

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN LUPER (LUDO PERUBAHAN ENERGI)
BERBANTUAN SOAL AKM KELAS SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN
MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS IV SDN JATISARI SEMARANG**

Juwita Fitria Puspitasari¹, Panca Dewi Purwati²

^{1,2}PPG PGSD, Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang

¹juwitafitria124@gmail.com, ²pancadewi@mail.unnes.ac.id

ABSTRACT

Reading literacy ability is one of the basic skills that must be developed since elementary school because it is an important foundation in the educational process and progress of a nation. Reading comprehension, as part of reading literacy, helps students understand and apply information from reading. However, students' low reading interest and limited reading comprehension abilities often become obstacles in understanding learning material. This research aims to describe the application of the Luper learning media (Ludo Energy Changes) assisted by class AKM questions and test the effectiveness of the Luper media in improving students' reading comprehension skills. This research uses a combination method (Mix Method) to combine qualitative and quantitative approaches. A qualitative approach was carried out through interviews with teachers and student observations during the application of ludo learning media assisted by AKM questions. The quantitative approach uses a one group pretest-posttest design to measure the effectiveness of learning media. The research results show that the learning media Luper (Ludo Changes in Energy) assisted by class AKM questions is effective in improving students' reading comprehension. Media is applied at the stage of analyzing and evaluating the problem solving process in the Problem-Based Learning (PBL) learning model. The average pretest-posttest score showed an increase from 56.92 to 83.82. The N-Gain test results obtained a value of 0.63 with medium criteria. Overall, it can be concluded that the application of the Luper learning media (Ludo Changes in Energy) assisted by class AKM questions is effective in improving students' reading comprehension skills.

Keywords: learning media, ludo, reading comprehension

ABSTRAK

Kemampuan literasi membaca merupakan salah satu keterampilan dasar yang harus dikembangkan sejak sekolah dasar karena menjadi fondasi penting dalam proses pendidikan dan kemajuan suatu bangsa. Membaca pemahaman, sebagai bagian dari literasi membaca, membantu siswa dalam memahami dan menerapkan informasi dari bacaan. Namun, rendahnya minat membaca dan keterbatasan kemampuan membaca pemahaman siswa sering menjadi kendala dalam memahami materi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan media pembelajaran Luper (Ludo Perubahan Energi) berbantuan soal AKM kelas dan menguji keefektifan media Luper dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Penelitian ini menggunakan metode kombinasi (Mix

Method) untuk menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif dilakukan melalui wawancara dengan guru dan observasi siswa selama penerapan media pembelajaran ludo berbantuan soal AKM. Pendekatan kuantitatif menggunakan desain one group *pretest-posttest* untuk mengukur efektivitas media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran Luper (Ludo Perubahan Energi) berbantuan soal AKM kelas efektif dalam meningkatkan membaca pemahaman siswa. Media diterapkan pada tahap menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah dalam model pembelajaran Problem-Based Learning (PBL). Hasil rata-rata nilai *pretest-posttest* menunjukkan adanya peningkatan dari 56,92 menjadi 83,82. Hasil uji N-Gain diperoleh nilai sebesar 0,63 dengan kriteria sedang. Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Luper (Ludo Perubahan Energi) berbantuan soal AKM kelas efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.

Kata Kunci: media pembelajaran, ludo, membaca pemahaman

A. Pendahuluan

Keterampilan literasi merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh siswa dalam menghadapi perkembangan di abad 21 (Harahap et al., 2022). Literasi di sekolah dasar, didefinisikan sebagai kemampuan siswa dalam memahami dan mengolah informasi saat melakukan proses membaca dan menulis (Fahrianur et al., 2023). Literasi, yang mencakup kemampuan membaca, menulis, dan memahami informasi, menjadi fondasi penting dalam proses pendidikan. Untuk itu, kompetensi literasi siswa harus dikembangkan sejak sekolah dasar karena hal ini akan menunjang kualitas pendidikan dan kemajuan suatu bangsa (Sholahudin et al., 2019).

Literasi membaca menjadi aspek dasar yang harus dimiliki oleh siswa

yang digunakan untuk menyerap berbagai informasi yang diterima (Fatimah et al., 2023). Literasi membaca menjadi sarana bagi siswa dalam mengenal, memahami dan menerapkan ilmu yang telah didapatkan di sekolah (Mahardhani et al., 2021). Membaca tidak hanya digunakan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia saja melainkan untuk semua mata pelajaran karena sebagian besar perolehan ilmu diperoleh siswa melalui aktivitas membaca (Ambarita et al., 2021). Keterampilan membaca dapat diperoleh dan dipelajari di sekolah. Oleh karena itu, kegiatan belajar mengajar di sekolah harus dapat menumbuhkan, mengembangkan dan meningkatkan keterampilan membaca siswa.

Dalam membaca, siswa harus mengerti hubungan antara membaca dan isi dari bacaan. Karena tujuan membaca adalah pemahaman bukan kecepatan (Alpian & Yatri, 2022). Perolehan pengetahuan dilakukan melalui membaca, dalam hal ini membaca pemahaman (Muliawanti et al., 2022). Membaca pemahaman adalah proses pemahaman bacaan untuk mengenali, memahami dan menyimpan informasi yang terkandung dalam bahan bacaan. Membaca pemahaman diartikan sebagai membaca dalam memahami isi bacaan yang mewakili dari ide, gagasan, pikiran dan pendapat penulis. Hal ini menjadikan membaca pemahaman sebagai keterampilan penting yang harus dimiliki siswa sekolah dasar (Dahlani, 2019). Namun, pada kenyataannya membaca kurang diminati oleh siswa, seringkali mereka membaca tanpa memahami isi dari bacaan.

Kemampuan membaca pemahaman siswa menentukan ketepatan dalam memahami isi dan maksud dari bacaan yang dibacanya (Almadiliana et al., 2021). Setelah isi dari bacaan diketahui, selanjutnya siswa dapat melaksanakan isi dari bacaan tersebut. Oleh karena itu,

siswa perlu memahami isi dari bacaan dengan benar agar tidak terjadi kesalahan dalam menangkap isi dan melaksanakan perintah yang ada dalam bacaan.

Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Jatisari Semarang yang menyatakan bahwa kemampuan membaca pemahaman sangat penting, karena anak yang kurang terampil dalam membaca akan sulit memahami materi pembelajaran. Informasi tersebut dapat dilihat dari hasil asesmen sumatif yang menunjukkan ketuntasan belajar IPAS siswa kelas IV SDN Jatisari. Hasil asesmen menunjukkan masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sehingga perlu melaksanakan remedi. Hal ini disebabkan berbagai faktor, salah satunya ketidakmampuan siswa dalam memahami maksud dari soal yang disajikan. Ketika siswa dihadapkan dengan soal atau pertanyaan berupa pilihan ganda ataupun isian singkat siswa dapat menjawabnya dengan mudah. Namun, ketika siswa dihadapkan dengan soal atau pertanyaan berupa naskah panjang atau soal cerita, siswa mengalami kesulitan dalam

menjawabnya. Maka dari itu, untuk dapat memahami soal cerita, siswa harus mempunyai kemampuan membaca pemahaman yang mumpuni.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru dapat memaksimalkan fungsi pojok baca untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa. Guru dapat menyediakan bahan bacaan yang relevan dengan materi yang akan disampaikan. Bahan bacaan dapat digunakan sebagai kegiatan pra pembelajaran bagi siswa. Adanya bahan bacaan sebelum materi disampaikan, selain membantu meningkatkan kemampuan literasi juga dapat membantu siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri. Penggunaan media pembelajaran yang tepat, inovatif dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran juga dapat menjadi solusi. Media pembelajaran harus dapat memfasilitasi siswa agar memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu meningkatkan pengetahuan dan kemampuan literasi membaca siswa (Muhaimin et al., 2023). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan

adalah media pembelajaran Ludo. Permainan ludo adalah permainan tradisional dimana dalam permainan yang dimainkan 2-4 orang yang diharuskan untuk mengatur strategi memindahkan 4 bidak pion dengan menggunakan dadu (Ningsih & Pritandhari, 2019). Permainan ludo dapat dimodifikasi sehingga menjadi media pembelajaran yang menarik dan menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan *fun learning* (Supriatna & Hadi, 2023). Permainan ludo tidak hanya menyenangkan, tetapi juga dapat disesuaikan dengan konten pembelajaran yang relevan, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Membaca pemahaman siswa dapat ditingkatkan melalui media pembelajaran Ludo bernaturan soal Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) kelas. Melalui permainan Ludo berbantuan soal AKM kelas, siswa diajak untuk berinteraksi dengan teks bacaan dalam suasana yang lebih santai dan menyenangkan.

AKM terdiri dari asesmen literasi dan numerasi. AKM dikembangkan dengan tujuan: (1) meningkatkan kemampuan bernalar dengan menggunakan bahasa (literasi), (2) meningkatkan kemampuan bernalar dengan menggunakan matematika

(numerisasi), dan (3) meningkatkan penguatan pendidikan karakter (Ahmad et al., 2021). Literasi membaca dalam AKM didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami, menggunakan, mengevaluasi, dan merefleksikan berbagai jenis teks tertulis (Purwanto, 2021). Terdapat 5 bentuk Soal AKM: (1) Pilihan ganda: memilih satu jawaban benar dari tiap soal. (2) Pilihan ganda kompleks: memilih lebih dari satu jawaban benar dalam satu soal. (3) Menjodohkan: menjawab dengan menarik garis dari satu titik ke titik lainnya yang merupakan pasangan pertanyaan dengan jawabannya. (4) Isian singkat: menjawab berupa bilangan, kata untuk menyebutkan nama benda, tempat, atau jawaban pasti lainnya. (5) Uraian: menjawab soal berupa kalimat-kalimat untuk menjelaskan jawabannya. Menurut Ridwan Abdullah Sani (2021), Soal AKM didesain menggunakan stimulus dengan konteks yang beragam misalnya dengan menyajikan informasi berupa tulisan, tabel, grafik dan ilustrasi. Stimulus yang terdapat dalam soal AKM dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman.

Media pembelajaran Luper (Ludo Perubahan Energi) berbantuan soal AKM Kelas merupakan sebuah media pendukung pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Permainan dalam media ini memiliki konsep yang sama dengan permainan ludo, namun ada beberapa bagian yang dimodifikasi dengan menyematkan materi perubahan wujud benda berbentuk soal AKM kelas. Permainan ludo menjadi salah satu sarana yang dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran (Maldini & Listyaningsih, 2023).

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru perlu menentukan model pembelajaran yang akan digunakan (Khoerunnisa et al., 2020). Penerapan model pembelajaran sangat dibutuhkan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat digunakan sebagai upaya peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa (Febriyanto & Yanto, 2019). Model pembelajaran PBL menuntut siswa untuk memecahkan dengan memilih strategi belajar sendiri. Hal ini

dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, meningkatkan pemahaman, serta keaktifan dalam memperoleh pengetahuannya (Agustina, 2021). Media pembelajaran Luper (Ludo Perubahan Energi) berbantuan soal AKM kelas dalam penelitian ini diterapkan dengan model pembelajaran PBL.

Penggunaan media pembelajaran ludo dapat melatih kemampuan membaca pemahaman siswa (Firdayanti et al., 2023). Dengan menggunakan media yang menarik, diharapkan siswa dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa terkait materi perubahan energi. Melalui penelitian ini diharapkan kemampuan membaca pemahaman siswa dapat meningkat dan lebih baik dari sebelumnya.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Kombinasi (*Mix Method*). Metode kombinasi (*mix method*) merupakan jenis pendekatan penelitian yang menggabungkan penggunaan pendekatan penelitian kualitatif dan kuantitatif (Waruwu,

2023). Penelitian ini melibatkan pengumpulan data dan evaluasi data melalui penggunaan metode kualitatif dan kuantitatif secara berurutan, atau sebaliknya untuk mendapatkan pengetahuan komprehensif terkait permasalahan inti. Metode kualitatif yang digunakan adalah kualitatif diskriptif. Data diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kelas dan observasi dengan melakukan pengamatan terhadap siswa saat penerapan media pembelajaran ludo berbantuan soal AKM. Metode kualitatif yang digunakan adalah *Pre-Experimental* dengan bentuk *one grup pretest posttest design*. Dengan memberikan tes awal (*pretest*), memberikan perlakuan, dan tes akhir (*posttest*).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Langkah-Langkah Penerapan Media Pembelajaran Ludo Berbantuan Soal AKM Kelas

Penelitian dilakukan dalam dua pertemuan. Pada pertemuan pertama dilaksanakan *pretest* sebelum menerapkan media pembelajaran Luper (Ludo Perubahan Energi) berbantuan soal AKM kelas. Pertemuan kedua dilaksanakan pembelajaran dengan menerapkan

media pembelajaran Luper. Sebelum *pretest* dilaksanakan, terdapat kegiatan pra-pembelajaran. kegiatan pra-pembelajaran berupa kegiatan literasi pembiasaan dan literasi pengembangan. Pada literasi pembiasaan, guru menyediakan bahan bacaan berupa cerita narasi mengenai perubahan energi yang diletakkan di pojok baca. Sebelum proses pembelajaran, siswa akan melaksanakan kegiatan membaca terbimbing 10-15 menit. Literasi pembiasaan ini, dapat memambah pengetahuan siswa sehingga mendukung proses belajar mengajar (Megantara & Wachid, 2021). Pada literasi pengembangan, guru menyediakan soal-soal terkait materi perubahan energi yang diletakkan di pojok baca. Siswa secara suka rela, dapat menjawab soal tersebut di waktu luang, seperti pada saat jam istirahat. Pemberian soal dalam literasi pengembangan, bertujuan agar siswa memahami materi yang telah dipelajari (Ekowati et al., 2019).

Media pembelajaran Luper berbantuan AKM kelas, diterapkan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Model pembelajaran PBL terdiri dari 5 fase, yaitu 1)

orientasi siswa pada masalah, 2) mengorganisasikan siswa untuk belajar, 3) membimbing siswa secara individu maupun berkelompok, 4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, 5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Ardianti et al., 2021). Berikut penjelasan masing-masing fase.

1. Orientasi Siswa Pada Masalah

Pada fase ini, guru menyampaikan permasalahan yang akan dipecahkan dalam pembelajaran mengenai bentuk energi dan perubahannya. Guru juga menanyakan apa yang telah dipahami dari bacaan "Petualangan Di Dunia Ajaib", yang telah dibaca pada kegiatan literasi pembiasaan. Siswa diminta untuk menganalisis perubahan energi apa saja yang terjadi dalam bacaan dan memberikan contoh nyata perubahan energi yang ada disekitarnya. Selain itu siswa menerima penguatan materi yang disampaikan melalui media *power point*.

2. Mengorganisasikan Siswa Untuk Belajar

Pada fase ini, siswa dibagi menjadi 5 kelompok heterogen

dengan jumlah 5-6 siswa dalam setiap kelompok. Masing-masing kelompok menerima LKPD mengenai percobaan perubahan energi. Dalam LKPD memuat petunjuk pengerjaan dan beberapa pertanyaan mengenai perubahan energi yang terjadi dalam percobaan. Guru memberi instruksi kepada siswa tentang apa yang harus dilakukan. siswa diberikan kebebasan untuk merancang strategi pemecahan masalah. Fase ini melatih siswa untuk memahami dan menganalisis informasi yang terdapat dalam LKPD.

3. Membimbing Siswa Secara Individu Maupun Berkelompok
Pada fase ini, siswa bekerja secara kelompok untuk memahami apa yang harus dikerjakan, mencari solusi, dan mengelaborasi pengetahuan yang telah mereka peroleh. Siswa dapat membaca berbagai sumber informasi, untuk mencari jawaban atas pertanyaan yang ada. Setelah memperoleh informasi, siswa mendiskusikan pemahaman yang telah mereka peroleh untuk menyusun argumen yang logis berdasarkan

pemahaman yang mereka miliki. Guru berperan sebagai fasilitator, memantau diskusi masing-masing kelompok, memastikan bahwa informasi yang digunakan relevan dan dipahami dengan benar. Pada fase ini, melatih kemampuan membaca pemahaman siswa dalam mengolah informasi.

4. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya

Pada fase ini, siswa mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. Guru menggunakan aplikasi *Wheel of Names* untuk menentukan urutan kelompok yang akan presentasi terlebih dahulu. Guru berperan sebagai pembimbing yang membantu siswa memastikan bahwa hasil karya mereka sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru memberikan arahan dalam merumuskan isi karya, membimbing siswa untuk merujuk pada informasi yang benar, dan memberikan umpan balik untuk memperbaiki struktur maupun isi presentasi. Fase ini membantu siswa untuk mengasah kemampuan literasi, berpikir kritis,

dan menyampaikan gagasan secara efektif.

5. Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah

Pada fase ini, siswa mengkaji dan mengevaluasi langkah-langkah yang telah dilakukan selama proses pemecahan masalah. Bersama dengan guru, siswa menganalisis solusi yang dihasilkan, serta refleksi tentang bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut. Selanjutnya, guru menjelaskan penggunaan media pembelajaran Luper (Ludo Perubahan Energi) bernatuan soal AKM Kelas. Media pembelajaran Luper dimainkan oleh 4 kelompok dengan jumlah anggota 3-4. Terdapat 3 jenis kartu yang terdapat dalam media Luper, yaitu kartu pertanyaan, kartu bom dan kartu hadiah. Kartu pertanyaan berisi pertanyaan mengenai materi perubahan energi dengan menerapkan bentuk soal AKM yang meliputi pilihan ganda, pilihan ganda kompleks, menjodohkan, isian singkat, dan uraian. Kartu bom berisi hukuman meliputi mundur beberapa langkah, tidak bermain satu putaran, membacakan teks

narasi "Petualangan Di Dunia Ajaib", dan menjelaskan isi dari bacaan tersebut. Kartu hadiah berisi perintah maju beberapa langkah, mengocok dadu sekali lagi, dan kebebasan untuk memberikan pertanyaan pada kelompok lain dan apabila kelompok tersebut tidak bisa menjawab maka mendapat kesempatan maju satu langkah. Pemenang dalam permainan media Luper ini adalah kelompok yang dapat sampai tujuan terlebih dahulu atau kelompok yang paling dekat dengan tujuan.

Permainan media Luper dimulai dengan menentukan urutan kelompok bermain. Masing-masing kelompok diberi satu kesempatan untuk mengocok dadu. Kelompok yang mendapat angka paling besar adalah pemain pertama. Dalam penerapan media Luper setiap kelompok memperoleh 3 jenis kartu berbeda. Adanya soal AKM dan teks narasi " Petualangan Di Dunia Ajaib" membantu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Hal ini dikarenakan soal AKM dirancang untuk menguji pemahaman siswa terhadap teks bacaan. Siswa dapat berdiskusi dengan teman dalam

satu kelompok untuk memahami dan menjawab pertanyaan. Guru sebagai pembimbing, mengajak kelompok lain untuk menanggapi jawaban yang diberikan. Sehingga semua kelompok berperan aktif dalam permainan media Luper.

Efektivitas Media Luper (Ludo Perubahan Energi) Berbantuan Soal Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) Kelas

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan media pembelajaran Luper (Ludo Perubahan Energi) berbantuan soal Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) Kelas terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa, maka dilakukan uji efektivitas media pembelajaran. Uji efektivitas dilakukan dengan melaksanakan *pretest-posttest* terhadap siswa kelas IV SDN Jatisari berjumlah 28 siswa. Soal dibuat berdasarkan AKM kelas. Data yang telah diperoleh diolah menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Design* dengan mencari nilai T-test dan N-Gain. T-test bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh signifikan (perbedaan skor *pretest* dan *posttest*) suatu intervensi. Sementara N-Gain bertujuan untuk

mengetahui besar pengaruh atau sumbangan efektivitas suatu intervensi.

Nilai T-test diperoleh melalui Uji Paired Sample T-test, karena data yang diperoleh merupakan data berpasangan. Dasar pengambilan keputusan, jika nilai Sig.(2-tailed) < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar data *pretest* dan *posttest*. Jika nilai Sig.(2-tailed) > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*. Dari Uji Paired Sample T-test menggunakan SPSS, diperoleh nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,000. Nilai 0,000 < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan membaca pemahaman pada data *pretest* dan *posttest*. Data *output* SPSS hasil ringkasan statistik dari kedua data *pretest* dan *posttest* menunjukkan nilai rata-rata *pretest* sebesar 56,92 dan rata-rata *posttest* sebesar 83,82.

Untuk mengetahui besar pengaruh penerapan media pembelajaran Luper (Ludo Perubahan Energi) berbantuan soal AKM kelas terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa, maka dilakukan uji efektivitas dengan mencari N-Gain

dengan menggunakan rumus pada persamaan (1).

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skoe Ideal} - \text{Skor Pretest}} \quad (1)$$

Persamaan (1) menjelaskan bahwa skor ideal merupakan nilai maksimal (tertinggi) yang dapat diperoleh. Adapun kriteria pembagian nilai N-Gain dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Nilai N-Gain

Nilai N-Gain	Kriteria
$g < 0,3$	Rendah
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g > 0,7$	Tinggi

Hasil data statistik deskriptif Uji N-Gain dengan menggunakan SPSS diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,63. Ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Luper (Ludo Perubahan Energi) berbantuan soal AKM kelas dikategorikan dalam kriteria sedang. Untuk kriteria tafsiran efektivitas nilai N-Gain menurut Hake (1999) dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Tafsiran Nilai N-Gain

Persentase N-Gain (%)	Tafsiran
< 40	Tidak efektif
40 – 55	Kurang efektif
56 – 75	Cukup efektif
> 75	Efektif

Berdasarkan kategori tafsiran nilai N-Gain menurut Hake (1999), dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Luper berbantuan soal AKM kelas cukup efektif untuk meningkatkan membaca pemahaman siswa sekolah dasar.

Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran yang yang dapat membantu meningkatkan membaca pemahaman siswa. Media pembelajaran yang tepat penting digunakan dalam proses pembelajaran, karena dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran (Wulandari et al., 2023). Media pembelajaran harus dibuat sesuai dengan kebutuhan siswa (Febrita & Ulfah, 2019). Dengan demikian, guru dapat mampu memberikan pembelajaran yang tepat sesuai dengan kondisi dan dan kebutuhan siswa (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022). Media pembelajaran Luper (Ludo Perubahan Energi) yang dibuat peneliti memanfaatkan bentuk

soal AKM kelas untuk meningkatkan membaca pemahaman siswa. Desain Soal AKM kelas yang menggunakan stimulus berupa informasi berupa tulisan, tabel, grafik dan ilustrasi dibutuhkan untuk melatih kemampuan membaca pemahaman siswa (Ridwan Abdullah Sani, 2021). Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Luper (Ludo Perubahan Energi) berbantuan soal AKM kelas dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN Jatisari Semarang.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Luper (Ludo Perubahan Energi) berbantuan soal Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Media Luper diterapkan pada langkah pembelajaran ke 5 yaitu tahap menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Media pembelajaran Luper dapat diterapkan dan dijadikan sebagai referensi dalam pembelajaran

di kelas. Penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan mengimplementasikan media pembelajaran ludo pada suatu pembelajaran untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran secara komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, B. V. (2021). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL DAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA SD NEGERI DI KABUPATEN PONOROGO. *Widyabastra: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 09(1), 19–23.
- Ahmad, D. N., Setyowati, L., & Ati, A. P. (2021). Kemampuan Guru dalam Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) untuk Mengetahui Kemampuan Literasi dan Numerasi Peserta Didik. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 129–134.
- Almadiliana, Saputra, H. H., & Setiawan, H. (2021). Hubungan Antara Kemampuan Membaca Pemahaman Dengan Kemampuan Memahami Soal Cerita Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 57–65.
<https://jurnal.educ3.org/index.php>

- Alpian, V. S., & Yatri, I. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(4), 5573–5581.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3298>
- Ambarita, R. S., Wulan, N. S., & Wahyudin, D. (2021). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(5), 2336–2344.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.836>
- Ardianti, R., Siliwangi, U., Siliwangi, J., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2021). Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics*, 3(1), 27–35.
<http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/Diffraction>
- Dahlani, A. (2019). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MIND MAPPINGDALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, IV(2), 209–218.
- Ekowati, D. W., Astuti, Y. P., Wahyu, I., Utami, P., Mukhlisina, I., & Suwandayani, B. I. (2019). LITERASI NUMERASI DI SD MUHAMMADIYAH. *Elementary School Education Journal*, 3(1), 93–103.
- Fahrianur, Monica, R., Wawan, K., Misnawati, Nurachmana, A., Veniaty, S., & Ramadhan, I. Y. (2023). Implementasi Literasi di Sekolah Dasar. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 102–113.
- Fatimah, W., Dewi, N., & Amaliyah, N. (2023). PENINGKATAN KEMAMPUAN LITERASI MELALUI PROGRAM GENERASI SISWA MEMBACA (GSM) DI SD NEGERI SIPALA 1. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 7(2), 1028–1034.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1), 181–188.
- Febriyanto, B., & Yanto, A. (2019). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 3(1), 11–22.
<https://jurnal.uns.ac.id/jdc>
- Firdayanti, I., Suprpto, E., & Wasito. (2023). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DOKANSI (LUDOMENY ELESAIKAN MISI) UNTUK MELATIH KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS IV SD NEGERI 02 TAHUNAN KABUPATEN PACITAN. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(01), 1222–1229.
- Harahap, D. G. S., Nasution, F., Nst, E. S., & Sormin, S. A. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal*

- Basicedu*, 6(2), 2089–2098.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2400>
- Khoerunnisa, P., Syifa, & Aqwal, M. (2020). ANALISIS MODEL-MODEL PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 1–27.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia>
- Mahardhani, A. J., Prayitno, H. J., Huda, M., Fauziati, E., Aisah, N., & Prasetyo, A. D. (2021). Pemberdayaan Siswa SD dalam Literasi Membaca melalui Media Bergambar di Magetan. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(1), 11–22.
<https://doi.org/10.23917/bkkndik.v3i1.14664>
- Maldini, N., & Listyaningsih. (2023). PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN “LUDO PINTAR (LUPIN)” TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN PPKn DI SMP AL-AMIN SURABAYA. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 11(3), 720–734.
- Megantara, K., & Wachid, A. (2021). Pembiasaan Membaca dalam Pelajaran Bahasa Indonesia melalui Gerakan Literasi Sekolah. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa Dan Sastra*, 7(2), 383–390.
<https://ejournal.my.id/onoma>
- Muhaimin, M. R., Ni'mah, N. U., & Listryanto, D. P. (2023). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 399–405.
<https://ejournal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf>
- Muliawanti, S. F., Rizqia Amalia, A., Nurasiah, I., & Hayati, E. (2022). ANALISIS KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3).
<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2605>
- Ningsih, S. A., & Pritandhari, M. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUDO PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI SMA PURNAMA TRIMURJO. *Jurnal Promosi Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 7(1), 50–59.
- Purwanto, A. J. (2021). Pemahaman Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Puger dalam Menyelesaikan Soal AKM Numerasi. *Journal of Mathematics Education and Learning*, 1(2), 109.
<https://doi.org/10.19184/jomeal.v1i2.24272>
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>
- Ridwan Abdullah Sani. (2021). *Pembelajaran Berorientasi AKM: Asesmen Kompetensi Minimum*.
- Sholahudin, U., Dewi, L. M., & Gentari, R. E. (2019). Student

- Empowerment in the Literacy Movement to Increase Interest in Reading School-Age Children [Pemberdayaan Mahasiswa Dalam Gerakan Literasi Untuk Meningkatkan Minat Baca Anak Usia Sekolah]. *Proceeding of Community Development*, 2, 658. <https://doi.org/10.30874/comdev.2018.372>
- Supriatna, H., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Permainan LUDO Untuk Pembelajaran IPS di SDIT Anak Kreatif Bandung Barat. *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2337–2345. <https://doi.org/10.24815/jimps.v8i3.25817>
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.