

ANALISIS PENINGKATAN KEMAMPUAN LITERASI DAN NUMERASI DENGAN MENGGUNAKAN CROSSWORD PUZZLE GAME PADA SISWA SDN 4 NAMPU

Business Cases Report Asistensi Mengajar MB-KM
Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana S1 Akuntansi

Program Studi Akuntansi



Disusun oleh:

TRI HANDAYANI
NIM. 31401900273

**PROGRAM STUDI S1 AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
SEMARANG
2023**

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
DAFTAR ISI.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar belakang	1
1.2. Tujuan Kampus Mengajar.....	3
1.3. Manfaat Kampus Mengajar.....	3
1.4. Tujuan Penulisan Topik Asistensi Mengajar	3
BAB II PROFIL MITRA SATUAN PENDIDIKAN	6
2.1. Profil Sekolah	6
2.1.1. Profil SDN 4 Nampu.....	6
2.1.2. Struktur Organisasi Mitra Satuan Pendidikan	6
2.1.3. Visi dan Misi Mitra Satuan Pendidikan	7
2.1.4. Kegiatan mitra sekolah	7
2.2. Aktivitas Asistensi Mengajar	8
2.3. Penerjunan.....	8
2.4. Pengenalan Lingkungan Persekolahan.....	8
2.2.1. Mengajar	10
2.2.2. Administrasi.....	13
2.2.3. Teknologi.....	14
2.2.4. Program Mahasiswa.....	14
2.2.5. Penarikan dan Perpisahan Kampus Mengajar.....	18

BAB III IDENTIFIKASI MASALAH	19
BAB IV KAJIAN PUSTAKA	26
4.1. Literasi	26
4.2. Numerasi.....	29
4.3. Pengertian Teka-teki silang (Crossword)	34
4.4. Metode Pembelajaran.....	35
4.5. Kerangka Pikir.....	42
Bagan Kerangka Pikir	44
BAB V	45
METODE PENELITIAN.....	45
5.1 Rancangan Penelitian	45
5.2 Populasi dan Sampel.....	46
5.2.2 Sampel.....	47
5.3 Definisi Operasional Variabel.....	47
5.4 Strategi pembelajaran	48
5.5 Instrumen Penelitian	48
5.6 Teknik Pengumpulan Data	48
5.7 Teknik Analisis Data.....	48
BAB VI.....	50
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	50
6.1 Hasil penelitian.....	50
6.2 Pembahasan	54
BAB VII	59
KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	59
7.1 Kesimpulan.....	59
7.2 Rekomendasi	60

BAB VIII.....	61
REFLEKSI DIRI	61
DAFTAR PUSTAKA.....	63



PERNYATAAN LAPORAN ASISTENSI MENGAJAR

NIM : 31401900273

Program Studi : S1 Akuntansi

Semarang, 13 Maret 2023

10000
MERAI TEMPEL
BA2AKX319314847

Tri Handayani

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

ANALISIS PENINGKATAN KEMAMPUAN LITERASI DAN NUMERASI DENGAN MENGGUNAKAN CROSSWORD PUZZLE GAME PADA SISWA SDN 4 NAMPU

Disusun Oleh :

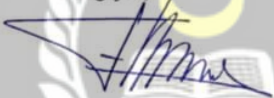
Tri Handayani

NIM : 31401900273

Telah dipertahankan di depan penguji
Pada tanggal 10 Februari 2023

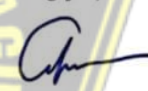
Susunan Dewan Penguji

Penguji 1,



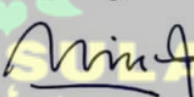
Dr. Drs. Chrisna Suhendi, SE, MBA, Ak, CA
NIK. 0603046301

Penguji 2,



Ahmad Hijri Alfian, SE., M.Si
NIK. 211421032

Pembimbing,



Dr. Winarsih, SE., M.Si., CSRS., CSRA
NIK. 2114415029

Business Cases Report Asistensi Mengajar MBKM ini telah diterima sebagai
salah satu persyaratan
Untuk memperoleh Gelas Sarjana Ekonomi Tanggal, 23 Februari 2023

Ketua Program Studi Akuntansi



Provita Wijayanti, SE., M.Si., Akt., CA
NIK. 211403012

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga pembuatan laporan kampus mengajar Merdeka Belajar Kampus Merdeka yang berjudul “Pengaruh Crossword Puzzle Terhadap Peningkatan Kemampuan Literasi Dan Numerasi Siswa SDN 4 Nampu” ini dapat selesai sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Laporan MBKM ini diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Fakultas Ekonomi Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

Penulis sadar bahwa selesainya pembuatan laporan MBKM ini adalah atas bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak. Maka dari itu perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Gunarto, SH., MH, selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung.
2. Prof. Dr. Heru Sulistyono, S.E., M.Si selaku Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Islam Sultan Agung.
3. Profita Wijayanti, S.E., M.Si., Ak., CA selaku Ketua Jurusan S1 Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Islam Sultan Agung
4. Dr. Winarsih, S.E., M.Si., CSRS., CSRA, selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan serta *support* hingga penyusunan Laporan MBKM.
5. Zhul Fahmi Hasani, S.Pd, selaku Dosen Pembimbing Lapangan
6. Sri Astuti, S.Pd, selaku Kepala Sekolah SDN 4 Nampu.
7. Vita Ari Wijaya, S.Pd, selaku Wali Kelas 4 SDN 4 Nampu yang telah membimbing dan memberikan arahan serta nasihat selama pengabdian Kampus Mengajar.
8. Seluruh Dewan Guru SDN 4 Nampu yang telah membimbing selama masa pengabdian Kampus Mengajar.
9. Siswa kelas A dan seluruh siswa SDN 4 Nampu yang telah berkenan dan bekerjasama selama penelitian dan selama pengabdian Kampus Mengajar.
10. Tim Mahasiswa Kampus Mengajar SDN 4 Nampu yang bekerjasama dengan baik dalam masa pengabdian Kampus Mengajar.

11. Kedua orang tua penulis, Bapak Podho dan Ibu Yati yang selalu memberikan kasih sayang, doa, nasihat, dan dukungannya setiap langkah penulis yang merupakan anugerah terbesar dalam hidup.
12. Kakak-kakak tercinta penulis, Sugiarti dan Ana Rahayu Ningsih terimakasih atas doa dan segala dukungannya.
13. Keluarga dan teman-teman penulis di Pondok Pesantren Asshodiqiyah, khususnya Pengurus Santri Putri 2021/2023 yang telah membantu.
14. Seluruh pihan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir skripsi ini.

Dalam penyusunan Laporan Akhir Program MBKM ini, penulis menyadari bahwa hasil laporan ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritikan serta saran yang bersifat membangun dari pembaca guna perbaikan dan penyempurnaan Laporan Akhir MBKM ini.

Semarang, Januari 2023

Penulis,



Tri Handayani

ABSTRAK

Pengaruh crossword puzzle game terhadap peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa SDN 4 Nampu. Laporan asistensi mengajar MB-KM ini ditujukan untuk mengetahui pengaruh crossword puzzle game terhadap peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa kelas A SDN 4 Nampu. Untuk keperluan tersebut, pengamatan dan pengumpulan data telah dilakukan 5 bulan selama asistensi mengajar di SDN 4 Nampu. Kajian teori secara kritis telah dilakukan untuk menjelaskan berbagai masalah yang ditemui terkait dengan pengaruh crossword puzzle game terhadap peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa kelas A SDN 4 Nampu. Metode penelitian menggunakan pretes dan postes untuk mengukur kemampuan literasi dan numerasi sebelum dan sesudah iterapkannya teka-teki silang sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum dan setelah diterapkannya permainan kreatif dalam pembelajaran. Dengan kata lain, permainan kreatif memiliki dampak signifikan terhadap kemampuan literasi dan numerasi siswa kelas A SDN 4 Nampu.

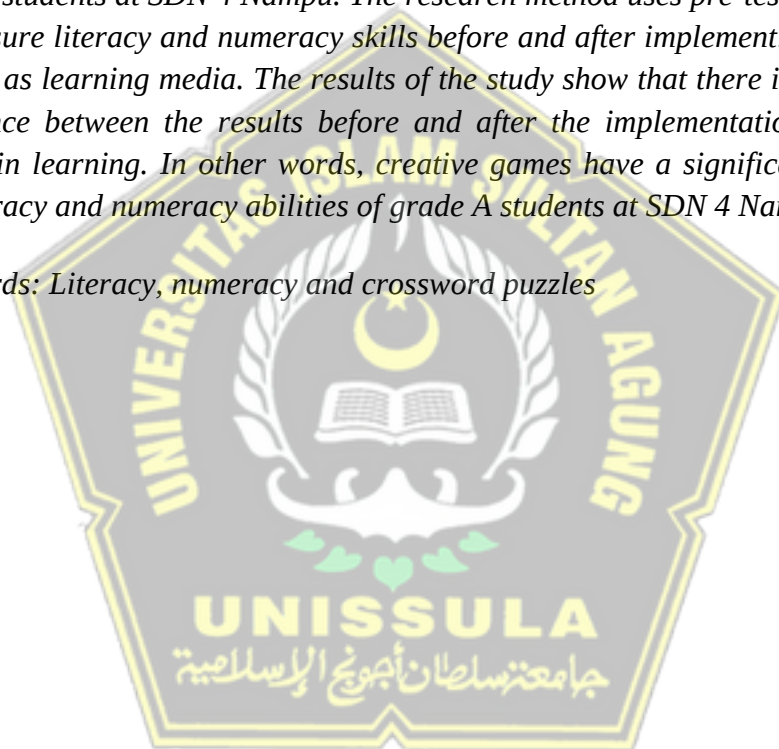
Kata Kunci: *Literasi, numerasi, dan teka-teki silang*



ABSTRACT

The effect of crossword puzzle game on improving the literacy and numeracy skills of SDN 4 Nampu students. This MB-KM teaching assistance report is intended to determine the effect of the crossword puzzle game on improving the literacy and numeracy abilities of class A students at SDN 4 Nampu. For this purpose, observations and data collection have been carried out for 5 months during teaching assistance at SDN 4 Nampu. A critical theoretical study has been carried out to explain the various problems encountered related to the effect of the crossword puzzle game on improving the literacy and numeracy abilities of class A students at SDN 4 Nampu. The research method uses pre-test and post-test to measure literacy and numeracy skills before and after implementing crossword puzzles as learning media. The results of the study show that there is a significant difference between the results before and after the implementation of creative games in learning. In other words, creative games have a significant impact on the literacy and numeracy abilities of grade A students at SDN 4 Nampu.

Keywords: Literacy, numeracy and crossword puzzles



BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar belakang

Kampus Merdeka merupakan bagian dari kebijakan Merdeka Belajar oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa/i untuk mengasah kemampuan sesuai bakat dan minat dengan terjun langsung ke dunia kerja sebagai persiapan karier masa depan. Ada beberapa program MBKM (Merdeka Belajar Kampus Mengajar) yakni Pertukaran Pelajar, Magang, Asistensi Mengajar di Satuan Pendidikan, Penelitian/Riset, Proyek Kemanusiaan, Kegiatan Kewirausahaan, Studi/Proyek Independen, dan Membangun Desa/ Kuliah Kerja Nyata Tematik. Adapun pada program asistensi mengajar di satuan pendidikan atau Kampus Mengajar bertujuan untuk memberikan solusi bagi Sekolah Dasar yang terdampak pandemic dengan memberdayakan para mahasiswa yang berdomisili di sekitar wilayah sekolah untuk membantu para guru dan kepala sekolah dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di tengah pandemi Covid-19.

Pembelajaran jarak jauh di sekolah khususnya yang berstatus 3T (Tertinggal, Terdepan, Terluar) sangat terkendala permasalahan logistik, dan ada risiko hilangnya proses pembelajaran yang efektif. Dengan kehadiran mahasiswa diharapkan mampu memberikan inovasi pembelajaran, kolaborasi bersama guru dan inspirasi bagi siswa. Sehingga siswa dapat beradaptasi dengan setiap perubahan yang terjadi secara cepat dan tidak dapat diprediksi.

Penulis mengikuti program Kampus Mengajar Angkatan 2 pada tahun 2021 di SDN 4 Nampu kurang lebih selama 5 bulan. SDN 4 Nampu berlokasi di Desa Nampu, Kecamatan Karangrayung, Kabupaten Grobogan Jawa Tengah. Sekolah ini masih memiliki akreditasi B yang berada di permukiman yang masih dikelilingi hutan. Mayoritas pekerjaan orang tua siswa adalah sebagai petani dan menjadi perantau di kota, sehingga waktu untuk belajar bersama anak sangat kurang. Padahal peranan orang tua sangat penting dalam pembelajaran secara online di masa pandemi sekarang. Hal ini menyebabkan tingkat kemampuan literasi dan numerasi siswa rendah. Diharapkan dengan adanya Kampus Mengajar dapat memberikan inovasi dan semangat dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas literasi dan numerasi siswa sesuai dengan tujuan diadakannya Kampus Mengajar Angkatan 2 oleh Menteri Nadiem Makarim.

Literasi bukan hanya aktivitas atau kemampuan dalam membaca saja, namun juga kemampuan menganalisis dan memahami sebuah konsep. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat Indarto (2017:12), bahwa literasi adalah kegiatan memahami dan mengakses berbagai aktivitas yang dilakukan seperti membaca, menulis dan melakukan kegiatan praktik yang disesuaikan dengan pengetahuan dan hubungan sosial. Sedangkan numerasi diartikan sebagai pengetahuan dan kecakapan untuk dapat menggunakan angka dan simbol yang berkaitan dengan matematika dasar agar dapat memecahkan berbagai masalah praktis yang ada dalam konteks kehidupan sehari-hari yang beraneka ragam. Dapat juga dipahami sebagai kemampuan dalam menganalisis berbagai informasi yang ditampilkan melalui berbagai bentuk (bagan, tabel, grafik, dsb) serta menggunakan interpretasi

hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan menetapkan suatu keputusan. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Han, dkk (2017:3). Sehingga dapat disimpulkan bahwa literasi dan numerasi ini sangat dibutuhkan siswa dalam kehidupan.

1.2. Tujuan Kampus Mengajar

Tujuan Kampus Mengajar atau asistensi mengajar di satuan Pendidikan antara lain:

- 1) Memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan minat nya dalam bidang pendidikan
- 2) Membantu guru dalam mengajar dan memberikan inovasi pembelajaran

1.3. Manfaat Kampus Mengajar

Manfaat program asistensi mengajar disatuan pendidikan dapat dirasakan oleh semua pihak. Terutama mahasiswa telah mendapatkan pengalaman yang tidak didapatkan selama di kuliah. Selain itu mahasiswa kampus mengajar dapat menuangkan ide-ide serta inovasi yang berguna dalam peningkatan efektivitas dalam pembelajaran, mendapat pengalaman mengajar meski bukan bidang yang digeluti, menyelesaikan masalah, public speaking dan memperluas wawasan. Sedangkan manfaat bagi mitra satuan pendidikan, kegiatan yang sudah terlaksanakan akan meningkatkan kualitas pendidikan di lingkungan sekolah.

1.4. Tujuan Penulisan Topik Asistensi Mengajar

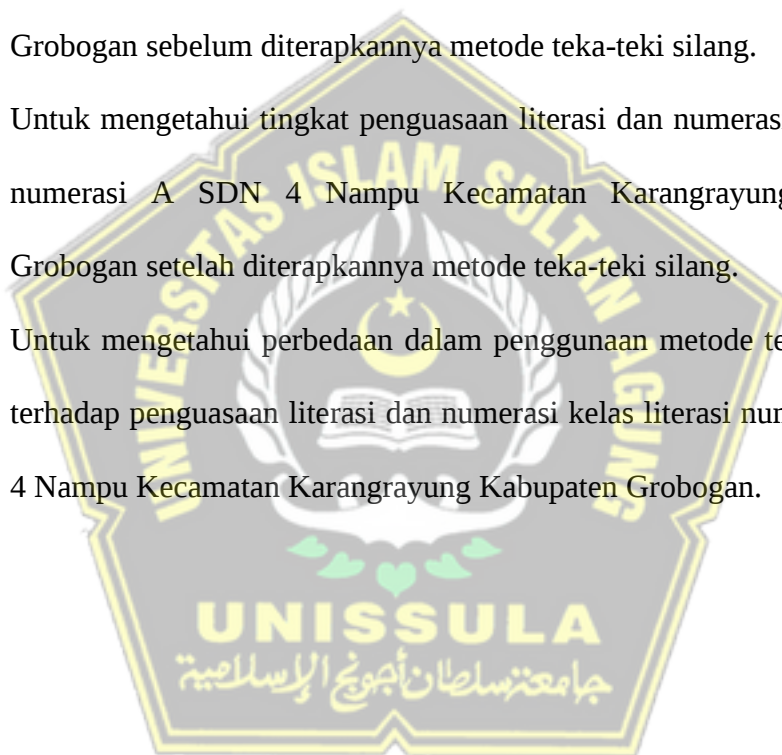
Kegiatan asistensi mengajar telah dilaksanakan selama kurang lebih 5 bulan yang berada di SDN 4 Nampu tepatnya di Dusun Dumbong RT 01 RW 09, Desa Nampu, Kecamatan Karangrayung, Kabupaten Grobogan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan kurang lebih dua minggu telah terungkap beberapa kasus yang dialami peserta didik maupun tenaga pengajar, terutama pada saat pandemik yang mana sekolah diharuskan daring.

Seluruh siswa SDN 4 Nampu bertempat tinggal di Desa Nampu yang berada sekitar 5 menit perjalanan sampai waduk Kedung Ombo dan dikelilingi oleh hutan. Sehingga permasalahan yang terjadi tidak hanya disebabkan oleh lingkungan sekolah saja melainkan dari lingkungan tempat tinggal sangat mempengaruhi terutama peran orang tua. Kemampuan literasi dan numerasi siswa SDN 4 Nampu tidak dapat dinilai berdasarkan tingkatan kelas yang ditinggali. Ketidakmerataan kemampuan literasi dan numerasi dalam kelas disebabkan karena faktor yaitu pembelajaran daring yang kurang efektif, orang tua yang kurang mendukung dalam proses pembelajaran serta kurangnya kemauan dan minat siswa. Oleh sebab itu mahasiswa Kampus Mengajar memberikan inovasi pembelajaran yaitu dengan adanya kelas literasi.

Kelas literasi terbagi menjadi 4 kelompok kelas dengan identifikasi sesuai kemampuan siswa dalam hal literasi dan numerasi. Tujuannya agar diantara siswa tidak terjadi kesenjangan dalam materi pembelajaran. Selain itu, siswa dapat lebih fokus terhadap materi literasi dan numerasi sesuai dengan kemampuan masing-masing.

Salah satu inovasi pembelajaran dalam program ini adalah crossword puzzle game (teka-teki silang). Metode pembelajaran ini diberikan kepada siswa kelas literasi numerasi A dengan jumlah 30 siswa. Adapun tujuan dari penulisan ini ialah:

1. Untuk mengetahui tingkat penguasaan literasi dan numerasi kelas literasi numerasi A SDN 4 Nampu Kecamatan Karangrayung, Kabupaten Grobogan sebelum diterapkannya metode teka-teki silang.
2. Untuk mengetahui tingkat penguasaan literasi dan numerasi kelas literasi numerasi A SDN 4 Nampu Kecamatan Karangrayung, Kabupaten Grobogan setelah diterapkannya metode teka-teki silang.
3. Untuk mengetahui perbedaan dalam penggunaan metode teka-teki silang terhadap penguasaan literasi dan numerasi kelas literasi numerasi A SDN 4 Nampu Kecamatan Karangrayung Kabupaten Grobogan.



BAB II

PROFIL MITRA SATUAN PENDIDIKAN

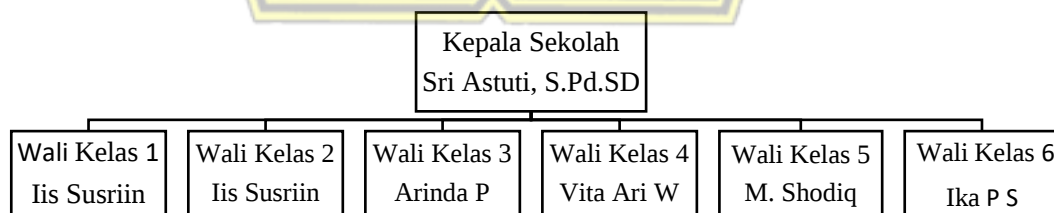
2.1. Profil Sekolah

2.1.1. Profil SDN 4 Nampu

SDN 4 Nampu NPSN (20314014) merupakan lembaga pendidikan yang dikelola oleh pemerintah daerah. Didirikan pada tanggal 01 November 1985 dengan SK Pendirian Sekolah 421.2/004/15/63/85. Berada di Dusun Dumbong, Desa Nampu, Kecamatan Karang Rayung, Kabupaten Grobogan Jawa Tengah, Kode po, 58163.

Visi SDN 4 Nampu adalah “Terwujudnya warga sekolah yang terdidik, terbudaya, sopan santun, beriman, bertawa, berpotensi dan terampil berdasarkan budaya”. Kurikulum yang digunakan pada tahun ajaran 2021-2022 adalah kurikulum 2013 yang telah direvisi.

2.1.2. Struktur Organisasi Mitra Satuan Pendidikan



2.1.3. Visi dan Misi Mitra Satuan Pendidikan

Visi

“Terwujudnya warga sekolah yang terdidik, terbudaya, sopan santun, beriman, bertawa, berpotensi dan terampil berdasarkan budaya bangsa”

Misi

- 1) Menanamkan budaya belajar pada warga sekolah
- 2) Menanamkan budaya tertib
- 3) Menyiapkan generasi yang bermartabat dalam kehidupan sosial, berbangsa, dan bernegara
- 4) Membangun citra sekolah sebagai mitra terpercaya di masyarakat
- 5) Menjamin penyelenggaraan pendidikan yang efektif dan ramah anak
- 6) Menyiapkan generasi yang cerdas dan terampil

2.1.4. Kegiatan mitra sekolah

Kegiatan SDN 4 Nampu dibatasi hanya kegiatan belajar mengajar dilakukan pada hari senin sampai dengan jumat yang dilaksanakan secara online dan offline. Pembelajaran tatap muka dilaksanakan secara selang seling antara online dan offline serta bergantian antara tingkatan kelas atas dan tingkatan kelas bawah. Kegiatan ini berlangsung selama 2 jam per sekali tatap muka tanpa istirahat. Sesuai peraturan yang ada di Kabupaten Grobogan terkait kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dengan sistem Guling (Guru Keliling) yang dilaksanakan maksimal 2 jam dalam setiap pembelajaran. Namun, dikarenakan kondisi lingkungan masyarakat tidak mendukung diadakannya Guling serta siswa-

siswi di SDN 4 Nampu hanya 58 Siswa, maka kegiatan belajar mengajar dilaksanakan di sekolah.

2.2. Aktivitas Asistensi Mengajar

Kegiatan MBKM Kampus Mengajar Angkatan 2 selama kurang lebih 5 bulan dimulai dari penerjanaan tanggal 2 Agustus 2021 sampai Penarikan pada tanggal 17 Desember 2021.

2.3. Penerjunan

Penerjunan Mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 2 di SDN 4 Nampu yang berada di Desa Nampu, Kecamatan Karangrayung, Kabupaten Grobogan pada tanggal 2 Agustus 2021. Sebelum menuju SDN 4 Nampu mahasiswa kampus mengajar mengadakan pertemuan dengan pihak Disdikbudpora Kabupaten Grobogan secara online guna membahas tentang perizinan dan mekanisme pengambilan surat tugas. Setelah mendapatkan perizinan dan surat tugas dari Disdikpora Kabupaten Grobogan mahasiswa Kampus mengajar menemui Bu Sri Astuti sebagai Kepala sekolah, Guru-guru serta perwakilan dari kepala dusun. Pertemuan tersebut diadakan guna memperkenalkan diri, menjelaskan maksud dan tujuan serta menyampaikan surat tugas dari Disdikbudpora Kabupaten Grobogan.

2.4. Pengenalan Lingkungan Persekolahan

1) Sistem Pembelajaran

Sistem pembelajaran yang dilakukan selama pandemi di SDN 4 Nampu ialah Daring dan Guling. Pembelajaran Guling dilakukan karena di daerah Nampu sangat sulit mendapatkan sinyalinternet. Pembagian Jadwal pembelajaran dijabarkan sebagai berikut:

- Kelas rendah (1-3) pada hari Senin, Rabu, dan Jumat.
- Kelas tinggi (4-6) pada hari Selasa, Kamis, dan Sabtu.

Pembelajaran dilakukan dengan menjelaskan materi yang ada dalam LKS atau modul selama 2 jam. Selanjutnya sebarikan tugas terkait materi yang telah di jelaskan. Pembelajaran juga masih minim dalam penggunaan teknologi, mengingat koneksi internet yang sulit.

2) Sarana dan Prasarana Sekolah

- Gedung 1 terdiri dari 3 ruang untuk kelas 1 dan 2, 3, dan ruang guru
- Gedung 2 terdiri dari 3 ruang untuk kelas 4, 5, dan 6
- Tempat parkir dengan ukuran 2 x 4 m
- Kamar mandi/WC untuk guru dan siswa secara terpisah

Di SDN 4 Nampu tidak memiliki fasilitas perpustakaan maupun pojok literasi karena jumlah Gedung yang terbatas dan juga sarana prasarana yang kurang memadai. Sehingga menyebabkan terhambatnya siswa dalam mengembangkan kemampuannya dalam berliterasi dan bernumerasi.

3) Kondisi Siswa

Pada masa pengenalan lingkungan sekolah Mahasiswa Kampus Mengajar diberikan kesempatan untuk ikut masuk di kelas bersama guru untuk memperkenalkan diri dan mengamati bagaimana guru mengajarkan materi. Dari hasil observasi tersebut kami menyimpulkan bahwa kemampuan literasi dan numerasi siswa SDN 4 Nampu sangat kurang. Lebih dari 50% siswa SDN 4 Nampu belum lancar dalam membaca dan menghitung. Bahkan ada beberapa

siswa tingkat kelas tinggi (4,5,6) masih mengeja dalam membaca. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi keadaan tersebut yakni tingkat sosial dan pendidikan di desa Nampu sangat minim. Rata-rata Pendidikan masyarakat di Desa Nampu hanya sampai jenjang Pendidikan sekolah dasar yang mata pencahariannya sebagai petani dan buruh. Sehingga orang tua siswa tidak memiliki waktu luang dan kemampuan yang memadai untuk membantu anaknya dalam belajar. Sedangkan peranan orang tua sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar di masa pandemi yang membatasi interaksi antara siswa dan guru.

2.2.1. Mengajar

Tim Mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 2 SDN 4 Nampu Desa Nampu Kecamatan Karangrayung Kabupaten Grobogan terdiri dari 6 orang mahasiswa yang berasal dari berbagai macam universitas dan jurusan. Setiap mahasiswa bertanggung jawab terhadap satu kelas yang didampingi oleh wali kelas masing-masing. Antara mahasiswa dan wali kelas diberikan kebebasan terkait pembagian waktu mengajar dan mata pelajaran apa saja yang akan diampu. Pada hari pertama mahasiswa berkesempatan untuk berkenalan dengan siswa-siswi SDN 4 Nampu. Sedangkan pada hari kedua, mahasiswa diberikan kesempatan mengajar dengan didampingi wali kelas yang bertujuan untuk memberikan evaluasi terhadap metode pembelajaran yang diberikan mahasiswa sebagai bekal dalam kegiatan belajar mengajar seterusnya.

Mahasiswa kampus mengajar bertanggung jawab membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang dikirimkan kepada wali kelas sebelum kegiatan belajar mengajar berlangsung oleh mahasiswa. Hal ini bertujuan agar mahasiswa

mempunyai pedoman materi apa saja yang akan disampaikan terhadap siswa serta agar wali kelas mengetahui materi apa saja yang telah disampaikan mahasiswa dan tidak menimbulkan miskomunikasi. Materi yang disampaikan mahasiswa dalam mengajar, sudah ada pedoman yang harus diikuti yakni buku modul dan LKS. Hal ini dapat memudahkan mahasiswa dalam penyampaian materi. Mahasiswa hanya bertugas memberikan media pembelajaran yang asik dengan cara yang menarik agar siswa semangat dalam belajar.

Setiap kelompok Kampus Mengajar terdiri dari 6 anggota mahasiswa dari berbagai universitas dari seluruh Indonesia. Sebelum terjun di kelas untuk mengajar, mahasiswa kampus Mengajar sepakat untuk membagi setiap mahasiswa bertanggung jawab terhadap satu kelas. Saya mendapat amanah mengajar di kelas 4. Setelah itu antara mahasiswa dan guru kelas membuat kesepakatan terkait pembagian jadwal mengajar dan mata pelajaran apa saja yang akan diampu.

Pengampu	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu
Wali Kelas			Online			
Mahasiswa					Kelas Literasi	online

Tabel 1.1 Jadwal mengajar kelas 4

Kegiatan pembelajaran berlangsung selama 2 jam, dimulai pukul 08.00 WIB sampai dengan pukul 10.00 WIB. Sebelum kegiatan belajar mengajar dilaksanakan, seluruh warga sekolah secara gotong royong membersihkan lingkungan sekolah agar terciptanya suasana kelas yang nyaman dan semangat dalam menuntut ilmu bertambah. Kegiatan ini sudah menjadi budaya sekolah yang patut diapresiasi. Tanpa komando dari guru pun

siswa sudah menjalankan kebiasaan ini dengan senang hati. Selain itu, budaya disiplin waktu juga sangat terasa. Siswa berangkat berangkat lebih awal sebelum guru berangkat ke sekolah, yakni 30 menit sebelum pembelajaran dimulai bahkan ada yang sudah berangkat ke sekolah 1 jam sebelum dimulainya kegiatan pembelajaran.

Di SDN 4 Nampu sangat mematuhi protokol kesehatan. Sebelum masuk kelas, siswa harus mencuci tangan, mengukur suhu badan dan memakai masker. Untuk mengantisipasi adanya siswa yang tidak memakai masker, sekolah menyediakan faceshield di sekolah. Guru wajib memperhatikan hal tersebut terpenuhi.

Pembelajaran diawali dengan berdoa bersama. Pemimpin dari kegiatan ini adalah siswa yang dipilih secara acak oleh guru. Setelah itu, menyanyikan lagu wajib bersama. Menyanyikan lagu wajib menjadi kegiatan yang penting, karena di saat pandemi covid-19 siswa lebih banyak belajar di rumah secara online. Sehingga lagu wajib bukan menjadi kegiatan yang diprioritaskan yang menyebabkan siswa tidak kenal dengan lagu-lagu wajib, bahkan tidak hafal lagu Indonesia Raya. Sebelum penyampaian materi, kegiatan yang perlu dilakukan adalah menanyakan kabar dan bercerita. Hal ini bertujuan agar antara siswa dan guru memiliki kedekatan emosional serta untuk menyiapkan otak siswa sebelum menerima materi yang berat. Kemudian, pembelajaran atau penyapaian materi dapat dilaksanakan. Pengulasan materi perlu dilakukan sebelum kegiatan penutup dan doa Bersama.

Kegiatan	Waktu
1. Membersihkan ruang kelas dan lingkungan 2. Mencuci tangan 3. Mengecek Suhu Tubuh	Pukul 07.45 WIB - 08.00 WIB
1. Masuk kelas dan berdoa 2. Menyanyikan lagu wajib 3. Absensi 4. Menanyakan kabar dan sharing terkait masalah yang dihadapi atau cerita-cerita yang ingin mereka ceritakan 5. Materi 6. Review materi 7. Penyampaian tugas rumah 8. Penutup 9. Berdoa	Pukul 08.00 WIB - 10.00 WIB

2.2.2. Administrasi

Pada bagian administrasi mahasiswa kampus Mengajar membantu pada bagian absensi dan pencatatan nilai siswa. Absensi dilakukan secara manual dengan mencatat kehadiran siswa dengan daftar yang sudah tersedia. Sedangkan untuk nilai siswa kami membantu untuk membuat ulangan harian beserta nilai-nilai yang didapatkan siswa, mengoreksi pada saat ujian tengah semester maupun

Ujian Akhir Semester. Penilaian siswa ini kelompokan sesuai tema dengan metode penilaian yang telah dipatenkan.

2.2.3. Tekhnologi

Kegiatan transfer teknologi hanya dapat dilaksanakan secara terbatas di SDN 4 Nampu karena tidak didukung oleh jaringan yang stabil. Sehingga program transfer tekhnologi dilakukan pada pembelajaran berupa penayangan materi pembelajaran dalam bentuk video menggunakan leptop atau HP. Pemanfaatan aplikasi belajar seperti Secil dan Aksi Sekolah yang direkomendasikan oleh pemerinth guna menunjang kegiatan pembelajaran. Di SDN 4 Nampu memiliki fasilitas proyektor yang dapat digunakan mahasiswa dalam pembelajaran.

2.2.4. Program Mahasiswa

1) Kelas Literasi dan Numerasi

Dari hasil observasi yang mahasiswa lakukan bahwa kemampuan literasi dan numerasi siwa SDN 4 Nampu dikategorikan kurang. Maka dari itu, mahasiswa Kampus Mengajar memberikan program literasi dan numerasi pada hari Jumat atas persetujuan dari pihak sekolah. Mekanisme pembelajaran pada kelas literasi dan numerasi adalah dengan membagi kelas menjadi 4 kelompok (kelas A, B, C dan D) dengan kualifikasi sebagai berikut.

Kelas A bagi siswa yang tingkat literasi dan numerasi masih dasar (mengenal huruf dan angka, mengeja dan berhitung sederhana). Ada 32 siswa yang berada di kelas ini yang terdiri dari kelas 1 sebanyak 14 peserta, kelas 2

sebanyak 10 peserta, kelas 3 sebanyak 3 peserta, kelas 4 sebanyak 4 peserta dan kelas 5 sebanyak 1 peserta. Jumlah ini setara dengan 55% dari total siswa SDN 4 Nampu sebanyak 58 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa Sebagian besar siswa SDN 4 Nampu memiliki kemampuan literasi dan numerasi yang rendah. Kelas Literasi dan Numerasi A diampu oleh 3 mahasiswa karena jumlah peserta yang paling banyak. Pembagian tugas tersebut yaitu sebagai pemateri, mengondisikan siswa dan mendampingi siswa.

Kelas B diperuntukan bagi siswa kelas 3 dan 4 yang telah lancar dalam membaca dan berhitung. Di kelas literasi dan numerasi B terdapat 9 peserta atau 15% dari jumlah keseluruhan siswa SDN 4 Nampu. Terdiri dari 5 siswa dari kelas 3 dan 4 siswa dari kelas 4 yang diampu oleh satu mahasiswa. Materi yang disampaikan berasal dari aplikasi yang telah disediakan oleh Kemendikbud Dikti untuk program literasi dan numerasi berupa aplikasi AKSI (Assesmen Kompetensi Siswa Indonesia). Dalam aplikasi tersebut sudah terdapat materi-materi yang perlu disampaikan kepada siswa sesuai dengan tingkat kemampuannya masing-masing. Materi untuk Kelas B berupa menganalisis sebuah cerita dan permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan matematika atau numerasi.

Kelas C diperuntukan bagi siswa kelas 5 yang sudah lancar dalam membaca dan berhitung. Jumlah peserta kelas C adalah 13 siswa yang diampu oleh 1 mahasiswa. Di kelas C siswa dipersiapkan untuk menghadapi AKM (Assesmen Kompetensi Minimum). AKM (Assesmen Kompetensi Minimum) adalah penilaian mendasar yang diperlukan oleh siswa

Kelas D diperuntukan bagi siswa kelas 6 untuk menghadapi ujian sekolah dan mempersiapkan siswa ke jenjang sekolah menengah pertama. Terdapat 5 siswa kelas 6 yang diampu oleh 1 mahasiswa. Di kelas literasi dan numerasi C siswa diberikan materi yang memperkuat mata pelajaran matematika dan Bahasa Indonesia yang telah diajarkan sebelumnya dengan cara yang lebih menarik dan analisis materi.

2) Peringatan hari-hari penting

Mahasiswa Kampus Mengajar berinisiatif secara mandiri mengadakan lomba seperti peringatan hari guru, hari pahlawan dan bulan Bahasa. Siswa sangat antusias dalam mengikuti lomba karena kami memberikan kompensasi bagi siswa yang juara. Lomba-lomba tersebut antara lain membaca puisi, menyanyi lagu wajib, menggambar dan menulis surat.

3) Jam tambahan untuk peningkatan literasi dan numerasi pada kelas A

Menurut kami program kelas literasi dan numerasi yang diadakan satu minggu sekali kurang cukup dalam peningkatan literasi dan numerasi siswa kelas A. Sehingga Mahasiswa Kampus Mengajar berinisiatif memberikan jam tambahan setelah pembelajaran selesai. Program ini tidak lebih dari satu jam sesuai anjuran pemerintah.

4) Kebersihan dan Penghijauan

Kebersihan dan penghijauan dilaksanakan oleh mahasiswa dan seluruh masyarakat sekolah. Kegiatan kebersihan meliputi menyapu, mengepel dan membersihkan kaca jendela. Sedangkan penghijauan adalah mencabut rumput dan

menanam tanaman yang telah disiapkan oleh mahasiswa. Kegiatan kebersihan dan penghijauan tidak dilaksanakan secara bersamaan. Kegiatan ini dilakukan seminggu sekali.

5) Pojok Literasi

Perpustakaan sangatlah penting dalam sebuah instansi khususnya pendidikan guna menunjang kualitas literasi dan numerasi siswa. Namun, di SDN 4 Nampu belum memiliki perpustakaan dan tidak terdapat bahan bacaan di luar buku modul atau tematik. Maka dari itu mahasiswa kampus mengajar berinisiatif membuat pojok literasi yang menyediakan buku bacaan yang ramah anak. Buku-buku bacaan ini kami dapatkan dari dana pribadi kami dan sumbangan dari pihak luar. Selain itu di dalam pojok literasi kami menyiapkan rak buku, krayon, dan karpet agar anak-anak nyaman dalam membaca buku tersebut.

Ruang pojok literasi ini ditempatkan di pojok kelas 6 yang dipisahkan dengan sekat. Ruang kelas 6 sangat strategis karena berada di antara kelas rendah (1,2,3), tinggi (4,5) dan kantor, sehingga akses menuju pojok literasi tersebut mudah. Selain itu, ruang kelas 6 hanya terdiri dari 5 siswa yang memerlukan ruang kelas yang tidak terlalu besar.

6) Classmeeting

Classmeeting adalah kegiatan ekstrakurikuler berupa pertemuan siswa antar kelas dalam bentuk perlombaan atau pertandingan yang dilaksanakan setelah ujian semester. Menurut pihak sekolah SDN 4 Nampu classmeeting belum pernah diadakan sebelumnya, maka dari itu pihak sekolah sangat setuju diadakannya

Classmeeting tersebut. Mahasiswa kampus mengajar mempersiapkan seluruh kegiatan tersebut. Adapun perlombaan yang dilaksanakan yaitu estafet karet, estafet air dan memasukan pensil dalam botol secara beregu. Kegiatan classmeeting ini bertujuan agar siswa dapat berkerja sama dalam tim, kreatif, cekatan, peduli dengan lingkungan, dan bergembira setelah ujian.

2.2.5. Penarikan dan Perpisahan Kampus Mengajar

Selain mengajar mahasiswa kampus mengajar juga membina ekstrakurikuler yaitu pelatihan pidato, seni tari puisi dan paduan suara. Kegiatan ini akan dipertunjukan di hari perpisahan dan pelepasan Kampus Mengajar SDN 4 Nampu pada tanggal 16 Desember 2021. Mahasiswa Kampus Mengajar menyiapkan pula siswa yang bertugas dalam rangkaian acara tersebut sebagai MC formal dan informal dan pembaca doa. Mereka sangat antusias dan sekaligus sebagai pengalaman pertama bagi mereka. Kegiatan tersebut dimulai 1 bulan sebelum acara perpisahan dilaksanakan. Pelatihan tersebut diadakan setelah kegiatan belajar mengajar selesai.

BAB III

IDENTIFIKASI MASALAH

Sejak Covid-19 pertama kali muncul di Indonesia, semua bidang kehidupan termasuk bidang Pendidikan dilumpuhkan. Menyikapi hal tersebut, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menetapkan kebijakan BDR (Belajar Dari Rumah). Karena BDR tidak mampu memfasilitasi penyampaian pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat Indonesia. Hak untuk berani belajar mengakibatkan kurang belajar secara keseluruhan, baik dari segi metode maupun produk. Hal ini terjadi karena baik guru maupun siswa di Indonesia tidak terbiasa dengan model pembelajaran yang berani.

Dengan adopsi pembelajaran daring, tingkat membaca dan berhitung yang rendah di Indonesia semakin memburuk. Dalam banyak aspek kehidupan, termasuk pengetahuan, bakat, dan perilaku, melek huruf dan berhitung adalah kemampuan atau keterampilan yang membantu orang belajar dan menggunakan matematika dan membaca. Literasi dan numerasi pertama kali diperkenalkan di sekolah dasar. Ini akan menjadi tantangan di kemudian hari jika siswa belum menguasai literasi dan numerasi pada saat mereka mencapai sekolah dasar. Lebih dari 50% siswa di SDN 4 Nampu kurang memiliki kemampuan dasar literasi dan numerasi. Ini hasil dari sejumlah variabel, termasuk

Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Kemampuan Literasi Dan Numerasi Di SDN 4 Nampu

Isu	Standarisasi	Kondisi di lapangan	Keterangan
Waktu Pembelajaran	Beban belajar di SD/MI dinyatakan dalam jumlah jam pelajaran per minggu. a. Beban belajar satu minggu Kelas I adalah 30 jam pelajaran. b. Beban belajar satu minggu Kelas II adalah 32 jam pelajaran. c. Beban belajar satu minggu Kelas III adalah 34 jam pelajaran. d. Beban belajar satu minggu Kelas IV, V, dan VI adalah 36 jam pelajaran. 1) Kelas I, II, III, IV, dan V dengan beban belajar dalam satu	Pembelajaran tatap muka dilakukan 2 jam setiap pertemuan selama 4 kali pertemuan tatap muka dan 2 kali online	Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2013 Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 15 Tahun 2010 Tentang Standar Pelayanan Minimal Pendidikan Dasar Di Kabupaten/Kota

Isu	Standarisasi	Kondisi di lapangan	Keterangan
	semester paling sedikit 18 minggu minggu efektif. 2) Beban belajar di kelas VI pada semester ganjil paling sedikit 18 minggu minggu efektif. 3) dan Beban belajar di kelas VI pada semester genap paling sedikit 14 minggu minggu efektif		
Sarana dan Prasarana	Sebuah SD/MI sekurang-kurangnya memiliki prasarana sebagai berikut: 1. ruang kelas, 2. ruang perpustakaan, 3. laboratorium IPA,	Prasarana yang ada di SDN 4 Nampu: 1. ruang kelas 2. ruang guru 3. jamban	Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 24 Tahun 2007 Tanggal 28 Juni 2007 Standar Sarana Dan Prasarana Sekolah/Madrasah Pendidikan

Isu	Standarisasi	Kondisi di lapangan	Keterangan
	4. ruang pimpinan, 5. ruang guru, 6. tempat beribadah, 7. ruang UKS, 8. jamban, 9. gudang, 10. ruang sirkulasi, 11. tempat bermain/berolahraga.		Umum
Peran Orang Tua	Menurut Winingsih (2020) terdapat empat peran orang tua selama Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yaitu: 1. Orang tua memiliki peran sebagai guru di rumah, yang dimana orang	Kurangnya perhatian orang tua terhadap pendidikan anak terlihat dari ketidakhadiran siswa di sekolah tanpa disertai keterangan yang jelas, tidak	Winingsih, Endang. (2020). Peran Orang Tua Dalam Pembelajaran Jarak Jauh.

Isu	Standarisasi	Kondisi di lapangan	Keterangan
	tua dapat membimbing anaknya dalam belajar secara jarak jauh dari rumah; 2. Orang tua sebagai fasilitator, yaitu orang tua sebagai sarana dan prasarana bagi anaknya dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh; 3. Orang tua sebagai motivator, yaitu orang tua dapat memberikan semangat serta dukungan kepada anaknya dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga anak	mengerjakan pr yang diberikan guru, dan tidak ikut serta dalam mendidik anak di rumah.	

Isu	Standarisasi	Kondisi di lapangan	Keterangan
	memiliki semangat untuk belajar, serta memperoleh prestasi yang baik; dan 4. Orang tua sebagai pengaruh atau director.		
Etos belajar	Etos belajar yang seharusnya dimiliki oleh siswa dapat dilihat dalam semangat dalam belajar dan berangkat sekolah	Beberapa anak masih sering tidak hadir di sekolah tanpa alasan yang jelas dan kurang focus dalam pembelajaran di sekolah	
Jumlah guru	Setiap SD/MI tersedia 1 (satu) orang guru untuk setiap 32 peserta didik dan 6 (enam) orang guru untuk setiap	Di SDN 4 Nampu terdapat 5 orang guru dengan 6 rombongan belajar.	Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2013 Tentang

Isu	Standarisasi	Kondisi di lapangan	Keterangan
	satuan pendidikan, dan untuk daerah khusus 4 (empat) orang guru setiap satuan pendidikan;		Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 15 Tahun 2010 Tentang Standar Pelayanan Minimal Pendidikan Dasar Di Kabupaten/Kota
Kemandirian siswa	1. mengenal konsep-konsep dasar ilmu pengetahuan dan perilaku belajar 2. menyenangi berbagai aktifitas belajar 3. melibatkan diri dalam berbagai aktifitas perilaku belajar	Kurangnya kemandirian siswa dalam belajar dilihat dari banyaknya siswa yang tidak belajar secara mandiri di rumah. Bahkan Ketika diberikan pekerjaan rumah oleh guru tidak dikerjakan.	Standar Kompetensi Kemandirian (Skk) Peserta Didik Pada Sekolah Dasar

BAB IV

KAJIAN PUSTAKA

4.1. Literasi

4.1.1. Pengertian Literasi

Litera (huruf), yang sering diterjemahkan sebagai "literasi", adalah kata dari bahasa Latin yang terkait dengan literasi. Literasi adalah kemampuan membaca dan menulis. Mereka yang bisa membaca dan menulis sering disebut melek huruf, sedangkan mereka yang buta huruf disebut buta huruf.

(Romdhoni, 2013) mendefinisikan literasi sebagai aktivitas sosial yang melibatkan kemampuan yang diperlukan untuk mengakses dan menyampaikan informasi dalam bentuk tulisan.

Hal ini sejalan dengan pendapat (Kern, 2000) yang mendefinisikan bahwa:

“literasi secara lebih komprehensif sebagai berikut: *Literacy is the ability to create and interpret meaning from texts using social, historical, and culturally contextualized processes. It requires, at the very least, a tacit understanding of how textual rules relate to the settings in which they are used, as well as, ideally, the capacity to critically analyze those relationships. Literacy is dynamic, not static, and varies among and within discourse communities and cultures because it is purpose-sensitive. It makes use of a variety of cognitive skills, spoken and written language knowledge, genre knowledge, and cultural knowledge.* (Literasi adalah kemampuan memproduksi dan menginterpretasikan makna melalui teks dengan memanfaatkan konteks sosial, sejarah, dan budaya. Literasi membutuhkan

setidaknya kesadaran diam-diam tentang hubungan antara tradisi tekstual dan lingkungan di mana mereka digunakan, dan idealnya kapasitas untuk refleksi kritis pada hubungan tersebut. Literasi bersifat dinamis - tidak statis - dan dapat berbeda antara dan di dalam komunitas dan budaya karena peka terhadap maksud/tujuan. Berbagai keterampilan kognitif, serta pengetahuan tentang bahasa, genre, dan budaya tertulis dan lisan, diperlukan untuk keaksaraan.

Literasi dapat didefinisikan sebagai aktivitas sosial yang memiliki kemampuan untuk memproduksi dan menginterpretasikan makna melalui teks. Berbagai keterampilan analitis, komunikasi, dan akuisisi diperlukan untuk keaksaraan.

4.1.2. Jenis-jenis Literasi

Istilah literasi sudah digunakan dalam skala yang lebih luas tetapi tetap merujuk pada kemampuan atau kompetensi dasar literasi yakni membaca dan menulis. Ibnu Adji Setyawan (2018: 1). Kunci utama dalam literasi adalah bebas buta aksara sehingga mampu memahami semua konsep secara fungsional, sedangkan cara mendapatkan kemampuan literasi ini adalah melalui Pendidikan.

Ada 5 jenis literasi menurut Waskim (2017:1), yaitu:

- 1) Literasi dasar, yang berupaya meningkatkan kemampuan berbicara, mendengar, membaca, menulis, dan berhitung. Dalam keaksaraan dasar, keterampilan analitis mencakup kemampuan menghitung, memahami informasi, berkomunikasi, dan menggambar berdasarkan pemahaman dan kesimpulan sendiri.

- 2) Literasi Perpustakaan: Setelah memperoleh dasar-dasar membaca, mengetahui bahwa perpustakaan itu ada memberikan seseorang akses ke informasi. Sistem Desimal Dewey adalah sistem klasifikasi pengetahuan yang memudahkan penggunaan perpustakaan. Juga memberikan pemahaman tentang bagaimana membedakan antara membaca fiksi dan non-fiksi, bagaimana menggunakan referensi dan koleksi berkala, bagaimana menggunakan katalog dan pengindeksan, dan bagaimana memiliki pengetahuan dalam memahami informasi ketika menyelesaikan proyek penulisan, melakukan penelitian, atau menyelesaikan masalah.
- 3) Literasi media, atau kemampuan memahami berbagai jenis media, baik media cetak, elektronik (radio, televisi), dan digital (internet), serta fungsi dan manfaat penggunaannya. Karena perkembangannya yang semakin pesat dan meluas, media digital telah mengalahkan media cetak sebagai media informasi paling populer di dunia.
- 4) Literasi teknologi, atau kapasitas untuk memahami cakupan penuh teknologi, termasuk perangkat kerasnya (hardware), perangkat lunak (software), dan etika penggunaan. Padahal, literasi teknologi juga mengacu pada kemampuan mengoperasikan perangkat lunak, mengolah data, dan menggunakan teknologi. Sesuai dengan kecanggihan teknologi yang terus berkembang, penanganan informasi yang akurat bagi masyarakat membutuhkan pengetahuan yang baik.
- 5) Literasi visual, atau kemampuan memahami informasi yang diperoleh melalui penggunaan media visual dan literasi teknologi. Manajemen yang

baik diperlukan untuk interpretasi konten visual, yang datang lebih cepat kepada kita melalui media cetak, televisi, dan internet. Namun, itu melibatkan hiburan dan manipulasi yang harus dikendalikan sesuai dengan moralitas dan kesopanan.

4.2. Numerasi

4.2.1. Pengertian Numerasi

Diyakini bahwa angka dipahami sejak awal masyarakat manusia ada. Keaksaraan fungsional, yang sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari, termasuk berhitung. Keterampilan matematika berguna dalam kegiatan belajar, bekerja, dan bersosialisasi.

Kemampuan menganalisis informasi yang disajikan dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, bagan, dan sebagainya) untuk memprediksi dan mengambil keputusan berdasarkan interpretasi hasil analisis tersebut dikenal dengan istilah berhitung, atau literasi berhitung. Literasi berhitung adalah pengetahuan dan keterampilan untuk (a) menggunakan berbagai jenis bilangan dan simbol yang berkaitan dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah praktis dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari. Penegasan ini sejalan dengan definisi literasi berhitung Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017), yaitu kemampuan untuk menggunakan berbagai angka dan simbol yang berhubungan dengan matematika dasar, yang melibatkan berbagai pendekatan untuk memecahkan masalah dunia nyata yang muncul dalam konteks kehidupan sehari-hari, dikenal dengan literasi numerik.

Literasi matematika adalah nama lain dari literasi numerik. Literasi matematika menurut Buyung (2014:4) adalah kemampuan menguasai komponen proses, komponen konteks, dan komponen isi. Langkah-langkah yang digunakan untuk menerapkan pengetahuan matematika pada masalah yang muncul dalam konteks dan situasi tertentu disebut sebagai komponen proses.

Kemampuan untuk menerapkan, merumuskan, dan menganalisis kejadian yang terjadi saat menyelesaikan masalah adalah komponen proses. Setting yang menjelaskan suatu isu yang muncul, seperti konteks individu, konteks pekerjaan, Komponen konteks juga dikenal sebagai lingkungan ilmiah atau latar ilmu sosial. Yang dimaksud dengan “komponen isi” adalah informasi atau materi pelajaran dalam matematika yang meliputi besaran, ruang, bentuk, perubahan, dan ketidakpastian.

Dengan menguasai komponen proses, komponen konteks, dan komponen isi, dapat disimpulkan dari pengertian di atas bahwa berhitung adalah kemampuan mengolah, mentransfer pengetahuan, dan menerapkan konsep dasar matematika dalam memecahkan berbagai masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Literasi berhitung dapat didefinisikan sebagai kapasitas untuk memperoleh pengetahuan dan kemampuan yang diperlukan untuk memanfaatkan matematika dalam berbagai konteks dan dengan fleksibilitas. Pengetahuan, kemampuan perilaku, dan perilaku moral semuanya termasuk dalam kategori berhitung.

Berhitung berbeda dengan kemampuan matematika. Keduanya didirikan pada pengetahuan dan keterampilan yang sama, namun kegunaan pengetahuan dan

keterampilannya yang yang tidak sama. Numerasi mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan matematika menjadi suatu konsep dan kaidah pada kehidupan sehari-hari.

4.1.3. Strategi Pembelajaran

Strategi dalam pendidikan adalah rencana, teknik, atau kumpulan tindakan yang dimaksudkan untuk memenuhi tujuan pendidikan tertentu. David, J.R. (Sanjaya, 2007:126). Dengan demikian, strategi pembelajaran dapat dianggap sebagai rencana yang mencakup sejumlah tindakan yang dimaksudkan untuk memenuhi tujuan pendidikan tertentu.

Agar berhasil dan efisien mencapai tujuan pembelajaran, guru dan siswa harus berkolaborasi untuk melakukan strategi pembelajaran, menurut Kemp (Sanjaya, 2009: 126). Strategi pembelajaran dijelaskan oleh Dick dan Carey (Sanjaya, 2009:126) sebagai kumpulan alat dan praktik pendidikan yang bekerja sama untuk mencapai hasil belajar bagi siswa.

Strategi Pembelajaran Gulo (Suprihatiningrum, 2016: 148) adalah strategi dan rencana pembelajaran yang memungkinkan untuk menerapkan semua ide mendasar dan berhasil menyelesaikan semua tujuan pembelajaran. Pola dan urutan tingkah laku guru dan siswa yang khas dalam melakukan kegiatan mengajar merupakan teknik pelaksanaan pengajaran.

Hammalik (Suprihatiningrum, 2016: 149) (Suprihatiningrum, 2016: 149) Strategi pembelajaran adalah teknik dan kebijakan yang memusatkan proses

pengajaran pada partisipasi siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Strategi pembelajaran adalah unsur isi dan proses atau metode yang digunakan siswa untuk memperlancar proses pembelajaran, menurut Dick dan Carey (Suprihatiningrum, 2016: 150).

Penelitian Gulo (Kurniawan, 2014: 160) tentang berbagai konsep strategis sampai pada kesimpulan ini berdasarkan etimologi kata, penggunaan awal, dan pengetahuan teknik pembelajaran dari spesialis yang berbeda.

1. Rencana dan metode instruksional yang memungkinkan keberhasilan pencapaian semua prinsip dasar dan tujuan pembelajaran dikenal sebagai strategi belajar mengajar.
2. Strategi pengajaran yang digunakan siswa mengikuti pola yang luas dan mencakup beberapa tahapan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
3. Suatu rangkaian dasar kegiatan belajar mengajar yang terdiri dari langkah-langkah menuju tujuan tertentu yang tercipta dari pola dan langkah-langkah yang dilakukan guru dan siswa.

Jadi, dapat dikatakan bahwa strategi pembelajaran adalah langkah-langkah pembelajaran, kegiatan antara guru dan siswa dalam setiap rangkaian pembelajaran, teknik yang digunakan dalam setiap kegiatan yang dilaksanakan, dan perkiraan waktu yang dibutuhkan untuk setiap langkah dan kegiatan antara guru dan siswa adalah asalkan.

Pembelajaran Kosakata

Kemampuan bahasa dapat dipengaruhi oleh ukuran dan kualitas kosa kata. Kemampuan seseorang untuk berkomunikasi secara efektif meningkat dengan ukuran kosa kata. Akibatnya, tingkat kelas siswa di sekolah ditentukan oleh kaliber kemampuan bahasa mereka. Peningkatan nilai siswa adalah janji bahwa kosa kata mereka akan tumbuh baik secara kuantitas maupun kualitas di semua mata pelajaran yang mereka pelajari sesuai dengan kurikulum. Kualitas dan kuantitas kosa kata siswa ditunjukkan dengan nilai yang tertera pada rapor mereka. Apakah nilai raport cukup menunjukkan kemampuan berbahasa siswa. Akibatnya, sangat penting untuk menerapkan pembelajaran kosa kata sistemik di sekolah sekarang. Kosakata seseorang berfungsi sebagai barometer tingkat pertumbuhan intelektualnya dalam hal kualitas, kuantitas, tingkat, dan kedalamannya. Tujuan pendidikan dasar di setiap sekolah atau perguruan tinggi adalah pengembangan konseptual, yang ditandai dengan pengembangan kosa kata.

Usia, jenis kelamin, pendapatan, bakat, posisi alami dan sosial, geografi, dan kemampuan semuanya berdampak pada pertumbuhan kosa kata di sekolah. Membaca dapat membawa anak-anak dari yang tidak dikenal menjadi familiar, seperti halnya membaca. Oleh karena itu, agar pembelajaran kosa kata menjadi efektif, harus dilakukan dengan cara yang sama (Tarigan, 1986: 2-3). Jelas dari uraian di atas bahwa pembelajaran berlangsung dalam suasana di mana siswa mampu berkomunikasi secara lisan dan tulisan. Siswa harus memiliki penguasaan terminologi yang cukup kuat dalam hal tersebut. Siswa tidak akan dapat berkomunikasi secara efektif jika hal ini tidak terjadi. Sesuai dengan hakikat

pembelajaran bahasa, pembelajaran kosa kata melibatkan konteks, mata pelajaran, dan bidang khusus daripada pengajaran prosa atau gaya prosa. GBPP tidak mengklarifikasi metodologi pengajaran. Ini agar Anda dapat memilih strategi berdasarkan tujuan, sumber daya, dan keadaan siswa Anda. Guru dianjurkan untuk menggunakan berbagai teknik untuk mencegah kebosanan. Latihan dapat dilaksanakan di dalam atau di luar kelas dalam berbagai penugasan, berpasangan, kelompok kecil atau seluruh kelas (Depdikbud, 2003:6). Guru dapat mengajar siswa menggunakan berbagai teknik instruksional. Guru menggunakan masing-masing teknik ini sambil menerapkan pendekatan proses untuk pembelajaran siswa aktif. Pendekatan ini berfluktuasi tergantung pada pergeseran linguistik atau sudut pandang psikolog, antara lain. Masih menantang untuk menentukan cara mana yang terbaik secara ilmiah, meskipun penelitian dan eksperimen ekstensif tentang metode mana yang paling bermanfaat. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan pembelajaran, pengajar tidak terpaku pada satu metode saja melainkan dapat melakukan modifikasi yang lebih sesuai dengan situasi dan kondisi kelas. Guru memiliki pilihan untuk memilih strategi pengajaran yang produktif yang sejalan dengan tujuan pembelajaran, seperti yang dapat disimpulkan dari kalimat di atas. Metode pembelajaran kosakata yang disajikan sebagai alat penelitian ini adalah pemberian tugas dengan mengerjakan soal.

4.3. Pengertian Teka-teki silang (Crossword)

Crossword atau teka-teki silang adalah teka-teki kata dengan kotak hitam dan putih, dengan menempatkan huruf di setiap ruang kosong sehingga kata tersebut memberikan petunjuk yang menjawab pertanyaan. Ujung kata ditunjukkan dengan

kotak hitam. Claire (2010:6). Salah satu strategi pembelajaran aktif yang berusaha memaksimalkan pemanfaatan seluruh potensi siswa untuk menghasilkan hasil belajar yang sesuai dengan keunikan masing-masing siswa adalah strategi teka-teki silang. Pembelajaran aktif juga dimaksudkan untuk mempertahankan fokus siswa pada proses pembelajaran. Siswa aktif mengikuti teka-teki silang sejak awal kegiatan pembelajaran. Siswa didorong untuk mengikuti semua kegiatan belajar, baik secara mental maupun fisik. Sehingga dengan adanya hal tersebut, siswa akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan, sehingga memaksimalkan hasil belajar. Teka-teki silang dapat menjadi sarana pembelajaran yang bermanfaat dan menghibur, menurut Zaini et al. (Rosanti, 20015: 34), tanpa mengorbankan esensi belajar itu sendiri. Nyatanya, menggunakan pendekatan ini sejak awal membuat anak tertarik. Uji silang yang dirancang oleh Silberman (2016:256) mengajak siswa untuk terlibat dan melakukannya secara langsung. Anda dapat mengerjakan teka-teki silang sendiri atau berkelompok.

4.4. Metode Pembelajaran

4.5.1. Pengertian metode

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Depdikbud, 2003: 740), teknik dapat diartikan sebagai usaha yang sistematis atau cara yang teratur untuk menyelesaikan suatu tugas guna memperoleh hasil yang diinginkan. Untuk menyelesaikan tugas, metode digunakan. Tindakan untuk mencapai tujuan yang ditentukan. mengharapkan.

Kata Yunani "methodos," yang berarti jalan atau jalan yang ditempuh, adalah tempat asal istilah bahasa Inggris "method". Teknik ini membahas masalah

bagaimana melanjutkan untuk memahami item yang menjadi subjek studi yang relevan dalam pemahaman ilmiah saat ini. (2008) Akhmad (<http://www.psb-psma.org>).

Padahal Sanjaya (2007:147) menyatakan bahwa “pendekatan adalah strategi yang digunakan untuk mengimplementasikan agar rencana yang telah dibuat dalam kegiatan menjapai”

4.5.2. Manfaat Metode

Pendekatan tersebut memberikan keuntungan yang signifikan bagi proses pembelajaran. The Educational Research Encyclopedia mencantumkan keuntungan pendekatan berikut ini:

- 1) Menciptakan landasan pemikiran yang nyata untuk mengurangi verbalisme
- 2) Meningkatkan fokus siswa.
- 3) Membangun blok bangunan yang diperlukan untuk pertumbuhan pembelajaran dalam rangka memperkuat kursus.
- 4) Memberikan siswa pengalaman praktis yang dapat mendorong kemandirian di antara mereka.
- 5) Membina perluasan pemahaman guna menunjang perkembangan kemampuan siswa.
- 6) Menawarkan pengalaman yang tidak dapat diperoleh di tempat lain, memupuk keragaman yang lebih besar dan efisiensi yang lebih dalam.

4.5.3. Cara Memilih Metode

Pemahaman tentang cara memilih metode yang tepat diperlukan agar metode yang digunakan menjadi bermanfaat secara maksimal. Biasanya metode pembelajaran dipilih langsung oleh guru karena gurulah yang akan menyusun metode yang akan digunakan secara optimal. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih metode adalah sebagai berikut:

- 1) Karakteristik metode, metode yang digunakan harus
- 2) Tujuan yang ingin dicapai
- 3) Metode yang digunakan
- 4) Materi yang disampaikan
- 5) Situasi dan kondisi
- 6) Keadaan siswa
- 7) Biaya

4.5.4. Metode Permainan Teka-teki Silang (Crosswords)

1) Pengertian Permainan

Permainan merupakan media yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipermainkan. Berasal dari kata dasar main, melakukan permainan untuk menyenangkan hati menggunakan alat atau tidak (Depdikbud,1995:614-615). Ada 4 jenis permainan, yaitu:

- (1) Teka-teki
- (2) Permainan untuk melatih struktur kalimat
- (3) Permainan untuk melatih kosakata
- (4) Permainan untuk melatih membaca dan menjawab pertanyaan secara tertulis. (Utama, 1993:213-214).

Permainan bahasa adalah metode pengajaran bahasa yang paling baik digunakan dalam kelompok kecil siswa. Permainan adalah kompetisi antara pemain yang bekerja sama satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu (Sadiman, 1996:7).

Kita dapat menggunakan berbagai permainan bahasa untuk melatih keterampilan terkait bahasa kita. Bermain game yang berfokus pada bahasa memiliki dua tujuan yaitu bersenang-senang dan mengasah kemampuan bahasa tertentu. Sebuah permainan bukanlah permainan bahasa jika memperkuat semangat tanpa mengasah kemampuan berbahasa. Sebaliknya, aktivitas tersebut tidak dapat disebut sebagai permainan bahasa meskipun kemampuan bahasa dikembangkan tetapi tidak menghasilkan kesenangan. Jenis permainan bahasa yang dipilih dan didemonstrasikan harus sesuai dengan keterampilan yang diajarkan. Dalam Soeparno (Wahyuni, 2019). Oleh karena itu, setiap permainan bahasa yang dibuat harus membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Permainan bahasa juga dapat secara halus mendorong kerja sama, sportivitas yang baik, kreativitas, dan kepercayaan diri.

Permainan bahasa sendiri dapat dibagi menjadi tiga kategori berdasarkan kemampuan bahasa yang harus dipelajari selama proses pelatihan: permainan berbicara, mendengarkan, dan menulis. Permainan semacam ini juga dapat mencakup dua keterampilan atau lebih, seperti latihan menyimak dan permainan yang mendidik bahasa menurut berbagai komponennya, seperti permainan yang mengajarkan tata bahasa, kosa kata, struktur, dan keterampilan lainnya.

2) Pengertian Teka-teki Silang (Crosswords)

Teka-teki silang yang telah populer selama puluhan tahun disebutkan dalam buku *Tell Me When - Science and Technology* (Susianti, 2010:18) sebagai sesuatu yang baru tetapi tidak terlalu segar. Dengan kata lain, mereka kadang-kadang terjadi, tetapi struktur dan bentuknya tidak sama. Teka-teki silang bentuk hari ini telah ada sejak zaman kuno, menurut dokumen sejarah. Desainnya masih relatif sederhana; kata-kata terkandung dalam kotak, dan huruf yang sama menghubungkan kata-kata baik secara vertikal maupun horizontal. hampir identik dengan teka-teki silang modern.

Pada tanggal 21 Desember 1913, teka-teki silang pertama dari buku *Tell Me When Science and Technology* muncul di *New York World*. Arthur Winn mengedit teka-teki silang perdana, yang dimasukkan sebagai lampiran pada edisi Minggu surat kabar tersebut. Teka-teki silang ini untuk sementara menggantikan teka-teki lain di koran. struktur dan tata letak gaya teka-teki silang konvensional. Teka-teki silang pertama diterbitkan pada tahun 1924, tetapi tidak langsung berhasil. Teka-teki silang, bagaimanapun, mendapatkan popularitas yang luar biasa di seluruh Amerika Serikat setelah penerbitan buku *TTS*, sebelum bermigrasi ke Eropa dan seluruh dunia, termasuk Indonesia.

Setelah teka-teki silang ini mendapatkan popularitas yang luar biasa, penggemar teka-teki silang mulai menjadi inventif dan membuat teka-teki gambar, yang akhirnya dikenal sebagai teka-teki silang. Selain untuk hiburan, permainan teka-teki silang juga dapat digunakan sebagai edukasi untuk mengasah otak anak.

3) **Manfaat teka-teki silang**

Salah satu manfaatnya adalah menanamkan kesabaran dan fokus pada dunia anak yang begitu natural dan penuh warna sehingga terkadang menjadi tantangan tersendiri bagi orang tua. Rasa ingin tahu anak yang tinggi dan keinginannya untuk mencoba banyak hal membuat mereka terkadang tidak bisa berkonsentrasi dan bersabar

Menurut Mirzandani dalam (Mulfiani, Tri Nola, 2020) bahwasanya permainan teka-teki silang mempunyai manfaat yaitu untuk meningkatkan kegiatan dan hasil belajar anak, hal ini dikarenakan selama mengisi teka-teki ini, anak diminta untuk mengkondisikan pikirannya supaya tenang, rileks dan jernih yang akan menjadikan memori otak anak menjadi kuat, dan menjadikan daya ingat anak menjadi meningkat.

Pada dasarnya, seorang anak berusia sekitar 5 atau 6 tahun yang sudah bisa membaca dan menulis sudah bisa mulai belajar teka-teki silang. Tentunya tingkat kesulitannya harus disesuaikan dengan usia dan kemampuan anak. Jadi, anak-anak tetap menikmati prosesnya dan tidak merasa terbebani.

Setiap anak memiliki hak untuk bermain, yang merupakan bagian penting dari perkembangannya. Jika teka-teki silang diselesaikan dalam situasi yang menyenangkan, anak-anak dapat memilih teka-teki silang. Anak-anak diajak menggunakan imajinasinya untuk menghasilkan kata yang benar berdasarkan pertanyaan, dirangsang oleh huruf tunggal di awal, tengah, dan akhir.

Tentu saja, anak tidak selalu kesulitan menemukan jawaban dari pertanyaan yang ada saat mengerjakan teka-teki silang. Terkadang anak akan menemukan bahwa masalahnya sederhana, tetapi bukan tidak mungkin menemui kesulitan. Ini

tentu saja dapat digunakan untuk keuntungan jika mereka menonton dengan cermat. Karena dalam perjuangan mencari jawaban yang harus diisi dengan deretan kotak, sebenarnya tanpa disadari anak sedang belajar mengendalikan emosi dan bersabar untuk mendapatkan apa yang diinginkannya. Dalam hal ini, itu adalah jawaban dari teka-teki silang yang sedang dia kerjakan.

Seiring waktu, anak-anak belajar bahwa apa yang mereka inginkan tidak selalu mudah didapat, dan terkadang butuh usaha. Di sini juga, anak-anak dapat belajar memecahkan masalah dengan cara mereka sendiri dan dengan usaha mereka sendiri. Kontra Teka Teki Silang Di balik semua manfaatnya sebenarnya ada masalah, pertanyaan yang diajukan kurang variatif dan terkesan repetitif, jenis permainan ini sebenarnya adiktif dan adiktif bagi anak-anak. Jika anak berhasil memecahkan satu jawaban, dia pasti akan tertantang untuk memecahkan jawaban yang lebih sulit berikutnya, dan seterusnya.

Belajar Kosakata Menggunakan Teka Teki Silang Harus diakui bahwa tujuan pembelajaran kosakata adalah untuk mengembangkan minat siswa terhadap kata-kata. Siswa yang gemar membaca pasti akan mudah memperkaya kosa kata mereka dan menjadi lebih mudah untuk mengidentifikasi dan berpikir logis. Soeparno (1980:64-65) mengemukakan bahwa permainan bahasa memiliki beberapa keunggulan sebagai media pembelajaran, yaitu:

- (1) Permainan bahasa merupakan media pembelajaran bahasa yang dapat digunakan untuk meningkatkan tingkat keaktifan belajar dalam proses belajar mengajar.

- (2) Permainan bahasa dapat digunakan untuk membangkitkan semangat pada peserta didik yang sudah mulai merana.
- (3) Sifat permainan yang kompetitif dapat mendorong peserta didik untuk berkompetisi lebih awal.
- (4) Selain merangsang kegembiraan dan melatih keterampilan bahasa tertentu, permainan bahasa menumbuhkan sikap positif seperti persatuan, kreativitas, dan kepercayaan diri.
- (5) Materi yang dikomunikasikan melalui permainan bahasa seringkali mengesankan dan karena itu sulit untuk dilupakan.

Dalam alat atau media pengajaran, termasuk semua permainan yang dapat dimainkan siswa dalam kelompok, kelas, atau keduanya. Dalam penelitian ini, penulis berpartisipasi dalam teka-teki silang. Teka-teki silang adalah permainan kata yang dapat dimainkan secara individu atau kelompok pada waktu tertentu. Misalnya, selama satu menit, setiap pemain bergiliran mencoba menebak huruf yang akhirnya berubah menjadi kata-kata bermakna. Setiap peserta mencoba untuk mencapai sejumlah poin. Dengan skor ini, saya berharap siswa akan lebih tertarik dengan permainan ini

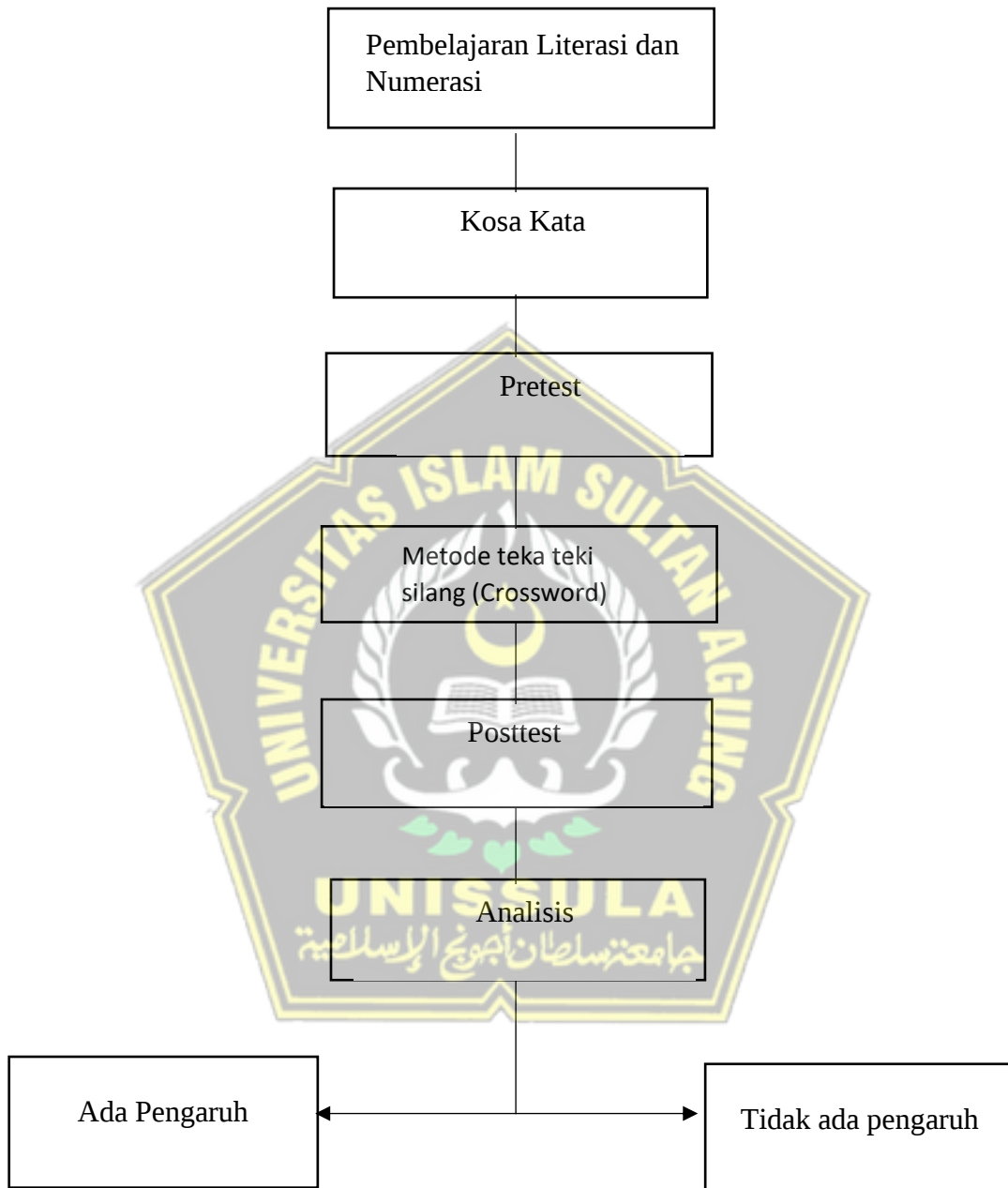
4.5. Kerangka Pikir

Menjauh dari proses belajar mengajar yang merupakan inti dari keseluruhan proses pendidikan, aktivitas belajar mengajar bukan sekedar hubungan antara guru dan siswa, melainkan bentuk interaksi yang mengacu pada metode pembelajaran yang diterapkan melalui pembelajaran dan tujuan yang akan dicapai. Literasi dan numerasi mendorong siswa untuk berpikir logis, sistematis, dan praktis dalam

konteks dan situasi. Metode yang digunakan untuk mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan literasi dan numerasi siswa ialah metode teka-teki silang. Kata-kata yang digunakan sebagai permainan sudah ditentukan sebelumnya sesuai dengan tema yang ingin dimainkan, kata-kata disusun secara horizontal atau vertikal bukan secara diagonal. Dalam kegiatan pembelajaran ini, siswa menemukan kata-kata bidang tertentu yang berhubungan dengan pokok bahasan yang telah ditetapkan. Model pembelajaran seperti ini dapat memberikan ketertarikan kepada siswa, sehingga siswa bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.



Bagan Kerangka Pikir



BAB V

METODE PENELITIAN

5.1 Rancangan Penelitian

5.1.1 Jenis Penelitian

Untuk mengetahui dampak penggunaan pendekatan teka-teki silang terhadap hasil penguasaan literasi dan numerasi, penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif yang melibatkan satu kelas literasi dan numerasi. Penelitian yang deskripsi dari masing-masing variabel adalah sejauh mana analisis datanya. Memberikan penjelasan yang sistematis dan faktual tentang fitur demografis tertentu dikenal sebagai deskripsi. Abraham (2018)

5.1.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-eksperimental designs jenis One-Group Pretest-Posttest Design. Dalam penelitian ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (treatment). Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan:

O1 = Tes awal (pretest)

O2 = Tes akhir (posttest)

X = Perlakuan dengan menggunakan strategi pembelajaran O1X O2 Eksperimen ini melalui tiga langkah yaitu:

- 1) Memberikan pretest untuk mengukur Variabel Literasi sebelum perlakuan dilakukan.
- 2) Memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menerapkan strategi pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-teki silang)
- 3) Memberikan posttest untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan dilakukan.

5.2 Populasi dan Sampel

5.2.1 Populasi

Istilah "populasi" mengacu pada kategori luas dari hal-hal atau orang-orang yang telah diidentifikasi oleh para peneliti dan kemudian sampai pada kesimpulan. Sugiyono (2017:117). (2017:117). Jadi, populasi meliputi baik manusia maupun benda-benda lain serta benda-benda alam lainnya. Populasi mencakup semua sifat/atribut yang dimiliki objek/subjek tersebut, bukan hanya kuantitas objek/subjek yang diteliti. Sebanyak 30 siswa kelas A Aksara Numerik di SDN 4 Nampu Kecamatan Karangrayung Kabupaten Grobogan menjadi populasi penelitian secara keseluruhan. Lihat tabel populasi di bawah ini untuk informasi lebih lanjut.

Tabel 5. 1 Populasi

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Perempuan	Laki-laki	
Literasi	12	18	30

Numerasi A			
------------	--	--	--

Sumber: Data Primer 2021

5.2.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari kuantitas dan karakteristik yang dimiliki suatu populasi, Sugiyono (2017: 118). Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling. Total sampling adalah teknik pengambilan sampel yang jumlah sampelnya sama dengan jumlah populasinya sebanyak 30 siswa.

5.3 Definisi Operasional Variabel

Teka-teki silang adalah kegiatan mudah yang dinikmati oleh semua orang dari berbagai latar belakang. Mengisi informasi yang sesuai di tempat kosong teka-teki silang adalah semua yang diperlukan untuk memainkan permainan, tetapi semua jawaban harus terkait. Menemukan jawaban atas pertanyaan berikut akan menjadi tantangan jika salah satu jawaban salah. Kata-kata harus memiliki minimal tiga huruf untuk dimasukkan ke dalam permainan, dan beberapa kata harus diatur secara horizontal dan dalam urutan menurun. Pembuatan game ini dimulai dengan pembuatan teka-teki silang, setelah itu pencipta harus memilih sendiri solusi yang sesuai dengan kata-kata teka-teki silang tersebut. Literasi adalah kemampuan memproduksi dan menginterpretasikan makna melalui teks dengan memanfaatkan konteks sosial, sejarah, dan budaya. Kemampuan membaca siswa dalam penelitian ini disebut literasi, sedangkan berhitung dan pemahaman soal yang disajikan dalam bentuk dongeng dan angka disebut berhitung. Berdasarkan ketepatan dan pemahaman respon siswa pada tes pendahuluan (pretest) dan tes akhir, literasi dan numerasi dievaluasi (posttest).

5.4 Strategi pembelajaran

Strategi pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-teki silang) yang diterapkan dalam penelitian ini merupakan strategi yang dilakukan pada jam pembelajaran kelas literasi pada program Kampus Mengajar Angkatan 2 di SDN 4 Nampu yaitu menggunakan Permainan TTS (Teka-Teki Silang).

5.5 Instrumen Penelitian

Ujian berfungsi sebagai alat belajar. Tes adalah metode penilaian yang terdiri dari tugas-tugas atau soal-soal yang harus diselesaikan oleh peserta tes. Peneliti memberikan tes kepada siswa untuk mengukur keterampilan membaca dan berhitung mereka. Tes terdiri dari serangkaian pertanyaan atau tes. Empat soal akan disajikan di kelas: satu soal pengenalan bilangan, satu soal matematika dasar, satu soal mengenal nama bangun datar, dan satu soal memecahkan masalah.

5.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengujian atau pengujian digunakan sebagai metode pengumpulan data dalam penelitian ini. Dengan mengukur tingkat pemahaman literasi dan numerasi, ujian berfungsi sebagai alat atau teknik untuk penilaian umum dan evaluasi kemampuan bahasa dan matematika. Kelompok eksperimen dan kontrol menjalani tes ini pada awal percobaan, sebelum menerima perlakuan (pre-test), dan mengikuti perlakuan pada akhir penelitian (post-test).

5.7 Teknik Analisis Data

Setelah data dari seluruh responden terkumpul kemudian dilakukan analisis data. Adapun Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

5.7.1 Analisis Nilai Individu

Dalam penelitian ini, siswa dievaluasi untuk melihat berapa skor atau poin yang mereka peroleh setelah menyelesaikan proses pembelajaran literasi dan numerasi. Hitung jumlah total data dan bagi dengan jumlah total data untuk mendapatkan nilai rata-rata dari suatu data. Rumus rata-rata diperlukan untuk menghitung nilai rata-rata kumpulan data. Rumus yang digunakan dalam penelitian ini untuk menentukan nilai rata-rata adalah

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

5.7.2 Persentase (%) nilai rata-rata

Nilai persentase adalah sebuah angka yang dinyatakan dalam satuan persen yang biasa ditulis dengan lambang “%”. Untuk mencari nilai persentase pada penelitian ini maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Dimana:

P = Angka persentase yang dicari

f = frekuensi

N = Jumlah sampel

BAB VI

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

6.1 Hasil penelitian

6.1.1 Deskripsi Data Hasil Pre-test Terhadap Penguasaan Literasi dan Numerasi Kelas A SDN 4 Nampu Kecamatan Karangrayung, Kabupaten Grobogan

Data instrumen tes diperoleh untuk mengetahui hasil belajar penguasaan literasi berhitung siswa berupa nilai kelas A di SDN 4 Nampu berdasarkan temuan penelitian yang dilakukan peneliti di SDN 4 Nampus. Untuk siswa kelas A di SDN 4 Nampu, hasil belajar memahami literasi berhitung sebelum diajarkan dengan pendekatan teka-teki silang ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 6. 1 Frekuensi dan Persentase Skor Penguasaan Literasi Kelas A SDN 4 Nampu sebelum diberikan treatment

Tingkat penguasaan	Kategori	Laki-laki	Perempuan	Frekuensi	Persentase (%)
3	Sangat Baik	2	0	2	6,7
2	Baik	2	1	3	10
1	Kurang	5	7	12	40
0	Sangat kurang	9	4	13	43,3
Jumlah		18	12	30	100

Sumber: Data Primer 2021

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa frekuensi siswa pada kategori sangat baik hanya dua, terdiri dari dua laki-laki, pada kategori baik terdiri dari tiga

siswa, terdiri dari dua laki-laki dan satu perempuan, pada kategori kurang baik. adalah dua belas yang terdiri dari lima laki-laki dan tujuh perempuan, dan kategori sangat rendah adalah tiga belas, terdiri dari sembilan laki-laki dan empat perempuan, dengan persentase 43,3%. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kemahiran literasi dan numerasi kelas A berada pada kisaran yang buruk sebelum metode permainan teka-teki silang digunakan.

6.1.2 Deskripsi Data Hasil Post-test Terhadap Penguasaan Literasi dan Numerasi Kelas A SDN 4 Nampu Kecamatan Karangrayung, Kabupaten Grobogan

Deskripsi tingkat penguasaan literasi dan numerasi siswa kelas A SDN 4 Nampu setelah diberikannya *treatment* menggunakan teka-teki silang(*crossword puzzle game*) ditunjukan pada tabel berikut:

Tabel 6. 2 Frekuensi dan Persentase Skor Penguasaan Literasi dan Numerasi Kelas A SDN 4 Nampu setelah diberikan *treatment*

Tingkat penguasaan	Kategori	Laki-laki	Perempuan	Frekuensi	Presentase (%)
3	Sangat Baik	7	3	10	33,3
2	Baik	1	4	5	16,7
1	Kurang	8	4	12	40
0	Sangat kurang	2	1	3	10
Jumlah		18	12	30	100

Sumber: Data Primer 2021

Berdasarkan tabel di atas, kemampuan membaca dan berhitung siswa kelas A masuk dalam salah satu dari empat kategori: sangat baik (10 siswa), baik (5 siswa), kurang baik (12 siswa), dan sangat kurang (3 siswa). Kategori sangat baik terdiri dari 10 siswa, terdiri dari 7 laki-laki dan 3 perempuan, kategori baik terdiri dari 5 siswa, terdiri dari 1 laki-laki dan 4 perempuan, kategori kurang baik terdiri dari 12 siswa, terdiri dari 8 laki-laki dan 4 perempuan, dan sangat kurang. kategori memiliki 3 siswa, terdiri dari 2 laki-laki dan 1 perempuan.

6.1.3 Deskripsi Perbandingan Rata-rata Data Hasil Post-test dan Posttest Penguasaan Literasi dan Numerasi Kelas A SDN 4 Nampu Kecamatan Karangrayung, Kabupaten Grobogan

Sebelum dan sesudah mendapatkan teknik pembelajaran dengan pendekatan permainan teka-teki silang, nilai rata-rata penguasaan membaca dan berhitung siswa kelas A SDN 4 Nampu disajikan pada tabel di bawah ini.

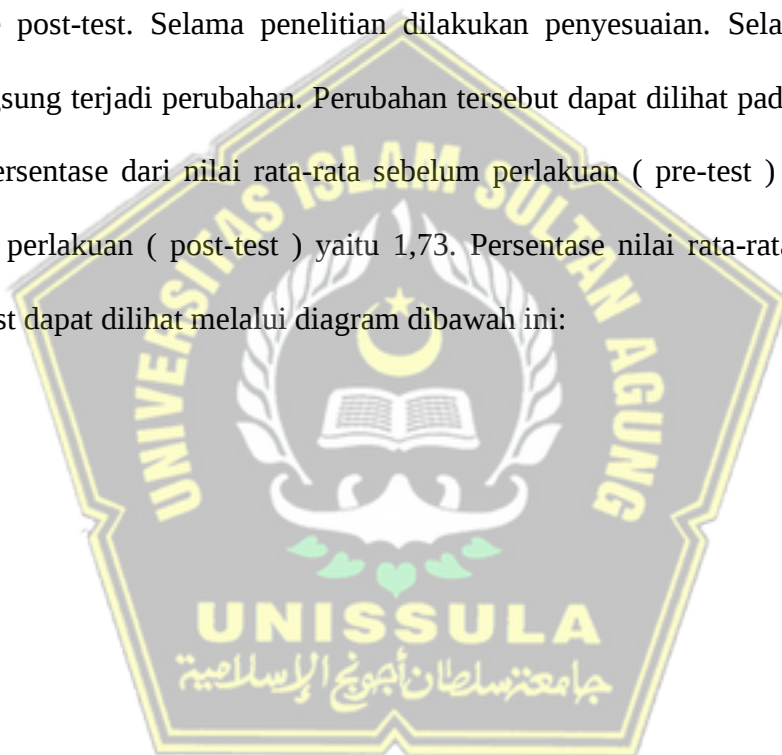
Tabel 6. 3 Deskripsi nilai rata-rata pre-test, post-test dan persentase perbandingan nilai rata-rata pre-test dan post-test

No.	Tes	Laki-laki	Perempuan	Hasil
1.	Pretest	0,83	0,75	0,8
2.	Posttest	1,72	1,75	1,73
Peningkatan dalam persentase		107%	133%	117%

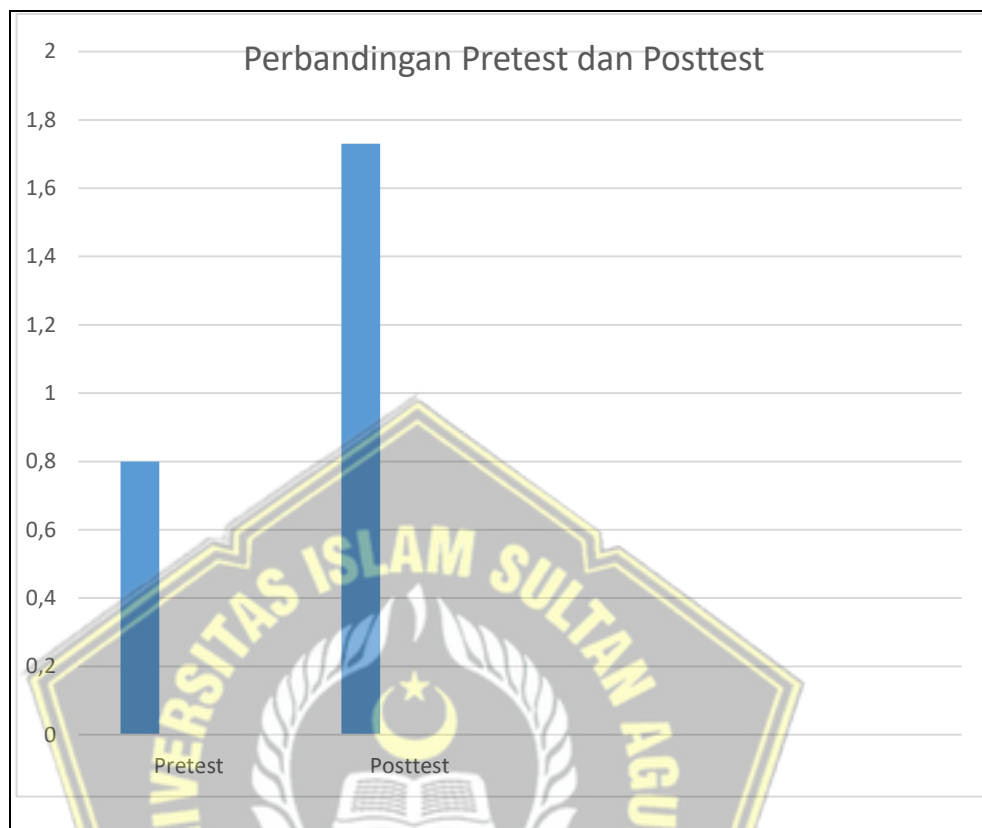
Sumber: Data Primer 2021

Gambaran berisi rangkuman hasil belajar siswa kelas A SDN 4 Nampu sebelum diberikan perlakuan (pre-test), dengan rata-rata skor hasil belajar siswa

kelas A sebelum diterapkan metode teka-teki silang untuk meningkatkan literasi dan kemampuan berhitung siswa SDN 4 Nampu kurang dari nilai ideal tiga. Angka tersebut menunjukkan bahwa kemampuan literasi dan numerasi siswa pada tahap pretest dinilai sangat rendah. Metode teka-teki silang menghasilkan skor rata-rata (rata-rata) 1,73 untuk kecakapan literasi dan numerasi siswa. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan literasi dan numerasi siswa meningkat setelah periode post-test. Selama penelitian dilakukan penyesuaian. Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan. Perubahan tersebut dapat dilihat pada peningkatan nilai persentase dari nilai rata-rata sebelum perlakuan (pre-test) yaitu 0,8 dan setelah perlakuan (post-test) yaitu 1,73. Persentase nilai rata-rata Pre-test dan Post-test dapat dilihat melalui diagram dibawah ini:



Gambar 6 1 Perbandingan rata-rata nilai pretest dan posttest



Sumber: Data Primer 2021

6.2. Pembahasan

Hasil penelitian akan diuraikan pada bagian ini. Hasil yang dapat disimpulkan dari data yang dikumpulkan dan analisis data yang dilakukan. Pemaparan ini mengacu pada tujuan yang telah dipaparkan pada bab awal penelitian yaitu: (1) Menilai tingkat kemampuan membaca dan berhitung siswa kelas A di SDN 4 Nampu Kecamatan Karangrayung Kabupaten Grobogan sebelum pengenalan mata pelajaran metode teka-teki silang. (2) Untuk mengetahui tingkat kemampuan literasi dan numerasi siswa kelas A di SDN 4

Nampu Kecamatan Karangrayung Kabupaten Grobogan mengikuti penerapan metode teka-teki silang. (3) Untuk mengetahui bagaimana penggunaan metode teka-teki silang mempengaruhi literasi dan numerasi kelas A SDN 4 Nampu Kecamatan Karangrayung Kabupaten Grobogan. Untuk membahas masalah tersebut, maka data penelitian ini dianalisis sesuai dengan prosedur yang telah ditentukan pada bab III.

6.2.1 Deskripsi Hasil Pre-test Terhadap Penguasaan Literasi dan Numerasi Kelas A SDN 4 Nampu Kecamatan Karangrayung Kabupaten Grobogan

Dalam penelitian ini, keefektifan strategi pengajaran tertentu—metode teka-teki silang—dievaluasi dalam hubungannya dengan pemahaman siswa tentang membaca dan berhitung. Diharapkan dengan menggunakan metode teka-teki silang akan meningkatkan motivasi siswa untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasinya. Dampak dari pendekatan ini dapat dilihat pada bidang pengenalan angka, komputasi dasar, pengenalan nama bentuk, dan pemecahan masalah kata. Temuan dari studi tersebut akan dibahas pada bagian ini. Hasil yang diinginkan adalah kesimpulan yang disimpulkan dari data yang dikumpulkan dan analisis data yang dilakukan. Sampel penelitian ini terdiri dari 30 siswa SDN 4 Nampu yang semuanya merupakan siswa kelas A. Teknik penentuan sampel dalam penelitian adalah teknik total sampling. Strategi pengambilan sampel lengkap digunakan untuk memilih sampel untuk penelitian ini. Berdasarkan data penelitian dari pelaksanaan tes lisan dan tulis sebelum menggunakan metode teka-teki silang, peneliti pada siswa kelas A SDN 4 Nampu menemukan bahwa 2 siswa

mendapat nilai kategori sangat baik, 3 siswa dalam kategori baik, 12 siswa dalam kategori kurang baik dari kisaran ideal, dan 13 dalam kisaran paling buruk.

Berdasarkan data penelitian yang terkumpul, kemampuan siswa dalam membaca dan berhitung dengan menggunakan instrumen tes dinilai sangat baik sebesar 6,7% atau 2 dari 30 siswa, baik 10% atau 3 dari 30 siswa, kurang 40% atau 12 dari 30 siswa, dan sangat kurang sebesar 43,3% atau 13 dari 30 siswa. Menurut temuan proporsi saat ini, tingkat membaca dan berhitung siswa dinilai memiliki tingkat penguasaan yang sangat rendah sebelum menggunakan metode teka-teki silang. Juga, jelas bahwa $\bar{x}$ memiliki nilai 24. Nilai intrinsik N, sementara itu, adalah 30. Akibatnya, nilai rata-rata (mean), yaitu 0,8, dapat ditentukan. Hanya ada 2 siswa yang memperoleh nilai 3 atau dalam kategori sangat baik, sesuai hasil analisis data dengan sampel 30 siswa yang diteliti untuk memberikan gambaran. Hal ini disebabkan oleh kurangnya motivasi dan kegairahan siswa untuk menguasai literasi dan numerasi, yang berdampak buruk pada nilai akhir yang diperoleh pada tahap pre-test.

6.1.4 Deskripsi Hasil Post-test Terhadap Penguasaan Literasi dan Numerasi Kelas A SDN 4 Nampu Kecamatan Karangrayung Kabupaten Grobogan

Keefektifan pendekatan teka-teki silang ditunjukkan dengan peningkatan kemampuan membaca dan berhitung siswa setelah penerapan metode tersebut dalam program pembelajaran literasi dan berhitung. Dengan memaksimalkan hasil belajar siswa dalam penguasaan literasi dan numerasi jika dibandingkan dengan penggunaan model atau metode pembandingan yaitu guru hanya menggunakan

metode penugasan langsung tanpa dibarengi dengan kegiatan timbal balik dari siswa maka metode teka teki silang dapat dikatakan efektif. dalam penguasaan literasi dan numerasi siswa. Guru juga belum menggunakan strategi pengajaran yang menekankan pada penguasaan literasi dan numerasi. Gaya ceramah yang membosankan masih digunakan untuk memberikan pelajaran literasi dan numerasi untuk pembelajaran bahasa Indonesia dan matematika. Kelas mengalami perubahan selama penelitian setelah mendapat perlakuan. Hasil yang diperoleh siswa pada posttest penguasaan literasi dan numerasi menunjukkan adanya perbedaan. Selain itu, temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode teka-teki silang pada penguasaan literasi dan berhitung dapat dikategorikan sangat baik, dengan 33,3% atau 10 dari 30 siswa, baik 16,7% atau 5 dari 30 siswa, kurang dari 40% atau 12 dari 30 siswa, dan sangat sedikit sebanyak 10% atau 3 dari 30 siswa mendemonstrasikan keterampilan tersebut setelah mendapat perlakuan (post test). Dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 52$, sedangkan nilai N sendiri adalah 30. Sehingga, dapat diperoleh rata-rata (mean) yaitu 1,73. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan dalam berliterasi dan numerasi siswa setelah diberikan perlakuan (treatment) yakni penggunaan metode teka-teki silang pada kemampuan penguasaan literasi dan numerasi siswa meningkat sebesar 117%.

6.1.5 Pengaruh penerapan metode teka-teki silang terhadap kemampuan literasi dan numerasi siswa kelas A SDN 4 Nampu Kecamatan Karangrayung Kabupaten Grobogan

Terdapat variasi penguasaan literasi dan numerasi siswa kelas A SDN 4 Nampu berdasarkan hasil pretest dan posttest. Hasil pretest memiliki nilai rata-rata (mean) 0,8, sedangkan hasil posttest memiliki nilai rata-rata (mean) 1,73. Hal ini menunjukkan bahwa perbedaan hasil meningkat sebesar 117%.

Berdasarkan temuan analisis di atas, kemampuan SDN 4 Nampu dalam literasi dan numerasi berpengaruh positif, sejalan dengan temuan observasi yang dilakukan. Berdasarkan data yang terkumpul, siswa yang belum mendapatkan perlakuan memiliki nilai tertinggi yaitu 13 dari 30 siswa pada kelompok sangat kurang. Sedangkan 12 dari 30 anak dalam kategori kurang menunjukkan peningkatan (Modus) terbesar setelah pengobatan. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara dua kali metode teka-teki silang yang digunakan oleh siswa di SDN 4 Nampu.

Berdasarkan hasil analisis, siswa Kelas A SDN 4 Nampu Kecamatan Karangrayung Kabupaten Grobogan lebih mampu belajar literasi dan numerasi berkat pendekatan teka-teki silang.

BAB VII

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

7.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang lebih rinci berkaitan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode teka teki silang pada peningkatan kemampuan literasi siswa kelas A SDN 4 Nampu Kecamatan Karangrayung Kabupaten Grobogan:

- 1) Sebelum digunakan pendekatan teka-teki silang, siswa kelas A SDN 4 Nampu Kecamatan Karangrayung Kabupaten Grobogan memiliki kemampuan literasi dan numerasi yang sangat kurang. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan proporsinya yaitu 6,7% atau dua dari setiap tiga puluh siswa masuk dalam kategori sangat baik, 10% atau tiga dari tiga puluh siswa masuk dalam kategori baik, 40% atau dua belas dari tiga puluh siswa. termasuk dalam kategori kurang, dan 43,3% atau tiga dari tiga puluh siswa termasuk dalam kategori sangat kurang.
- 2) Metode teka-teki silang berdampak pada penguasaan literasi dan numerasi siswa kelas A SDN 4 Nampu ditinjau dari tingkat kemampuan literasi dan numerasinya. Persentase temuan posttest menunjukkan hal ini. Sepuluh dari tiga puluh siswa atau 33,3% termasuk dalam kelompok sangat baik, lima dari tiga puluh siswa atau 16,7% termasuk dalam kategori baik, dua belas dari tiga puluh siswa atau 40% termasuk dalam kategori kurang, dan tiga dari tiga puluh siswa, atau 10%, termasuk dalam kategori sangat kurang.

- 3) Perbandingan skor rata-rata dari pretest (0,8) dan posttest (1,73) menunjukkan kenaikan 117%. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode teka teki silang berpengaruh terhadap kemampuan literasi dan numerasi siswa kelas A SDN 4 Nampu.

7.2 Rekomendasi

- 1) Dengan adanya peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa dengan adanya penerapan metode teka-teki silang ini maka disarankan kepada guru hendaknya lebih mempertimbangkan penggunaan metode teka-teki silang, sebagai salah satu strategi yang perlu dikembangkan dalam proses belajar mengajar.
- 2) Diharapkan guru memberikan jam khusus literasi dan numerasi menggunakan metode teka-teki silang dalam proses belajar mengajar.
- 3) Diharapkan sekolah memberikan fasilitas siswa untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa berupa perpustakaan yang memuat buku-buku yang dibutuhkan siswa, seperti buku bacaan dan buku logika.

BAB VIII

REFLEKSI DIRI

8.1 Hal positif dari perkuliahan yang bermanfaat terhadap pekerjaan selama mengajar

Selama melaksanakan kegiatan Kampus Mengajar di SDN 4 Nampu Kecamatan Karangrayung Kabupaten Grobogan. Banyak sekali ilmu dalam perkuliahan yang dapat diterapkan dalam mengajar, walaupun background saya bukan dari bidang Pendidikan. Salah satunya adalah ilmu agama yang di tanamkan di UNISSULA saya praktikan dalam setiap kegiatan belajar mengajar. Selain itu 5 nilai yang ada di Fakultas ekonomi yaitu Amanah, Kerjasama, Adil, Kepemimpinan, Inovasi juga sangat berguna dalam membangun kerjasama antara mahasiswa, guru, masyarakat dan siswa.

8.2 Manfaat mengajar terhadap pengembangan softskill dan kekurangan softskill yang dimiliki

Selama kegiatan mengajar memberikan manfaat tentang pengembangan softskill. Yang mana, selama kegiatan mengajar saya mendapatkan ilmu public speaking, problem solving, adaptasi, inovasi, leadership dan peka terhadap sosial. Selain itu, saya juga belajar bekerjasama dalam tim karena dalam kampus mengajar kami merupakan tim yang harus bekerjasama terhadap tim ataupun kepada guru dan masyarakat sekitar. Adanya kampus mengajar juga mengajari saya public speaking yang selama ini menjadi kelemahan saya.

8.3 Manfaat mengajar terhadap pengembangan kemampuan kognitif dan kekurangan kemampuan kognitif

Kegiatan magang mampu mengembangkan kemampuan kognitif. Salah satunya dapat meningkatkan pengetahuan tentang bagaimana mengajar, membuat

rencana yang sistematis dalam pembelajaran dan menarik perhatian kelas. Hal ini sangat diperlukan dalam dunia pekerjaan yang menuntut kita mampu menguasai atensi orang lain.

8.4 Kunci sukses dalam bekerja berdasarkan pengalaman di tempat mengajar

Selama mengajar saya banyak sekali mendapatkan pelajaran baik dari siswa, guru, teman satu tim bahkan dari masyarakat. Saya dapat menyimpulkan bahwa kunci sukses dalam segi apapun bukan hanya di dunia kerja yaitu tulus dalam bekerja, tanggung jawab, disiplin dan kerja keras. Dengan begitu kita dapat memaknai setiap apa yang kita lakukan sebagai jalan menuju ridho-Nya.

8.5 Rencana perbaikan/pengembangan diri, karir, dan pendidikan mahasiswa

Setelah program Kampus Mengajar MBKM membuat sadar bahwa kemampuan literasi dan numerasi anak-anak di Indonesia masih sangatlah kurang khususnya yang berada di daerah terpencil. Saya selaku mahasiswa yang sebentar lagi akan terjun langsung ke masyarakat memiliki rencana untuk dapat mengembangkan program literasi dan numerasi secara asyik dan menarik. Saya juga ingin membuat perpustakaan yang terbuka untuk umum menjadi wadah anak-anak dalam prosesnya menuju kesuksesan.

DAFTAR PUSTAKA

- Puslitjakdibud. (2021). *Risalah Kebijakan 2021*. November, 1–4.
- Ibrahim, A. et. (2018). *Metodologi Penelitian*. Gunadharma Ilmu.
- Kern, R. (2000). *Literacy & Language Teaching*. Oxford University Press.
- Mulfiani, Tri Nola, dan S. I. (2020). *Efektivitas Permainan Teka Teki Silang Modifikasi Terhadap Kemampuan Membaca*. 4, 287–291.
- Na'im, Z., & Fakhru Ahsani, E. L. (2021). Peran Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring. *Pedagogika*, 12(Nomor 1), 32–52.
<https://doi.org/10.37411/pedagogika.v12i1.621>
- Puslitjakdibud. (2021). *Risalah Kebijakan 2021*. November, 1–4.
- Romdhoni. (2013). *Al-Qur'an dan Literasi*. Literatur Nusantara.
- Wahyuni, L. S. (2019). *Pengaruh Penerapan Metode Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Penguasaan Kosakata Murid Kelas Iii Sdn 151 Bunne Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng* (Issue 2).