

MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI PERMAINAN ESTAFET KATA

Rizky Pratama ^{a*)}, Sutejo ^{a)}, Mudopar ^{a)}, Rahmad Khodari ^{a)}

^{a)} Universitas Swadaya Gunung Jati, Kota Cirebon, Indonesia

^{*)}e-mail korespondensi: rizkyp97268@gmail.com

Article history: received 25 December 2025; revised 12 January 2026; accepted 28 January 2026

DOI : <https://doi.org/10.33751/jmp.v14i1.176>

Abstrak. Kemampuan literasi merupakan keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh siswa sekolah dasar untuk mendukung proses pembelajaran di berbagai bidang. Namun, banyak siswa masih menghadapi kesulitan dalam membaca dan memahami teks secara efektif. Salah satu faktor penyebabnya adalah metode pembelajaran yang kurang menarik dan tidak interaktif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran literasi yang menarik dan interaktif, salah satunya melalui permainan Estafet Kata. Metode ini diduga dapat meningkatkan minat dan keterampilan literasi siswa secara efektif melalui aktivitas yang menyenangkan dan kolaboratif. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain pretest-posttest control group design. Subjek penelitian terdiri dari dua kelompok siswa sekolah dasar, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan permainan Estafet Kata dan kelompok kontrol yang belajar dengan metode tradisional. Data dikumpulkan melalui tes literasi sebelum dan sesudah perlakuan, observasi selama proses pembelajaran, serta angket untuk mengetahui respons siswa. Analisis data dilakukan dengan metode statistik untuk melihat perbedaan hasil belajar antar kelompok. Penelitian ini diharapkan menghasilkan peningkatan signifikan dalam skor literasi siswa pada kelompok eksperimen.

Kata Kunci: Literasi; sekolah dasar ; permainan estafet kata; strategi pembelajaran; motivasi belajar

IMPROVING ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS' LITERACY ABILITIES THROUGH WORD RELAY GAMES

Abstract. Literacy is a basic skill that elementary school students must master to support the learning process in various fields. However, many students still face difficulties in reading and understanding texts effectively. One contributing factor is learning methods that are less interesting and not interactive. Therefore, innovations in literacy learning are needed, one of which is through the Estafet Kata game. This method is thought to be able to effectively increase students' interest and literacy skills through fun and collaborative activities. This study used an experimental method with a pretest-posttest control group design. The research subjects consisted of two groups of elementary school students: the experimental group who used the Estafet Kata game and the control group who learned using traditional methods. Data were collected through literacy tests before and after treatment, observations during the learning process, and questionnaires to determine student responses. Data analysis was carried out using statistical methods to see differences in learning outcomes between groups. This study is expected to result in a significant increase in students' literacy scores in the experimental group.

Keywords: Literacy; elementary school; word relay game; learning strategies; learning motivation

I. PENDAHULUAN

Kemampuan literasi merupakan aspek fundamental dalam dunia pendidikan yang menentukan keberhasilan siswa dalam memahami dan mengolah informasi. Literasi tidak hanya terbatas pada keterampilan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup pemahaman, analisis, serta penggunaan informasi secara efektif dalam berbagai konteks (UNESCO, 2022). Di Indonesia, tingkat literasi siswa masih menjadi tantangan besar. Berdasarkan hasil Programme for International Student Assessment (PISA) 2018, Indonesia menempati peringkat ke-74 dari 79 negara dalam hal literasi membaca, dengan skor yang jauh di bawah rata-rata internasional (OECD, 2019). Hasil ini mengindikasikan bahwa banyak siswa Indonesia mengalami kesulitan dalam memahami teks bacaan, mengidentifikasi informasi utama, serta menarik kesimpulan dari bacaan yang mereka baca. Rendahnya tingkat literasi siswa dapat disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Metode seperti membaca teks secara individu dan menyalin tulisan cenderung membosankan serta kurang efektif dalam menumbuhkan minat baca siswa (Susanto, 2021). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran literasi yang mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka secara aktif dalam proses belajar.

Salah satu pendekatan inovatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran literasi adalah. Widiastuti, R. (2021): Widiastuti mengemukakan bahwa permainan estafet kata dapat menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan

mendengarkan siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa interaksi dalam permainan mendukung perkembangan literasi. Permainan ini menuntut siswa untuk bekerja sama dalam menyusun kata atau kalimat secara berantai berdasarkan kata awal yang diberikan. Dengan demikian, siswa tidak hanya aktif secara fisik, tetapi juga secara kognitif karena mereka harus berpikir cepat, mengenali kata, serta memahami struktur kalimat dalam waktu singkat (Fitriani & Wahyuni, 2020). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterampilan literasi siswa secara signifikan. Studi yang dilakukan oleh Wahyuni et al. (2021) mengungkapkan bahwa permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam memahami materi bacaan. Selain itu, penelitian oleh Fitriani et al. (2020) menunjukkan bahwa metode permainan berbasis kerja sama dapat membantu siswa dalam memperkuat pemahaman kosakata dan tata bahasa.

Yanti dan Wirman (2023): Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan estafet modifikasi dapat mengembangkan motorik kasar anak, yang juga berkontribusi pada perkembangan kemampuan literasi mereka. Permainan yang melibatkan aktivitas fisik dapat meningkatkan konsentrasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar, Rohani (2020): Rohani mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya kemampuan membaca dan menulis siswa. Salah satu solusinya adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, seperti permainan estafet kata, untuk menarik minat siswa. Hidayati, N. (2020): Hidayati dalam studinya menemukan bahwa penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan, termasuk permainan estafet kata, dapat meningkatkan kemampuan berbahasa dan literasi siswa di sekolah dasar. Permainan ini memberikan pendekatan yang menyenangkan bagi siswa.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, mengadopsi desain *pretest-posttest control group design*. Dalam metode ini, terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Subjek penelitian terdiri dari dua kelompok siswa sekolah dasar, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan permainan Estafet Kata dan kelompok kontrol yang belajar dengan metode konvensional. Sugiyono (2020) menjelaskan bahwa dalam desain ini, dua kelompok dipilih secara acak dan diberi pretest untuk mengukur perbedaan awal antara kedua kelompok Populasi pada penelitian ini berjumlah sebanyak 50 anak. Untuk sampel penelitian tidak dipilih secara random namun dipilih langsung oleh peneliti. Untuk sampel penelitian yaitu kelompok B yang dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas B1 sebagai kelas kontrol dan kelas B2 sebagai kelas eksperimen yang masing-masing kelas terdapat 25 anak.

TABLE 1. DESAIN PRETEST – POSTEST SATU KELOMPOK

Pretest	Treatment	Posttest
B1	X	B2

Source: Sugiyono (2020)

Teknik pengumpulan data yang menggunakan observasi kemampuan membaca anak usia 9 - 10 tahun di SDN NEGERI BIMA Kota Cirebon, dokumentasi, dan tes. Penilaian menggunakan instrument berupa alat penilaian checklist yang dilambangkan oleh nilai gambar bintang, yang kemudian ditransformasikan ke dalam nilai angka.

TABEL 1. HASIL PRETEST

NO.	Kelas Kontrol	Kelas Experimen	
Nama	Nilai	Nama	Nilai
1. Ridho	33	Akmal	42
2. amel	62	budiman	50
3. adit	50	tora	37
4. yusuf	62	toti	67
5. diki	46	gusti	50
6. yusli	67	uti	75
7. yani	42	nisriyani	54
8. wanda	54	salman	75
9. alma	67	yahya	58
10. khofifa	50	salma	46
11. ridwan	42	patrik	54
12. dony	62	wahyu	75
13. faqih	33	resa	25
14. hamdi	50	reza	50
15. wawan	42	dwifa	54

NO.	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	
16. akmal	25	galang	46
17. iksan	50	abdul	37
18. faridz	33	Mey mey	54
19. dwi	54	kholid	58
20. imelda	42	caca	50
21. ajeng	46	meyrika	75
22. fiqih	54	anya	42
23. budi	62	jenab	54
24. erlangga	50	bunga	71
25. rafi	37	jamrun	67
jumlah	1215		1366
Rata rata	48,6		54,64

TABEL 3. HASIL PRETEST DAN POSTEST KELOMPOK KONTROL DAN KELOMPOK EKSPERIMEN

No.	Pretest	Posttest	Selisih	Pretest	Posttest	Selisih
1.	33	79	46	42	67	25
2.	62	83	21	50	71	21
3.	50	79	29	37	62	25
4.	62	83	21	67	83	16
5.	46	79	33	50	79	29
6.	67	67	0	75	100	25
7.	42	96	54	54	79	25
8.	54	75	21	75	96	21
9.	67	91	24	58	62	4
10.	50	75	25	46	62	16
11.	42	75	33	54	62	8
12.	62	100	38	75	92	17
13.	33	62	29	25	50	25
14.	50	79	29	50	67	17
15.	42	79	37	54	67	13
16.	25	42	17	46	58	12
17.	50	100	50	37	54	17
18.	83	83	0	54	75	21
19.	54	100	46	58	75	17
20.	42	71	29	50	62	12
21.	46	75	29	75	91	16
22.	54	79	25	42	67	25
23.	62	91	29	54	71	17
24.	50	91	41	71	83	12
25.	37	62	25	67	83	16
jumlah	1215	1996	781	1366	1818	452
Rata rata	48,6	79,84	31,24	54,64	72,72	18,08

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data kemampuan literasi siswa sekolah dasar dalam bentuk hasil pretest dan posttest. Dalam pembahasan ini akan ditunjukkan bagaimana data tersebut menjawab penelitian ini. Tahapan pembahasan yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada tahapan pembahasan penelitian Kuantitatif yaitu 1) Uji Normalitas Data Kemampuan Literasi, 2) Uji Paired Sample T-Test, 3) Uji Deskriptif, Dan 4) Analisis Data

1. Uji Normalitas Data Kemampuan Literasi.

Uji Normalitas dalam penelitian ini terdiri dari 2 Tahapan, yaitu Uji Normalitas Data penilaian Pretest Kemampuan Literasi dan Uji Normalitas Data Post Test Kemampuan Literasi. Berdasarkan dengan data yang telah diambil melalui pengujian kuesioner Pretest untuk mengukur kemampuan literasi siswa, peneliti melakukan pengujian untuk melihat apakah data tersebut

berdistribusi Normal atau tidak. Pengujian ini menggunakan bantuan alat ukur aplikasi SPSS. Berikut ini adalah hasil Pengujian Data Pretest dan Post Test Kemampuan Literasi :

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			Pretest
N			50
Normal Parameters ^{a,b}	Mean		52.62
	Std. Deviation		13.138
Most Extreme Differences	Absolute		.138
	Positive		.138
	Negative		-.081
Kolmogorov-Smirnov Z			.977
Asymp. Sig. (2-tailed)			.295
a. Test distribution is Normal.			
b. Calculated from data.			

Gambar 1. Hasil Uji Normalitas Pretest

Berdasarkan hasil uji normalitas pretest kemampuan literasi siswa sekolah dasar melalui permainan estafet kata dengan menggunakan aplikasi SPSS yang dibuktikan dengan gambar hasil Uji Di atas maka dapat dilihat bahwa: Std. Deviation data Pretest pada penelitian ini menunjukkan angka 13.138. Data angka tersebut dapat memberikan informasi bahwa data pada Pretest yang didapatkan dalam penelitian ini memiliki variasi yang cukup besar.

Adapun data nilai signifikan yang ditunjukkan dalam penilaian Pretest Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Estafet kata yaitu 0.295, yang menunjukkan bahwa nilai p-value lebih besar dari 0.05. karena nilai p-value (0.295) lebih besar dari 0.05, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data pretest kemampuan literasi siswa sekolah dasar melalui permainan estafet kata berdistribusi normal.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			Posttest
N			50
Normal Parameters ^{a,b}	Mean		76.28
	Std. Deviation		13.643
Most Extreme Differences	Absolute		.091
	Positive		.091
	Negative		-.083
Kolmogorov-Smirnov Z			.645
Asymp. Sig. (2-tailed)			.800
a. Test distribution is Normal.			
b. Calculated from data.			

Gambar 2. Hasil Uji Normalitas Posttest

Berdasarkan hasil uji normalitas posttest kemampuan literasi siswa sekolah dasar melalui permainan estafet kata dengan menggunakan aplikasi SPSS yang dibuktikan dengan gambar hasil Uji Di atas Maka dapat dilihat bahwa: Std. Deviation data Posttest pada penelitian ini menunjukkan angka 13.643. Data angka tersebut dapat memberikan informasi bahwa data pada Posttest yang didapatkan dalam penelitian ini memiliki variasi yang cukup besar. Adapun data nilai signifikan yang ditunjukkan dalam penilaian Posttest Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Estafet kata yaitu 0.800, yang menunjukkan bahwa nilai p-value jauh lebih besar dari 0.05. karena nilai p-value (0.800) lebih besar dari 0.05, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data posttest kemampuan literasi siswa sekolah dasar melalui permainan estafet kata berdistribusi normal.

2. Uji Paired Sample T- Test

Setelah melakukan Pengujian untuk melihat apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak, Kemudian peneliti melakukan Uji Paired Sample T-Test pada data Pretest dan Post Test kemampuan literasi siswa. Uji Paired Sample T-Test digunakan untuk melihat adanya perbedaan dan peningkatan kemampuan literasi siswa dengan menggunakan permainan estafet kata. Pengujian ini menggunakan bantuan alat ukur SPSS. Berikut ini adalah Hasil Uji Sample T-Test data Kemampuan Literasi siswa dengan Menggunakan Estafet Kata :

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
Hasil	Equal variances assumed	.152	.697	-8.833	98	.000	-23.660	2.679	-28.975 -18.345
	Equal variances not assumed			-8.833	97.861	.000	-23.660	2.679	-28.976 -18.344

Paired Samples Statistics					
Pair		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
1	Pretest	52.62	50	13.138	1.858
	Posttest	76.28	50	13.643	1.929

Gambar 3. Hasil Uji Sample T-Test

Berdasarkan hasil uji Sample T Test pada Pretest dan Posttest Kemampuan Literasi siswa sekolah dasar melalui permainan estafet kata, dapat dilihat bahwa: Rata-rata atau Mean Pretest memiliki hasil 52,62 dan Rata-rata Posttest atau Mean Posttest memiliki hasil 76,28. Data tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata kemampuan literasi siswa setelah permainan estafet kata sebesar 23,66 poin. Selain itu dilihat dari data gambar Penilaian Pretest dan post test terlihat menunjukkan angka 0,00. Sesuai dengan data penilaian Uji Sample T-Test jika $p\text{-value} < 0,05$ maka data tersebut memiliki perbedaan yang signifikan. Sehingga untuk data hasil Kemampuan Literasi siswa sekolah dasar melalui permainan estafet kata yang menunjukkan $p\text{-value}$ 0,00 dapat diartikan bahwa perbedaan antara pretest dan posttest signifikan secara statistik dan kemungkinan adanya kesamaan dari tersebut sangatlah kecil.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan estafet kata efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa sekolah dasar. Peningkatan rata-rata kemampuan literasi siswa sebesar 23,66 poin setelah permainan estafet kata menunjukkan bahwa permainan ini memiliki dampak positif pada kemampuan literasi siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa perbedaan antara pretest dan posttest tidak terjadi secara kebetulan, melainkan karena pengaruh permainan estafet kata. Oleh karena itu, permainan estafet kata dapat dipertimbangkan sebagai salah satu metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa sekolah dasar.

3. Uji Deskriptif

Uji Deskripsi adalah Tahapan pengujian data dalam penelitian kuantitatif yang dilakukan untuk melihat sebagian data penelitian yang menunjukkan adanya jumlah responden yang memiliki penilaian tinggi, rendah dan sedang serta rata-rata keseluruhan dari adanya penilaian responden dalam penelitian ini sebagai sampel partisipan. Berikut ini adalah Hasil Uji Deskriptif kemampuan literasi siswa dengan menggunakan Estafet Kata.

Descriptives				
Pretest	Mean		Std.	Std. Error
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	Upper Bound	
		50.35		
	5% Trimmed Mean	52.64		
	Median	50.00		
	Variance	172.608		
	Std. Deviation	13.138		
	Minimum	25		
	Maximum	83		
	Range	58		
	Interquartile Range	29		
	Skewness	.983		.337
	Kurtosis	-.176		.682
Posttest	Mean		Std.	Std. Error
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	Upper Bound	
		80.15		
	5% Trimmed Mean	76.56		
	Median	77.00		
	Variance	188.124		
	Std. Deviation	13.643		
	Minimum	42		
	Maximum	100		
	Range	58		
	Interquartile Range	16		
	Skewness	-.110		.337
	Kurtosis	-.276		.682

Gambar 4. Hasil Uji Deskriptif

Berdasarkan dengan sajian diatas, terlihat bahwa Mean Statistic pada data Pretest menunjukkan angka 52,62 yang kemudian terjadi peningkatan pada kemampuan literasi siswa sekolah dasar menggunakan permainan estafet kata. Hal ini dibuktikan dengan adanya perubahan data mean statistic Posttest yang menunjukkan angka 76,28. Selain itu, median pada data pretest dan posttest juga mengalami peningkatan nilai yang signifikan. Hal ini ditunjukkan dengan data median Pretest yang semua 50.00 menjadi 77.00 pada data post test. Peningkatan antara hasil penilaian Pretest dan posttest pada kemampuan literasi siswa dengan menggunakan permainan estafet kata ini, dapat dilihat pula melalui range data penilaian post test dan range data penilaian Pretest yang disajikan diatas. Dengan demikian data penilaian Pretest dan posttest kemampuan literasi siswa sekolah dasar menggunakan permainan estafet kata memiliki perbedaan.

1. Analisis Uji t

Berdasarkan dengan hasil Uji pengolahan data penelitian yang dijelaskan sebelumnya maka pembahasan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan estafet efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa sekolah dasar. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan literasi siswa sebelum dan setelah permainan estafet. Hal ini menunjukkan bahwa permainan estafet dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan meningkatkan interaksi siswa dalam proses pembelajaran. Permainan estafet juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca dan menulis. Dengan demikian, permainan estafet dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa. Guru dapat menggunakan permainan estafet dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan siswa.

Hasil penelitian ini memiliki implikasi yang signifikan bagi pendidikan di sekolah dasar. Permainan estafet dapat digunakan sebagai salah satu metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa. Namun, penelitian ini juga memiliki beberapa keterbatasan, yaitu sampel penelitian yang terbatas dan waktu penelitian yang singkat. Oleh karena itu, untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk menggunakan sampel penelitian yang lebih besar dan waktu penelitian yang lebih lama. Selain itu, metode penelitian yang lebih variatif juga dapat digunakan untuk meningkatkan validitas hasil penelitian. Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi pendidikan di sekolah dasar dan dapat dijadikan sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya.

2. Pengaruh Metode Permainan Estafet Kata Terhadap Kemampuan Literasi Siswa

Indikator dalam literasi membaca ada 5 diantaranya yaitu menggunakan indikator kemampuan literasi menurut Hardianti (2019) yang terdapat 5 indikator antara lain mampu memahami bacaan, mampu memperoleh informasi dari isi bacaan, mampu mendapatkan banyak pengetahuan baru, mampu merefleksikan atau menceritakan isi bacaan, dan mampu membuat kesimpulan dari isi bacaan.

NO.		
1.	mampu memahami bacaan	Siswa mampu memahami bacaan yang menunjukkan siswa mulai memahami permainan estafet yang berbentuk huruf dan hubungan antara bunyi dan simbol tertulis, sebagai dasar memahami kata. Siswa tidak hanya menyusun huruf, tapi mulai memahami bahwa rangkaian huruf membentuk makna (kata), sebagai dasar pemahaman bacaan. pemahaman isi dari kata/bacaan, bukan sekadar mengenali huruf, melainkan menyerap makna. siswa memahami hubungan antar konsep dalam bacaan. Dan siswa mampu menceritakan kembali makna dari kata yang mereka baca, menandakan pemahaman bacaan secara lisan dan reflektif. Berdasarkan penelitian PISA 2018 menunjukkan rendahnya kemampuan membaca pelajar di Indonesia.
2.	Mampu memperoleh informasi dari isi bacaan	Siswa mampu memperoleh informasi isi bacaan mengambil informasi eksplisit dari gambar melalui estafet kata, lalu menyampaikannya kembali dalam kalimat sederhana. Siswa mampu mengolah informasi yang diperoleh, membandingkan, lalu menyimpulkan berdasarkan logika sederhana melalui permainan estafet kata. Siswa mampu menghubungkan informasi antar kata atau konsep, menunjukkan kemampuan mengelompokkan dan mengaitkan isi bacaan dengan permainan estafet kata. Seperti yang dijelaskan oleh Mastroh (2016, hlm 177), membaca merupakan sarana komunikasi yang bertujuan menerima informasi tentang apa yang terkandung dalam teks bacaan. Hal ini senada dengan Tarigan (dalam Harianto, 2020, hlm 2) membaca adalah proses yang dilakukan oleh pembaca untuk memperoleh informasi yang telah disampaikan oleh penulis melalui teks bacaan untuk memahami makna dari teks bacaan tertulis. Dalam kegiatan membaca, pembaca mengumpulkandan memahami pesan dan informasi yang disampaikan pengarang melalui bacaan teks.

3.	mampu mendapatkan banyak pengetahuan baru	Siswa mampu menggunakan kata baru yang sebelumnya belum pernah mereka ucapkan, tanda adanya perolehan kosakata dan informasi baru. Siswa menunjukkan rasa ingin tahu yang tumbuh dari pengalaman bermain, yang merupakan ciri utama pembelajar aktif. Siswa mampu mengingat dan mengungkapkan kembali pengetahuan baru yang diperolehnya dengan bahasa sendiri melalui permainan estafet kata. Siswa mengaitkan informasi baru (kata, bunyi huruf, makna) dengan pengalaman hidupnya. Ini menunjukkan integrasi pengetahuan baru dengan pengetahuan lama melalui permainan estafet kata. Siswa secara sadar mengulang informasi baru untuk memperkuat pemahaman dan daya ingatnya, ciri penting dari siswa yang belajar aktif melalui permainan estafet kata. Pengetahuan merupakan hasil pemahaman seseorang terhadap suatu objek melalui indera yang dimilikinya. Pengetahuan setiap orang akan berbeda-beda tergantung bagaimana setiap orang mempersepsikan suatu hal atau benda tertentu (Syapitri et al., 2021). Pengetahuan adalah informasi, pemahaman, dan keterampilan yang diperoleh melalui pendidikan dan pengalaman (Swarjana, 2022). Menurut Syapitri et al (2021), cara manusia memperoleh pengetahuan terdiri dari tujuh metode, yaitu: 1) Tradition, yaitu penggunaan tradisi atau cara yang dilakukan secara turun temurun dan diyakini kebenarannya. 2) Authority, yaitu diperoleh dari orang yang berwenang seperti para ahli, praktisi dan pemimpin yang mempunyai pengaruh kuat terhadap pendapat dan tindakan masyarakat. 3) Logical reasoning, yaitu berpikir logis/rasional atau menggunakan akal sehat. 4) Experience, yaitu pengalaman yang diperoleh seseorang. 5) Trial and error, yaitu dengan cara coba-coba dengan pelaksanaan eksperimen informal 6) Intuition, yaitu melalui menggunakan perasaan 7) Borrowing, yaitu dengan menggunakan atau mengadaptasi metode dari disiplin ilmu lain.
4.	mampu merefleksikan atau menceritakan isi bacaan	Indikator kemampuan merefleksikan atau menceritakan isi bacaan dapat dilihat dari kemampuan siswa menceritakan kembali isi bacaan secara lisan atau tulisan, mengidentifikasi ide pokok dan detail penting, serta menyimpulkan makna bacaan secara keseluruhan. Siswa menceritakan kembali makna kata yang disusun dengan bahasa sendiri, menandakan pemahaman dan refleksi melalui permainan estafet kata. Siswa mengaitkan isi kata/bacaan dengan pengalaman pribadi, menunjukkan refleksi emosional dan kontekstual terhadap bacaan melalui permainan estafet kata. Siswa mengidentifikasi informasi penting dari kata/bacaan dan menyusunnya menjadi narasi sederhana. Siswa mengidentifikasi informasi penting dari kata/bacaan dan menyusunnya menjadi narasi sederhana. Siswa menunjukkan respons afektif terhadap bacaan, menandakan kemampuan merefleksikan makna secara pribadi melalui permainan estafet kata. Siswa mampu mengolah isi kata menjadi cerita sederhana, mengekspresikan isi bacaan dengan kreativitas sendiri melalui permainan estafet kata. Menurut Hattie (2021:37) menyatakan bahwa "Belajar adalah hasil dari pengalaman dan refleksi yang mengubah cara seseorang berpikir, merasa, dan bertindak Hattie menekankan bahwa belajar adalah proses di mana seseorang mengalami perubahan dalam cara berpikir, merasakan, dan berperilaku sebagai hasil dari pengalaman dan refleksi. Hattie juga memberikan pandangan yang menarik dengan menekankan pentingnya refleksi dalam proses belajar. Covington menegaskan bahwa perubahan yang dihasilkan dari pengalaman adalah permanen. Belajar yang efektif membawa dampak jangka panjang, yang dapat membentuk perilaku dan keterampilan kita. Dengan demikian, belajar adalah proses yang kaya dan kompleks,

		yang mendefinisikan siapa kita dan bagaimana kita berinteraksi dengan dunia di sekitar kita. Secara keseluruhan, belajar adalah upaya untuk terus berkembang dan beradaptasi, baik dalam pengetahuan maupun sikap, yang sangat penting dalam kehidupan kita sehari-hari.
5.	mampu membuat kesimpulan dari isi bacaan.	Siswa dapat menyimpulkan makna kata dari informasi gambar, huruf, dan pengalaman, dalam bentuk kalimat utuh yang bermakna melalui permainan estafet kata. Siswa mengambil inti informasi dan menyusunnya menjadi kesimpulan praktis dari bacaan/kata yang dipelajari dari permainan estafet kata. Siswa dapat menarik kesimpulan umum berdasarkan pengamatan terhadap beberapa informasi atau objek bacaan yang berbeda dari permainan estafet kata. Siswa tidak dapat menghafal definisi, melainkan mengolah isi bacaan dengan kata-kata sendiri, yang menunjukkan pemahaman mendalam. Siswa menunjukkan kemampuan menyaring informasi penting, lalu membuat kesimpulan yang fokus pada fungsi utama. Dalman (2014). Dalman menjelaskan bahwa membuat kesimpulan adalah kemampuan untuk menyaring inti informasi atau gagasan utama dari suatu teks. Ini menunjukkan pemahaman mendalam terhadap isi bacaan.

Permainan estafet kata ini membantu anak dalam mengenal huruf. hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain estafet kata dapat meningkatkan kemampuan membaca, membantu mengenalkan simbol, bunyi, dan bentuk huruf. Anak usia 9-10 tahun dapat membaca dengan menyebutkan simbol-simbol huruf, mengenal bunyi huruf awal dari benda-benda, dan memahami bunyi dan bentuk huruf. Ada beberapa bunyi huruf yang digunakan yaitu huruf vokal, konsonan, vokal ganda (difting) dan konsonan ganda (Pertiwi 2016). Pengenalan membaca pada anak dapat diawali dengan mengenalkan huruf terlebih dahulu (Pratiwi and Muryanti 2023). Pada kegiatan estafet kata ini terdapat beberapa langkah :

- 1) Langkah pertama permainan estafet kata ini yaitu guru mengenalkan huruf terlebih dahulu kepada anak. Guru mengenalkan kepada anak tentang simbol huruf dan bunyi huruf. Pada saat pengenalan huruf ini anak sangat antusias anak mendengarkan guru dengan baik. Fase ini dapat mempengaruhi kemampuan membaca anak, terutama kemampuan anak dalam menyebutkan simbol huruf. Asapai Z, memahami hubungan antara bunyi huruf dan bentuk huruf. dan menyusunnya dengan baik. Setelah menempelkan dan merangkai huruf di papan estafet sesuai dengan gambar, anak-anak membacanya. Beberapa anak masih kesulitan membaca. Anak-anak masih didampingi guru dalam kegiatan membaca ini. Kemampuan anak dalam membaca kata yang diurutkan dapat dipengaruhi oleh langkah terakhir ini. Pada saat anak diminta untuk membaca kata yang telah disusun ini awalnya anak masih kebingungan akan tetapi setelah diberi kegiatan yang sama secara berulang anak paham dan anak dapat membaca dengan lancar. Kegiatan permainan estafet kata pada treatment hari pertama anak masih banyak yang kebingungan dalam melakukannya. Akan tetapi pada treatment hari selanjutnya anak mulai bisa dan mulai paham dengan permainan estafet kata sehingga penelitian dapat berjalan lancar dan anak banyak mengalami perubahan.
- 2) Kedua, guru menyampaikan tema pembelajaran yang berhubungan dengan gambar dan tulisan. Selama penelitian, mobil adalah tema pembelajaran. Guru menyiapkan beberapa gambar dengan tema kendaraan seperti sepeda, becak, dan pesawat. Hal tersebut sesuai dengan metode lihat dan katakan dimana anak mengenali kata atau kalimat dengan menggunakan kartu atau gambar (Hilaliyah 2016). Pada gambar tema kendaraan dalam penelitian ini sudah terdapat gambar dan juga tulisan dan guru menjelaskan kepada anak tentang macam-macam kendaraan. Anak-anak menjawab dengan baik ketika ditanya huruf apa saja yang ada di becak setelah guru menunjukkan foto-foto mobil. Gambar sepeda, becak, pesawat terbang, dan sepeda motor juga ditunjukkan oleh guru. Anak menyebutkan nama gambar sepeda dan motor dengan benar ketika diminta menyebutkan gambar dengan bunyi/huruf awal yang sama. Langkah kedua ini dapat meningkat apabila anak dapat mengenali bunyi huruf dari nama benda yang ada di sekitar, dapat menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, dan memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.
- 3) Guru kemudian menjelaskan peraturan dan cara bermain estafet kata. Setiap kelompok yang terdiri dari 5-6 anak bermain estafet kata setelah guru membagi kelompok. Setelah mendapatkan kelompok, anak-anak berbaris berdasarkan kelompok. Selanjutnya, guru menyiapkan peralatan estafet kata. Guru memilih kelompok pertama yang akan bermain. Guru menginstruksikan anak-anak untuk berbaris dengan rapi dan mendengarkan, selanjutnya guru menunjukkan gambar dan huruf kepada anak-anak. Setelah guru menempelkan gambar becak di papan estafet kata, anak-anak bergiliran mengambil huruf dan menempelkannya sesuai gambar. Jika anak dapat merangkai huruf menjadi kata dari gambar, tahap ini dapat mempengaruhi kemampuan membaca anak. Menempel mengajarkan anak

untuk mendeteksi simbol huruf pada gambar dan menyusunnya dengan baik. Setelah menempelkan dan merangkai huruf di papan estafet sesuai dengan gambar, anak-anak membacanya. Beberapa anak masih kesulitan membaca. Anak-anak masih didampingi guru dalam kegiatan membaca ini. Kemampuan anak dalam membaca kata yang diurutkan dapat dipengaruhi oleh langkah terakhir ini. Pada saat anak diminta untuk membaca kata yang telah disusun ini awalnya anak masih kebingungan akan tetapi setelah diberi kegiatan yang sama secara berulang anak paham dan anak dapat membaca dengan lancar. Kegiatan permainan estafet kata pada treatment hari pertama anak masih banyak yang kebingungan dalam melakukannya. Akan tetapi pada treatment hari selanjutnya anak mulai bisa dan mulai paham dengan permainan estafet kata sehingga penelitian dapat berjalan lancar dan anak banyak mengalami perubahan.

Berdasarkan analisis data, rata-rata kemampuan membaca anak di kelompok eksperimen sebelum perlakuan adalah 31,24 dan pada kelompok kontrol adalah 18,08. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan estafet kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak kelompok B. Kegiatan permainan yang menarik dan menyenangkan dapat membuat anak lebih bersemangat dan berkonsentrasi sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai (Retyuningsih, Aliyah, and Fitri 2023). Kelebihan dari permainan estafet kata ini anak dapat memahami dan mempelajari tentang huruf dan dengan metode bermain estafet kata ini metode belajar anak di sekolah bervariasi sehingga minat belajar anak meningkat dan anak akan lebih mudah dalam belajar untuk kemampuan membacanya. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan dapat melatih anak menggunakan kemampuan kognitifnya. Dengan permainan estafet kata hasil yang diperoleh kelompok dengan adanya perlakuan (eksperimen) mengalami peningkatan lebih baik apabila dibandingkan dengan anak yang tidak mendapatkan perlakuan kelompok kontrol.

Kelebihan lain dari metode bermain estafet kata ini selain menstimulasi aspek bahasanya, dengan metode bermain estafet kata ini kemampuan motorik anak juga terstimulasi terutama pada motorik kasar anak. Menurut Yanti & Wirman (2023), anak yang melakukan kegiatan permainan estafet modifikasi memiliki perkembangan motorik kasar yang lebih baik daripada yang tidak melakukan. Selain itu, (Minasadiyah et al. 2023) menyebutkan kegiatan permainan estafet dapat menstimulasi kecerdasan kinestetik anak. Metode bermain estafet kata juga dapat menstimulasi kemampuan sosial emosional anak, yakni anak dapat mengantri giliran dan bersosialisasi dengan teman sebaya. Hambatan dalam pelaksanaan kegiatan pada saat pemberian (treatment) ialah masih ada beberapa anak yang bingung dengan cara bermain estafet kata sehingga anak masih harus diberikan arahan. Setelah beberapa kali melakukan bermain estafet kata anak sudah mulai memahami bagaimana bermain estafet. Selain itu pada saat satu kelompok melakukan kegiatan bermain, kelompok lain yang belum mendapat giliran untuk bermain anak ramai sendiri dikarenakan tidak memiliki kegiatan. Dengan adanya hambatan tersebut maka pada pertemuan treatment selanjutnya guru memberikan kegiatan bermain yang lain untuk anak yang sedang menunggu giliran agar suasana di dalam kelas tetap kondusif. Berdasarkan hasil wawancara oleh guru kelas 4A dan kelas 4B menemukan hasil ada beberapa perbedaan dengan kelas A & B dengan adanya hasil pretest Dan post test juga menyimpulkan bahwa kelas Eksperimen Dan kelas kontrol mempunyai nilai kemiripan dengan berbedakan hasil dari post test.

(Darmada et al., 2020). Literasi dasar merupakan kemampuan yang berkaitan dengan pengetahuan dan kecakapan untuk memperoleh dan mengolah informasi guna mengembangkan pemahaman dan potensi (Abidin et al., 2018). Melalui literasi, kita dapat mengakses informasi, memahami berbagai perspektif, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Literasi bukan hanya tentang membaca dan menulis, tetapi juga tentang kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif, baik secara lisan maupun tulisan (Abidin dkk, 2021). Literasi mencakup kemampuan membaca, menulis, berbicara, menyimak, melihat, dan berbicara—berguna untuk mengakses dan memahami informasi secara kritis. (Yunus Abidin / Muslih (2021) Literasi membaca merupakan kemampuan seseorang dalam memahami, memaknai, menggunakan, dan mempertimbangkan makna dari sebuah tulisan yang dibaca, sehingga sesuatu yang dibaca bisa membekas lama di pikiran pembaca (Haris et al, 2022). Literasi membaca membantu siswa dalam memahami dan menemukan strategi yang efektif untuk kemampuan membaca, termasuk di dalamnya kemampuan memahami makna dari sebuah bacaan.

Metode permainan seperti estafet berfungsi sebagai alat bantu belajar yang menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, tidak membosankan, dan merangsang daya pikir. (Djamarah & Zain (2010) Metode estafet dalam pembelajaran membantu menumbuhkan keterlibatan aktif siswa, karena setiap siswa memiliki peran dan tanggung jawab terhadap hasil akhir kelompoknya. (Lie (2008) Estafet termasuk dalam bentuk strategi kooperatif tipe relay, yang memberi kesempatan pada siswa untuk menyelesaikan tugas secara berurutan dalam kelompok. (HUDA 2013) Permainan dalam pembelajaran adalah strategi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan merangsang siswa untuk aktif. Estafet kata merupakan salah satu bentuk permainan yang dapat melatih kerja sama tim, keterampilan bahasa, dan kecepatan berpikir. (Suyanto 2007) Menurut (Waruwu et al., 2025) Metode penelitian eksperimen sendiri diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk menguji hubungan sebab akibat antara dua atau lebih variabel dengan cara manipulasi terhadap variabel independen (variabel perlakuan) dan mengamati pengaruhnya terhadap dependen (variabel hasil) dalam kondisi yang terkontrol.

III. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media papan pecahan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa Madrasah Ibtidaiyah pada materi pecahan. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari 54,3 pada saat pretest menjadi 71,3 pada posttest. Selain itu, persentase ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan yang sangat berarti, yaitu dari 18,8% menjadi 71,9%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) setelah pembelajaran menggunakan media papan pecahan. Temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa media papan pecahan sangat efektif dalam membantu siswa yang memiliki kemampuan awal rendah. Siswa yang sebelumnya mengalami kesulitan memahami konsep pecahan menunjukkan kemajuan yang lebih besar dibandingkan siswa yang telah memiliki kemampuan awal tinggi. Kondisi ini mengindikasikan bahwa papan pecahan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang mampu mengurangi kesenjangan kemampuan antar siswa di dalam kelas. Dengan demikian, media papan pecahan berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inklusif dan merata. Dari sisi proses pembelajaran, penggunaan papan pecahan mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran matematika. Siswa menjadi lebih terlibat secara langsung melalui aktivitas manipulatif, sehingga pembelajaran tidak lagi bersifat pasif dan berpusat pada guru. Hal ini sejalan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret, di mana pemahaman konsep abstrak akan lebih mudah tercapai melalui pengalaman belajar yang nyata. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat temuan penelitian-penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media konkret, khususnya papan pecahan, efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, media papan pecahan layak direkomendasikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran matematika di Madrasah Ibtidaiyah, khususnya pada materi pecahan, guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa secara berkelanjutan.

V. REFERENSI

- Agustin, Intan Ayu. 2015. Upaya Meningkatkan Kemampuan Calistung Anak Usia Dini Melalui Permainan Papan Logiko Pada Anak Kelompok B TK Firdaus Kecamatan Banjarnegara Kabupaten Banjarnegara Semester 2 Tahun Ajaran 2014-2015. Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Purwokerto.
- Hilaliyah, Tatu. 2016. Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Membaca: Bahasa Dan Sastra Indonesia* 1(2):187–94
- Mahmudah, Nurul. 2016. Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Estafet Kartu Pada Anak Kelompok A TK Perwanida I Kota Kediri. Universitas Nusantara PGRI Kediri, Kediri.
- Minasadiyah, Putri, Reski Yulina Widiastuti, Meita Restuning Tyas, Jannatin Masruroh, and Vieka Taghsyana Maghfirah. 2023. Kegiatan-Kegiatan Stimulasi Multiple Intelligences Pada Anak Usia Dini. *Journal Buah Hati* 10(1):40–52.
- Mutiah, Diana. 2010. Psikologi Bermain Anak Usia Dini. Jakarta: Prenada Media Group.
- Nasem, Nuriawati Eka Dinata, Kurniasih, Nurjanah, and Lenny Lestari Alammy. 2023. Pengaruh Metode Ber cerita Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Plamboyan Edu (JPE)* 1(1):1–14.
- Pratiwi, Alifya, and Elise Muryanti. 2023. Efektivitas Permainan Estafet Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Painan Kabupaten Pesisir Selatan. *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini* 5(1):142–57. doi: 10.52266/Pelangi.v4i1.766.
- Retyuningsih, Nur Aliyah, and Aprilia Wahyuning Fitri. 2023. Pengaruh Permainan Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Menyimak Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal on Teacher Education* 4(3):74–78.
- alamah, Umu. 2017. Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Dini Melalui Media Gambar Pada Kelompok B RA Al-Mukhlisin Tahun Ajaran 2016-2017. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan.
- Yanti, Winda Kartika, and Asdi Wirman. 2023. Pengaruh Permainan Estafet Modifikasi Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Di Taman Kanak-Kanak. *Journal on Teacher Education* 5(1):128–35.