

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBASIS LITERASI BERKARAKTER DENGAN GAME *WHO AM I*

Agung Prihatmojo¹, Rohmani²
Universitas Muhammadiyah Kotabumi^{1,2}
agung.prihatmojo@umko.ac.id¹

Submit, 19-09-2020 Accepted, 30-12-2020 Publish, 31-12-2020

ABSTRAK

Pengembangan model pembelajaran kooperatif berbasis literasi berkarakter dengan game *Who am I* bertujuan untuk meningkatkan aktifitas literasi, dan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan ini adalah *Research and Development* (R&D). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian adalah *Research & Development*. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif deskriptif. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Soekarno Hatta yang berjumlah 10 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan pengumpulan data yang berhubungan dengan model pembelajaran sehingga mendapatkan informasi sebagai perencanaan pengembangan model pembelajaran kooperatif. Model kooperatif berbasis literasi berkarakter dengan game *Who am I* yang telah di uji coba terbatas menunjukkan aktifitas literasi berjalan 100%, siswa aktif dalam aktifitas tanya jawab pada game, dan hasil belajar menunjukkan seluruh siswa tuntas dengan rata-rata hasil belajar 80,3. Simpulan, Model pembelajaran kooperatif berbasis literasi berkarakter game *Who am I* efektif dalam meningkatkan aktifitas literasi siswa kelas V SD Soekarno Hatta, terlihat dari peningkatan hasil belajar dan penilaian.

Kata Kunci: Game *Who am I*, Literasi, Pembelajaran Kooperatif

ABSTRACT

The development of a cooperative learning model based on literacy character with the game Who am I aims to improve literacy activities, and student learning outcomes in elementary school. This research method is Research and Development (R&D). The approach used in research is Research & Development. This research uses descriptive qualitative data analysis techniques. The sample in this study was grade V students of Soekarno Hatta Elementary School who numbered 10 students. Data collection is done by observation, interviewing and data collection related to learning models so as to get information as a cooperative learning model development planning. A cooperative model based on literacy character with the Who am I game that has been tested limited shows literacy activities run 100%, students are active in Q&A activities in the game, and learning results show all students complete with an average learning outcome of 80.3. In conclusion, the cooperative learning model based on literacy in the character of the game Who am I is effective in improving the literacy activities of grade V students at SD Soekarno Hatta, is seen from the improvement of learning outcomes and assessment.

Keywords: Game Who am I, Literacy, Cooperative Learning

PENDAHULUAN

Permasalahan mendasar Bangsa Indonesia dalam bersaing di era globalisasi adalah kemampuan literasi yang rendah. Model pembelajaran di sekolah masih menggunakan konvensional ceramah. Model pembelajaran dengan metode ceramah belum mendukung untuk peningkatan budaya literasi. Model belajar ceramah oleh guru turut berperan dalam rendahnya kebiasaan membaca. Ceramah membiasakan siswa untuk mendengar bukan untuk mencari informasi melalui membaca buku. Guru membutuhkan model pembelajaran yang berbasis literasi sehingga dapat meningkatkan minat baca siswa (Huda, 2011).

Menurut Komalasari (2013) Model pembelajaran adalah sebuah bungkus atau bingkai dari suatu pendekatan dalam rangka mendidik siswa secara adaptif maupun generatif yang dilakukan oleh guru. Pembelajaran literasi yang terbaik memerlukan model pembelajaran yang terintegrasi dengan kegiatan literasi.

Inovasi dalam pengembangan model belajar kooperatif berbasis literasi yang berkarakter di sekolah sangat diperlukan oleh guru. Menurut Slavin dalam Rusman (2016) pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran dengan menekankan proses interaksi antar siswa dengan suasana yang menyenangkan. Dengan begitu siswa dapat mengoptimalkan seluruh potensi dalam aktivitas belajar bersama di dalam kelas. Guru memerlukan referensi pengembangan model pembelajaran yang berbasis literasi dan nilai-nilai karakter.

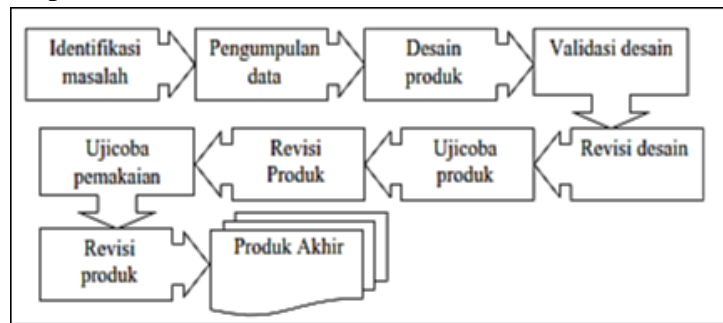
Pengembangan model pembelajaran kooperatif berbasis literasi berkarakter dengan game *Who am I* diharapkan mampu mendorong siswa untuk membaca. Model pembelajaran kooperatif berbasis literasi berkarakter dikembangkan dengan game *Who am I*. Game *Who am I* mewajibkan peserta untuk membaca sehingga memberikan stimulus kepada siswa untuk berliterasi. Tujuan model pembelajaran kooperatif berbasis literasi berkarakter dengan game *Who am I* yaitu meningkatkan aktifitas literasi di sekolah (Marjoni & Wirdanengsih, 2019).

Beberapa penelitian pendahulu telah mengkaji tentang pengembangan model pembelajaran kooperatif antara lain Izzuddin (2018), Aisyah, S et al. (2014), Supartinah, et al. (2018). Hasil penelitian Izzuddin (2018) menghasilkan Produk yang dikembangkan yaitu perangkat pembelajaran dengan model *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial khusus nya di sekolah dasar menjadikan siswa aktif dalam proses pembelajaran. Pengembangan oleh Aisyah, S et al. (2014), menghasilkan produk model pembelajaran *make a match* yang telah dikembangkan memiliki daya tarik tinggi bagi siswa sehingga memberikan peningkatan hasil belajar.

Pengembangan oleh Supartinah, et al. (2018) menghasilkan model pembelajaran berbasis *Balanced Literacy Approach* bermuatan nilai-nilai karakter untuk mengembangkan kemampuan literasi dasar siswa kelas awal sekolah dasar. Hasil penelitian pendahulu belum mengkaji tentang model pembelajaran kooperatif berbasis literasi berkarakter dengan game *Who am I*. Dari dasar pemikiran tersebut peneliti mengembangkan model pembelajaran kooperatif berbasis literasi berkarakter dengan game *Who am I* bertujuan untuk untuk meningkatkan aktifitas literasi, dan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif deskriptif. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Soekarno Hatta yang berjumlah 10 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan pengumpulan data yang berhubungan dengan model pembelajaran sehingga mendapatkan informasi sebagai perencanaan pengembangan model pembelajaran kooperatif.



Gambar 1. Langkah-langkah R&D

Tahapan atau langkah R & D tidak semua diterapkan dalam penelitian ini, karena pada saat perjalanan penelitian sedang berlangsung terjadi fenomena peningkatan penularan Covid-19. Berdasarkan pendapat di atas maka pengembangan model kooperatif berbasis literasi berkarakter dengan game *Who am I* pada kondisi dan situasi ditengah Covid-19 hanya bisa dilakukan dengan 6 tahap yaitu mengidentifikasi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain dan uji coba produk.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tahapan Pengembangan

Pengembangan model kooperatif berbasis literasi berkarakter dengan game *Who am I* dilakukan dengan 6 tahap yaitu mengidentifikasi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain dan uji coba terbatas.

1. Mengidentifikasi Masalah

Berdasarkan hasil pengamatan di sekolah terdapat potensi dan masalah pada model pembelajaran yang ada di sekolah. Model pembelajaran di sekolah masih menggunakan konvensional ceramah. Model pembelajaran dengan metode ceramah belum mendukung untuk peningkatan budaya literasi. Guru membutuhkan model pembelajaran yang berbasis literasi sehingga dapat meningkatkan minat baca siswa.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan wawancara pada guru kelas V di Sukarno-Hatta. Observasi dan wawancara yang berhubungan dengan model pembelajaran sehingga mendapatkan informasi sebagai perencanaan pengembangan model pembelajaran.

3. Desain Pengembangan

Guru membutuhkan model pembelajaran yang berbasis literasi karakter

untuk dapat meningkatkan karakter dan minat baca siswa. Pengembangan model pembelajaran kooperatif berbasis literasi berkarakter dengan game *Who am I* diawali dengan pengembangan sintak.

Desain Sintaks Produk Model Pembelajaran Kooperatif *Who am I*

Produk baru dari model pembelajaran kooperatif berbasis literasi berkarakter dengan game *Who am I* merupakan desain produk baru hasil pengembangan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Desain sintaks game *who am i* pada pengembangan model pembelajaran kooperatif berbasis literasi berkarakter dengan game *Who am I* sebagai berikut:

1. Apersepsi dan Presentasi Guru

Guru memberikan apersepsi di awal pertemuan, setelah itu guru menyampaikan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dengan model pembelajaran kooperatif *Who am I*. Guru mempresentasikan secara singkat materi, tujuan dan bahan ajar artikel / buku literasi yang sesuai dengan materi. Guru menyampaikan aturan dari langkah-langkah pembelajarannya. Siswa harus benar-benar memahami cara bermain untuk membantu mereka dalam kerja kelompok maupun game.

2. Pembentukan Teams/Kelompok

Guru membagi siswa dalam kelas tersebut menjadi minimal 3 kelompok dan maksimal 5 kelompok dari jumlah siswa dikelas. Setiap kelompok mempunyai ketua yang bertugas memimpin, mengkoordinasikan serta menertibkan anggotanya saat game berlangsung. Ketua berdiskusi dengan anggotanya untuk menentukan nama kelompoknya. Nama kelompok bisa diambil dari nama hewan, tumbuhan, dan tokoh pahlawan. Kesepakatan kelas tentang reward bagi kelompok pemenang yaitu yang mempunyai nilai tertinggi dan punisemen bagi kelompok dengan nilai terkecil.

3. Kegiatan Literasi Berkarakter

Kegiatan literasi bukan hanya aktifitas membaca dan menulis saja, melainkan cara menumbuhkan budaya dan pola pikir kepada siswa tentang manfaat dari literasi. Menurut Moh.Mursyid (2016) “literasi bertujuan untuk memupuk kebiasaan dan motivasi membaca siswa agar mampu menumbuhkan budi pekertinya melalui buku bacaan. Tidak cukup hanya membaca, siswa juga dibiasakan untuk menulis dengan meringkas, menceritakan ulang maupun mengembangkan cerita yang akan mengasah kreativitas mereka.

Kegiatan literasi dalam pengembangan model kooperatif berbasis literasi berkarakter dengan game *Who am I* dimulai dari pemilihan bahan ajar berupa bahan bacaan berbasis karakter disesuaikan dengan materi pelajaran. Pendidikan karakter disisipkan dalam bentuk artikel bacaan yang memuat dan berisi nilai-nilai karakter. Hal ini sesuai dengan pendapat Prihatmojo & Badawi (2020) Pembentukan karakter disekolah menjadi solusi dalam menanamkan moral dan akhlak dalam proses pembelajaran disekolah. Pendidikan karakter merupakan solusi dan harus diimplementasikan di sekolah dalam pembentukan karakter bangsa. Pendidikan karakter disekolah harus disisipkan dalam seluruh mata pelajaran. Bahan bacaan literasi berkarakter dapat menggunakan artikel berkarakter,

buku cerita berkarakter dan buku pelajaran. Bahan ajar literasi berkarakter pada penerapan model *Who am I* di sekolah dasar lebih menekankan kepada nilai-nilai karakter bangsa.

Rangkaian kegiatan literasi berkarakter yaitu guru memberikan sebuah bahan ajar yang berisi muatan materi berkarakter. Guru memberikan rentang waktu kepada siswa untuk membaca, menghafal dan memahami isi bahan ajar berkarakter tersebut. Rentang waktu dalam rencana pembelajaran dalam kegiatan literasi ini 10 menit. Dalam rentang waktu yang terbatas maka siswa lebih fokus membaca dan berusaha menyelesaikan bacaannya, karena dari materi yang siswa baca siswa dapat motivasi memenangkan game dalam pembelajaran. Pembatasan waktu untuk membaca artikel merupakan trik agar mendorong siswa meminta tambahan waktu untuk membaca. Siswa meminta tambahan waktu untuk membaca secara tidak langsung menunjukkan bahwa ada kesadaran diri bahwa membaca adalah kegiatan yang penting.

4. Turnament/Games *Who am I*

Turnamen mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan siswa. Menurut Miftahul (2011) siswa akan menikmati bagaimana suasana tournament itu, dan arena mereka berkompetisi dengan kelompok-kelompok yang memiliki komposisi kemampuan yang setara, maka kompetisi terasa lebih fair dibandingkan kompetisi dalam pembelajaran-pembelajaran tradisional pada umumnya.

Guru Membuat Pertanyaan

Guru menyiapkan pertanyaan (game) untuk menguji pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Permainan pembelajaran *Who am I* (siapakah aku) yaitu permainan dengan cara menyingkat/singkatan huruf depan dari sebuah kata. Kata singkatan tersebut akan digunakan oleh guru untuk menjadi sebuah pertanyaan siapakah aku. Kata yang disingkat maksimal 4 kata dan minimal 1 kata sebagai contoh :

- 1) Siapakah aku. Aku S yang merupakan seorang proklamator?

Jawaban: Soekarno

- 2) Siapakah aku, aku SU provinsi dengan ibu kota bernama Medan?

Jawaban: Sumatera Utara

- 3) Siapakah aku, aku PMI organisasi yang bergerak dalam bidang sosial kemanusiaan?

Jawaban: Palang Merah Indonesia

Pertanyaan singkatan berasal dari bahan ajar literasi berkarakter berupa artikel berkarakter. Artikel ini dibagikan keseluruh siswa agar dapat dibaca sebelum game dimulai. Sesaat sebelum game dimulai maka siswa mengumpulkan kembali bahan ajar artikel yang dibaca oleh siswa sehingga siswa mampu menjawab pertanyaan dalam games *Who am I*. Siswa yang tidak membaca akan sangat kesulitan sekali menjawab pertanyaan sehingga menuntut siswa tersebut untuk membaca secara dorongan keinginan sendiri agar kelompoknya menang dalam game *Who am I*.

Guru Membagi Peran Tugas Siswa

Untuk dapat melaksanakan model pembelajaran *Who am I* maka ada pembagian peran/tugas yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru bertugas sebagai fasilitator, pemandu game, pengatur ritme, pembuat soal, pembaca soal, wasit dalam permainan.
- 2) Guru menunjuk seorang siswa sebagai moderator sekaligus notulen. Siswa ditunjuk sebagai moderator bertugas menentukan kelompok yang berhak menjawab, dan sebagai notulen dengan menulis skor di papan tulis hasil penilaian dalam games dan menentukan juara.
- 3) Siswa merupakan peserta bertugas mengikuti seluruh rangkaian model

Desain Dan Aturan Permainan

Dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan model kooperatif berkarakter game *Who am I* ada beberapa peraturan yang dilaksanakan. Desain aturan permainan game *Who am I* sebagai berikut:

- 1) Guru telah menyiapkan pertanyaan dan jawaban game *Who am I* dengan singkatan kata.
- 2) Guru membacakan pertanyaan dengan keras dan jelas dan bersikap netral.
- 3) Seluruh peserta berhak menjawab pertanyaan untuk mewakili kelompoknya.
- 4) Pertanyaan disajikan dalam kompetisi dengan berebut cepat seperti lomba cepat tangkas.
- 5) Mengangkat tangan sebagai simbol siap menjawab pertanyaan
- 6) Kelompok yang menjawab benar akan mendapatkan 100 point
- 7) Kelompok yang salah dalam menjawab mendapat pengurangan 50 point
- 8) Pertanyaan yang telah dijawab (benar atau salah) maka tidak bisa dialihkan atau dilempar ke kelompok lain.
- 9) Pertanyaan dibacakan maksimal sebanyak 3 kali dan akan dihitung mundur dari 10 hitungan, jika belum ada kelompok yang bisa menjawab maka pertanyaan dijawab oleh guru dan dilanjutkan ke pertanyaan selanjutnya.
- 10) Pertanyaan hanya dapat dijawab oleh satu kelompok dan tidak dilempar ke kelompok lainnya.
- 11) Jawaban benar atau salah ditentukan oleh pembuat pertanyaan yaitu guru.

Assesment Pembelajaran

Assesment/penilaian harus dipandang sebagai salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan proses dan hasil belajar, bukan hanya sebagai cara yang digunakan untuk menilai hasil belajar. Kegiatan penilaian harus dapat memberikan informasi kepada guru untuk meningkatkan kemampuan mengajarnya dan membantu siswa mencapai perkembangan belajarnya secara optimal. Menurut Arifin, Zainal (2016) “penilaian adalah proses atau kegiatan yang sistematis dan berkesinambungan untuk mengumpulkan informasi tentang proses dan hasil belajar siswa dalam rangka membuat keputusan- keputusan berdasarkan kriteria dan pertimbangan tertentu”.

Guru melakukan penilaian pembelajaran dengan menganalisis proses dari game *Who am I*. Penilaian aspek kognitif, dan afektif dilakukan dengan menganalisis proses game *Who am I* memperhatikan keaktifan siswa, persentase pertanyaan terjawab dan tidak terjawab, persentase pertanyaan terjawab benar dan salah, skor perolehan nilai game yang bersaing tiap kelompok. Solusi jika

persentase pertanyaan tidak terjawab dan jawaban salah cukup tinggi, maka guru dapat mengulang ke sintaks literasi berkarakter. Siswa dapat diberikan waktu lagi untuk membaca dan memahami bahan ajar. Hal tersebut akan dimanfaatkan siswa untuk lebih fokus membaca dan memanfaatkan waktu untuk dapat menjawab pertanyaan dalam game *Who am I*.

Team Recognition (Reward dan Punishment)

Reward merupakan salah satu alat untuk peningkatan motivasi para siswa. Metode ini bisa mengasosiasikan perbuatan dan kelakuan siswa dengan perasaan bahagia, senang, dan biasanya akan membuat mereka melakukan suatu perbuatan yang berulang-ulang. Selain motivasi, *reward* juga dapat menjadikan siswa itu giat lagi untuk menjalankan aktifitasnya untuk memperbaiki atau meningkatkan prestasi yang telah dicapai. Sedangkan *punishment* (hukuman) adalah suatu perbuatan dimana seseorang sadar dan sengaja menjatuhkan nestapa pada orang lain dengan tujuan untuk memperbaiki atau melindungi dirinya sendiri dari kelemahan jasmani dan rohani, sehingga terhindar dari segala macam pelanggaran.

Reward dan *punishment* ditentukan oleh siswa yang bertugas menjadi notulen dalam game *Who am I* mengakumulasi poin dari masing-masing kelompok. Notulen mengumumkan pemenang game dengan skor nilai terbanyak dan kelompok dengan skor nilai terkecil mendapatkan *punishment*. Peran guru memberikan *reward* dan *punishment* kepada siswa sesuai kesepakatan awal sebagai contoh *reward* dapat berupa pujian, apresiasi tepuk tangan, sedangkan *punishment* yaitu menyanyikan lagu wajib nasional didepan kelas bagi kelompok yang kalah dengan nilai terkecil. Pemberian *punishment* dalam model pembelajaran ini harus mengandung penanaman nilai-nilai karakter.

5. Validasi Desain

Ahli Instruksional

Untuk menghasilkan model pembelajaran kooperatif berbasis literasi berkarakter dengan game *Who am I*, maka model pembelajaran yang telah disusun kemudian divalidasi terlebih dahulu kepada ahli instruksional sebelum diujicobakan di lapangan. Penilaian validasi menggunakan angket dengan skala 1 sampai dengan 5. Indikator aspek desain yang di validasi yaitu; 1) tujuan pembelajaran; 2) relevansi KI/KD/Kurikulum; 3) Kedalaman tujuan pembelajaran; 4) ketepatan strategi pembelajaran; 5) kemampuan model mengaktifkan siswa; 6) kemampuan model memotivasi; 7) kemampuan model mempermudah penyampaian materi; 8) kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran; 9) kerincian langkah-langkah pembelajaran; 10) kesesuaian materi dengan tema pembelajaran.

Ahli Materi

Untuk menghasilkan model pembelajaran kooperatif berbasis literasi berkarakter dengan game *Who am I*, yang memiliki kelayakan dari aspek desain isi materi pembelajaran, maka draft model pembelajaran yang telah disusun kemudian divalidasi terlebih dahulu kepada ahli materi pembelajaran sebelum diujicobakan di lapangan. Penilaian validasi menggunakan angket dengan skala 1 sampai dengan 5. Indikator aspek desain yang divalidasi yaitu 1) isi materi yang

sesuai dengan tujuan pembelajaran, 2) isi materi yang sesuai dengan KI/KD/Kurikulum, 3) isi materi yang luas dan dalam, 4) isi materi yang logis dan runtut, 5) isi materi yang jelas, 6) kemudahan uraian isi materi, 7) isi materi yang sesuai dengan tema pembelajaran, 8) isi materi yang benar dan akurat, 9) isi materi yang berkarakter, 10) isi materi yang menarik.

6. Revisi Desain

Setelah desain produk model pembelajaran kooperatif berbasis literasi berkarakter dengan game *Who am I* selesai di validasi oleh ahli intruksional dan ahli materi maka revisi desain dilakukan agar memperbaiki kekurangan pada aspek yang dinilai.

7. Uji Coba Terbatas

Uji Coba Produk game *Who am I* dilaksanakan pada subjek siswa kelas V di SD Sukarno-Hatta Kotabumi dengan melibatkan 10 siswa karena kondisi COVID-19. Guru mengamati aktifitas literasi siswa setelah membaca bahan ajar artikel berkarakter, mengamati aktivitas siswa dalam menjawab pertanyaan, dan memberikan penilaian posttest, dalam penelitian juga dilibatkan observer untuk melakukan pengamatan keterlaksanaan model kooperatif berkarakter *Who am I*.

Hasil Pengembangan dan Pembahasan

Produk dalam pengembangan ini telah melalui tahapan pengembangan R&D. Hasil validasi ahli dan hasil uji coba produk pengembangan model pembelajaran kooperatif berbasis literasi berkarakter dengan game *Who am I* yang dilaksanakan di SD Soekarno Hatta sebagai berikut:

Hasil Validasi Desain Ahli Instruksional

Dari hasil validasi ahli intruksional pada 10 indikator yang divalidasi menunjukkan skor nilai 40. Skor penilaian merupakan hasil dari rentang skala 1-5 pada 10 indikator. Hasil rerata dari validasi ahli menunjukkan skor 4 sehingga masuk dalam kategori baik. Namun demikian ada beberapa aspek yang masih perlu perbaikan yaitu aspek pada indikator tujuan pembelajaran dan relevansi KI/KD/Kurikulum.

Hasil Validasi Ahli Materi

Dari hasil validasi ahli materi pada 10 indikator yang divalidasi juga menunjukkan skor nilai 38. Skor penilaian merupakan hasil dari rentang skala 1-5 pada 10 indikator tersebut. Hasil rerata dari validasi ahli menunjukkan skor 3,8 sehingga masuk dalam kategori baik. Namun demikian masih banyak aspek yang masih perlu perbaikan yaitu aspek pada indikator isi materi yang logis dan runtut, isi materi yang jelas, dan kemudahan uraian isi materi.

Hasil Uji Coba

Dari setiap tahap berjalan dengan baik dan telah di ujicoba terbatas di sekolah hasilnya menunjukkan bahwa:

1. Aktifitas Literasi

Aktifitas literasi berjalan 100%. Seluruh siswa melakukan aktifitas literasi membaca, mencatat, meringkas dan menghafal bahan ajar yang diberikan.

2. Aktifitas Dalam Game *Who am I*
Pada pelaksanaan turnamen dengan game model *Who am I* siswa aktif dalam berebut menjawab pertanyaan game. Didalam pembelajaran kooperatif siswa bekerja sama, berdiskusi, toleransi, dan membantu dalam usaha memenangkan kelompoknya pada game tersebut. Dari analisis tersebut maka aktifitas dalam game *Who am I* berjalan aktif, menyenangkan, seru dan efektif.
3. Prestasi Belajar Siswa
Prestasi belajar siswa setelah dilakukan post tes di akhir pembelajaran menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa 80,3. Daya serap siswa menunjukkan angka 83 dan seluruh siswa tuntas dalam belajar (ketuntasan belajar 100%).

Tabel 1.
Hasil Belajar Siswa

No	Kategori Hasil Belajar	Skor	Keterangan
1	Rata-rata hasil belajar siswa	80,3	Baik
2	Daya Serap	83	Baik
3	Ketuntasan Belajar	100	Tuntas

Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan model kooperatif berbasis literasi berkarakter dengan game *Who am I* berdampak terhadap prestasi belajar siswa.

4. Keterlaksanaan Model *Who am I*
Observer memberikan tanggapan positif yaitu sebanyak 8 aspek positif dan 2 aspek tanggapan negatif. Jika dikonversikan maka skor penilaian 80% dengan kategori tinggi.

SIMPULAN

Model kooperatif berbasis literasi berkarakter dengan game *Who am I* yang telah di uji coba terbatas menunjukkan aktifitas literasi berjalan 100%, siswa aktif dalam aktifitas tanya jawab pada game, hasil belajar menunjukkan seluruh siswa tuntas dalam belajar dan observer memberi penilaian tinggi. Sehingga dapat diambil simpulan jika Model pembelajaran kooperatif berbasis literasi berkarakter game *Who am I* efektif dalam meningkatkan aktifitas literasi siswa kelas V SD Soekarno Hatta, terlihat dari peningkatan hasil belajar dan penilaian.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., Hasyim, A., & Riswandi, R. (2014). Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Make A Match. *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi Pendidikan (Old)*, 2(3).
- Arifin, Z. (2016). *Evaluasi pembelajaran: Prinsip, teknik, dan prosedur*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Huda, M. (2011). *Cooperative Learning metode, teknik, struktur dan model penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Izzuddin, A. T. (2018). Pengembangan Model Cooperative Learning Type Teams Games Tournament (Tgt) Pada Mata Pelajaran Ips Di Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Dan Diskusi Pendidikan Dasar*.

- Komalasari, K. (2013). *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*, Bandung: PT. Rafika Aditama.
- Marjoni, S., & Wirdanengsih, W. (2019). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah (GLS) di SMA Negeri 1 Lubuk Sikaping. *Jurnal Perspektif: Jurnal Kajian Sosiologi dan Pendidikan*, 2(3), 217-225.
- Mursyid, M., et al. 2016. *Membumikan Gerakan Literasi Di Sekolah*. Yogyakarta: Ladang Kata.
- Prihatmojo, A., & Badawi, B. (2020). Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Mencegah Degradasi Moral di Era 4.0. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(1), 142-152.
- Rusman, D., & Pd, M. (2012). *Model-model pembelajaran*. Jakarta:Raja Grafind.
- Supartinah, S., & Adi, B. S. (2018). Model pembelajaran berbasis balanced literacy approach bermuatan nilai-nilai karakter untuk pembelajaran literasi dasar di kelas awal. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 11(1), 11-22.