

MENINGKATKAN KEMAMPUAN CALISTUNG MELALUI PERMAINAN GAMBAR PADA SISWA SD NEGERI 9 HU'U TAHUN PEMBELAJARAN 2019/2020

¹Dyan Mardani, ²Nisaulhak

¹Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Yapis Dompu

²Guru SD Negeri 9 Hu'u Kabupaten Dompu

Abstract: *Calistung is a learning to read, write and count the beginning through play activities to absorb students' thoughts and desires with good writing and pronunciation. The research problem to be solved is how to improve the ability of calistung in elementary school students. The purpose of this study is to improve the ability of students of grade 1 calistung SD 9 Hu, u 2019/2020 Learning Year. The study was conducted in August 2019. This type of research is Classroom Action research. The design or design of this study uses the Hopskin action research scheme model. The research subjects consisted of 16 children. The research instrument used in this study used a tool to obtain data using observations and interviews with teachers. Problems in the preliminary study include the teacher only using the lecture and assignment methods, students feel bored because of monotonous activities and the absence of a game, not all children are active in learning so as not to achieve good learning outcomes. While the implementation of the first cycle of children is quite active in participating in learning activities although there are still children who are less active and do not understand the numbers and letters and lack of confidence of the children in participating in calistung activities so as to make learning outcomes less than 75%, therefore there is a need for a second cycle to improve learning outcomes or student achievement results. Based on the results of research in the second cycle, it can be concluded that calistung learning can be improved through classical drawing games of 16 children, 14 of which have reached mastery learning and only 2 children who have not completed their studies. From these calculations it can be seen that the classical learning completeness reaches 87.5% which means that learning can be said to work well.*

Keywords: *learning discipline, learning outcomes*

Abstrak: Calistung adalah suatu pembelajaran membaca, menulis dan berhitung permulaan melalui kegiatan-kegiatan bermain untuk menyerap pikiran perasaan dan kehendak siswa dengan tulisan serta pengucapan yang baik. Masalah penelitian yang ingin dipecahkan adalah bagaimana cara meningkatkan kemampuan calistung pada siswa sekolah dasar. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan calistung siswa kelas 1 SD Negeri 9 Hu,u Tahun Pembelajaran 2019/2020. Penelitian dilaksanakan bulan Agustus 2019. Jenis penelitian ini adalah penelitian Tindakan Kelas. Desain atau rancangan penelitian ini menggunakan model skema penelitian tindakan Hopskin. Subjek penelitian terdiri dari 16 anak. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan alat untuk mendapatkan data dengan menggunakan observasi dan wawancara dengan guru. Permasalahan pada studi pendahuluan diantaranya adalah guru hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan, siswa merasa jenuh karena kegiatan yang monoton dan tidak adanya suatu permainan, tidak semua anak aktif dalam pembelajaran sehingga tidak tercapainya hasil belajar yang baik. Sedang pelaksanaan siklus I anak cukup aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran walaupun masih ada anak yang kurang aktif dan belum paham tentang angka dan huruf serta kurang percaya diri anak di dalam mengikuti kegiatan calistung sehingga menjadikan hasil belajar kurang dari 75% maka dari itu perlu adanya siklus II untuk memperbaiki hasil belajar atau hasil prestasi siswa. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II dapat disimpulkan bahwa pembelajaran calistung dapat ditingkatkan melalui permainan gambar secara klasikal dari 16 anak terdapat 14 anak telah mencapai ketuntasan belajar dan hanya 2 anak yang tidak tuntas belajarnya. Dari perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa ketuntasan belajar klasikal mencapai 87,5 % yang berarti bahwa pembelajaran dapat dikatakan berhasil dengan baik..

Kata kunci: *kedisiplinan belajar, hasil belajar*

I. PENDAHULUAN

Tujuan tingkat pendidikan satuan dasar adalah meletakkan dasar kecerdasan pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Untuk mencapai tujuan pendidikan tingkat satuan pendidikan dasar dituntut peran guru dalam proses pembelajaran agar siswa

memiliki keseimbangan antara kognitif, afektif dan psikomotorik. Pada satuan tingkat sekolah dasar, siswa merupakan anak didik yang perlu untuk di arahkan, dikembangkan, dan dijembatani ke arah perkembangannya yang bersifat kompleks. Maka dari itu pendidikan di sekolah dasar pada hakekatnya merupakan pendidikan yang lebih mengarahkan dan lebih banyak

memotivasi siswa untuk belajar (Heri, 2003).

Berdasarkan pada Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013 tentang Kerangka dasar dan Struktur Kurikulum SD dinyatakan bahwa pelaksanaan Kurikulum 2013 dilakukan melalui pembelajaran dengan pendekatan tematik terpadu. Pengertian Tematik Terpadu dapat terpadu antarmatapelajaran dapat pula terpadu dalam satu matapelajaran. Kenyataan menunjukkan bahwa tidak semua materi yang mendukung suatu kompetensi dalam matematika dapat dengan mudah diintegrasikan dalam suatu tema yang mengintegrasikan beberapa matapelajaran. Setiap tema dalam buku ajar untuk SD Kelas I memadukan berbagai matapelajaran, termasuk bahasa Indonesia dan matematika (Kuntarto, 2013). Kajian teoretis terhadap buku ajar untuk SD Kelas I memberi kesimpulan bahwa keterampilan membaca, menulis, dan berhitung tidak akan tumbuh secara maksimal. Hal ini akan terjadi juga pada kelas II dan III, mengingat bahwa di kelas-kelas tersebut sudah ditetapkan seluruh tema dan sudah dilengkapi seluruh kompetensi dasar. Ini berarti bahwa pembentukan keterampilan membaca, menulis, dan berhitung di kelas-kelas tersebut juga tidak maksimal.

Supaya implementasi Kurikulum 2013 dapat menumbuhkan keterampilan membaca, menulis, dan berhitung secara maksimal perlu adanya penguatan. Penguatan tersebut diwujudkan dalam panduan yang operasional berbasis pendekatan saintifik dan bimbingan teknik. Penguatan ini juga sangat diperlukan karena perbedaan yang kadangkadang sangat tajam antarpeserta didik karena kemampuan awal mereka yang tidak sama. Peserta didik kelas 1 SD tidak semuanya berasal dari Taman Kanak-kanak (TK), bahkan sebagian besar peserta didik kelas 1 tidak berasal dari Taman Kanak-kanak. Selain itu, latar belakang mereka yang berbeda-beda lingkungan, budaya, dan sebagainya.

Berdasarkan hakikat pembelajaran membaca, menulis dan berhitung di atas, yang terjadi dilapangan pelaksanaan pembelajaran membaca, menulis dan berhitung permulaan yang terjadi di SD Negeri 9 Hu'u khusus kelas 1 masih belum sesuai dengan pelaksanaan yang dianjurkan. Kurangnya penggunaan media untuk mencapai tujuan belajar yang maksimal mengakibatkan siswa kelas satu di SD Negeri 9 Hu'u memiliki kemampuan calistung yang rendah. Hal ini terlihat hampir 64% siswa masih kesulitan untuk membaca, menulis dan berhitung dan ditunjukkan dari nilai yang diperoleh masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditetapkan yaitu 85.

Pembelajaran membaca, menulis dan berhitung atau biasa disingkat dengan calistung di SD Negeri 9 Hu'u khususnya di kelas 1 belum berjalan secara maksimal, di

lihat dari siswa yang sekarang duduk di kelas 2 masih terlihat lemah dalam membaca, menulis dan berhitung, hal ini mungkin disebabkan karena cara guru mengajar dalam menyampaikan materi, kurangnya media yang digunakan, dan kurangnya kemampuan guru dalam mengajarkan calistung di kelas.

Belajar membaca, menulis, berhitung, dan bahkan sains kini tidaklah perlu dianggap tabu bagi anak usia dini. Persoalan terpenting adalah merekonstruksi cara untuk mempelajarinya sehingga siswa menganggap kegiatan belajar mereka tak ubahnya seperti bermain dan bahkan memang berbentuk sebuah permainan (Musfiroh, 2005). Permainan yang dianggap dapat mendukung terciptanya rangsangan pada anak dalam meningkatkan kemampuan calistung yaitu permainan bergambar seperti gambar yang terdapat pada buku atau poster dan lainnya.

Peserta didik di usia sekolah dasar awal merupakan peralihan dalam pola belajar dari pendidikan sebelumnya. media pembelajaran berupa permainan gambar yang berisikan gambar-gambar yang nyata atau konkret maupun kata-kata merupakan alat yang efektif dalam membelajarkan siswa mengenai membaca, menulis dan menghitung. Dengan menggunakan gambar yang konkret peserta didik lebih cepat memahami konsep yang akan disampaikan. Sejalan dengan perkembangan kognitif seseorang menurut terjadi melalui tiga tahap yaitu tahap enaktif, tahap ikonik, dan tahap simbolik. Penggunaan media gambar termasuk pada tahap ikonik yaitu tahap siswa telah tumbuh, dapat menggunakan imajinasi, gambar, atau ikon untuk memahami dunia dan mengguna-kannya untuk membantu mereka berpikir (Heri, 2003).

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka peneliti merumuskan judul, "Meningkatkan Kemampuan Calistung Melalui Permainan Gambar di SD Negeri 9 Hu'u Tahun Pembelajaran 2019/2020.

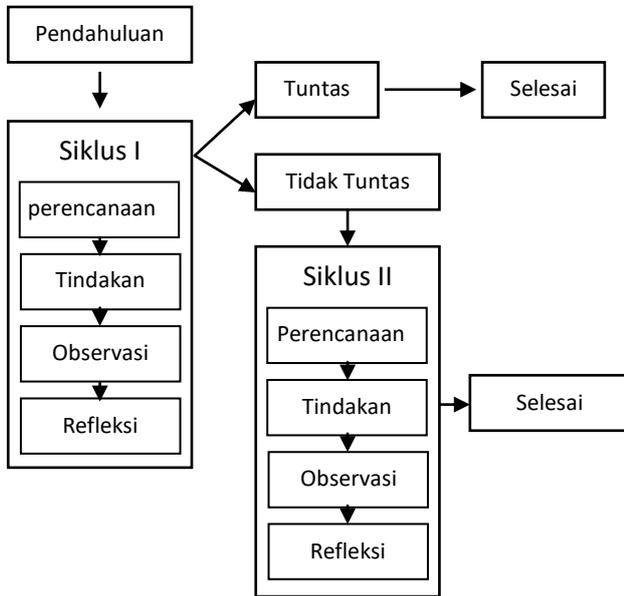
II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang menjadi dasar dalam penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas) atau lazimnya dikenal dengan Classroom Action Research (CAR). Menurut Arikunto (2012) bahwa: "penelitian tindakan kelas merupakan penelitian atau kajian secara sistematis dan terencana yang dilakukan oleh peneliti atau praktisi (dalam hal ini guru), untuk memperbaiki pembelajaran dengan jalan mengadakan perbaikan atau perubahan dan mempelajari akibat yang ditimbulkan".

Penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus di SD Negeri 9 Hu'u Tahun pembelajaran 2019/2020. Subjek penelitian kelas 1 yang terdiri dari 16 siswa. Desain atau rancangan penelitian ini menggunakan model skema penelitian tindakan Hopkins, yaitu suatu penelitian

tindakan kelas yang terdiri dari empat fase meliputi perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*).

Desain atau rancangan penelitian Hopkins dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Prosedur atau langkah-langkah penelitian ini meliputi:

1. *Studi Pendahuluan*

Sebagai langkah awal sebelum pelaksanaan siklus, terlebih dahulu dilakukan studi pendahuluan dengan tujuan untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan tujuan penelitian. Tindakan pendahuluan dalam penelitian ini adalah :

- a) Mengadakan observasi kelas dan mengadakan wawancara dengan guru kelas untuk mengetahui masalah-masalah yang dihadapi oleh guru kelas.
- b) Menentukan jadwal penelitian.

2. *Perencanaan*

Dalam tahap ini peneliti melakukan fase-fase antara lain: peneliti membuat rancangan SKH (Satuan Kegiatan Harian) serta menyiapkan materi pembelajaran calistung dengan media gambar.

3. *Menetapkan pelaksanaan observasi*

4. *Pelaksanaan/Tindakan*

Tindakan yang dilakukan dalam tahap ini adalah peneliti berperan sebagai guru kelas dan melaksanakan rencana penelitian yang telah disusun yaitu meningkatkan kemampuan calistung pada anak kelompok B melalui permainan gambar, dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a) Mengajak siswa duduk melingkar sambil bernyanyi.
- b) Bercerita tentang pembelajaran calistung dengan diselingi bertepuk tangan.
- c) Mengajak anak melaksanakan pembelajaran calistung melalui permainan gambar

d) Pada saat siswa melaksanakan kegiatan, guru mengamati secara individual.

e) Mengevaluasi kegiatan pembelajaran calistung dengan cara observasi dan wawancara kepada guru

5. *Pengamatan / Observasi*

Kegiatan observasi ini dilaksanakan bersama-sama dengan pelaksanaan tindakan berlangsung. Dalam penelitian ini yang diobservasi adalah pelaksanaan meningkatkan kemampuan calistung pada anak kelompok B melalui permainan gambar. Selanjutnya peneliti mencatat hal-hal yang terjadi pada saat pelaksanaan pembelajaran, yang meliputi:

- a) Kemampuan anak dalam menghitung dan menjumlah gambar buah-buahan.
- b) Kemampuan anak dalam menulis angka
- c) Kemampuan anak dalam menulis kata/nama buah yang ada dalam gambar.
- d) Kemampuan anak dalam membaca nama buah-buahan.

6. *Refleksi*

Refleksi adalah upaya mengkaji dan memikirkan dampak dari suatu tindakan. Menurut Waseso (dalam Arikunto, 2012) tahap refleksi meliputi beberapa komponen yaitu menganalisis, mensintesis, memahami, menerangkan dan menyimpulkan hasil yang digunakan sebagai dasar pemikiran untuk tindakan selanjutnya. Dasar refleksi yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis hasil- hasil yang diperoleh dari observasi dan hasil wawancara yang digunakan untuk mengetahui keberhasilan peneliti dalam proses meningkatkan calistung melalui permainan gambar.

Dalam penelitian ini kriteria kesuksesan atau keberhasilan berupa skor yang merupakan batas minimal dimana prestasi siswa dianggap memenuhi syarat untuk sukses. Rerata pencapaian kriteria kesuksesan atau ketuntasan belajar siswa secara individu dengan rumus sebagai berikut :

$$N = \frac{\text{Skor perolehan individu}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan :

N = Jumlah skor yang diperoleh oleh siswa

Dalam Depdiknas (Arikunto, 2012) untuk mencari kriteria kesuksesan atau ketuntasan belajar siswa secara klasikal dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{n}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Presentase ketuntasan belajar siswa

n = Jumlah anak yang mencapai kesuksesan

N = Jumlah Subjek penelitian

Penghitungan dalam penelitian ini didasarkan pada hasil prestasi siswa sebelum penelitian atau pra siklus dan

nilai hasil kerja siswa akan menentukan langkah yang akan diambil selanjutnya. Jika hasil akhir dibawah 75 % maka dilakukan revisi atau perbaikan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan alat untuk mendapatkan data dengan menggunakan observasi. Tehnik observasi yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan terhadap objek. Penelitian ini menggunakan metode observasi secara langsung. Hadi (1991) mengatakan, pengamatan langsung adalah pengamatan yang dilakukan tanpa perantara terhadap objek yang diteliti. Adapun hasil observasi penelitian ini dinilai melalui daftar isian sebagai berikut:

Tabel 1. Indikator Penilaian Calistung Siswa

No	Jenis Kegiatan	Aspek yang diobservasi	Penilaian		
			1	2	3
1.	Menghitung dan menjumlah gambar buah-buahan	Anak mampu menghitung dan menjumlah gambar buah-buahan			
2.	Menulis kata	Anak mampu menulis kata yang sesuai gambar buah dengan benar			
3.	Membaca	Anak mampu membaca dengan lancar			
4.	Menulis angka	Anak mampu menulis angka dengan benar			

Cara pemberian skor pada kegiatan observasi menggunakan dasar sebagai berikut adalah :

- Skor 3 diberikan pada anak didik yang baik dalam menyelesaikan kegiatan pembelajaran calistung pada tiap aspek yang diobservasi.
- Skor 2 diberikan pada anak didik yang cukup baik dalam menyelesaikan kegiatan pembelajaran calistung pada tiap aspek yang diobservasi.
- Skor 1 diberikan pada anak didik yang kurang baik dalam menyelesaikan kegiatan pembelajaran calistung pada tiap aspek yang diobservasi.

Sehubungan dengan hal tersebut maka dibuatkan tingkatan penilaian sebagai dasar pada penghitungan ketuntasan sebagai berikut :

- Nilai 10 - 12 = baik
- Niali 8 - 9 = cukup
- Nilai 4 - 7 = kurang

Berdasarkan tingkatan penilaian tersebut di atas, maka dalam penghitungan ketuntasan klasikal hanya anak yang mendapatkan nilai baik saja. Adapun untuk anak yang mendapatkan nilai cukup apalagi kurang tidak dimasukkan dalam penghitungan prosentase ketuntasan

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Di bawah ini merupakan tabel hasil rekapitulasi penilaina ketuntasan calistung siswa berdasarkan observasi sesuai tahapan penelitian, mulai dari studi pendahuluan dampai pada siklus I dan II.

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Studi Pendahuluan

No	Siswa	Indikator				Total Skor	K
		1	2	3	4		
1	S ₁	3	3	3	2	11	T
2	S ₂	3	3	2	2	10	T
3	S ₃	3	2	2	2	9	BT
4	S ₄	3	3	1	1	8	BT
5	S ₅	3	3	3	3	12	T
6	S ₆	3	3	2	1	9	BT
7	S ₇	2	2	2	1	7	BT
8	S ₈	3	3	2	3	11	T
9	S ₉	3	2	1	1	7	BT
10	S ₁₀	3	2	2	2	9	BT
11	S ₁₁	3	3	2	2	10	T
12	S ₁₂	3	2	2	2	9	BT
13	S ₁₃	2	2	1	1	6	BT
14	S ₁₄	3	3	2	2	10	T
15	S ₁₅	3	3	2	2	10	T
16	S ₁₆	3	2	1	1	7	BT

Keterangan: K=ketuntasan, T=tuntas, BT=belum tuntas

Berdasarkan tabel 3 di atas, maka dapat dihitung prosentase ketuntasan sebesar 43.75 % dengan jumlah siswa 7 orang. Sedangkan yang belum tuntas sebesar 56.25% dengan jumlah siswa 9 orang.

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Siklus I

No	Siswa	Indikator				Total Skor	K
		1	2	3	4		
1	S ₁	3	3	3	2	11	T
2	S ₂	3	3	2	2	10	T
3	S ₃	3	3	3	2	11	T
4	S ₄	3	3	3	2	11	T
5	S ₅	3	3	3	3	12	T
6	S ₆	3	3	3	2	11	T
7	S ₇	2	2	2	2	8	BT
8	S ₈	3	3	2	3	11	T
9	S ₉	3	2	2	2	7	BT
10	S ₁₀	3	3	2	2	9	T
11	S ₁₁	3	3	2	2	10	T
12	S ₁₂	3	3	2	2	10	BT
13	S ₁₃	3	2	2	2	9	BT
14	S ₁₄	3	3	2	2	10	T
15	S ₁₅	3	3	2	2	10	T
16	S ₁₆	3	2	2	2	9	BT

Keterangan: K=ketuntasan, T=tuntas, BT=belum tuntas

Tabel 4 menunjukkan prosentase ketuntasan sebesar 68.75 % dengan jumlah siswa 11 orang. Sedangkan yang belum tuntas sebesar 31.25% dengan jumlah siswa 5 orang.

Tabel 5. Hasil Rekapitulasi Siklus I

No	Siswa	Indikator				Total Skor	K
		1	2	3	4		
1	S ₁	3	3	3	2	11	T
2	S ₂	3	3	2	2	10	T
3	S ₃	3	3	3	2	11	T
4	S ₄	3	3	3	2	11	T
5	S ₅	3	3	3	3	12	T
6	S ₆	3	3	3	2	11	T
7	S ₇	3	3	2	2	10	T
8	S ₈	3	3	2	3	11	T
9	S ₉	3	2	2	2	7	BT
10	S ₁₀	3	3	2	2	9	T
11	S ₁₁	3	3	2	2	10	T
12	S ₁₂	3	3	3	2	11	T
13	S ₁₃	3	3	2	2	9	T
14	S ₁₄	3	3	2	2	10	T
15	S ₁₅	3	3	2	2	10	T
16	S ₁₆	3	2	2	2	9	BT

Keterangan: K=ketuntasan, T=tuntas, BT=belum tuntas

Tabel 5 menunjukkan prosentase ketuntasan sebesar 87.5 % dengan jumlah siswa 14 orang. Sedangkan yang belum tuntas sebesar 12.5% dengan jumlah siswa 5 orang.

2. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan calistung melalui permainan gambar pada siswa kelas 1 SD Negeri 9 Hu'u Tahun Pembelajaran 2019/2020. Pembelajaran calistung melalui permainan gambar dikatakan tuntas jika dikelas tersebut telah terdapat minimal 75 % siswa telah mencapai dengan nilai baik yaitu 10 - 12.

Di dalam penelitian ini telah dikemukakan pendapat atau gagasan bahwa untuk mencapai hasil yang maksimal seorang guru hendaknya menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan sistem pembelajaran di sekolah dasar. Adanya permainan atau media gambar diharapkan dapat membantu siswa untuk memusatkan perhatian. Hal ini didukung oleh pendapat Hamalik (1994 :15) menyatakan "Salah satu manfaat media pendidikan termasuk media gambar adalah membantu tumbuhnya pengertian." Dengan demikian media atau permainan gambar dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca, menulis dan berhitung bagi siswa sekolah dasar.

Fakta di dalam penelitian ini siswa tidak langsung mencapai ketuntasan belajar pada siklus I, sehingga diperlukan perbaikan hasil belajar pada siklus II. Kendala atau hambatan yang terjadi pada siklus I adalah anak belum paham terhadap angka maupun abjad tetapi guru dengan sabar membimbing, mengarahkan dan memberi

motivasi kepada siswa kelompok B sedang perbaikan pada siklus II didasarkan hasil refleksi pelaksanaan atau tindakan pada siklus I dengan memperhatikan kekurangan dan kelebihan pada siklus I.

Pada aktifitas berhitung, dalam hal ini siswa diberi kesempatan untuk memahami proses menghitung dan menjumlah gambar buah-buahan yang terdapat pada lembar kerja. Selanjutnya siswa dengan pengamatan dan bimbingan guru mengerjakan dengan cara anak mengikuti permainan awal yaitu menempelkan kertas bergambar dan setelah itu siswa diajak menghitung gambar buah-buahan pada kotak pertama dan menulis angka dibawah kotak tersebut dan dilanjutkan menghitung serta menulis pada kotak kedua sampai pada kotak keenam. Siswa tampak tenang dan berusaha memahami apa yang harus dikedakan secara mandiri, yakni sesuai dengan kemampuan masing masing. Sementara guru membimbing siswa dalam memahami kegiatan tersebut, karena ada beberapa siswa yang masih ragu-ragu dan bingung dalam memahaminya. Menurut hasil wawancara dengan guru kelompok B bahwa tahap berhitung dapat menumbuhkan kecerdasan sendiri. Hal ini didukung oleh pendapat Schimidt (2005:47) menyatakan bahwa, " ketika mencoba mengenali kecerdasan sendiri. Siswa akan bereksperimen dan membuat kesalahan dan kecerdasan itu dilambangkan dengan angka-angka clan lambang-lambang matematika."

Pada aktifitas menulis angka, dalam hal ini siswa dilatih untuk dapat menulis angka dengan benar dan mengetahui hubungan antara bunyi dan tulisan (Depdiknas, 2000). Cara siswa menulis angka ini terlebih dahulu siswa menghitung gambar buah-buahan pada kotak-kotak yang ada pada lembar kerja. Pada aktifitas ini berlangsung tertib dan tidak timbul kegaduhan, siswa terlihat aktif dalam menulis angka ke tempat yang telah disediakan yaitu yang ada di lembar kerja, namun masih ada beberapa siswa yang masih mengutarakan apakah betul tulisannya. Untuk siswa tersebut guru berusaha mendekati dan memberikan pujian atau pengarahan. Beberapa siswa lain yang terlihat aktif dalam menulis juga memberikan penjelasan kepada teman yang belum mengerti.

Sedang dalam aktifitas menulis kata, siswa berusaha menulis kata yang sesuai dengan gambar. Adapun cara siswa mengerjakan kegiatan ini dengan cara guru terlebih dahulu menyebut ciri-ciri buah-buahan yang ada pada tiap kotak dan jika siswa dapat menyebut buah yang sesuai dengan gambar, guru mengajak siswa menulis kata-kata tersebut dengan bimbingan atau guru menyebut huruf-huruf yang harus ditulis siswa. Dalam hal ini anak mulai menyusun hubungan antara tulisan dan gambar atau bunyi. Pada kegiatan ini anak juga sangat senang

karena mereka dapat menulis sesuai dengan gambar buah-buahan yang mereka sukai. Guru juga memberi pengarahannya kepada siswa yang belum bisa menulis kata yang sesuai dengan gambar sehingga mereka juga dapat merasakan kesenangan yang dialami oleh teman-teman mereka lainnya. Dari hasil wawancara dengan guru dengan pembelajaran menulis dan melihat gambar dapat memudahkan untuk mengingat pembelajaran. Hal ini didukung oleh Depoter (dalam Musfiroh, 2005:78) yang mengatakan bahwa "menulis merupakan aktifitas seluruh otak yang menggunakan belahan otak kanan dan otak kiri, sehingga menulis akan dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman".

Pada aktifitas membaca, siswa berusaha membaca kata yang ada pada lembar kerja dan menyusun isyarat dari tanda yang berupa gambar. Siswa melakukan kegiatan membaca ini dengan cara siswa membaca sambil menunjuk huruf atau kata yang sesuai dengan ucapan dan sesuai dengan gambar yang dimaksud. Pada kegiatan ini masih ada sebagian siswa membaca bukan berdasarkan tulisan tetapi berdasarkan gambar yang dilihatnya. Tetapi diharapkan siswa dapat memahami antara gambar dan tulisan sehingga dapat mudah dibaca. Dengan media gambar hampir seluruh siswa dapat membaca mencapai 87.5%. Berikut ini dapat dilihat rekapitulasi hasil calistung:

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Studi Pendahuluan, Siklus I dan Siklus II

No.	Tahapan Penelitian	Siswa / Ketuntasan (%)
1.	Studi Pendahuluan	7 siswa 43.75%
2.	Siklus I	11 siswa 68.75%
3.	Siklus II	14 Siswa 87.5%

Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat dilihat bahwa kemampuan calistung siswa dapat ditingkatkan melalui permainan gambar. Hal ini penting bagi persiapan siswa untuk memasuki jenjang tingkatan atas sekolah dasar.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran calistung dapat ditingkatkan dengan melalui permainan gambar dengan cara siswa menghitung gambar buah nanas dan wortel kemudian menulis angka tersebut di bawah gambar buah nanas dan wortel yang sudah

dihitung. Siswa juga diajak menghitung bentuk geometri yang sama bentuknya kemudian menulis angka ke dalam tempat yang tersedia. Dalam hal kegiatan menulis kata, siswa terlebih dahulu melihat dan memperhatikan gambar buah semangka, buah jeruk, buah mangga dan buah anggur. Kemudian siswa menulis kata di bawah masing-masing buah-buahan tersebut. Setelah itu guru mengajak anak untuk membaca nama-nama buah-buahan melalui media gambar. Di dalam menulis kata siswa diajak menulis nama sendiri ke kertas yang berbentuk kalung. Kemudian siswa diajak bertukar nama setelah itu satu persatu siswa membaca dan mencari nama masing-masing. Hasil dari aktifitas siswa secara klasikal di mana rata-rata aktifitas siswa tergolong dalam kategori baik (lihat Tabel 2), sehingga secara keseluruhan menunjukkan bahwa pembelajaran calistung melalui permainan gambar sebagian besar siswa dapat mengikuti setiap tahapnya dengan baik.

B. Saran

1. Bagi sekolah agar menyarankan dan menerapkan metode permainan untuk kegiatan belajar mengajar khusus pembelajaran calistung sehingga dapat mewujudkan prinsip dasar belajar melalui bermain dan bermain seraya belajar.
2. Guru hendaknya memulai setiap pembelajaran di sekolah setiap harinya dengan metode yang menyenangkan bagi siswa yaitu metode belajar sambil bermain sehingga siswa tidak merasa bosan di kelas.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, dkk. 2012. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara
- Depdiknas. 2000. Permainan Membaca dan Menulis di Sekolah Dasar. Jakarta : Depdiknas
- Hadi, S. 1991. Metodologi Research. Jogjakarta : Andi Offset
- Hamalik, O.1994. Media Pendidikan. Bandung: Citra Aditya Bhakti
- Hidayat, Heri.2003. Aktifitas Mengajar Anak. Bandung. Katarsis.
- Kuntarto. 2013. Pembelajaran Calistung. Jambi: Program Studi PGSD FKIP Universitas Jambi.
- Musfiroh,T. 2005. Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan. Jakarta: Depdiknas.