
Pendampingan Belajar Melalui Metode Permainan Edukatif untuk
Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar di Kelurahan
Habaring Hurung

Nur Annisa¹, Noor Hujjatusnaini^{2*}

Tadris Biologi, FTIK. AIN Palangka Raya

*Email: noor.hujjatusnaini@iain-palangkaraya.ac.id

ABSTRACT

The ability of scientific literacy in Indonesia is low compared to other countries, one of which is due to the lack of wisdom in using informative technology as a learning resource, which is generally used for unproductive activities. This affects the literacy completeness of formal education for children of productive age in Habaring Hurung Village. The purpose of this learning mentoring program is to obtain an increase in scientific literacy skills through educational games for elementary school students for grade III students of SDN 1 Habaring Hurung, Palangka Raya City. The activity is carried out using the action research method through educational games that involve students as the subject of the activity. Based on the results of observations and assessments that have been carried out, there is an increase in students' scientific abilities, as evidenced by an increase in scores on each indicator of the assessment of science abilities. The highest score is found in the indicator of being able to explain science events in educational games with a score of 54. The results of this mentoring activity show an increase in the scientific ability of third-grade students of SDN 1 Habaring Hurung which must be published and disseminated, with the hope that it can be used as reference material for further similar studies.

Keywords: *Scientific literacy, educational games.*

ABSTRAK

Kemampuan literasi sains di Indonesia tergolong rendah dibandingkan negara lain, salah satunya dikarenakan kurang bijaknya memanfaatkan teknologi informatif sebagai sumber belajar, yang umumnya justru dimanfaatkan untuk kegiatan yang tidak produktif. Hal ini mempengaruhi ketuntasan literasi pendidikan formal anak di usia produktif di Kelurahan Habaring Hurung. Tujuan program pendampingan belajar ini agar diperolehnya peningkatan kemampuan literasi sains melalui permainan edukatif siswa sekolah dasar siswa kelas III SDN 1 Habaring Hurung Kota Palangka Raya. Kegiatan dilakukan dengan metode action research melalui permainan edukatif yang melibatkan siswa sebagai subjek kegiatan. Berdasarkan hasil observasi dan penilaian yang telah dilakukan terdapat peningkatan terhadap kemampuan sains siswa, dibuktikan dengan peningkatan skor pada setiap indikator penilaian kemampuan sains. Skor paling besar terdapat pada indikator mampu menjelaskan kejadian sains dalam permainan edukatif yaitu dengan skor 54. Hasil kegiatan pendampingan ini menunjukkan peningkatan kemampuan sains siswa kelas III SDN 1 Habaring Hurung yang harus dipublikasikan dan didesiminasikan, dengan harapan dapat dijadikan bahan referensi untuk studi sejenis lebih lanjut.

Kata Kunci: *Literasi sains, permainan edukatif.*

PENDAHULUAN

Kemampuan literasi merupakan kemampuan menggunakan bahasa dan gambar dalam bentuk beragam untuk membaca, menulis, mendengarkan, berbicara, melihat, menyajikan dan berpikir kritis tentang ide-ide. Literasi dimaknai sebagai proses yang kompleks yang melibatkan pembangunan pengetahuan sebelumnya, budaya, dan pengalaman baru untuk mengembangkan pengetahuan baru dan pemahaman yang lebih dalam. Kemampuan literasi menjadi hal fundamental yang harus dimiliki oleh siswa usia sekolah dasar, sehingga siap dalam menghadapi era global untuk dapat memenuhi kebutuhan hidup dalam berbagai situasi, meliputi empat kompetensi utama yang harus dimiliki di abad 21 yaitu literasi, berpikir inventif, komunikasi yang efektif dan produktivitas yang tinggi, (Bagastara, dkk, 2018; Hujjatusnaini et al 2022).

Tingkat Ketuntasan literasi sains di Indonesia tergolong rendah dibandingkan negara lain salah satunya dikarenakan kurang bijaknya memanfaatkan kemudahan dan kecanggihan teknologi yang dimanfaatkan untuk kegiatan yang tidak produktif (Fitriyani, dkk, 2020). Salah satunya teknologi masa kini dapat dijadikan sebagai media informasi dalam meningkatkan minat baca, membuat game edukasi untuk mengembangkan literasi khususnya literasi sains. Fakta ini memperkuat bahwasannya literasi sains perlu dikembangkan sejak dini dimulai dari jenjang sekolah dasar. Hal tersebut sejalan dengan program pendampingan literasi baca an tulis yang dilakukan oleh Hujjatusnaini (2022a) yang melaporkan bahwa memasuki masa transisi pasca pandemi Covid-19 sangat bijak untuk melaksanakan pendampingan sejenis, dengan tujuan untuk mencapai ketuntasan literasi anak usia sekolah.

Literasi baca dan tulis merupakan dasar dari kemampuan literasi sains (Hujjatusnaini, 2022b). Literasi sains didefinisikan sebagai kemampuan menggunakan pengetahuan sains, mengidentifikasi pertanyaan, dan menarik kesimpulan berdasarkan bukti-bukti, dalam rangka memahami serta membuat keputusan berkenaan dengan alam dan perubahan yang dilakukan terhadap alam melalui aktivitas manusia (Yuyu, 2017). Menurut Jeni (2021) bahwasannya literasi sains memiliki sifat multidimensi yang mencakup kemampuan untuk membaca serta merespons secara kritis berbagai bentuk laporan berita dengan komponen sains. Berliterasi sains sama halnya dengan melatih individu untuk memiliki pola pikir yang responsif dan kritis terhadap berbagai bentuk konten bacaan sebelum dikomunikasikan ke orang lain, hal ini berarti setiap orang yang kritis memiliki kemampuan literasi sains yang baik. Keterampilan ini dibutuhkan anak untuk meraih prestasi maksimal di lingkungan sekolah. Siswa yang memiliki literasi sains adalah siswa yang mampu menerapkan pengetahuannya untuk memecahkan setiap masalah yang dihadapi sesuai dengan konteksnya. Setiap masalah yang dihadapi tentunya berkaitan dengan penyelesaian tugas-tugas sekolah baik ditinjau dalam aspek akademik maupun aspek moral. Snow & Dibner (2016) salah satu literasi yang perlu menjadi perhatian dalam dunia pendidikan merupakan literasi sains. Sains berperan penting menjadi fondasi perkembangan teknologi di dunia ini. Masyarakat yang berliterasi sains akan bisa tahu, memakai, bahkan berbagi aneka macam teknologi sesuai tuntutan perubahan zaman.

Dalam upaya meningkatkan literasi sains perlu mengintensifkan eksperimen dan permainan edukatif dan kreatif dengan lebih efektif dan massif sehingga mampu merangsang peserta didik untuk berfikir kreatif dan lebih mempunyai tanggung jawab serta dapat memiliki kecakapan hidup dalam bersosialisasi dengan lingkungannya. Dalam penelitiannya Hidayatika et al (2020) yang menerapkan pembelajaran dengan mengintensifkan eksperimen dalam model pembelajarannya pada siswa kelas XI MIPA di salah satu SMAN di Kota Tasikmalaya pada semester gasal tahun ajaran 2019/2020 memperoleh bahwa pengintensifan eksperimen berhasil meningkatkan kemampuan literasi sains siswa. Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan terdapat proses pembelajaran yang kurang efektif sehingga kemampuan sains pada siswa kelas III SDN 1 Habaring Hurung masih relatif rendah sehingga perlu adanya sebuah metode untuk meningkatkan kemampuan sains siswa.

Pengembangan literasi sains menjadi suatu keharusan dalam dunia pendidikan, dimulai pada sekolah dasar dengan tujuan untuk menanamkan dan membiasakan peserta didik menyukai pembelajaran sains melalui proses sains yaitu observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan dan menyimpulkan sehingga memperoleh informasi baru dan tentunya menarik keterlibatan peserta untuk dapat menciptakan suasana belajar yang berkesan. Menurut Abidin & Mulyati, (2017), secara umum peran penting pendidikan sains membentuk peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis, logis, kreatif, inovatif, dan berdaya saing global. Menurut Irsan, (2021), siswa yang mampu mengembangkan literasi sains dapat membuat keputusan yang mendasar dan mampu mengenali sumber solusi yaitu sains dan teknologi. Literasi sains juga memiliki peranan yang penting untuk membangun kesejahteraan masyarakat dimasa sekarang maupun masa yang akan datang. Untuk meningkatkan kemampuan literasi sains disamping memerlukan motivasi peserta didik, guru juga perlu mempertimbangkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan potensi peserta didik

yang mana pada proses pembelajarannya menitik beratkan pada pemberian pengalaman langsung dan pengaplikasian hakikat sains. Salah satu strategi yang dapat dilakukan adalah melalui permainan edukatif.

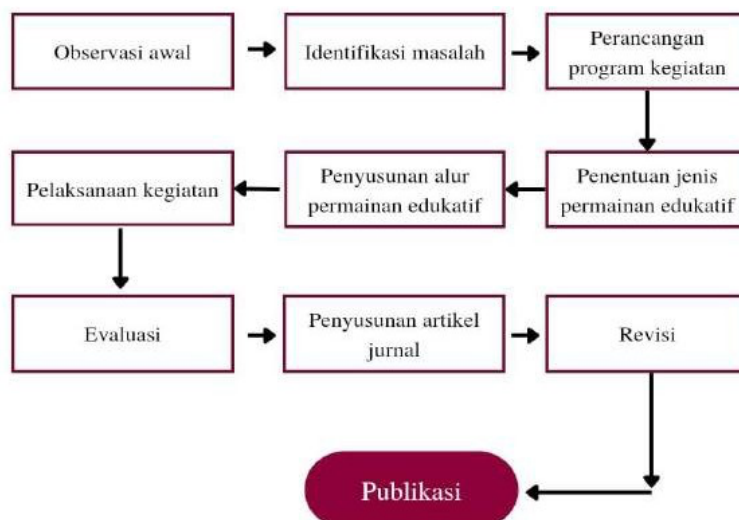
Permainan edukatif merupakan bentuk alat atau sarana bermain yang mengandung nilai-nilai pendidikan di dalamnya. Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Apapun kegiatannya, selama itu terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini maka bisa disebut sebagai bermain (Fadlillah, 2016). Permainan edukatif merupakan bentuk stimulus karena dapat membantu perkembangan belajar peserta didik dalam memudahkan memahami materi yang guru sampaikan. Pola belajar sambil bermain dan pola bermain sebagaimana belajar anak merasa nyaman (Ariyanti & Muslimin, 2015).

Program pendampingan ini memiliki target capaian dalam bentuk peningkatan kemampuan literasi sains anak sekolah dasar di Kelurahan Habaring Hurung. Peningkatan kemampuan sains anak pada usia sekolah melalui permainan edukatif yang berhubungan dengan sains dalam kehidupan sehari-hari. Untuk dapat memperoleh target capaian, program pendampingan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi (*checklist*) pada setiap anak. Tujuan tindakan ini adalah untuk mengetahui kemajuan program, ketercapaian sasaran program, target dan indikator capaian (*output, outcome, impact*) yang telah disusun di awal program (Hujjatusnaini 2022a). Permasalahan tersebut menjadi landasan berpikir pentingnya kemampuan sains siswa di SDN 1 Habaring Hurung melalui program pendampingan belajar melalui permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan sains siswa. Dengan harapan dapat menjadi alternatif pilihan yang dapat digunakan sebagai metode dan media pembelajaran. Uraian tersebut menjadi dasar dilaksanakannya penelitian pengabdian untuk melakukan penguatan literasi sains pada siswa melalui permainan edukatif dengan tujuan dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan literasi sains siswa.

METODE

Kegiatan pengabdian dilakukan di Kelurahan Habaring Hurung, Kecamatan Bukit Batu Kota Palangkaraya kepada siswa Sekolah Dasar. Penelitian dilakukan pada tanggal 30 dan 31 Mei 2022. Literasi sains dalam pengabdian ini dilaksanakan pada kelas III SDN 1 Habaring Hurung, Kecamatan Bukit Batu, Kota Palangka Raya dengan metode action research melalui permainan edukatif yang melibatkan siswa sebagai subjek kegiatan.

Sebelum dilakukan kegiatan terlebih dahulu dilakukan observasi awal pada kelas III SDN 1 Habaring Hurung dengan cara berkomunikasi dengan guru dan kepala sekolah mengenai cara belajar mengajar serta hal-hal lain yang berkaitan dengan pengetahuan siswa tentang sains. Kemudian disimpulkanlah bahwa pentingnya pengabdian untuk mengembangkan literasi sains dalam bentuk permainan edukatif agar siswa mampu mengetahui dan mempelajari sains dengan baik. Diagram alur pelaksanaan program sebagaimana tampak pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram pelaksanaan program

Sasaran

Habaring Hurung adalah salah satu kelurahan yang terletak di Kecamatan Bukit Batu Kota Palangka Raya yang hanya memiliki satu sekoah dasar dengan keterbatasan sarana dan prasarana. Akses jalan menuju sekolah tersebut masih relatif mudah. Mata pencaharian masyarakat umumnya sebagai seorang petani sayur mayur, pendidikan orang tua rata-rata hanya sekolah menengah ataupun sekolah atas dan penduduknya masih minim yang melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi. Hal tersebut yang mendasari ketidak tuntasan literasi sains anak tingkat sekolah dasar di lokasi tersebut, sehingga dilaksanakan suatu pendampingan belajar terhadap anak tingkat sekolah dasar melalui metode permainan edukatif.

Lokasi Kegiatan

Kegiatan pengabdian dalam bentuk pendampingan permainan edukatif anak usia sekolah dasar ini dilaksanakan secara offline di dalam ruangan kelas. Ruangan kelas yang digunakan yaitu ruangan kelas III SDN 1 Habaring Hurung.

Rancangan Evaluasi

Keberhasilan pelaksanaan program didasari dengan proses perancangan yang sistematis, diawali dengan observasi awal, sampai dengan evaluasi. Tujuannya untuk mengetahui keberhasilan pendampingan yang telah disusun di awal program. Rancangan program disajikan secara detail pada Tabel 1.

Tabel 1. Rancangan Program

| Keiatan | Pelaksana |
|--|------------|
| 1. Observasi awal | Nur Annisa |
| 2. Identifikasi masalah pada proses pembelajaran | Nur annisa |
| 3. Perancangan program kegiatan | TIM |
| 4. Penentuan jenis permainan edukatif | Nur Annisa |
| 5. Penyusunan alur permainan edukatif | Nur Annisa |
| 6. Pelaksanaa Kegiatan | Nur Annisa |
| 7. Evaluasi | Nur Annisa |
| 8. Penyusunan artikel jurnal | TIM |
| 9. Revisi | TIM |
| 10. Publikasi | TIM |

Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi (checklist) dengan skala 1 sampai 4, yaitu 4=BSB (Berkembang Sangat Baik), 3=BSH (Berkembang Sesuai Harapan), 2=MB (Mulai Berkembang) dan 1=BB (Belum Berkembang). Lembar observasi ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan sains siswa lewat permainan edukatif. Data hasil kegiatan pendampingan dikerjakan dengan menggunakan analisis data kualitatif, yakni data berupa kalimat terkait deskripsi pemahaman terhadap sesuatu, pandangan atau perilaku siswa terkait metode belajar yang bisa dianalisis secara kulaitatif.

Adapun prosedur yang dilakukan yaitu:

- Persiapan

Persiapan yang dilakukan dalam pelaksanaan pelatihan ini meliputi:

- Observasi awal terkait kondisi sekolah, suasana pembelajaran dalam kelas.
- Menentukan waktu dan jenis permainan edukatif yang sesuai untuk tingkatan anak Sekolah Dasar kelas III.
- Menyusun alur atau rencana permainan edukatif untuk meningkatkan literasi sains
- Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan dilakukan selama 2 hari sesuai alur yang direncanakan secara bertahap.

- Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir dilakukan evaluasi dalam bentuk meninjau perkembangan kemampuan literasi sains siswa serta meminta siswa untuk memberikan respon terhadap kegiatan yang telah dilakukan. Respon yang dimaksud yaitu berupa mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan tentang sains yang berkaitan dengan permainan edukatif sebelumnya.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan pengenalan tentang sains secara umum dan contoh-contoh sains dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar. Kegiatan dilanjutkan dengan memberikan permainan edukatif tentang sains gelembung belalai gajah dan kapilaritas air di hari berikutnya. Di akhir kegiatan dilakukan evaluasi dengan menanyakan kembali materi yang telah dipelajari serta meminta beberapa siswa memberikan respon atau tanggapan berkaitan dengan kegiatan pada hari itu.

Untuk melihat perkembangan siswa kelas III SDN 1 Habaring Hurung maka dilakukan penilaian menurut peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 146 Tahun 2014 tentang kemampuan sains melalui kegiatan permainan edukatif gelembung belalai gajah dan kapilaritas air, sebagai berikut:

Tabel 2. Indikator Kemampuan Sains

| No | Indikator | | Deskripsi |
|----|--|-----|---|
| 1 | Mampu menyebutkan alat dan bahan dalam kegiatan permainan edukatif | BB | Jika siswa belum mampu menyebutkan alat dan bahan yang digunakan |
| | | MB | Jika siswa hanya mampu menyebutkan alat dan bahan 1 sampai dua buah |
| | | BSH | Jika siswa hanya mampu menyebutkan alat dan bahan 3 sampai 4 buah |
| | | BSB | Jika siswa mampu menyebutkan alat dan bahan yang akan digunakan |
| 2 | Mampu melakukan langkah-langkah dalam kegiatan permainan edukatif | BB | Jika siswa belum mampu melakukan langkah-langkah dalam kegiatan permainan edukatif |
| | | MB | Jika siswa hanya mampu melakukan 1 sampai 2 langkah-langkah dalam kegiatan permainan edukatif |
| | | BSH | Jika siswa hanya mampu melakukan 3 sampai 4 langkah-langkah dalam kegiatan permainan edukatif |
| | | BSB | Jika siswa mampu melakukan semua langkah-langkah dalam kegiatan permainan edukatif |

| No | Indikator | | Deskripsi |
|----|---|-----|--|
| 3 | Mampu menceritakan hasil kegiatan permainan edukatif | BB | Jika siswa belum mampu menceritakan hasil kegiatan permainan edukatif |
| | | MB | Jika siswa hanya mampu menceritakan 1 sampai 2 hasil kegiatan permainan edukatif |
| | | BSH | Jika siswa hanya mampu menceritakan 3 sampai 4 hasil kegiatan permainan edukatif |
| | | BSB | Jika siswa hanya mampu menceritakan semua hasil kegiatan permainan edukatif |
| 4 | Mampu menjelaskan kejadian sains dalam permainan edukatif | BB | Jika siswa belum mampu menjelaskan kejadian sains dalam permainan edukatif |
| | | MB | Jika siswa mampu menjelaskan 1 sampai 2 kejadian sains dalam permainan edukatif |
| | | BSH | Jika siswa mampu menjelaskan 3 sampai 4 kejadian sains dalam permainan edukatif |
| | | BSB | Jika siswa mampu menjelaskan semua kejadian sains dalam permainan edukatif |

Keterangan:

| Kriteria | Skor |
|---------------------------------|------|
| BB (Belum Berkembang) | 1 |
| MB (Mulai Berkembang) | 2 |
| BSH (Berkembang Sesuai Harapan) | 3 |
| BSB (Berkembang Sangat Baik) | 4 |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pendampingan ini dilakukan untuk meningkatkan literasi sains siswa SDN 1 Habaring Hurung melalui sebuah permainan edukatif yang berhubungan dengan sains yaitu permainan gelembung belalai gajah dan kapilaritas air. Adapun tahapan kegiatan pengabdian yang dilakukan yaitu: tahapan persiapan, tahapan pelaksanaan dan kegiatan akhir, sebagaimana tampak pada gambar dibawah ini:



Gambar 2. Pendampingan Permainan Edukatif Gelembung Belalai Gajah



Gambar 3. Pendampingan Permainan Edukatif Kapilaritas Air

Tahapan awal pada kegiatan pengabdian dilakukan dengan tahap persiapan, komunikasi dengan guru dan kepala sekolah mengenai kondisi dan sistem pembelajaran di kelas. Setelah komunikasi tersebut dilakukan maka ditemukan sebuah pembelajaran yang mampu meningkatkan literasi sains siswa yaitu berupa permainan edukatif gelembung belalai gajah dan kapilaritas air. Pemilihan kedua jenis permainan ini dikarenakan alat dan bahan yang digunakan itu berhubungan dengan kegiatan sehari-hari.

Tahapan persiapan sudah selesai, maka akan dilanjutkan dengan pelaksanaan kegiatan. Adapun bahan-bahan yang digunakan setiap permainannya itu berbeda-beda. Pembuatan permainan edukatif gelembung belalai gajah menggunakan alat dan bahan yaitu: sendok, botol minum bekas, kain, sabun sunlight, karet gelang, pewarna makanan, gunting, pisau, gula pasir dan piring. Sedangkan alat dan bahan dalam kegiatan permainan edukatif kapilaritas air yaitu: air, pewarna makanan, gelas, tisu dan sendok.

Adapun langkah-langkah kegiatan permainan edukatifnya yaitu sebagai berikut:

- Permainan Edukatif Gelembung Belalai Gajah
 - Membagi siswa dalam satu kelas menjadi dua kelompok, dan masing-masing kelompok menempati meja yang sudah disediakan alat dan bahan untuk melakukan permainan edukatif.
 - Memotong botol dengan menggunakan gunting atau pisau menjadi dua bagian lalu menutup botol dengan menggunakan kain kesil dan mengikatnya dengan karet gelang. Pastikan ikatan karet gelang kuat agar tidak mudah terlepas dari botol.
 - Mencampurkan pewarna makanan secukupnya, air, sabun sunlight dan gula pasir dengan takaran 2:2:1 kedalam piring dan diaduk dengan menggunakan sendok sampai semuanya tercampur rata
 - Masukkan potongan botol kedalam piring, lalu tiup botol dengan perlahan sampai muncul gelembung panjang dari botol tersebut.

Tahapan selanjutnya setelah melakukan kegiatan permainan edukatif tersebut maka akan dijelaskan pengetahuan sains yang berhubungan dengan kegiatan yang telah dilakukan. Sains tentang penggunaan bahan dasar sabun yang digunakan dalam kegiatan sehari-hari, mampu mengeluarkan gelembung serta penggunaan alat-alat seperti kain dan botol yang mampu mengeluarkan gelembung dari serat-serat kain. Hal tersebut merupakan salah satu contoh sains yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Tahapan akhir dari kegiatan pengabdian dilakukan pada hari berikutnya setelah permainan edukatif kapilaritas air.

- Permainan Edukatif Kapilaritas Air
 - Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan pada salah satu meja yang berada di depan seluruh siswa. Siswa akan diminta satu persatu maju ke depan meja untuk melakukan kegiatan permainan ini.
 - Melipat tisu hingga berbentuk panjang sebanyak 2 lipatan
 - Meletakkan 3 buah gelas secara berdampingan dan dua gelas di ujung kanan dan kiri diisi dengan air, gelas ditengah dibiarkan kosong.

- Meneteskan pewarna kedalam gelas yang berisi air dengan masing-masing gelas berisi warna yang berbeda.
- Meletakkan ujung tisu di masing-masing gelas yang berisi air dan satu ujungnya yang lain berada di gelas yang kosong.
- Mengamati perpindah air dari gelas yang berisi air ke gelas kosong hingga akhirnya setiap gelas akan terisi air dengan jumlah yang sama.

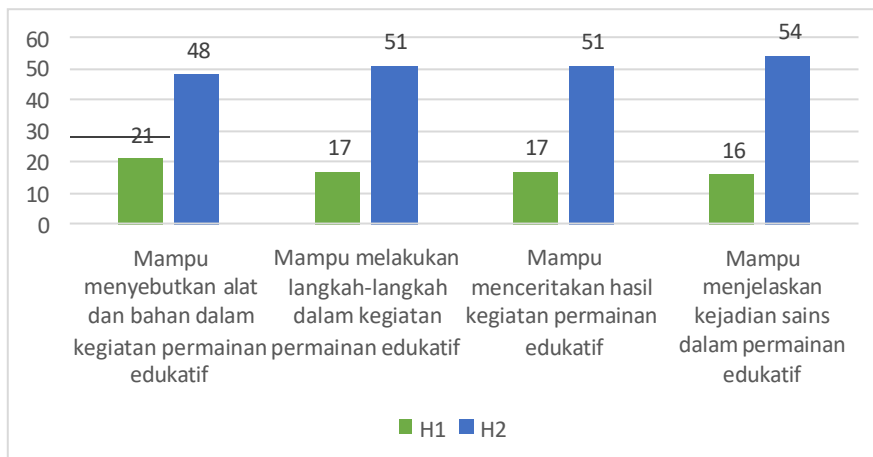
Setelah kegiatan permainan selesai dilaksanakan, maka dilanjutkan dengan pemberian materi mengenai kapilaritas air dan kaitannya dalam kehidupan sehari-hari. siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran dan permainan yang telah dilaksanakan.

Tahapan akhir dari kegiatan pengabdian yaitu tahap evaluasi serta pengambilan kesimpulan. Evaluasi ini dilakukan dengan memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan kegiatan yang telah dilakukan. Siswa dapat menjawab dan memahami dengan baik dari setiap pertanyaan yang diberikan. Dari kegiatan yang telah dilakukan yaitu permainan edukatif gelembung belalai gajah dan kapilaritas air maka dapat disimpulkan bahwa dengan adanya kegiatan ini mampu meningkatkan pengetahuan dan kemampuan siswa tentang literasi sains. Adapun hasil kegiatan pendampingan mengenai permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan literasi sains siswa kelas III SDN 1 Habaring Hurung adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Penilaian Kemampuan Sains

| | | Hari ke- | Skor Penilaian | Rata-rata |
|------------------------|--|----------|----------------|-----------|
| Indikator yang dinilai | Mampu menyebutkan alat dan bahan dalam kegiatan permainan edukatif | H1 | 21 | 1,47 |
| | | H2 | 48 | 3,2 |
| | | | | |
| | Mampu melakukan langkah-langkah dalam kegiatan permainan edukatif | H1 | 17 | 1,27 |
| | | H2 | 51 | 3,4 |
| | | | | |
| | Mampu menceritakan hasil kegiatan permainan edukatif | H1 | 17 | 1,2 |
| | | H2 | 51 | 3,4 |
| | | | | |
| | Mampu menjelaskan kejadian sains dalam permainan edukatif | H1 | 16 | 1,13 |
| | | H2 | 54 | 3,6 |

Berdasarkan skor penilaian yang telah dilakukan selama dilaksanakannya kegiatan pendampingan belajar melalui metode permainan edukatif untuk mengetahui kemampuan literasi sains siswa diatas, berikut adalah grafik perkembangan kemampuan sains siswa kelas III SDN 1 Habaring Hurung, yaitu:



Gambar 4. Grafik Peningkatan Kemampuan Sains Siswa

Berdasarkan grafik kemampuan sains siswa yang telah didapat, pada hari pertama sampai hari kedua pendampingan mengalami peningkatan. Hal ini membuktikan bahwa kemampuan sains siswa dapat meningkat setelah diterapkannya permainan edukatif. Setelah melakukan kegiatan pendampingan, penilaian pada hari pertama pada indikator mampu menyebutkan alat dan bahan dalam kegiatan permainan edukatif skor di hari pertama 21, indikator mampu melakukan langkah-langkah dalam kegiatan permainan edukatif mendapatkan skor 17, indikator Mampu menceritakan hasil kegiatan permainan edukatif dengan skor 17 dan untuk indikator mampu menjelaskan kejadian sains dalam permainan edukatif mendapatkan skor 16. Skor kemudian terjadi peningkatan pada hari kedua, skor 52 untuk indikator mengenai alat dan bahan, skor 51 untuk indikator langkah-langkah kegiatan, skor 54 untuk indikator menceritakan hasil kegiatan dan skor 4 untuk indikator menjelaskan kejadian sains. Hal ini membuktikan bahwa siswa memiliki tingkat kemampuan sains setelah mengikuti kegiatan pendampingan melalui permainan edukatif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pendampingan permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan sains, mengalami peningkatan terhadap kemampuan sains siswa kelas III SDN 1 Habaring Hurung. Peningkatan ini dibuktikan dengan adanya peningkatan skor pada masing-masing indikator penilaian kemampuan sains siswa, antara lain indikator mampu menyebutkan alat dan bahan dalam kegiatan permainan edukatif, mampu melakukan langkah-langkah dalam kegiatan permainan edukatif, mampu menceritakan hasil kegiatan permainan edukatif dan mampu menjelaskan kejadian sains dalam permainan edukatif. Setelah dilakukan penilaian skor paling besar terdapat pada indikator mampu menjelaskan kejadian sains dalam permainan edukatif yaitu dengan skor pada hari pertama 16, kemudian meningkat menjadi 54. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan sains siswa kelas III SDN 1 Habaring Hurung dapat ditingkatkan melalui penerapan permainan edukatif.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. (2017). *Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca dan Menulis*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ariyanti, & Muslimim, Z. I. (2015). Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelas 2 di SDN 2 Wonotirto Bulu Temanggung. *Jurnal Psikologi Tabularasa*, 10, 56-69.

- Bagastara, A. R., Rahmawati, D., F.Y.M, D. M., & Prayitno, I. P. (2018). Profil Kemampuan Literasi Sains Peserta Didikdi Salah Satu SMA Negeri Kota Sragen. *Jurnal Pendidikan, VII (2)*, 121-129.
- Fadlillah, M. (2016). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan-Permainan Edukatif. *Prosiding Seminar Nasional dan Call For Paper Ke- 2*, 1-4.
- Fitriyani, D., Irwansyah, M., & Nehru. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Biologi Berbasis Blog Untuk Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Biologi, II (2)*, 121-125.
- Hidayahatika, F., Suprpto, P.K., Hermawati, D. 2020. Keterampilan Literasi Sains Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Reading, Questioning, and Answering (RQA) dalam Pembelajaran Biologi. *Quagga: Jurnal Pendidikan dan Biologi*. Volume 12, Nomor 1, Januari 2020, pp.69-75.
- Hujjatusnaini (2021). Pendampingan Literasi Baca Tulis Siswa Sekolah Dasar Memasuki Era Pasca Pandemi Di Seruyan Hilir. *URGensi:Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*. Volume 1, Nomor 1
- Hujjatusnaini (2022). Pendampingan bimbingan teknis penyelesaian tugas akhir mahasiswa iain palangka raya di masa transisi wabah covid-19. *Journal of Community Dedication*. 2(2), 57-69
- Hujjatusnaini, N. AD. Corebima. R.P Sumarno (2022). The Effect Of Blended Project-Based Learning Integrated With 21st-Century Skills On Pre-Service Biology Teachers' Higher-Order Thinking Skills. *JPII 11(1) (2022)* 104-118.
- Puspitasari, W. D. (2021). Penyelenggaraan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar Di Kabupaten Majalengka. *Indonesian Journal Of Community Service, I*, 223-224.
- Snow, C. E., & Diberner, K. A. (2016). Science literacy: Concepts, contexts, and consequences. In *Science Literacy: Concepts, Contexts, and Consequences*.
- Widayati, J. R., Safrina, R., & Supriati, Y. (2021). Alat Permainan Edukatif: Analisis Pengembangan Lietasi Sains Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, V*, 654-664.
- Yulianti, Y. (2017). Literasi Sains Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Cakrawala Pendas, III (2)*, 21-24.