



Peningkatan Kemampuan Literasi Peserta Didik Melalui Program Kerja *Play and Learn TTS* Kampus Mengajar Angkatan 6

Chindy Mei Arianti*, Bambang Agus Sulitiyono

Pendidikan Matematika, Universitas Nusantara PGRI Kediri

*Email korespondensi: chindy.mei.arianti.14@gmail.com

Diterima:
17 Januari 2024

Dipresentasikan:
20 Januari 2024

Disetujui Terbit:
3 Februari 2024

ABSTRAK

Pengabdian ini dilatarbelakangi oleh kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 6 yang merupakan bentuk pelaksanaan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dari Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi. Program ini didasari atas kurang efektifnya pelaksanaan literasi yang ada di SMP Negeri 1 Ngluyu. Hal tersebut terlihat dari rendahnya tingkat kemampuan literasi peserta didik. Dengan permasalahan yang ada mahasiswa kampus mengajar membuat program kerja *play and learn TTS* literasi untuk meningkatkan minat baca dan kemampuan literasi peserta didik. Metode yang digunakan pada pengabdian ini berupa pembiasaan literasi peserta didik di SMP Negeri 1 Ngluyu. Pembiasaan literasi ini difokuskan utama di kelas VIII dikarenakan pre-test dan post-test AKM literasi dilaksanakan di kelas VIII. Hasil akhir dari kegiatan ini yaitu pembiasaan literasi untuk peserta didik di SMP Negeri 1 Ngluyu serta meningkatkan peran dan kontribusi nyata perguruan tinggi dan mahasiswa dalam pembangunan nasional.

Kata Kunci: literasi, *play and learn*, teka-teki silang.

LATAR BELAKANG

Secara tradisional, literasi dipandang sebagai kemampuan membaca dan menulis. Orang yang dapat dikatakan literat dalam pandangan ini adalah orang yang mampu membaca dan menulis atau bebas buta huruf. Pengertian literasi selanjutnya berkembang menjadi kemampuan membaca, menulis, berbicara dan menyimak (Gipayana, 2004). Sejalan dengan perjalanan waktu, definisi literasi telah bergeser dari pengertian yang sempit menuju pengertian yang lebih luas mencakup berbagai bidang penting lainnya. Perubahan ini disebabkan oleh berbagai faktor, baik faktor perluasan makna akibat semakin luas penggunaannya, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, maupun perubahan analogi (Yunansah, 2017).

Menurut Amri & Rochmah (2021), kata literasi (*literacy*) berarti orang yang belajar. Kemampuan literasi tidak sebatas pada kemampuan membaca dan menulis. Perkembangan literasi juga dapat dikaitkan dengan sains dan teknologi-informasi. Kemampuan membaca dan menulis menjadi fondasi yang paling utama bagi pengembangan kemampuan literasi seseorang.

Penilaian literasi Indonesia dilihat dari program OECD yaitu PISA yang selalu memperbaiki hasil surveinya tiga tahun sekali. Hasil terbaru yaitu PISA 2012 menunjukkan rata-rata literasi sains siswa sebesar 382 dengan rata-rata sebesar 501 dan berada pada peringkat 64 dari 65 negara peserta (Suwono dkk, 2017). Sementara tahun 2009 hasil survei PISA menunjukkan rata-rata literasi sains siswa Indonesia sebesar 383 dengan rata-rata sebesar 501 dan berada pada rangking 59 dari 65 negara peserta. Hasil ini menunjukkan bahwa peringkat literasi sains siswa Indonesia menurun (Islam, A.N, 2015). Secara data

empiris kualitas pendidikan Indonesia masih belum menunjukkan peningkatan hal ini ditunjukkan dalam kategori *The Primary Years Programme* yang menyatakan bahwa dari 146.052 SD di Indonesia hanya delapan sekolah saja yang mendapat pengakuan dunia, demikian pula peringkat SMP hanya delapan sekolah yang masuk kategori *The Middle Years Programme* dari 20.918 SMP. Untuk peringkat SMA hanya tujuh sekolah yang mendapat pengakuan dunia dari 8036 SMA (Hartati, 2016). Data lain menyebutkan bahwa posisi rata-rata prestasi siswa Indonesia dapat dikatakan tergolong rendah dibandingkan dengan negara peserta studi (Pakpahan, 2017).

Data-data di atas menunjukkan bahwa tingkat literasi Indonesia masih jauh dari yang diharapkan oleh pemerintah. Literasi masih belum menjadi kebiasaan dan budaya bangsa Indonesia. Segala hal yang terkait dengan literasi masih asing bagi masyarakat Indonesia pada umumnya dan masyarakat Cirebon pada khususnya. Sehingga sekecil apapun usaha untuk memperkenalkan literasi sangat diperlukan untuk membudayakan literasi di tanah air tercinta ini.

Membudayakan literasi di sekolah tidaklah semudah membalik telapak tangan dan akan penuh dengan halangan dan tantangan. Halangan dan rintangan tersebut dapat dilihat dari bagaimana sulitnya menerapkan dan membiasakan kegiatan literasi di sekolah-sekolah dasar. Banyak faktor yang diduga mempengaruhi keberhasilan kegiatan literasi diantaranya faktor internal dan eksternal salah satunya yaitu siswa dan guru sebagai pelaku pendidikan (Yuliyati, 2014).

Penelitian ini memfokuskan di SMP Negeri 1 Ngluyu. Dari hasil observasi yang dilakukan tim kampus mengajar angkat 6 literasi yang diterapkan di SMP Negeri 1 ngluyu sangat beragam. Kegiatan literasi yang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Ngluyu mengalami beberapa hambatan contohnya siswa bosan membaca buku. Oleh karena itu kami tim kampus mengajar mengadakan *play and learn* untuk meningkatkan literasi membaca agar tidak membosankan.

METODE

Kegiatan pengabdian Kampus Mengajar angkatan 6 ini dilaksanakan oleh mahasiswa yang bertempat di SMP Negeri 1 Ngluyu yang bertujuan untuk meningkatkan literasi dan numerasi dan menumbuhkan minat baca peserta didik. Pelaksanaan Kampus Mengajar Angkatan 6 ini dimulai pada tanggal 14 Agustus 2023 sampai 1 Desember 2023 yang diikuti oleh seluruh peserta didik kelas 7, 8 dan 9 SMP Negeri 1 Ngluyu. Kegiatan ini dilaksanakan dengan metode yang bertahap, yakni tahap rencana kegiatan, tahap pelaksanaan kegiatan, tahap evaluasi.

Tabel 1. Tahap Metode Kegiatan Pengabdian

No.	Tahap Pengabdian	Kegiatan Pengabdian
1.	Tahap I Rencana Kegiatan	<ol style="list-style-type: none">1. Observasi, mengamati kondisi sekolah serta partisipasi warga sekolah dalam kegiatan literasi.2. Berkoordinasi dengan pihak sekolah terkait literasi yang diterapkan di sekolah
2.	Tahap II Pelaksanaan	<ol style="list-style-type: none">1. Pembuatan media untuk kegiatan <i>play and learn</i> TTS.2. Sosialisasi program kegiatan <i>play and learn</i> TTS kepada peserta didik.3. Pelaksanaan program <i>play and learn</i> TTS4. Penilaian hasil kegiatan <i>play and learn</i> oleh peserta didik.

-
- | | |
|-------------------|---|
| 3. Tahap Evaluasi | 1. Evaluasi Kegiatan literasi
2. Memberikan hadiah kepada peserta didik yang memperoleh nilai literasi tertinggi |
|-------------------|---|
-

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian ini diikuti seluruh siswa kelas 7, 8 dan 9 SMP Negeri 1 Ngluyu. Kegiatan ini diawali dengan kegiatan observasi sekolah untuk mengetahui kondisi lingkungan sekolah dan melakukan diskusi dengan pihak guru tentang literasi yang sudah dilaksanakan di SMP Negeri 1 Ngluyu. Dari hasil diskusi pelaksanaan literasi di SMP Negeri 1 Ngluyu yaitu hanya membaca 15 menit sebelum KBM.



Gambar 1. Berkoordinasi dengan guru terkait program literasi

Dari hasil diskusi yang dilakukan bersama pihak sekolah mahasiswa kampus mengajar menyusun program kerja tentang literasi salah satunya yaitu *play and learn* dan mengkoordinasikan dengan pihak sekolah. *Play and learn* dalam kegiatan ini adalah TTS atau teka-teki silang.

Sebelum melakukan kegiatan ini, mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 6 menyiapkan media yang digunakan terlebih dahulu untuk kegiatan *play and learn* TTS. Pembuatan TTS ini menggunakan media online yaitu *puzzlemaker*. Termasuk juga lembar kertas yang isinya sebagai media baca untuk siswa. Bacaan siswa tentang kondisi geografis dan pelestarian sumber daya alam. Kegiatan ini dilaksanakan di seluruh kelas 8.



Gambar 2. Menyiapkan media TTS dan bahan bacaan.

Setelah media pembelajaran siap kami tim Kampus Mengajar masuk ke dalam kelas untuk melaksanakan sosialisasi program kerja TTS. Selanjutnya program *play and learn* dilaksanakan 1 hari bergantian dari kelas VIII-A sampai kelas VIII-D. TTS yang sudah dibuat di *puzzlemaker* ditampilkan melalui LCD proyektor. Kemudian siswa diberi waktu 15 menit untuk membaca kertas yang sudah dibagikan. Kemudian, mahasiswa memberikan kertas yang berisi angka 1 dan kertas lainnya kosong secara acak kepada siswa dan yang mendapatkan nomer 1 diberikan kesempatan untuk memilih kotak TTS terlebih dahulu. Setiap kelompok diberikan waktu 20 detik untuk menjawab TTS. Apabila lebih dari 20 detik dan belum bisa menjawab maka akan dilemparkan ke siswa lainnya lainnya. Soal TTS akan dibacakan oleh mahasiswa.



Gambar 3. Sosialisasi program *play and learn* TTS



Gambar 4. Pelaksanaan *play and learn* TTS

Sistem penilaian *play and learn* ini dilihat dari banyaknya kotak yang dipilih oleh siswa. Semakin banyak kotak yang dipilih maka skor yang didapatkan juga semakin tinggi. Dengan skor yang diperoleh kami akan mengetahui tingkat kemampuan literasi siswa.



Gambar 5. Penilaian hasil kegiatan *play and learn*

Dari hasil kegiatan *play and learn* ini, mahasiswa kampus mengajar angkatan 6 melakukan evaluasi kegiatan dan menentukan siswa yang aktif dan yang memperoleh skor tertinggi dalam kegiatan ini dari setiap kelas. Setelah itu, mahasiswa kampus mengajar angkatan 6 memberikan hadiah kepada siswa yang memperoleh skor tertinggi setelah upacara hari senin.



Gambar 7. Pembagian hadiah kepada siswa yang aktif dan memperoleh skor tertinggi

Manfaat dari kegiatan *play and learn* TTS ini Antara lain : (1) kemampuan literasi siswa meningkat; (2) budaya literasi dan numerasi di SMP Negeri 1 Ngluyu aktif kembali dengan inovasi yang baru.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui program kampus mengajar ini telah memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa tentang proses pembelajaran berlangsung di sekolah. Program kampus mengajar ini memiliki tujuan salah satunya untuk membantu guru dalam meningkatkan literasi.

Hasil dari kegiatan ini secara langsung memaksa siswa untuk membaca bahan bacaan yang telah di bagikan oleh mahasiswa dan meningkatkan minat baca siswa. Dengan *play and learn* TTS literasi yang dilaksanakan membuat siswa tidak bosan untuk membaca.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Amri, Saeful & Rochmah, Eliya. (2021). PENGARUH KEMAMPUAN LITERASI MEMBACA TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*.
- Gipayana. (2004). Ppengajaran Literasi dan Penilaian Portofolio dalam Konteks Pembelajaran Menulis di SD. *jurnal ilmu pendidikan, 11(1)*, 1-12.
- Hartati, T. (2016). Multimedia Dalam Pengembangan Literasi di Sekolah Dasar Terpencil Jawa Barat. *edutech, 15 (3)*, 303.
- Islam, A. N. (2015). Hubungan Literasi Sains dan Kepercayaan Diri Siswa Pada Konsep Asam Basa. *JPPi, 1(1)*, 16-25.
- Pakpahan. (2017). Pengembangan Media Berbasis Teknologi Augmented Reality Bermuatan Wawasan Kebangsaan Pada Tokoh Kepahlawanan. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru, 11(1)*, 331-348.
- Suwono, R. & S. (2017). Peningkatan Literasi Saintifik Siswa Sma Melalui Pembelajaran Biologi Berbasis Masalah Sosiosains. *jurnal ilmu pendidikan, 21(2)*, 136-144.
- Yuliyati. (2014). Model budaya baca-tulis berbasis balance literacy dan gerakan informasi literasi di SD. *jurnal ilmu pendidikan, 20(1)*, 117-126.
- Yunansah, a. m. (2017). *pembelajaran literasi : Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis*. jakarta : bumi aksara.