

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI YANG BERKARAKTER PROFIL
PELAJAR PANCASILA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
MATERI CERITA BERGAMBAR DENGAN PERMAINAN TREASURE HUNT
DAN ORGANIZING THE SEQUENCE KELAS 1 SD N 1 WONOKERSO**

Sri Marwati¹, Siti Rochmiyati²

¹ SD Negeri 1 Wonokerso, ^{1,2} Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

¹ srimarwati3988@gmail.com, ² rochmiyati_atik@ustjogja.ac.id

ABSTRACT

This research aims to: (1) the implementation of treasure hunt and organizing sequence games in Bahasa Indonesia lesson for the first graders, (2) increasing the literacy skill after the implementation of treasure hunt and organizing sequence games in Bahasa Indonesia lesson for the first graders, (3) students' responds after following the Bahasa Indonesia lesson with treasure hunt and organizing sequence games. This is a descriptive research with quantitative and qualitative method. the data were collected by observation and questioners. The results of the observation were analyzed quantitatively dan qualitatively, whereas the results of the questioner were analyzed to know the students' responds predicate toward Bahasa Indonesia lesson with treasure hunt and organizing sequence games. The result of this research is: (1) the implementation had been in accordance with the module with 100% percentage where the teacher had prepared the lesson with games and had been accomplished well, as well as the student could develop the dimension of Pancasila learner profile, (2) there was a significant increase toward the students' literacy skills, that was 100% of the students got score on range 76-100, (3) the students' responds towards the implementation of Bahasa Indonesia lesson with treasure hunt and organizing sequence games showed "very like" predicate.

Keywords: bahasa indonesia lesson, treasure hunt games, organizing sequence games

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan permainan treasure hunt dan organizing sequence di kelas I, (2) peningkatan kemampuan literasi siswa setelah mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan permainan treasure hunt dan organizing sequence di kelas I, (3) respon siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan permainan treasure hunt dan organizing sequence. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan melalui observasi dan angket. Hasil observasi dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif sedangkan hasil angket dianalisis untuk mengetahui predikat respon siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan permainan

treasure hunt dan organizing sequence. Hasil penelitian yang diperoleh adalah: (1) pelaksanaan pembelajaran telah sesuai modul ajar dengan persentase 100% dimana guru telah mempersiapkan pembelajaran dengan permainan dan dapat berjalan dengan sangat baik serta siswa dapat mengembangkan dimensi-dimensi profil pelajar Pancasila, (2) terjadi peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan literasi siswa yaitu 100% siswa mendapatkan nilai pada rentang 76-100, (3) respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan permainan treasure hunt dan organizing sequence menunjukkan predikat sangat suka.

Kata Kunci: pembelajaran Bahasa Indonesia, permainan treasure hunt, permainan organizing sequence

A. Pendahuluan

Kegiatan belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia salah satunya menitikberatkan pada kegiatan literasi membaca dan menulis. Pada siswa di fase A, khususnya kelas 1, pengenalan huruf, suku kata, kosakata hingga kalimat sederhana selalu ditekankan pada setiap pembelajaran Bahasa Indonesia. Seperti diketahui, bahwa kelas 1 merupakan masa transisi dari TK dimana di TK siswa belum ditekankan tentang membaca dan menulis. Kurikulum sekolah harus mengarahkan siswa pada pembelajaran membaca yang mengacu pada tujuan pembelajaran membaca yang nantinya berujung pada penguasaan kompetensi abad ke-21 (Siti Rochmiyati, 2024). Dengan demikian diperlukan inovasi kegiatan literasi yang lebih bervariasi untuk

meningkatkan kemampuan literasi siswa.

Di SD Negeri 1 Wonokerso, kegiatan literasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia masih menggunakan cara konvensional dan berpusat pada guru, dimana siswa duduk, guru menunjuk huruf, suku kata, atau kata dan siswa menyebutkan huruf, suku kata, atau kata yang ditunjuk oleh guru. Hal ini membuat siswa tidak terlalu tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga kemampuan literasi siswa relatif rendah.

Wina Sanjaya (2010:317-318) mendefinisikan inovasi pembelajaran sebagai suatu ide, gagasan, atau Tindakan-tindakan tertentu dalam bidang kurikulum dan pembelajaran yang dianggap baru untuk memecahkan masalah pendidikan. Kebanyakan guru masih

menggunakan metode konvensional dalam kegiatan-kegiatan pembelajaran, termasuk dalam kegiatan literasi. Padahal, siswa pada kelas rendah membutuhkan kegiatan-kegiatan yang menarik dan menyenangkan serta bermakna untuk meningkatkan kemampuan mereka. Maka dari itu dibutuhkan inovasi-inovasi dalam mengemas kegiatan pembelajaran. Inilah yang mendasari peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang kolaborasi permainan Treasure Hunt dan Organizing Sequence untuk meningkatkan kemampuan literasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas 1 materi cerita bergambar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif untuk menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia untuk berusaha mendeskripsikan peristiwa dan kejadian yang menjadi pusat perhatian, yaitu respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran, tanpa memberikan perlakuan khusus

terhadap peristiwa tersebut, dan tidak terikat pada hipotesis atau variabel tertentu. Penelitian deskriptif kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan secara sistematis, factual, dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi tertentu, atau mencoba menggambarkan fenomena secara detail.

Penelitian ini menggunakan instrument-instrumen berikut ini: (1). Pedoman wawancara, dengan jenis wawancara semi terstruktur dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang susunannya sistematis dan lengkap, (2). pedoman observasi, dengan poin-poin pernyataan yang disusun dengan memperhatikan dasar teori yang berhubungan dengan hal yang diteliti pada saat observasi, (3). angket, yang merupakan cara atau usaha dengan mengajukan pertanyaan kepada responden atau alat pengumpul data yang berisi daftar pertanyaan tertulis yang ditujukan kepada responden, (4). modul ajar. Sedangkan teknik yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi: (1). observasi atau pengamatan, yaitu metode menganalisa dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku

dengan melihat dan atau mengamati objek observasi secara langsung, (2). dokumentasi, yaitu sejumlah fakta dan data yang disimpan, dapat berupa foto pelaksanaan kegiatan pembelajaran, (3). pemberian angket, ditujukan untuk mengetahui respon responden dalam melaksanakan observasi.

Wawancara yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur. Wawancara dilakukan setelah melihat pelaksanaan pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas. Teknis analisis data dalam penelitian ini menggunakan (1). Analisis data kuantitatif dalam mendukung kualitatif, data yang akan dianalisis adalah respon peserta didik terhadap pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia, dan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran, (2). Analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus hingga tuntas, serta dilakukan dengan pemeriksaan keabsahan data, reduksi data, penyajian data, menarik kesimpulan dan verifikasi hasil wawancara.

Adapun objek penelitian adalah peserta didik kelas I SD Negeri 1 Wonokerso yang berjumlah 16 yang rata-rata memiliki ketertarikan yang

setara pada kegiatan permainan saat pembelajaran. Tingkat usia subyek penelitian berkisar 7 sampai 8 tahun dimana peserta didik ada pada tahapan operasional konkret. Dalam kegiatan pembelajaran ini para peserta didik diajak meningkatkan kemampuan literasi melalui permainan *treasure hunt* dan *organizing sequence*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tabel 1. Analisis Telaah Modul Ajar Bahasa Indonesia

| No | Komponen Modul Ajar | Deskripsi |
|--|--|-------------------|
| A. Identitas Mata Pelajaran | | |
| 1. | Satuan Pendidikan, kelas, semester, mapel, alokasi waktu | Lengkap |
| B. Rumusan CP dan Tujuan Pembelajaran | | |
| 1. | Kesesuaian Tujuan Pembelajaran dengan CP | Sesuai seluruhnya |
| 2. | Kesesuaian penggunaan kata kerja operasional dengan tujuan yang diukur | Sesuai seluruhnya |
| C. Pemilihan Materi Ajar | | |
| 1. | Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik | Sesuai seluruhnya |
| D. Pemilihan Sumber dan Media Belajar | | |
| 1. | Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran | Sesuai seluruhnya |
| 2. | Kesesuaian dengan materi | Sesuai seluruhnya |
| 3. | Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik | Sesuai seluruhnya |
| E. Model Pembelajaran | | |
| 1. | Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik | Sesuai seluruhnya |
| G. Skenario Pembelajaran | | |
| 1. | Menampilkan kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup | Sesuai seluruhnya |
| 2. | Kesesuaian kegiatan permainan | Sesuai seluruhnya |
| 3. | Kesesuaian penyajian dengan sistematika materi | Sesuai seluruhnya |
| 4. | Kesesuaian alokasi waktu dengan cakupan materi | Sesuai seluruhnya |
| H. Penilaian | | |
| 1. | Kesesuaian dengan teknik dan bentuk penilaian | Sesuai seluruhnya |
| 2. | Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran | Sesuai seluruhnya |
| 3. | Kesesuaian soal dengan kunci jawaban | Sesuai seluruhnya |
| 4. | Kesesuaian pedoman penskoran dengan soal | Sesuai seluruhnya |
| Jumlah Skor | | 48 |

Setelah diberi skor, maka persentasi dari kesesuaian modul ajar dengan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = \frac{48}{48} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = 100\%$$

Tabel 2. Analisis Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran Bahasa Indonesia

| No | Aspek | Kesesuaian pertemuan ke | | | | Skor Maksimal |
|----------------|----------------------------------|-------------------------|-----|-----|-----|---------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| 1. | Pertanyaan Pemantik | 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 2. | Pembagian kelompok peserta didik | 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| Jumlah | | 8 | 8 | 8 | 8 | 32 |
| Persentase (%) | | 100 | 100 | 100 | 100 | |
| Rata-rata (%) | | 100 | | | | |

Tabel 3. Analisis Aktivitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

| No | Dimensi | Pertemuan | | | |
|----------------|---|-----------|-----|-----|-----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Beriman, Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia (B1) | 3 | 3 | 4 | 4 |
| Presentase (%) | | 75 | 75 | 100 | 100 |
| Rata-rata | | 87,5% | | | |
| 2. | Berkebhinekaan global (B2) | 3 | 4 | 4 | 4 |
| Presentase (%) | | 75 | 100 | 100 | 100 |
| Rata-rata | | 93,75% | | | |
| 3. | Bergotong royong (B3) | 2 | 3 | 4 | 4 |
| Presentase (%) | | 50 | 75 | 100 | 100 |
| Rata-rata | | 81,25% | | | |
| 4. | Mandiri (M) | 2 | 4 | 4 | 4 |
| Presentase (%) | | 50 | 100 | 100 | 100 |
| Rata-rata | | 87,5% | | | |
| 5. | Bernalar kritis (B4) | 2 | 3 | 3 | 4 |
| Presentase (%) | | 50 | 75 | 75 | 100 |
| Rata-rata | | 75% | | | |
| 6. | Kreatif (K) | 3 | 3 | 4 | 4 |
| Presentase (%) | | 75 | 75 | 100 | 100 |
| Rata-rata | | 87,5% | | | |

Setelah diperoleh persentase ketercapaian aktivitas peserta didik berdasarkan dimensi-dimensi profil pelajar Pancasila yang terdapat pada pembelajaran yang telah dilakukan, baik dari tahap-tahap pembelajaran

maupun keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran secara umum, maka dapat disimpulkan ketercapaian aktivitas peserta didik selama pembelajaran Bahasa Indonesia dengan penghitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Ketercapaian} &= \frac{B1+B2+B3+M+B4+K}{6} \\ &= \frac{87,5+93,75+81,25+87,5+75+87,5}{6} \\ &= \frac{512,5}{6} \\ &= 85,4\% \end{aligned}$$

Tabel 4. Analisis Peningkatan Kemampuan Literasi Peserta Didik

| No | Pertemuan | Rentang Nilai | | | |
|----|----------------|---------------|-------|--------|--------|
| | | 1-25 | 26-50 | 51-75 | 76-100 |
| 1. | Pertama | 0 | 1 | 13 | 2 |
| | Presentase (%) | 0% | 6,25% | 81,25% | 12,5% |
| 2. | Kedua | 0 | 0 | 11 | 5 |
| | Presentase (%) | 0% | 0% | 68,75% | 31,25% |
| 3. | Ketiga | 0 | 0 | 4 | 12 |
| | Presentase (%) | 0% | 0% | 25% | 75% |
| 4. | Kempat | 0 | 0 | 0 | 16 |
| | Presentase (%) | 0% | 0% | 0% | 100% |

Dilihat dari Tabel 4 diatas, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dari pertemuan pertama hingga pertemuan keempat pada kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan permainan treasure hunt dan organizing sequence.

Adapun hasil analisis data kualitatif dari respon peserta didik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan permainan treasure hunt dan organizing sequence menunjukkan bahwa peserta didik mampu mengikuti serangkaian kegiatan sesuai dengan rancangan guru

seperti pada modul ajar dengan respon yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis terhadap respon peserta didik yang menunjukkan respon sangat suka terhadap permainan treasure hunt dan organizing sequence pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Tabel 5. Analisis Respon Peserta Didik Terhadap Kegiatan Pembelajaran

| Predikat Respon | Persentase |
|-----------------|------------|
| Sangat suka | 93,75% |
| Suka | 6,25% |
| Cukup suka | 0% |
| Kurang suka | 0% |

Berdasarkan Tabel 5 di atas, maka dapat diketahui bahwa peserta didik kelas I sangat menyukai penerapan permainan treasure hunt dan organizing sequence pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

D. Kesimpulan

Analisis terhadap pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan permainan treasure hunt dan organizing sequence di kelas I SD Negeri 2 Wonokerso menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan permainan treasure hunt dan organizing sequence pada kelas 1 diuraikan sebagai berikut:

- a. Persentase kelengkapan dan kesesuaian modul ajar adalah 100%.
 - b. Persentase pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan permainan treasure hunt dan organizing sequence di kelas I SD Negeri 1 Wonokerso adalah 100%, artinya pelaksanaan sudah sangat baik dan sesuai dengan perencanaan.
 - c. Pelaksanaan pembelajaran melalui pertanyaan pemantik berupa pertanyaan-pertanyaan terbuka sebagai umpan keaktifan peserta didik.
 - d. Persentase keterlibatan peserta didik secara aktif adalah 85,4% atau dalam kategori baik. Peserta didik menunjukkan keaktifan dalam pembelajaran serta mengembangkan dimensi profil pelajar Pancasila dalam diri mereka.
 - e. Aktivitas permainan yang dirancang adalah berdasarkan karakteristik dan minat siswa sehingga peserta didik lebih mudah dan lebih senang dalam belajar dan mengikuti pembelajaran sehingga terlihat peningkatan yang signifikan setelah dilakukan kegiatan pembelajaran yaitu mencapai 100% peserta didik mendapatkan nilai pada rentang 76-100.
2. Persentase jumlah peserta didik dalam merespon pembelajaran Bahasa Indonesia dengan permainan treasure hunt dan organizing sequence adalah sebesar 93,75% sangat suka, 6,25 suka, 0% cukup suka, dan 0% kurang suka.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamidulloh Ibda, Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar Era Digital. (Semarang: CV. Pilar Nusantara, 2022)
- Harlis Kurniawan, Terampil Berbahasa Indonesia Untuk SD/MI Kelas IV. (Jakarta Timur, 2022)
- Retno Kurniawati, Inobel: Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. (Banten: Graf Literature, 2019)

- Ridwan Abdullah Sani, Inovasi Pembelajaran. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2022), hal. 231-232)
- Supriansyah & Mimin Ninawati, Bahan Ajar Pendidikan Guru Sekolah Dasar Inovasi Pembelajaran di SD. (Depok: Rajagrafindo Persada, 2017)
- Wina Sanjaya, Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). (Jakarta: Kencana, 2010), hal. 317-318
- Zaiful Rosyid & Siti Yumnah, Outdoor Learning Belajar di Luar Kelas. (Kisaran: CV Literasi Nusantara Abadi, 2023)
- Ari Sulastri & Wasidi, Penerapan Metode Treasure Hunt Untuk Meningkatkan Kerjasama Dan Prestasi Belajar. (DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan, 2019) <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/diadi/article/download/17435/8273>
- Novianto Nurnugroho & Siti Rochmiyati, Penggunaan Model Pembelajaran Multiliterasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Kelas IV Sekolah Dasar. (Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2024) <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/6096>
- Rosmalah, Abd. Kadir, & Ayurnita Eka Putri, Pengaruh Metode Permainan Treasure Hunt Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Inpres 6/75 Biru. (JPPSD: Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar, 2023) <https://ojs.unm.ac.id/jppsd/article/view/50472>
- Ulin Nuha, Permaian "Treasure Hunt" Sebagai Sebuah Strategi Pembelajaran Bahasa Arab. (Jurnal Universitas Islam Majapahit, 2018) <http://ejurnal.unim.ac.id/index.php/tarbiya/article/download/230/105>