



**GAME BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA BOARD GAME
KLASTER UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN LITERASI SISWA**

Husnud Diana

Sekolah Menengah Pertama Negeri Satu Atap 2 Aikmel, Nusa Tenggara Barat, Indonesia
Contributor Email: husnud.diana@gmail.com

Received: Oct 26, 2021

Accepted: Nov 22, 2021

Published: Jul 30, 2022

Article Url: <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/622>

Abstract

This classroom action research aims to improve students' literacy skills through the application of game-based learning models assisted by cluster board game media (invertebrate classification cards). This research was conducted in 2 cycles, and each cycle consisted of stages of planning, action, observation, and reflection. The study used qualitative and quantitative data. Qualitative data were obtained through observing the process/activity of students' literacy during learning using a game-based learning model assisted by Cluster board game media. Quantitative data was obtained through a student's literacy ability test, namely the student's ability to solve problems involving higher order thinking skills (HOTS). The results showed that there was an increase in literacy processes/activities and literacy skills involving students' higher-order thinking skills (HOTS questions) in learning invertebrate classification materials.

Keywords: *Game Based Learning; Board Game; Literacy Skills.*

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa melalui penerapan model game based learning berbantuan media board game klaster (Kartu klasifikasi avertebrata). Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, dan setiap siklus terdiri atas tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui pengamatan proses/kegiatan literasi siswa selama pembelajaran menggunakan model game based learning berbantuan media Board game Klaster. Data kuantitatif diperoleh melalui tes kemampuan literasi siswa yaitu kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal yang melibatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan proses/ kegiatan literasi dan kemampuan literasi yang melibatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (soal HOTS) siswa dalam pembelajaran materi klasifikasi avertebrata.

Kata Kunci: *Game Based Learning; Board Game; Kemampuan Literasi.*

A. Pendahuluan

Ide melakukan penelitian ini pada awalnya muncul dari kekhawatiran peneliti terhadap beberapa fenomena belajar siswa di kelas (pembelajaran tatap muka terbatas). Beberapa fenomena yang dimaksud adalah saat siswa diberikan tugas untuk menjawab soal yang berkaitan dengan materi IPA yang sedang dibahas, yaitu dengan cara mencari informasi dari buku sumber, maupun melakukan kegiatan yang terdapat pada lembar kerja siswa (LKS), siswa cenderung lebih suka bertanya letak halaman dan instruksi kegiatan pada peneliti daripada membaca materi dan petunjuk kegiatan secara menyeluruh terlebih dahulu.

Beberapa soal atau kegiatan pada LKS juga seringkali tidak dijawab dengan alasan "tidak ada jawabannya di buku paket". Padahal jika siswa mau membaca lebih seksama, siswa akan mendapatkannya di halaman tertentu pada buku paket yang digunakan. Pada kasus tertentu, peneliti berharap siswa dapat mencari solusi/ pemecahan masalah dengan cara mengakses sumber belajar lain, tidak hanya melalui buku paket.

Kondisi ini akan semakin sering terjadi saat siswa belajar materi yang pembahasannya panjang dan memuat banyak kata-kata sulit. Seperti pada materi klasifikasi makhluk hidup, khususnya topik klasifikasi hewan

avertebrata. Topik bahasan ini juga relatif sulit dipahami oleh siswa-siswa kelas 7 di tahun-tahun sebelumnya. Pada penelitian lain disebutkan bahwa materi ini termasuk konsep yang cukup sulit diingat oleh guru dan siswa. Disebabkan materi ini memuat banyak ciri-ciri kelompok hewan, beserta nama ilmiahnya (Setyowati, Zaini, & Putra P., 2019).

Berdasarkan hasil observasi di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kondisi demikian dapat terjadi karena beberapa hal, yaitu pendekatan pembelajaran yang masih bersifat *Teacher Centered* dan masih rendahnya kemampuan literasi siswa. Sebagaimana disebutkan dalam berbagai sumber bahwa literasi berkaitan dengan kemampuan siswa membaca, memahami, dan mengolah informasi dan pengetahuan (Kamus Besar Bahasa Indonesia V). Diakui bahwa kemampuan literasi adalah salah satu *skill* yang sangat dibutuhkan untuk menumbuhkan kecakapan abad 21. Masyarakat literat adalah masyarakat maju, yang mampu mengolah informasi dan pengetahuan untuk kecakapan hidupnya.

Dalam penerapannya, untuk dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi kegnitif dan nonkognitif siswa. Di sinilah proses awal desain media pembelajaran dimulai, yaitu tahap empati. Pada tahap ini peneliti merancang media pembelajaran berdasarkan masalah yang dialami oleh siswa dalam pembelajaran dan hal-hal apa saja yang disukai oleh siswa dalam kesehariannya.

Dari hasil assesmen diagnosis yang dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa seluruh siswa senang bermain *game online*. Saat proses wawancara siswa terlihat bersemangat menceritakan aktivitasnya bermain *game*. Saat ditanyai tentang manakah yang lebih disukai, menonton video pembelajaran atautkah membaca buku, semua siswa kompak menjawab lebih suka membaca buku. Sayangnya, kurangnya bahan bacaan di sekolah dan lingkungan sekitar tempat tinggal siswa membuat potensi literasi siswa tidak berkembang dengan baik.

Sehingga perlu sebuah media pembelajaran kreatif yang mampu menarik minat baca dan dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa.

Yang membuat kegiatan pembelajaran tidak hanya menyenangkan seperti bermain gim, namun juga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Untuk itulah peneliti merancang sebuah media pembelajaran *Board Game* Klaster (Kartu Klasifikasi Avertebrata).

Hasil penelitian terkini menunjukkan bahwa pengembangan dan penggunaan media *Board Game* (permainan papan) terbukti dapat menghadirkan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Sehingga membuat siswa terlibat aktif /interaktif dalam membangun pengetahuan dan pemahamannya terhadap suatu materi pelajaran (Kamaruddin, Zainal & Suhadjerah, 2020; Azhari et.al., 2020).

Penelitian lainnya menunjukkan bahwa aktivitas game (permainan) dapat menimbulkan ikatan yang kuat dengan pemainnya. Karena di dalam gim, pemain dapat merasakan emosi positif dari hal-hal mendasar yang dibutuhkan dalam kehidupan, seperti pengakuan dan penghargaan, status, prestasi, kompetisi dan kolaborasi, ekspresi diri, dan altruisme (Carina & Manuel., 2013).

Game Based Learning terbukti dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi pembelajaran (Luhsasi & Permatasari, 2020). Bahkan pada penelitian penggunaan kartu *Siki* dalam pembelajaran *gamebased learning* menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengkonstruksi pemahamannya terhadap suatu materi karena dipelajari dalam situasi pembelajaran yang menyenangkan (Winatha, & Setiawan, 2020).

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses/kegiatan literasi siswa melalui penerapan *game based learning* berbantuan media *Board Game* Klaster dan mendeskripsikan peningkatan kemampuan literasi setelah melakukan model *game based learning* berbantuan media *Board Game* Klaster.

Peneliti berharap penerapan model *game based learning* berbantuan media *Board Game* Klaster ini ke depannya dapat dikembangkan dari segi model pembelajaran maupun medianya, serta dapat diterapkan pada

subyek yang lebih luas dan memberikan hasil pembelajaran yang lebih baik pada penelitian-penelitian selanjutnya.

B. Metode

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) merujuk rancangan dari Kemmis dan Mc. Taggart (1997). Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, masing-masing siklus terdiri atas perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus direncanakan sebanyak 2 kali pertemuan.

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri Satu Atap 2 Aikmel pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2021/2022, sebanyak 14 orang, yang terdiri atas 2 orang siswa laki-laki dan 12 orang siswa perempuan. Materi yang menjadi pokok bahasan adalah materi klasifikasi animalia sub materi klasifikasi avertebrata.

Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi/ pengamatan secara langsung, dokumentasi, dan tes. Instrumen yang digunakan terdiri atas lembar observasi, daftar angket, dan tes kemampuan literasi. Sebelum digunakan, semua instrumen diverifikasi dan divalidasi terlebih dahulu.

Media *Board Game* Klaster yang digunakan merupakan media yang dibuat oleh peneliti dan sudah melalui proses validasi oleh kurator ahli media dari Tim kurator *Wardah Inspiring Teacher 2021* dan validasi materi dari ahli materi, sehingga dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran berbasis permainan (*game based learning*). Setelah itu dilakukan uji coba terbatas terhadap 2 orang guru dan 2 orang siswa. Uji coba ini penting untuk mengetahui tingkat keterbacaan, mekanisme permainan dan gambaran alokasi waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan permainan. Hasil uji coba menunjukkan media *Board Game* Klaster layak untuk digunakan dalam pembelajaran klasifikasi hewan avertebrata.

Pembelajaran dengan media *Board Game* Klaster terdiri dari 4 sintaks, yaitu (a) Penjelasan tujuan permainan dan petunjuk permainan menggunakan *Board Game* Klaster, (b) pembentukan kelompok, (c) bermain menggunakan *Board Game* Klaster, dan (d) evaluasi (*post test*) dan refleksi.

Proses literasi yang dilakukan siswa selama menggunakan media *Board Game* Klaster digunakan lembar pengamatan langsung, dengan Indikator literasi yang diamati meliputi (a) siswa membaca nama, ciri-ciri, dan gambar hewan pada kartu Klaster, (b) siswa menggunakan sumber bacaan lain seperti lembar kerja siswa (LKS) dan atau buku teks untuk mencari tahu penjelasan tentang kelompok hewan avertebrata, (c) siswa menulis kembali ciri-ciri setiap kelompok hewan avertebrata pada LKS yang telah disediakan ataupun secara mandiri menulis kembali karakteristik setiap kelompok avertebrata pada buku catatannya, dan (d) siswa mengelompokkan hewan-hewan pada kartu Klaster sesuai dengan persamaan dan perbedaan ciri-ciri yang tertera pada kartu.

Jumlah aspek pengamatan ada 4 sehingga kemampuan literasi siswa dapat dikategorikan menjadi 3. Kategori rendah jika 1 aspek terpenuhi; kategori sedang jika 2-3 aspek terpenuhi; dan kategori tinggi jika 4 aspek terpenuhi. Sebagai upaya penguatan hasil pengamatan, dilakukan pengambilan dokumentasi berupa foto kegiatan.

Analisis data secara kuantitatif untuk mengetahui peningkatan kemampuan literasi siswa setelah melaksanakan pembelajaran dengan media *Board Game* Klaster, didasarkan pada salah satu indikator literasi yaitu kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah yang melibatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Siswa dikatakan mampu menyelesaikan masalah apabila mampu menelaah suatu permasalahan dan mampu menggunakan pengetahuannya ke dalam situasi baru (Dinni HN, 2018). Peneliti untuk keperluan tersebut menggunakan tes berupa soal HOTS yang sudah tervalidasi yang diperoleh dari situs belajar ruang guru. Tes diberikan di awal (*pretest*) dan di akhir pembelajaran (*post test*). Hasil tes kemudian dianalisis menggunakan gain score (skor peningkatan), besarnya peningkatan dianalisis dengan rumus:

$$N(G) = \frac{(\%Spots) - (\%Spre)}{100 - (100Spre)}$$

Ket

\bar{N} (Gain) = peningkatan hasil belajar/ kecakapan akademik

%Spre = rata-rata pretest atau keterampilan awal (%)

%Spost = rata-rata posttest atau keterampilan akhir (%)

Mengutip dari Nurhayati & Winata (2018), hasil analisis kemampuan literasi kemudian digolongkan menjadi tiga tingkatan yaitu kategori rendah, sedang serta kategori tinggi. Interval nilai dari tiap-tiap kategori ditunjukkan pada tabel. 1 berikut ini:

Tabel 1. Interval Nilai dari Tiap-tiap Kategori

Interval Nilai	Kategori
< 40	Rendah
41-70	Sedang
>71	Tinggi

(Ma'sum, 2014: 5)

Secara kualitatif proses literasi siswa selama melaksanakan model *game based learning* berbantuan media *Board Game* Klaster dianalisis berdasarkan deskripsi hasil pengamatan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Data disajikan, dikualifikasikan, kemudian dideskripsikan.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Penelitian ini diawali dari proses pra siklus, yaitu pembuatan media, validasi dan uji coba terbatas media *Board Game* Klaster. Pembuatan media ini dilakukan menggunakan teknik *design thinking*. Sebuah teknik desain media yang dikembangkan berdasarkan pada kebutuhan pengguna, sehingga solusi yang dihadirkan menjadi lebih efektif dan efisien dalam menyelesaikan masalah. Teknik atau metode *design thinking* meliputi tahapan empati, mengidentifikasi masalah, menemukan ide, membuat purwarupa (*prototype*), dan melakukan uji coba (*Stanford d.school*).

Tahapan awal dari pembuatan media ini sesuai dengan tahapan awal dari penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan. Yaitu tahap empati dan

mengidentifikasi masalah yang dialami oleh peserta didik dalam pembelajaran pada materi klasifikasi hewan avertebrata. Materinya yang banyak dan memuat kata-kata sulit dalam bahasa latin/ilmiah berupa nama-nama hewan dan kelompoknya menjadikan materi ini cukup sulit diingat dan dipahami oleh guru maupun siswa. Khusus oleh siswa-siswa di kelas VII SMP Negeri Satu Atap 2 Aikmel. Minat literasi (baca tulis) yang masih rendah membuat materi ini menjadi semakin tidak menarik untuk dipelajari oleh siswa. Berdasarkan pengalaman mengajar guru pada tahun-tahun sebelumnya, hasil belajar siswa pada materi ini rendah.

Semua anak pasti suka bermain, termasuk siswa-siswa kelas VII SMP Negeri Satu Atap 2 Aikmel yang berada pada rentang usia 12-13 tahun (kategori remaja awal). Sehingga salah satu cara paling efektif yang dipilih oleh peneliti untuk meningkatkan minat siswa terhadap materi pembelajaran adalah dengan cara menggunakan permainan ke dalam pembelajaran.

Dari sinilah muncul ide untuk membuat sebuah media pembelajaran berbasis permainan yang diberi nama *Board Game* (permainan papan) Klaster (Klasifikasi hewan avertebrata). Sesuai tujuannya untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa, media ini terdiri atas komponen yang diharapkan mampu menarik siswa untuk membacanya. Komponennya terdiri atas nama hewan, ciri-cirinya, dan gambar hewan. Kartu ini merupakan adaptasi atau terinspirasi oleh model kartu kwartet.

Setelah melalui proses membuat purwarupa dan mendapat kurasi dari ahli media dan ahli materi, maka diperoleh hasil akhir media *Board Game* Klaster, salah satunya seperti terlihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Klaster (Kartu Klasifikasi Avertebrata)

Kartu ini dilengkapi dengan papan permainan sebagai petunjuk kelompok avertebrata dan tempat meletakkan kartu-kartu hewan sesuai kelompoknya. Sebelum digunakan di kelas, media ini diuji coba secara terbatas kepada 2 orang guru dan 4 orang siswa. Tujuannya adalah untuk mendapatkan mekanisme permainan yang paling pas, menghitung alokasi waktu permainan, serta tingkat kemudahan dan keterbacaan media.

Media *Board Game* Klaster ini terdiri atas 29 kartu yang mewakili 8 kelompok hewan avertebrata. Dimainkan secara berkelompok, dengan masing-masing kelompok terdiri atas 5 orang (4 orang bermain dan 1 orang sebagai pengamat/ juri). Cara bermain hampir mirip dengan permainan kartu kwartet dengan beberapa modifikasi.

Tahap tindakan pada siklus 1 diawali dengan tes kemampuan literasi siswa (*pretest*), diperoleh hasil dari 2 soal kategori HOTS tidak ada satupun siswa yang mampu menjawab dengan benar. Hasil pengamatan kegiatan pembelajaran menggunakan *Board Game* Klaster hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Daftar Distribusi Frekuensi Kegiatan Literasi Siswa pada Siklus 1

Rentang Data (S)	Frekuensi	%	S x F
1	2	14,29 %	2
2-3	7	50,00 %	23
4	5	35,71 %	20
Jumlah	14	100 %	46

Postest diberikan setelah pertemuan kedua. Hasil yang diperoleh, hanya 1 orang yang mampu menjawab dengan benar. Nilai tertinggi 100, nilai terendah 0, rerata 7,14.

Hasil yang diperoleh pada siklus 1 masih sangat jauh dari harapan. Kegiatan literasi yang teramati dalam kategori tinggi masih sebesar 35,71 %, belum mencapai angka minimum yang ditargetkan yaitu sebesar 75 %. Hasil ini menjadi gambaran mengapa hasil *postest* juga belum menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi.

Berdasarkan capaian pembelajaran ini peneliti melakukan proses refleksi. Terdapat beberapa kekurangan pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1, yaitu (a) petunjuk permainan belum dipahami dengan baik oleh siswa, (b) belum ada unsur poin/*reward* yang merupakan ciri-ciri sebuah permainan. Dampaknya, siswa tidak merasa tertantang dalam mencapai target dan menjadi pemenang. Padahal yang menarik dari sebuah permainan adalah kepuasan karena berhasil mendapatkan sesuatu/*reward*/poin dalam sebuah kompetisi; (c) menambahkan sesi permainan yang memungkinkan siswa menguatkan pemahamannya pada materi klasifikasi avertebrata dan berkompetisi antar kelompok. Dimana setiap orang dalam kelompok berperan terhadap kemenangan atau kekalahan kelompok; dan (d) menambah jenis kartu Klaster yang akan dimainkan pada sesi 2.

Refleksi pembelajaran ini dijadikan sebagai dasar penyusunan rencana pembelajaran pada siklus 2. Hasilnya, disusun sintaks pembelajaran berbasis permainan *Board Game* Klaster yaitu (a) Orientasi pembelajaran berbasis permainan. Penjelasan petunjuk permainan dan unsur-unsur gim yang ada di dalamnya seperti poin/*reward*, dan *leaderboard*/peringkat; (b) Pelaksanaan permainan sesi 1 menggunakan kartu Klaster persegi; (c) Pemberian *reward* bagi siswa yang menjadi pemenang pada sesi 1; (d) kompetisi antarkelompok sesi 2 menggunakan kartu Klaster bundar; dan (e) evaluasi (*posttest*) dan refleksi. Hasil pengamatan proses/kegiatan literasi pada siklus ke dua adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Daftar Distribusi Frekuensi Kegiatan Literasi Siswa pada Siklus 1

Rentang Data (S)	Frekuensi	%	S x F
1	0	0 %	0
2-3	1	7,14 %	3
4	13	92,86 %	52
Jumlah	14	100 %	23

Data pada tabel menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dalam hal proses literasi siswa melalui pembelajaran berbasis permainan dengan media *Board Game* Klaster, yaitu 13 orang dari 14 siswa terlibat

aktif dalam proses/kegiatan literasi dengan kategori tinggi, dan 1 orang dengan kategori sedang.

Pada akhir pertemuan kedua pada siklus 2 siswa diberikan soal *posttest*. Hasil yang diperoleh, 4 orang siswa (18,57%) mampu menjawab dan meraih skor maksimal 100, 8 orang siswa (57,14%) mendapatkan nilai 75, dan 2 orang siswa (14,29%) mendapatkan nilai 60. Jika dibandingkan dengan hasil tes pada siklus 1, maka skor peningkatan kemampuan literasi berdasarkan hasil tes menggunakan rumus *gain score* adalah 85,71% dan termasuk ke dalam kategori tinggi. Karena indikator keberhasilan penelitian sudah tercapai, maka pembelajaran dihentikan sampai pada siklus II.

Pada bagian akhir pembelajaran, siswa diminta menulis refleksi pembelajaran berbasis permainan dengan media *Board Game Klaster*. Berdasarkan hasil refleksi, semua siswa menyatakan sangat senang belajar materi klasifikasi hewan avertebrata menggunakan *Board Game Klaster* dan merasa ingin memainkannya lagi saat permainan berakhir.

Berikut contoh beberapa rekaman hasil refleksi siswa.

"Saya ingin bermain sambil belajar lagi. Karena permainannya sangat menyenangkan dan membuat saya lebih paham."

"Saya ingin mengulang permainan, karena sangat seru. Saya bisa paham cara mengelompokkan hewan avertebrata"

"Permainan ini sangat seru. Saya dapat mengetahui/memahami ciri-cirinya dan kelompok hewannya."

"Setelah bermain, saya jadi ingin mengetahui lebih banyak hewan lagi."

"Saya ingin belajar IPA dengan cara bermain lagi. Karena membuat saya gembira dan senang belajar."

"Saya suka karena permainan ini dilakukan secara berkelompok."

2. Pembahasan

Hasil pengamatan pembelajaran dengan menggunakan *Board Game Klaster* pada siklus 1 menunjukkan 7 dari 14 siswa melakukan proses/

kegiatan literasi pada kategori sedang dan 5 orang siswa pada kategori tinggi. Siswa pada kategori sedang belum terlihat melakukan kegiatan penguatan literasi pada indikator terlibat aktif menuliskan kembali ciri-ciri setiap kelompok avertebrata pada LKS atau buku catatan secara mandiri. Sedangkan siswa pada kategori rendah sebenarnya sudah tertarik membaca karakteristik hewan yang tertera pada kartu Klaster. Hal ini tentu merupakan sebuah awal yang sangat baik karena minat baca siswa mulai berkembang. Apabila terus dikembangkan dan difasilitasi akan semakin meningkatkan kemampuan literasinya pada tingkat yang lebih tinggi.

Belum maksimalnya kegiatan literasi pada penggunaan media *Board Game* Klaster selaras dengan masih rendahnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah yang melibatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Dari 14 orang siswa hanya 1 orang siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM).

Capaian pembelajaran pada siklus 1 digunakan untuk melakukan refleksi. Penggunaan unsur-unsur gim dalam permainan *Board Game* Klaster, seperti poin/ *reward*, dan *leaderboard*/ peringkat sangat perlu dilakukan agar siswa merasa tertantang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jenis dan level tantangan ditambah yaitu dengan mengadakan sesi 2 permainan, kompetisi antar kelompok.

Berdasarkan hasil analisis data secara kualitatif dan kuantitatif diperoleh, proses/ kegiatan literasi siswa meningkat. Dilihat dari skor tes kemampuan literasi siswa, 13 dari 14 orang siswa (92,86%) melakukan proses literasi pada kategori tinggi, dan 1 orang siswa pada kategori sedang. Dari hasil tes kemampuan literasi siswa diketahui 4 orang siswa (18,57%) mendapatkan nilai 100, 8 orang siswa (57,14%) mendapatkan nilai 75, dan 2 orang siswa (14,29%) mendapatkan nilai 60. Sebanyak 2 orang siswa belum mencapai nilai ketuntasan minimum (65). Perhitungan *gain score* (skor peningkatan) kemampuan literasi siswa sebesar 85,71 %.

Hasil yang diperoleh sesuai dengan teori atau hasil penelitian sebelumnya tentang pembelajaran berbasis permainan (*game based*

learning) dan penggunaan media *Board Game*. Teori psikologi sejak lama mengakui pentingnya bermain dalam pembentukan kognitif anak. Piaget (1962) pencetus teori kognitif menyatakan bahwa bermain adalah bagian integral dari perkembangan kognitif anak. Desain permainan yang tepat dapat menghubungkan kemampuan kognitif, afektif, perilaku dan sosiokultural dengan materi pembelajaran (Jan, Bruce, & Charles, 2015).

Implikasinya terhadap penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran *Board Game* Klaster saja tidak cukup, tetapi harus disertai dengan integrasi unsur-unsur gim ke dalam pembelajaran. Gonzales C. & Area M. (2013) dalam artikelnya yang berjudul *Breaking the rules: Gamification of Learning and Educational Materials*, menyatakan bahwa adanya poin/*reward*, peringkat/*leaderboard*, variasi level/ tantangan, dan unsur-unsur gamifikasi lainnya dapat menghasilkan efek “kecanduan” dalam bermain dan meningkatkan keterikatan antara pemain dengan permainannya.

Hal inilah yang mendasari inovasi baru yaitu pengembangan media *Board Game* Klaster dan menambahkan unsur gim seperti poin/*reward*, level tantangan, kolaborasi pemain, dan kompetisi antarkelompok. Pada siklus II siswa bermain menggunakan 2 jenis kartu Klaster. Peneliti menyebutnya Klaster persegi dan Klaster bundar. Di awal pembelajaran peneliti menjelaskan secara detail tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui permainan, petunjuk permainan, dan level tantangan yang harus ditaklukkan oleh siswa.

Perubahan sintaks pembelajaran pada siklus II sangat berpengaruh terhadap peningkatan proses/ kegiatan literasi siswa pada saat menggunakan media *Board Game* Klaster. Indikator peningkatan proses/ kegiatan literasi ini yaitu (a) siswa berusaha memahami materi dengan cara membaca informasi pada kartu Klaster dengan seksama; (b) siswa menggunakan sumber bacaan lain seperti lembar kerja siswa (LKS) dan atau buku teks untuk mencari tahu penjelasan tentang kelompok hewan avertebrata yang tidak tertera pada kartu Klaster; (c) siswa menulis kembali ciri-ciri setiap kelompok hewan avertebrata pada LKS yang telah

disediakan ataupun secara mandiri menulis kembali karakteristik setiap kelompok avertebrata pada buku catatannya, (d) siswa menjadi mampu mengelompokkan hewan-hewan pada kartu Klaster sesuai dengan persamaan dan perbedaan ciri-ciri yang tertera pada kartu.

Peningkatan proses literasi sangat terlihat pada sesi 2, di mana siswa saling bekerjasama untuk mengelompokkan hewan-hewan avertebrata pada kartu Klaster bundar. Siswa secara mandiri dan inisiatif membaca, dan mengakses berbagai sumber literasi (tidak hanya kartu Klaster persegi) untuk dapat menaklukkan tantangan tersebut dengan tepat dan menjadi yang tercepat. Siswa juga aktif bertanya dan memberi saran antar anggota kelompok. Secara tidak sadar, siswa sedang belajar menyelesaikan masalah, yang merupakan salah satu indikator pencapaian kompetensi literasi.

D. Penutup

Game based learning berbantuan *Board Game* Klaster dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas VII SMP Negeri Satu Atap 2 Aikmel. Peningkatan ini mencakup proses/ kegiatan literasi siswa dalam pembelajaran materi klasifikasi avertebrata dan peningkatan hasil tes kemampuan literasi yang melibatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (soal HOTS).

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada (a) Tim validator media *Board Game* Klaster. Atas bantuan dan kerja sama yang baik maka media pembelajaran ini dapat digunakan secara layak sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas tempat peneliti mengajar; (b) Kepala Sekolah SMP Negeri Satu Atap 2 Aikmel yang selalu memberikan motivasi kepada peneliti untuk selalu mengembangkan diri; (c) Para guru dan kolaborator penelitian SMP Negeri Satu Atap 2 Aikmel; dan (d) Rekan-rekan guru penggerak angkatan 1 kabupaten Lombok Timur, NTB yang selalu terbuka dan bersedia memberi saran-saran penulisan artikel ilmiah ini.

Daftar Referensi

- Arfianto, J. (2018). Aplikasi Anybamba dengan Moperta untuk Meningkatkan Kemampuan Tolak Peluru pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 2(1), 189-206. Retrieved from <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/68>
- Arisandi, Y. (2021). Model Pembelajaran Rolex Berbantuan Media Boneter Meningkatkan Keaktifan dan Keterampilan Berbicara Teks *Descriptive*. *Jurnal Didaktika*, 5(2), 399-420. doi:10.26811/didaktika.v5i2.247
- Azhari, B., Yacoeb, M., & Irfan, A. (2020). Learning for Children with Special Needs of Dyscalculia. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 8(3), 475-496. <https://doi.org/10.26811/peuradeun.v8i3.550>
- Dinni HN. (2018). HOTS (High Order Thinking Skills) dan Kaitannya dengan Kemampuan Literasi Matematika. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1, 170-176. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id>.
- González C. and Area M. (2013). Breaking the Rules: Gamification of Learning and Educational Materials. In *Proceedings of the 2nd International Workshop on Interaction Design in Educational Environments*, pages 47-53.
- Kamarudin H., Zaid Z., Suhadjarah. (2020). The Development of Learning Media of Pakakala Board Game. *Journal of Educational Science and Technology*. doi.org/10.26858/est.v6i1.12351
- Luhsasi, D. I., & Permatasari, C. L. (2020). Trade Game Akuntansi untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 51-59. doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p51-59
- Nurhayati S., Winata A. (2018). Pembelajaran dengan Media Pohon Literasi untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Peserta Didik Kelas I SDN Sidorejo I Tuban pada Tema Peristiwa Alam dan Subtema Bencana Alam. *Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 15-30. Retrieved from <http://journal.unirow.ac.id>.
- Nuryanto, H. (2018). Permainan Balistik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Manipulatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 2(1), 147-168. Retrieved from <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/66>

- Setyowati T., Zaini M., Putra A. (2019). Evaluasi Perangkat Pembelajaran IPA SMP Topik Klasifikasi Makhluk Hidup Menggunakan Model Inkuiri. *Jurnal Bio-INOVED*. doi.org/10.20527/binov.v1i1.7020
- Siswanjaya. (2021). Penggunaan Canva pada Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Keterampilan dan Motivasi Menulis Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*. doi: 10.26811/didaktika.v5i2.259
- Sutrisno, H. (2020). Pengembangan Game Edukasi Android Mat Croco Berorientasi pada Penalaran Matematika. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 4(2), 409-434. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v4i2.134>
- Tambunan, M. (2019). Pemanfaatan Media Permainan Ular Tangga Berangkas dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris pada Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 3(1), 25-40. Retrieved from <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/26>
- Winata K., & Setiawan D. (2020). Pengaruh *Game-Based Learning* terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206