

PEMANFAATAN KALCER (KAMIS LITERASI NUMERASI CERIA) UNTUK PENGUATAN LITERASI SISWA SEKOLAH DASAR

Sulastr¹, Hairatul Adwiah², Nuralmujadillah³, Khafizah Aulia⁴,
Dwi Damayanti Putri⁵, Syafruddin Muhdar⁶

^{1,2,3,4,5,6} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram
sulastricmc0@gmail.com¹, adawiah917@gmail.com², nuralmujad@gmail.com³,
Khafizahaulia256@gmail.com⁴, dwiekadamayanti4@gmail.com⁵,
rudybastrindo@gmail.com⁶

ABSTRACT

This study aims to implement the Kamis Literasi Numerasi Ceria (KALCER) program as an innovative approach to improving the basic literacy skills of elementary school students through a word-based educational game. The program focuses on developing the ability to form words, read, and write in a fun and interactive manner. This research employs the Classroom Action Research (CAR) method to assess the impact of this program within a single class session. Quantitative data were collected through a simple literacy test conducted before and after the game. Additionally, student attitudes, motivation, and perceptions during the literacy activity were assessed through direct observation. The results indicate that the implementation of KALCER successfully enhanced student engagement in literacy activities, word-forming skills, and writing quality on the whiteboard. The challenges identified were related to classroom management, particularly with students who were difficult to control. Overall, the program proved effective in enhancing student literacy and can serve as an innovative learning model in elementary schools.

Keywords: KALCER, basic literacy, educational game, innovative learning model.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan program Kamis Literasi Numerasi Ceria (KALCER) sebagai sebuah pendekatan inovatif untuk meningkatkan keterampilan literasi dasar siswa sekolah dasar melalui permainan edukasi berbasis suku kata. Program ini difokuskan pada pengembangan kemampuan menyusun kata, membaca, dan menulis secara menyenangkan dan interaktif. Penelitian ini menggunakan Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan untuk mengukur dampak dari penerapan program tersebut dalam satu pertemuan kelas. Data kuantitatif dikumpulkan melalui tes literasi sederhana yang diadakan sebelum dan setelah permainan. Selain itu, penilaian terhadap sikap, motivasi, dan persepsi siswa selama kegiatan literasi dilakukan melalui observasi langsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan KALCER berhasil meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan literasi, keterampilan menyusun kata, serta kualitas penulisan di papan tulis. Kendala yang ditemukan terkait dengan pengelolaan kelas, terutama siswa yang sulit diatur. Secara keseluruhan, program ini terbukti efektif dalam meningkatkan literasi siswa dan dapat menjadi model pembelajaran inovatif di sekolah dasar.

Kata Kunci: KALCER, literasi dasar, game edukasi, model pembelajaran inovatif.

A. Pendahuluan

Pendidikan di sekolah dasar memiliki peranan yang sangat penting dalam membangun fondasi kemampuan literasi peserta didik. Literasi pada jenjang ini tidak hanya dimaknai sebagai kemampuan membaca dan menulis secara teknis, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, mengolah, serta menggunakan informasi secara efektif dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan literasi yang baik pada siswa sekolah dasar menjadi dasar utama dalam mendukung keberhasilan belajar pada berbagai mata pelajaran di jenjang pendidikan selanjutnya (Kebudayaan, 2017);(OECD, 2019).

Namun demikian, tantangan dalam pengembangan literasi di sekolah dasar masih menjadi permasalahan yang cukup kompleks. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca secara lancar, memahami isi bacaan, serta mengungkapkan gagasan secara tertulis. Selain itu, kegiatan literasi di sekolah sering kali masih terbatas pada aktivitas membaca teks pelajaran yang kurang variatif dan belum sepenuhnya melibatkan

metode pembelajaran yang menarik dan interaktif (Ahmad & Sari, 2022);(Abidin, 2015). Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam pembelajaran literasi agar mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa secara aktif.

Sejalan dengan upaya peningkatan mutu pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia menekankan pentingnya penguatan literasi sebagai bagian dari transformasi pembelajaran di sekolah dasar. Literasi dipandang sebagai kompetensi esensial yang perlu dikembangkan melalui pendekatan pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan berkelanjutan (Kementerian Pendidikan Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2020). Oleh karena itu, sekolah dituntut untuk mengembangkan program-program inovatif yang mampu menumbuhkan minat baca serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Salah satu bentuk inovasi pembelajaran literasi yang dapat diterapkan adalah program Kamis Literasi Numerasi Ceria (KALCER). Program ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang

aktif, menyenangkan, dan kolaboratif melalui berbagai kegiatan seperti membaca, diskusi kelompok, permainan edukatif, serta pemanfaatan media pembelajaran yang menarik. Pendekatan berbasis permainan edukatif terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam kegiatan literasi (Pratiwi, 2020):(Ahmad & Sari, 2022).

Selain itu, penguatan literasi di sekolah dasar juga perlu didukung oleh penerapan strategi pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Siswa pada jenjang sekolah dasar cenderung lebih mudah memahami materi melalui aktivitas yang bersifat konkret, menyenangkan, dan melibatkan interaksi langsung. Oleh karena itu, penggunaan pendekatan pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan minat baca, partisipasi aktif, serta pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan secara lebih optimal (Hamari, Koivisto,

& Sarsa, 2014);(Wati, Hindarwati, & Zulfa, 2020).

Dengan pelaksanaan program KALCER secara terencana dan berkelanjutan, diharapkan dapat terbentuk budaya literasi yang kuat di lingkungan sekolah dasar. Budaya tersebut akan mendorong siswa menjadi pembaca aktif yang mampu memahami informasi secara kritis serta mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Dengan demikian, program inovasi literasi seperti KALCER dapat menjadi salah satu strategi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempersiapkan generasi yang adaptif terhadap perkembangan zaman.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam satu siklus. PTK dipilih karena metode ini memungkinkan peneliti untuk melakukan perubahan dalam kegiatan kelas secara langsung dan mengamati hasilnya dalam waktu yang singkat. Penelitian ini berfokus pada penerapan game edukasi penyusunan kata sebagai bagian dari program Kamis Literasi Numerasi Ceria (KALCER), yang dirancang

untuk meningkatkan keterampilan literasi dasar siswa di sekolah dasar.

Dalam penelitian ini disajikan bagan alur pelaksanaan Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Bagan tersebut telah sesuai dengan proses penelitian yang dilakukan, meskipun hanya dilaksanakan dalam satu siklus tanpa pengulangan. Oleh karena itu, bagan ini tetap relevan karena mampu merepresentasikan tahapan utama penelitian secara sistematis.



Gambar 1.2 Bagan Penelitian

Berdasarkan bagan tersebut, alur pelaksanaan penelitian menunjukkan tahapan yang sistematis dalam penerapan program KALCER di kelas.

1. Tes Literasi

Tes literasi digunakan untuk mengukur kemampuan dasar siswa dalam membaca,

menyusun kata, dan menulis sebelum serta setelah penerapan program KALCER. Melalui tes ini, peneliti dapat mengetahui perkembangan kemampuan literasi siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

2. Penilaian Sederhana terhadap Sikap, Motivasi, dan Persepsi Siswa.

Penilaian ini dilakukan melalui observasi langsung selama proses pembelajaran untuk melihat tingkat keaktifan, antusiasme, rasa percaya diri, serta respons siswa terhadap kegiatan yang di terapkan dalam program KAALCER.

3. Skala Penilaian

Skala penilaian digunakan sebagai pedoman dalam menilai hasil observasi dan kemampuan siswa secara lebih terstruktur. Penggunaan skala ini membantu peneliti dalam menentukan tingkat pencapaian siswa berdasarkan indikator yang telah ditetapkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan pelaksanaan program Kamis Literasi Numerasi Ceria

(KALCER) dalam satu pertemuan kelas, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi siswa yang terlihat dari meningkatnya keaktifan siswa selama keterampilan menulis di papan tulis yang semakin baik.

Adapun tata cara penulisan tabel adalah sebagai berikut : Judul table ditulis rata tengah, ukuran huruf pada table adalah 10 *point*, dengan syarat tambahan tidak boleh ada garis ke atas pada table, dan judul rincian masing-masing table ditebalkan, untuk lebih memperjelas kami gambarkan sebagai berikut :

a. Keaktifan Siswa

Selama pelaksanaan kegiatan, sebagian besar siswa menunjukkan tingkat keaktifan yang tinggi, khususnya siswa yang terlibat langsung dalam permainan edukasi penyusunan kata. Siswa aktif cenderung lebih antusias dalam berpartisipasi pada diskusi kelompok serta dalam menyusun kata secara tepat.

b. Kemampuan Menyusun Kata

Selama pelaksanaan kegiatan, sebagian besar siswa menunjukkan tingkat keaktifan yang tinggi, khususnya siswa yang terlibat langsung dalam permainan

edukasi penyusunan kata. Siswa aktif cenderung lebih antusias dalam berpartisipasi pada diskusi kelompok serta dalam menyusun kata secara tepat.

c. Keterampilan Menulis di Papan Tulis

Sebagian besar siswa mampu menuliskan kata yang telah disusun dengan cukup jelas di papan tulis. Namun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam menulis secara jelas, yang diduga dipengaruhi oleh rendahnya kepercayaan diri saat tampil di depan kelas.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, penerapan program Kamis Literasi Numerasi Ceria (KALCER) menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan keterampilan literasi dasar siswa sekolah dasar. Peningkatan tersebut terlihat dari keterlibatan siswa yang semakin aktif selama proses pembelajaran, kemampuan menyusun kata yang lebih baik, serta keterampilan menulis siswa di papan tulis yang mengalami perkembangan selama kegiatan berlangsung.

Peningkatan Keaktifan dan Kemampuan Literasi Siswa

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan program KALCER, pembelajaran berbasis permainan edukatif mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan literasi. Siswa terlihat lebih antusias dan aktif selama proses pembelajaran, terutama saat mengikuti permainan penyusunan kata. Suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan membuat siswa lebih berani untuk berpartisipasi dalam diskusi maupun kegiatan kelompok. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamari et al., (2014). yang menyatakan bahwa penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara lebih optimal. Selain itu, Sari & Daryanto, (2022) juga menjelaskan bahwa pendekatan pembelajaran yang kreatif mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan partisipasi mereka dalam proses belajar.

Peningkatan keaktifan siswa tersebut turut memengaruhi kemampuan mereka dalam menyusun kata. Siswa yang sebelumnya masih mengalami kesulitan dalam menggabungkan suku kata menjadi

kata yang utuh menunjukkan perkembangan yang cukup baik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Melalui permainan penyusunan kata, siswa tidak hanya belajar mengenali huruf dan suku kata, tetapi juga memahami struktur bahasa secara lebih mudah melalui pengalaman langsung. Kondisi ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget, yang menyatakan bahwa siswa akan lebih mudah memahami materi ketika terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, Pratiwi, (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan aplikatif dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa secara lebih efektif. Dengan demikian, penerapan game edukasi dalam program KALCER tidak hanya meningkatkan kemampuan literasi siswa, tetapi juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Keterampilan Menulis dan Kendala dalam Pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan menulis siswa di papan tulis mengalami perkembangan yang cukup baik, meskipun masih

terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam menulis secara jelas. Sebagian siswa terlihat kurang percaya diri ketika diminta untuk menulis di depan kelas sehingga memengaruhi hasil tulisan mereka. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa faktor psikologis, seperti rasa percaya diri dan keberanian untuk tampil di depan kelas, turut memengaruhi kemampuan siswa dalam kegiatan literasi. Hal ini didukung oleh penelitian Putri & Widodo, (2020) serta Hidayat & Nurhayati, (2019) yang menyatakan bahwa kepercayaan diri siswa dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang positif, dukungan lingkungan, dan kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran.

Oleh karena itu, pemberian penguatan positif serta kesempatan kepada siswa untuk tampil di depan kelas menjadi hal yang penting dalam meningkatkan keterampilan menulis mereka. Selain dapat meningkatkan rasa percaya diri, kegiatan tersebut juga membantu siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian Kurniawan & Hidayati, (2021) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan

dapat meningkatkan partisipasi dan kepercayaan diri siswa dalam kegiatan literasi. Meskipun demikian, selama pelaksanaan program KALCER masih ditemukan beberapa kendala, terutama dalam pengelolaan kelas dan keterlibatan siswa secara merata. Beberapa siswa masih terlihat kurang fokus dan kurang aktif selama kegiatan berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan strategi pengelolaan kelas yang lebih efektif agar seluruh siswa dapat berpartisipasi secara optimal dalam kegiatan pembelajaran.

Kendala yang Ditemukan

Meskipun program KALCER menunjukkan hasil yang positif, pelaksanaannya masih menghadapi beberapa kendala, terutama dalam pengelolaan kelas. Beberapa siswa terlihat kurang fokus dan kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan, sehingga memengaruhi kelancaran proses pembelajaran.

Kendala ini sejalan dengan temuan (Hidayah & Rahmawati, 2021) yang menyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh metode yang digunakan, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam mengelola kelas secara efektif. Oleh karena itu, diperlukan strategi pengelolaan kelas

yang lebih baik agar seluruh siswa dapat berpartisipasi secara optimal.

Dalam hal ini, penerapan pembelajaran kooperatif dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keterlibatan siswa. (Slavin, 2010) menjelaskan bahwa pengelompokan siswa secara tepat dalam pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta meminimalkan gangguan selama proses belajar berlangsung.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan program Kamis Literasi Numerasi Ceria (KALCER) memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan literasi dasar siswa sekolah dasar. Program ini terbukti mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran, kemampuan menyusun kata, serta keterampilan menulis di papan tulis. Pembelajaran yang dikemas melalui permainan edukatif memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Meskipun demikian, pelaksanaan program KALCER masih menghadapi beberapa kendala, terutama dalam pengelolaan kelas dan keterlibatan

seluruh siswa secara merata. Oleh karena itu, diperlukan strategi pengelolaan kelas yang lebih efektif serta pengembangan metode pembelajaran yang lebih variatif agar seluruh siswa dapat berpartisipasi secara optimal. Dengan perbaikan tersebut, program KALCER berpotensi menjadi model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan secara berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas literasi siswa di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. (2015). *Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Ahmad, Z., & Sari, Y. (2022). Konsep Minat Membaca pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Literasi Pendidikan*.
- Hamari, Juho, Koivisto, Jonna, & Sarsa, Harri. (2014). Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034.
<https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Hidayah, Nurul, & Rahmawati, Siti. (2021). Pengelolaan Kelas dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 145–152.
- Hidayat, Rahmat, & Nurhayati, Siti. (2019). Peran Lingkungan Belajar terhadap Motivasi dan Kepercayaan Diri Siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 8(1), 45–53.

- Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan. (2017). *Panduan Gerakan Literasi Sekolah*. Retrieved from Kemendikbud website:
<https://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wp-content/uploads/2017/08/panduan-gsdl.pdf>
- Kementerian Pendidikan Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, Kebudayaan. (2020). *Transformasi Pendidikan dalam Penguatan Literasi di Sekolah Dasar*. Retrieved from Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan website:
<https://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/>
- Kurniawan, Andi, & Hidayati, Nur. (2021). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Game terhadap Kepercayaan Diri dan Partisipasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 67–75.
- OECD. (2019). *PISA 2018 Results (Volume I): What Students Know and Can Do*. Paris: OECD Publishing.
- Pratiwi, Intan. (2020). Pembelajaran Literasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 456–463.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.400>
- Putri, Intan, & Widodo, Agus. (2020). Pengaruh Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 123–130.
- Sari, Rina, & Daryanto. (2022). Inovasi Pembelajaran Literasi Berbasis Permainan Edukatif. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 120–130.
- Slavin, Robert E. (2010). *Cooperative Learning*. Allyn and Bacon.
- Wati, Mirna, Hindarwati, Meylia, & Zulfa, Mardiana. (2020). Pengaruh Game Edukasi terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 120–128.