

Peningkatan Literasi Membaca IPAS Melalui Pemanfaatan Media Permainan UNO Stacko

Ni Kadek Dhiniary Cahaya Fridayanthi¹, Ni Wayan Rati², Kadek Yudiana³

^{1,2,3} Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

Email: dhiniarycahayaf@gmail.com¹, niwayan.rati@undiksha.ac.id²,
kadek.yudiana@undiksha.ac.id³

Corresponding Author: Ni Kadek Dhiniary Cahaya Fridayanthi

ABSTRAK

Rendahnya kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar masih menjadi permasalahan dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPAS yang menuntut pemahaman teks bacaan. Pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang termotivasi dalam kegiatan membaca. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran permainan UNO Stacko yang layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan literasi membaca siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V sekolah dasar. Instrumen pengumpulan data meliputi angket validasi ahli materi dan ahli media, angket kepraktisan guru dan peserta didik, serta tes literasi membaca berupa pretest dan posttest. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan UNO Stacko berada pada kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media sangat praktis digunakan oleh guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi membaca siswa setelah menggunakan media pembelajaran permainan UNO Stacko. Dengan demikian, media pembelajaran permainan UNO Stacko dinyatakan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas V sekolah dasar.

Kata kunci: Media Pembelajaran, UNO Stacko, Literasi Membaca, ADDIE, Sekolah Dasar

ABSTRACT

Low reading literacy skills among elementary school students remain a challenge in the learning process, particularly in IPAS subjects that require text comprehension. Teacher-centered learning and the limited use of innovative learning media often result in students being less active and less motivated in reading activities. This study aims to develop a UNO Stacko game-based learning media that is valid, practical, and effective in improving the reading literacy of fifth-grade elementary school students. This study employed a research and development approach using the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research subjects were fifth-grade elementary school students. Data collection instruments included validation questionnaires for material experts and media experts, practicality questionnaires for teachers and students, and reading literacy tests in the form of pretests and posttests. Data were analyzed using descriptive quantitative analysis techniques. The results showed that the UNO Stacko game-based learning media achieved a very valid category based on evaluations by material and media experts. The practicality test results indicated that the media was very practical for use by teachers and students in the learning process. Furthermore, the

effectiveness test results demonstrated an improvement in students' reading literacy skills after using the UNO Stacko game-based learning media. Therefore, the UNO Stacko game-based learning media is considered feasible as an alternative learning media to enhance the reading literacy of fifth-grade elementary school students.

Keywords: learning media, UNO Stacko, reading literacy, ADDIE, elementary school

PENDAHULUAN

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan awal bagi anak usia 6–12 tahun yang berperan penting dalam menuntun pertumbuhan dan perkembangan anak, serta membekali keterampilan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung. Keterampilan membaca memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena hampir seluruh ilmu pengetahuan diperoleh melalui aktivitas membaca (Rati & Rediani, 2018). Literasi merupakan paradigma baru dalam dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran literasi (Yudiana dkk, 2023). Oleh karena itu, penguatan literasi membaca pada jenjang sekolah dasar menjadi hal yang sangat krusial. Maka dari itu minat membaca peserta didik harus ditumbuhkan dari masa anak-anak, khususnya anak sekolah dasar, karena biasanya pada masa ini masih dianggap seperti kertas putih, dan bisa dibiasakan untuk membaca (Yudiana dkk, 2024). Dalam proses pembelajaran, guru hendaknya menciptakan situasi di mana peserta didik dapat belajar bersama/berkelompok, sehingga tercipta suasana demokratis di mana peserta didik dapat belajar menghargai perbedaan pendapat, menyadari kesalahan yang diperbuatnya, dan dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam melaksanakan tanggung jawab yang diberikan (Rati dan Astawan, 2022).

Membaca merupakan jendela ilmu yang membuka peluang bagi peserta didik untuk memperluas wawasan, memahami informasi baru, serta melatih kemampuan berpikir kritis. Namun, kebiasaan membaca di Indonesia masih tergolong rendah. Di tengah kemajuan teknologi, terdapat tantangan yang harus dihadapi oleh manusia (Rati, 2023). Data UNESCO menunjukkan bahwa minat baca masyarakat Indonesia masih sangat rendah, dengan indeks membaca yang memprihatinkan (Lestari et al., 2021). Kondisi ini menunjukkan bahwa budaya literasi belum sepenuhnya mengakar dalam kehidupan masyarakat. Padahal, membaca dan menulis merupakan keterampilan dasar yang saling berkaitan dan menjadi fondasi utama dalam pengembangan literasi peserta didik (Rahman & Damaianti, 2019; Vira et al., 2021).

Rendahnya kemampuan literasi membaca berdampak langsung pada prestasi akademik peserta didik. Kemampuan literasi membaca memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar peserta didik sekolah dasar, terutama dalam memahami materi pelajaran yang berbasis teks (Amri & Rochmah, 2021). Peserta didik yang memiliki keterbatasan dalam membaca cenderung mengalami kesulitan dalam memahami informasi dan konsep pembelajaran. Guru bukan hanya penyampai informasi, tetapi juga fasilitator pembelajaran yang membimbing siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan memecahkan masalah (Rati dkk, 2024).

Hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas V serta peserta didik di SD Negeri 2 Kerthamandala menunjukkan bahwa sekitar 60% peserta didik belum mampu menangkap makna dan menyimpulkan isi bacaan dengan baik. Rendahnya kemampuan literasi membaca ini disebabkan oleh kurangnya motivasi dan minat baca peserta didik, khususnya pada pembelajaran IPAS. Pembelajaran IPAS masih didominasi metode ceramah dan pembacaan buku teks secara konvensional, sehingga kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Akibatnya, peserta didik sering merasa bosan dan kesulitan memahami materi IPAS yang bersifat abstrak, salah satunya pada materi rantai makanan.

Selain itu, pemanfaatan sarana dan prasarana sekolah seperti perpustakaan dan sumber bacaan lainnya belum optimal. Guru juga menghadapi keterbatasan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan minat baca sekaligus pemahaman konsep IPAS peserta didik. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis permainan. Media permainan dinilai mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan minat belajar peserta didik (Dwiyanti et al., 2023; Pamayun et al., 2023). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media permainan, termasuk UNO Stacko, dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan kognitif peserta didik (Indriastuti & Abidin, 2021; Dewi et al., 2023). Namun, penelitian yang secara khusus mengembangkan media permainan UNO Stacko yang terintegrasi dengan literasi membaca pada muatan IPAS kelas V masih terbatas.

Berdasarkan gap tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan media pembelajaran permainan UNO Stacko yang dirancang secara khusus untuk meningkatkan literasi membaca peserta didik pada pembelajaran IPAS. Media ini memadukan aktivitas bermain dengan teks bacaan dan pertanyaan pemahaman, sehingga mendorong peserta didik untuk membaca secara aktif dan memahami isi bacaan sebelum melanjutkan permainan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran permainan UNO Stacko yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan literasi membaca IPAS peserta didik kelas V sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran permainan UNO Stacko serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitasnya. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Tegeh dkk, 2015).

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, kebutuhan media, dan karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru wali

kelas dan peserta didik. Tahap perancangan meliputi penyusunan desain media pembelajaran permainan UNO Stacko, perancangan materi IPAS, penyusunan soal literasi membaca, serta desain visual media. Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan media sesuai rancangan dan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

Tahap implementasi dilakukan pada peserta didik kelas V SD Negeri 2 Kerthamandala yang berjumlah 19 peserta didik. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes. Angket digunakan untuk memperoleh data kelayakan dan kepraktisan media, sedangkan tes digunakan untuk mengukur kemampuan literasi membaca melalui pretest dan posttest.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan mengonversi skor ke dalam bentuk persentase untuk menentukan kategori kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui hasil pre-test dan post-test yang menunjukkan adanya peningkatan literasi membaca IPAS peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan UNO Stacko yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan literasi membaca peserta didik kelas V pada muatan IPAS. Media dinyatakan sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media mudah digunakan oleh guru dan peserta didik serta mampu meningkatkan keaktifan dan minat belajar selama proses pembelajaran. Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi membaca peserta didik setelah penggunaan media UNO Stacko, khususnya dalam memahami isi bacaan dan menyimpulkan materi rantai makanan. Peningkatan literasi membaca tersebut terjadi karena media UNO Stacko memadukan aktivitas membaca dengan permainan edukatif yang bersifat interaktif. Setiap balok permainan memuat teks bacaan atau pertanyaan pemahaman yang mendorong peserta didik untuk membaca secara aktif sebelum melanjutkan permainan. Pendekatan ini sejalan dengan teori belajar konstruktivistik yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang bermakna. Selain itu, penggunaan media berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar, konsentrasi, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Indriastuti dan Abidin (2021) serta Dewi dkk (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman peserta didik. Penelitian ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya dengan menunjukkan bahwa permainan UNO Stacko tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga mendukung penguatan literasi membaca pada muatan IPAS. Secara teoretis, hasil penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis permainan dalam

konteks literasi membaca di sekolah dasar. Secara praktis, media UNO Stacko dapat digunakan guru sebagai alternatif media pembelajaran inovatif untuk menciptakan pembelajaran IPAS yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.



Gambar 1 Media *UNO Stacko*

Media ini dirancang dengan memadukan unsur permainan dan aktivitas membaca melalui pertanyaan-pertanyaan yang disesuaikan dengan materi rantai makanan. Desain media yang menarik dan interaktif bertujuan untuk meningkatkan minat baca serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Tabel 1 Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PreTest	.237	18	.008	.912	18	.092
PostTest	.223	18	.019	.909	18	.082

a. Lilliefors Significance Correction

Uji normalitas dilakukan untuk memastikan data pretest dan posttest peserta didik yang diolah berdistribusi normal. Data nilai literasi membaca peserta didik sebelum implementasi media menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,09. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada kedua kolom lebih besar dari 0,05 (taraf signifikansi 5%) artinya literasi membaca peserta didik sebelum implementasi media UNO Stacko berdistribusi normal.

Selanjutnya, data literasi membaca peserta didik setelah implementasi media, menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,08. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,05 (taraf signifikansi 5%) artinya nilai literasi membaca peserta didik setelah implementasi UNO Stacko berdistribusi normal.

Tabel 2 Uji T

Paired Samples Test											
				Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference				Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df			
Pair 1	Pretest - Posttest	-13.38889	10.85812	2.55928	-18.78850	-7.98927	-5.232	17	.000		

Berdasarkan analisis uji t diatas, diperoleh hasil akhir nilai t_hitung adalah sebesar -5,232. Nilai t_(hitung) yang diperoleh negatif tetap ditulis bernilai positif (Ramadhani & Bina, 2021). Sehingga diperoleh nilai t_(hitung) = 5,232. Nilai t_(hitung) kemudian dibandingkan dengan nilai t_tabel dengan derajat kepercayaan dk = n -1 pada taraf signifikan 0,05 Nilai t_tabel dk = 18 -1 = 17 pada taraf signifikan 0,05 adalah 2,110. Berkaitan dengan hasil analisis tersebut, maka diketahui nilai t_(hitung) > t_tabel (5,232>2,110) sehingga H0 ditolak dan H1 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan literasi membaca IPAS materi rantai makanan peserta didik kelas V sebelum dan sesudah menggunakan media UNO Stacko.

KESIMPULAN

Media pembelajaran permainan UNO Stacko yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan literasi membaca peserta didik kelas V SD. Media ini dirancang dalam bentuk permainan interaktif yang memuat pertanyaan sesuai dengan karakteristik dan gaya belajar peserta didik pada materi rantai makanan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media UNO Stacko memenuhi kriteria sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, serta dinyatakan sangat praktis oleh guru dan peserta didik. Selain itu, penerapan media UNO Stacko terbukti efektif dalam meningkatkan literasi membaca peserta didik, yang ditunjukkan oleh adanya perbedaan kemampuan literasi membaca sebelum dan sesudah penggunaan media. Dengan demikian, media pembelajaran permainan UNO Stacko dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif untuk mendukung pembelajaran IPAS yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, S., & Rochmah, E. (2021). Pengaruh kemampuan literasi membaca terhadap prestasi belajar peserta didik sekolah dasar. EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru, 13(1), 52-58. <https://ejournal.upi.edu/index.php/eduhumaniora/article/view/25916>
- Dewi, D. Y. K., Agustiana, I. G. A. T., & Rati, N. W. (2023). Media Interaktif Berbasis Games-Quiz Materi Tumbuhan Muatan IPAS Kurikulum Merdeka Untuk Kelas IV. Educatio, 18(1), 61-75. <https://dx.doi.org/10.29408/edc.v18i1.18656>
- Dwiyanti, N. K. E. M., Rati, N. W., & Lestari, L. P. S. (2023). Dampak model problem based learning berbantuan Liveworksheet terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran, 7(2), 285-294. <https://dx.doi.org/10.23887/jipp.v7i2.60494>

- Ghany, H. (2018). Penyelenggaraan Pendidikan Untuk Pembangunan Berkelanjutan Di Sekolah Dasar. Madaniyah, 8(2), 186-198. <https://journal.stitpemalang.ac.id/index.php/madaniyah/index>
- Indriastuti, A. N., & Abidin, Z. (2021). Pengaruh Permainan Uno Stacko dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika di Masa Pandemi. Jurnal Basicedu, 6(1), 324-334. <https://dx.doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1862>
- Lestari, F. D., Ibrahim, M., Ghufron, S., & Mariati, P. (2021). Pengaruh budaya literasi terhadap hasil belajar IPA di sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 5(6). <https://dx.doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1436>
- Pamayun, I. M. N. M., Agustiana, I. G. A. T., & Rati, N. W. (2023). Media E-Komik Efektif dalam Pembelajaran Materi Perjuangan Melawan Penjajahan Belanda Kelas V SD. Innovative: Journal Of Social Science Research, 3(3), 30-44. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1953>
- Rahman, F. A., & Damaianti, V. S. (2019). Model multiliterasi kritis dalam pembelajaran peserta didik sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar UNJ, 10(1), 27-34. <https://doi.org/10.21009/JPD.010.03>
- Rati, N. W., & Astawan, I. G. (2022). Bagaimana Proyek Dapat Mengembangkan Keterampilan Kolaboratif Peserta Didik SD?. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(3), 534-541. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i3.52981>
- Rati, N. W., & Rediani, N. N. (2018). Pengaruh Model Circ Berbantuan Notes Terhadap Minat Baca dan Hasil Belajar Mahasiswa PGSD Undiksha Singaraja. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 446-454. <https://dx.doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16166>
- Rati, N. W., Arnyana, I. B. P., Dantes, G. R., & Dantes, N. (2023). HOTS-oriented e-project-based learning: Improving 4C skills and science learning outcome of elementary school students. *International Journal of Information and Education Technology*, 13(6), 959-968. <https://dx.doi.org/10.18178/ijiet.2023.13.6.1892>
- Rati, N. W., Widiana, I. W., & Utami, A. A. I. D. A. (2024). Penguanan Kompetensi Design Thinking dan Pengendalian Emosi Guru. *International Journal of Community Service Learning*, 8(4), 384-391. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v8i4.85210> <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v17i2.26010>
- Yudiana, K., Pebriani, P. W., Riani, P. E. V., Lestari, K. A. M., Utami, K. N. Y., & Asrini, P. I. (2024). *Gemar Membaca dengan E-Book dan Quizizz untuk meningkatkan Literasi*. Nilacakra. <https://books.google.co.id/books?id=X9f9EAAAQBAJ&lpg=PR1&ots=kn0QqH5kVM&dq=kadek%20yudiana&lr&hl=id&pg=PR1#v=onepage&q=kadek%20yudiana&f=false>
- Yudiana, K., Putri, N. N. C. A., & Antara, I. G. W. S. (2023). Kesenjangan kemampuan literasi siswa sekolah dasar di daerah perkotaan, pinggiran kota, dan pedesaan. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(3), 540-547. <https://doi.org/10.23887/jppp.v7i3.69790>