



Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game untuk Menunjang Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas V SDN 1 Kudu

Sherly Regita Fatafani¹, Fachrur Rozie²

^{1,2}S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura

Abstract

Received: 3 Oktober 2024
Revised: 13 Oktober 2024
Accepted: 30 Oktober 2024

Education is a crucial element in improving the quality of human resources, especially for building Indonesia's golden generation. Based on data from the Global Human Capital Report, the quality of education in Indonesia is relatively low, mostly due to a lack of interest in learning and low interest in literacy. This research aims to evaluate the effect of using game-based learning media on the literacy and numeracy abilities of class V students at SDN 1 Kudu. The research method used is descriptive quantitative with an experimental design. The research results showed a significant increase in students' literacy and numeracy skills after using game-based learning media. The results of the pretest and posttest analysis show that the posttest score is higher than the pretest. Data normality and homogeneity tests show that the data is normally and homogeneously distributed. Hypothesis testing shows that there is a significant influence of the use of game-based learning media on students' literacy and numeracy skills. This research supports previous literature which states that game-based learning media can increase students' interest in learning and activeness in learning.

Keywords: Learning Media, Game, Literacy, Numeracy

(*) Corresponding Author: sherlyregita182@gmail.com

How to Cite: Fatafani, S., & Rozie, F. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game untuk Menunjang Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas V SDN 1 Kudu. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(1.C), 228-232. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/9609>

INTRODUCTION

Pendidikan merupakan hal terpenting dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia supaya bisa menjadi generasi emas yang akan membangun bangsa Indonesia. Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional dikemukakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Menurut Gaol dalam (Arifa & Prayitno, 2019) berdasarkan data Global Human Capital Report, kualitas pendidikan di Indonesia berada di peringkat ke 65 dari 130 negara dikarenakan kurangnya minat belajar dan kurangnya minat literasi terhadap buku bacaan. Sementara menurut Aryani, I dalam Wijaya & Suardiasa (2023) UNESCO pada tahun 2017 menyatakan kemampuan literasi di Indonesia tergolong rendah disebabkan oleh rendahnya minat baca yang mana akan sangat berdampak pada kualitas sumber daya manusia di Indonesia. Numerasi adalah kemampuan untuk memproses, berkomunikasi, dan menafsirkan informasi numerik dalam berbagai konteks. Kemampuan ini melibatkan penggunaan konsep matematika untuk mencapai tujuan dalam konteks tertentu sehari-hari dan membantu dalam pengambilan keputusan dengan menggunakan angka (Yunarti & Amanda, 2022).

Literasi dan numerasi di Indonesia merupakan suatu komponen penting dalam AKM atau Assesmen Kompetensi Minimum (Deyani, 2021). Upaya pemerintah dalam mewujudkan generasi yang baik di abad-21 melalui literasi dan numerasi, jadi dapat dikatakan bahwa kemampuan literasi dan numerasi sangatlah penting (Perdana & Suswandari, 2021).

Pembelajaran di SDN 1 Kudu masih menggunakan pembelajaran dengan metode ceramah, dimana pelaksanaan pembelajaran berpusat pada guru sehingga pembelajaran berjalan kurang maksimal yang mana siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan bahwa penyampaian materi dari guru ke siswa kurang efektif, selain dalam pelaksanaan pembelajaran guru kebanyakan tidak menggunakan media pembelajaran ketika penyampaian materi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V di SDN 1 Kudu yang mana kemampuan literasi dan numerasi siswa kelas 5 masih rendah. Banyaknya siswa yang kurang tertarik dalam pembelajaran khususnya pada literasi dan numerasi disebabkan oleh metode pembelajaran yang dibawakan guru kurang menarik. Oleh karena itu, penelitian ini digunakan untuk mengetahui bagaimana pengaruh pemanfaatan media pembelajaran berbasis game untuk menunjang kemampuan literasi dan numerasi siswa kelas V SDN 1 Kudu.

METHODS

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif dengan desain eksperimen. Statistik deskriptif adalah menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah dikumpulkan, (Sugiyono, 2022). Fokus pada penelitian ini adalah hasil kemampuan terkait literasi dan numerasi siswa kelas V SDN 1 Kudu sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis game.

RESULTS & DISCUSSION

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan test literasi dan numerasi. Penelitian dilakukan dengan memberikan tes awal (pre-test) yang diberikan ke subjek penelitian untuk mengetahui nilai awal siswa terkait kemampuan literasi dan numerasi sebelum diberikan perlakuan. Kemudian, tahap berikutnya yakni diberikan perlakuan (treatment) dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game dalam materi literasi dan numerasi. Setelah pemberian perlakuan, maka tahap akhir siswa diberikan tes akhir (post-test) agar bisa mengetahui nilai akhir setelah diberikan perlakuan berupa media pembelajaran berbasis. Setelah penelitian dilakukan, kemudian hasil pretest dan posttest dianalisis. Hasil analisis pretest dan posttest dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

| Descriptive Statistics | | | | | |
|-------------------------------|---|---------|---------|---------|----------------|
| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
| Pre-test Literasi | 8 | 35.00 | 80.00 | 60.0000 | 15.81139 |
| Post-test Literasi | 8 | 55.00 | 95.00 | 77.5000 | 15.81139 |
| Pre-test Numerasi | 8 | 30.00 | 75.00 | 56.2500 | 14.33029 |

| | | | | | |
|--------------------|---|-------|-------|---------|----------|
| Post-test Numerasi | 8 | 55.00 | 90.00 | 75.6250 | 10.83562 |
| Valid N (listwise) | 8 | | | | |

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa dari 8 siswa yang diberikan tes awal literasi (pretest literasi) nilai tinggi yang diperoleh yakni 80 dan nilai terendah 35 dengan rata-rata 60,00. Kemudian, pemberian tes awal numerasi (pretest numerasi) nilai tertinggi yang diperoleh adalah 75 dan nilai terendah 30 dengan rata-rata 56,25. Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game langkah selanjutnya siswa diberikan test akhir (posttest) dengan hasil tertinggi untuk posttes literasi 95 dan nilai terendah 55 sementara rata-ratanya adalah 77,50. Kemudian, pada hasil posttest numerasi hasil tertinggi adalah 90 dan nilai terendah 55 sementara rata-ratanya 75,62. Hal ini dapat disimpulkan bahwa nilai posttest lebih besar dari pretest.

Selanjutnya uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal atau tidak normal. Dimana, data dapat dikatakan normal jika nilai Sig (2-tailed) > 0,05. Data dikatakan tidak normal, jika nilai Sig (2-tailed) < 0,05. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Uji Normalitas

| Tests of Normality | | | | |
|--------------------|--------------------|--------------|----|------|
| | | Shapiro-Wilk | | |
| | Kelas | Statistic | df | Sig. |
| Hasil AKM Kelas | Pre-test Literasi | .917 | 8 | .402 |
| | Post-test Literasi | .872 | 8 | .157 |
| | Pre-test Numerasi | .939 | 8 | .604 |
| | Post-test Numerasi | .951 | 8 | .720 |

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel tersebut dapat diperoleh nilai Sig (2-tailed) pada pretest literasi sebesar 0,402 > 0,05. Sedangkan nilai Sig posttest literasi sebesar 0,157 > 0,05. Kemudian nilai Sig pretest numerasi sebesar 0,602 > 0,05. Sedangkan nilai Sig posttest numerasi sebesar 0,720 > 0,05. Dari penjelasan diatas, dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Kemudian uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui data diatas memiliki homogen atau tidak homogen. Dimana, suatu data dapat dikatakan homogen jika nilai Sig (2-tailed) > 0,05 sedangkan jika suatu data dikatakan tidak homogen jika Sig (2-tailed) < 0,05. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

Hasil AKM Kelas

| Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|------------------|-----|-----|------|
| .526 | 3 | 28 | .668 |

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwasannya diperoleh Sig (2-tailed) sebesar 0,668 > 0,05 yang mana dapat disimpulkan bahwasannya data tersebut homogen.

Langkah selanjutnya yaitu uji hipotesis dilakukan untuk menguji dasar penelitian yang digunakan untuk mengambil keputusan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Sehingga dapat disimpulkan jika nilai Sig (2_tailed) < 0,05 maka Ha diterima dan H0 ditolak. Kemudian, jika nilai Sig (2-tailed) maka H0 diterima dan Ha ditolak. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Uji Hipotesis

| | | Paired Samples Test | | | | | t | df | Sig. (2-tailed) |
|--------|-------------------------|---------------------|----------------|-----------------|---|--------|--------|----|-----------------|
| | | Paired Differences | | | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | Lower | Upper | | | |
| Pair 1 | Hasil AKM Kelas - Kelas | 64.844 | 16.446 | 2.907 | 58.914 | 70.773 | 22.305 | 31 | .000 |

Berdasarkan tabel dari hasil uji hipotesis diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Sig (2-tailed) adalah 0,000 artinya Sig < 0,05 sehingga H0 ditolak dan Ha diterima. Dapat disimpulkan bahwasannya terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis game dalam menunjang kemampuan literasi dan numerasi siswa kelas V SDN 1 Kudu.

Pada dasarnya proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis game berpengaruh dalam menunjang kemampuan literasi dan numerasi siswa. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan Ramadhan et al. (2023). Menyatakan bahwa kegiatan belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan minat belajar siswa, selain itu juga membuat siswa lebih aktif ketika kegiatan pembelajaran berlangsung karena didalam permainan tersebut terdapat beberapa aspek yakni menulis, membaca, dan berhitung. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Heinich et al dalam (Montolalu, n.d.) bahwa permainan merupakan suatu hal yang menyeseikan kesenangan, tantangan yang menarik untuk dilakukan siswa dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Dimana dengan hal tersebut, membuat siswa menjadi termotivasi untuk terus belajar.

Menurut Mahmud & Pertiwi dalam Ningsih et al., (2022) literasi dan numerasi merupakan kemampuan siswa dalam menggunakan berbagai symbol matematika yang mana digunakan siswa untuk memecahkan permasalahan yang ada dikehidupan sehari-hari.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya ada pengaruh pemanfaatan media pembelajaran berbasis game untuk menunjang kemampuan literasi dan numerasi siswa kelas V SDN 1 Kudu. Hal tersebut dibuktikan dari hasil pretest dan posttest dimana nilai Sig (2-tailed) yaitu 0,000 < 0,05 menyatakan bahwa Ha diterima dan H0 ditolak. Sehingga, dapat dikatakan data diatas memiliki perbedaan yang signifikan. Jadi, pemanfaatan media pembelajaran berbasis game berpengaruh terhadap kemampuan literasi dan numerasi siswa.

REFERENCES

- Arifa, F. N., & Prayitno, U. S. (2019). Peningkatan Kualitas Pendidikan: Program Pendidikan Profesi Guru Prajabatan dalam Pemenuhan Kebutuhan Guru Profesional di Indonesia. *Aspirasi: Jurnal Masalah-masalah Sosial*, 10(1), 1–17. <https://doi.org/10.46807/aspirasi.v10i1.1229>
- Deyani, S. (2021). *Panduan Penguatan Literasi dan Numerasi*. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Montolalu, T. (n.d.). *PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME DALAM MENINGKATKAN KUALITAS MEMBACA SISWA*.
- Ningsih, S., Gunayasa, I. B. K., & Dewi, N. K. (2022). Pengaruh Literasi Numerasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III SDN Lingkok Lima Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3c), 1938–1943. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3c.881>
- Perdana, R., & Suswandari, M. (2021). LITERASI NUMERASI DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS ATAS SEKOLAH DASAR. *Absis: Mathematics Education Journal*, 3(1), 9. <https://doi.org/10.32585/absis.v3i1.1385>
- Ramadhan, D. N., Hermawan, H. D., & Septiyanti, N. D. (2023). Implementasi dan Pengembangan Media Pembelajaran Game Calistung untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi di SD N 04 Kemuning. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 13–25. <https://doi.org/10.56972/jikm.v3i1.81>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. *UU_tahun2003_nomor020.pdf*. (n.d.).
- Wijaya, I. N. W. E., & Suardiasa, I. N. (2023). Pendampingan Peningkatan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa SD Negeri Fatupisa. *Kelimutu Journal of Community Service*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.35508/kjcs.v3i1.11303>
- Yunarti, T., & Amanda, A. (2022). Pentingnya Kemampuan Numerasi Bagi Siswa. *Seminar Nasional Pembelajaran Matematika, Sains Dan Teknologi*, 2(1), Article 1.