



JURNAL BASICEDU

Volume 7 Nomor 5 Tahun 2023 Halaman 3212 - 3227

Research & Learning in Elementary Education

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



Penerapan Fun literacy untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar

Siti Salwa Nurahmah^{1✉}, Barkah², Dhea Adela³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusa Putra, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: siti.salwa_pgsd19@nusaputra.ac.id¹, barkah@nusaputra.ac.id², dhea.adela@nusaputra.ac.id³

Abstrak

Membaca adalah kegiatan setiap hari yang bertujuan untuk memperoleh informasi, pengetahuan, menambah wawasan, dan mengembangkan keterampilan berpikir untuk inspirasi dan penemuan ide-ide baru. Rendahnya kemampuan membaca menjadi bukti bahwa proses pembelajaran yang dilakukan siswa dalam bidang pendidikan tidak mengembangkan minat baca siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan membaca pemahaman siswa kelas II SDN Sawahlega sebelum dan sesudah menerapkan *fun literacy*. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan naturalistik dan tidak dilakukan untuk menguji hipotesis. Desain penelitian menggunakan model Model Kurt Lewin, setiap langkah terdiri atas empat tahap yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif. Kemampuan membaca pemahaman siswa melalui penerapan *fun literacy* ditandai dengan meningkatnya keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bahwa melalui penerapan *fun literacy* maka kemampuan membaca pemahaman siswa kelas II SDN Sawahlega mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada skor rata-rata yang diperoleh siswa setelah menyelesaikan tes akhir dari Siklus I ke Siklus II meningkat dari 79,6 pada Siklus I menjadi 90 pada Siklus II.

Kata Kunci: *fun literacy*, kemampuan membaca pemahaman.

Abstract

Reading is an everyday activity that aims to obtain information, knowledge, add insight, and develop thinking skills for inspiration and discovery of new ideas. The low ability to read is proof that the learning process carried out by students in the field of education does not develop students' interest in reading. This study aims to determine the reading comprehension skills of second grade students at SDN Sawahlega before and after implementing *fun literacy*. This study uses Classroom Action Research (CAR) with a naturalistic approach and is not conducted to test hypotheses. The research design uses the Kurt Lewin Model, each step consists of four stages, namely: (1) planning, (2) implementation, (3) observation, and (4) reflection. Analysis of the data used in this study using descriptive quantitative. The ability to read comprehension of students through the application of *fun literacy* is characterized by increased active learning of students in the learning process. Based on the results of the research conducted, it was found that through the application of *fun literacy*, the reading comprehension ability of second grade students at SDN Sawahlega has increased. This can be seen in the average score obtained by students after completing the final test from Cycle I to Cycle II which increased from 79.6 in Cycle I to 90 in Cycle II.

Keywords: *Fun literacy*, Reading Comprehension Ability.

Copyright (c) 2023 Siti Salwa Nurahmah, Barkah, Dhea Adela

✉Corresponding author :

Email : siti.salwa_pgsd19@nusaputra.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5956>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Membaca merupakan kegiatan sehari-hari yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan dan informasi, memperoleh pemahaman dan mengembangkan kemampuan berpikir untuk menemukan inspirasi dan ide-ide baru. Membaca masih sangat lemah, padahal semua orang paham bahwa membaca sangat penting dalam masa pertumbuhan, karena tanpa membaca tidak mudah mendapatkan informasi. Membaca dapat dilakukan dengan cara membaca nyaring dan membaca dalam hati agar siswa memahami apa yang dibaca dalam buku (Elendiana, 2020). Rendahnya kemampuan membaca menjadi bukti bahwa proses pembelajaran yang dilakukan siswa dalam bidang pendidikan tidak mengembangkan minat baca siswa. Oleh karena itu, masalah disleksia siswa harus segera diatasi agar budaya membaca yang ada tidak menurun (Ilmi et al., 2021). Literasi yang rendah juga mengganggu pembelajaran dan menghambat perkembangan akademik anak. Sehingga, keterampilan membaca dasar harus diajarkan pada awal pendidikan sekolah dasar. Pentingnya kegiatan literasi ini dijabarkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penguatan Karakter Sekolah dan Pembentukan Gerakan Literasi. Selama kegiatan ini, siswa diinstruksikan untuk membaca buku yang tidak berkaitan dengan pelajaran sebelum pembelajaran dimulai yaitu 10-15 menit. Tujuan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) adalah untuk mengembangkan kebiasaan literasi di lingkungan sekolah serta meningkatkan kebiasaan dan ketelitian dalam membaca isi buku (Yunianika & ., 2019).

Kemampuan membaca merupakan hal yang melekat pada diri setiap anak, kemampuan ini dapat menjadi sumber keberhasilan akademik dan di masyarakat dapat mengantarkan pada keberhasilan di bidang lain. Membaca dapat dikatakan sebagai jendela dunia karena adanya pengetahuan dan pemahaman yang diperoleh melalui aktivitas tersebut. Ketika siswa mulai belajar membaca, mereka harus memahami makna dari bacaan itu sendiri. Akibatnya, pemahaman bacaan yang dilakukan oleh siswa pada saat membaca dapat mengarah pada pemahaman materi yang lebih dalam (Wiratsiwi, 2020). Membaca merupakan bagian integral dari dunia pendidikan karena sangat penting bagi perkembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni (IPTEKS) yang terus berkembang dan penting bagi kehidupan manusia. Banyak fakta yang dipelajari disampaikan terutama melalui media elektronik, baik lisan maupun tulisan, sehingga pemahaman bacaan sangat penting untuk memahami setiap pesan yang diterima. Kemampuan memahami bacaan sangat penting untuk keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran, karena pengetahuan dan pemahaman tidak hanya diperoleh melalui mendengarkan tetapi juga melalui membaca (Nurkhofifah, 2022).

Membaca merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kecerdasan anak. Hal ini tidak selalu dilakukan melalui pendidikan formal, tetapi juga melalui pendidikan informal. Harus ada saluran komunikasi, informasi, pengetahuan, dan lain-lain bagi masyarakat, khususnya perpustakaan sekolah. Perpustakaan sekolah bermanfaat bagi siswa dalam banyak hal: dapat meningkatkan a) pengetahuan, b) kesukaan membaca, c) kecerdasan, d) mempercepat membaca dan e) perkembangan bahasa (Mansyur, 2019). Seringkali guru hanya menggunakan bahasa yang telah dikuasainya terlebih dahulu, tanpa memperhatikan bahasa yang tepat untuk digunakan. Kemampuan berbahasa tidak dapat dipelajari hanya dengan kegiatan melafalkan, dan tidak dapat diajarkan hanya melalui uraian atau penjelasan. Bahasa tidak dikhususkan untuk membaca, tetapi juga digunakan dalam mendengarkan, menulis, dan membaca. Karena bahasa penting bagi siswa, salah satu kemampuannya adalah mampu mengkomunikasikan informasi dengan jelas dan mudah yang dapat dipahami orang lain (Menge & Pd, 2022).

Kemampuan membaca kata-kata yang berhubungan langsung dengan kosakata dan membaca bahasa awal-remaja. Pengalaman membaca anak dapat memediasi kapasitas hafalan dan pembelajaran. Hubungan antara membaca nyaring dan kosakata pengetahuan mengacu pada pembaca yang lebih cenderung membaca nyaring pada siang hari karena memiliki efek positif pada kosakata pengetahuan. Melalui media ini, anak-anak yang memiliki kemampuan membaca dan menulis lebih lancar secara konsisten memiliki pemahaman kosakata yang lebih besar daripada anak-anak yang kesulitan dalam membaca (Kleij et al., 2022).

Era *society* 5.0 mengubah dunia literasi. Munculnya literasi baru menyebabkan pergeseran menjadi lebih tegang dan menyebabkan literasi mengalami perubahan. Tulisan baca tulis, numerasi, finansial, ilmiah, dan religi harus terangkat dengan hadirnya inovasi dan transformasi ke era digital (Nurkaeti et al., 2019). Pemahaman membaca ini mungkin menjadi tanda peringatan bagi pemahaman membaca siswa. Oleh karena itu, sekolah harus mampu memastikan bahwa siswa memiliki sumber daya yang diperlukan untuk belajar menghadapi ujian melalui berbagai metode, seperti menyediakan fasilitas, mendorong siswa untuk membaca, atau mengembangkan mandat khusus untuk perilaku literasi. Jadi, tujuan guru adalah menciptakan generasi yang kompeten, berkarakter, memiliki kemampuan sastra baru, dan memiliki tingkat berpikir kritis yang tinggi (Amelia et al., 2023).

Hasil informasi dan wawancara sederhana yang diperoleh dari wali kelas II SDN Sawahlega pada hari Selasa, 28 Februari 2023 terdapat beberapa permasalahan yang diungkapkan guru terkait kemampuan membaca pemahaman yaitu 40% dari 31 siswa belum bisa memahami isi bacaan yang dibacanya, sehingga kemampuan pemahaman siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia tergolong rendah. Hal tersebut terbukti dengan nilai Bahasa Indonesia sebagian besar siswa masuk dalam predikat nilai C (cukup). Kesulitan yang dihadapi ketika memahami isi bacaan yaitu siswa belum bisa fokus terhadap pemahaman isi bacaan yang dibacanya dan hanya sampai pada kelancaran membacanya saja, sehingga untuk pemahamannya masih membutuhkan penjelasan dari guru.

Dari uraian tersebut, menunjukkan bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa dari proses belajar belum mencapai tujuan yang diharapkan. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan memberikan permainan dalam bentuk literasi yang sesuai. Sehingga guru harus memberikan modifikasi dan bimbingan, sesuai dengan solusi yang diberikan oleh peneliti terhadap kemampuan membaca dan pemahaman agar rendahnya keterampilan membaca pada siswa semakin menurun dan guru harus berkeinginan meningkatkan kemampuan berbahasa dan berbicara yang efektif, inovatif dan kreatif. Di antaranya penggunaan *fun literacy* atau permainan dalam bentuk literasi dibuat untuk menambah kemampuan membaca pemahaman siswa pada saat proses pembelajaran. Contoh *fun literacy* yang dapat digunakan yaitu kartu bergambar, bunga berkata dan kata bersambung.

Fun literacy merupakan literasi menyenangkan yang di desain untuk meningkatkan kecakapan literasi siswa dalam aspek membaca, menulis, berbicara dan berfikir kritis. *Fun literacy* memiliki tiga prinsip dasar, yaitu: a) Menyajikan kemampuan literasi dalam pembelajaran, b) Aktivitas literasi berpusat pada siswa, dan c) Memenuhi kebutuhan modalitas belajar siswa. *Fun literacy* bertujuan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran yang menghibur, dapat digunakan untuk bahan pembelajaran tertentu dan dapat memberikan literatur kepada siswa selama pembelajaran (Dewi et al., 2021). Keunggulan menggunakan *fun literacy* adalah: a) membantu dalam meningkatkan kebahagiaan dan perasaan kagum ketika seorang anak sedang belajar, b) cepat menangkap informasi, c) menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan tidak membosankan, dan d) membantu guru melalui berbagai pendekatan dan strategi pengelolaan kelas. Selain keunggulan, ada keunikan yang membedakan antara *fun literacy* dengan permainan biasa adalah terletak pada cara bermain, tujuan permainan, dan manfaat dari permainan tersebut. Kebanyakan dari permainan pada umumnya hanya bertujuan mencari siapa yang menang dan kalah. Tetapi pada *fun literacy* terdapat banyak misi yang membuat para pemain harus menyelesaikan misi tersebut dalam konteks pembelajaran, sehingga para permainan lebih banyak membaca, menganalisis, dan memahami cara permainan. Oleh sebab itu, *fun literacy* dapat mengimplementasikan pembelajaran pada anak yang awalnya malas membaca akan menjadi suka membaca (Attamimi et al., 2021).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Riana & Abadi (2022) mengemukakan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan dapat meningkatkan motivasi, mengembangkan kemandirian, dan meningkatkan pemahaman matematis siswa. Selaras dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi audiovisual dalam lokakarya sastra dapat meningkatkan kualitas proses dan

hasil pembelajaran bagi siswa di kelas pendidikan umum (Halimussakdiah et al., 2023). Anafiah (2018) mengemukakan bahwa permainan yang memperkaya keterampilan literasi dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan anak tentang fungsi bahasa tulis, menulis, dan menggunakan strategi pemahaman seperti mengidentifikasi dan mengoreksi tulisan sendiri. Sueca & Dewi (2021) mengemukakan bahwa Permainan juga dapat membantu siswa mempelajari literasi dasar. Kegiatan belajar yang dilakukan anak sekolah dasar di sekolah terkadang harus diselingi dengan permainan edukatif untuk membantu merangsang kreativitas mereka. Selain menyenangkan, hal ini dilakukan agar anak tidak bosan dengan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan definisi tersebut, *fun literacy* menjadi bahan dan acuan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas II SDN Sawahlega. Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada siswa sesudah penerapan *fun literacy*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan naturalistik dan tidak dilakukan untuk menguji hipotesis. Desain penelitian menggunakan model Model Kurt Lewin, setiap langkah terdiri atas empat tahap yaitu:

a. Perencanaan

Tahap perencanaan tindakan berlangsung melalui langkah-langkah berikut:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan materi yang akan diajarkan.
- 2) Mengembangkan alat asesmen untuk mengukur tingkat pemahaman bacaan siswa.
- 3) Menyusun instrumen observasi selama proses pembelajaran.
- 4) Menyiapkan alat dan bahan pembelajaran dengan literasi yang menyenangkan.

b. Pelaksanaan

Kegiatan yang dilakukan pada fase ini adalah kegiatan belajar mengajar dan kegiatan pengenalan yang akan dilaksanakan. Tindakan yang akan dilakukan dapat digambarkan sebagai berikut:

- 1) Mengucapkan salam, menanyakan kabar, lalu mengajak semua siswa berdo'a, melakukan presensi kehadiran siswa.
- 2) Guru mengorganisasikan materi yang berkaitan dengan materi sebelumnya.
- 3) Guru mengkomunikasikan tujuan pembelajaran.
- 4) Guru mengenalkan siswa pada *fun literacy* yang akan digunakan selama proses pembelajaran.
- 5) Guru melaksanakan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- 6) Menyiapkan formulir pendataan dengan bantuan guru. Peneliti melakukan kajian terhadap semua proses pembelajaran dan aktivitas yang dilakukan siswa selama pembelajaran.
- 7) Tes penilaian diberikan kepada semua siswa pada akhir siklus.

c. Pengamatan

Pengamatan yang dilakukan selama siklus ini merupakan pengamatan langsung yang dilakukan oleh peneliti. Observasi berlangsung selama proses pembelajaran yaitu kegiatan belajar siswa dan pembelajaran termasuk permainan literasi. Pengamatan dilakukan di SDN Sawahlega Kecamatan Cisaat.

d. Refleksi

Kegiatan refleksi berlangsung pada akhir setiap siklus. Refleksi dalam penelitian ini didasarkan pada pengamatan yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran. Dengan kata lain, refleksi adalah penilaian keberhasilan atau kegagalan pencapaian tujuan untuk menentukan tindakan selanjutnya. Pengevaluasian ulang dan rencana peningkatan untuk siklus terakhir dilakukan jika proses refleksi tidak memperoleh peningkatan.

Subjek penelitian ini adalah 31 siswa kelas II SDN Sawahlega. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu tes, non tes dan dokumentasi. Teknik pengolahan data meliputi pengamatan, tes dan dokumentasi. Bentuk tes yang digunakan yaitu *pre test* dan *post test*. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas isi dan konstruk. Validitas isi adalah uji validitas yang dilakukan oleh para ahli dengan meminta pertimbangan oleh para ahli untuk memeriksa instrumen dan mengevaluasi secara sistematis apakah butir-butir instrumen telah mewakili apa yang hendak diukur. Instrumen disusun berdasarkan kisi-kisi instrumen yang telah ditetapkan berdasarkan teori yang dipakai. Instrumen yang telah disusun, dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan para ahli dibidangnya untuk mendapatkan penilaian apakah instrumen sudah layak digunakan, atau perlu dilakukan pembenahan untuk mendapatkan hasil bahwa instrumen dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk penelitian. Validitas konstruk digunakan untuk menguji instrumen tiap item soal yang nantinya akan digunakan dalam tes individu setelah pembelajaran dengan menggunakan *fun literacy*. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif. Hasil yang diharapkan dalam penelitian ini adalah penerapan *fun literacy* dapat menjadi solusi mengenai rendahnya kemampuan membaca pemahaman pada siswa mengalami perbaikan atau perubahan selama proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di SDN Sawahlega pada bulan Mei 2023.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus yang masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi.

1. Prasiklus

Prasiklus melalui observasi pembelajaran yang telah diselesaikan dengan menganalisis hasil ulangan siswa harian yang sangat signifikan. Sehingga ditemukan solusi pemecahan masalah pada perbaikan pembelajaran yang disusun peneliti secara umum sebagai berikut:

- 1) Menetapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berdasarkan Permendikbud No. 22 Tahun 2016 dan tujuan perbaikan pembelajaran.
- 2) Merancang lembar observasi dan menyampaikan materi tindak lanjut.
- 3) Menyusun kegiatan yang terdiri dari, memilih bahan yang relevan untuk perbaikan, menentukan langkah pembelajaran, memilih metode pembelajaran yang sesuai, memilih alat peraga yang sesuai dengan materi pelajaran, dan menyusun soal pre test dan post test untuk mencapai tujuan perbaikan.

2. Siklus I

a. Perencanaan

Perencanaan disusun dan dikembangkan oleh peneliti yang dikonsultasikan dengan guru kelas II. Adapun materi pembelajaran yang dilaksanakan pada tindakan siklus I adalah tematik tema 8 keselamatan di rumah dan perjalanan subtema 1 aturan keselamatan di rumah, materi pelajaran bahasa Indonesia yaitu tentang penggunaan huruf kapital dan matematika yaitu tentang mengenal waktu.

b. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan dalam siklus I dilaksanakan selama 2 kali pertemuan yaitu 19 dan 20 Mei 2023 yang dilaksanakan berdasarkan RPP yang telah disusun. Berdasarkan RPP tersebut pelaksanaan pada semua pertemuan yaitu pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup.

1) Pertemuan pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 19 Mei 2023, indikator yang diharapkan tercapai pada pertemuan ini adalah menyebutkan penggunaan huruf kapital (nama Tuhan) sesuai aturan pada teks yang telah dibaca dan menentukan tanda waktu yang ditunjukkan jarum jam. Sebelum pembelajaran dimulai pada pendahuluan siswa dipandu oleh guru memimpin doa agar diberi kemudahan dalam memahami materi pembelajaran, mengecek kehadiran siswa, memberi kesempatan

kepada siswa mengenai pembelajaran sebelumnya yang akan dikaitkan dengan pembelajaran hari ini dan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan.

Selanjutnya kegiatan inti, guru memberikan *pre test* untuk mengetahui tingkat kemampuan membaca pemahaman pada siswa sebelum memulai pembelajaran. Guru menjelaskan secara singkat mengenai materi tentang penggunaan huruf kapital dan mengenal waktu. Setelah pembelajaran selesai, guru mengajak siswa melakukan kegiatan *fun literacy* yaitu bunga berkata. Guru memberikan penjelasan mengenai cara permainan yang akan dilakukan dan seluruh siswa mengikutinya dengan tertib.

Kegiatan penutup, guru membantu siswa membuat kesimpulan mengenai pembelajaran hari ini. Selanjutnya seluruh siswa mengerjakan post test yang diberikan oleh guru untuk mengetahui tingkat kemampuan membaca pemahaman pada siswa setelah penggunaan *fun literacy*. Kelas ditutup dengan doa bersama.

2) Pertemuan kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 20 Mei 2023, indikator yang diharapkan tercapai pada pertemuan ini adalah menemukan penggunaan tanda titik sesuai aturan pada kalimat yang telah dibaca dan menentukan tanda waktu yang ditunjukkan jarum jam. Sebelum pembelajaran dimulai pada pendahuluan siswa dipandu oleh guru memimpin doa agar diberi kemudahan dalam memahami materi pembelajaran, mengecek kehadiran siswa, memberi kesempatan kepada siswa mengenai pembelajaran sebelumnya yang akan dikaitkan dengan pembelajaran hari ini dan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan.

Selanjutnya kegiatan inti, guru memberikan *pre test* untuk mengetahui tingkat kemampuan membaca pemahaman pada siswa sebelum memulai pembelajaran. Guru menjelaskan secara singkat mengenai materi tentang penggunaan tanda titik dan mengenal waktu. Setelah pembelajaran selesai, guru mengajak siswa melakukan kegiatan *fun literacy* yaitu bunga berkata. Guru memberikan penjelasan mengenai cara permainan yang akan dilakukan dan seluruh siswa mengikutinya dengan tertib.

Kegiatan penutup, guru membantu siswa membuat kesimpulan mengenai pembelajaran hari ini. Seluruh siswa mengerjakan post test yang diberikan oleh guru untuk mengetahui tingkat kemampuan membaca pemahaman pada siswa setelah penggunaan *fun literacy*. Kelas ditutup dengan doa bersama.

c. Pengamatan

Berikut ini data hasil observasi yang digunakan untuk mengetahui kemampuan membaca pemahaman sebelum dan sesudah penerapan *fun literacy* pada siswa kelas II SDN Sawahlega. Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti menggambarkan data yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Kelas II SDN Sawahlega Selama Penerapan *Fun literacy* pada Siklus I

No.	Aspek yang diamati	Pertemuan		Rata-rata	Persentase
		1	2		
1.	Mengikuti dengan seksama segala sesuatu yang sedang disampaikan guru.	125	134	129,5	99,6
2.	Membaca buku pelajaran.	101	112	106,5	81,9
3.	Bertanya kepada guru.	77	89	83	63,8

4.	Membaca cerita dengan pelafalan yang tepat.	85	101	93	71,5
5.	Mengikuti kegiatan <i>fun literacy</i> .	122	130	126	96,9
6.	Siswa menyimak penjelasan materi dari guru.	110	119	114,5	88
7.	Menceritakan kembali isi bacaan dalam teks.	83	90	86,5	66,5
8.	Menjawab pertanyaan guru.	92	102	97	74,6
9.	Memahami isi bacaan dalam teks.	94	101	97,5	75
10.	Menyimpulkan isi bacaan.	84	89	86,5	66,5
11.	Siswa merasa senang dengan kegiatan <i>fun literacy</i> .	116	125	120,5	92,6
12.	Siswa aktif mengikuti kegiatan <i>fun literacy</i> .	111	120	115,5	88,8
13.	Kemampuan membaca pemahaman siswa meningkat.	108	115	111,5	84,6

Berdasarkan informasi pada Tabel 1, berikut disajikan grafik mengenai jumlah 30 siswa yang terpantau melakukan kegiatan pembelajaran berbagai aspek-aspek selama siklus 1. Hasil dapat dideskripsikan secara rinci dalam skala deskriptif sebagai berikut, terkait dengan setiap materi yang sedang dijelaskan oleh guru sebesar 99,6%, membaca buku pelajaran sebesar 81,9%, bertanya kepada guru sebesar 63,8%, membaca cerita dengan pelafalan yang tepat sebesar 71,5%, mengikuti kegiatan *fun literacy* sebesar 96,9%, siswa menyimak penjelasan materi dari guru sebesar 88%, menceritakan kembali isi bacaan dalam teks sebesar 66,5%, menjawab pertanyaan guru sebesar 74,6%, memahami isi bacaan dalam teks sebesar 75%, menyimpulkan isi bacaan sebesar 66,5%, siswa merasa senang dengan kegiatan *fun literacy* sebesar 92,6%, siswa aktif mengikuti kegiatan *fun literacy* sebesar 88,8%, selanjutnya, kapasitas pemahaman membaca siswa meningkat 84,6%. Selanjutnya, peneliti melakukan dan mengumpulkan data melalui tes awal dan akhir pada siklus I, seperti yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 2. Nilai Statistik Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas II SDN Sawahlega Sesudah Penerapan *Fun literacy* pada Siklus I

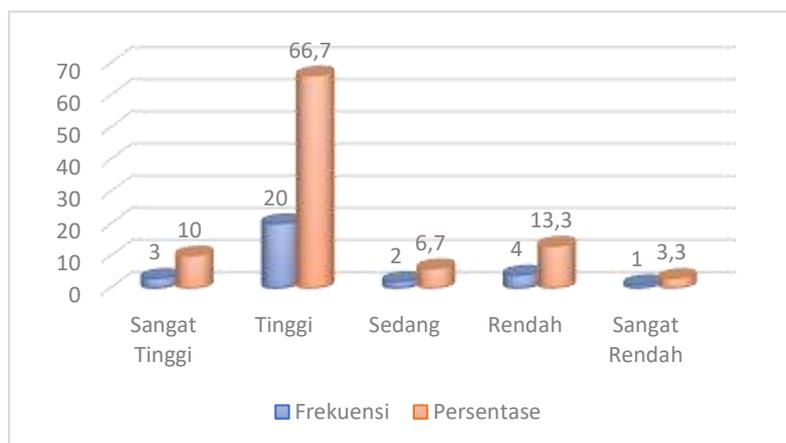
Statistik	Nilai Statistik
Subjek	30
Nilai ideal	100
Nilai tertinggi	98
Nilai terendah	23
Nilai rata-rata	79,6

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata tingkat keberhasilan belajar matematika siswa perempuan adalah sekitar 79,6. Fakta bahwa nilai terendah siswa adalah 23 dan nilai tertinggi siswa adalah 98 hampir melebihi nilai ideal menunjukkan bahwa kemampuan mereka sangat beragam. Jika hasil belajar termasuk dalam salah satu dari tiga kategori berikut, distribusi frekuensi dan perhitungan persentase akan digunakan:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas II Sesudah Penerapan Fun literacy pada Siklus I

No.	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	95-100	Sangat Tinggi	3	10
2.	75-94	Tinggi	20	66,7
3.	65-74	Sedang	2	6,7
4.	45-64	Rendah	4	13,3
5.	0-44	Sangat Rendah	1	3,3
Jumlah			30	100

Dari Tabel 3 di bawah ini terlihat bahwa rata-rata siswa yang menyelesaikan pembelajaran setelah penerapan siklus I memperoleh skor sekitar 3,3%, siswa yang mendapatkan nilai rendah sebesar 13,3%, siswa yang mendapatkan nilai sedang sebesar 6,7%, siswa yang mendapatkan nilai tinggi sebesar 66,7%, dan siswa yang mendapatkan nilai sangat tinggi sebesar 10%.



Gambar 1. Diagram Batang Hasil Evaluasi Siklus I

Adapun persentase ketuntasan belajar siswa yang diperoleh dari kemampuan membaca pemahaman pada siswa kelas II SDN Sawahlega setelah penerapan siklus I ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas II Sesudah Penerapan Fun literacy

No.	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	0-74	Tidak Tuntas	7	23,3
2.	75-100	Tuntas	23	76,7
Jumlah			30	100

Berdasarkan tabel 4 hasil belajar yang diperoleh siswa dengan nilai rata-rata dan pada ketuntasan hasil belajar yang diperoleh 23,3% dikategorikan tidak tuntas dan 76,7% tuntas. Sehingga dari hasil yang diperoleh dapat dinyatakan bahwa terjadi ketuntasan dalam proses pembelajaran karena siswa yang mencapai ketuntasan yaitu 23 siswa dari 30 siswa. Oleh karena itu peneliti berusaha untuk meningkatkan kemampuan

membaca pemahaman pada siswa dengan cara melanjutkan penelitian pada siklus II untuk melihat kemampuan membaca pemahaman siswa yang dicapai.

d. Refleksi Tindakan Siklus I

Selama pelaksanaan siklus I pada hari pertama, siswa agak murung dan kurang memahami instruksi yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, guru memikirkan bagaimana melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dengan memotivasi mereka dan membuat mereka terlibat dalam permainan yang lebih menyenangkan. Berdasarkan hasil tes siklus I, masing-masing 6,7% peserta berada pada kategori lancar, 13,3% pada kategori sedang, dan 3,3% pada kategori sangat sedang. Oleh karena itu, menurut menurut ketuntasan belajar ada tujuh siswa yang tidak fokus, yaitu siswa yang terburu-buru saat mengerjakan dan tidak memperhatikan tes dengan teliti pada soal yang diberikan oleh guru.

Hal ini disebabkan karena siswa tidak mampu memahami pelajaran yang telah diajarkan dan belum terbiasa dengan jenis permainan yang dimainkan oleh guru. Akibatnya, pemain kesulitan memahami permainan yang dimainkannya sehingga membuat mereka kurang semangat dan aktif saat permainan dimainkan. Selain itu, anak-anak sering merasa cemas dan enggan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru saat permainan sedang berlangsung. Ini masih terjadi pada pertemuan kedua. Berdasarkan hasil evaluasi bagian pertama yang menunjukkan bahwa hanya sedikit siswa yang memenuhi syarat minimal 75 yang dikenal dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga peneliti perlu mengadakan siklus II sebagai perbaikan dari siklus I.

3. Siklus II

Kemampuan membaca pemahaman pada siklus II dengan penerapan *fun literacy* adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan

Pelaksanaan tindakan kelas yang berlangsung pada siklus II sama dengan kegiatan pada siklus I. Pembelajaran siklus II merupakan tindak lanjut pelaksanaan siklus I yang telah diterapkan 2x pertemuan yakni 19 Mei 2023 dan 20 Mei 2023.

b. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan pada siklus II selama 2 kali pertemuan, diimplementasikan berdasarkan RPP yang telah disusun dan dapat dilihat pada lampiran. Pelaksanaan tindakan siklus II hampir sama dengan pelaksanaan siklus I, tetapi pada pelaksanaan siklus II ini terdapat perbaikan yang masih diperluka dari tindakan I. Materi pembelajaran yang disampaikan pada siklus II yaitu tematik tema 8 keselamatan di rumah dan perjalanan subtema 3 aturan keselamatan di perjalanan, materi pelajaran bahasa Indonesia yaitu tentang penggunaan huruf kapital dan tanda tanya, pelajaran matematika yaitu tentang menentukan konveksi satuan waktu. Urutan pelaksanaan tindakan tersebut adalah sebagai berikut.

1) Pertemuan pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 22 Mei 2023. Indikator yang diharapkan dapat tercapai pada pertemuan ini adalah menemukan penggunaan huruf kapital (nama Tuhan) sesuai aturan pada teks yang telah dibaca dan menyajikan hasil pemecahan masalah sehari-hari tentang satuan waktu.

Sebelum pembelajaran dimulai pada pendahuluan siswa dipandu oleh guru memimpin doa agar diberi kemudahan dalam memahami materi pembelajaran, mengecek kehadiran siswa, memberi kesempatan kepada siswa mengenai pembelajaran sebelumnya yang akan dikaitkan dengan pembelajaran hari ini dan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan.

Selanjutnya kegiatan inti, guru memberikan pre test untuk mengetahui tingkat kemampuan membaca pemahaman pada siswa sebelum memulai pembelajaran. Guru menjelaskan secara singkat mengenai materi tentang penggunaan huruf kapital dan mengenal waktu. Setelah pembelajaran selesai, guru mengajak siswa melakukan kegiatan *fun literacy* yaitu bunga berkata. Guru memberikan penjelasan mengenai cara permainan yang akan dilakukan dan seluruh siswa mengikutinya dengan tertib.

Kegiatan penutup, guru membantu siswa membuat kesimpulan mengenai pembelajaran hari ini. Seluruh siswa mengerjakan post test yang diberikan oleh guru untuk mengetahui tingkat kemampuan membaca pemahaman pada siswa setelah penggunaan *fun literacy*. Kelas ditutup dengan doa bersama.

2) Pertemuan kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 23 Mei 2023. Indikator yang diharapkan dapat tercapai pada pertemuan ini adalah membaca kalimat sederhana yang di dalamnya memuat aturan penggunaan tanda tanya dan menyajikan hasil pemecahan masalah sehari-hari tentang satuan waktu.

Sebelum pembelajaran dimulai pada pendahuluan siswa dipandu oleh guru memimpin doa agar diberi kemudahan dalam memahami materi pembelajaran, mengecek kehadiran siswa, memberi kesempatan kepada siswa mengenai pembelajaran sebelumnya yang akan dikaitkan dengan pembelajaran hari ini dan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan.

Selanjutnya kegiatan inti, guru memberikan pre test untuk mengetahui tingkat kemampuan membaca pemahaman pada siswa sebelum memulai pembelajaran. Guru menjelaskan secara singkat mengenai materi tentang penggunaan huruf kapital dan mengenal waktu. Setelah pembelajaran selesai, guru mengajak siswa melakukan kegiatan *fun literacy* yaitu bunga berkata. Guru memberikan penjelasan mengenai cara permainan yang akan dilakukan dan seluruh siswa mengikutinya dengan tertib.

Kegiatan penutup, guru membantu siswa membuat kesimpulan mengenai pembelajaran hari ini. Seluruh siswa mengerjakan post test yang diberikan oleh guru untuk mengetahui tingkat kemampuan membaca pemahaman pada siswa setelah penggunaan *fun literacy*. Kelas ditutup dengan doa bersama.

c. Pengamatan

Berikut ini data hasil observasi yang digunakan untuk mengetahui kemampuan membaca pemahaman sebelum dan sesudah penerapan *fun literacy* pada siswa kelas II SDN Sawahlega. Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti menggambarkan data yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Kelas II SDN Sawahlega Selama Penerapan *Fun literacy* pada Siklus II

No.	Aspek yang diamati	Pertemuan			
		1	2	Rata-rata	Persentase
1.	Mengikuti dengan seksama segala sesuatu yang sedang disampaikan guru.	134	144	139	99,2
2.	Membaca buku pelajaran.	118	131	124,5	88,9
3.	Bertanya kepada guru.	103	120	117	77,1
4.	Membaca cerita dengan pelafalan yang tepat.	102	113	107,5	76,7
5.	Mengikuti kegiatan <i>fun literacy</i> .	131	143	137	97,8
6.	Siswa menyimak penjelasan materi dari guru.	119	129	124	88,5
7.	Menceritakan kembali isi bacaan dalam teks.	98	114	106	75,7
8.	Menjawab pertanyaan guru.	103	118	110,5	78,9
9.	Memahami isi bacaan dalam teks.	104	114	109	77,8
10.	Menyimpulkan isi bacaan.	89	104	96,5	68,9
11.	Siswa merasa senang dengan kegiatan <i>fun literacy</i> .	128	138	133	95
12.	Siswa aktif mengikuti kegiatan <i>fun literacy</i> .	124	132	128	91,4
13.	Kemampuan membaca pemahaman siswa meningkat.	118	130	124	88,5

Berdasarkan data pada tabel 5 diperoleh gambaran mengenai aktivitas belajar siswa pada siklus II, berjumlah 30 siswa yang di observasi terkait aspek-aspek aktivitas belajar. Hasilnya dapat dijelaskan dalam skala deskriptif sebagai berikut, mengikuti dengan seksama segala sesuatu yang sedang disampaikan guru sebesar 99,2%, membaca buku pelajaran sebesar 88,9%, bertanya kepada guru sebesar 77,1%, membaca cerita dengan pelafalan yang tepat sebesar 76,7%, mengikuti kegiatan *fun literacy* sebesar 97,8%, siswa menyimak penjelasan materi dari guru sebesar 88,5%, menceritakan kembali isi bacaan dalam teks sebesar 77,8%, menjawab pertanyaan guru sebesar 78,9%, memahami isi bacaan dalam teks sebesar 77,8%, menyimpulkan isi bacaan sebesar 68,9%, siswa merasa senang dengan kegiatan *fun literacy* sebesar 95%, siswa aktif mengikuti kegiatan *fun literacy* sebesar 91,4%, selanjutnya kemampuan membaca pemahaman siswa meningkat 88,5%.

Selanjutnya peneliti memperoleh dan mengumpulkan data melalui *pre test* dan *post test* pada siklus II, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Nilai Statistik Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas II SDN Sawahlega Sesudah Penerapan *Fun literacy* pada Siklus II

Statistik	Nilai Statistik
Subjek	30
Nilai ideal	100
Nilai tertinggi	100
Nilai terendah	48
Nilai rata-rata	89,6

Berdasarkan Tabel 6 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata belajar siswa pada pembelajaran Tematik adalah sekitar 89,6. Nilai terendah siswa adalah 48 dan nilai tertinggi siswa adalah 100 lebih dari nilai ideal menunjukkan bahwa kemampuan mereka sangat beragam. Jika hasil belajar termasuk dalam salah satu kategori berikut, maka distribusi frekuensi dan perhitungan persentase akan digunakan:

Tabel 7. Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas II Sesudah Penerapan *Fun literacy* pada Siklus II

No.	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	95-100	Sangat Tinggi	13	43,3
2.	75-94	Tinggi	14	46,7
3.	65-74	Sedang	1	3,3
4.	45-64	Rendah	2	6,7
5.	0-44	Sangat Rendah	-	0
Jumlah			30	100

Berdasarkan tabel 7 di atas menunjukkan bahwa persentase nilai hasil kemampuan membaca pemahaman siswa setelah diterapkan siklus I adalah siswa yang mendapatkan nilai sangat rendah sebesar 0%, siswa yang mendapatkan nilai rendah sebesar 6,7%, siswa yang mendapatkan nilai sedang sebesar 3,3%, siswa yang mendapatkan nilai tinggi sebesar 46,7%, dan siswa yang mendapatkan nilai sangat tinggi sebesar 43,3%.



Gambar 2. Diagram Batang Hasil Evaluasi Siklus II

Adapun persentase ketuntasan belajar siswa yang diperoleh dari kemampuan membaca pemahaman pada siswa kelas II SDN Sawahlega setelah penerapan siklus I ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 8. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas II Sesudah Penerapan Fun literacy

No.	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	0-74	Tidak Tuntas	3	10
2.	75-100	Tuntas	27	90
Jumlah			30	100

Berdasarkan tabel 8 hasil belajar yang diperoleh siswa dengan nilai rata-rata dan pada ketuntasan hasil belajar diperoleh 10% dikategorikan tidak tuntas dan 90% tuntas. Sehingga dari hasil yang diperoleh dapat dinyatakan bahwa terjadi ketuntasan dalam proses pembelajaran karena siswa yang mencapai ketuntasan yaitu 27 siswa dari 30 siswa. Akan tetapi tersisa 3 siswa yang perlu dibimbing dan diadakan perbaikan karena belum mencapai kriteria ketuntasan belajar. Hasil yang diperoleh dapat dinyatakan bahwa terjadi ketuntasan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti beranggapan kemampuan membaca pemahaman pada siswa telah tercapai, sehingga peneliti menghentikan siklusnya.

d. Refleksi

Pelaksanaan tindakan pada siklus II pada dasarnya sama dengan siklus I, akan tetapi penekanan yang diberikan adalah bagaimana siswa mampu memahami isi teks yang dibacanya dan menyelesaikan soal post test dengan penerapan *fun literacy*. Pertemuan pertama dan kedua pada siklus II perhatian dan minat siswa pada permainan literasi semakin memperlihatkan adanya peningkatan. Hal ini terlihat dengan semakin banyaknya siswa aktif, fokus dan sangat berantusias dalam mengikuti permainan. Hasil siklus II terlihat kemampuan membaca pemahaman pada siswa meningkat baik dalam tes maupun aktif dalam pembelajaran dan permainan literasi. Sehingga pada siklus II ini sebagian besar siswa sudah mampu memahami isi teks yang dibacanya dengan cepat melalui penerapan *fun literacy*. Peningkatan yang terjadi pada siklus II dapat dilihat dengan adanya peningkatan hasil belajar, dan kemampuan membaca pemahaman pada siswa.

Meskipun demikian, dari siklus I sampai siklus II ada beberapa murid yang memiliki nilai rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Beberapa siswa tersebut mengalami kesulitan dalam membaca dan menulis, sehingga selalu tertinggal oleh teman-temannya pada saat pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu dibutuhkan bimbingan lebih baik dari lingkungan sekolah maupun dari lingkungan keluarganya. Hasil penelitian terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa pada siklus I dan siklus II terdapat berbagai perubahan yang terjadi pada aktivitas siswa terhadap kemampuan membaca pemahaman. Adapun perubahan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- a) Meningkatnya minat dan perhatian siswa untuk mengikuti setiap pembelajaran yang diberikan pada siklus I ke siklus II.
- b) Keaktifan siswa dalam menyelesaikan soal pre test dan post test yang diberikan oleh guru mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hal ini ditandai dengan banyaknya siswa yang meningkat dalam memahami isi teks yang dibacanya.
- c) Meningkatnya perasaan senang dan keaktifan siswa mengikuti kegiatan *fun literacy* yang dilakukan pada siklus I ke siklus II.
- d) Munculnya keberanian siswa dalam menjawab setiap pertanyaan yang diberikan oleh guru. Siklus I sebagian murid kurang memahami isi teks yang dibacanya sehingga banyak siswa yang diam dan tidak tahu untuk menjawab pertanyaan tersebut. Tetapi setelah pertemuan selanjutnya siswa mampu menjawab setiap pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan baik.
- e) Munculnya keberanian siswa dalam menjawab setiap tantangan pada permainan mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang mengacungkan tangannya berkali-kali untuk menjawab tantangan permainan pada siklus I, dan mengalami peningkatan yang sangat baik pada siklus II.
- f) Rasa percaya diri siswa meningkatkan, sesuai dengan semakin banyaknya siswa yang rebutan untuk menjawab tantangan dalam permainan tersebut.
- g) Kemampuan membaca pemahaman pada siswa meningkat. Hal ini terlihat dari ketuntasan belajar yang dilakukan dari siklus I ke siklus II.

Berdasarkan indikator yang telah diterapkan yaitu indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini untuk mengukur kemampuan membaca pemahaman dan aktivitas siswa ketika pembelajaran melalui pre test dan post test pada setiap awal dan akhir pembelajaran. Setiap akhir siklus pada kemampuan membaca pemahaman siswa dengan penerapan *fun literacy* mengalami peningkatan yang nyata sehingga dapat dikategorikan baik. Hasil belajar siswa mencapai minimal 75 ke atas dan secara klasikal ketuntasan belajar siswa mencapai 79,6% dengan nilai KKM 75.

Rendahnya kemampuan membaca siswa pada dasarnya dilatarbelakangi oleh faktor internal a) Fisiologis: Mata dan Telinga, b) Psikologi: Kecerdasan, Kemampuan Persepsi Visual, Kosakata Penguasaan, Sikap Terhadap Membaca dan Minat Membaca. Faktor eksternal meliputi: 1) Pendidikan: teknik pengajaran yang efektif, kurikulum yang menarik, dan sumber daya yang tersedia, dan 2) Sosial: motivasi berbasis masyarakat. Untuk memastikan kegiatan literasi ini berjalan dengan lancar dan efektif, serta memberikan solusi terhadap permasalahan kemampuan membaca siswa, maka perlu digunakan kegiatan literasi yang menyenangkan dalam proses pembelajaran. Hal ini karena penggunaan *fun literacy* dapat menjadi cara yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan stimulasi siswa (Munsi, 2020).

Munculnya literasi baru menyebabkan pergeseran menjadi lebih tegang dan menyebabkan literasi mengalami perubahan. Tulisan baca tulis, numerasi, finansial, ilmiah, dan religi harus terangkat dengan hadirnya inovasi dan transformasi ke era digital Hal ini perlu disadari bahwa pembelajaran yang dilakukan tanpa diberikan permainan dapat membosankan untuk anak, sehingga suasana kelas tidak menyenangkan dan anak malas untuk mengikuti pembelajaran. Kegiatan *fun literacy* dapat menumbuhkan minat membaca dan mengurangi rendahnya minat membaca pada siswa. Kegiatan ini dilakukan sebelum dan sesudah membaca dengan memberikan tebak-tebakan seperti anak menyebutkan nama-nama hewan atau buah yang berawal dari huruf A dan sebagainya, hal ini opsional dilakukan sehingga anak-anak tidak jenuh.

Banyak perubahan yang terjadi pada aktivitas siswa yang berkaitan dengan kemampuan membaca pemahaman, sesuai dengan temuan penelitian pada siswa membaca pemahaman selama siklus I dan II. Berkenaan dengan upaya meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada siswa SDN Sawahlega dengan diterapkannya *fun literacy* dalam pembelajaran siswa. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa

kemampuan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan di kelas II SDN Sawahlega dapat meningkat. Hal ini didukung oleh hasil analisis data yang menunjukkan bahwa tingkat peningkatan hasil belajar siswa pada program literasi menyenangkan kelas dua mengalami peningkatan. Siklus I masing-masing adalah 79,6 dan Siklus II adalah 89,6. Rata-rata yang dimaksud menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami pengetahuan melalui penggunaan *fun literacy* mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.

Peneliti siklus I lebih mendorong siswa untuk membaca teks dengan baik tanpa terburu-terburu, selama pembelajaran berlangsung siswa yang sebelumnya terburu-buru ketika disuruh membaca bersama-sama, mulai ada kemauan untuk mengikutinya dengan baik. Hal ini disebabkan karena adanya tantangan pada permainan yang diberikan pada setiap akhir pertemuan siklus I, dapat terlihat dari kesenangan pada siswa untuk mengikuti *fun literacy* tersebut. Sehingga hasil pembelajaran siswa mencapai nilai rata-rata 79,6 dan jika dimasukkan ke dalam kategori skala lima berada pada kategori tinggi. Setelah refleksi siklus I, beberapa perbaikan yang perlu dilakukan adalah memberikan siswa banyak waktu untuk menjawab tantangan pada permainan yang diberikan. Hal ini dilakukan untuk membantu siswa memahami dan memahami teks yang disajikan sehingga dapat meningkatkan hasil pembelajaran siklus kedua.

Siklus II terlihat bahwa keaktifan dan kefokusannya siswa menjawab tantangan dalam permainan yang diberikan mengalami peningkatan. Setelah diberikan *post test* pada akhir pertemuan, nilai rata-rata pada siklus II yaitu 89,6 dan jika dikategorikan dalam skala lima berada pada kategori tinggi. Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan kemampuan membaca pemahaman pada siswa melalui penerapan *fun literacy* dari siklus I ke siklus II. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 9. Persentase Pencapaian Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Sawahlega Sesudah Penerapan *Fun literacy* pada Siklus I dan Siklus II

Siklus	KKM	Tidak Tuntas	Tuntas	Persentase	Kategori
I	75	7	23	76,7	Sedang
II	75	3	27	90	Tinggi

Berdasarkan tabel.9 menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 76,7% dan setelah dikategorikan berada pada kategori sedang, sedangkan pada siklus II terlihat bahwa nilai rata-rata siswa sebesar 90% dan berada pada kategori tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan *fun literacy* dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada siswa. Data hasil yang diperoleh dari hasil penelitian ini sekaligus mendukung hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurjannah (2020) (Putri et al., 2022) (Farroh et al., 2022) yang menyatakan bahwa permainan menjadi salah satu cara atau fasilitas pembelajaran agar aktifitas pembelajaran tidak membosankan. Melalui bermain (berpurapura), mereka mencoba untuk bermain peran, mengatasi perasaan yang tidak nyaman, memperoleh pengertian dari pandangan orang lain, dan membangun gambaran dari dunia sosial. Siswa mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, mengalami kegembiraan dalam berkreatifitas, dan menjadi cakap dalam berbahasa. Peningkatan kemampuan membaca pemahaman pada siswa disebabkan oleh penerapan *fun literacy* yang disesuaikan untuk mencapai indikator membaca pemahaman. Hal tersebut dibuktikan dari temuan peneliti bahwa siswa kelas II SDN Sawahlega telah mencapai hampir seluruh indikator kemampuan membaca pemahaman. *Fun literacy* dapat memberikan dampak yang sangat baik terhadap perkembangan keilmuan yaitu meningkatkan keterampilan belajar siswa dengan membantu meningkatkan kegembiraan dan rasa hormat anak dalam belajar, mengumpulkan informasi dengan cepat, menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan tidak membosankan, serta memberikan pendekatan dan strategi pendukung manajemen kelas yang berbeda kepada guru.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh setelah dilaksanakan penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan *fun literacy* maka kemampuan membaca pemahaman siswa kelas II SDN Sawahlega mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada skor rata-rata yang diperoleh siswa setelah menyelesaikan tes akhir dari Siklus I ke Siklus II meningkat dari 79,6 pada Siklus I menjadi 90 pada Siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, D. J., Wahyu, I., Utami, P., & Ulum, B. (2023). *Implementation analysis and problems of implementing of literacy movement in primary schools*. 8(2), 212–225.
- Anafiah, S. (2018). Permainan Bahasa sebagai Media Literasi Siswa Kelas Rendah SD Kota Yogyakarta. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1), 29. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1.2190>
- Attamimi, I. F., Kamaliyah, M., Nurjanah, S., & Dewinggih, T. (2021). *Meningkatkan Minat Belajar dengan Metode Fun Learning pada Masa Pandemi Covid-19 di Desa Kumbung Increasing Interest in Learning with Fun Learning Methods during the Covid-19 Pandemic in Kumbung Village*. November.
- Dewi, N. L. W. R., Suarni, N. K., & Agustiana, I. G. A. T. (2021). Media Fun Thinkers Berbasis Soal Literasi untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar Pada Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 233. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37939>
- Elendiana, M. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 54–60. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.572>
- Farroh, K., Nugraha, E., & Farhurohman, O. (2022). *PENGUNAAN MEDIA WAYANG KARTUN MELALUI MODEL PAIRED STORYTELLING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN To Improve Reading Comprehension*. 14(01), 37–50.
- Halimussakdiah, Suwandi, S., & Sumarwati, N. E. (2023). *Utilization of Literacy Workshop to Improve Reading Ability of Elementary School Students*. 16(1), 897–918.
- Ilmi, N., Wulan, N. S., & Wahyudin, D. (2021). Gerakan Literasi Sekolah dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2866–2873. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/990>
- Kleij, S. W. Van Der, Burgess, A. P., Ricketts, J., Shapiro, L. R., Kleij, S. W. Van Der, Burgess, A. P., Ricketts, J., & Shapiro, L. R. (2022). Scientific Studies of Reading From Bibliophile to Sesquipedalian : Modeling the Role of Reading Experience in Vocabulary and Reading Comprehension From Bibliophile to Sesquipedalian : Modeling the Role of Reading Experience in Vocabulary and Reading Compr. *Scientific Studies of Reading*, 26(6), 514–526. <https://doi.org/10.1080/10888438.2022.2068418>
- Mansyur, U. (2019). Gempusta: Upaya Meningkatkan Minat Baca. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra II FBS UNM, December*, 203–2017. <https://osf.io/va3fk>
- Menge, T., & Pd, S. (2022). Penerapan Metode Diskusi untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Lisan Bagi Siswa Kelas II SDI Ende 10. *Jurnal Literasi: Pendidikan Dan Humaniora ISSN*, 7(1), 12–21. <http://uniflor.ac.id/e-journal/index.php/literasi/article/view/1770>
- Munsi, M. F. (2020). Analisis kemampuan membaca pemahaman siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV di SDN Cipondoh 5 Kota Tangerang. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra II FBS UNM, 1*, 1–6.
- Nurjannah, A., Apriliya, S., & Mustajin, A. (2020). Perencanaan pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional sebagai Afirmasi Literasi Budaya di SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 4(1), 47–55. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v4i1.25398>
- Nurkaeti, N., Aryanto, S., & Gumala, Y. (2019). *READ ALOUD: AN LITERACY ACTIVITY IN*

3227 *Penerapan Fun Literacy untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar – Siti Salwa Nurahmah, Barkah, Dhea Adela*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5956>

ELEMENTARY. 3(2), 55–61.

Nurkhofifah, F. I. (2022). *Penggunaan Media Smartboard dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman* Fitria Indar Nurkhofifah. 6(2), 2701–2709.

Putri, A. R., Ardianti, S. D., & Ermawati, D. (2022). *Model Scramble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca*. 8(3), 1192–1199. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3162>

Riana, N., & Abadi, A. P. (2022). *Fun Math Learning For Elementary School Students Through Interactive Puzzle Media*. 6(1), 25–34. <https://doi.org/10.35706/sjme.v6i>

Sueca, I. N., & Dewi, I. A. (2021). Pengembangan Klinik Literasi Berbasis Permainan Bahasa Dalam Kegiatan Literasi Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19. *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 12(2), 252. <https://doi.org/10.31764/paedagoria.v12i2.4964>

Wiratsiwi, W. (2020). Penerapan Gerakan Literasi Sekolah Di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 230–238. <https://doi.org/10.24176/re.v10i2.4663>

Yunianika, I. T., & . S. (2019). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar Dharma Karya Universitas Terbuka. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 507. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.17331>