

**EFEKTIVITAS MEDIA SONDAH LITERASI TERHADAP PENINGKATAN  
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI KELAS XI SMAN 15 SURABAYA**

Baigia Arta Meifia<sup>1</sup>, Adinda Putri Figi<sup>2</sup>, Dilla Ovielia<sup>3</sup>, Estherina Mesya Dininda<sup>4</sup>,  
Binti Nasiatul Aisyah<sup>5</sup>, Aminatul Fitriyah<sup>6</sup>, Adira Marsa Yafi Prasasti<sup>7</sup>, M. Shoim  
Anwar<sup>8</sup>

<sup>1</sup>PBI FKIP Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, <sup>2</sup>PBI Universitas PGRI Adi  
Buana Surabaya, <sup>3</sup>PBI Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, <sup>4</sup>PBI PGRI Adi  
Buana Surabaya, <sup>5</sup>PBI PGRI Adi Buana Surabaya, <sup>6</sup>PBI PGRI Adi Buana  
Surabaya, <sup>7</sup>PBI PGRI Adi Buana Surabaya, <sup>8</sup>PBI PGRI Adi Buana Surabaya.

<sup>1</sup>[baigiaar@gmail.com](mailto:baigiaar@gmail.com), <sup>2</sup>[13adindaputri@gmail.com](mailto:13adindaputri@gmail.com), <sup>3</sup>[dillaovielia@gmail.com](mailto:dillaovielia@gmail.com),

<sup>4</sup>[nindaferdiansyah@gmail.com](mailto:nindaferdiansyah@gmail.com), <sup>5</sup>[bintinasiatulaisyah@gmail.com](mailto:bintinasiatulaisyah@gmail.com),

<sup>6</sup>[aminatulfitriyah27@gmail.com](mailto:aminatulfitriyah27@gmail.com), <sup>7</sup>[marsaafi@gmail.com](mailto:marsaafi@gmail.com),

<sup>8</sup>[shoimanwar@unipasby.ac.id](mailto:shoimanwar@unipasby.ac.id).

<sup>1</sup>085855265674, <sup>2</sup>085707502597, <sup>3</sup>082142167962, <sup>4</sup>085785276828,

<sup>5</sup>085646123235, <sup>6</sup>0895618979607, <sup>7</sup>085730809340, <sup>8</sup>081330504032.

**ABSTRACT**

*This research plays a role in formulating information about the increase in student learning outcomes for Indonesian language subject matter using Sondah Literacy learning media in class XI of SMAN 15 Surabaya. The background of the research is based on the lack of interest in reading and understanding of student literacy which has an impact on the achievement of less than optimal learning outcomes. Traditional game-based learning media integrated with Indonesian language subjects in the form of Sondah Literacy was created to increase student engagement through a challenging, interesting, and enjoyable approach. Classroom Action Research (CAR) was used in this study with a duration of two cycles. Each cycle takes place with several stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. Several types of data used in this study are the results of learning tests, student activity observation sheets, and questionnaires to determine student responses to Sondah Literacy media. The increase in student learning outcomes was seen to increase significantly in the results of the two-cycle research. Sondah Literacy media also increased student learning motivation, understanding, and participation in learning. Thus, Sondah Literacy media is proven to be effective as an innovative choice in learning Indonesian language material at the Senior High School (SMA) level.*

*Keywords: Sondah Literacy, Learning Outcomes, Learning Media, Indonesian, High School Students*

**ABSTRAK**

Penelitian ini berperan dalam merumuskan keterangan tentang kenaikan hasil belajar peserta didik terhadap materi pelajaran bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran Sondah Literasi pada kelas XI SMAN 15 Surabaya. Latar belakang penelitian berdasar pada kurangnya minat membaca dan pemahaman literasi peserta didik yang

memiliki dampak terhadap capaian hasil belajar yang kurang maksimal. Media pembelajaran berbasis permainan tradisional yang diintegrasikan dengan mata pelajaran bahasa Indonesia berupa Sondah Literasi dibuat untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik melewati pendekatan yang menantang, menarik, dan menggembirakan. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) digunakan dalam penelitian ini dengan durasi dua siklus. Tiap siklus berlangsung dengan beberapa tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Beberapa jenis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu hasil tes belajar, lembar pengamatan aktivitas siswa, serta angket untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media Sondah Literasi. Peningkatan hasil belajar peserta didik terlihat naik secara signifikan pada hasil penelitian dua siklus. Media Sondah Literasi juga meningkatkan motivasi belajar, pemahaman, dan partisipasi peserta didik terhadap pembelajaran. Dengan demikian, media Sondah Literasi terbukti efektif sebagai pilihan inovatif dalam pembelajaran materi bahasa Indonesia jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA).

**Kata Kunci:** *Sondah Literasi*, Hasil Belajar, Media Pembelajaran, Bahasa Indonesia, Peserta Didik SMA

## **A. Pendahuluan**

Kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilaksanakan pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, tapi juga untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, apresiasi terhadap karya sastra, serta keterampilan literasi peserta didik. Pembelajaran yang dilakukan di sekolah juga berperan penting terhadap perkembangan sikap dan karakter peserta didik pada lingkungan. Perilaku peserta didik dengan hasil belajar memiliki relevansi yang dapat digunakan dalam menilai karakter peserta didik tersebut. Adanya interaksi peserta didik dengan peserta

didik lain, peserta didik dengan pendidik dapat menjadi tempat untuk melatih kegiatan pengembangan karakter mereka dalam lingkungan sekolah. Interaksi pembelajaran yang sehat dapat meningkatkan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan menjadi ruang aman untuk peserta didik dalam mengembangkan kemampuan atau potensi mereka. Pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran menjadi tujuan penting yang perlu diperhatikan oleh pendidik ketika memberikan pembelajaran di kelas. Perhatian pendidik akan kebutuhan peserta didik dari rasa aman, ruang nyaman, menyenangkan, responsif, dan suportif menjadi tempat yang paling tepat dalam mengembangkan potensi

mereka dalam memahami atau menyerap ilmu pengetahuan dalam kegiatan pembelajaran. Peran pendidik sebagai fasilitator ditengah pembelajaran dapat memberikan arahan, tuntunan, dan motivasi pada peserta didik dalam membangun pengetahuan mereka secara mandiri tetapi masih tetap dalam koridor pemikiran yang relevan dengan ilmu pengetahuan dan nilai-nilai moral yang ada. Pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memeluk rasa ingin tahu, menghormati pemikiran kritis, kolaborasi, dan bermuara pada kebiasaan peserta didik terhadap karakter yang humanis. Pembelajaran yang baik dalam kelas harusnya memiliki dampak yang luar biasa bagi perkembangan pengetahuan maupun perilaku peserta didik. Akan tetapi, fakta di lapangan memperlihatkan bahwa banyak peserta didik masih kesulitan memahami materi pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada aspek membaca dan menulis teks dengan struktur dan kaidah yang benar. Hasil evaluasi pembelajaran memaparkan bahwa mayoritas peserta didik kelas XI SMAN 15 Surabaya belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran

(KKTP) secara konsisten, yang menandakan perlunya inovasi dalam metode maupun media pembelajaran. Menurut Susanto (2019), hasil belajar yang rendah kerap disebabkan oleh rendahnya motivasi dan kurangnya inovasi dalam proses belajar, terutama ketika metode yang dipakai kurang relevan dengan latar belakang peserta didik.

Diantara penyebab hasil belajar yang rendah yaitu minimnya keterlibatan peserta didik pada proses pembelajaran. Pembelajaran yang bersifat stagnan, datar dan tidak memberikan ruang aktif bagi peserta didik dapat menyebabkan menurunnya motivasi belajar. Menurut Sardiman (2018), keterlibatan aktif peserta didik dapat menjadi tolak ukur dalam keberhasilan belajar, karena peserta didik bukan menjadi penerima informasi, melainkan sebagai subjek aktif mengolah dan mengembangkan informasi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi secara efektif, tetapi juga mampu membangkitkan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran yang memiliki karakteristik

aktif, responsif dan menghidupkan suasana pembelajaran dapat menjadi solusi dalam mengatasi masalah tersebut. Menurut Arsyad (2017, hlm. 4), Media pembelajaran merupakan sesuatu yang bisa difungsikan dalam penyampaian pesan sehingga pemikiran, perhatian, minat, dan perasaan peserta didik dapat terpantik dalam pembelajaran.

Sondah Literasi adalah media pembelajaran berbasis permainan tradisional edukatif yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan literasi peserta didik secara menyenangkan. Permainan Sondah Literasi memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan, kolaboratif, dan dapat melestarikan budaya tradisional berupa permainan engklek yang dikemas dengan pembelajaran materi bahasa Indonesia dengan sedikit sentuhan modifikasi pada aturan mainnya. Media ini menggabungkan unsur kompetisi, kolaborasi, dan eksplorasi materi Bahasa Indonesia dalam bentuk kegiatan yang memicu rasa ingin tahu dan keterlibatan peserta didik. Permainan Sondah Literasi menguji kekompakan, kerja sama tim, keseimbangan gerak tubuh, dan

pengetahuan peserta didik. Adanya gerak tubuh dalam media pembelajaran berbasis permainan tradisional ini juga dapat memberikan tantangan pada peserta didik melatih perkembangan sensor motoric peserta didik yang sudah jarang dilakukan karena adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat dalam kata lain penggunaan gawai yang menjadi salah satu penyebab turunnya sensor motorik peserta didik pada kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan angka kecemasan, obesitas, dan stres tingkat pelajar meningkat. Salah satu untuk dapat mengurangi permasalahan tersebut adalah dengan meningkatkan gerak tubuh pada tingkat pelajar. Peserta didik yang melakukan permainan Sondah Literasi dapat memberikan manfaat bagi kesehatan tubuh hingga kesehatan jiwa berupa pengetahuan. Penggunaan Sondah Literasi diharapkan dapat memberikan suasana belajar yang memiliki partisipasi tinggi, responsif, kooperatif, dan bermakna, sehingga memiliki dampak pada naiknya perkembangan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini penting karena, menurut Kosasih (2016, hlm. 22), "Penguasaan literasi membaca dan

menulis adalah fondasi penting dalam belajar Bahasa Indonesia, karena kemampuan ini memengaruhi pencapaian akademik secara umum.”. Keterampilan menyimak, membaca, menulis, dan berbicara dapat terimplementasikan dalam penggunaan media permainan berbasis tradisional Sondah Literasi. Permainan ini memberikan pengalaman yang menyentuh semua aspek keterampilan yang dibutuhkan dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Keterampilan menyimak diperoleh peserta didik ketika menyimak teman yang sedang melakukan permainan Sondah Literasi, keterampilan membaca diperoleh peserta didik ketika membacakan soal yang digunakan sebelum permainan dilakukan atau sebagai salah satu aturan dalam permainan, keterampilan menulis dilakukan oleh peserta didik ketika memberikan saran pada permainan atau media Sondah Literasi, keterampilan berbicara dilakukan oleh peserta didik ketika mereka membaca dan menjawab soal secara lantang di depan peserta didik lain. Hal ini dilakukan oleh peserta didik untuk menyelesaikan misi yang ada pada media permainan Sondah Literasi

pada proses pembelajaran. Setelah misi permainan sudah terpenuhi dengan point maka penggunaan media permainan Sondah Literasi dapat menunjukkan hasil belajar peserta didik berupa partisipasi, kerja sama, ketuntasan materi belajar yang diimplementasikan ketika menjawab soal sebelum melanjutkan dan menuntaskan misi lain yang ada pada permainan Sondah Literasi.

Berdasarkan dengan adanya latar belakang tersebut, penelitian ini dilangsungkan untuk mengetahui adanya dampak dari penggunaan media Sondah Literasi terhadap kenaikan hasil belajar peserta didik kelas XI SMAN 15 Surabaya. Diharapkan melalui penelitian ini, pendidik dapat memperoleh alternatif strategi pembelajaran yang aktif, unik, memiliki trobosan baru dan sesuai dengan kebutuhan belajar pada peserta didik masa kini. Pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media permainan Sondah Literasi ini memberikan dampak secara menyeluruh bagi perkembangan pengetahuan dan motoric peserta didik. Dengan demikian, media permainan Sondah Literasi dapat menjadi salah satu opsi yang dapat

digunakan oleh pendidik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan memberikan penguatan kebudayaan lokal.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan salah satu jenis penelitian kualitatif yang diterapkan pada penelitian ini. Tujuannya untuk memberikan gambaran tentang adanya kenaikan hasil belajar peserta didik melewati penggunaan media Soudah Literasi yang diterapkan. PTK dipilih karena cocok untuk memperbaiki proses pembelajaran dengan sistematis dan reflektif oleh pendidik. Kemmis dan McTaggart (dalam Wijaya Kusumah & Dedi, 2012, hlm. 10) menjelaskan bahwa PTK adalah "suatu bentuk penelitian reflektif oleh orang yang melakukan tindakan (pendidik) yang dilakukan untuk memperbaiki rasionalitas dan keadilan praktik pendidikan mereka sendiri". Model PTK ini terdiri dari empat tahap, yaitu: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting).

Penelitian dilaksanakan sebanyak dua siklus, pada satu siklus terdiri atas dua kali tatap muka dalam pembelajaran. Subjek yang terlibat pada penelitian yaitu peserta didik kelas XI C3 SMAN 15 Surabaya tahun ajaran 2024/2025, berjumlah 36 peserta didik. Penentuan subjek dilakukan secara purposive karena kelas tersebut menunjukkan hasil belajar yang rendah pada pembelajaran Bahasa Indonesia sebelumnya. Menurut Sugiyono (2017), teknik purposive sampling dipakai untuk memilih subjek yang dianggap memiliki karakteristik tertentu yang sejalan dengan tujuan penelitian.

Berikut adalah instrumen penelitian yang digunakan:

1. Tes hasil belajar, dipakai untuk menakar dan menilai kemampuan awal materi bahasa Indonesia peserta didik sebelum hingga sesudah tindakan.
2. Lembar pengamatan, digunakan untuk mencatat keterlibatan peserta didik dan pendidik ketika kegiatan pembelajaran sedang dilakukan.
3. Angket responden peserta didik, dipakai untuk memberikan Gambaran terhadap respon atau tanggapan peserta

didik pada media Sondah Literasi yang digunakan.

4. Dokumentasi, seperti foto kegiatan dan catatan lapangan, dipakai sebagai data pendukung yang memperkuat hasil pengamatan.

Penelitian ini menerapkan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berbentuk nilai tes ditelaah dengan cara menghitung pencapaian ketuntasan hasil belajar peserta didik. Sementara itu, data kualitatif dianalisis melalui teknik triangulasi untuk memperoleh keabsahan data dari pengamatan, angket, dan dokumentasi. Moleong (2019, hlm. 330) menjelaskan bahwa triangulasi dipakai untuk membandingkan dan mengkroscek data dari beberapa sumber, metode, dan waktu secara konsisten.

Kriteria keberhasilan tindakan ditentukan berdasarkan indikator keberhasilan, yaitu apabila  $\geq 85\%$  peserta didik mencapai nilai di atas KKTP (75) dan menunjukkan partisipasi aktif terhadap keberlangsungan pembelajaran.

Pada bagian ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam

penelitian yang dianggap perlu untuk memperkuat naskah yang dipublikasikan.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan (Huruf 12 dan Ditebalkan)**

Penelitian ini berlangsung pada dua siklus atau dua putaran untuk memberikan gambaran terhadap efektivitas media Sondah Literasi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik di kelas XI SMAN 15 Surabaya mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pengumpulan dan pengolahan data bersumber dari hasil tes belajar, hasil observasi partisipasi, dan kuisioner respon peserta didik mengenai penggunaan media pembelajaran Sondah Literasi yang digunakan.

#### **Hasil Siklus I**

Pada siklus I, pembelajaran berfokus pada pengenalan media Sondah Literasi dan cara penerapannya dalam memahami struktur teks eksposisi. Hasil tes menggambarkan bahwa dari 36 peserta didik, sebanyak 24 peserta didik (66,7%) memperoleh

nilai  $\geq$  KKTP (75), sementara 12 peserta didik (33,3%) masih di bawah KKTP. Aktivitas peserta didik terlihat mulai aktif, namun ada beberapa peserta didik yang belum berpartisipasi secara maksimal. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 70% peserta didik merasa media pembelajaran cukup menarik, namun masih perlu penyesuaian lebih lanjut dalam cara bermain dan pengaturan waktu.

### **Hasil Siklus II**

Pada siklus II, pendidik melakukan penyelesaian perbaikan pada pelaksanaan media Soudah Literasi, termasuk pembagian kelompok yang lebih seimbang, penyederhanaan instruksi permainan, dan peningkatan motivasi belajar. Hasil tes menunjukkan peningkatan yang signifikan: sebanyak 32 peserta didik (88,9%) memperoleh nilai  $\geq$  KKTP, sementara hanya 4 peserta didik (11,1%) yang belum mencapai ketuntasan. Observasi menunjukkan

peningkatan partisipasi peserta didik, terutama dalam kerja kelompok, diskusi, dan pengambilan keputusan saat bermain. Peserta didik menunjukkan keantusiasan dan berani mengemukakan pendapat ketika proses pembelajaran.

Kuesioner respon peserta didik pada siklus II menggambarkan adanya peningkatan kepuasan, sebanyak 91% peserta didik menyatakan bahwa media Soudah Literasi membantu mereka dapat menguasai dan menuntaskan materi pembelajaran lebih baik melawati cara yang seru dan inovatif. Sebagian besar peserta didik juga merasa bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup dan mereka tidak merasa terbebani dengan kegiatan belajar. Ringkasan Peningkatan Hasil Belajar.

**Tabel 1 Hasil Ketuntasan Belajar SMA 15 Surabaya**

---

Siklus	Jumlah Tuntas	Presentase
--------	---------------	------------

---

I	24 peserta didik	66,7%
II	32 peserta didik	88,9%

Berdasarkan data di atas, disimpulkan bahwa penggunaan media Sondah Literasi secara bertahap mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara berarti, sekaligus menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan punya makna.

Berdasarkan penelitian dua siklus, terlihat adanya kenaikan hasil belajar peserta didik yang diperoleh sesudah penggunaan media Sondah Literasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Ketuntasan belajar naik dari 66,7% di siklus I menjadi 88,9% di siklus II. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media Sondah Literasi yang baru dan menyenangkan dapat memberi dampak positif pada pemahaman materi dan motivasi belajar peserta didik.

Media Sondah Literasi terbukti efektif dalam mengaktifkan peserta didik secara kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aktivitas berupa permainan edukatif memungkinkan peserta didik belajar secara kooperatif, berpikir kritis, dan terlibat langsung dalam proses belajar. Penemuan ini relevan dengan yang

dikemukakan oleh Arsyad (2017, hlm. 4) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memberikan pemantik terhadap pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sehingga kegiatan belajar menjadi lebih efektif.

Disamping itu, keaktifan peserta didik pada proses pembelajaran menunjukkan adanya kenaikan pada hasil belajar dari siklus I ke siklus II. Jika pada awalnya beberapa peserta didik masih pasif atau bingung dengan aturan permainan, di siklus kedua mereka tampak lebih paham aturan, bekerja sama dalam kelompok, dan semangat menyelesaikan tantangan. Sardiman (2018) menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berpengaruh pada peningkatan hasil belajar.

Kegiatan bermain sambil belajar melalui Sondah Literasi juga menunjukkan bahwa proses pembelajaran tak harus selalu formal dan konvensional. Justru dengan suasana yang aktif dan menyenangkan, peserta didik lebih terbuka menerima lebih tertarik mendalami isi materi

pembelajaran. Kosasih (2016) menyatakan bahwa penguasaan literasi dapat ditingkatkan dengan pendekatan kontekstual dan kreatif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Dengan demikian, disimpulkan bahwa media Sondah Literasi bukan hanya sebagai alat bantu peserta didik dalam memahami materi lebih baik, tetapi juga memberikan suasana belajar yang penuh partisipasi, kolaboratif, dan menyenangkan. Hal ini menjadikannya salah satu opsi pilihan media pembelajaran yang layak dipertimbangkan dalam proses pembelajaran materi Bahasa Indonesia tingkat SMA.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian dalam dua siklus yang sudah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan yaitu media Sondah Literasi terbukti efektif dalam memberikan peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI SMAN 15 Surabaya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kenaikan terhadap ketuntasan materi Bahasa Indonesia dalam pembelajaran dari 66,7% pada siklus I menjadi 88,9% di siklus II menunjukkan

bahwa penggunaan media ini dapat memberikan peserta didik untuk lebih mengerti dan paham terhadap materi bahasa Indonesia dalam proses pembelajaran.

Selain meningkatkan hasil belajar, media Sondah Literasi juga berhasil dalam meningkatkan partisipasi dan keaktifan peserta didik dalam belajar. Peserta didik menjadi lebih bersemangat, aktif berdiskusi, dan berani menyampaikan pendapat. Partisipasi peserta didik di kelas menjadi lebih hidup dan menggembirakan. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis permainan edukatif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kosasih, E. (2016). *Strategi pembelajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: Yrama Widya.

Moleong, L. J. (2019). *Metodologi penelitian kualitatif* (edisi revisi). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, A. (2019). *Teori belajar & pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana.

Wijaya Kusumah, W., & Dedi, D. (2012). *Penelitian tindakan kelas (PTK)*. Jakarta: Indeks.