata

Mean (nilai rata – rata)

\bar{M}_x = Penjelasan :

\bar{M}_x = Nilai rata – rata

$\sum P$ = Jumlah Nilai

N = Banyak Peserta Didik

Persentase Data kualitatif yang didapatkan oleh peneliti diperoleh dari lembar observasi yang bermaksud untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan apa saja yang terjadi selama kegiatan pembelajaran berlangsung di kelas. Indikator yang menjadi tolak ukur untuk menyatakan bahwa pembelajaran yang berlangsung selama penelitian berhasil apabila kemampuan literasi numerisasi siswa mencapai 80%. Apabila siswa mendapatkan nilai baik dan sangat baik dengan nilai diatas KKM yaitu 71 maka 80% siswa sudah dapat dinyatakan berhasil.

3. Hasil dan Pembahasan

Siklus 1

Pada siklus 1 dilakukan 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu 70 menit. Dimana pertemuan ini peneliti menjelaskan materi merangkai kata pada permainan engklek. Setelah itu peneliti memberikan soal tes. Setiap siklus terdapat empat tahap, yang meliputi : perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Secara rinci keempat tahap tersebut diuraikan sebagai berikut :

1. Perencanaan Pada tahap perencanaan yang dilakukan adalah: 1) membuat rencana pelaksanaan pembelajaran; 2) Menyusun kisi – kisi soal; 3) Menyiapkan LKS; 4) menyiapkan lembar observasi guru dan siswa; 5) mempersiapkan alat dan bahan 6) menyampaikan evaluasi.
2. Pelaksanaan Peneliti yang bertindak sebagai guru melaksanakan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang sudah terlebih dahulu disiapkan, dengan menggunakan permainan tradisional engklek. Adapun pembelajaran sebagai berikut: Siklus I Pertemuan pertama . Peneliti terlebih dahulu menyiapkan materi pembelajaran dan perangkat lainnya seperti rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar penilaian, lembar observasi dan alat untuk dokumentasi, materi yang diajarkan pada pertemuan pertama di siklus I adalah menghitung penjumlahan dengan menggunakan permainan tradisional engklek. Ada beberapa tahap atau langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran yaitu, eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Tahap eksplorasi ditahap ini guru menyapa siswa, mengkondisikan kelas, mengajak siswa untuk dimulai pelajaran dengan berdoa, dan memberi motivasi dan menyanyi agar lebih semangat. Tahap elaborasi, ditahap ini guru menjelaskan materi tentang penjumlahan kepada siswa dan setelah itu guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan dengan menggunakan permainan tradisional engklek. Kemudian guru membagi para siswa menjadi beberapa-kelompok kecil secara acak, setiap kelompok terdiri dari 4 siswa. Setiap kelompok memainkan engklek. Tahap

konfirmasi, ditahap ini guru menyimpulkan hasil diskusi yang sudah dikerjakan, menanyakan ke siswa tentang hal apa saja yang belum dipahami. Setelah itu guru menyampaikan kembali materi yang telah dipelajari. Pada akhir pelajaran guru bersama siswa Bersama-sama mensimpulkan kegiatan hari ini dan guru menginformasikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan besok. Setelah selesai pelaksanaan siklus I selama 1 kali pertemuan, maka dilakukan tes diakhir pertemuan, tes ini dilakukan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa, selama dalam proses pembelajaran menggunakan permainan tradisional engklek.

3. Observasi Dari hasil observasi menunjukkan bahwa proses belajar yang berlangsung dapat dikatakan cukup baik dengan kategori standar atau kurang memuaskan, karena dalam beberapa aspek yang dinilai mulai dari kesiapan membuka pelajaran, mengelola kelas, dan penggunaan media pembelajaran engklek masih kurang memuaskan. Peneliti yang bertindak sebagai guru mampu menyampaikan materi dengan baik kepada siswa, akan tetapi dalam pengelolaan kelas, mengarahkan siswa dalam bertanya, mengarahkan siswa dalam menjawab pertanyaan dan membuat kesimpulan bersama siswa peneliti masih kurang dalam hal tersebut. Aktifitas siswa secara keseluruhan dalam pembelajaran dinilai kurang atau belum maksimal, begitu juga dengan penerapan langkah-langkah pembelajaran menggunakan permainan tradisional engklek tidak berjalan dengan baik. masih ada beberapa peserta didik yang tejuduh atau main sendiri dan tidak kondusif dengan beberapa alasan lain. Hal ini juga dikarenakan kurang kecakapan guru menyampaikan hal apa saja yang harus dikerjakan oleh siswa dalam kelompoknya. Data hasil belajar pada siklus I dapat dilihat pada lampiran.
4. Refleksi Pada tahap ini peneliti dan observatory mendiskusikan hasil tindakan yang sudah dilaksanakan, kemudian mengidentifikasi permasalahan yang ada selama tindakan berlangsung. Yang menjadi bahan perbaikan ketahap selanjutnya bagi guru adalah guru bisa mengkondisikan kelas, kesiapan

membuka pelajaran dan penggunaan media pembelajaran agar dapat menciptakan suasana yang kondusif dan menjelaskan kembali tujuan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional engklek, agar siswa lebih paham. Peneliti yang bertindak sebagai guru harus memperbaiki Berdasarkan data-data yang diperoleh dari kerjasama dengan guru kelas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa, persentase ketuntasan siswa pada siklus I mencapai 60% atau 12 siswa yang tuntas. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa 60% dari keseluruhan siswa telah mencapai nilai KKM 70.

Siklus 2

Pada siklus 2 dilakukan 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu 70 menit. Dimana pertemuan ini peneliti menjelaskan materi merangkai kata pada permainan engklek dan memainkan engklek. Setelah itu peneliti memberikan soal tes. Setiap siklus terdapat empat tahap, yang meliputi : perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Secara rinci keempat tahap tersebut diuraikan sebagai berikut.

1. Perencanaan Pada tahap perencanaan yang dilakukan adalah: 1) membuat rencana pelaksanaan pembelajaran; 2) Menyusun kisi – kisi soal; 3) Menyiapkan LKS; 4) menyiapkan lembar observasi guru dan siswa; 5) mempersiapkan alat dan bahan 6) memberikan evaluasi.
2. Pelaksanaan Peneliti yang bertindak sebagai guru melaksanakan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang sudah terlebih dahulu disiapkan, dengan menggunakan permainan tradisional engklek. Adapun pembelajaran yaitu Pertemuan pertama di siklus II. Peneliti terlebih dahulu menyiapkan materi pembelajaran dan perangkat lainnya seperti rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar penilaian, lembar observasi dan alat untuk dokumentasi. Materi yang diajarkan pada pertemuan pertama di siklus II adalah pengurangan menggunakan permainan tradisional engklek.

Ada beberapa tahap atau langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran yaitu, eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi. Tahap ekplorasi, ditahap ini guru menyapa siswa dengan ramah, mengkomdisikan kelas, mengajak siswa untuk memulakan pelajaran dengan berdoa, dan memberi motivasi ke siswa agar lebih semangat lagi dalam mengikuti proses pembelajaran yang akan berlangsung. Tahap elaborasi, ditahap ini guru menjelaskan materi tentang penjumlahan kepada siswa dan setelah itu guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan dengan menggunakan permainan tradisional engklek. Kemudian guru membagi para siswa menjadi kelompok-kelompok kecil yang heterogen, setiap kelompok terdiri dari 4 siswa. Setiap kelompok memainkan engklek di halaman. Tahap konfirmasi ditahap ini guru bertanya jawab dengan siswa tentang halhal yang belum dipahami, menjelaskan kembali materi yang sudah dipelajari. Guru memberikan areward pada peserta didik yang sudah mau bermaian.

Pada akhir pelajaran guru membuat kesimpulan dari kegiatan belajar yang telah dilakukan. Guru memberi motivasi ke siswa agar lebih semangat dan aktif dalam kerja sama. Setelah selesai pelaksanaan siklus II selama 1 kali pertemuan, maka dilakukan tes diakhir pembelajaran. tes ini dilakukan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa, selama dalam proses pembelajaran menggunakan permainan tradisional engklek.

3. Observasi Dari hasil observasi pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan 1, guru sangat baik dalam menciptakan dan mempertahankan proses pembelajaran yang kondusif, sehingga membuat siswa menjadi konsentrasi dan fokus dalam mengikuti pelajaran dengan menggunakan permainan tradisional engklek. Siswa yang mengerti menghitung pengurangan membantu teman sebayanya mengerti dan mampu menjelaskan ke siswa yang lain. Untuk peneliti yang bertindak sebagai guru sudah baik dalam pengelolaan kelas dan mengaktifkan siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan,

sehingga pembelajaran semakin aktif dan berjalan sesuai dengan harapan peneliti.

Aktivitas siswa secara keseluruhan dalam pembelajaran di siklus II ini dinilai sangat baik, begitu juga dengan penerapan langkah-langkah pembelajaran menggunakan permainan tradisional engklek. Siswa sangat aktif dalam memainkan permainan tradisional engklek. Mereka berkomunikasi satu sama lain dan sportif dalam bermain. Permainan tradisional engklek juga membantu siswa agar lebih mengenal huruf dan angka dalam petak permainan engklek, peningkatan hasil belajar ini juga dipengaruhi oleh peran serta guru yang juga berhasil membuat siswa untuk dapat berkonsentrasi dengan baik, sehingga hasil belajar dapat berlangsung dengan baik.

Refleksi pada tahap ini peneliti dan observatory mendiskusikan hasil tindakan yang sudah dilaksanakan, kemudian mengidentifikasi permasalahan yang ada selama tindakan berlangsung. Pada pelaksanaan pembelajaran di siklus II tidak ditemukan masalah atau hal-hal yang menjadi kendala selama proses pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran sudah berjalan dengan sangat baik. Guru mampu mengendalikan kelas dan mempertahankan suasana yang kondusif, mengarahkan siswa untuk lebih aktif bertanya dan menjawab pertanyaan. Siswa-siswa juga menjadi aktif dan bersemangat dalam bekerja sama dengan kelompok mereka. Berdasarkan data-data yang diperoleh pada siklus II, hasil belajar siswa pada siklus II ini meningkat dari siklus I, dimana persentase ketuntasan siswa mencapai 87% siswa atau 1 siswa mendapat nilai di atas KKM 70. Hal ini di lihat dari hasil belajar siswa pada siklus I dengan persentase ketuntasan mencapai 60% atau 12 siswa yang tuntas. Pada siklus II ini penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar yang juga sangat baik dalam hal rata-rat nilai yang diperoleh siswa dan ketuntasan belajar siswa dalam satu kelas. Juga terlihat dari hasil belajar siswa yang meningkat dari siklus I dimana nilai rata-rata yang diperoleh siswa hanya 65 dan pada siklus II ini rata-rata meningkat menjadi 85 dengan kriteria baik, hal ini tidak terlepas dari kerja sama seluruh siswa dan guru dalam

proses belajar mengajar dikelas untuk membuat suasana belajar yang kondusif dan tenang, sehingga siswa dapat menyerap pelajaran yang diberikan dengan baik. Dari data grafik diatas, maka penelitian ini dapat dikatakan berhasil, karena keberhasilan belajar siswa telah mengalami peningkatan dalam setiap siklus nya, yaitu pada siklus I persentase ketuntasan 60% dengan jumlah siswa yang tuntas 12. Kemudian pada siklus II, mengalami peningkatan dengan presentase ketuntasan mencapai 87% dengan 19 siswa yang tuntas, hal ini menunjukkan bahwa hasil yang dicapai telah berhasil disiklus II.

Pembahasan

Hasil penelitian diatas menunjukkan adanya kenaikan hasil belajar peserta didik dari yang sebelumnya di bawah KKM 70, menjadi di atas rata-rata KKM yakni 87 dari 20 peserta didik hanya menyisakan 1 peserta didik yang belum tuntas. Hal ini relevan dengan hasil penelitian menurut (Munawaroh, 2017) (Safitri et al., 2023) yang meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa, dukungan guru dan orang tua menjadi peran penting dalam pertumbuhan stimulus anak.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar literasi dan numerasi dapat dilakukan dengan berbagai gaya mengajar melalui permainan tradisional.

5. Referensi

Agustin, N., & Maryani, I. (2021). *Peran Guru dalam Membentuk Karakter Siswa (Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar)*. Uad Press.

Anderha, R. R., & Maskar, S. (2021). Pengaruh Kemampuan Numerasi Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v2i1.774>

Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.

- Dian Apriani. (2013). Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo. *PAUD Teratai*, 2(1), 1–13. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/38/article/view/35822%0Ahttps://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/38/article/download/35822/31862>
- Fitriana, E., & Khoiri Ridlwan, M. (2021). Pembelajaran Transformatif Berbasis Literasi Dan Numerasi Di Sekolah Dasar. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 8(1), 1284–1291. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v8i1.11137>
- Ghufron, M. N., & Suminta, R. R. (2012). *Gaya belajar: Kajian teoritik*. Pustaka Pelajar.
- Hendriana, E. C. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Gaya Belajar Auditorial Terhadap Hasil Belajar Ips Di Sekolah Dasar. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v3i1.484>
- Mulyana, Y., & Lengkana, A. S. (2019). *Permainan tradisional*. Salam Insan Mulia.
- Munawaroh, H. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 86. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.19>
- Narayanan, M. (2012). Assessment of learning using Fleming & Mills' VARK learning styles. *2012 ASEE Annual Conference & Exposition*, 25–226.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 1707–1715.
- Priyatna, A. (2013). *Pahami Gaya Belajar Anak!* Elex Media Komputindo.
- Rini, Y. S. (2013). Pendidikan: hakekat, tujuan, dan proses. In *Jogyakarta: Pendidikan Dan Seni Universitas Negeri Jogyakarta*.
- Safitri, T., Sari, D. I., & Masnawati, E. (2023). METODE EDUKASI BERTUTUR BAHASA MADURA PADA PEMBELAJARAN CEMARA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASIDAN NUMERASI SISWA. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1, 42–55.

Peningkatan Kemampuan Literasi Dan Numerasi Peserta Didik Menggunakan Permainan Tradisional

Luncana Faridhoh Sasmito

Soedijarto, S. (2006). Kemampuan Profesional Guru dan Kemampuan Akademik Pendidikan Nasional. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 13(VII), 48–59.

<https://www.neliti.com/publications/259491/kemampuan-profesional-guru-dan-kemampuan-akademik-dosen-dalam-upaya-peningkatan>

Utari, R., Madya, W., & Pusdiklat, K. (2011). Taksonomi bloom. In *Jurnal: Pusdiklat KNPk* (Vol. 766, Issue 1).