

Penerapan Media *Jenga* dalam Program Literasi Kampus Mengajar 4 di SDN Sanggar Jaya

Fitria Iswari
{fitriaiswari@gmail.com}

Universitas Indraprasta PGRI

Abstrak. Literasi merupakan kemampuan yang penting dalam proses pendidikan, karena kemampuan literasi mencakup kemampuan membaca, menulis dan berbicara. Program kampus mengajar adalah salah satu program pemerintah yang berfokus pada literasi, numerasi, dan adaptasi teknologi. Program ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk membantu guru dan kepala sekolah dengan membaktikan ilmu, keterampilan, dan menginspirasi para siswa. Penelitian ini dilatarbelakangi data yang diperoleh dari pretes AKM kemampuan literasi siswa SDN Sanggar Jaya Cibinong, yang menunjukkan 34,4% kemampuan literasi siswa. Media *jenga* dipilih sebagai media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini terdiri dari 48 balok, yang masing-masing balok memiliki pertanyaan terkait literasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perencanaan, pelaksanaan, serta hambatan dalam pengaplikasian media *jenga*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara lapangan. Data menunjukkan 80% dari 39 siswa mampu menjawab 48 soal dengan benar, tidak hanya itu para siswa merasa senang dan bersemangat dalam memainkan media *jenga*.

Kata kunci: Media, *jenga*, Literasi, Kam

Abstract. Literacy is an important skill in the educational process, because literacy consists of reading, writing and speaking skills. Kampus mengajar is one of the government program that focuses on literacy, numeracy, and technology adaptation. This program give the opportunities for students to help teachers and principals by devoting knowledge, skills, and inspiring students. The background of this research is from AKM pretest of students' literacy abilities at Sanggar Jaya Cibinong Elementary School, which showed 34.4% of students' literacy abilities. This research used *jenga* as media to teach literacy. It consists of 48 blocks, each of which has a question related to literacy. The aims of this study is to describe the planning, implementation, and obstacles from using of *jenga*. This study uses qualitative methods with data collection techniques through observation and field interviews. The data showed that 80% from 39 students were able to answer 48 questions correctly, moreover the students felt happy and enthusiastic in process of learning literacy by using *jenga*.

Keywords: Media, *Jenga*, Literacy, Kampus Mengajar

1 Pendahuluan

Pendidikan sekarang ini menjadi hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Pendidikan merupakan salah satu pemutus tali kemiskinan dan kebodohan. melalui pendidikan manusia akan mampu berfikir secara logis sehingga mengambil keputusan yang tepat karena didasari dengan ilmu pengetahuan dan pengalaman. Di Indonesia wajib belajar adalah pendidikan yang wajib diikuti oleh warga negara dengan penuh rasa tanggung jawab. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang pendidikan berbunyi “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat”. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pentingnya pendidikan untuk membentuk siswa yang memiliki kecerdasan, keterampilan serta akhlak mulia. Oleh karena itu pemerintah menetapkan wajib belajar selama 12 tahun mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) hingga ke jenjang SMA/SMK atau MA.

Sejatinya fungsi dan tujuan pendidikan sesuai yang tertulis di dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 yang berbunyi “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Tujuan dan fungsi pendidikan berujung dengan mencerdaskan kehidupan bangsa dengan cara mengembangkan potensi yang ada pada peserta didik secara optimal. Untuk mampu mengikuti perkembangan zaman di era 4.0, maka seseorang harus mampu mengikuti pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Untuk menguasai ilmu pengetahuan maka seseorang harus memiliki pengetahuan yang mumpuni, pemerolehan pengetahuan selain didapat melalui pendidikan di sekolah dapat diperoleh melalui membaca.

Literasi adalah yang digadang-gadang menjadi program yang mampu meningkatkan kompetensi siswa. Literasi di dalam proses pembelajaran sangat menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Harsiati, Priyatni mengatakan literasi membaca merupakan kemampuan untuk memahami, menggunakan, dan merefleksikan bacaan tertulis untuk mencapai tujuan sesuai keperluan, mengembangkan pengetahuan dan potensi, serta berpartisipasi dalam masyarakat (Harsiati dan Priyatni, 2017). Kemampuan literasi seharusnya meningkat sebanding dengan kemajuan Ilmu pengetahuan dan teknologi sesuai dengan era 4.0 yang disebut sebagai era digitalisasi. Buku merupakan jendela dunia, melalui membaca kita mendapatkan banyak informasi dan ilmu pengetahuan. Minat membaca yang tinggi sudah pasti membentuk kemampuan literasi yang baik. Dengan literasi yang baik kita mampu mengejar perkembangan IPTEK yang begitu pesat.

Berdasarkan survei yang dilakukan Program for International Student Assessment (PISA) yang di rilis Organization for Economic Co-operation and Development (OECD) pada 2019, Indonesia menempati peringkat ke 62 dari 70 negara, atau merupakan 10 negara terbawah yang memiliki tingkat literasi rendah (Kemenko PMK, 2019). Hal ini menunjukkan perlu peningkatan literasi di kalangan siswa. Upaya untuk meningkatkan literasi sudah diterapkan pemerintah melalui proses pembelajaran atau dikenal dengan sebutan GLS (Gerakan Literasi Sekolah). GLS dicanangkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sejak tahun 2016 dan merupakan upaya untuk mewujudkan budaya literasi. Menurut Prihartini, Gerakan Literasi Sekolah dapat

diartikan sebagai upaya yang dilakukan untuk mewujudkan organisasi belajar yang mendukung literasi dan menumbuhkan budi pekerti bagi warga sekolah melalui berbagai aktivitas meliputi kegiatan membaca buku non pembelajaran selama 15 menit (Prihartini, 2017).

Kampus Mengajar merupakan salah satu program dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk membantu para guru dan kepala sekolah pada jenjang SD dan SMP selama 1 semester dalam melaksanakan pembelajaran bagi sekolah yang terdampak pandemi. Melalui program ini, mahasiswa dapat membaktikan ilmu, keterampilan, serta menginspirasi para siswa sekolah dasar dan menengah untuk memperluas cita-cita, pengetahuan, dan wawasan mereka. Diharapkan dalam program kampus mengajar mahasiswa, DPL (Dosen Pembimbing Lapangan) mampu berkolaborasi dengan baik. Menurut Suhartoyo, program ini memfokuskan dalam tiga hal, yaitu; (1) Literasi, (2) Numerasi, dan (3) Adaptasi teknologi. Program ini diharapkan mampu meningkatkan kompetensi lulusan, baik *soft skills* maupun *hard skills*, agar lebih siap dan relevan dengan kebutuhan zaman, menyiapkan lulusan sebagai pemimpin masa depan bangsa yang unggul, bermoral dan beretika (Suhartoyo, dkk.: 2020: 161).

Untuk program Kampus Mengajar (KM) 4 memfokuskan bagi sekolah yang terdampak Covid -19 serta sekolah dengan nilai AKM (Asesmen Kompetensi Minimum) rendah. SDN Sanggar Jaya yang berlokasi di Cibinong Kabupaten Bogor menjadi salah satu sekolah sasaran di KM 4. Di awal penugasan mahasiswa wajib melakukan AKM kepada siswa dengan materi literasi dan numerasi. Berikut tabel hasil AKM siswa di SDN Sanggar Jaya. Sekolah ini termasuk sekolah yang terdampak pandemi covid-19 karena sudah hampir 2 tahun sekolah melaksanakan pembelajaran daring, dari dampak tersebut ada beberapa program literasi sekolah yang tidak bisa berjalan sebagaimana mestinya. Seperti halnya Anwar mengatakan kebijakan pembelajaran secara dalam jaringan (daring) menjadi sebuah keputusan yang dilaksanakan oleh seluruh sekolah (Anwar, 2021). Keputusan tersebut adalah keputusan yang terbaik dimana pendidikan harus berjalan terus meskipun dalam kondisi pandemi.

Tabel 1. Hasil Assesmen Kompetensi Minimum siswa SDN Sanggar Jaya

No	Kompetensi	Level Kog	Jumlah soal	Jumlah siswa	Jumlah siswa menjawab benar	Presentase siswa menjawab benar
1	Menemukan informasi tersurat (siapa, Teks Informasi kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks sastra atau teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya.	Teks Informasi	1	39	15	38%
2	Menjelaskan ide pokok dan beberapa ide pendukung pada teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya.	Teks Informasi	1	39	7	18%
3	Menyimpulkan kejadian, prosedur, gagasan atau konsep berdasarkan informasi rinci di dalam teks informasi yang sesuai jenjangnya.	Teks Informasi	1	39	11	28%
4	Mengaitkan isi teks sastra atau teks informasi dengan pengalaman pribadi sesuai jenjangnya.	Teks Informasi	1	39	15	38%

5	Menemukan informasi tersurat (siapa, Teks Fiksi kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks fiksi yang terus meningkat sesuai jenjangnya.	16	39	19	50%
---	---	----	----	----	-----

Dari hasil AKM tersebut ditemukan presentase siswa menjawab dengan benar 18-50%. Dari tabel tersebut ditemukan bahwa siswa paling banyak menjawab berjumlah 19 anak dengan presentase 50% dengan kompetensi menemukan informasi. Sementara kompetensi terendah pada “menjelaskan ide pokok dan beberapa ide pendukung pada teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya.” Dengan jumlah 7 siswa yang menjawab benar dengan presentase 18% . Berdasarkan tabel tersebut tugas mahasiswa pada sekolah sasaran ialah membuat program literasi numerasi yang sesuai dengan kondisi siswa dan sekolah tersebut.

Dari hasil observasi dan data AKM mahasiswa akan membuat program dan media pembelajaran yang mampu mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Media pembelajaran dijadikan alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada siswa. Seperti yang dijelaskan Sudirjo (2010) bahwa media pembelajaran penting dalam mengajar agar peserta didik tidak terpacu dan mengalami kejenuhan serta media ajar seperti buku pelajaran, alat peraga mampu membantu daya serap peserta didik. Banyak penelitian yang menemukan media pembelajaran yang baik, tepat dan menyenangkan menjadi salah satu faktor pendukung sebuah proses pembelajaran. seperti penelitian yang dilakukan oleh Dian, dkk dengan penggunaan comic strip dalam pembelajaran *Future tens* dalam penelitian tersebut menunjukkan 18% nilai rata-rata meningkat, tidak hanya siswa merasa lebih antusias dan menyenangkan menggunakan comic strip dalam proses pembelajaran. Hal lain pun tentang media dijelaskan oleh Ramadhani media menjadi alat bantu dalam proses pembelajaran dan memiliki peran yang cukup penting karena media pembelajaran merupakan sarana penyalur pesan materi pelajaran yang disampaikan guru agar siswa mudah menerima materi yang sudah disampaikan (Ramadhani, dkk., 2016). Setelah melakukan serangkaian observasi, *pre test* , dan wawancara kepada siswa dan guru, mahasiswa memutuskan menggunakan media *jenga* dalam proses literasi dan numerasi. Tujuan penelitian ini ialah mendeskripsikan proses pelaksanaan, faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan, serta dampak atau hasil dari penerapan media *jenga* tersebut.

2 Metode

Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sanggar Jaya mulai Bulan Agustus–Oktober 2022. Objek penelitian adalah Kampus mengajar 4 terkait pada pelaksanaan penerapan media *jenga*. Sumber data didapat dari observasi, wawancara, studi literatur, dan dokumentasi. Menurut McCusker, K., & Gunaydin, S. (2015) pemilihan penggunaan metode kualitatif dalam hal tujuan penelitiannya adalah untuk memahami bagaimana suatu komunitas atau individu-individu dalam menerima isu tertentu. Dalam penelitian ini peneliti akan mengamati penggunaan media *jenga* dalam proses pembelajaran literasi. Miles, dkk. (2014) yang menjelaskan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya jenuh. Kalimat sampai tuntas dan datanya jenuh ialah selama melakukan observasi

dilihat dan diamati secara detail dan mendalam sehingga di akhir penelitian tidak ada data yang berubah. Proses/prosedur penelitian ini melewati beberapa tahap, yaitu: (1) tahap persiapan: tahap persiapan merupakan langkah awal dalam penelitian menentukan judul, objek, hingga menyusun. (2) tahap perencanaan: tahap ini langkah kedua dimana peneliti mempersiapkan instrumen yang akan digunakan. (3) tahap pelaksanaan: tahapan ini merupakan tahapan inti saat peneliti menemukan data untuk menjawab semua rumusan masalah. (4) tahap evaluasi: tahapan ini adalah tahapan akhir dalam penelitian dimana data yang didapat kemudian dianalisis sehingga mendapat kesimpulan dari penelitian dan menyusun laporan.

3 Hasil dan Pembahasan

3.1. Program Literasi Kampus Mengajar 4.

Kampus mengajar 4 merupakan bagian dari Merdeka Belajar Kampus Merdeka untuk program mengajar di sekolah. Tujuan dari kampus mengajar ialah memberi kesempatan bagi para mahasiswa untuk mengaplikasikan ilmu mereka, mengembangkan diri di luar kelas perkuliahan. Sehingga para mahasiswa mendapatkan pengalaman yang nyata dari program kampus mengajar. Program kampus mengajar memfokuskan kepada 3 hal, yaitu: literasi, numerasi, dan adaptasi teknologi. Sejatinnya pengetahuan dapat diperoleh dari mana saja dengan berbagai cara, baik secara pendidikan formal, non formal maupun pengalaman. Seperti halnya pengertian yang dijabarkan oleh Sardiman (2014) bahwa pendidikan merupakan salah satu usaha yang bersifat sadar tujuan yang dengan sistematis terarah pada perubahan tingkah laku menuju kedewasaan anak didik. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan memberikan dampak yang positif bagi kehidupan generasi revolusi industri 4.0.

Kampus mengajar 4 memberi solusi kepada mahasiswa, sekolah sasaran dan tentu para siswa di dalam proses pembelajaran. Pada program KM 4 sekolah sasaran ialah sekolah yang memiliki AKM (Assesmen Kompetensi Minimum) yang rendah. SD Sanggar Jaya yang berlokasi di Pondok Rajeg kecamatan Cibinong merupakan salah satu sekolah sasaran dari program KM 4. Dalam pelaksanaannya ada 3 mahasiswa yang ditugaskan membantu sekolah terkait literasi, numerasi, dan adaptasi teknologi. Dalam penelitian ini peneliti hanya memfokuskan pada program literasi. Literasi dalam pelaksanaannya memang tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan manusia, apalagi seorang pelajar yang secara formal menimba ilmu pengetahuan yang dimana didapatkan dengan cara membaca. Seperti yang diungkapkan Farihatin (2013) mengemukakan bahwa kemampuan literasi dasar memiliki peran penting dalam kehidupan seseorang untuk kesuksesan akademiknya. Penjelasan tersebut menjadi pendukung bahwa kemampuan literasi dasar dapat membantu siswa dalam proses mencapai tujuan dalam pembelajaran. Selanjutnya Kuder & Hasit (2002) mengemukakan literasi merupakan semua proses pembelajaran baca tulis yang dipelajari seseorang termasuk di dalamnya empat keterampilan berbahasa (mendengar, berbicara, membaca, dan menulis).

3.2. Proses literasi KM 4.

Di dalam proses pembuatan program literasi kampus mengajar tidak serta merta membuat begitu saja, tetapi melewati beberapa tahapan, yaitu:

1. Proses observasi
 Pada tahapan awal selama 1 minggu mahasiswa diberikan waktu untuk melakukan observasi. Observasi yang dilakukan yaitu observasi keadaan lingkungan, sarana dan prasarana sekolah. apa yang tidak dimiliki sekolah. Selain itu observasi dilakukan pada kegiatan proses pembelajaran. dari observasi tersebut ditemukan sekolah tidak memiliki pojok literasi maupun perpustakaan hal ini dikarenakan kurangnya ruangan.
2. Proses Pretest AKM
 Pada proses pretest AKM ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan literasi para siswa. Tes ini dilakukan kepada 39 siswa kelas 5. Adapun kompetensi yang diuji ialah:
 - a. Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks sastra atau teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya.
 - b. Menjelaskan ide pokok dan beberapa ide pendukung pada teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya
 - c. Menyimpulkan kejadian, prosedur, gagasan atau konsep berdasarkan informasi rinci di dalam teks informasi yang sesuai jenjangnya.
 - d. Mengaitkan isi teks sastra atau teks informasi dengan pengalaman pribadi sesuai jenjangnya.
 - e. Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks fiksi yang terus meningkat sesuai jenjangnya.
 Dari hasil Pre tes AKM tersebut ditemukan presentasi kemampuan maksimum yang dicapai siswa ialah 50% dengan keterangan 19 dari 39 siswa menjawab benar untuk kompetensi menemukan informasi tersurat. Untuk rerata presentase 34,4% siswa mampu menjawab pertanyaan terkait literasi. Angka menunjukkan bahwa masih rendahnya kemampuan literasi yang dimiliki siswa.
3. FGD (*Focus Group Discussion*)
 FGD ini dilakukan antara mahasiswa, walikelas, kepala sekolah, dan Dosen Pembimbing lapangan (DPL) dari diskusi ini membahas terkait program literasi yang akan diadakan di sekolah tersebut. Dalam diskusi ini ada beberapa program yang akan dilakukan di KM 4, antara lain: Bermain *jenga*, ular tangga literasi, susun kata, dan mendongeng. Semua itu adalah program literasi pada KM4 ini.
4. Pembuatan Program
 Mahasiswa membuat program literasi, numerasi, dan adaptasi teknologi. Program literasi ini antara lain: Bermain *jenga*, ular tangga literasi, susun kata, dan mendongeng. Semua program literasi ini akan dilaksanakan secara bergantian selama 18 Minggu. Untuk 3 minggu di awal mahasiswa akan menggunakan *jenga* sebagai media pembelajaran setiap minggu sebanyak 2 kali.

3.3. Media Pembelajaran *Jenga*

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Media menjadi alat bantu bagi para guru untuk menyampaikan materi kepada siswa. Seperti pernyataan Sukmanasa, dkk. (2017) media pembelajaran merupakan alat atau bahan ajar dalam sebuah proses pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi serta minat belajar siswa karena media mampu mengemas materi secara singkat dan menyeluruh. Hal yang selaras diungkapkan oleh Zaman, dkk. (2009) bahwa media pembelajaran adalah wahana dari pesan oleh sumber pesan atau guru dan ingin diteruskan kepada penerima pesan yaitu anak. karena media cukup berperan makan banyak guru membuat media pembelajaran yang menarik bagi para siswanya. Media yang menyenangkan digunaka dan mudah untuk diaplikasikan menjadi media yang

dianggap efektif bagi para guru dalam penyampaian pengetahuan kepada siswa. Pernyataan ini diperkuat oleh Jaya (2010) yang mengatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan akan mengundang alam bawah sadar para peserta didik, sehingga menjauhkan rasa bosan pada diri siswa atau peserta didik tersebut. Tujuan dari pembelajaran ialah mengembangkan potensi peserta didik, sehingga proses pembelajaran yang menyenangkan salah satu faktor dari keberhasilan proses pembelajaran dan salah satunya dengan menyediakan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Jenga merupakan salah satu jenis permainan yang mungkin disetiap negara memiliki nama yang berbeda beda. *Jenga* merupakan permainan yang terdiri dari balok – balok kayu yang akan disusun menjadi sebuah bagun atau tower.. Leslie Scott (2009) menjelaskan bahwa: “*in my books about jenga I discuss each of these step in some detail. Here with fewer word to play with, I will condense some 200 page into a couple of short sentences and say briefly: I commissioned sheltered workshop in botton village (part of the camphill community) to tmanufacture the wooden blocks; I packed 54 blocks into a transparent, ridged plastic sleeve, and I named game jenga-a Swahili word, which is the imperative form of the verb kjenga, meaning “to build”.*

Inti dari kalimat tersebut *jenga* adalah susunan yang terdiri dari 54 balok, dan nama *jengan* berasal dari bahasa Swahili yang memiliki arti “membangun”. Hal yang serupa dinyatakan oleh Chayani & Rachmadyanti (2020) Salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai media edukasi adalah permainan *Jenga*. *Jenga* berasal dari kata *kujenga* dalam bahasa Swahili yang memiliki arti membangun. Melalui permainan *Jenga*, siswa dapat melatih kemampuan berpikir, strategi, fokus dan mengontrol emosi siswa, serta meningkatkan kemampuan sosial. *Jenga* yang digunakan oleh mahasiswa ialah *jenga* mini yang terdiri dari 48 buah.

Media *jenga* ini digunakan mahasiswa untuk mengajarkan literasi kepada siswa. Penggunaan media ini berlangsung 2 kali dala setiap minggu. Berikut tahap pelaksanaan penggunaan median *jenga*, antara lain:

1. Menyiapkan media *jenga*, tahapan ini mahasiswa mempersiapkan media *jenga* sebanyak 3 buah yang masing – masing terdiri dari 48 buah balok. Media ini akan dimainkan di setiap kelas yang mereka ajar, karena jumlah mahasiswa yang bertugas disekolah tersebut adalah 3 mahasiswa maka masing- masing mahasiswa memegang 1 set *jenga*.
2. Mempersiapkan materi literasi. Pada tahapan ini mahasiswa membuat 48 pertanyaan yang mereka ambil sesuai dengan materi tematik mereka, pertanyaan tersebut disiapkan sebagai soal yang harus dijawab setiap siswa. Pertanyaan – pertanyaan ini akan diganti setiap 2 minggu.
3. Pelaksanaan permainan *jenga*. Tahap ini akan menjelaskan bagaimana cara memainkan *jengan*. (1) Permainan ini dimainkan dengan waktu 2 kali dalam satu minggu. Setiap siswa memiliki kesempatan yang sama. Siswa akan mengambil balok dengan nomor tertentu, setiap nomor memiliki pertanyaan yang harus dijawab siswa. Setelah berhasil menjawab siswa tersebut memindahkan balok ke posisi paling atas. Jika siswa mampu menjawab pertanyaan dengan benar maka akan mendapatkan poin. Apabila siswa tidak bisa menjawab maka tetap memindahkan balok namun tidak mendapat poin. Siswa yang memiliki poin banyak serta mampu memindahkan balok terakhir tanpa merobohkan tower *jenga* maka dinyatakan sebagai menang. Siswa yang menjatuhkan balok maka ia kalah. Sambil bermain mahasiswa akan mencatat seluruh poin yang didapat oleh setiap siswa.
4. Tahap evaluasi. Pada tahap ini mahasiswa melihat perkembangan penggunaan media *jenga* dalam pembelajaran numerasi. Pada tahap ini mahasiswa akan melihat berapa poin atau pertanyaan yang mampu dijawab oleh para siswa. Dari data yang diperoleh 80% siswa mampu menjawab seluruh pertanyaan dengan waktu 2 minggu. Hal tersebut menunjukkan

bahwa penguasaan literasi terhadap materi dengan menggunakan *jenga* memberikan hasil yang positif.



Gambar 1. Pelaksanaan media *jenga* di dalam kelas

Dalam menjalankan sebuah program tidak semua berjalan mulus atau lancar terdapat hambatan yang terkadang ditemui oleh mahasiswa. Melalui Observasi dan wawancara berikut faktor pendukung dan penghambat penerapan *jenga* dalam program literasi Kampus Mengajar 4.

Faktor pendukung penerapan media *jenga*:

1. Sekolah mendukung program literasi menggunakan media *jenga*.
2. Siswa sangat antusias belajar.
3. Kemampuan mahasiswa dalam membuat media pembelajaran secara baik.

Faktor penghambat penerapan *jenga* :

1. Ada siswa yang kurang sportif dengan cara memberi jawaban di tengah permainan.
2. Kurangnya waktu dalam penerapan *jenga*, sehingga terkadang ada siswa yang belum mendapat giliran.
3. Kondisi yang kurang kondusif di kelas.

Kurangnya keterlibatan orang tua dalam mengajarkan literasi siswa pada saat di rumah.

Gerakan literasi sebenarnya dapat dilakukan tidak hanya di sekolah tetapi dapat dilakukan di rumah. Karena sejatinya rumah ialah sekolah pertama siswa dengan orang tua yang sekaligus menjadi gurunya. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Park (2008) bahwa bentuk keterlibatan orangtua merupakan salah satu komponen positif dalam meningkatkan literasi dasar anak prasekolah di hampir semua Negara.

Dari hasil wawancara dengan mahasiswa dan siswa keduanya memberikan penjelasan bahwa dampak media *jengan* dalam proses pembelajaran:

1. Siswa merasa antusias dan senang dalam memainkan *jenga*.
2. Siswa lebih mudah mengingat materi dengan *jenga* dibandingkan bila dijelaskan.
3. 80% siswa menjawab benar seluruh pertanyaan yang diberikan oleh mahasiswa.

4 Simpulan

Berdasarkan pembahasan tersebut penggunaan media *jenga* dalam pembelajaran literasi dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa dengan menciptakan

suasan belajar yang menyenangkan. Hal ini dapat dibuktikan dengan kemampuan siswa menguasai topik yang ditandai dengan 80% siswa mampu menjawab dengan benar seluruh pertanyaan yang diberikan dalam permainan *jenga*. Siswa merasa senang dan sangat antusias dalam memainkan media *jenga*. Dalam pelaksanaan guru harus siap mempersiapkan bahan ajar yang sesuai, menarik, efektif, dan efisien dalam penggunaannya. Seperti halnya yang diungkapkan Mulyasa bahan ajar merupakan salah satu bagian dari sumber ajar mengandung pesan pembelajaran, baik yang bersifat khusus maupun yang bersifat umum yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran Mulyasa (2006), oleh sebab itu penting untuk guru dalam memilih dan mempersiapkan media pembelajaran untuk mempermudah proses pembelajaran.

Referensi

- Anwar, R. N. (2021). Evaluasi Pembelajaran Daring Pendidikan Agama Islam di Perguruan Tinggi Umum. PROCEEDING UMSURABAYA, 324–331. Surabaya: Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- Chayani, A. D., & Rachmadyanti, P. (2020). Pengembangan Media Permainan Jenga Keragaman Budaya Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya untuk Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 08, 302–312
- Farihatin, Anisa Rohmati. (2013). Kegiatan Membaca Buku Cerita dalam Pengembangan Kemampuan Literasi Dasar Anak Usia Dini. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Harsiati, T., & Priyatni, E. T. (2017). Karakteristik Tes Literasi Membaca pada Programme for International Student Assessment (PISA). *BIBLIOTIKA: Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi Jaya*, Novian Triwidia. (2010). *Hypnoteaching, Bukan Sekedar Mengajar*. Bekasi : Dbrain
- KemenkoPMK. (2019) www.kemendiknas.go.id. Diakses pada 20 oktober 2022.
- Kuder, S Jay & Cindi Hasit. (2002). *Enhancing Literacy for All Students*. USA: Pearson Education Inc
- McCusker, K., & Gunaydin, S. (2015). Research using qualitative, quantitative or mixed methods and choice based on the research. *Perfusion*. DOI: 10.1177/0267659114559116
- Miles, M. B, Huberman, A. M, dan Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis, a methods sourcebook*, edition 3. USA: Sage Publications.
- Mulyasa. (2006). *Menjadi guru profesional menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan*. Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya.
- Park, Hyunjoon. (2008). Home Literacy Environment and Children's Reading Performance: A Comparative Study of 25 Countries. *Educational Research and Evaluation*, 14 (6), Desember 2008, 489 – 505.
- Prihartini, Fitria Widi. (2017). Analisis Pelaksanaan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) Pada Kelas Rendah di SDN Puntan 1 Batu. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Malang.
- Ramadhani, N., Wahyuni, S., & Handayani, R. (2016). Pengembangan Media Educational Game “Monopoli Fisika Asik (Mosik)” Pada Mata Pelajaran IPA Di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 5(3), 235–245
- Sardiman. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers.
- Scott, L. (2009). About Jenga. Diakses dari: http://discovergames.com/about_jenga.pdf. pada tanggal 2 Oktober 2022
- Sudirjo, E. (2010). Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Konsep Sekolah Ramah Anak. *EDUHUMANIORA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 1–11.
- Suhartoyo, E., Wailissa, S. A., Jalarwati, S., Samsia, S. dkk. (2020). Pembelajaran kontekstual dalam mewujudkan merdeka belajar. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 1(3).

- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 171.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Zaman, B., Hermawan, A.H., Eliyawati, C. (2009). *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka