

PENGARUH PLAY THERAPY TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN LITERASI DAN NUMERASI SISWA SMP ISTIQLAL KUDUS PADA PROGRAM KAMPUS MENGAJAR

Dinka Ardantya Widayanti¹, Tinon Citraning Harisuci²

^{1,2}Universitas Muria Kudus

Email: dinkaardantya@gmail.com¹, tinon.citra@umk.ac.id²

ABSTRAK

Masalah pendidikan di Indonesia apabila ditinjau dari sisi kualitas Sumber Daya Manusia masihlah jauh bila dibandingkan dengan negara lain. Salah satu program dari Kemendikbud yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi bagi siswa di Indonesia adalah Kampus Mengajar yang bertujuan untuk menggerakkan mahasiswa aktif di Indonesia untuk turut berpartisipasi dalam pendidikan di Indonesia dalam meningkatkan literasi dan numerasi agar lebih merata. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mengembangkan kemampuan literasi dan numerasi siswa-siswi SMP Istiqlal Kudus. Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan desain *One-Group Pretest-Posttest Design* dan pendekatan *play therapy* (terapi bermain). Berdasarkan hasil kegiatan yang dilakukan dengan memberikan intervensi dengan *play therapy* dalam pembelajaran literasi dapat diperoleh bahwa siswa di SMP Istiqlal Kudus telah berhasil meningkat. Namun pada kemampuan numerasi siswa SMP Istiqlal Kudus masih tidak terdapat peningkatan yang signifikan. Hal ini ditunjukkan oleh rangkuman hasil intervensi. Terdapat perkembangan pada beberapa kompetensi di setiap level kognitif siswa SMP Istiqlal Kudus, khususnya di kemampuan literasi.

Kata Kunci: Pendidikan, *Play Therapy*, Kampus Mengajar, Literasi, Numerasi, Intervensi.

ABSTRACT

The problem of education in Indonesia when viewed in terms of the quality of Human Resources is still far when compared to other countries. One of the programs from the Ministry of Education and Culture that aims to improve literacy and numeracy skills for students in Indonesia is the Teaching Campus which aims to mobilize active students in Indonesia to participate in education in Indonesia in improving literacy and numeracy to be more evenly distributed. This study aims to determine and develop the literacy and numeracy skills of students of SMP Istiqlal Kudus. This type of research is an experiment with One-Group Pretest-Posttest Design and play therapy approach. Based on the results of activities carried out by providing intervention with play therapy in literacy learning, it can be obtained that students at SMP Istiqlal Kudus have succeeded in improving. However, the numeracy ability of Istiqlal Kudus Junior High School students still has not improved significantly. This is indicated by a summary of the results of the intervention. There are developments in several competencies at each cognitive level of SMP Istiqlal Kudus students, especially in literacy skills.

Keywords: Education, *Play Therapy*, Kampus Mengajar, Literacy, Interventions.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk membantu jiwa anak-anak didik baik lahir maupun batin, dari sifat kodratnya menuju kearah peradaban manusiawi dan lebih baik. Pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tak pernah berakhir (*never ending process*), sehingga dapat menghasilkan kualitas yang berkesinambungan, yang ditujukan pada perwujudan sosok manusia masa depan, dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa serta Pancasila (Sujana, 2019). Dewantara dalam Sujana (2019) pernah mengungkapkan beberapa hal yang harus digunakan dalam pendidikan, yakni *ngerti-ngroso ngelakoni* (menyadari,

menginsyafi, dan melakukan). Hal tersebut serupa dengan ungkapan orang sunda di Jawa Barat, bahwa pendidikan harus merujuk pada adanya keselarasan antara tekad-ucap-lampah (niat, ucapan, dan perbuatan).

Masalah pendidikan di Indonesia apabila ditinjau dari sisi kualitas Sumber Daya Manusia masihlah jauh bila dibandingkan dengan negara lain (Kurniawan, 2016). Berdasarkan data World Education Ranking yang diterbitkan Organisation for Economic Cooperation and Development (OECD, 2015), di posisi mana suatu negara maju dalam segi pendidikan. Organisasi ini menentukan peringkat negara mana yang terbaik dari segi membaca, matematika, dan ilmu pengetahuan. Indonesia menempati urutan ke 69 dari total 75 negara. Berdasarkan laporan OECD, posisi tertinggi diraih oleh Singapura kedua Hongkong, ketiga Korea Selatan dan keempat Jepang. Sementara itu, Indonesia mendapatkan nilai membaca 402, matematika 371, dan ilmu pengetahuan alam 383.

Witanto (2019) mengungkapkan penyebab kondisi rendahnya kemampuan literasi masyarakat Indonesia diantaranya: 1) Permasalahan di dalam lingkungan sekolah, a. Terbatasnya sarana dan prasarana membaca, seperti ketersediaan perpustakaan dan bukubuku bacaan yang bervariasi; b. Situasi pembelajaran yang kurang memotivasi siswa untuk mempelajari buku-buku tertentu di luar buku-buku paket; c. Kurangnya model (dari kalangan guru) bagi siswa dalam hal membaca. 2) Permasalahan Di Luar Lingkungan Sekolah, a. Meningkatnya penggunaan teknologi informasi elektronik. Berkembangnya teknologi informasi menggeser minat masyarakat terhadap aktivitas membaca buku; b. Banyaknya keluarga yang belum menanamkan tradisi wajib membaca. Karena dalam keluargalah anak akan meniru apa yang telah menjadi kebiasaan anggota keluarganya terutama orangtua; c. Keterjangkauan daya beli masyarakat terhadap buku. Masyarakat menganggap buku bukan sebagai kebutuhan, harga buku yang melebihi harga sembako dan manfaat membeli buku belum sebanding dengan manfaat dalam membeli sembako, buku masih menjadi barang mewah bagi sebagian besar masyarakat Indonesia.

Nasoha dkk., (2022) menjelaskan bahwa kemampuan numerasi juga sangat penting bagi pendidikan di Indonesia. Pentingnya kemampuan numerasi bagi siswa pada situasi akademik dan kehidupan sehari-hari, tidak berimplikasi pada baiknya kualitas literasi matematis siswa di Indonesia. Hasil PISA menunjukkan bahwa Indonesia berada di peringkat 75 dari 80 negara dengan skor 379 dari maksimum skor 500 (OECD, 2019; TIMSS, 2020). Data ini menggambarkan bahwa pencapaian siswa Indonesia khususnya dalam aspek numerasi masih jauh dari kata memuaskan. Hal ini juga berbanding lurus dengan hasil PISA, sejak survei PISA dilaksanakan tahun 2000, skor terbaru pada tahun 2018 Indonesia yaitu 379 (OECD, 2019). Lebih lanjut, hasil PISA menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan, bahkan untuk menyelesaikan masalah level 1 dan 2 (Masfufah & Afriansyah, 2021). Penelitian lain menunjukkan bahwa kemampuan numerasi mayoritas siswa masih tergolong rendah, di mana hanya 34,04% dan 14,89% siswa tergolong memiliki kemampuan numerasi tinggi dan sedang, dan 51,06% siswa masih tergolong memiliki kemampuan numerasi rendah (Yuniati dkk., 2020). Penelitian serupa dilakukan di Sekolah Menengah Pertama di Kabupaten Konawe, diperoleh kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal tipe PISA belum mencapai 60% untuk semua level (Holis et al., 2016).

Dengan demikian, siswa di Indonesia dituntut untuk selalu senang dalam belajar. Menurut James O. Wittaker, "*Learning may be defined as the process by which behavior originates or is altered through training or experience*". Di mana pengertian belajar merupakan proses di mana tingkah laku ditimbulkan melalui latihan atau pengalaman. Dengan demikian, perubahan-perubahan tingkah laku akibat pertumbuhan fisik atau kematangan, kelelahan, penyakit atau pengaruh obat-obatan adalah tidak termasuk sebagai belajar. Cronbach dalam bukunya

Educational Psychology, mengatakan bahwa "*Learning is shown by change in behavior as a result of experience*". Pengertian belajar di sini merupakan belajar yang efektif adalah melalui pengalaman. Dalam proses belajar, seseorang berinteraksi langsung dengan objek belajar dengan menggunakan semua alat indera. Sedangkan menurut Howard L. Kingsley, "*Learning is the process by which behavior (in the broader sense) is originated or changed through practice or training*", yang artinya bahwa belajar adalah proses di mana tingkah laku (dalam artian luas) ditimbulkan melalui praktek dan latihan. Ketiga ahli psikologi di atas menerangkan bahwa belajar merupakan proses dasar dari perkembangan hidup anak didik (Nidawati, 2013).

Syah dalam Jubaedah (2021) menjelaskan belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam menyelenggarakan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu sangat bergantung pada proses belajar yang dialami peserta didik baik ketika ia berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri. Oleh karenanya, pemahaman yang benar mengenai arti belajar dengan segala aspek, bentuk, dan manifestasinya mutlak diperlukan oleh para pendidik. Kekeliruan atau ketidaklengkapan persepsi mereka terhadap proses belajar dan hal-hal yang berkaitan dengannya mungkin akan mengakibatkan kurang bermutunya hasil belajar yang dicapai peserta didik.

Indonesia perlu memberikan solusi dari permasalahan tersebut, terutama dalam kemampuan literasi dan numerasi siswa sekolah. Kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) diharapkan menjadi jawaban untuk mewujudkan pembelajaran di perguruan tinggi yang otonom, fleksibel dan berkualitas sehingga tercipta kultur belajar yang inovatif, tidak mengekang, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Kebijakan MBKM terkait dengan kegiatan pembelajaran pada perguruan tinggi yang memberikan hak dan kebebasan kepada mahasiswa untuk belajar di luar program studi selama tiga semester yang dapat diambil untuk pembelajaran di luar prodi dalam perguruan tinggi dan/atau pembelajaran di luar perguruan tinggi.

Salah satu program MBKM yang dapat menunjang pendidikan di Indonesia dalam membantu sekolah-sekolah di Indonesia, yaitu Kampus Mengajar. Program ini merupakan sebuah program asistensi mengajar untuk mengikutsertakan mahasiswa dalam membantu proses pembelajaran di sekolah baik SD atau SMP di berbagai wilayah di Indonesia khususnya di sekolah yang berada di wilayah yang terpencil serta sulit dijangkau.

Tujuan terapi bermain atau *play therapy* adalah untuk menciptakan suasana aman bagi anak-anak untuk mengekspresikan diri mereka, memahami bagaimana sesuatu dapat terjadi, mengatasi masalah mereka serta memberikan kesempatan bagi-anak-anak untuk berekspresi dan mencoba sesuatu yang baru. Permainan adalah alat yang sangat efektif untuk menginterpretasikan bahasa simbolik yang disampaikan oleh anak melalui bahasa simbolik dalam sesi permainan (Ramadiani, 2021). Menurut Nawangsih (2014), *play therapy* dibangun berdasarkan pondasi teoritik yang sistimatis. Dalam kaitan ini, *play therapy* disusun dengan menggunakan kerangka teori psikologi dan konseling, misalnya Psikoanalisa, *Client Centered*, *Gestalt*, *Cognitif Behavior*, Adlerian, dan sebagainya. Selain itu, *play therapy* menekankan pada kekuatan permainan sebagai alat untuk membantu klien yang memerlukan bantuan. Tujuan dari *play therapy* sendiri adalah untuk membantu klien dalam rangka mencegah dan mengatasi persoalan psikisnya serta membantu pencapaian pertumbuhan dan perkembangan sesuai dengan tugas perkembangannya secara optimal.

Permasalahan pemerataan literasi dan numerasi di Indonesia masih menjadi PR bagi para pendidik utamanya. Untuk membantu menyelesaikan permasalahan tersebut, Kemendikbud telah membuat program bagi mahasiswa aktif agar dapat membantu pendidik di seluruh Indonesia untuk mengembangkan kemampuan literasi dan numerasi siswa di Indonesia,

khususnya bagi sekolah yang memiliki kriteria 3T (Terdepan, Terluar, Tertinggal). Salah satu sekolah dengan kriteria tersebut di Kabupaten Kudus adalah SMP Istiqlal Kudus. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mengembangkan kemampuan literasi dan numerasi siswa-siswi SMP Istiqlal Kudus.

METODE PENELITIAN

Metode pelaksanaan kegiatan penelitian kepada siswa SMP Istiqlal Kudus ini berupa sosialisasi, pengajaran, intervensi, dan pendampingan kepada siswa. Kegiatan yang dilakukan meliputi mengajar literasi dan numerasi dengan menggunakan pendekatan *play therapy*. Adapun *play therapy* yang diterapkan pada masing-masing aspek ini berbeda. Untuk peningkatan literasi, subjek diberi perlakuan dengan bermain kata yang dibentuk menjadi sebuah cerita bersambung. Sedangkan untuk peningkatan numerasi, subjek diberikan perlakuan permainan teka-teki silang operasi hitung dengan media komputer.

Pada saat penelitian berlangsung, peneliti menggunakan pendekatan *play therapy*, ialah pendekatan untuk memberi konseling pada anak-anak kecil di mana konselor menggunakan mainan, perlengkapan seni, permainan, dan media bermain lainnya untuk berkomunikasi dengan klien menggunakan "bahasa" anak-anak — bahasa bermain (Kottman, 2014). Pendekatan ini bertujuan agar siswa tertarik dalam pembelajaran. Mekanisme mengajar selama kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan tatap muka.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan *One-Group Pretest-Posttest Design* dan pendekatan *play therapy* (terapi bermain). Desain *one group pretest-posttest* yaitu eksperimen yang dikenakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding. Pada penelitian ini, subjek penelitian akan diberikan *pretest* terlebih dahulu sebelum diberikan perlakuan, kemudian subjek diberikan *treatment* atau perlakuan. Setelah diberikan perlakuan kemudian diberikan *posttest* atau tes akhir untuk mengetahui akibat dari perlakuan (Nuryanti, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil pelaksanaan program Kampus Mengajar yang sudah penulis lakukan selama bertugas di sekolah ini memiliki hasil yang maksimal. Anak-anak di SMP Istiqlal Kudus juga memberikan respon baik yang diberikan saat kegiatan mengajar literasi dan numerasi. Analisis hasil pelaksanaan program dalam proses mengajar yang sudah dilaksanakan oleh penulis di SMP Istiqlal Kudus telah sesuai dengan peran mahasiswa dalam program kampus mengajar khususnya di bidang literasi dan numerasi. Dari hasil pelaksanaan program sesuai yang sudah dirancang khususnya dalam proses mengajar yang berkaitan dengan literasi dan numerasi memiliki hasil yang signifikan.

Dibawah ini merupakan rangkuman hasil pelaksanaan inervensi terhadap subjek dalam literasi:

Tabel 1. Tabel Intervensi pada Kompetensi Literasi Siswa

Ketrampilan	Sesi Pelaksanaan	
	1	2
• Teks Sastra		
Menemukan informasi tersurat	P	P+
Mengidentifikasi kata kunci yang efektif untuk menemukan sumber informasi yang relevan	P	P

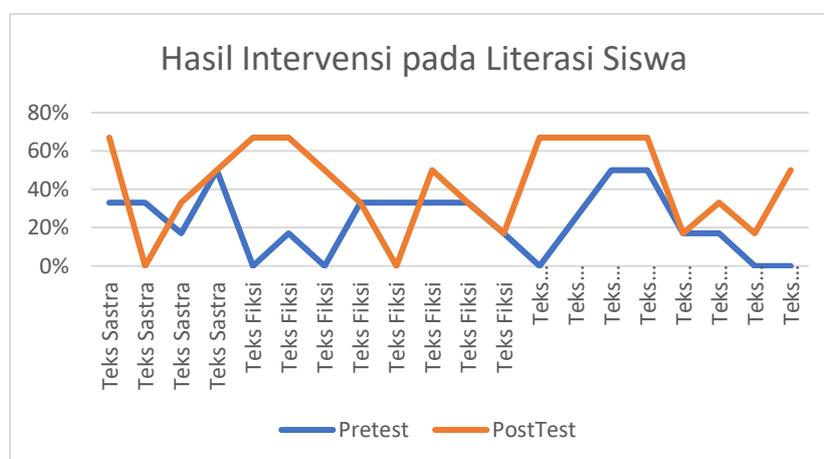
Menganalisis perubahan pada elemen intrinsik (kejadian/karakter/setting/konflik/alur cerita)	P	P+
Menyimpulkan perasaan dan sifat tokoh serta elemen intrinsik lain seperti latar cerita, kejadian-kejadian dalam cerita berdasarkan informasi rinci	P+	P+
• Teks Fiksi		
Menemukan informasi tersurat	P	P+
Menilai kesesuaian pemilihan warna, tata letak, dan pendukung visual lain (grafik, tabel dll) dalam menyampaikan pesan/topik tertentu	P	P+
Menyimpulkan perasaan dan sifat tokoh serta elemen intrinsik lain seperti latar cerita, kejadian-kejadian dalam cerita berdasarkan informasi rinci	P	P
Mengidentifikasi kata kunci yang efektif untuk menemukan sumber informasi yang relevan	P+	P+
Menganalisis perubahan pada elemen intrinsik (kejadian/karakter/setting/konflik/alur cerita)	P	P+
• Teks Informasi		
Menemukan informasi tersurat	P	P+
Menyimpulkan perubahan kejadian, prosedur, gagasan atau konsep	P	P+
Menilai kualitas teks informasi berdasarkan pengalaman pribadinya	P+	P+
Mengidentifikasi kata kunci yang efektif untuk menemukan sumber informasi yang relevan	P	P
Merefleksi pengetahuan baru yang diperoleh dari teks	P	P+
Menjelaskan ide pokok dan beberapa ide pendukung pada teks	P	P+

Keterangan

P : Belum Mampu

P+ : Mampu menguasai kompetensi

Data hasil peningkatan kemampuan literasi selama intervensi digambarkan dengan *Pretest* dan *Posttest*. Berikut ini merupakan grafik visual hasil intervensi:



Grafik 1. Hasil Intervensi pada Literasi Siswa

Di bawah ini merupakan rangkuman hasil pelaksanaan intervensi terhadap subjek dalam numerasi:

Tabel 2. Tabel Intervensi pada Kompetensi Numerasi Siswa

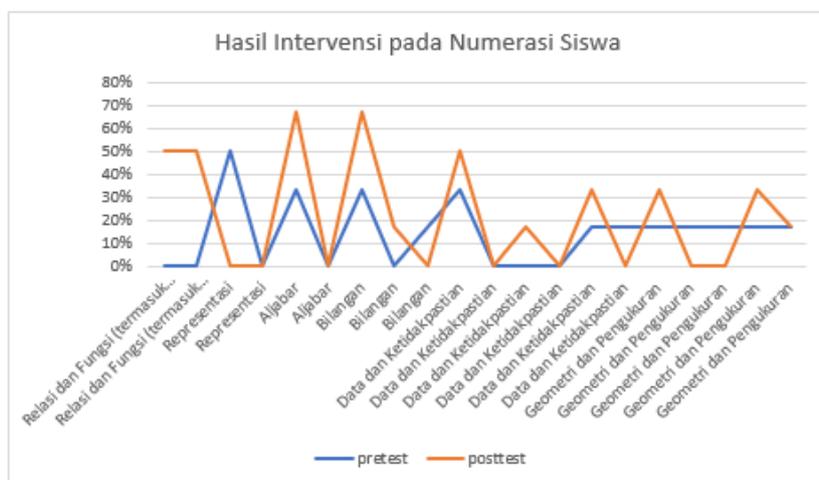
Ketrampilan	Sesi Pelaksanaan	
	1	2
<ul style="list-style-type: none"> • Relasi dan Fungsi (termasuk Pola Bilangan) 		
Memahami pola pada barisan bilangan dan konfigurasi obyek	P	P+
<ul style="list-style-type: none"> • Representasi 		
Memahami bilangan bulat, khususnya bilangan bulat negatif. (Perluasan)	P	P
Menyatakan bilangan desimal dengan dua angka di belakang koma dan persentase dalam bentuk pecahan, atau sebaliknya. (Perluasan)	P+	P+
<ul style="list-style-type: none"> • Aljabar 		
Menggeneralisasi pola barisan bilangan dan konfigurasi objek	P	P+
Menginterpretasi fungsi linier dan grafiknya, serta sifat-sifatnya.	P	P+
<ul style="list-style-type: none"> • Bilangan 		
Menggunakan penjumlahan/ pengurangan/perkalian/ pembagian pecahan atau bilangan desimal, termasuk menghitung kuadrat dan kubik dari suatu bilangan desimal dengan satu angka di belakang koma. Serta Operasi pada bilangan bulat.	P+	P+
<ul style="list-style-type: none"> • Data dan Ketidakpastian 		
Menentukan dan menggunakan mean, median, dan modus.	P	P+
Membandingkan dan menilai efektivitas berbagai tampilan data	P	P+
Menghitung peluang kejadian sederhana.	P	P+
<ul style="list-style-type: none"> • Geometri dan Pengukuran 		
Menghitung dan mengestimasi volume dan luas permukaan balok, kubus, dan gabungannya.	P	P+
Mengenal dan menggunakan satuan baku volume (cm ³ , m ³ , liter), kecepatan, dan debit	P	P+

Keterangan

P : Belum Mampu

P+ : Mampu menguasai kompetensi

Data hasil peningkatan kemampuan literasi selama intervensi digambarkan dengan *Pretest* dan *Posttest*. Berikut ini merupakan grafik visual hasil intervensi:



Grafik 2. Hasil Intervensi pada Numerasi Siswa

Pembahasan

Pelaksanaan intervensi ini subjek diajarkan untuk menemukan, mengidentifikasi, menganalisis, dan menyimpulkan suatu informasi dari teks sastra, teks fiksi, teks informasi dalam kemampuan literasi. Kebiasaan membaca yang rendah dikarenakan rendahnya pula kemampuan pemahaman subjek. Maka dari itu peneliti menggunakan *play therapy* untuk memudahkan subjek memahami teks-teks tersebut. Penerapan *play therapy* tentunya membutuhkan beberapa media untuk menunjang ketercapaian tujuan peningkatan kemampuan literasi siswa. Menurut Khotimah dan Satiti dalam Fadhli (2021) adanya media belajar dianggap memiliki dampak yang baik bagi minat belajar siswa. Sesi pertama digunakan peneliti untuk melihat sejauh apa kemampuan subjek dalam memahami bacaan. Pada sesi ini menggunakan media kertas berisikan sebuah gambar untuk membantu merangsang pemikiran siswa. Sebelumnya, siswa sudah diminta untuk membaca buku cerita yang ada di perpustakaan sekolah. Peraturan menteri pendidikan dengan membangkitkan budaya baca patut diberi apresiasi dimana siswa pada jam pertama dianjurkan untuk membaca buku bacaan apa saja. Sumber belajar bisa ditemukan dimana saja sehingga guru bukanlah menjadi perpustakaan berjalan, proses mendapatkan pengetahuan bisa didapat dari siswa sendiri pada saat mereka mengakses informasi dari berbagai media yang ada mulai dari lingkungan sekitar maupun melalui internet (Kurniawan, 2016). Setelah subjek membaca beberapa buku cerita di perpustakaan, subjek diminta untuk membentuk barisan dan membuat cerita bersambung, subjek diminta menyebutkan kata secara bergiliran untuk dijadikan sebuah kalimat yang runtut, terdengar mudah tapi hasil yang didapat, diksi atau pilihan kata dari para subjek tidak menggambarkan pengetahuan yang dimiliki anak seusianya.

Subjek diminta untuk membuat dan membaca cerita bersambung yang kemudian membedah “masalah” dalam cerita yang dibuat juga membantu mereka memperoleh wawasan yang memungkinkan meningkatkan minat baca mereka dan untuk memahami substansi kajian dan melihat dari beberapa perspektif, hal ini sejalan dengan penelitian Ainia (2019), yaitu dengan menggunakan media Pizza Cerbung (cerita bersambung) dapat meningkatkan minat baca siswa dengan efektif dan efisien. Ketika ingin mengembangkan pola pikir dan ketrampilan dalam memberi alasan atau kemampuan untuk menganalisa situasi, mengaplikasikan pengetahuan pada situasi yang baru, memahami perbedaan kenyataan dengan opini dan membuat penilaian objektif, maka permainan ini bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi bagi subjek. Berikut adalah hasil *pretest* dan *posttest* siswa SMP Istiqlal Kudus pada kemampuan literasi:

Tabel 3 Hasil Skor Pre dan Post Test Literasi Siswa

No.	Nama/Inisial	Skor <i>Pretest</i> (Literasi)	Skor <i>Posttest</i> (Literasi)
1.	R	40	50
2.	I	50	60
3.	D	45	50
4.	G	40	40
5.	F	40	45
6.	N	45	45

Berdasarkan tabel 3, dari keenam subjek tersebut diperoleh hasil *posttest* mengalami peningkatan. Setidaknya 4 dari 6 subjek telah mengalami peningkatan nilai meskipun belum terlalu signifikan angka yang dicapainya. Dengan artian, bahwa perlakuan yang diterapkan kepada subjek cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa SMP Istiqlal Kudus. Setelah pelaksanaan *pretest* dan *posttest* terhadap subjek, maka selanjutnya dilakukan uji T-test sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil T-Test Paired Samples Statistics Literasi Siswa

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETESTL	43.3333	6	4.08248	1.66667
	POSTTESTL	48.3333	6	6.83130	2.78887

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh data mean mengalami peningkatan. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa mean mengalami peningkatan dari *pretest* ke *posttest* dengan gap 43.3333 ke 48.3333. Selanjutnya dilakukan uji korelasi dan hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Paired Samples Test Literasi Siswa

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	PRETESTL - POSTTESTL	-5.00000	4.47214	1.82574	-9.69322	-.30678	-2.739	5	.041

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh data Sig (2-tailed) sebesar 0,041 ($p < 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa penerapan *play therapy* terhadap kemampuan literasi Siswa SMP Istiqlal Kudus terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan pada masing-masing variabel. Media cerita bersambung ini dinyatakan berhasil dan cukup efektif dikarenakan perolehan nilai dari sebelum ke sesudah perlakuan mengalami peningkatan. Dengan demikian, perlakuan *play therapy* pada siswa SMP Istiqlal Kudus bisa menjadi referensi untuk penelitian berikutnya dan dapat dikembangkan lagi dengan menggunakan media pendukung lainnya.

Berdasarkan grafik 1, selama dilakukan intervensi *play therapy* terlihat adanya perkembangan literasi subjek pada level kognitif literasi seperti Teks Sastra, Teks Fiksi, dan

Teks Informasi. Terdapat beberapa kompetensi yang perlu dipenuhi subjek pada tiap level kognitif. Kompetensi yang memiliki tingkat perkembangan tertinggi adalah menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks fiksi dan teks informasi.

Pada intervensi *play therapy* yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan numerasi, subjek diajarkan untuk mengidentifikasi, menganalisis, menyelesaikan permasalahan dalam operasi hitung matematika. Kemampuan subjek dalam numerasi masih berada di bawah rata-rata usianya. Hal ini dikarenakan pembelajaran matematika di sekolah belum sepenuhnya menumbuhkan kemampuan numerasi siswa (Kusuma, 2020). Maka dari itu, peneliti menggunakan *play therapy* untuk memudahkan subjek dalam memahami operasi hitung dan soal-soal numerasi.

Sesi pertama digunakan peneliti untuk melihat sejauh mana kemampuan subjek dalam memahami operasi hitung. Subjek diminta untuk menjawab kuis mencongak dari penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Dengan menggunakan operasi hitung dasar, peneliti menemukan bahwa subjek ternyata masih kesulitan dalam menghitung dan hasilnya hampir semua subjek salah dalam menjawab soal. Untuk mengurangi kelemahan tersebut, peneliti mencoba memberi perlakuan *play therapy* dengan permainan teka-teki silang menggunakan media komputer agar suasana belajar siswa cukup bervariasi. Sejalan dengan penelitian Elfany, dkk (2023) yaitu terdapat peningkatan hasil belajar siswa dan ada pengaruh penggunaan Media Teka Teki Silang Matematika terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN Semolowaru 1 Surabaya. Berikut adalah hasil *pretest* dan *posttest* siswa SMP Istiqlal Kudus pada kemampuan numerasi:

Tabel 6 Hasil Skor Pre dan Post Test Numerasi Siswa

No.	Nama/Inisial	Skor <i>Pretest</i> (Numerasi)	Skor <i>Posttest</i> (Numerasi)
1.	R	30	30
2.	I	40	30
3.	D	15	35
4.	G	25	35
5.	F	30	30
6.	N	30	35

Berdasarkan tabel 7, beberapa subjek tersebut diperoleh hasil *posttest* mengalami peningkatan, namun sisanya cenderung tidak mengalami perubahan dan juga penurunan. Sejumlah 3 dari 6 subjek telah mengalami peningkatan nilai meskipun belum terlalu signifikan angka yang dicapainya. Untuk mengerahui apakah perlakuan tersebut efektif atau tidak, maka peneliti melakukan uji T-test pada hasil yang diperoleh tersebut. Berikut adalah hasil uji T-test yang diperoleh:

Tabel 7 Hasil T-Test Paired Samples Statistics Numerasi Siswa

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETESTN	28.3333	6	8.16497	3.33333
	POSTTESTN	32.5000	6	2.73861	1.11803

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh data mean mengalami peningkatan. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa mean mengalami peningkatan dari *pretest* ke *posttest* dengan gap 28.3333 ke 32.5000. Selanjutnya dilakukan uji korelasi dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 8 Hasil Paired Samples Test Numerasi Siswa

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETESTN - POSTTESTN	-4.16667	10.20621	4.16667	-14.87742	6.54409	-1.000	5	.363

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh data Sig (2-tailed) sebesar 0,363 ($p > 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa penerapan *play therapy* terhadap kemampuan numerasi Siswa SMP Istiqlal Kudus tidak terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan terhadap masing-masing variabel. Yang artinya tujuan dari perlakuan ini belum tercapai. Ketidaktercapaian tujuan ini terjadi karena waktu yang diberikan kepada peneliti terbatas dan subjek sering absen pada saat perlakuan dan pada saat diberi perlakuan, mereka tidak begitu memerhatikan, sehingga dampak yang dialami oleh siswa tidak signifikan. Suwarjo dan Elisa dalam Rasimin (2021) mengungkapkan bahwa apabila waktu tatap muka tidak mencukupi kemudian permainan terpotong di tengah jalan, maka akan menimbulkan kekecewaan bersama dan tujuan permainan tidak tercapai.

Demikian juga pada grafik 2, selama intervensi *play therapy* dilakukan, terlihat adanya perkembangan kemampuan numerasi subjek pada level kognitif numerasi seperti Relasi dan Fungsi (termasuk Pola Bilangan). Aljabar, Bilangan, Data dan Ketidakpastian, serta Geometris dan Pengukuran. Pada level kognisi Representasi belum ada peningkatan, sehingga perlu adanya treatment lain untuk mengatasi permasalahan tersebut. Serta diperlukan kompetensi yang bertujuan untuk memenuhi standar pada tiap level kognitif. Kompetensi yang memiliki tingkat perkembangan tertinggi adalah menggeneralisasi pola barisan bilangan dan konfigurasi objek pada aljabar dan menggunakan penjumlahan/pengurangan/perkalian/pembagian pecahan atau bilangan desimal, termasuk menghitung kuadrat dan kubik dari suatu bilangan desimal dengan satu angka di belakang koma. Selain itu operasi bilangan bulat pada teks bilangan juga memiliki tingkat perkembangan yang tertinggi.

Tekin dan Sezer (2017) menyatakan bahwa pengaplikasian *play therapy* di sekolah telah terbukti efektif dengan anak-anak yang diidentifikasi dengan berbagai kesulitan emosional dan perilaku. Bermain adalah alat yang optimal untuk anak-anak baik dalam pendidikan. Terapi bermain didefinisikan sebagai intervensi yang sesuai dengan perkembangan untuk anak.

Pada penelitian Islaeli dkk (2019) menyatakan bahwa adanya efektifitas *play therapy* pada anak yang mengalami kecemasan. Setelah diberikan *play therapy* kepada anak prasekolah terbukti dari hasil analisis pengaruh bahwa terjadi penurunan tingkat kecemasan pada anak. Tidak hanya pada kecemasan, *play therapy* juga efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa. Anak akan dapat mengalihkan rasa penat dalam permainan dan relaksasi melalui kesenangan bermain *game*. Dengan begitu anak mampu berpikir lebih aktif, kreatif dan imajinatif dalam memahami sesuatu.

Pada hasil penelitian Iskandar dan Indaryani (2020) didapatkan hasil peningkatan kemampuan interaksi sosial anak autisme sebelum dan sesudah *play therapy*. Melalui *play therapy* dapat mengembangkan dan memperluas sosialisasi, belajar untuk mengatasi persoalan yang timbul, mengenal nilai-nilai moral dan etika, belajar mengenal apa yang salah dan benar, serta bertanggung jawab terhadap sesuatu yang dibuatnya. Sejalan dengan penelitian tersebut, tidak

hanya pada anak autis tetapi pada subjek SMP terdapat perkembangan kemampuan literasi dan numerasi pada subjek.

Hasil penelitian ini sejalan dengan tujuan peningkatan literasi untuk pendidikan berkualitas yang disampaikan oleh Suragangga (2017) untuk menjadikan dunia pendidikan berkualitas, tentu sangat banyak faktor yang berkaitan dan saling memengaruhi. Salah satu upaya pemerintah menjadikan pendidikan berkualitas adalah melalui meningkatkan budaya literasi (membaca dan menulis). Literasi berfungsi untuk menghubungkan individu dan masyarakat, serta merupakan alat penting bagi individu untuk tumbuh dan berpartisipasi aktif dalam masyarakat. Dengan kemampuan literasi yang baik maka individu tersebut dapat berperan aktif dengan baik di masyarakat (Abidin dkk, 2018).

KESIMPULAN

Program Kampus Mengajar yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa di sekolah 3T khususnya SMP Istiqlal Kudus ini telah dilaksanakan dengan hasil yang cukup baik. Hal ini ditunjukkan oleh rangkuman hasil intervensi. Subjek merupakan siswa SMP dengan kemampuan literasi dan numerasi yang rendah, setelah diberikan intervensi dengan menggunakan *play therapy* menunjukkan beberapa perkembangan terutama pada kemampuan literasi subjek seperti menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks fiksi dan teks informasi dalam kemampuan literasi. Di sisi lain, subjek tidak mengalami peningkatan yang signifikan kemampuan numerasi, hanya meningkat di beberapa aspek tertentu seperti menggeneralisasi pola barisan bilangan dan konfigurasi objek pada aljabar dan menggunakan penjumlahan/pengurangan/perkalian/pembagian pecahan atau bilangan desimal, termasuk menghitung kuadrat dan kubik dari suatu bilangan desimal dengan satu angka di belakang koma. Tidak adanya peningkatan pada kemampuan numerasi ini diakibatkan karena waktu yang diberikan kepada peneliti terbatas dan subjek sering absen pada saat perlakuan dan pada saat diberi perlakuan, mereka tidak begitu memerhatikan, sehingga dampak yang dialami oleh siswa tidak signifikan. Bagi peneliti lainnya di masa yang mendatang, dapat menerapkan dan mengembangkan beberapa perlakuan seperti yang telah dibahas sebelumnya, agar hasilnya lebih maksimal. Terutama dalam peningkatan kemampuan numerasi siswa, agar waktu yang diberikan selama masa penelitian lebih panjang sehingga subjek dapat mengalami peningkatan yang signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. (2021). *Pebelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi, Matematika, Sains, Membaca dan Menulis*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ainia, K. (2019). Pengembangan Media Pizza Cerbung (Cerita Bersambung) untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas Idi SDN Gelam II Candi Sidoarjo. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 184-196.
- Fadhli, K., Nasrulloh, M. F., Huda, M. F., Latifah, S., C. Wasiatul, B., Putri, S. E., & Prasasti, M. A. (2023). Peningkatan Literasi Siswa melalui Edugames dengan Mading Art Question. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 40-46.
- Islaeli, I., Yati, M., Islamiyah, & Fadmi, F. R. (2020). *The effect of play puzzle therapy on anxiety of children on preschooler in Kota Kendari hospital*. *Enfermeria Clínica*, 30, 103–105.
- Iskandar, S., Indaryani. (2020). Peningkatan Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Autis Melalui Terapi Bermain Asosiatif. *Journal of Health Studies*. 4(2), 12-18.
- Jubaedah, Edah. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Persamaan dan Fungsi Kuadrat Melalui Model Cooperative Learning Tipe Make a Match. *Faktor : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(1), 104-113.
- Kottman, T. (2014). *Play therapy: Basics and beyond*. John Wiley & Sons.

- Kurniawan, R. Y. (2016). Identifikasi permasalahan pendidikan di Indonesia untuk meningkatkan mutu dan profesionalisme. *Konvensi Nasional Pendidikan Indonesia*, 1415-1420.
- Nasoha, S. R., Araiku, J., Yusup, M., & Pratiwi, W. D. (2022). Kemampuan Numerasi Siswa Melalui Implementasi Bahan Ajar Matematika Berbasis Problem Based Learning. *Indiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 49-61.
- Nawangsih, E. (2014). Play therapy untuk anak-anak korban bencana alam yang mengalami trauma (post traumatic stress disorder/ptsd). *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 1(2), 164-178.
- Nidawati, N. (2013). Belajar dalam perspektif psikologi dan agama. *PIONIR: Jurnal Pendidikan*, 4(1).
- Nuryanti, R. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Strategi Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bilangan Romawi Bagi Siswa Tunarungu Kelas Iv Sdlb (Penelitian Eksperimen dengan One Group Pretest Posttest Design Di SLB B Sukapura Kota Bandung). *JASSI ANAKKU*, 20(1), 40-51.
- Padmadewi, N. N., & Artini, L. P. (2018). *Literasi di sekolah, dari teori ke praktik*. Nilacakra.
- Ramadiani, N., & Nurwati, R. N. (2021). Penerapan Play Therapy pada Anak Selama Study From Home di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Kesejahteraan dan Pelayanan Sosial*, 155-171.
- Rasimin, & Yusra, A. (2021). Penerapan Play Therapy dalam Mengembangkan Interaksi Sosial Siswa di SMPN 8 Kota Jambi. *Connection: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 42-50.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan tujuan pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29-39.
- Witanto, J. (2018). Minat baca yang sangat rendah. *Publikasi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga*.