

PENGARUH ALAT PERAGA CALISTUNG TERHADAP TINGKAT PEMAHAMAN SISWA SD

Rospala Hanisah Yukti Sari

*Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, Palangkaraya, Kalimantan Tengah, Indonesia

*email: rospalahanisah@gmail.com

Abstrak

Pendidikan sekolah dasar merupakan pendidikan yang didapatkan anak sejak usia 7 tahun. Anak-anak yang masuk pada jenjang ini masih belum memiliki kemampuan dan kesiapan dalam menerima materi. Yang mereka tahu hanyalah bermain dan kegiatan menyenangkan lainnya. Calistung memiliki kepanjangan baca, tulis, dan hitung dimana anak akan diajarkan membaca, menulis, dan menghitung. Masalah yang ingin dicarikan solusi yaitu bagaimana metode efektif untuk menaikkan kapabilitas calistung pada siswa sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan calistung pada siswa kelas 4 SD Negeri 2 Kereng Bangkirai Tahun Pelajaran 2022/2023.

Kata Kunci: Calistung, Alat Peraga, Pemahaman, Siswa

Abstract

Elementary school education is education that children get from the age of 7 years. Children who enter this level still do not have the ability and readiness to receive material. All they know is playing and other fun activities. Calistung has an extension of read, write and count where children will be taught to read, write and count. The problem that you want to find a solution for is an effective method for increasing calistung capabilities in elementary school students. The purpose of this research is to improve calistung skills in grade 4 students at SD Negeri 2 Kereng Bangkirai for the 2022/2023 academic year.

Keywords: Calistung, Props, Understanding, Students

PENDAHULUAN

Tujuan dari tingkat pendidikan Sekolah Dasar yaitu memposisikan dasar dari kemampuan, tingkah laku, akhlak mulia serta memiliki kapabilitas keterampilan untuk hidup secara mandiri serta bertujuan untuk mencapai pendidikan pada tingkatan lebih lanjut. Untuk memperoleh tujuan dari pendidikan pada tingkat satuan pendidikan dasar diharapkan peran guru dalam kegiatan pembelajaran supaya siswa memotivasi siswa untuk belajar. Berdasarkan Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013 tentang Kerangka dasar dan Struktur Kurikulum SD menyatakan bahwa implementasi Kurikulum 2013 dilaksanakan melalui kegiatan pembelajaran dengan cara pendekatan tematik terpadu. Pengertian dari Tematik Terpadu antar mata pelajaran bisa pula terpadu dalam suatu mata pelajaran. Realita mengindikasikan bahwa beberapa materi yang menyokong suatu kapabilitas dalam matematika bisa dengan mudah melalui proses integrasi dalam satu tema yang mengintegrasikan beberapa dari mata pelajaran. Semua tema yang terdapat dalam buku ajar SD diintegrasikan ke berbagai mata pelajaran, termasuk mata pelajaran bahasa Indonesia dan matematika (Kuntarto, 2013). Kajian teoretis terhadap modul untuk SD Kelas IV menyimpulkan bahwa keterampilan Calistung tak akan berkembang secara maksimal jika faktor penghambat masih ada. Fenomena ini juga bias terjadi pada kelas I, II, dan III, dikarenakan di kelas-kelas tersebut sudah ada ketetapan bagi semua tema serta telah dilengkapi pada semua kompetensi dasar. Hal ini bermakna bahwa formulasi dari keterampilan Calistung di kelas-kelas tersebut juga kurang maksimal. Agar penerapan Kurikulum 2013 bisa menciptakan kapabilitas dalam Calistung secara maksimal dibutuhkan adanya penyokong. Penyokong tersebut diciptakan dalam bentuk petunjuk

operasional berdasarkan kepada pendekatan saintifik serta bimbingan teknik. Penyokong ini juga sangat dibutuhkan karena adanya komparasi yang sangat tajam antar peserta didik, karena kapabilitas awal mereka yang berbeda. Selain itu, belajar diharuskan terjadinya proses perubahan tindakan individu serta perubahan itu harus merupakan buah dari pengalaman (Saniah, 2019). Perbedaan cara berpikir antara otak anak dengan otak dewasa juga patut menjadi perhatian. Perbedaan otak anak dengan otak dewasa terletak pada bagaimana konsep tersebut disampaikan kepada peserta didik. Pada otak anak kegiatan belajar dengan suasana yang menyenangkan dan asyik seperti konsep bermain sangat dibutuhkan bagi seorang anak (Amalina, 2020). Berbagai metode yang mengutamakan belajar sambil bermain serta mengoptimalkan fungsi audio visual juga dapat mempermudah guru dalam melakukan variasi dalam mengatur proses pembelajaran serta memperkaya pengalaman siswa dalam belajar. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Romianto, dkk (2021) bahwa adanya *output* dalam kegiatan belajar matematika pada materi ukuran sudut dengan mengaplikasikan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) dibantu oleh media audio visual mengalami peningkatan.

Oleh karena itu, memperbanyak pengalaman secara nyata siswa dibutuhkan dalam memahami konsep materi terutama konsep calistung. Demikian juga ketika siswa mempelajari konsep matematika yang lain, terutama pada jenjang SD menggunakan benda konkrit seperti alat peraga sebagai jembatan dalam memahami suatu konsep. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Susilawati (2019) bahwa pemanfaatan alat peraga benda dapat diimplementasikan di kelas yang memiliki

cara berpikir konkrit untuk menciptakan sebuah pengalaman yang menyenangkan.

Alat peraga adalah setiap benda dan sarana yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran supaya bisa mendeskripsikan dan memudahkan peserta didik dalam proses memahami materi pelajaran (Juwairiah, 2013). Berbagai macam bentuk alat peraga digunakan dalam kegiatan pembelajaran khususnya pembelajaran Calistung. Salah satu media alat peraga yang dapat menjembatani pemahaman siswa terhadap suatu materi adalah media gambar. Menurut Yuce (2019) bahwa adanya peningkatan prestasi belajar ketika menggunakan media gambar pada pembelajaran matematika materi penjumlahan pecahan pada siswa Kelas V SD Negeri I Kumai Hilir.

Kemampuan awal di lapangan ketika sebelum mengimplementasikan kegiatan pembelajaran Calistung di salah satu SD di daerah Palangkaraya khusus kelas 4 yaitu masih banyak yang belum sesuai dengan implementasi yang dianjurkan. Minimnya pemanfaatan media untuk menggapai tujuan belajar secara optimal mengakibatkan siswa kelas 4 di salah satu SD di daerah Palangkaraya memiliki kapabilitas calistung yang rendah. Fenomena ini terindikasi dari hampir 64% siswa masih mengalami hambatan dalam Calistung. Dilihat dari skor yang didapatkan masih adanya nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah menjadi ketetapan yaitu 85. Kegiatan calistung di salah satu SD di daerah Palangkaraya terkhusus di kelas 4 masih belum optimal, dilihat dari peserta didik yang duduk di kelas 4 ini masih terlihat minim dalam kemampuan calistung. Kejadian ini mungkin disebabkan metode guru dalam penyampaian materi kurang tepat, minimnya penggunaan media, dan minimnya kapabilitas guru dalam membimbing calistung di kelas.

Persoalan terpenting bagi kegiatan pembelajaran adalah membangun metode belajar sehingga siswa beranggapan bahwa aktivitas pembelajaran mereka seperti bermain dan bahkan berbentuk permainan *games* (Musfiroh, 2005). *Games* dianggap dapat menyokong bagi munculnya stimulasi pada anak dalam upaya meningkatkan kapabilitas calistung seperti media bergambar yang terdapat dalam buku maupun poster dan lainnya. Media pembelajaran berupa permainan gambar atau alat peraga maupun kata-kata adalah metode yang efektif dalam kegiatan siswa mengenai Calistung. Dengan penggunaan gambar yang konkret peserta didik dapat lebih cepat dalam pemahaman konsep yang akan disampaikan.

Dengan demikian, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Alat Peraga Calistung terhadap Tingkat Pemahaman Siswa SD".

METODOLOGI

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan cara mengumpulkan informasi yang mendalam mengenai suatu kasus hingga mendoatkan sebuah kesimpulan. Alat pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan pengumpulan dokumen.

Penerapan Alat Peraga CALISTUNG Terhadap Peserta Didik SD Negeri 2 Kereng Bangkirai yang dilakukan dengan beberapa tahapan kegiatan yaitu: 1) Observasi awal dan sosialisasi kegiatan; 2) Pembuatan Alat Peraga Calistung; 3) Pelaksanaan mengajar calistung. 4) Pemberian tugas membaca, menulis, dan menghitung; 5) Melakukan brainstorming; 6) Penilaian; 7) Menyerahkan alat peraga calistung kepada wali kelas; dan 8) Publikasi; evaluasi, dan pelaporan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penjelasan Kegiatan

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada peserta didik ini, kami juga melibatkan kepala sekolah, guru dan peserta didik. Tujuan pembelajaran media calistung ini adalah:

1. Peserta didik dapat memahami dan menerapkan calistung dalam kehidupan sehari-hari.
2. Peserta didik mampu dengan mudah mengingat pembelajaran dengan metode penerapan alat peraga calistung.
3. Peserta didik mampu memiliki motivasi untuk meningkatkan kualitas belajar disekolah. Kegiatan dilaksanakan sebanyak 1 (satu) kali, yakni pada hari Senin, 22 Mei 2023.

Ada beberapa kegiatan yang dilaksanakan, yakni pelaksanaan pre test yaitu untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi tematik sebelum mengikuti pembelajaran, pelaksanaan post test yaitu untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi tematik setelah mengikuti pembelajaran, pemberian alat peraga calistung kepada pihak sekolah dan memberikan hadiah kepada siswa.

Sebelum dilaksanakan kegiatan observasi, mahasiswa melakukan silaturahmi sekaligus meminta persetujuan kepada Kepala Sekolah SD Negeri 2 Kereng Bangkirai yang bertempat di Jln. Anggrek No. 56 Kereng Bangkirai, Kelurahan Kereng Bangkirai, Kecamatan Sebangau Kota Palangka Raya Propinsi Kalimantan Tengah. Setelah proses diskusi dengan Kepala SD Negeri 2 Kereng Bangkirai, maka kegiatan pengabdian penerapan alat peraga calistung direncanakan dilaksanakan secara tatap muka langsung dengan peserta didik, Peserta yang akan hadir dalam pembelajaran tersebut berkisar antara 20 orang dalam satu ruangan.

Berbagai persiapan disusun, seperti memohon kerja sama antara peserta didik dan mahasiswa agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar, pencarian peserta didik, serta penerapan alat peraga calistung.

Tingkat Pemahaman Tentang Kegiatan Pembelajaran Yang Berlangsung

Seiring berjalannya waktu, pada Tanggal 22 Mei 2023 Pukul 07.00 WIB dilaksanakan kegiatan pembelajaran “Penerapan Alat Peraga Calistung” di SD Negeri 2 Kereng Bangkirai. Peserta didik yang hadir sebanyak 20 siswa yang diikuti oleh



kelas IV.

- Siswa yang memperhatikan
- Siswa yang tidak memperhatikan
- Siswa yang Berbicara Sendiri

Gambar 1. Grafik Kegiatan Siswa Selama Pembelajaran

Berdasarkan gambar 1, dapat diketahui bahwa mayoritas siswa yang memperhatikan dalam proses pembelajaran media alat tulis calistung yaitu sebanyak 75% atau sekitar 12 siswa, kemudian untuk siswa yang tidak memperhatikan sebanyak 25% atau sekitar 5 siswa, dan siswa yang berbicara sendiri sebanyak 15% atau sekitar 3 siswa.

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan pemberian pre test. Kegiatan pre test dilaksanakan dengan durasi sekitar 10 menit. Adapun pertanyaan yang diajukan kepada siswa saat pre-test yaitu:

- 1) Menurut anda, apakah pelajaran yang mudah?
- 2) Apakah anda suka membaca, menulis dan berhitung?
- 3) Mengapa anda memilih jawaban tersebut?
- 4) Apakah anda mengalami kesulitan saat membaca, menulis dan menghitung ?
- 5) Apa langkah yang anda Lakukan Ketika Kesulitan Belajar membaca, menulis dan berhitung?
- 6) Menurut anda, apa saja penerapan calistung dalam kehidupan sehari-hari?

Hasil pre test menunjukkan dimana siswa merasa berhitung itu merupakan pelajaran yang sulit untuk dipahami, tetapi beberapa siswa menganggap bahwa menulis dan membaca merupakan pelajaran yang gampang.



Gambar 2. Grafik Siswa yang Menyukai Pembelajaran Membaca, Menulis, dan Menghitung

- Ya
- Tidak

Berdasarkan Gambar 2, dapat diketahui bahwa mayoritas siswa menyukai pembelajaran calistung. Sebanyak 75% atau sekitar 15 siswa menyukai pelajaran calistung, tetapi 15% atau sekitar 5 siswa tidak menyukai pelajaran calistung. Adapun alasan mereka menyukai pelajaran calistung, diantaranya karena menganggap bahwa calistung sangat berperan dalam keseharian, membaca membuat kita dapat menambah wawasan, menulis melatih kita untuk mengekspresikan perasaan yang ada diri

kita baik sedih maupun senang, dan berhitung membantu kehidupan sehari-hari kita contohnya pada saat melakukan transaksi jual-beli.

Adapun alasan siswa yang tidak menyukai pembelajaran calistung, diantaranya karena sering lupa terhadap abjad dan angka, siswa juga kurang suka terhadap pelajaran membaca, menulis dan menghitung, dan juga menurut beberapa siswa pembelajaran calistung cukup membosankan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan penerapan dan pembelajaran alat peraga calistung pada siswa kelas IV di SD Negeri 2 Kereng Bangkirai terdapat beberapa siswa yang masih belum mencapai target yang diharapkan terhadap membaca menulis dan menghitung (calistung) sehingga memerlukan pelajaran tambahan maupun perhatian dari pendidik kepada beberapa peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada pihak terkait yang ada di Universitas Muhammadiyah Palangkaraya yang telah memberikan fasilitas bagi penerbitan jurnal ini.

REFERENSI

- Amalina, A. (2020). Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini di Masa Pandemi COVID-19 Tahun 2020. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 538. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.592>
- Depdiknas. (2000). *Permainan Membaca dan Menulis di Sekolah Dasar*. Jakarta : Depdiknas
- Hamalik, O.(1994). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bhakti.
- Juwairiah. (2013). *Alat Peraga dan Media Pembelajaran Kimia*. Stkip Bina Bangsa Getsempena. 4(1), 1-13.
- Kuntarto. (2013). *Pembelajaran Calistung*. Jambi: Program Studi PGSD FKIP Universitas Jambi.

- Musfiroh, T. (2005). *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas.
- Romianto, Rita Rahmaniati dan A'am Rifaldi Khunaifi. (2021) Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Audio Visual Di SDN-4 Pahandut. *Jurnal Hadratul Madaniyah*, 8(1), 64-72.
- Saniah, U.(2019). Peningkatan Prestasi Belajar Matematika dengan Metode Jarimatika Pada Materi Mengurutkan Bilangan Pada Siswa Kelas Iii Sdn 5 Madurejo Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Hadratul Madaniyah*, 6(2), 67-77.
- Susilawati. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada KD 3.6 Menjelaskan dan Menemukan Jaring-Jaring Bangun Ruang Sederhana (Kubus Dan Balok) Melalui Penggunaan Media Benda Konkret di Kelas V SD Negeri 5 Madurejo Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Hadratul Madaniyah*, 6(2), 35-43.
- Yuce. (2019). Pembelajaran Penjumlahan Pecahan Penyebut Berbeda Melalui Penggunaan Media Gambar Pada Siswa Kelas V SD Negeri I Kumai Hilir Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Hadratul Madaniyah*, 6(2), 78-86.