

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TEKA-TEKI SILANG (TTS) DARING TERHADAP HASIL ASESMEN KOMPETENSI MINIMUM (AKM) LITERASI SISWA DI SEKOLAH DASAR

The Influence Of Educational Game Learning Media Crossword On The Result Of The Literacy Minimum Assessment Competency In Elementary School.

Lativa Qurrotaini¹, Listya Nursita Arifani², Nisrina Qutratuaini³

¹²³ Universitas Muhammadiyah Jakarta

Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Cireundeu, Kec. Ciputat Tim., Kota Tangerang Selatan, Banten 15419

ABSTRACT:

Keywords:

AKM; literacy; learning media; crossword.

Kata kunci:

AKM; literasi, media belajar; teka-teki silang.

The purpose of this study is to provide information related to the impact of using educational game learning media, especially crossword games on the results of AKM Literacy of students in grade V elementary school. This study used a quantitative research method pre-experimental design type one group pretest-posttest. The research was conducted at SDN Cibuteung Muara 02, Kecamatan Ciseeng, Kabupaten Bogor from 20 February 2023 to 29 May 2023. Sampling used a random sampling technique, where the number of samples in the study were 30 students, consisting of 15 students in class 5A and 15 students in class 5B. In calculating the research prerequisite analysis data using the Kolmogorov-Smirnov normality test and paired sample t-test. In the final test results, namely the hypothesis test using the paired sample t test, the t test results were obtained, where $3.003 > 2.045$, and in calculating the hypothesis test the paired sample t test produced a Sig value. (2-tailed) is $0.005 < 0.05$, so H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus it can be concluded that there is an average difference between the pretest and posttest results of AKM Literacy, which means that there is influence in the use of online TTS educational game learning media in improving the results of AKM Literacy for grade 5 students at SDN Cibuteung Muara 02.

ABSTRAK:

Tujuan dari penelitian ini ialah untuk memberikan informasi dampak dari penggunaan media pembelajaran permainan edukasi TTS terhadap hasil AKM Literasi siswa pada kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif *pre-experimental design* tipe *one group pretest-posttest*. Penelitian dilaksanakan di SDN Cibeuteung Muara 02, Kecamatan Ciseeng, Kabupaten Bogor pada tanggal 20 Februari 2023 sampai 29 Mei 2023. Pengambilan sampel menggunakan teknik *random sampling*, dimana banyaknya sampel pada penelitian sebanyak 30 orang siswa, yang terdiri dari 15 orang siswa kelas 5A dan 15 orang siswa kelas 5B. Dalam perhitungan data analisis prasyarat penelitian menggunakan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dan uji *paired sample t-test*. Pada hasil pengujian akhir yaitu uji hipotesis yang menggunakan *paired sample-t test*, didapatkan hasil pengujian t, dimana $3.003 > 2.045$, dan pada perhitungan hipotesis uji *paired sample-t test* menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.005 < 0.05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil AKM Literasi *pretest* dengan *posttest*, yang artinya terdapat pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran permainan edukatif TTS daring dalam meningkatkan hasil AKM Literasi siswa kelas 5 SDN Cibeuteung Muara 02.

PENDAHULUAN

Sebagai salah satu bidang kehidupan yang penting, pendidikan juga memiliki tantangan sendiri yang harus dihadapi di era globalisasi. Perubahan yang terjadi begitu cepat dalam era globalisasi menuntut pendidikan untuk mampu melahirkan

siswa berketerampilan utuh yang dikenal dengan keterampilan abad ke-21. Keterampilan abad ke-21 merupakan keterampilan utama yang harus dimiliki siswa agar mampu berkiprah dalam kehidupan nyata pada abad ke-21. Adapun kompetensi yang diperlukan di abad ke-21 yang

mungkin sering kali kita dengar yaitu “The 4Cs”- *communication* (komunikasi), *collaboration* (kolaborasi), *critical thinking* (berpikir kritis), dan *creativity* (kreatif) (fajria et al., 2020).

Pentingnya memiliki keterampilan abad ke-21 membuat negara-negara di dunia termasuk Indonesia berupaya mengembangkan keterampilan tersebut melalui pendidikan. Dengan adanya pengembangan di bidang pendidikan diharapkan dapat melahirkan generasi penerus yang berkompetensi unggul dan adaptif. Untuk mencapai tujuan tersebut, pada peluncuran Empat Pokok Kebijakan Pendidikan “Merdeka Belajar”, di Jakarta pada tanggal 11 Desember 2019, Pemerintah menyiapkan strategi berupa kebijakan Merdeka Belajar yang digagas oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nadiem Makarim.

Kebijakan Merdeka belajar dilansir dari laman Kemendikbud merupakan langkah untuk

mentransformasi pendidikan demi terwujudnya Sumber Daya Manusia (SDM) unggul di Indonesia yang memiliki Profil Pelajar Pancasila. Salah satu point dari kebijakan merdeka belajar adalah menggantikan peran UN menjadi Asesmen Nasional (Fajrianti, 2023).

Asesmen merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk mengetahui kualitas dari sebuah proses dan hasil pembelajaran, dengan kata lain asesmen dapat dimaknai sebagai alat penilaian untuk mengetahui sejauh mana seorang siswa mampu menguasai kompetensi tertentu (Resti et al., 2020). Asesmen merupakan proses mengumpulkan data tentang perkembangan belajar peserta didik (Gloria, 2012).

Dengan demikian Asesmen dapat diartikan sebagai sebuah kegiatan yang dilaksanakan untuk mengetahui perkembangan siswa serta mengukur sejauh mana siswa mampu menguasai kompetensi tertentu.

Dilansir melalui laman Kemendikbud, Asesmen Nasional adalah program evaluasi yang diselenggarakan oleh Kemendikbud untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan memotret input, proses, dan output pembelajaran di seluruh satuan pendidikan. Asesmen Nasional dilaksanakan dengan 3 (tiga) instrumen yaitu AKM Literasi dan Numerasi, Survey Karakter, dan Survey Lingkungan Belajar.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan mengungkapkan AKM merupakan penilaian kompetensi mendasar yang dibutuhkan seluruh siswa agar dapat mengembangkan kemampuan diri sendiri serta berperan aktif dalam masyarakat pada kegiatan yang bernilai positif. AKM dirancang untuk mengembangkan kompetensi berpikir tingkat tinggi bagi murid. Sehingga diharapkan mampu meningkatkan kualitas dan standar pendidikan Indonesia secara bertahap (Rohim et al., 2021).

Dengan demikian, AKM dapat disimpulkan sebagai salah satu standarisasi penilaian siswa terkini yang dirancang Pemerintah untuk mewujudkan SDM yang memiliki keterampilan 4C, yaitu *communication* (komunikasi), *collaboration* (kolaborasi), *critical thinking* (berpikir kritis), dan *creativity* (kreatif).

Novita (2021) dalam jurnal *Asesmen Nasional (AN): Pengetahuan dan persepsi calon guru*, mengatakan fungsi dari AKM ialah untuk mengukur kemampuan kognitif siswa, dimana dalam hal ini aspek yang diukur adalah kemampuan literasi membaca dan literasi numerasi.

Literasi secara sederhana dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk membaca dan menulis, atau biasa kita kenal dengan istilah "melek huruf". Namun, dewasa ini literasi tidak lagi bisa didefinisikan sebatas kemampuan membaca dan menulis semata. Makna literasi saat ini mencakup kemampuan membaca,

memahami, dan mengapresiasi berbagai bentuk komunikasi secara kritis, yang meliputi bahasa lisan, komunikasi tulis, dan komunikasi yang terjadi melalui media cetak atau pun elektronik (Ali dan Zamzam, 2014). Sejalan dengan pengertian di atas, Gerakan Literasi Nasional (2017) mendefinisikan kemampuan literasi dapat dipahami sebagai kemampuan menganalisis informasi dalam bentuk teks.

Berdasarkan hasil AKM Nasional pada tahun 2021 yang didapat pada laman rapor pendidikan sekolah, rata-rata nilai kemampuan literasi siswa secara nasional adalah 1,78 dari rentang nilai 1 – 3, dimana hasil tersebut baru mencapai angka 57% untuk skala nasional. Hasil tersebut tidak bisa dibilang cukup karena secara nasional siswa hanya sebatas memiliki kompetensi minimum (dasar) mengenai literasi membaca. Bagi satuan pendidikan tempat kami ditugaskan (SDN Cibeuteung Muara 02) hasil literasi

membaca siswa hanya sebesar 1,57 dari rentang 1 – 3. Hasil tersebut baru mencapai angka 52% dan masih berada di bawah rata-rata nilai secara nasional.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN Cibeuteung Muara 02, suasana pembelajaran masih didominasi oleh guru dan masih bersifat satu arah. Selain itu, guru belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran, sehingga secara tidak langsung hal tersebut berpengaruh terhadap keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Maryanti & Qurrotaini (2019) mengatakan, masalah pendidikan yang paling sering dihadapi adalah proses pembelajaran yang kurang efektif. Pembelajaran yang kurang efektif dapat berasal dari guru, siswa, kurikulum, sarana dan prasarana sekolah.

Supartini (2016) dalam jurnal *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dan Kreativitas Guru*

Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi di SDN Mangunharjo 3 Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo mengatakan, melalui penggunaan media pembelajaran, siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab siswa tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan demonstrasi dan kegiatan lain sehingga siswa tidak merasa bosan.

Media pembelajaran bertujuan untuk mempermudah komunikasi atau perantara untuk menyampaikan pesan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi (Türel & Dokumaci, 2022). Selain itu, Mashuri (4: 2019) mengatakan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai penyalur pesan/informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa sehingga poses interaksi komunikasi

edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna.

Kegiatan pembelajaran dirancang sesuai dengan kurikulum, pemecahan masalah, dan pengembangan media pembelajaran. Proses kegiatan belajar mengajar dengan adanya media sangat membantu dalam menyampaikan materi (Nuranafi et al., 2022).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pemilihan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Suasana pembelajaran yang aktif akan meningkatkan kualitas pembelajaran karena memengaruhi rangsangan pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, penyampaian informasi (materi pembelajaran) tidak hanya dapat

berlangsung dengan efektif, tetapi juga menarik bagi siswa.

Wati (2021) mengatakan, seorang guru hendaknya harus mampu membuat media pembelajaran yang tepat agar peserta didik dapat termotivasi untuk berperan aktif dalam pembelajaran, salah satunya yakni dengan memanfaatkan permainan edukatif untuk dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini serupa dengan yang dikemukakan oleh Guslinda dan Kurnia (2018) dalam Maryanti & Qurrotaini bahwa alat permainan edukatif merupakan peralatan yang digunakan untuk belajar sambil bermain sehingga dapat menstimulus dan mengembangkan kemampuan anak.

Ada banyak pilihan permainan yang dapat guru modifikasi untuk dijadikan media pembelajaran, salah satunya permainan Teka-Teki Silang (TTS) secara daring. TTS daring merupakan salah satu bentuk pembelajaran berbasis *e-learning*

dengan permainan Bahasa yang diisi dalam kotak-kotak yang disediakan baik secara vertikal maupun horizontal yang disajikan dalam bentuk *online* (Aribowo, 2017). Maharani et al, (2019) mengatakan TTS melibatkan partisipasi siswa sejak kegiatan pembelajaran dimulai. Siswa diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, sehingga siswa akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan dengan begitu hasil belajar dapat dimaksimalkan.

Menurut Hisyam, et al. (2007) dalam wana (2021) mengungkapkan bahwa keunggulan dari media TTS adalah:

1. Dapat merangsang siswa lebih aktif
2. Dapat mengembangkan kemandirian siswa
3. Dapat memperdalam pemahaman siswa dalam belajar
4. Membina tanggungjawab dan disiplin siswa
5. Adanya persaingan sehat antar siswa

6. Hasil belajar lebih tahan lama
Namun, media TTS juga memiliki kelemahan, antara lain:

1. Kata-kata yang terbentuk pendek.
2. Permainan yang seru membuat suasana menjadi gaduh, hal ini dapat memicu terganggunya kelas yang lain.
3. Untuk mengisi kotak yang saling berkaitan membutuhkan kosakata yang lebih banyak.

Pemilihan permainan TTS daring sebagai media pembelajaran oleh peneliti didasari dengan kemudahan pembuatan media permainan TTS daring serta keefektifan media tersebut dalam meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

Di internet sudah ada situs-situs permainan TTS yang bisa dimainkan secara daring, salah satunya *wordwall*. *Wordwall* menyediakan berbagai macam format permainan yang dapat diakses secara gratis sehingga pengguna dapat memilih sesuai kebutuhan (Ariyanto et al., 2023).

Aplikasi berbasis situs ini dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti teka-teki silang, kuis, menjodohkan, memasang pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan sebagainya. Menariknya lagi, selain dapat menggunakan media yang telah dibuat secara daring, pengguna juga dapat mengunduh dan mencetak media tersebut pada kertas.

Berdasarkan penelitian terdahulu, Johan (2016) *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TTS untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Tanah Putih* mendapatkan hasil bahwa minat belajar IPS siswa kelas VII SMP Negeri 4 Tanah Putih mengalami peningkatan yang signifikan. Selain untuk minat belajar, penggunaan media TTS ini juga meningkatkan aktivitas pada guru dan siswa dalam proses pembelajaran, dalam penelitiannya beliau sangat menganjurkan untuk menerapkan media TTS dalam pembelajaran karena selain

meningkatkan minat belajar siswa juga meningkatkan aktivitas belajar baik dari guru maupun siswa.

Sababalat et al., (2021) menyatakan bahwa Pemanfaatan media TTS daring efektif meningkatkan minat belajar siswa kelas XI IPA di SMA Widya Manggala. Selanjutnya, strategi pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* berbantu media TTS juga memberikan dampak yang efektif terhadap hasil belajar tematik siswa kelas IV SD Negeri Tambakrejo 02 Semarang (Maharani et al., 2019).

Berdasarkan latar belakang dan penelitian terdahulu di atas, penelitian ini akan fokus untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran TTS daring terhadap hasil AKM literasi siswa di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang penulis gunakan adalah desain penelitian *pre-eksperimental*, dengan memanfaatkan metode kuantitatif/statistik sebagai analisis data yang dilakukan untuk menguji hipotesis yang sudah ditetapkan. Pada penelitian ini,

penulis melakukan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode desain *pre-experimental* tipe *one group pretest-posttest* (tes awal tes akhir kelompok tunggal). Arikunto (2010: 124) mengatakan, bahwa *one group pretest-posttest design* adalah kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan barulah memberikan tes akhir (*posttest*).

Rancangan *one group pretest-posttest design* ini terdiri atas satu kelompok yang telah ditentukan. Di dalam rancangan ini dilakukan tes sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberi perlakuan disebut *pretest* dan sesudah perlakuan disebut *posttest*.

Design penelitian dirumuskan sebagai berikut

Tabel 1: Tabel rumusan penelitian *one group pretest-posttest*

<i>pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>posttest</i>
O ₁	X	O ₂

(sumber: diadaptasi dari Sugiono, 2019)

Keterangan :

O₁: Merupakan test awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan

X: Perlakuan yang diberikan dengan menggunakan media belajar permainan Edukatif TTS daring.

O₂: Merupakan test akhir (*post-test*) setelah diberi perlakuan.

Hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan keadaan sebelum diberikan perlakuan dengan sesudah diberikan perlakuan. Penggunaan desain ini disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai, yaitu untuk mengetahui kemampuan literasi siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran TTS daring.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Cibeuteung Muara 02, Kecamatan Ciseeng, Kabupaten Bogor, Provinsi Jawa Barat. Populasi penelitian ini ialah siswa kelas 5 di SDN Cibeuteung Muara 02 yang berjumlah dua kelas dan pengambilan sampel untuk penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel secara acak (Sugiono, 82: 2022). Peneliti mengambil sebanyak 30 sampel, yang terdiri dari 15 orang siswa kelas 5A dan 15 orang siswa kelas 5B.

Instrumen penelitian ini adalah instrumen jenis tes berupa AKM Literasi yang terdiri dari 20 soal. Untuk *pretest* terdiri dari 5 soal pilihan ganda, 6 soal pilihan danda kompleks, 6 soal benar/salah, dan 3 soal pencocokan. Sedangkan untuk pasca terdiri dari 7 soal pilihan ganda, 5 soal pilihan ganda kompleks, 7 soal benar/salah, dan 1 soal pencocokan.

Siswa mengerjakan soal AKM melalui aplikasi AKM siswa. Soal yang peneliti gunakan sebagai instrumen penelitian ini merupakan soal-soal yang sudah disediakan oleh pihak kampus mengajar dan didapatkan melalui laman Pusmendik Kemendikbud. Kisi-kisi instrument pada soal tes dalam penelitian ini didasarkan pada Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) yang disajikan pada tabel berikut

Tabel 2: Kisi-kisi Soal AKM Literasi

	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Level Kognitif
Literasi Teks Fiksi	mengakses dan mencari informasi dalam teks Fiksi	Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks fiksi yang terus meningkat sesuai jenjangnya.	C4
	menyusun inferensi, membuat koneksi dan prediksi baik teks tunggal maupun teks jamak	Menyimpulkan perasaan dan sifat tokoh serta elemen intrinsik lain seperti latar cerita, kejadian-kejadian dalam cerita berdasarkan informasi rinci di dalam teks fiksi yang terus meningkat sesuai jenjangnya.	C4
		Menyusun inferensi (kesimpulan) terkait isi teks untuk menentukan apakah suatu komentar/ pertanyaan/ pernyataan relevan dengan isi teks pada teks fiksi.	C3

		Mengidentifikasi dan menjelaskan permasalahan yang dihadapi tokoh cerita pada teks fiksi sesuai jenjangnya.	C2
	menilai format penyajian dalam teks	Menilai kesesuaian antara ilustrasi dengan isi teks fiksi yang terus meningkat sesuai jenjangnya.	C3
	merefleksi isi wacana untuk pengambilan keputusan, menetapkan pilihan, dan mengaitkan isi teks terhadap pengalaman pribadi	Mengaitkan isi teks fiksi dengan pengalaman pribadi sesuai jenjangnya.	C3
Literasi Teks Informasi	mengakses dan mencari informasi dalam teks informasi	Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya.	C4
	menyusun referensi, membuat koneksi dan prediksi baik teks tunggal maupun teks jamak	Menyimpulkan kejadian, prosedur, gagasan atau konsep berdasarkan informasi rinci di dalam teks informasi yang sesuai jenjangnya.	C4
		Menyusun inferensi (kesimpulan) terkait isi teks untuk menentukan apakah suatu komentar/ pertanyaan/ pernyataan relevan dengan isi teks pada teks informasi.	C3

		Membandingkan hal-hal utama (misalnya perbedaan kejadian, prosedur, ciri-ciri benda) dalam teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya.	C2
		Menjelaskan ide pokok dan beberapa ide pendukung pada teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya.	C2

(Sumber: Tim Kampus Mengajar angkatan 5)

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari – Mei 2023. Kegiatan *pretest* dilaksanakan pada minggu ke-3 kegiatan Kampus Mengajar yaitu pada tanggal 6 Maret 2023 tanpa adanya pemberian perlakuan apapun kepada siswa. Pemberian perlakuan oleh peneliti diberikan diminggu berikutnya sampai dengan minggu ke-14, yaitu dengan mengajak siswa belajar dengan menggunakan media permainan edukatif TTS daring. *Posttest* diberikan pada minggu ke-15 tanggal 29 Mei 2023.

Dalam penelitian ini, teknik analisis yang digunakan oleh peneliti ialah analisis uji *paired sample t-test*. Namun, sebelum melakukan uji *paired sample t-test* peneliti melakukan uji normalitas pada sample data sebagai prasyarat. Uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Pengolahan data pada penelitian ini

menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 29.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil *pretest* AKM Literasi yang diperoleh siswa di sekolah penempatan (SDN Cibeuteung Muara 02) didapatkan persentase siswa menjawab benar untuk 20 soal *pretest* yang diujikan adalah sebesar 39%. Sedangkan pada hasil *posttest* AKM diperoleh hasil sebesar 50%. Nilai AKM Literasi siswa disajikan pada table berikut

Tabel 3: Hasil AKM Literasi siswa

Siswa	NILAI	
	Pre test	Post test
1.	5	25
2.	0	30
3.	55	75
4.	15	40
5.	35	40
6.	35	40
7.	20	25
8.	45	65
9.	35	60
10.	55	90
11.	60	30
12.	55	45
13.	0	40
14.	0	50
15.	50	45
16.	45	30
17.	20	50
18.	55	75
19.	55	50

20.	50	45
21.	40	85
22.	85	55
23.	30	25
24.	30	45
25.	30	60
26.	65	70
27.	45	70
28.	60	55
29.	45	65
30.	35	20
Persentase	39%	50%

Hasil *pretest* dan *posttest* siswa juga disajikan dalam analisis deskripsi data melalui SPSS pada tabel sebagai berikut

Tabel 4: Tabel *descriptives*

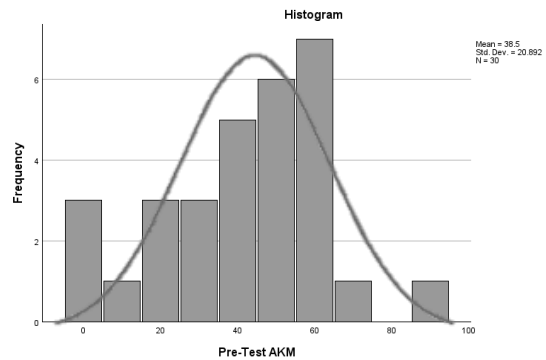
Descriptives				
		Statistic	Std. Error	
Pre-Test AKM	Mean	38.50	3.814	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	30.70	
		Upper Bound	46.30	
	5% Trimmed Mean	38.43		
	Median	42.50		
	Variance	436.466		
	Std. Deviation	20.892		
	Minimum	0		
	Maximum	85		
	Range	85		
	Interquartile Range	28		
	Skewness	-.287	.427	

	Kurtosis		-.128	.833
Post-test AKM	Mean		50.00	3.399
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	43.05	
		Upper Bound	56.95	
	5% Trimmed Mean		49.44	
	Median		47.50	
	Variance		346.552	
	Std. Deviation		18.616	
	Minimum		20	
	Maximum		90	
	Range		70	
	Interquartile Range		28	
	Skewness		.348	.427
	Kurtosis		-.586	.833

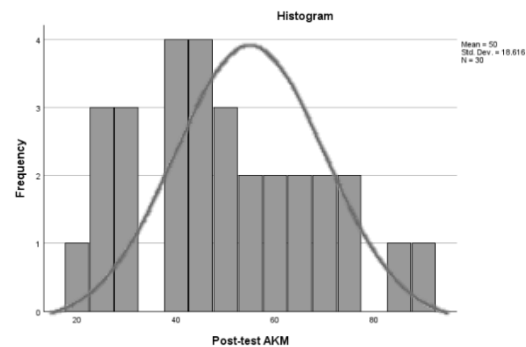
(Sumber: Hasil output SPSS ver. 29)

Berdasarkan data pada tabel 4 analisis deskriptif didapat nilai maksimum *pretest* AKM Literasi siswa sebesar 85 dan nilai minimum sebesar 0. Sedangkan untuk hasil *posttest* AKM Literasi siswa didapat nilai maksimum sebesar 90, dan nilai minimum sebesar 20. Jika dilihat dari hasil tersebut terdapat peningkatan pada hasil AKM Literasi siswa. Untuk memastikan kembali apakah benar terdapat pengaruh pada penggunaan media pembelajaran permainan edukatif TTS daring terhadap hasil AKM Literasi siswa maka peneliti melakukan analisis menggunakan uji *paired sample t-test*. Sebelum melakukan uji *paired sample t-test* peneliti melakukan uji normalitas pada sampel data sebagai prasyarat. Berikut hasil uji normalitas

nilai *pretest* dan *posttest* AKM Literasi siswa disajikan dalam gambar 1 dan 2.



Gambar 1. Histogram uji normalitas data *pretest*
(Sumber: Hasil output SPSS ver.29)



Gambar 2. Histogram uji normalitas data *posttest*
(Sumber: Hasil output SPSS ver.29)

Berdasarkan grafik histogram di atas, terbentuk pola distribusi kurva seperti lonceng yang artinya data berdistribusi normal. Selain itu hasil uji normalitas juga disajikan dalam tabel berikut

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality				
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk	
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df Sig.
Pre-Test AKM	.122	30	.200*	.953	30 .208
Post-test AKM	.106	30	.200*	.965	30 .423

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

(Sumber: Hasil output SPSS ver.29)

Berdasarkan tabel 3 di atas didapatkan nilai signifikansi *Kormogorov-Wilk* untuk variabel *pretest* sebesar $0.200 > 0.05$; dan variabel *posttest* sebesar $0.200 > 0.05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel berdistribusi normal. Dengan demikian maka prasyarat atau asumsi normalitas dalam pengujian uji *paired sampel t-test* sudah terpenuhi.

Setelah dilakukan uji prasyarat, kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test*. Uji *paired sample t-test* digunakan untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran permainan edukatif TTS daring terhadap hasil AKM Literasi siswa.

Merumuskan Hipotesis :

- **Ho:** Tidak terdapat perbedaan antara penggunaan media pembelajaran permainan edukatif TTS daring terhadap hasil AKM Literasi siswa.
- **Ha:** Terdapat perbedaan antara penggunaan media pembelajaran permainan edukatif TTS daring terhadap hasil AKM Literasi siswa.

Menentukan t hitung dan t tabel

t hitung merupakan uji parsial yang digunakan untuk menguji pengaruh

dari variabel bebas terhadap variabel terikat. Dari hasil pengolahan data, didapat t hitung sebesar 3.003. t tabel merupakan salah satu bagian penentu pengujian hipotesis. Cara mendapatkannya adalah dengan membandingkan nilai df pada hasil pengolahan data SPSS dengan tabel T statistik pada signifikansi 0,05 dengan uji 2 sisi (tabel dapat dilihat pada lampiran). Nilai df yang didapat adalah 29, maka nilai t tabel adalah 2.045.

Menarik Kesimpulan

Berikut hasil *uji paired sample-t test* hipotesis pertama, disajikan pada tabel berikut

Tabel 6. Hasil Uji *paired sample-t test*

		Paired Samples Test					Significance	
		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Two-Sided p
		Mean	Std. Deviation	Lower	Upper			
1	Pair Pre-Test- AKM Post-test AKM	-11.500	20.974	-19.332	-3.668	3.003	29	.005

(Sumber: Hasil output SPSS ver.29)

Berdasarkan table output "*Paired Sample Test*" di atas didapat nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.005, dan t hitung sebesar -3.003. Nilai t hitung bernilai negative ini disebabkan karena nilai rata-rata hasil belajar pre test lebih rendah dibandingkan dengan nilai post test. Dalam hal ini maka nilai t hitung negative dapat bermakna positif. Sehingga nilai t hitung menjadi 3.003. Nilai derajat kebebasan (df)

menunjukkan nilai 29, maka nilai t tabel adalah 2.045 (nilai t tabel didapat dari T Table Statistic dengan uji 2 sisi). Kriteria pengujian:

Berdasarkan Pengujian nilai t :

- Jika t hitung $<$ t tabel, maka H_0 DITERIMA
- Jika t hitung $>$ t tabel, maka H_0 DITOLAK

Berdasarkan Signifikasi :

- Jika Signifikasi $>$ 0,05 maka H_0 DITERIMA
- Jika Signifikasi $<$ 0,05 maka H_0 DITOLAK

Berdasarkan pada kriteria pengujian diatas, t hitung 3.003 $>$ t tabel 2.045, maka t hitung $>$ t tabel dan Signifikasi 0.005 $<$ 0,05 maka 0,005 $<$ 0,05, maka hasilnya adalah H_0 DITOLAK dan H_a diterima, jadi dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil AKM Literasi *pretest* dengan *posttest*, yang artinya terdapat pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran permainan edukatif TTS daring dalam meningkatkan hasil AKM Literasi siswa kelas 5 SDN Cibeuteung Muara 02.

Hasil penelitian dalam hitungan hipotesis uji *paired sample t-test* membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang cukup signifikan pada hasil AKM Literasi siswa kelas V dengan menggunakan media

pembelajaran permainan edukatif TTS daring. Dimana hasil tersebut dapat dilihat pada nilai maksimum *pretest* AKM Literasi siswa sebesar 85 dan nilai minimum sebesar 0. Sedangkan untuk hasil *Posttest* AKM Literasi siswa didapat nilai maksimum sebesar 90, dan nilai minimum sebesar 20. Hasil maksimum dan minimum dari *pretest* lebih rendah dibandingkan dengan hasil maksimum dan minimum *posttest*. Sebagai kesimpulan, media pembelajaran permainan edukatif TTS daring cukup efektif untuk digunakan sebagai media belajar Literasi siswa.

Penelitian serupa yang dilakukan oleh (Prima, 2021) didapatkan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran TTS sangat efektif untuk melatih konsentrasi siswa, karena dengan mengisi kotak-kotak sesuai dengan jawaban dari pertanyaan yang telah disediakan dapat menghasilkan daya ingat yang tajam dan tingkat pemahaman siswa yang lebih. Sehingga nilai prestasi belajar IPS siswa meningkat. Selain itu, Mustofa (2017) mengatakan bahwa penggunaan media teka-teki silang pada pembelajaran IPS di kelas V SDN Songgokerto 01 Batu telah meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data penelitian, didapatkan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan media pembelajaran permainan edukatif TTS daring terhadap hasil AKM Literasi siswa kelas 5 SDN Cibeuteung Muara 02 tahun ajaran 2022/2023. Hal tersebut dapat dilihat pada rata-rata nilai AKM Literasi siswa yang meningkat, dari 39% (*pretest*) menjadi 50% (*posttest*).

Selain itu, berdasarkan pada pengujian yang telah dilakukan dengan menggunakan uji *paired sample t-test* di dapat hasil $3.003 > 2.045$, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan Signifikasi $< 0,05$ maka $0,005 < 0,05$, maka hasilnya adalah H_0 DITOLAK dan H_a diterima, jadi dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil AKM Literasi *pretest* dengan *posttest*, yang artinya terdapat pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran permainan edukatif TTS daring dalam meningkatkan hasil AKM Literasi siswa kelas 5 SDN Cibeuteung Muara 02.

Hasil tersebut sejalan dengan landasan teori dan hasil penelitian sebelumnya, dimana media pembelajaran memiliki peranan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pemilihan media pembelajaran yang menarik dapat

meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Suasana pembelajaran yang aktif akan meningkatkan kualitas pembelajaran karena memengaruhi rangsangan pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, penyampaian informasi (materi pembelajaran) tidak hanya dapat berlangsung dengan efektif, tetapi juga menarik bagi siswa.

Ucapan Terima Kasih

Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan serta doa sehingga penelitian ini berjalan dengan baik. Ucapan terima kasih juga khusus peneliti beri kepada Bapak Danih, S.Pd., selaku kepala sekolah SDN Cibeuteung Muara 02 karena telah memberikan izin untuk mengambil data penelitian dan kepada Bapak Kharis Setiawan, S.Pd. Gr., selaku guru pamong karena sudah mendampingi peneliti. Penulis berharap semoga artikel ini dapat bermanfaat bagi siapapun yang membaca, dan untuk kemajuan pendidikan di Indonesia.

PUSTAKA ACUAN

Ali, W. L., & Zamzam, A. (2014). Strategi Peningkatan Kemampuan Literasi Siswa Di Madrasah. *Jurnal Ilmiah Widya*

- Pustaka Pendidikan*, 2(3), 248-258.
- Andiani, D., Hajizah, M. N., & Dahlan, J. A. (2020). Analisis rancangan assesmen kompetensi minimum (akm) numerasi program merdeka belajar. *Majamath: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 4(1), 80-90
- Aribowo, E. K. (2017). Media Pembelajaran DIY: Membuat Flash Card dan Teka-Teki Silang Mandiri.
- Arikunto, S. (2010). Metode penelitian. *Jakarta: Rineka Cipta*, 173.
- Ariyanto, M. P., Nurcahyandi, Z. R., & Diva, S. A. (2023). Penggunaan Gamifikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *MATHEMA: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 5(1), 1-10.
- Fajrianti, Z., & Firmansyah, D. (2023). PENGARUH SELF-REGULATED LEARNING TERHADAP HASIL PRETEST AKM NUMERASI SISWA DI SEKOLAH PENEMPATAN KAMPUS MENGAJAR. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 6(3), 1083-1090.
- Gloria, Ria Yulia. 2012. "Pentingnya Asesmen Alternatif Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Dan Membaca Ilmiah Siswa Pada Pembelajaran Biologi." *Jurnal Scientiae Educatia* 1(April): 1-17.
- Johan, R. S. (2016). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TTS UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPS SISWA KELAS VIII2 SMP NEGERI 4 TANAH PUTIH. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 3(2), 1-9.
- Maharani, D. A. M., Rahmawati, I., & Sukamto, S. (2019). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar tematik siswa melalui strategi pembelajaran team quiz dan media teka teki silang. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 151-158.
- Maryanti, R. D., & Qurrotaini, L. (2019). Pengembangan Pakar Ips (Papan Karambol Ips) Sebagai Media Pembelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 5(2), 127-132.
- Mashuri, S. (2019). *Media pembelajaran matematika*. Deepublish.
- Mustofa, S. S., & Abdullah, M. H. (2017). Penggunaan Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN Songgokerto 01 Batu. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 1491-1500.

- Novita, N., Mellyzar, M., & Herizal, H. (2021). Asesmen Nasional (AN): Pengetahuan dan persepsi calon guru. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 5(1).
- Nuranafi, D. A., & Rusnilawati, R. (2022). EFEKTIVITAS DISCOVERY LEARNING MENGGUNAKAN MEDIA POP-UP BOOK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 239-260.
- Pengelola WEB Kemendikbud. (2019, Desember). *Mendikbud Tetapkan Empat Pokok Kebijakan Pendidikan “Merdeka Belajar”*. SIARAN PERS Nomor: 408/sipres/A5.3/XII/2019. Retrieved from: <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2019/12/mendikbud-tetapkan-empat-pokok-kebijakan-pendidikan-merdeka-belajar>
- Priyatno, Duwi. 2012. *Cara Kilat Belajar Analisis Data dengan SPSS 20*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET (ANDI).
- Resti, Y., Zulkarnain, Z., Astuti, A., & Kresnawati, E. S. (2020). Peningkatan kemampuan numerasi melalui pelatihan dalam bentuk tes untuk asesmen kompetensi minimum bagi guru sdit auladi sebrang ulu ii palembang. *Applicable Innovation of Engineering and Science Research (AVoER)*, 670-673.
- Rohim, D. C. (2021). Konsep asesmen kompetensi minimum untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Varidika*, 33(1), 54-62.
- Sababalat, D. F., Purba, L. S. L., & Sormin, S. (2021). Efektivitas pemanfaatan media pembelajaran teka-teki silang online terhadap peningkatan minat belajar siswa. *Edumatsains: Jurnal Pendidikan, Matematika dan Sains*, 6(1), 207-218.
- Sugiyono. (2019). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Supartini, M. (2016). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dan kreativitas guru terhadap prestasi belajar siswa kelas tinggi Di SDN Mangunharjo 3 Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 10(2), 277-293.
- Türel, Y. K., & Dokumaci, O. (2022). Use of media and technology, academic procrastination, and academic achievement in adolescence. *Participatory Educational Research*, 9(2), 481-497.

- Wana, P. R. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPS Kelas V. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(2), 100-107.
- Wana, P. R. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPS Kelas V. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(2), 100-107.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73.