



# JURNAL BASICEDU

Volume 7 Nomor 1 Tahun 2023 Halaman 1009 - 1022

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Peningkatan Literasi Siswa Kelas I melalui Media *Tekatar* (Tebak Kartu Pintar) dengan Model Pembelajaran *Direct Intruction*

Mellinda Sevi Putri Susanti<sup>1✉</sup>, Purwati Anggraini<sup>2</sup>

Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia<sup>1,2</sup>

E-mail: [mellindaseviputrisusanti@gmail.com](mailto:mellindaseviputrisusanti@gmail.com)<sup>1</sup>, [anggraini@umm.ac.id](mailto:anggraini@umm.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Literasi dini adalah proses yang dipengaruhi oleh kombinasi berbagai faktor, termasuk yang terkait dengan anak, keluarga mereka, dan konteks sosial yang lebih luas di mana mereka tinggal dan bersekolah. Terdapat permasalahan literasi pada siswa kelas 1 di SDN Tenggerwetan 1 yang menyebabkan mereka kesulitan mengikuti pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan media *Tekatar* dengan model pembelajaran *direct instruction* di SDN Tenggerwetan 1 sebagai upaya peningkatan literasi siswa kelas 1 dengan menggunakan *one group pretest-posttest design* model eksperimental. Metode yang digunakan adalah metode deskripsi dengan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa minat baca sebagian siswa masih rendah sehingga guru harus kritis dalam menyajikan media yang tepat untuk mencapai keberhasilan siswa dalam literasi. Berdasarkan hasil data tersebut guru dapat menciptakan kreativitas pembelajaran berupa media kartu bernama *Tetakar* dengan menggunakan model pembelajaran instruksi langsung yang membuat siswa merasa tidak jenuh ketika KBM berlangsung dan literasi siswa meningkat. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Tekatar* sangat membantu dalam mengatasi minat belajar siswa karena didalamnya terdapat kolaborasi antara belajar dan bermain sehingga siswa merasa senang. Implikasi pada penelitian ini guru harus dapat menyesuaikan pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa dan lingkungan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

**Kata Kunci:** Media *tekatar*, siswa kelas 1 SD, model pembelajaran instruksi langsung.

### Abstract

Early literacy is a process that is influenced by a combination of factors, including those related to children, their families, and the wider social context in which they live and attend school. There are literacy problems in grade 1 students at SDN Tenggerwetan 1 which cause them to have difficulty participating in learning. The purpose of this study was to determine the application of *Tekatar* media with the *direct instruction learning model* at SDN Tenggerwetan 1 as an effort to increase the literacy of grade 1 students using *one group pretest-posttest design* experimental model. The method used is a descriptive method with a qualitative approach. The results of this study indicate that some students' interest in reading is still low, so teachers must be critical in presenting appropriate media to achieve student success in literacy. Based on the results of these data the teacher can create learning creativity in the form of a card media called *Tetakar* by using a *direct instruction learning model* which makes students feel unsaturated when the teaching and learning takes place and student literacy increases. It can be concluded that the use of *Tekatar* media is very helpful in overcoming students' interest in learning because there is a collaboration between learning and playing so that students feel happy. The implication of this study is that teachers must be able to adjust the selection of learning media according to the character of students and the environment so that the learning process can run smoothly.

**Keywords:** *Tetakar* media, grade 1 students elementary school, *direct instruction model*.

Copyright (c) 2023 Mellinda Sevi Putri Susanti, Purwati Anggraini

✉ Corresponding author :

Email : [mellindaseviputrisusanti@gmail.com](mailto:mellindaseviputrisusanti@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4802>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 7 No 1 Tahun 2023  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Sekolah merupakan salah satu wadah pendidikan formal yang dapat mengasah literasi siswa. Salah satu sekolah yang telah menyelenggarakan kegiatan literasi adalah SDN Tenggerwetan 1. SDN Tenggerwetan 1 merupakan salah satu sekolah dasar yang berada di Kabupaten Tuban. Sekolah ini mempunyai permasalahan literasi, khususnya literasi siswa kelas 1. Berdasarkan hasil wawancara terhadap wali kelas 1, guru masih terbiasa mengajar dengan model konvensional, artinya, guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa saat berliterasi. Guru memanfaatkan sudut baca di dalam kelas dan perpustakaan online yang dimiliki oleh SDN Tenggerwetan 1 sebagai fasilitas siswa dalam belajar.

Literasi dini mengacu pada seperangkat keterampilan dan pengetahuan yang diperoleh seorang anak pada periode sebelum instruksi formal dalam membaca dan menulis. Keterampilan ini termasuk kesadaran fonologis, fonik, kosakata, dan pemahaman (Sapiah, Risnita, 2020). Untuk menarik perhatian siswa dalam berliterasi sejak dini, guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa tidak menyadari bahwa mereka sedang belajar (Nahdi & Yunitasari, 2019). Rendahnya ketertarikan siswa dalam belajar membaca menjadi permasalahan yang mendasar karena hal ini akan mempengaruhi banyak hal, misalnya minimnya pengetahuan anak, rendahnya nilai anak, dan masih banyak lagi (Mulyadi et al., 2020).

Berdasarkan hasil survei UNESCO yang dilakukan pada tahun 2014, dalam kegiatan literasi, anak Indonesia hanya membaca 27 halaman buku dalam setahun. Hal ini berarti jika jumlah halaman dalam satu buku adalah 55-10 halaman, maka dalam setahun anak-anak tidak habis membaca satu buku dalam setahun. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Perpustakaan Nasional pada tanggal 5 April 2016 di 28 kota dan kabupaten pada 12 propinsi, frekuensi membaca masyarakat Indonesia per minggu, hasil terendah terdapat 0-2 kali per minggu sebanyak 26%. Adapun hasil tertinggi frekuensi membaca adalah lebih dari 6 kali per minggu sebanyak 14%. Itupun jumlah halaman yang dibacanya tidak banyak (Permatasari et al., 2017). Data-data di atas menunjukkan minat membaca di Indonesia yang masih perlu untuk ditingkatkan.

Melihat persoalan literasi yang belum tertangani dengan baik, perlu adanya upaya untuk mengatasi persoalan literasi. Hal ini disebabkan tingginya literasi merupakan salah satu indikator keunggulan sumber daya manusia untuk dapat bersaing di kancah dunia (Irianto & Febrianti, 2017). Salah satu upaya untuk meningkatkan literasi adalah melalui upaya guru untuk mulai menerapkan kegiatan literasi dengan media yang unik agar siswa merasa tertarik dan tidak jenuh. Guru jangan hanya terpaku dengan buku bacaan, namun harus diselingi dengan memikirkan upaya untuk menarik perhatian siswa seperti membaca sambil bernyanyi, bertutur cerita, atau dengan media berbasis permainan. Untuk itu pentingnya membahas literasi dini dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana proses peningkatan literasi siswa khususnya literasi membaca agar siswa bisa lebih siap dalam mengikuti pembelajaran di sekolah formal.

Penelitian yang terkait dengan literasi dini telah membahas berbagai masalah yang muncul. Beberapa penelitian tersebut meliputi identifikasi dan penilaian kesulitan literasi dini. Para peneliti telah mengembangkan serangkaian alat dan metode untuk mengidentifikasi dan menilai anak-anak yang berisiko mengalami kesulitan literasi. Ini termasuk ukuran kesadaran fonologis, fonik, kosakata, dan pemahaman, serta motivasi untuk membaca. Salah satu contoh kasus anak yang kesulitan membaca adalah anak-anak yang menderita disleksia (Safitri et al., 2022). Penelitian sebelumnya juga pernah membahas tentang keefektifan intervensi literasi dini. Para peneliti telah mempelajari berbagai intervensi yang ditujukan untuk meningkatkan keterampilan literasi awal anak-anak, termasuk intervensi yang menargetkan kesadaran fonologis, fonik, kosakata, dan pemahaman. Intervensi ini biasanya menggunakan media literasi tertentu yang tentunya sudah disesuaikan dengan kebutuhan siswa, contohnya adalah menggunakan cakram (CD) yang berisi kosakata (Prahesti et al., 2019). Studi ini juga melihat keefektifan intervensi yang ditujukan untuk meningkatkan motivasi anak-anak untuk membaca dan sikap terhadap membaca.

Penelitian selanjutnya membahas faktor-faktor yang berkontribusi terhadap kesulitan literasi awal. Peneliti sebelumnya telah menjelaskan berbagai faktor yang dapat menyebabkan kesulitan literasi awal. Ini termasuk faktor kognitif, bahasa, dan sosial ekonomi, serta faktor yang berkaitan dengan keluarga dan lingkungan rumah, dan kualitas pengajaran. Dalam hal ini, salah satu contoh faktor penghambat anak sulit berliterasi adalah kurangnya fasilitas dan lingkungan yang mendukung anak untuk berliterasi (Fuadi, Robbia, Jamaluddin, & Jufri 2020). Dampak teknologi terhadap literasi dini juga pernah diteliti oleh peneliti sebelumnya. Dengan meningkatnya penggunaan teknologi dalam pendidikan, penelitian juga mulai menyelidiki dampak teknologi terhadap literasi awal. Penelitian tersebut memaparkan keefektifan pengajaran dengan bantuan komputer, e-book, dan bentuk lain dari pengajaran berbasis teknologi untuk anak-anak di tahun-tahun awal. Kehadiran teknologi yang semakin pesat memudahkan masyarakat untuk berliterasi, namun demikian masyarakat juga perlu diedukasi agar masyarakat dapat memanfaatkan sumber digital atau siber dengan bijaksana tanpa merugikan orang lain (Ginting et al., 2022). Rangkuman penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penelitian tentang literasi dini sedang berlangsung dan multidisiplin, membahas berbagai isu dan masalah yang muncul di bidang ini, dan bertujuan untuk meningkatkan identifikasi, penilaian, dan intervensi untuk anak-anak yang berisiko mengalami kesulitan literasi.

Berbagai penelitian telah dilakukan, namun tampaknya permasalahan literasi juga tidak kunjung selesai. Ada saja persoalan muncul, baik itu di sekolah maupun di rumah. Salah satu persoalan yang muncul adalah masalah literasi dini siswa kelas 1 di SDN Tenggerwetan 1. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas 1 SDN Tenggerwetan 1 pada tanggal 13 Juni 2022, ditemukan bahwa kemampuan membaca siswa kelas 1 di SDN Tenggerwetan 1 secara umum masih tidak merata. Di dalam kelas masih ada beberapa siswa yang sudah bisa membaca, ada yang masih mengeja, dan ada yang belum bisa membaca sama sekali. Dengan adanya kebijakan pemerintah yang menginstruksikan penggunaan kurikulum K-13 membuat guru harus menekankan siswanya untuk bisa membaca karena ketika melakukan kegiatan pembelajaran siswa harus sudah bisa memecahkan masalah pada soal yang diberikan guru. Apabila siswa memiliki kendala tidak bisa membaca maka sudah dapat dipastikan bahwa mereka akan tertinggal dalam pembelajaran.

Permasalahan tersebut disebabkan oleh kurangnya kepedulian orangtua terhadap perkembangan belajar anak selama di rumah. Seharusnya dengan bantuan orangtua, setidaknya mampu membantu anak untuk lebih siap belajar membaca. Semestinya orangtua tidak hanya menitipkan anaknya untuk belajar di sekolah, namun orang tua juga harus mendampingi anak untuk membaca dan menulis di rumah. Hal lain yang peneliti temukan ketika sedang melakukan observasi di sekolah, guru-guru masih cenderung menggunakan model pembelajaran yang bersifat konvensional dalam mengajarkan membaca dan menulis. Rata-rata guru hanya menuliskan beberapa huruf atau bacaan di papan tulis dan meminta siswa untuk membaca dan menulis huruf yang telah dituliskan di papan tulis. Banyaknya materi yang harus disampaikan oleh guru menjadikan guru tidak mempunyai cukup waktu untuk mendampingi siswa membaca dan menulis secara intensif.

Pemilihan media pembelajaran yang sesuai sangat berpengaruh dengan keberhasilan belajar siswa. Mayoritas siswa SD menyukai pembelajaran yang dapat menarik perhatian mereka serta bersifat menggembirakan. Belajar tidak hanya mendengarkan intruksi dari guru dan mengerjakan soal yang ada di lembar kerja siswa, namun bermain yang di iringi dengan ilmu juga termasuk dalam ranah belajar. Untuk itu peneliti memilih untuk menggunakan media *Tekatar* (Tebak Kartu Pintar) untuk mengkreasi pembelajaran yang menggabungkan soal dan permainan. Pemilihan media tersebut menggunakan kartu yang telah di isi dengan berbagai macam pertanyaan yang siap untuk dijawab siswa dan berisi clue untuk membantu siswa dalam mencari letak pertanyaan selanjutnya. Pada permainan ini siswa diharapkan agar bisa enjoy dalam belajar terutama dalam berliterasi.

Untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan semangat maka guru harus dapat memilih model pembelajaran yang tepat agar siswa mampu menguasai materi dengan mudah. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pembelajaran langsung (*direct intruction*). Pemilihan model tersebut dinilai cocok untuk

diterapkan di mata pelajaran yang memiliki orientasi pada keterampilan membaca di mana mata pelajaran tersebut dapat diajarkan selangkah demi selangkah. Penerapan model pembelajaran langsung atau *direct instruction* dapat membantu peserta didik dalam kemampuan membaca pemahaman. Model pembelajaran *direct instruction* adalah salah satu model mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik dan dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah (Umar, Rapi, & Bostam, 2018). Media pembelajaran yang dipergunakan peneliti adalah media pembelajaran berbasis permainan yang bernama *Tekatar* (Tebak Kartu Pintar). Media pembelajaran ini digunakan untuk menarik perhatian siswa sehingga mereka tidak merasa bosan.

Berdasarkan artikel hasil penelitian yang sudah terbit, terdapat penelitian yang selaras dengan penelitian ini yaitu *pertama*, penelitian yang dilakukan oleh Permatasari, Inten, & Mulyani (2017) yang berjudul “Literasi Dini dengan Teknik Bercerita”. Fokus dari penelitian ini adalah penggunaan literasi dini untuk sekolah PAUD di Desa Lumajang dan penerapan teknik bercerita. Pada penelitian ini ditemukan bahwa guru masih belum terbiasa menciptakan cerita sendiri karena berpatokan dengan buku cerita. Meskipun penelitian ini terlihat selaras, namun terdapat perbedaan yakni pada media pembelajaran yang digunakan. Penelitian tersebut menggunakan media bercerita sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran, sedangkan media yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah media berbasis permainan.

*Kedua*, penelitian yang dilakukan oleh Dharma, Intiana, & Setiawan (2020) yang berjudul “Hubungan Literasi Dini Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SDN di Gugus II Kecamatan Cakranegara Tahun Pelajaran 2019/2020”. Fokus penelitian tersebut untuk melihat tingkat hubungan antara pemberian literasi dini dengan kemampuan membaca siswa kelas II di Gugus II Kecamatan Cakranegara Tahun Pelajaran 2019/2020. Hasil penelitian ditemukan bahwa tingkat penguasaan membaca siswa yang ada di kelas II SDN Gugus II masih tergolong cukup dan baik meskipun masih ada beberapa siswa yang belum mampu membaca. Untuk meningkatkan minat baca tersebut, guru memperhatikan bacaan yang selaras dengan usia siswa namun memiliki daya tarik untuk menarik perhatian siswa. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah penelitian tersebut fokus terhadap buku bacaan, sedangkan penelitian ini menggunakan media berupa permainan agar siswa dapat belajar namun tidak merasakan bahwa mereka sedang belajar.

*Ketiga*, penelitian yang dilakukan oleh Mardiana, Sapraline, Kuswari, Simpun, & Afif (2021) yang berjudul “Keefektifan Pendekatan *Direct Instruction* dalam Pelatihan Implementasi Pendidikan Literasi Humanis Bagi Guru Kelas di Sekolah Dasar”. Fokus penelitian tersebut adalah mengetahui seberapa efektif penerapan pendekatan *direct instruction* bagi guru kelas dalam literasi humanis dengan model *eksperimen one group pretest-posttest design*. Populasi penelitian ini adalah guru kelas di SDN-5 Panarung dan SD Muhammadiyah Pahandut Kota Palangkaraya yang berjumlah sepuluh (10) orang. Meskipun penelitian yang ketiga ini terlihat mirip, namun terdapat perbedaan pada jenis literasi yang digunakan. Dalam penelitian tersebut, peneliti menggunakan literasi humanis yang berupa kegiatan membimbing guru kelas untuk mengidentifikasi materi pembelajaran SD/MI dalam silabus tematik, sedangkan penelitian ini berfokus dengan literasi dini pada siswa dengan media kartu permainan. Dalam hal ini, peneliti menggunakan objek siswa kelas 1 sebagai objek penelitian. Pentingnya dilakukan penelitian dengan objek siswa kelas 1 adalah untuk memperkenalkan dasar literasi dini agar mereka memiliki kesiapan untuk naik ke tingkat kelas yang lebih tinggi. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah berfokus dengan media serta cara memainkan permainan tersebut. Siswa merasa tertarik dan tertantang ketika mendapati permainan yang berbau detektif sehingga rasa ingin tau mereka sangat tinggi. Adanya hal tersebut siswa tidak merasa bahwa dirinya sedang belajar. Penelitian ini penting dilakukan agar peneliti dapat mengetahui perubahan siswa setelah dilaksanakan penerapan media *Tekatar*.

Dengan adanya permasalahan tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan media *Tekatar* (Tebak Kartu Pintar) dengan model pembelajaran instruksi langsung di SDN

Tenggerwetan 1 sebagai upaya peningkatan literasi dini. Kontribusi penelitian ini terhadap perkembangan pendidikan tentunya dapat membantu mempermudah guru untuk menarik perhatian siswa terutama berliterasi dini. Dalam rangka memikat siswa supaya tertarik dengan membaca juga tidak mudah, untuk itu guru harus memiliki banyak ide yang kreatif agar dapat memunculkan perubahan suasana belajar selama di kelas. Pemilihan model pembelajaran berupa permainan *Tekatar* (Tebak Kartu Pintar) yang di dalamnya terdapat gabungan antara belajar dan bermain membuat siswa merasa tidak tertekan dan memunculkan kegembiraan.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskripsi dengan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan literasi dini siswa dengan menggunakan model pembelajaran *direct instruction* dan media pembelajaran *Tekatar* (Tebak Kartu Pintar) di SDN Tenggerwetan 1. Penggunaan model *direct instruction* dengan bantuan media *Tekatar* diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa mengenai bagaimana cara membaca dengan benar, memperkuat daya ingat dan kemampuan berpikir siswa. Peran peneliti dalam penelitian ini adalah untuk melihat perkembangan siswa dalam kelancaran membaca dengan menggunakan media *Tekatar*. Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa proses penerapan media pembelajaran *Tekatar* dalam upaya peningkatan literasi siswa kelas 1 dan hasil penerapan media *tekatar* dalam perkembangan membaca siswa. Lokasi pelaksanaan penelitian ini berada di Desa Tenggerwetan Kecamatan Kerek, Kabupaten Tuban Propinsi Jawa Timur yang dilaksanakan pada bulan Mei-Juni 2022. Objek penelitian adalah siswa kelas 1 dengan jumlah keseluruhan siswa berjumlah 13 siswa yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan yang berusia 6-7 tahun .

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan dokumentasi. Dalam observasi, peneliti mengamati proses belajar siswa sampai dengan jalannya kelancaran permainan untuk mengetahui perkembangan membaca dan memperoleh informasi penyebab kesulitan siswa ketika membaca. Instrumen yang digunakan berupa tabel observasi untuk mengetahui data siswa mulai dari bagaimana proses belajar siswa sampai dengan proses perkembangan siswa setelah diterapkan media pembelajaran *Tekatar* serta dokumentasi yang berupa hasil penilaian terkait kemahiran siswa dalam membaca sebagai bukti yang jelas untuk mengetahui proses berjalannya pembelajaran pada saat peneliti mengenalkan konsep literasi berbasis permainan *Tekatar* pada siswa yang memuat unsur membaca dan berhitung. Teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Adapun teknik pemeriksaan keabsahan data berdasarkan kriteria kepercayaan, maka yang digunakan adalah triangulasi, yaitu teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu (Moleong dalam Kusmiran, 2022).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 13 Mei 2022 di SDN Tenggerwetan 1 Kecamatan Kerek Kabupaten Tuban ditemukan fakta lapangan bahwa SDN Tenggerwetan 1 masih kurang menerapkan budaya literasi membaca. Hampir di semua kelas, pelaksanaan program literasi tidak terlaksana dengan baik. Hal itu berdampak pada siswa kelas rendah terutama kelas 1, masih ditemui siswa yang tidak bisa membaca dan sebagian yang lain belum lancar membaca (harus mengeja terlebih dahulu). Kondisi tersebut menjadi perhatian peneliti, karena akan berdampak pada tingkatan kelas selanjutnya yang akan ditempuh oleh siswa.

Fasilitas pendukung peningkatan literasi yang tersedia adalah sudut baca di setiap kelas yang diletakkan di pojok kelas. Namun, tidak semua kelas terdapat sudut baca, khususnya di ruang kelas 1. Kurangnya lahan gedung di SDN Tenggerwetan 1 membuat sekolah tersebut tidak memiliki ruang perpustakaan hal ini selaras

dengan pernyataan Guru Kelas 1 yang menyatakan bahwa sekolah memiliki keterbatasan dalam pembangunan ruang baca.

*“Seperti yang mbak lihat ya, sekolah kami tidak memiliki dana yang cukup untuk membangun perpustakaan sebagai ruang baca. Dana yang ada kami maksimalkan untuk ruang kelas dan yang mendesak terlebih dahulu. Di sini itu sementara yang kami butuhkan air, karena sering kekeringan. Kalau mau buang air kecil atau buang air besar harus mencari mushola dulu di desa sebelah mbak”.*

(Sumber : Data Peneliti)

Keterbatasan ruang baca ini diantisipasi pihak sekolah dengan menyediakan perpustakaan *online* yang dapat diakses seluruh warga sekolah. Akan tetapi tidak semua siswa bisa mengakses dan tidak semua siswa mempunyai gawai untuk mengakses perpustakaan *online*. Selain itu adanya perpustakaan *online* kurang bisa membantu siswa dari kalangan kelas rendah. Bahkan apabila menggunakan bantuan orang tua tidak semua orang tua memahami teknologi. Disamping itu, terdapat dampak positif dalam ketersediaan akses buku di manapun siswa berada.

Untuk membantu meningkatkan keterampilan baca kelas rendah, khususnya kelas 1, guru perlu mengetahui karakter siswa sehingga guru dapat menentukan pemilihan media yang sesuai dan menyenangkan agar dapat dikaitkan dengan memacu keberhasilan siswa dalam membaca. Media memiliki peranan sebagai penghubung yang membantu pendidik dalam menciptakan tujuan pengajaran. Media umumnya menampilkan informasi melalui gambar dan suara sehingga dapat memunculkan suasana yang tidak monoton dalam kelas. Untuk menarik perhatian siswa, peneliti tertarik menggunakan media *Tekatar* (Tebak Kartu Pintar). Pemilihan media yang menyenangkan merupakan hal yang mutlak dilakukan karena kelas 1 merupakan usia anak-anak yang masih menyukai permainan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Guru Kelas 1 bahwa:

*“Kurangnya sarpras sebagai penunjang motivasi kepada siswa untuk meningkatkan minat membaca karena siswa menganggap membaca adalah sesuatu yg membosankan.”* (Sumber : Data Peneliti).

Sebagai uji coba penelitian, peneliti melakukan pengenalan media permainan *Tekatar* (Tebak Kartu Pintar) kepada siswa. Berdasarkan pengenalan media ini, siswa menunjukkan respon antusias dan menyimak tiap langkah-langkah permainan. Kondisi kelas juga berjalan dengan kondusif karena siswa merasa tertarik dengan konsep belajar yang diimbangi dengan permainan. Berdasarkan hasil observasi tersebut, tampak minat membaca beberapa siswa masih rendah sehingga guru harus berpikir kritis dalam menyajikan media yang tepat untuk mencapai keberhasilan siswa dalam berliterasi.

Dengan mengaitkan metode pembelajaran dengan bermain, bercerita, dan bernyanyi dapat berkontribusi banyak terhadap proses belajar dan perkembangan anak. Selain itu, permainan yang dimainkan juga dapat membantu meningkatkan daya pikir siswa, kreativitas, serta meningkatkan motivasi dan literasi pada siswa dalam menyimpan suatu informasi. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Tanjung, 2019) yang menyatakan pengembangan media pembelajaran menggunakan kartu *game* dapat meningkatkan prestasi. Adanya penelitian ini dapat digunakan sebagai perantara dalam mengenalkan literasi sejak dini dengan memanfaatkan media *Tekatar* yang menggunakan pembelajaran langsung untuk siswa kelas 1 SDN Tenggerwetan 1.

Dalam menciptakan keberhasilan ketika jam pelajaran berlangsung, guru tidak hanya memperhatikan pemilihan media dan metode yang tepat, namun model pembelajaran yang akan dilakukan harus tetap dipikirkan dan disesuaikan dengan kemampuan siswa. Kurangnya minat siswa dalam belajar membaca membuat guru merasa khawatir untuk perkembangan literasi siswa apabila menaiki ke jenjang kelas berikutnya. Dengan permasalahan tersebut maka penggunaan model pembelajaran yang tepat adalah menggunakan model intruksi langsung. Menurut (NH & Winata, 2016) Model intruksi langsung merupakan model pembelajaran yang melibatkan guru bekerja dengan siswa secara individu maupun dengan kelompok kecil. Selain itu model pembelajaran langsung dapat digunakan untuk mengasah keterampilan prosedural (Purnamasari, Habibi, & Hidayat, 2015). Pemilihan model pembelajaran tersebut didasari dengan

pertimbangan bahwa menerapkan model intruksi langsung sangat efektif untuk membantu siswa dalam belajar membaca kritis. Menurut (Pratama, 2019) model intruksi langsung memaparkan rencana pembelajaran yang bertahap dan memiliki tujuan pada penguasaan keterampilan siswa, selain itu model ini membutuhkan keaktifan, keterampilan, dan kreatifitas guru sebagai penunjang keberhasilan (Salim, Nasuka, & Abid, 2020).

### **Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SDN Tenggerwetan 1 Kabupaten Tuban**

Berdasarkan hasil observasi kemampuan membaca siswa kelas 1 SDN Tenggerwetan 1 diketahui bahwa ada beberapa siswa yang masih memerlukan bimbingan belajar membaca. Dalam jumlah 13 siswa yang ada di kelas 1 SDN Tenggerwetan 1 Kabupaten Tuban masih ada beberapa siswa yang terbata-bata dalam membaca bahkan ada yang tidak bisa membaca sehingga siswa seringkali tertinggal dalam kegiatan pembelajaran. Dari 13 siswa tersebut terdapat 6 siswa yang sudah bisa membaca dan 7 siswa yang tidak bisa membaca. Kurangnya minat siswa dalam berliterasi sangat berpengaruh dalam peningkatan kemampuan membaca siswa. Seringkali siswa merasa malas dan jenuh apabila diberikan buku bacaan dan diperintahkan dalam membaca. Meskipun buku bacaan tersebut terdapat selingan gambar yang menarik dan sesuai dengan usia, namun hal itu masih kurang efektif dalam menarik perhatian siswa. Fasilitas yang mendukung keberhasilan literasi di SDN Tenggerwetan 1 ini adalah setiap wali kelas membuat sudut baca di setiap pojok kelas dengan harapan dapat menarik perhatian siswa untuk membacanya. Selain itu fasilitas yang lainnya adalah terdapat perpustakaan *online* agar dapat diakses siswa kapan saja dan tidak terbatas dengan ruang. Namun sayangnya perpustakaan *online* tersebut memiliki kekurangan yakni tidak semua siswa dapat mengaksesnya karena tidak semua siswa memiliki gawai dan tidak semua orang tua memahami kecanggihan teknologi. Untuk itu, SDN Tenggerwetan 1 saat ini hanya bergantung pada sudut baca yang ada di setiap kelas karena tidak memiliki ruang perpustakaan di sekolah.

Adanya permasalahan siswa dalam berliterasi tersebut tentu membuat guru harus memikirkan cara agar siswa dapat mengejar teman-temannya yang sudah lancar membaca. Kondisi siswa dalam belajar di kelas juga sangat aktif, rata-rata siswa belajar sambil berjalan menghampiri teman-temannya. Adanya kondisi tersebut memunculkan sebuah ide peneliti untuk menciptakan media pembelajaran berupa permainan *Tekatar* (Tebak Kartu Pintar). Sebelum menerapkan media pembelajaran guru harus mampu memilih dan memilah isi dari kartu tersebut yang sesuai untuk merangsang keaktifan dan kemauan siswa dalam membaca.

### **Penerapan Media *Tekatar* (Tebak Kartu Pintar) di SDN Tenggerwetan 1 Sebagai Upaya Peningkatan Literasi Dini**

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dan menarik merupakan komponen penting yang perlu diperhatikan guru dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Adanya media pembelajaran yang unik dan kreatif tentunya membuat siswa lebih bersemangat dan antusias dalam belajar. Media pembelajaran merupakan sebuah fasilitas yang dapat dijadikan sebagai perantara untuk membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat belajar siswa. Media *Tekatar* merupakan media pembelajaran berupa kartu kata untuk mempermudah siswa dalam membantu belajar berliterasi dengan bermain. Isi media *Tekatar* berupa bacaan dan soal. Alasan peneliti menyelipkan kalimat dalam bentuk soal agar siswa tidak semata-mata hanya belajar membaca, namun siswa dapat berlatih untuk menalar dalam menjawab soal yang telah diberikan.



Gambar 1. Penerapan Media Tekatar  
Sumber: Data Peneliti (2022)

Pembelajaran dengan media *Tekatar* ini memiliki manfaat untuk memberikan pengalaman belajar dengan suasana yang menyenangkan. Selain itu media tersebut juga dapat memudahkan siswa dalam menerima informasi dari penjelasan yang telah disampaikan. Media *Tekatar* menggunakan bahan yang ramah lingkungan seperti pemanfaatan kardus bekas, *stiky note*, dan kertas karton. Media tersebut digunakan sebagai alat permainan di dalam pembelajaran. Media *Tekatar* ini dipergunakan dengan cara bermain detektif untuk mencari petunjuk yang telah disediakan. Petunjuk tersebut berupa kertas kecil yang diselipkan di dalam benda yang ada di ruang kelas. Isi kertas kecil tersebut merupakan arahan untuk mencari kertas lagi yang di dalamnya terdapat penomoran untuk membuka media *Tekatar* tersebut. Ketika siswa sudah menemukan nomor lewat petunjuk yang telah dicari maka siswa diarahkan untuk membuka kartu berdasarkan nomor yang telah diperoleh di kotak *Tekatar* tersebut. Penggunaan media pembelajaran *Tekatar* ini telah disesuaikan dengan kebiasaan perilaku siswa selama pembelajaran di kelas, di mana siswa tidak bisa belajar dalam keadaan diam. Siswa kelas 1 seringkali menyukai pembelajaran yang diselingi dengan pergerakan. Media *Tekatar* ini dapat membantu guru untuk memperkenalkan literasi dalam bentuk permainan, sehingga guru dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa dengan suasana yang menyenangkan.

Dalam menerapkan media pembelajaran berbantuan permainan *Tekatar*. Terdapat beberapa langkah yang perlu diperhatikan. Pertama, menyiapkan media yang digunakan dalam pembelajaran literasi yakni permainan *Tekatar* yang disertai dengan kertas kecil dan vas bunga yang ada di kelas. Kedua, mempersiapkan kertas yang sudah berisi petunjuk yang diletakkan di dalam vas bunga. Vas bunga tersebut disembunyikan di dalam kelas pada sudut ruangan agar siswa dapat mencari kertas petunjuk tersebut sebelum membuka kotak *Tekatar*. Ketiga, Pembagian kelompok siswa yang mana pada penelitian ini siswa dibagi menjadi 5 kelompok yang di dalamnya terdiri dari 3 orang. Keempat, memberikan contoh bermain *Tekatar* agar siswa mampu memahami aturan permainan dan pada akhirnya siswa dapat menikmatinya, Kelima, siswa diperkenankan untuk melakukan simulasi terlebih dahulu agar peneliti yakin bahwa siswa benar-benar paham dengan aturan permainannya. Keenam, siswa diarahkan untuk membuka nomor yang sudah ada di media *Tekatar* tersebut. Setelah itu siswa baru memulai untuk membacakan pertanyaannya.

Berikut adalah daftar pertanyaan yang digunakan dalam pembelajaran literasi dini melalui teknik bermain media *Tekatar*.

**Tabel 1. Daftar Pertanyaan Penelitian Media Tekatar**

| No | Daftar Pertanyaan                            |
|----|--|
| 1. | Sebutkan 2 hewan yang diawali dengan huruf A |
| 2. | Sebutkan 2 buah yang diawali dengan huruf A  |



- 
3. Apakah fungsi gelas itu?
  4. Apakah fungsi piring?
  5. Apakah tugas menjadi seorang guru?
  6. Apakah tugas menjadi seorang dokter?
  7. Apakah tugas menjadi seorang nelayan?
  8. Berapa jumlah kaki ayam?
  9. Berapa jumlah kaki gajah?
  10. Ikan bernafas dengan apa?
- 

Sumber: (Data Diolah Peneliti, 2023)

Dalam permainan *Tekatar* terdapat beberapa pertanyaan yang telah disediakan. Pertanyaan tersebut merupakan pertanyaan dasar mengenai jenis hewan, buah-buahan, macam-macam profesi, dan fungsi benda yang ada di ruang kelas maupun di rumah. Untuk membuat suasana yang menantang namun membuat siswa senang peneliti membuat kolaborasi antara pertanyaan dengan permainan yang berbentuk detektif. Pemilihan daftar pertanyaan yang telah disediakan tidak hanya semata-mata agar dapat terjawab, namun siswa diberikan pertanyaan yang mampu membantu untuk melatih daya ingat, konsentrasi, dan kekompakan antar anggota. Konsep detektif melalui media *Tekatar* membuat siswa merasa senang dan tertantang dengan petunjuk yang telah dijelaskan sebelum permainan dimulai.

Sebelum pembelajaran dimulai, siswa dikondisikan agar siswa merasa senang dan siap untuk belajar berliterasi sambil bermain. Siswa diberikan yel-yel terlebih dahulu untuk meningkatkan kesiapan siswa dan antusias mereka dalam mengikuti permainan. Setelah dirasa semangat dan mereka sudah fokus untuk siap mengikuti permainan tersebut, siswa wajib menyanyikan lagu sambil mencari di mana letak kertas yang telah disembunyikan di tiap sudut ruang kelas. Lagu tersebut seperti:

“*Mana di mana kartu pintar saya*”

“*Kartu pintar saya ada di tiap sudut*”

“*Mana di mana kartu pintar saya*”

“*Kartu pintar saya ada di mana-mana*”

Lagu tersebut dinyanyikan secara berulang-ulang sampai siswa menemukan petunjuk yang mengarah pada soal yang akan mereka jawab. Pemberian lagu ini bertujuan untuk meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian (Roffiq, Qiram, & Rubiono 2017) yang menunjukkan bahwa musik berpengaruh positif dalam pembelajaran.

### **Evaluasi Penerapan Penggunaan Media *Tekatar* (Tebak Kartu Pintar) di SDN Tenggerwetan 1.**

Literasi dini dapat dikembangkan melalui proses yang kompleks serta dipengaruhi oleh berbagai faktor. Beberapa faktor utama yang dapat mempengaruhi kemampuan literasi dini antara lain faktor genetik. Penelitian telah menunjukkan bahwa ada komponen genetik yang signifikan untuk keterampilan literasi dini. Beberapa anak mungkin memiliki kecenderungan genetik untuk mengembangkan keterampilan ini lebih mudah daripada yang lain. Kedua, faktor lingkungan. Lingkungan tempat seorang anak dibesarkan memainkan peran penting dalam perkembangan literasi mereka. Faktor-faktor seperti keterlibatan orang tua, kualitas pengajaran, akses ke sumber daya, dan lingkungan bahasa semuanya dapat berdampak signifikan pada keterampilan literasi awal anak.

Faktor ketiga yang mempengaruhi literasi dini adalah status sosial ekonomi. Anak-anak dari latar belakang sosial ekonomi rendah mungkin menghadapi tantangan tambahan dalam mengembangkan keterampilan literasi mereka. Ini dapat mencakup kurangnya akses buku, kurangnya fasilitas untuk pengembangan bahasa, dan lebih sedikit kesempatan untuk kegiatan pengayaan. Faktor keempat, kesehatan dan gizi. Kesehatan dan gizi fisik dan mental anak-anak dapat memengaruhi kemampuan mereka untuk

belajar dan mengembangkan keterampilan literasi. Kelima, perkembangan kognitif dan bahasa. Perkembangan kognitif dan kemampuan berbahasa sangat erat kaitannya dengan perkembangan literasi dini. Anak-anak yang memiliki keterampilan kognitif dan bahasa yang kuat lebih mungkin mengembangkan keterampilan literasi yang kuat. Keenam, kesulitan belajar. Anak-anak dengan kesulitan belajar seperti disleksia atau ADHD mungkin menghadapi tantangan dalam mengembangkan keterampilan literasi mereka.

Selain faktor yang berpengaruh pada literasi dini anak, ada juga faktor yang dapat mempengaruhi anak untuk dapat meningkatkan kemampuan literasi dininya, di antaranya adalah pertama, keterlibatan orang tua. Penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua dalam perkembangan literasi dini anak berkorelasi positif dengan keterampilan literasi anak. Ini dapat mencakup membacakan bacaan untuk anak, menyediakan lingkungan bahasa yang kaya, dan mencontohkan sikap positif terhadap membaca dan menulis. Kedua, kualitas pengajaran: Kualitas pengajaran dalam keaksaraan awal dapat sangat mempengaruhi keterampilan literasi dini pada anak. Pengajaran yang efektif meliputi pengajaran kesadaran fonologis, fonetik, kosakata, dan pemahaman yang sistematis dan eksplisit, serta penggunaan bahan dan metode pengajaran yang tepat.

Ketiga, akses ke sumber daya: Anak-anak dengan akses ke buku, materi pendidikan, dan sumber daya teknologi lebih mungkin mengembangkan keterampilan literasi yang kuat. Keempat, lingkungan bahasa. Lingkungan bahasa anak dapat sangat memengaruhi perkembangan literasi mereka. Anak-anak yang dihadapkan pada pengalaman bahasa yang kaya dan beragam lebih mungkin mengembangkan keterampilan literasi yang kuat. Kelima, intervensi dini. Identifikasi dini anak-anak dengan kesulitan literasi dan pemberian intervensi yang tepat dapat meningkatkan keterampilan literasi mereka. Jadi, kesimpulannya, penting untuk dicatat bahwa literasi dini adalah proses kompleks yang dipengaruhi oleh kombinasi berbagai faktor, termasuk yang terkait dengan anak, keluarga mereka, dan konteks sosial yang lebih luas di mana mereka tinggal dan bersekolah.

Berdasarkan beberapa faktor tersebut di atas, pembenahan lingkungan belajar bagi anak dalam rangka untuk meningkatkan keterampilan berliterasi masih dapat ditingkatkan. Pembenahan lingkungan yang dimaksud adalah pengkondisian situasi di kelas dengan cara menggunakan metode pembelajaran dan media yang tepat bagi siswa. Hal ini perlu dilakukan karena sekolah merupakan salah satu pemegang kunci kesuksesan pendidikan generasi penerus bangsa. Dalam rangka itulah, peneliti membuat media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dengan menggunakan metode pembelajaran langsung. Media pembelajaran yang dimaksud adalah media *Tekatar* (Tebak Kartu Pintar).

Penggunaan media *Tekatar* merupakan satu-satunya media yang belum pernah diterapkan di SDN Tenggerwetan 1 Kabupaten Tuban. Media *Tekatar* ini merupakan media yang terinspirasi dari tingkah laku siswa. Pemilihan media pembelajaran yang cocok sangatlah penting untuk menunjang keberhasilan kegiatan belajar selama di kelas. Kondisi awal yang menjadi permasalahan di kelas 1 SDN Tenggerwetan 1 yang berlokasi di Kabupaten Tuban Jawa Timur ini adalah masih banyak siswa yang belum bisa membaca dengan lancar. Meskipun tidak menyeluruh, namun dari 1 kelas yang berisi 13 siswa terdapat 6 siswa yang mampu membaca dengan baik dan lancar, 4 siswa yang masih belum lancar membaca, serta 3 siswa yang tidak bisa membaca sama sekali. Penerapan media ini dilakukan dengan cara sistem berkelompok yang beranggotakan 3 siswa di tiap masing-masing kelompok dan ada 1 kelompok yang berisikan 4 orang karena jumlah keseluruhan siswa yang ganjil. Untuk pembagian tiap masing-masing kelompok, terdapat 1 siswa yang sudah lancar membaca untuk menjadi ketua. Hal itu dilakukan untuk membantu antar teman yang masih belum bisa membaca dengan lancar. Selain itu terbentuknya kelompok dalam permainan ini untuk melatih rasa kepedulian dan kekompakan antarteman.

Sebelum pembelajaran literasi dini melalui media permainan dimulai, terdapat beberapa tahapan yang perlu dilakukan yakni mempersiapkan kata-kata yang diperkenalkan kepada siswa untuk kegiatan membaca dan kata yang dituliskan sesuai tema yakni mengenai profesi, jenis binatang, kendaraan, dan lain-lain. Dalam media *Tekatar* tersebut berisi beberapa kalimat yang berupa pertanyaan yang dituliskan dalam kertas dan

memuat 6-10 kata. Proses penggunaan media *Tekatar* ini dimulai dari kesiapan siswa untuk mengikuti permainan. Pelaksanaan permainan ini dimulai dari berkumpul dengan tim terlebih dahulu. Tiap ketua kelompok berdiskusi untuk memberikan nama regu untuk menambah semangat ketika permainan sedang berlangsung. Setelah itu masing-masing kelompok mulai mencari keberadaan kertas kecil yang telah diselipkan di masing-masing benda yang ada di dalam ruang kelas. Kertas kecil yang dicari tersebut untuk mengarahkan kelompok agar membuka media *Tekatar* tersebut. Kertas yang harus didapatkan diwajibkan sesuai dengan jumlah anggota masing-masing kelompok. Hal itu dilakukan agar tiap siswa terbagi rata dalam mencoba permainan meskipun telah terbentuk team.

Selanjutnya, masing-masing siswa membacakan hasil petunjuk di depan peneliti supaya peneliti dapat mengetahui tingkat kesulitan siswa dalam membaca. Meskipun kebanyakan siswa masih ada yang terbata-bata dalam membaca, namun siswa sangat senang dan lupa bahwa permainan tersebut merupakan bagian dari proses literasi. Dalam proses pelaksanaan permainan tersebut terdapat kemajuan yang dialami oleh siswa dalam membaca. Sebelumnya siswa yang masih belum bisa membaca berjumlah 7 siswa, namun dengan dilaksanakannya permainan tersebut terdapat kemajuan, yaitu 4 siswa mulai bisa membaca meskipun belum lancar dan menyisakan 3 siswa yang tidak bisa membaca sama sekali meskipun telah belajar dengan menggunakan media *Tekatar*. Hal ini menunjukkan bahwa media *Tekatar* yang tergolong media kartu sangat cocok untuk anak dan dapat meningkatkan literasi anak. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Rofah & Mulyawati (2022) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh media kartu kata terhadap keterampilan literasi bahasa peserta didik sekolah dasar.

Setelah ditinjau lebih dalam mengenai proses perkembangan kelancaran membaca siswa, siswa yang telah berhasil membaca tersebut selama permainan merasa senang dan nyaman. Selain itu siswa tersebut juga lebih mudah untuk bergaul dengan teman sehingga ketika dibentuk kelompok mereka merasa lebih terbantu. Namun hal itu bertolak belakang dengan 3 siswa yang masih tidak bisa membaca meskipun telah dilakukan permainan *Tekatar*, siswa tersebut memiliki sifat yang sulit untuk beradaptasi dengan teman sebayanya. Ketika proses berjalannya permainan, mereka cenderung pasif dan lebih diam sehingga peneliti harus memberikan cara yang lain untuk membantu siswa yang memiliki karakter yang seperti itu. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti memberikan jam tambahan yang dilakukan setiap hari Jumat dan Sabtu untuk bimbingan secara privat dan khusus diikuti oleh 3 siswa tersebut agar tidak terlalu ramai dan mereka dapat fokus dengan pembelajaran literasi tersebut.

Melalui penelitian ini, media yang diterapkan dalam penelitian menunjukkan hasil yang efektif dan efisien dalam meningkatkan literasi siswa kelas 1 SDN Tenggerwetan 1 sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Tanjung (2019) dengan menerapkan kartu bergambar sebagai media peningkatan literasi matematika yang efektif untuk kelas IV. Implementasi media ini juga dilengkapi dengan aneka gambar flora dan fauna yang untuk menarik perhatian siswa. Permainan ini juga dikolaborasikan dengan kreativitas guru dalam memadukan yel-yel dan lagu penyemangat. Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam implementasi media pembelajaran hanya kepada siswa kelas 1 SDN Tenggerwetan 1 sehingga kedepannya penelitian dapat dipeluas untuk seluruh kelas rendah mulai dari kelas 1 hingga kelas 3. Temuan baru dari penelitian ini adalah memotivasi siswa dalam belajar dan mampu mencari solusi permasalahan dalam berliterasi. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya media *Tekatar* yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa. Kelebihan dari media *Tekatar* adalah ketika peserta didik mencoba untuk mencari solusi dari permasalahan yang diberikan oleh guru ketika belajar berliterasi. Hal itu dapat dituangkan dalam wujud permainan detektif guna memecahkan masalah dari setiap arahan yang telah diberikan. Siswa tampak tidak menyadari bahwa permainan tersebut merupakan sarana pembelajaran bagi siswa. Kemudian kelebihan yang lain adalah dapat menjadikan siswa untuk lebih terarah dengan adanya permainan tersebut sehingga memunculkan rasa ingin tahu yang tinggi. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, terdapat penelitian yang selaras dengan penelitian ini yaitu pertama, penelitian yang dilakukan oleh Permatasari, Inten, & Mulyani (2017)

yang berjudul “Literasi Dini dengan Teknik Bercerita”, pada penelitian ini peneliti hanya berfokus dengan teknik bercerita dimana guru tidak menciptakan media pembelajaran sendiri, namun berpatokan dengan buku cerita. Hal itu dapat dilihat bahwa menjadi seorang pendidik tidak hanya menuntut siswa untuk kritis dan kreatif, namun guru selaku fasilitator diwajibkan untuk tergerak dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik serta kreatif sebagai penunjang keberhasilan belajar siswa. Meskipun terlihat selaras, namun terdapat perbedaan dimana penelitian ini menggunakan media yang diciptakan sendiri dan berkolaborasi dengan permainan. Permainan yang dilakukan adalah berwujud detektif. Pemilihan konsep tersebut telah dipertimbangkan secara matang berdasarkan pengamatan tingkah laku siswa ketika jam pelajaran berlangsung yang condong lebih aktif bergerak.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Dharma, Intiana, & Setiawan (2020) yang berjudul “Hubungan Literasi Dini Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SDN di Gugus II Kecamatan Cakranegara Tahun Pelajaran 2019/2020”. Fokus penelitian tersebut untuk melihat tingkat hubungan antara pemberian literasi dini dengan kemampuan membaca siswa kelas II di Gugus II Kecamatan Cakranegara Tahun Pelajaran 2019/2020. Hasil penelitian ditemukan bahwa tingkat penguasaan membaca siswa yang ada di kelas II SDN Gugus II masih tergolong cukup dan baik meskipun masih ada beberapa siswa yang belum mampu membaca. Upaya untuk meningkatkan minat baca tersebut, guru memperhatikan bacaan yang selaras dengan usia siswa namun memiliki daya tarik untuk menarik perhatian siswa. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah penelitian tersebut fokus terhadap buku bacaan, sedangkan penelitian ini menggunakan media berupa permainan agar siswa dapat belajar namun tidak merasakan bahwa mereka sedang belajar.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Mardiana, Sapraline, Kuswari, Simpun, & Afif (2021) yang berjudul “Keefektifan Pendekatan Direct Instruction dalam Pelatihan Implementasi Pendidikan Literasi Humanis Bagi Guru Kelas di Sekolah Dasar”. Fokus penelitian tersebut adalah mengetahui seberapa efektif penerapan pendekatan direct instruction bagi guru kelas dalam literasi humanis dengan model eksperimen one group pretest-posttest design. Meskipun pendekatan yang dilakukan dengan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terkesan sama, namun konteks yang akan dikaji berbeda. Pada penelitian yang dilakukan oleh Mardiana,dkk menggunakan pendekatan direct instruction sebagai perantara dalam melakukan pelatihan dalam mengimplementasikan pendidikan literasi terhadap guru di sekolah SDN 5 Panarung dan SD Muhammadiyah Pahandut. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan pendekatan direct instruction berfokus pada siswa kelas 1 SDN 1 Tenggerwetan dalam meningkatkan kemajuan berliterasi siswa dengan menggunakan perantara media *Tekatar* yang didalamnya terdapat permainan guna mempermudah siswa dalam belajar sambil bermain.

Adanya penelitian yang telah dilakukan ini, mempunyai peran untuk membantu pendidik dalam menghadapi siswa ketika mempunyai kendala berliterasi. Menjadi seorang guru diharapkan untuk mampu menciptakan suatu pembaruan supaya kegiatan jam pembelajaran ketika berlangsung dapat berjalan dengan lancar. Pemilihan suatu media harus disesuaikan dengan kondisi siswa. Apabila pemilihan media tidak selaras, maka kegiatan pembelajaran tidak dapat berjalan sesuai dengan rencana. Untuk itu pemilihan media *Tekatar* ini memiliki manfaat besar untuk pendidik agar dapat dijadikan acuan dalam menghadapi permasalahan belajar siswa terutama dalam berliterasi.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil yang didapatkan oleh peneliti tentang keefektifan dalam memilih media *Tekatar* (Tebak Kartu Pintar) dengan menggunakan menggunakan model direct instruction terhadap kemampuan literasi siswa di SDN Tenggerwetan 1 sangat cocok untuk diterapkan. Hal itu sejalan dengan kepribadian siswa yang tidak bisa belajar dengan duduk diam di kelas. Siswa di SDN Tenggerwetan 1 sangat aktif dalam berperilaku, sehingga hal itu seringkali menjadi permasalahan utama yang dialami oleh guru ketika jam

- 1021 *Peningkatan Literasi Siswa Kelas I melalui Media Tekatar (Tebak Kartu Pintar) dengan Model Pembelajaran Direct Intruction – Mellinda Sevi Putri Susanti, Purwati Anggraini*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4802>

pembelajaran berlangsung. Pemilihan pembelajaran dengan cara mengenalkan media *Tekatar* (Tebak Kartu Pintar) ini dapat membangkitkan semangat belajar siswa karena memunculkan rasa ingin tahu yang tinggi. Selain itu adanya media *Tekatar* (Tebak Kartu Pintar) ini telah memunculkan sikap saling tolong menolong dan kekompakan antar teman.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dharma, I. M. Y., Intiana, S. R. H., & Setiawan, H. (2020). *Hubungan Literasi Dini Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas I Sdn Di Gugus Ii Kecamatan Cakranegara Tahun Pelajaran 2019/2020*. 1, 14–23.
- Fuadi, H., Robbia, A. Z., Jamaluddin, & Juhri, A. W. (2020). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(2), 108–116. <https://doi.org/10.29303/jipp.v5i2.122>
- Ginting, R. V. B., Dinda, A., Lubis, C. M. W., & Shella, A. P. (2022). Literasi Digital Sebagai Wujud Pemberdayaan Masyarakat. *Jurnal Pasopati ...*, 3(2), 118–122. <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/pasopati/article/view/10869>
- Irianto, P. O., & Febrianti, L. Y. (2017). Pentingnya Penguasaan Literasi Bagi Generasi Muda Dalam Menghadapi Mea. *Conference Proceedings Center For International Language Development Of Unissula*, 640–647. <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/elic/article/view/1282>
- Kusmiran. (2022). *Metode Guru Untuk Mengenalkan Konsep Dasar Literasi Di Paud Untuk Persiapan Masuk Sd Di Paud Pelangi*. 1(12), 1–8.
- Mardiana, D., Saprilina, Kuswari, Simpun, & Afif, C. (2021). Keefektifan Pendekatan Direct Instruction Dalam Pelatihan Implementasi Pendidikan Literasi Humanis Bagi Guru Kelas Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan ...*, 2021(13), 153–162. <http://e-journal.upr.ac.id/index.php/jp-ips/article/view/3764>  
<https://e-journal.upr.ac.id/index.php/jp-ips/article/download/3764/2865>
- Mulyadi, M., Wasim, A. T., Raharjo, A. B., & Suud, F. M. (2020). Pengembangan Minat Baca Siswa Berbasis Psikologi Pendidikan Islam Di Sekolah Dasar. *Al-Murabbi: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 6(2), 137–155. <https://doi.org/10.53627/jam.v6i2.3790>
- Nahdi, K., & Yunitasari, D. (2019). Literasi Berbahasa Indonesia Usia Prasekolah: Ancangan Metode Dia Tampan Dalam Membaca Permulaan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 446. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.372>
- Nh, M. I. S., & Winata, H. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Direct Instruction. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 49. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3262>
- Permatasari, A. N., Inten, D. N., & Mulyani, D. (2017). Literasi Dini Dengan Teknik Bercerita. *Familyedu*, 3(1), 20–28.
- Prahesti, S. I., Taulany, H., & Fauziah, S. (2019). Media Compact Disk Interaktif Berbudaya Sehat Untuk Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 377. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.149>
- Pratama, A. R. (2019). *Pengembangan Modul Membaca Kritis Dengan Model Instruksi Langsung Berbasis Nilai Karakter*. 3(November), 173–190.
- Purnamasari, N., Habibi, & Hidayat, S. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Langsung ( Direct Instruction ) Dengan Pendekatan Kontekstual Terhadap Pemahaman Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 4(2), 51–54.
- Rofah, A. N., & Mulyawati, I. (2022). Pengaruh Media Kartu Kata Terhadap Keterampilan Literasi Bahasa Peserta Didik Sekolah Dasar Islam Terpadu. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7556–7562.

- 1022 *Peningkatan Literasi Siswa Kelas I melalui Media Tekatar (Tebak Kartu Pintar) dengan Model Pembelajaran Direct Intruction – Mellinda Sevi Putri Susanti, Purwati Anggraini*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4802>
- <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3583>
- Roffiq, A., Qiram, I., & Rubiono, G. (2020). Media Musik Dan Lagu Pada Proses Pembelajaran. *Jurnal Ika Pgsd (Ikatan Alumni Pgsd) Unars*, 8(2), 304. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i2.830>
- Safitri, F., Ali, F. N., & Latipah, E. (2022). Ketidakmampuan Membaca (Disleksia) Dan Dampaknya Terhadap Perkembangan Anak. *Wasis: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(1), 37–44. <https://doi.org/10.24176/Wasis.v3i1.7713>
- Salim, N., Nasuka, M., & Abid, M. N. (2020). Aktivitas Belajar Dan Prestasi Belajarmelalui Strategi Direct Instruction. *At-Tarbiyat: Jurnal Pendidikan Islam*, 03(01), 67–85. <https://doi.org/10.37758/Jat.v1i1.100.68>
- Sapiah, Risnita, N. H. (2020). *Meningkatkan Kemampuan Membaca Dini Melalui Penggunaan Media Kartu Suku Kata Bergambar Di Tk Islam Bkmt Annisa Kuala Tungkal*.
- Tanjung, A. M. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Permainan Kartu Game Siswa Kelas Iv Sdn 015 Gunung Bungsu Tahun Pelajaran 2018 / 2019 Upaya Meningkatkan Kualitas Belajar Siswa Melalui Permainan Kartu Game Pada Mata. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(4), 820–827.
- Umar, M. S., Rapi, M., & Bostam, I. (2018). Perbandingan Direct Instruction Dan Tanya Jawab Terhadap Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas Ii Sd Inpres Rappokalling 1 Makassar Comparative Study Between Direct Instruction And Questions-Answers Toward The Students ' Reading Ability Of The Second Grad. *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 5(2), 224–235.