

**PENGARUH *FUN LITERACY ACTIVITY* TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

***THE EFFECT OF FUN LITERACY ACTIVITY ON READING SKILLS OF GRADE IV
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS***

Muhammad Viqqih Vinanda¹, Cholifah Tur Rosidah²

**^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Adibuana,
Surabaya, Indonesia**

¹*muhammadviqqihvinanda@gmail.com*, ²*cholifah@unipasby.ac.id*

ABSTRACT

This study is motivated by the low interest in reading of students so that students' reading skills and abilities decrease. The low interest in reading is also based on the lack of innovation in literacy learning so that students feel uninterested in carrying out literacy, so the aim to be achieved in this study is to determine the effect of fun literacy activities on students' reading skills. This research is a type of quantitative descriptive experimental research method using a one group research design pretest-posttest then the research subject is grade 4 elementary school students as many as 32 students, the data is collected through the implementation of tests and observations which are then reviewed using statistical analysis SPSS v.26. the results shown by the statistical analysis of SPSS Version 26 obtained a significance value (2-tailed) of 0.000265 which is smaller than 0.05 so that it can be concluded that there is a significant influence on student learning outcomes through Fun Literacy Activity.

Keywords: *Fun Literacy Activity, Reading Skills, Instructional Media*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya minat baca siswa sehingga membuat keterampilan serta kemampuan membaca siswa menurun. Rendahnya minat baca juga didasari oleh kurangnya inovasi pembelajaran literasi sehingga membuat peserta didik merasa tidak tertarik melaksanakan literasi, sehingga tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh dari *fun literacy activity* terhadap keteampilan membaca siswa. Penelitian ini merupakan jenis kuantitatif deskriptif metode *eksperimental research* menggunakan desain penelitian *one group research design pretest-posttest* kemudian subjek penelitian siswa kelas 4 sekolah dasar sebanyak 32 siswa, data dikumpulkan melalui pelaksanaan tes dan observasi yang kemudian dikaji menggunakan analisis statistik SPSS v.26. hasil yang ditunjukkan oleh analisis statistik SPSS Versi 26 diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000265 yang dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari hasil belajar siswa melalui *Fun Literacy Activity*.

Kata Kunci: *Fun Literacy Activity, Keterampilan Membaca, Media Pembelajaran.*

Article History:

Submitted	Accepted	Published
December 17 th 2023	Maret 10 th 2024	Maret 15 th 2024

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang dapat mencerdaskan kehidupan masyarakat karena dapat menghasilkan generasi muda yang cerdas, berkepribadian, bermoral, dan berakhlak mulia. Pendidikan dasar sendiri merupakan pendidikan dasar yang mempunyai peranan penting

dalam membentuk kepribadian dan pola berpikir peserta didik. Pendidikan merupakan suatu sistem yang di dalamnya terdapat beberapa unsur yang saling berhubungan. Salah satu unsur pendidikan yang paling penting di Indonesia adalah guru. Oleh karena itu guru sangat berpengaruh dalam peningkatan kualitas pendidikan (Susiloningsih, 2020). Oleh karena itu, Harus ada suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menantang, dimana siswa semangat belajar dan terpacu untuk berkembang secara maksimal sesuai dengan bakat, minat dan kemampuannya. Hal ini sesuai dengan teks Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dengan kata lain: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dimana peserta didik dapat mewujudkan potensi dirinya. Kami mencari kekuatan spiritual, disiplin diri, karakter, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri kami sendiri, masyarakat kami, bangsa kami, dan bangsa kami. Jenjang pendidikan dasar ini membekali peserta didik dengan berbagai pengetahuan yang menjadi dasar dan prasyarat untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya. Ada beberapa indikator yang menentukan keberhasilan suatu kursus pelatihan. Salah satunya adalah siswa mempunyai wawasan dan pengetahuan yang komprehensif. Siswa yang berwawasan luas salah satunya adalah siswa yang gemar membaca (Utami & Yanti, 2022).

Membaca merupakan salah satu kegiatan yang berperan penting di dalam kehidupan. Semua proses belajar didasarkan pada kemampuan membaca, dengan kemampuan membaca yang membudaya di dalam diri setiap anak, maka tingkat keberhasilan di sekolah maupun dalam kehidupan di masyarakat akan membuka (Teguh, 2013). Oleh karena itu, membaca merupakan salah satu langkah yang sangat menentukan berhasil tidaknya proses belajar mengajar yang diharapkan. Dilihat dari kemampuan kegiatan membaca memberikan dampak positif bagi kehidupan individu, kenyataan di bidang tersebut justru berbanding terbalik. Membaca belum menjadi kebutuhan pokok karena masyarakat belum begitu sadar akan pentingnya belajar membaca. Prasetya (dalam Awaliah, 2022) mengemukakan bahwa pelaksanaan literasi sangat penting karena dengan dilaksanakannya kegiatan ini peserta didik mampu bersosialisasi melalui kemampuan berbicara dan memahami informasi dengan jelas. Memiliki peran penting di dalam kehidupan menjadikan kegiatan membaca harus ditanamkan dengan baik di dalam diri individu agar minat untuk membaca individu menjadi tinggi.

Minat membaca merupakan minat yang kuat dan mendalam yang menyertai kenikmatan kegiatan membaca dan mendorong individu untuk membaca secara spontan. Minat membaca bukanlah sesuatu yang dibawa sejak lahir, melainkan harus dipupuk sejak dini. Tujuan dari peningkatan minat membaca adalah menjadikan membaca bukan hanya sekedar hobi atau mengisi waktu luang, namun menjadi bagian penting dalam kehidupan siswa. Ketika minat membaca siswa meningkat, maka kenikmatan membaca pun meningkat.

Minat membaca merupakan salah satu kunci penting kemajuan suatu negara, karena perolehan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak dapat tercapai tanpa minat membaca yang tinggi. Sehubungan dengan itu, kegiatan literasi sangat diperlukan untuk menumbuhkan minat membaca siswa (Kasiyun, 2015). Mengingat tingginya minat membaca siswa, hal ini diharapkan

akan mempengaruhi hasil belajar siswa, karena kemampuan membaca dan menulis yang baik tentu saja diperlukan agar pembelajaran dapat bermakna.

Permasalahan yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah rendahnya minat membaca siswa yang berdampak pada menurunnya pemahaman membaca dan pemahaman membaca siswa yang pada akhirnya berdampak pada menurunnya indeks prestasi belajar siswa. Membaca merupakan landasan untuk memulai pembelajaran, sehingga jika seorang siswa tidak bisa atau tidak lancar membaca, maka dapat dipastikan ia tidak akan mampu memahami apa yang dijelaskan atau disampaikan oleh guru.

. Menurut Amri & Rochmah (2021) banyak faktor yang diduga mempengaruhi keberhasilan kegiatan literasi, di antaranya faktor internal dan eksternal salah satunya yaitu siswa dan guru sebagai pelaku pendidikan. Kegiatan membaca dan menulis yang berlangsung pada umumnya masih monoton dan membosankan sehingga membuat siswa putus asa. Dalam hal ini, kemampuan guru dalam melakukan inovasi kegiatan literasi sangat diperlukan. Inovasi yang diperkenalkan guru membuat kegiatan membaca dan menulis menjadi menyenangkan, merangsang minat siswa, dan meningkatkan kebiasaan membaca siswa.

Pengembangan literasi menjadi suatu keharusan dalam dunia pendidikan, dimulai pada sekolah dasar dengan tujuan untuk menanamkan dan membiasakan peserta didik menyukai pembelajaran melalui proses pembelajaran yaitu membaca, sehingga memperoleh informasi baru dan tentunya menarik keterlibatan peserta untuk dapat menciptakan suasana belajar yang berkesan (Jayanti et al, 2022). Literasi bukan sekedar keterampilan membaca dan menulis yang diperoleh melalui kegiatan membaca dan menulis. Namun lebih dari itu, melibatkan keterampilan berpikir dengan menggunakan sumber pengetahuan dalam format cetak, visual, digital dan audio. Literasi juga berkaitan dengan pemikiran manusia. Seseorang yang memiliki tingkat literasi tinggi, mampu membaca dengan baik berbagai aspek kehidupan, termasuk membaca tanda-tanda zaman (Rosidah, 2018). Pembelajaran yang dikemas dengan permainan tentunya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa jika dibandingkan dengan penggunaan strategi belajar lainnya (Ekowati et al, 2019). Implementasi pembelajaran berbasis permainan merupakan suatu metode pembelajaran yang mempunyai karakteristik berupa pengintegrasian proses berlangsungnya pembelajaran dengan bermain (Maulidina & Abidin, 2020). Salah satu bentuk kegiatan yang dapat dikombinasikan dalam pembelajaran yakni *Fun Literasi Activity*. Aktivitas yang dibuat dan dilakukan untuk menumbuhkan rasa gembira siswa didalam proses belajar. *Fun Literacy Activity* merupakan inovasi pembelajaran yang dapat dilakukan dengan mudah, karena kegiatannya menggunakan alat dan bahan yang mudah didapatkan serta aktivitasnya mudah dilakukan. Selain hal tersebut, *Fun Literacy Activity* juga mendorong kreativitas guru atau siswa sehingga sebuah proses pembelajaran dapat berjalan aktif dan diharapkan siswa dapat melaksanakannya dengan gembira sehingga pembelajaran yang didapatkan dapat dipahami dengan baik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas dapat dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Program *Fun Literacy Activity* (FLA) Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”, yang mana penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh

program *Fun Literacy Activity* terhadap keterampilan membaca, serta bagaimana implementasi kegiatan FLA bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Selain itu, terdapat manfaat penelitian mengenai analisis hasil belajar program Fun Literacy Activity (FLA) dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas IV Sekolah Dasar, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif deskriptif untuk memperoleh data yang akurat berdasarkan topik penelitian yang di bahas. Jenis penelitian yang digunakan penulis yaitu penelitian metode eksperimen (*eksperimental research*), dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh dalam suatu perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan menurut Sugiyono (dalam Fitriyaningsih, 2015).

Desain penelitian ini menggunakan One Group Research Design untuk mempelajari pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Tes dilakukan dengan desain pre-test dan post-test. Populasi penelitian ini terdiri dari dua kelas. Untuk tujuan pengambilan sampel, dengan menggabungkan kedua kelas menjadi kelompok belajar baru dan memilih karakteristik untuk memudahkan pengambilan sampel menggunakan nonrandom sampling. Teknik Quota Random Sampling akan digunakan untuk memperoleh sampel yang relevan untuk mencapai tujuan penelitian. Dalam metode pengambilan sampel ini, peneliti mengambil sampel dari jumlah sampel yang ditentukan untuk penelitian ini (32 sampel penelitian). Dalam hal ini merupakan program pembelajaran kegiatan membaca dan menulis yang menyenangkan bagi siswa kelas IV. Dengan menggunakan kelompok-kelompok belajar untuk memfasilitasi program pembelajaran.

Metode pengumpulan data merupakan langkah penting dalam penelitian untuk memperoleh data yang diperlukan dan menyesuaikannya dengan desain penelitian. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data, termasuk observasi dan eksperimen. Dua jenis observasi dilakukan dalam penelitian ini. Observasi pertama dilakukan untuk mengetahui fakta-fakta yang ada tentang pembelajaran siswa di sekolah, media pembelajaran yang digunakan guru, dan keadaan lingkungan belajar siswa. Observasi kedua dilakukan pada saat proses penelitian program pembelajaran. Tentunya hal ini juga dilakukan dalam tiga siklus berturut-turut. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengamati hasil setiap siklus dan menemukan hal-hal apa saja yang dapat membantu Anda mengetahui strategi apa yang dapat digunakan di lain waktu. Sedangkan tes merupakan sarana atau alat untuk mengumpulkan data tentang kemampuan suatu subjek penelitian melalui pengukuran. Misalnya untuk mengukur kemampuan subjek penelitian dalam menguasai suatu materi tertentu digunakan tes tertulis berupa soal-soal yang berkaitan dengan mata pelajaran tersebut. Dua metode pengujian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pretest dan posttest.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Fun literacy activity adalah sebuah program pembelajaran yang dimana pelaksanaannya memiliki tujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa serta menambah informasi dan wawasan siswa yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga untuk meningkatkan respon belajar siswa perlu adanya sebuah kegiatan belajar yang menyenangkan yang membuat siswa tertarik dan dapat mengikuti dengan baik sebuah kegiatan belajar sehingga siswa dapat lebih memahami materi yang diberikan oleh pendidik.

Berdasarkan hasil observasi di luar kelas dan di dalam kelas dengan guru kelas dan siswa sebagai responden mendapatkan hasil bahwa sekolah tersebut memiliki sarana dan prasarana yang memadai dan memenuhi kriteria sebagai penunjang pembelajaran akan tetapi pada pelaksanaannya guru didalam kelas masih terbatas menggunakan metode konvensional didalam pembelajaran dimana guru sebagai sumber belajar utama dengan media pembelajaran yang terbatas pada buku menggunakan metode ceramah, yang dimana hal ini menyebabkan para siswa memiliki pembelajaran yang pasif sehingga tidak ada interaksi antara guru dan siswa yang menyebabkan siswa menjadi lebih cepat bosan dan sulit untuk memahami pembelajaran terlebih siswa siswa yang memiliki keterampilan membaca lebih rendah daripada teman sebayanya.

Hal ini dapat dibuktikan melalui presentase hasil ketuntasan belajar pretest yang dimana hasil menunjukkan bahwa hanya 2 siswa (6,25%) dari jumlah peserta didik memperoleh nilai 100. 1 Siswa (3,1%) dari jumlah peserta didik memperoleh nilai 94, 5 Siswa (15,6%) dari jumlah peserta didik memperoleh nilai 87, 10 Siswa (31,25%) dari jumlah peserta didik memperoleh nilai 80, sehingga didapatkan rata-rata ketuntasan sebanyak 53%, Hal ini ditunjukkan dengan masih sebagian siswa yang belum memperoleh nilai yang mencukupi nilai KKM 80 atau lebih besar dari 80 masih belum didapatkan oleh 15 Siswa (47%). Paparan nilai tersebut dapat dilihat dalam tabel 1.

Tabel 1

Persentase Ketuntasan Hasil Pretest

No.	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
1	>80	15 Siswa	47%
2	80	10 Siswa	31,25%
3	<80	8 Siswa	25%

Pretest dilaksanakan dengan memberikan soal yang dimana pertanyaan-pertanyaannya diambil dari sebuah bacaan panjang, kemudian mendapatkan hasil dimana hampir separuh kelas mendapatkan nilai dibawah minimum, oleh karena itu adanya penelitian ini difokuskan agar siswa dapat meningkatkan keterampilan membaca sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, penelitian ini dilaksanakan melalui 3 siklus yang dimana setiap siklus dilaksanakan selama 2 pertemuan.

Siklus pertama yang dilaksanakan yaitu aktivitas belajar menggunakan media bunga huruf yang diawali dengan menunjukkan sebuah bentuk bunga yang memiliki beberapa kelopak yang memiliki sebuah huruf didalamnya, kemudian dari berbagai huruf acak yang ada siswa diharapkan dapat mencari berbagai kata tersembunyi yang dapat ditemukan, sistem pelaksanaan bunga huruf merupakan sistem perlombaan dimana siswa yang dapat menemukan paling banyak kata yang tersembunyi selama 45 menit akan mendapatkan hadiah sebagai bentuk apresiasi untuk siswa.

Siklus kedua yang dilaksanakan yaitu aktivitas belajar menggunakan media *Estafet Puzzle* yang dimana merupakan tingkatan lebih lanjut dari bunga huruf siswa tetap diberikan media bunga huruf yang berisi kata tersembunyi yang dimana salah satu kata tersebut menjadi jawaban dari teka-teki puzzle yang diberikan sehingga siswa yang dapat menemukan jawaban yang tepat maka dapat melanjutkan menyelesaikan puzzle bunga huruf yang selanjutnya. Estafet puzzle juga dilaksanakan dengan sistem lomba dimana siswa yang paling cepat akan bisa melaksanakan tantangan selanjutnya untuk mendapatkan hadiah, yang dimana pada akhirnya siswa yang berhasil menyelesaikan puzzle diinstruksikan untuk dapat membacakan cerita pendek yang telah menjadi jawaban pada teka teki estafet puzzle.

Siklus ketiga yang dilaksanakan yaitu aktivitas belajar menggunakan media *walking story* kegiatan *walking story* kali ini dilaksanakan secara bergiliran terhadap semua siswa, karena melalui kegiatan ini diharapkan menjadi puncak dari siklus kegiatan dimana rasa percaya diri siswa dapat tumbuh dan memiliki keberanian untuk dapat membaca sebuah cerita singkat tentang benda yang dipilih secara lantang dan jelas di depan semua temannya, sehingga dapat tersaring siapa saja dan seberapa jauh keterampilan siswa di dalam membaca.

Selama siklus aktivitas belajar berlangsung pengamatan tetap dilakukan oleh peneliti untuk memperhatikan tingkat keaktifan siswa dan motivasi belajar yang dimiliki peserta didik yang berupa kuisisioner berskala yang dimana berisi pertanyaan pertanyaan yang berkaitan dengan perkembangan belajar siswa selama aktivitas belajar berlangsung seperti yang dipaparkan dalam tabel 2 persentase aktivitas belajar.

Tabel 2

Persentase Siklus Aktivitas Belajar

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Siswa	Persentase
1.	Siswa mengamati dan mendengarkan guru dalam melaksanakan program pembelajaran.	25	71%
2.	Siswa mengamati media aktivitas belajar 3 siklus.	27	77%
3.	Siswa memperhatikan cara penggunaan media aktivitas belajar 3 siklus.	30	86%
4.	Siswa memperhatikan saat guru memberikan contoh dalam melakukan kegiatan aktivitas belajar 3 siklus.	28	80%
5.	Siswa antusias didalam menyiapkan keperluan aktivitas belajar 3 siklus.	26	74%
6.	Siswa antusias didalam proses aktivitas belajar	24	69%

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Siswa	Persentase
7.	Siswa aktif meletakkan benda ataupun gambar pada setiap ujung cabang lintasan untuk keperluan aktivitas belajar.	27	77%
8.	Siswa dapat menyusun barang/gambar dengan baik sesuai dengan keperluan aktivitas belajar.	20	57%
9.	Siswa dapat menggunakan media aktivitas belajar dengan baik	26	74%
10.	Siswa dapat membacakan cerita yang ditemukan dalam media aktivitas belajar satu per satu.	19	54%
11	Siswa dapat membaca dengan intonasi dan lafal yang wajar.	21	60%
12.	Siswa dapat membaca dengan lancar dan suara yang jelas.	21	60%

Setelah seluruh aktifitas belajar tindakan III siklus dilaksanakan peneliti melanjutkan tahapan terakhir pemberian tindakan yakni pelaksanaan posttest untuk dapat mengetahui sejauh mana peningkatan keterampilan membaca siswa setelah melaksanakan 3 tahapan penelitian yang menunjukkan hasil akhir yang diperoleh siswa pada perlakuan setelah pemberian tindakan kelas yaitu posttest diperoleh sebuah data yang dimana 4 Siswa (12,5%) dari jumlah peserta didik memperoleh nilai 100. 6 Siswa (19%) dari jumlah peserta didik memperoleh nilai 94, 11 Siswa (34%) dari jumlah peserta didik memperoleh nilai 87, 10 Siswa (31,25%) dari jumlah peserta didik memperoleh nilai 80, sehingga didapatkan rata-rata ketuntasan sebanyak 100%, Hal ini ditunjukkan dengan seluruh peserta didik telah memperoleh nilai yang mencukupi nilai KKM 80 atau lebih besar dari 80 telah mampu diperoleh oleh siswa Paparan nilai tersebut dapat dilihat dalam tabel 3

Tabel 3

Persentase Ketuntasan Hasil Posttest.

No	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
1.	>80	0	0%
2.	80	10 Siswa	31,25%
3.	<80	22 Siswa	68,75%

Posttest yang juga dilaksanakan kepada siswa dengan memberikan soal yang dimana pertanyaan-pertanyaannya diambil dari sebuah bacaan panjang yang dicantumkan sama seperti pretest. mendapatkan hasil yang dimana hampir keseluruhan siswa kelas mendapatkan nilai diatas minimum hal ini menandakan bahwa siswa telah mengalami peningkatan didalam keterampilan membaca bahwa siswa telah dapat membaca sebuah teks bacaan dengan lebih teliti dan dapat memahami apa yang ada didalam sebuah bacana sehingga siswa telah meningkatkan keterampilan membacanya sehingga dapat meningkatkan pula hasil belajarnya.

Siswa yang selama ini lebih banyak melaksanakan pembelajaran melalui metode ceramah dengan guru sebagai pusat belajar dan hanya mengandalkan buku sebagai media pembelajaran, hal ini juga relevan dengan pendapat (Solehun, 2020) bahwa permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran selama ini adalah lemahnya guru pada proses kegiatan pembelajaran literasi pada mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah tersebut, dan masih kurang maksimal menggunakan literasi sebelum pembelajaran dimulai, oleh karena ini peserta didik masih belum mampu membaca maupun menulis dengan lancar atau berkomunikasi. Namun ketika murid dihadapkan sebuah bentuk pembelajaran yang menyenangkan dan menjadikan siswa menjadi sumber belajar utama karena siswa dituntut untuk menjadi lebih kreatif dan kritis namun dikemas menjadi sebuah pembelajaran yang menyenangkan siswa menjadi lebih bersemangat dan menjadi lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Melalui program *Fun Literacy Activity* juga dapat membuat siswa menjadi lebih tertarik didalam melaksanakan pembelajaran karena *Fun Literacy Activity* bukanlah sebuah pembelajaran yang hanya terpaku pada sebuah media saja, atau sebuah kegiatan saja, *Fun Literacy Activity* dapat disesuaikan dengan apa yang sedang dipelajari dan media apa yang ingin digunakan sehingga dapat membuat anak selalu tertarik didalam mengikuti pembelajaran, hal ini didukung dengan adanya pendapat oleh (Nurrahmah, 2023) Kebanyakan dari permainan pada umumnya hanya bertujuan mencari siapa yang menang dan kalah.

Fun Literacy Activity juga memiliki pengaruh kepada pengajar yang membuat guru memiliki lebih banyak opsi pembelajaran untuk membuat siswa lebih tertarik didalam suatu pembelajaran membaca yang menurut siswa membosankan. Hal ini juga diperkuat oleh pendapat (Yesifa, 2018) Melalui program literasi, sekolah dapat mendorong siswa untuk memiliki kebiasaan membaca, jika pembiasaan membaca ini sudah terbentuk maka membaca tidak lagi menjadi paksaan melainkan menjadi sesuatu kebutuhan.

Fun Literacy Activity seharusnya dapat diimplementasikan oleh guru dengan melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan karena inti dari program *Fun Literacy Activity* adalah bagaimana kita dapat membuat situasi dan kondisi dari pelaksanaan pembelajaran didalam kelas dapat diikuti oleh siswa dengan seksama dan siswa juga dapat memperhatikan dengan baik, oleh karena itu diperlukan pembelajaran yang menyenangkan untuk dapat menarik perhatian siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kurangnya pemanfaatan media belajar di dalam kelas sehingga pembelajaran yang tercipta cukup pasif dan yang masih banyak terjadi siswa masih banyak menerima metode belajar konvensional yang mengandalkan ceramah dari guru sehingga keterampilan membaca siswa kurang maksimal, sehingga adanya *fun literacy activity* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan membaca siswa kelas IV sekolah dasar yang dimana hal tersebut selaras dengan yang terjadi selama pelaksanaan kegiatan dimana siswa mengalami peningkatan dari segi hasil belajar dan keterampilan literasi untuk itu guru juga harus bisa lebih kreatif dan inovatif dalam membuat media dan melaksanakan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, S. and Rochmah, E. 2021. "Pengaruh Kemampuan Literasi Membaca Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar". *EduHumaniora Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*. 13(1), 52–58.
- Awaliah, G.R.A.Y. 2022. *Permainan Edukatif (Engkle Kalimat) Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas III SDN Sukamanah 02 Kec. Jasinga, Kab. Bogor*.
- Ekowati, D.W., Astuti, Y.P., Utami, I.W.P., Mukhlisina, I. and Suwandayani, B.I. 2019. "Literasi numerasi di SD Muhammadiyah". *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. 3(1), 93-103.
- Fitrianingsih, R. and Musdalifah, M. 2015. "Efektivitas Penggunaan Media Video Pada Pembelajaran Pembuatan Strapless Siswa Kelas XII SMK Negeri 1 Jambu". *Fashion and Fashion Education Journal*. 4(1).
- Hermawan, R., Rumaf, N. and Solehun, S. 2020. "Pengaruh Literasi Terhadap Keterampilan Membaca Pada Siswa Kelas IV SD Inpres 12 Kabupaten Sorong". *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*. 2(1), 56-63.
- Hidayati, D.N., Kumalasari, G. and Riswandani, A. 2023. "Definisi Pembelajaran Kontekstual pada Pembelajaran IPA di Kelas IV SD Negeri Pengerjo 2". *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 4(2), 51-58.
- Jayanti, M.I., Nurfathurrahmah, N., Ariyansyah, A. and Suryani, E. 2022. "Penguatan Literasi Sains Melalui Permainan Edukatif Pada Siswa Kelas VI SDN 37 Kendo Kota Bima". *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 2(1), 39–46.
- Kasiyun. and Suharmono. 2015. "Upaya Meningkatkan Minat Baca Sebagai Sarana untuk Mencerdaskan Bangsa". *Jurnal Pena Indonesia (JPI) Jurnal Bahasa Indonesia, Sastra, dan Pengajarannya*. 1(1), 79-95.
- Maulidina, M.A., Susilaningsih, S. and Abidin, Z. 2018. "Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran (JINOTEP): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*. 4 (2), 113-118.
- Nurahmah, S.S., Barkah, B. and Adela, D. 2023. "Penerapan Fun Literacy untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa SDN Sawahlega". *Jurnal Basicedu*. 7(5), 3212-3227.
- Rosidah, C. T. (2018). Pengaruh pembelajaran berbasis multiliterasi terhadap kemampuan berpikir kritis. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 38-43.
- Susiloningsih, W. (2020). Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar. Kajian Analitis Dalam Prespektif Filsafat. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(1).

Teguh, M. 2013. *Gerakan Literasi Sekolah Dasar*.

Utami, N.P. and Yanti, P.G. 2022. “Pengaruh Program Literasi terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar”. *Jurnal Basicedu*. 6(5), 8388-8394.

Yesifa, H.K. 2018. Pengaruh Program Literasi Sekolah dan Lingkungan Sekolah Terhadap Minat Baca Siswa Kelas V SD Islam Terpadu Qurrota A’yun Ponorogo, IAIN Ponorogo.

Lang, H.R. & Evans, D. N. (2006). *Models, Strategis, and Methods: For Effective Teaching*. New York: Pearson Education, Inc.