

THE ROLE OF KAMPUS MENGAJAR IN IMPROVING LITERATURE CAPABILITIES IN STUDENTS OF SDN KLEPU 02, SEMARANG, CENTRAL JAVA

PERAN KAMPUS MENGAJAR DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI PADA SISWA SDN KLEPU 02, SEMARANG, JAWA TENGAH

Yusida Lusiana¹, Wisnu Widjanarko², Wahyu Candra Dewi³

¹Program Studi Sastra Jepang, Universitas Jenderal Soedirman

²Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Jenderal Soedirman

³SDN Klepu 02, Semarang

e-mail: yusida.lusiana@unsoed.ac.id

Abstract

Kampus Mengajar (KM-2) is part of the Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) program promoted by the government to assist junior high and elementary school educators in the learning process. One of these activities was held at SDN 02 Klepu, Semarang, Central Java, which was attended by grade 2 students. Because the target of treatment was low grade children, the literacy learning method used was through game facilities, namely letter cards, word games, and read fast. This paper aims to explore how the role of the learning-by-play method in improving the literacy skills of grade 2 students at SDN 02 Klepu. The point of view used is cognitive psychology based on Gestalt theory. Data obtained through observation and literature study. The game method plays a role in forming initial perceptions in children in this case related to letters and words. The games given to grade 2 students are carried out in stages. The results found that this method was quite effective in improving students' literacy skills.

Keywords: *Gestalt theory, Kampus Mengajar, literacy, play*

Abstrak

Kampus Mengajar (KM-2) merupakan bagian dari program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang diusung pemerintah guna membantu para tenaga pendidik SMP dan SD dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini salah satunya dilangsungkan di SDN 02 Klepu, Semarang, Jawa Tengah yang diikuti oleh siswa kelas 2. Oleh karena target treatment adalah anak kelas rendah sehingga metode pembelajaran literasi yang digunakan yakni melalui sarana permainan yakni kartu huruf, permainan kata (word game), dan baca cepat. Tulisan ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran metode belajar sambil bermain terhadap peningkatan kemampuan literasi siswa kelas 2 SDN 02 Klepu. Sudut pandang yang digunakan yakni psikologi kognitif berdasarkan teori Gestalt. Data diperoleh melalui observasi dan studi literatur. Metode permainan tersebut berperan untuk membentuk persepsi awal pada anak dalam hal ini terkait huruf serta kata. Permainan yang diberikan kepada para siswa kelas 2 dilakukan secara bertahap. Hasilnya ditemukan bahwa cara tersebut cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa.

Kata kunci: *Kampus Mengajar, Literasi, Permainan, Teori Gestalt*

PENDAHULUAN

Kemampuan literasi merupakan salah satu tolak ukur dalam menentukan tingkat pendidikan seseorang. Selain itu, tinggi rendahnya kemampuan literasi masyarakat turut memengaruhi kemajuan suatu bangsa. Hal ini didukung oleh makna dari literasi itu sendiri. Menurut KBBI Edisi V, literasi memiliki tiga arti yakni (1) kemampuan menulis dan membaca, (2) pengetahuan atau keterampilan dalam bidang tertentu, serta (3) kemampuan individu dalam mengolah informasi dan pengetahuan untuk kecakapan hidup. Menurut Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2019 tentang Sistem Perbukuan, literasi adalah kemampuan untuk memaknai



informasi secara kritis sehingga setiap orang dapat mengakses ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas hidupnya (Tirmansyah 2019:2). Literasi penting karena beririsan langsung dengan angka indeks pembangunan manusia (IPM) dan merupakan salah satu variabel Indeks Pembangunan Kebudayaan (IPK) yang telah diluncurkan pada Oktober 2019 oleh Kemendikbud (Karnata *et al*, 2021:75). Melansir laman Tribunnews, tingkat literasi Indonesia menempati posisi ke-62 dari 70 negara berdasarkan hasil survey yang dilakukan oleh PISA (*Program for International Student Assessment*) yang dirilis *Organization for Economic Co-operation and Development* (OECD) pada 2019 (Utami 2021), sesuai dengan pernyataan UNESCO bahwa minat masyarakat Indonesia terkait literasi hanya sebesar 0.001% (Devega, 2017). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan literasi masyarakat Indonesia terbilang masih rendah. Oleh karena itu, diperlukan program penggalakan literasi secara aktif baik dari pihak pemerintah maupun masyarakat.

Salah satu upaya yang telah ditempuh pemerintah demi meningkatkan kemampuan literasi masyarakat yakni dengan mencanangkan program GLS atau Gerakan Literasi Sekolah. Sejak tahun 2016 pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah meluncurkan program Gerakan Literasi Nasional yang terdiri dari Gerakan Literasi Sekolah (GLS), Gerakan Literasi Keluarga (GLK), dan Gerakan Literasi Masyarakat (GLM) (Solihin *et al*. 2019:2). Adapun tujuan GLS yakni mewujudkan sekolah menjadi organisasi pembelajar yang memiliki warga literat sepanjang hayat dengan melibatkan masyarakat (Sadli & Saadati, 2019 dalam Rohim *et al* 2020:2). Selain itu, program ini juga diharapkan dapat meningkatkan kesadaran siswa bahwa membaca itu sangat penting serta membawa wawasan yang luas (Dharma, 2013 dalam Rohim, *et al*.2020). Dengan demikian, tujuan utama dari program GLS yakni menumbuhkan minat baca pada peserta didik. Tingginya minat baca tentunya menjadi kunci dalam keberhasilan pendidikan sebab hanya melalui kegiatan membacalah pintu menuju kecakapan literasi dapat terbuka. Minat membaca adalah kekuatan yang mendorong anak agar mereka tertarik, memperhatikan dan senang pada kegiatan membaca sehingga mereka mau melakukan kegiatan membaca atas kemauan sendiri (Hendrayanti, 2018 dalam Rohim, *et al*. 2020:2). Melalui membaca peserta didik dapat memperluas wawasan, mempertajam gagasan, dan meningkatkan kreativitas (Salma and Mudzanatun, 2019 dalam Rohim, *et.al* 2020:2). Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi minat baca pada anak, antara lain keluarga dan lingkungan di luar (Pradana, 2020 dalam Rohim, *et al*. 2020:2).

Meskipun demikian, program GLS memperoleh sejumlah tantangan yakni kurangnya sarana, prasarana, serta SDM yang memadai untuk perpustakaan sekolah, minimnya ketersediaan toko buku dan perpustakaan umum, dan rendahnya akses masyarakat terhadap bacaan (surat kabar atau majalah) (Solihin *et al*. 2019:3-6). Selain itu, dampak pandemi COVID-19 juga turut menjadi penghambat sebab membatasi mobilisasi siswa menuju sekolah dan perpustakaan sebagai pusat penyelenggara program tersebut. Salah satu upaya demi membantu keberlangsungan usaha pemerintah dalam meningkatkan literasi masyarakat yakni melalui kegiatan Kampus Mengajar (KM). Melansir dari laman ditpsd.kemdikbud.go.id, Kampus Mengajar (KM) adalah bagian dari program MBKM yang bertujuan untuk:

Memberikan kesempatan kepada mahasiswa belajar dan mengembangkan diri melalui aktivitas di luar kelas perkuliahan. Program ini merupakan transformasi dari Program Kampus Mengajar Perintis yang bertujuan untuk memberikan solusi bagi Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang terdampak pandemi dengan memberdayakan para mahasiswa untuk membantu para guru dan kepala sekolah dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di tengah pandemi Covid-19.

(Direktorat Sekolah Dasar, 2022)

Pada tulisan ini fokus pemaparan dilaksanakan pada peningkatan kemampuan literasi para murid kelas bawah yaitu kelas 2 di SD Negeri 2 Klepu. Siswa kelas 2 SD termasuk pada kelompok rentangan anak usia dini. Masa usia dini merupakan masa yang pendek namun sangat penting bagi kehidupan seseorang. Oleh karenanya, pada masa ini seluruh potensi yang dimiliki siswa perlu didorong sehingga dapat berkembang secara optimal. Terkait dengan kemampuan literasi, maka pada aktifitas literasi bagi pembelajar awal harus menjadi kegiatan yang menggembirakan dan menyenangkan. Kegiatan membaca pada tahap ini hendaknya bertujuan untuk menumbuhkan kesenangan dan kepuasan di dalam diri siswa. Salah satu upaya untuk menumbuhkan kesenangan pada diri anak usia dini dalam kegiatan belajar yakni melalui sarana bermain. Bermain sendiri selain menyenangkan dan tidak menjemukan, menurut (Ratnasari, *et al* 2022:96) dalam penelitiannya disebutkan pula bahwa bermain dapat membantu untuk menghilangkan stress serta mendorong interaksi dan komunikasi sosial yang positif. Saat bermain, anak belajar menoleransi frustrasi dan emosi. Secara filosofis, bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang mendahului kebudayaan, karena kemampuan bermain tidak perlu diajarkan, bahkan pada hewan sekalipun kemampuan bermain telah dimiliki tanpa menunggu diajarkan terlebih dahulu oleh manusia (Huizinga, 1949 dalam Ratnasari, *et al* 2022:96).

Berdasarkan pemaparan tersebut, kegiatan pembelajaran literasi sama halnya dengan analogi tumpukan jerami. Apabila pembelajaran tersebut dikemas secara menarik melalui permainan dalam hal ini yakni permainan kartu, permainan kata atau *word game*, serta permainan baca cepat maka akan mampu menumbuhkan persepsi bahwa belajar adalah proses menyenangkan bagi anak dan bukan lagi hal yang membosankan. Selain untuk menumbuhkan rasa senang dalam belajar, dalam sudut pandang teori Gestalt persepsi juga turut memengaruhi proses belajar itu sendiri.

METODE PENGABDIAN MASYARAKAT

Metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini yakni metode observasi dan studi pustaka. Metode observasi didasarkan atas temuan hasil pengamatan selama proses kegiatan KM-2 yang dilaksanakan di SDN 02 Klepu, Kab. Semarang, pada tanggal 02 Agustus – 17 Desember 2021. Hasil observasi tersebut kemudian dipadukan dan diperkuat dengan berbagai data dan teori terkait yang bersumber dari jurnal ilmiah, buku, laman web, dan lain sebagainya sebagai bagian dari metode studi literatur.

Tingkat ketercapaian program KM-2 dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas 2 SDN 02 Klepu ditentukan berdasarkan pengamatan terhadap perubahan nilai yang diperoleh siswa setelah *pre-test* dan *post-test*. Selain itu, sikap dan perubahan sikap siswa selama berlangsungnya *treatment* pembelajaran serta sewaktu mengerjakan soal *pre-test* dan *post-test* pun turut dipertimbangkan. Tingkat ketercapaian inilah yang digunakan oleh peneliti sebagai alat ukur seberapa besar pengaruh *treatment* pembelajaran melalui metode permainan yang telah dilaksanakan dalam meningkatkan kemampuan literasi setiap siswa kelas 2 SDN 02 Klepu. Berikut akan dijelaskan secara rinci langkah-langkah yang dilakukan ketika kegiatan KM-2 berlangsung: (1) diskusi bersama kepala sekolah, guru pamong guru kelas terkait dengan permasalahan di lingkungan sekolah, (2) hasil diskusi mengerucut pada pentingnya peningkatan kemampuan literasi pada kelas rendah dalam hal ini tingkat kelas 2 yang didukung oleh nilai *pre-test* dan nilai raport, (3) menentukan proses *treatment* yang sesuai dengan tingkat usia perkembangan anak, yaitu masa perkembangan usia dini. Proses *treatment* yang disepakati adalah dengan menggunakan permainan yaitu, kartu huruf, permainan kata, membaca cepat, dan (4) pelaksanaan *post-test* dilaksanakan setelah proses *treatment* selesai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Kampus Mengajar 2 (KM-2) di SDN 02 Klepu dilaksanakan pada 02 Agustus – 17 Desember 2021 dengan tiga tahapan yakni (1) *pre-test*, (2) *treatment* pembelajaran, dan (3) *post-test*. Pada tahap *pre-test* yang dilaksanakan tanggal 1 November 2021, para siswa kelas 2 SDN 02 Klepu sebanyak delapan orang diminta untuk mengerjakan lima butir soal berupa bacaan dengan disertai pertanyaan. Berdasarkan hasil *pre-test* tersebut dapat diketahui bahwa hanya tiga orang siswa yang mampu membaca dengan lancar. Di sisi lain, empat orang siswa dapat membaca dengan cara mengeja dan satu orang siswa masih kesulitan untuk membaca. Sementara itu, tingkat pemahaman siswa terkait bacaan yang diberikan masih terbilang rendah. Hal ini dibuktikan dengan hanya ada tiga siswa yang mampu menjawab pertanyaan dengan baik, lima orang siswa lain masih kesulitan menjawab soal apabila informasinya tidak disajikan secara eksplisit dalam bacaan. Nilai *pre-test* delapan orang siswa tersebut yakni sebagai berikut:

Tabel 1 Skor penilaian *pre-test*

No	Nama siswa	Skor tiap nomor					Skor total
		1	2	3	4	5	$\frac{2+2+2+2+4}{12} \times 100 = 100$
1	A. V	2	2	0	0	3	58
2	G	2	2	0	2	3	75
3	K. S.	2	2	0	2	3	75
4	R A B.	2	2	0	2	3	75
5	H N	2	0	0	0	3	42
6	S C	2	2	0	0	3	58
7	T Al B.	2	0	0	0	3	42
8	Y	2	2	2	0	2	67

Berdasarkan hasil *pre-test* tersebut dapat disimpulkan bahwa secara umum kemampuan literasi siswa kelas dua SDN 02 Klepu masih rendah.

Bermain merupakan proses krusial bagi anak di usia awal sejalan dengan argumentasi Piaget dalam Riete de Vries (2002) bahwa bermain merupakan wahana yang penting yang dibutuhkan untuk perkembangan berpikir anak (Holis 2016:23). Froebel dalam Audrey Curtis (1998) mengemukakan bahwa melalui bermain kreatif anak dapat mengembangkan serta mengintegrasikan semua kemampuannya (Holis 2016:24). Oktavia, *et.al* (2021:1826) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa pada siswa kelas 2 perkembangan kognitif anak lebih meningkat dari pada sebelumnya. Siswa sudah telah memasuki fase C2 dan mulai mengarah pada fase menerapkan (C3) (Bujuri, 2018 dalam Oktavia, *et al.*) 2021:1826). Pada fase ini siswa sudah mampu membaca sebuah teks dengan baik. Pada fase ini pula siswa sudah mampu memahami isi bacaan dan menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan teks yang telah dibaca. Namun, tingkat konsentrasi siswa hanya mampu bertahan 2-3 jam selebihnya ia akan bosan (Oktavia, *et.al* 2021:1826). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode belajar sambil bermain merupakan metode pembelajaran yang tepat bagi anak usia dini sebab sesuai dengan perkembangan kognitifnya serta dapat mengatasi kejenuhan anak dalam belajar dikarenakan tingkat konsentrasi yang rendah. Adapun permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran literasi pada kegiatan KM-02 di SDN 02 Klepu yakni kartu huruf, permainan kata (*word game*), dan permainan baca cepat.

Tahap kedua yakni *treatment* pembelajaran dilakukan dengan tiga macam metode: (1) kartu huruf, (2) permainan kata (*word game*), dan (3) membaca cepat. Tiga metode tersebut dilaksanakan secara berurutan dengan tujuan untuk membangun persepsi siswa dari tingkat dasar hingga mampu menerapkannya dengan baik. Berikut akan dipaparkan penjelasan masing-masing metode tersebut secara rinci.

1. Kartu Huruf

Kartu huruf media pembelajaran dengan menggunakan kartu berukuran 5x7 cm yang bertuliskan abjad A-Z. Kartu ini dibagikan pada setiap siswa dan mereka diminta untuk mengurutkannya sesuai urutan alfabet. Setelah itu, para siswa diminta untuk menyusun kartu-kartu tersebut agar dapat membentuk kata. Penggunaan metode ini dimaksudkan untuk melatih kelancaran siswa dalam membaca serta meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis. Selain itu, kartu huruf juga berperan untuk membantu membentuk persepsi awal bagi anak terkait alfabet beserta cara bacanya. Kartu-kartu huruf yang disusun membentuk kata membantu anak mempelajari struktur kata secara utuh. Ketika anak sudah dapat membedakan antara kata satu dengan kata lainnya maka anak baru mempelajari bagian-bagian (huruf) yang membentuk kata tersebut (Aulina, *et al*, 2012:137-138). Hal ini sesuai dengan pandangan dalam teori Gestalt yang meyakini bahwa persepsi dibentuk berdasarkan satu kesatuan objek bukan objek secara terpisah.

2. Permainan Kata (*Word Game*)

Permainan kata atau *word game* dilakukan dengan cara mencari kata tersembunyi di antara huruf-huruf dalam kotak pada papan tulis yang telah dituliskan sebelumnya. Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan antusias siswa dalam belajar membaca dan berperan sebagai tahap awal pengimplementasian hasil persepsi siswa terhadap huruf serta kata yang sebelumnya telah dipelajari lewat metode kartu huruf.

3. Membaca Cepat

Metode pembelajaran membaca cepat dilakukan dengan cara meminta para siswa menghadap ke belakang, sementara itu mahasiswa yang bertugas pada kegiatan tersebut menuliskan kata-kata di papan tulis. Para siswa ini nantinya akan dipanggil satu persatu ke depan kelas dan disuruh untuk membaca kata yang sudah dituliskan sebelumnya. Mahasiswa akan membimbing siswa yang dinilai kesulitan membaca. Pada tahap ini siswa dituntut untuk mengimplementasikan apa yang telah dipelajari melalui dua metode sebelumnya. Tingkat kesulitan juga bertambah sebab siswa harus mampu membaca dengan tempo cepat.

Proses *treatment* pembelajaran tersebut mengalami beberapa kendala baik yang disebabkan oleh faktor internal maupun eksternal. Faktor internal yang menghambat proses pembelajaran berasal dari dalam diri siswa. Siswa kelas rendah masih belum bisa mengontrol dirinya untuk fokus belajar, hal ini terbilang wajar sebab anak-anak di usia Sekolah Dasar memang cenderung lebih senang untuk bermain. Sementara itu, faktor eksternal yang menghambat proses *treatment* berasal dari luar diri siswa yakni berupa pengaruh siswa lain. Siswa kelas rendah mudah bosan dan sering kali teralihkannya ketika melihat anak lain bermain. Kendala ini tentunya cukup mengganggu berlangsungnya proses pembelajaran sebab kondisi kelas menjadi tidak kondusif. Namun, tantangan tersebut dapat diatasi dengan baik oleh para mahasiswa melalui pembagian tugas disertai pendekatan humanis.

Usaha keras para mahasiswa yang mengikuti KM-2 di SDN 02 Klepu pada akhirnya membuahkan hasil optimal. Hal tersebut dibuktikan dengan para siswa yang dapat mengerjakan soal *post-test* lebih cepat dan hasil *post-test* secara umum mengalami peningkatan. *Post-test* ini dilakukan pada tanggal 10 November 2021, setelah proses *treatment* pembelajaran usai dengan cara meminta para siswa kembali mengerjakan soal berupa bacaan disertai

pertanyaan. Dari jumlah total delapan orang siswa, tiga orang siswa yakni S.C, H.N, dan R.A.B memperoleh peningkatan nilai. Sementara, tiga orang siswa lainnya yaitu T.A.B., A.V., dan G tidak mengalami perubahan nilai. Sementara itu, dua orang siswa yakni K.S. serta Y memperoleh penurunan nilai. Berikut perolehan nilai *post-test* para siswa tersebut:

Tabel 2 Skor Penilaian *Post-test*

No	Nama siswa	Skor tiap nomor					Skor total $\frac{2+2+2+2+4}{12} \times 100 = 100$
		1	2	3	4	5	
1	A.V	2	2	0	0	3	58
2	G	2	0	2	2	3	75
3	K.S	2	0	2	0	3	58
4	R.A.B.	2	2	2	2	3	92
5	H.N	2	2	0	0	3	58
6	S.C	2	2	0	2	4	83
7	T. A. B	2	0	0	0	3	42
8	Y	2	2	2	0	2	67

Berdasarkan hasil observasi selama proses *treatment* pembelajaran berlangsung, siswa yang memperhatikan dengan baik berhasil memperoleh peningkatan nilai pada hasil *post-test*. Sebaliknya, siswa yang kurang memperhatikan memperoleh nilai rendah pada hasil *post-test*. Tinggi rendahnya nilai post test siswa juga dipengaruhi oleh tingkat kefokus dan ketelitian para siswa. Siswa yang lebih fokus dan teliti dalam arti tidak terburu-buru sewaktu mengerjakan soal *post-test* mampu memperoleh nilai tinggi. Berbeda halnya dengan siswa yang kurang fokus dan terburu-buru dalam mengerjakan soal tidak dapat memperoleh nilai tinggi. Sementara itu, siswa yang tidak mengalami perubahan nilai tampak sudah berusaha sebaik mungkin serta tidak terburu-buru ketika mengerjakan soal *post-test*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *treatment* pembelajaran KM-2 yang dilaksanakan dengan metode belajar sambil bermain cukup berhasil meningkatkan kemampuan literasi siswa SDN 02 Klepu.



Gambar 1
Proses pelaksanaan *pre-test*
(Sumber: Dokumen pribadi)



Gambar 2
Proses *treatment* pembelajaran dengan
metode kartu huruf
(Sumber: Dokumen pribadi)



Gambar 2 Kartu huruf yang digunakan sebagai media pembelajaran
Sumber: Dokumen pribadi



Gambar 3 Proses pembelajaran dengan metode permainan kata
Sumber : Dokumen pribadi



Gambar 4 Pembelajaran dengan metode baca cepat
Sumber: Dokumen



Gambar 5 Pelaksanaan *post-test*
Sumber: Dokumen pribadi

Huizinga dalam karyanya yang terkenal *Homo Ludens* (Makhluk Bermain) (1938) menuliskan bahwa manusia adalah makhluk yang sangat suka bermain serta menciptakan permainan. Baginya, terdapat tiga karakteristik utama dalam bermain yaitu: (1) bermain itu bebas, (2) bermain tidak identik dengan “kehidupan normal” atau “kehidupan nyata”, dan (3) bermain berbeda dengan kehidupan sehari-hari dalam hal waktu dan tempat (disarikan dari Ratnasari, *et.al* 2022:96). Sementara itu, keterkaitan bermain dengan pembelajaran dapat dirumuskan dalam sudut pandang psikologis melalui teori Gestalt. Kata “Gestalt” berasal dari bahasa Jerman yang artinya keseluruhan atau bentuk yang utuh (Aulina 2012:137). Berdasarkan teori tersebut disebutkan bahwa manusia pada hakikatnya adalah manusia yang memiliki kesadaran dan kerativitas. Kesadaran dan kreativitas tersebut dapat ditumbuhkan melalui bermain (Latner, 2014 dalam Ratnasari, *et.al* 2022:97).

PENUTUP

Kemampuan literasi merupakan hal penting demi menunjang ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, sudah seyogyanya kemampuan ini diberdayakan sejak usia dini. Salah satu upaya pemerintah dalam meningkatkan kemampuan literasi bagi anak yakni melalui program Kampus Mengajar (KM) yang dilaksanakan oleh para mahasiswa dengan target siswa SMP dan SD. Pemberian *treatment* pembelajaran kepada anak terutama yang masih duduk di bangku Sekolah Dasar tentunya memerlukan metode khusus, misalnya melalui kegiatan belajar sambil bermain. Hal inilah yang dilakukan oleh para mahasiswa peserta KM-2 dengan target siswa kelas 2 SDN 02 Klepu, Semarang, Jawa Tengah. Metode pembelajaran literasi berbasis permainan yang digunakan yakni berupa media kartu huruf, permainan kata (*word game*), dan baca cepat.

Bermain sendiri dari segi filosofis menurut Huizinga merupakan kegiatan yang telah ada sebelum kebudayaan. Oleh karena itulah ia menyebut manusia sebagai *homo ludens* atau makhluk bermain. Sementara itu, dari segi psikologis belajar sambil bermain bagi anak kelas rendah sesuai dengan perkembangan kognisi anak di masa tersebut yang memang masih senang bermain serta mudah bosan. Metode permainan tersebut berperan untuk membentuk persepsi awal pada anak dalam hal ini terkait huruf serta kata. Hal ini didasari oleh teori kognisi Gestalt yang meyakini bahwa proses belajar dimulai dari terbentuknya persepsi utuh terhadap suatu hal. Permainan kartu huruf, permainan kata (*word game*), serta baca cepat yang diberikan kepada para siswa kelas 2 SDN 02 Klepu dilakukan secara bertahap. Hasilnya ditemukan bahwa cara tersebut cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa yang dibuktikan dengan peningkatan nilai pada *post-test* jika dibandingkan dengan nilai *pre-test*. Meskipun demikian, masih perlu dilakukan usaha aktif baik dari pihak sekolah maupun keluarga demi meningkatkan literasi siswa misalnya dengan penyediaan sarana pendukung, pemberlakuan jam khusus literasi, menambah variasi metode permainan, serta bimbingan intensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada mahasiswa yang tergabung dalam Kampus Mengajar Angkatan 2 dan bapak ibu guru di SD Negeri Klepu 02 Kab. Semarang yang telah mendukung kegiatan ini dengan penuh semangat dan dedikasi yang tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulina, Choirun Nisak. 2012. "Pengaruh Permainan Dan Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun." *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* 1, no. 2: 131–43. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v1i2.36>.
- Devega, Evita. 2017. "TEKNOLOGI Masyarakat Indonesia: Malas Baca Tapi Cerewet Di Medsos." *Kominfo.Go.Id*. 2017. [https://www.kominfo.go.id/content/detail/10862/teknologi-masyarakat-indonesia-malas-baca-tapi-cerewet-di-medsos/0/sorotan_media#:~:text=Fakta pertama%2C UNESCO menyebutkan Indonesia,1 orang yang rajin membaca! \(16 Agustus 2022\)](https://www.kominfo.go.id/content/detail/10862/teknologi-masyarakat-indonesia-malas-baca-tapi-cerewet-di-medsos/0/sorotan_media#:~:text=Fakta pertama%2C UNESCO menyebutkan Indonesia,1 orang yang rajin membaca! (16 Agustus 2022)).
- Direktorat Sekolah Dasar. 2022. "Kampus Mengajar." *Ditpsd.Kemdikbud.Go.Id*. 2022. <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/kampus-mengajar> (16 Agustus 2022).
- Holis, Ade. 2016. "Belajar Melalui Bermain Untuk Pengembangan Kreativitas Dan Kognitif Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Universitas Garut* 9, no. 1: 23–37. <https://journal.uniga.ac.id/index.php/JP/article/view/84/86>.
- Karnata, Kukuh Yudha, and Laily Hamida. 2021. "Pelatihan Penyusunan Konten Pembelajaran Daring Bagi Petugas Taman Baca Masyarakat Surabaya Di Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Layanan Masyarakat (Journal of Public Services)* 5, no. 1: 75–83. <https://doi.org/10.20473/jlm.v5i1.2021.75-83>.
- Oktavia, Linda Sari, Neviyarni, and Irdamurni. 2021. "Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar : Kajian Untuk Siswa Kelas Rendah." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1: 1823–28.
- Pautina, Amalia Rizki. 2018. "Belajar Pada Anak." *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 6: 14–28.

- Ratnasari, Devi, Sunaryo Kartadinata, and Mamat Supriatna. 2022. "BERMAIN SEBAGAI METODE DALAM BIMBINGAN DAN KONSELING (KAJIAN FILSAFIAH DAN ILMIAH)." *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur : Berbeda, Bermakna, Mulia* 8, no. 1: 95–106. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31602/jmbkan.v8i1.6198>.
- Rohim, Cahya Dina, and Septina Rahmawati. 2020. "PERAN LITERASI DALAM MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA DI SEKOLAH DASAR." *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian* 6, no. 3: 1–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jrpd.v6n3.p230-237>.
- Solihin, Lukman, Bakti Utama, Indah Pratiwi, and Novirina. 2019. *Indeks Aktivitas Literasi Membaca 34. Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan Dan Kebudayaan, Badan Penelitian Dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. [http://repositori.kemdikbud.go.id/13033/1/Puslitjakdikbud_Indeks Aktivitas Literasi Membaca 34 Provinsi](http://repositori.kemdikbud.go.id/13033/1/Puslitjakdikbud_Indeks%20Aktivitas%20Literasi%20Membaca%2034%20Provinsi).
- Tirmansyah, Bambang. 2019. *Model Pembelajaran Literasi Untuk Pembaca Awal*. Jakarta Timur: Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Utami, Larasati Dyah. 2021. "Tingkat Literasi Indonesia Di Dunia Rendah, Ranking 62 Dari 70 Negara." *Tribunnews.Com*. 2021. <https://www.tribunnews.com/nasional/2021/03/22/tingkat-literasi-indonesia-di-dunia-rendah-ranking-62-dari-70-negara?page=all> (16 Agustus 2022).