

PENGEMBANGAN MEDIA UPINCA (ULAR PINTAR CERIA) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN CALISTUNG SISWA

Development Of Upinca (Cheerful Smart Snake) To Improve Students Calistung Skills

RATU FAKHRIYAH AZZAHRA¹, ENUNG NUGRAHA², MANSUR³,

¹ Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. e-mail: ratufakhriyahazzahra@gmail.com

² Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. e-mail: enungnugraha10@gmail.com

³ Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. e-mail: mansur@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan membaca, menulis, berhitung (calistung) siswa kelas II SDN Bakung Turus. Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengetahui kelayakan media upinca dan 2) mengetahui keefektifan media upinca dalam meningkatkan kemampuan calistung pada siswa kelas II SDN Bakung Turus dan 3) mengetahui respon siswa terhadap media upinca. Metode penelitian yang digunakan berupa penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara, angket, tes kemampuan calistung, observasi dan instrumen validasi pakar materi dan media. Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa : 1) media upinca memperoleh nilai kelayakan dari validator sebesar 91% dengan kategori sangat layak, 2) setelah diujicobakan pada siswa kelas II SDN Bakung Turus media upinca dapat meningkatkan kemampuan calistung siswa, hal ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata nilai pre test 39,1 menjadi post test 80,8 dan 3) siswa memberikan respon yang sangat positif terhadap media upinca.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Media Upinca (ular pintar ceria), Kemampuan Calistung.

Abstract. *This study is motivated by the low ability to read, write, count of the second-grade students of SDN Bakung Turus. The aims of this study are: to 1) determine the feasibility of upinca media and 2) determine the effectiveness of upinca media in improving read, write, count abilities in class II students of SDN Bakung Turus and 3) determine student responses to upinca media. The research method used is research and development (R&D) with a 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate). Data collection techniques were used in the form of interviews, questionnaires, read, write, count ability tests, observations, and validation instruments of material and media experts. The results of this research and development show that: 1) Upinca media obtained a feasibility value from the validator of 91% with a very feasible category, 2) after being tested on second-grade students at SDN Bakung Turus, Upinca media could improve students' read, write, count abilities, this can be seen from the increase in the average pre-test score was 39.1 to post-test 80.8 and 3) students gave a very positive response to Upinca media.*

Keywords: *Learning Media, Media of Upinca (cheerful smart snake), Calistung Ability.*

PENDAHULUAN

Membaca, menulis, dan berhitung merupakan salah satu aktivitas yang paling penting dalam hidup dan dapat dikatakan bahwa semua proses belajar didasarkan pada kemampuan membaca, yaitu memahami. Calistung adalah tahapan dasar orang bisa mengenal huruf dan angka. Melalui membaca orang akan mudah menyerap informasi, melalui menulis akan melatih kemampuan motorik halus di sekitar tangan atau jari, dengan menghitung akan meningkatkan kemampuan otak dalam mengola informasi (Andre, 2015).

Media belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Sumiharsono, 2017). Kreativitas merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran dan guru dituntut untuk mendemonstrasikan dan menunjukkan proses kreativitas tersebut (Juhji, 2016). Menurut Tejo Nurseto (2011) menyatakan bahwa guru seyogyanya mampu memilih dan mengembangkan media yang tepat. Media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik akan memberikan kemudahan kepada peserta didik, dalam menangkap informasi yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Mamnuatil Adawiyah selaku wali kelas II di SDN Bakung Turus, ditemukan suatu permasalahan yaitu rendahnya kemampuan peserta didik kelas II terhadap materi membaca, menulis, berhitung (calistung). Permasalahan yang ditemukan pada saat kegiatan belajar yaitu masih adanya peserta didik yang mengalami kesulitan dalam membaca sebuah kata menjadi kalimat, dalam menulis kalimat masih ada kata yang tertinggal serta mengalami kesulitan dalam operasi hitung, sehingga siswa mengalami kekeliruan saat mendapati sebuah pertanyaan berbetuk latihan, yang diberikan oleh guru. Rendahnya kemampuan calistung dipengaruhi oleh beberapa faktor.

Di antara faktor-faktor tersebut meliputi tidak adanya usaha untuk berlatih dari peserta didik, peserta didik kurang terfokus pada materi saat

pembelajaran berlangsung dan lebih ingin menghabiskan waktunya untuk bermain, berdasarkan kebutuhan media peserta didik juga masih membutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan calistung peserta didik. Berdasarkan pengamatan terhadap lingkungan sekitar, peneliti mendapati peserta didik yang belum lancar membaca sebuah kalimat, dan masih kesulitan dalam operasi hitung. Faktor lain yaitu kurangnya bimbingan dari keluarga, sehingga anak lebih sering menghabiskan waktu untuk bermain ketika di rumah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti menemukan bahwa peserta didik cenderung mengharapkan media pembelajaran menarik yang dapat menggabungkan antara bermain dan belajar. Bermain dan belajar tidak dapat dipisahkan. Bermain adalah pekerjaan anak. Melalui permainan akan memberikan begitu banyak kesempatan untuk mengajarkan berbagai hal yang ingin kita tingkatkan pada anak, entah soal budi pekerti, matematika, membaca dan menulis (Shoba, 2009).

Penggunaan media pembelajaran dapat memperlancar proses pembelajaran dan mengoptimalkan hasil belajar. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media permainan ular tangga. Permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan ular tangga dibagi dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak digambar sejumlah "tangga" dan "ular" yang menghubungkannya dengan kotak lain (Yumarlin, 2013). Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan (Rora, 2019).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Qamariyah (2020) pengembangan alat permainan edukatif ular tangga dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa, dan permainan edukatif tersebut layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran. Selain itu, pada tahun 2017, Wati pernah melakukan penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa dan guru mampu memberikan motivasi dan percaya diri siswa sehingga kemampuan berbicara siswa meningkat (Wati, 2017). Peneliti tertarik melakukan inovasi dalam pembelajaran melalui pengembangan media upinca untuk meningkatkan kemampuan calistung siswa

Media upinca merupakan modifikasi dari permainan ular tangga, melalui media pembelajaran upinca dapat membantu pendidik dan peserta didik menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, sehingga dapat mengatasi permasalahan peserta didik yang lebih senang bermain dan cenderung menggunakan waktunya untuk bermain, akan tertarik dan terfokus pada pembelajaran dengan begitu guru terbantu dengan adanya media upinca yang telah dirancang berdasarkan kebutuhan peserta didik, dalam memberikan materi pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan calistung siswa.

Pada media upinca ini terdiri dari tiga komponen: a) Papan permainan atau bidak-bidak permainan berukuran besar yang telah di desain dan dicetak melalui print digital menggunakan bahan banner, yang dilengkapi dengan lima warna (merah, biru, kuning, hijau, orange) dan juga dilengkapi gambar, b) Kotak dan kartu-kartu. Kotak pintar berisi kartu pintar berwarna yang telah di desain berwarna dan berisi soal-soal berkaitan dengan materi calistung, kotak ajaib berisi dua kartu ajaib yaitu kartu "hadiah" dan "tantangan", c) Dadu yang akan menentukan jumlah langkah pemain.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian *Research and Development* yaitu suatu produk penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015). Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media upinca. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba kemampuan calistung setelah pembelajaran menggunakan media upinca.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan 4-D. Tempat penelitian ini adalah di SDN Bakung Turus Kecamatan Cikande Kabupaten Serang-Banten. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SDN Bakung Turus tahun pembelajaran 2020/2021. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara, angket, tes kemampuan calistung, observasi dan instrumen validasi para pakar. Model pengembangan 4-D (*Four-D Models*) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Tahapan penelitian pengembangan model 4D (*Four-D Models*) dikembangkan

Thiagarajan. Adapun tahapannya sebagai berikut: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran).

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan menemukan permasalahan, kelemahan atau suatu kondisi yang menjadi akar pendorong kegiatan pengembangan atas suatu produk (Eko, 2015). Kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap ini adalah analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas, dan analisis tujuan.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan ini bertujuan untuk menyiapkan prototipe perangkat pembelajaran media upinca yang dapat digunakan dalam pembelajaran calistung pada Kelas II SD/MI. Kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap ini adalah penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format, dan desain awal.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa media upinca yang sudah direvisi berdasarkan masukan ahli dan uji coba kepada siswa. Kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap ini adalah validasi ahli dan uji coba produk.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tujuan dari tahap ini adalah menyebarluaskan produk penelitian yang telah dihasilkan yaitu media upinca. Kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap ini melakukan diseminasi terbatas.

Langkah-langkah dalam analisis validasi produk oleh para pakar media, materi sebagai berikut:

- a. Data kuantitatif dari skala likert pada lembar validasi para pakar diubah menjadi data kualitatif.
- b. Tabulasi semua data yang diperoleh untuk setiap sub aspek dari butir penilaian yang tersedia dalam instrumen.
- c. Menghitung skor total rata-rata dari setiap aspek dengan rumus:

$$\text{Rumus } \bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} = Skor Rata-rata

ΣX = Jumlah Skor

n = Jumlah Subjek Penilaian

- d. Mengubah skor rata-rata menjadi nilai dengan kategori.
- e. Konversi data kuantitatif menjadi data kualitatif, konversi tersebut dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1.
Pedoman Penilaian Validator

No.	Nilai	Persentase	Kategori
1.	A	81%-100%	Sangat Baik
2.	B	61%-80%	Baik
3.	C	41%-60%	Cukup Baik
4.	D	21%-40%	Kurang Baik
5.	E	0%-20%	Sangat Kurang Baik

Data penelitian ini, kelayakan ditentukan dengan nilai minimal "C" dengan kategori "Cukup". Jadi, jika hasil penilaian dari validasi ahli dan pendidik skor rata-ratanya memperoleh nilai "C", maka pengembangan media upinca ini dianggap "cukup layak untuk digunakan".

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan media upinca dilakukan dengan menggunakan prosedur pengembangan model penelitian 4-D (*Four D Models*) menurut Thiagarajan, yang terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu: tahap pendefinisian (*define*), tahap perencanaan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*). Proses penelitian dijabarkan sebagai berikut:

1) Tahap Pendefinisian (Define)

Media upinca ini dikembangkan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan cara wawancara. Wawancara dilakukan untuk analisis masalah dan kebutuhan siswa pada pembelajaran calistung. Berikut ini pemaparan hasil wawancara sebagai berikut: Menurut Guru Kelas II SD, pembelajaran di kelas berjalan dengan baik, dan sesuai dengan rencana pembelajaran yang dibuat, kesulitan yang dialami guru saat pembelajaran calistung yaitu masih ada peserta didik yang mengalami kesulitan dalam membaca sebuah kata menjadi kalimat, dalam menulis kalimat masih ada kata yang tertinggal, serta mengalami kesulitan dalam operasi hitung,

sehingga siswa mengalami kekeliruan saat mendapati sebuah pertanyaan berbentuk latihan yang diberikan oleh guru.

Upaya yang dilakukan guru dengan menjelaskan materi calistung dengan bahan ajar dan media yang ada disekolah, dan memberikan perhatian pada anak yang masih kurang dalam materi calistung dengan memberikan latihan untuk anak belajar di rumah didampingi orang tua. Perlunya penggunaan media yang menarik dan menyenangkan sangat bagus bagi peserta didik untuk dapat memahami materi dengan mudah, dan memudahkan guru saat menyampaikan materi.

2) Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap ini bertujuan untuk menghasilkan suatu rancangan media yang akan dikembangkan yaitu media upinca. Pada media upinca ini terdiri dari tiga komponen: Papan permainan, kotak dan kartu, dan dadu. Media upinca ini membutuhkan aplikasi canva untuk mendesain setiap komponen yang ada pada media. Hasil perancangan media upinca sebagai berikut:

a. Papan Permainan Upinca

Cara pembuatan papan permainan upinca adalah sebagai berikut: 1) Buku aplikasi Canva, 2) Klik *icon* (+) untuk membuat desain baru, 3) Setelah lembar baru ditampilkan, klik *icon* elemen pada pencarian untuk mencari gambar yang diinginkan, 4) Selanjutnya, klik *grid* dan atur *grid* menjadi 25 kotak, 5) Lalu, masukan gambar kotak pada tiap garis *grid* yang telah dipilih, kemudian pilih warna merah, hijau, orange, kuning dan biru, 6) Setelah bidak-bidak permainan telah selesai, klik *icon* text dan tuliskan angka 1-25 untuk menandakan nomor pada tiap bidak, 7) Selanjutnya, masukan gambar ular, tangga, dan gambar-gambar lainnya, 8) Setelah desain selesai, simpan desain dan cetak menggunakan bahan *banner* dengan ukuran 2 m × 2 m.



Gambar 1.
Papan permainan upinca

b. Kotak dan Kartu-kartu

Cara pembuatan kotak pintar sebagai berikut: 1) Siapkan kardus dan potong kardus dengan ukuran 50 cm × 15 cm berbentuk persegi panjang, 2) Lapsi kardus dengan kertas kado menggunakan lem, 3) Kemudian buatlah pembatas tiap kotak sebanyak 4 buah kardus yang telah dilapsi kertas kado, 4) Selanjutnya lem pembatas tiap kotak menggunakan lem tembak, 5) Setelah kotak selesai, buatlah huruf membentuk tulisan kotak pintar menggunakan karton, 6) Selanjutnya, lem tiap huruf yang bertuliskan kotak pintar.



Gambar 2.
Kotak Pintar

Cara pembuatan kotak ajaib sebagai berikut: 1) Siapkan dua kardus berukuran 18 cm × 7 cm, kardus dengan ukuran 21 cm × 19 cm sebanyak dua buah dan 19 cm × 6 cm satu buah, 2) Lapsi kardus berukuran 18 cm × 7 cm menggunakan kertas karton, 3) Selanjutnya siapkan kertas kado, dan letakan kardus ukuran 21 cm × 19 cm dan 19 cm × 6 pada kertas kado dan lem kardus tersebut, 4) Setelah itu, dua kardus yang telah dilapsi karton tersebut direkatkan menggunakan lem tembak pada kardus tersebut, sehingga membentuk kotak, 5) Setelah kotak selesai, buatlah huruf bertuliskan kotak ajaib menggunakan karton, 6) Selanjutnya, lem tiap huruf membentuk kotak ajaib.



Gambar 3.
Kotak Ajaib

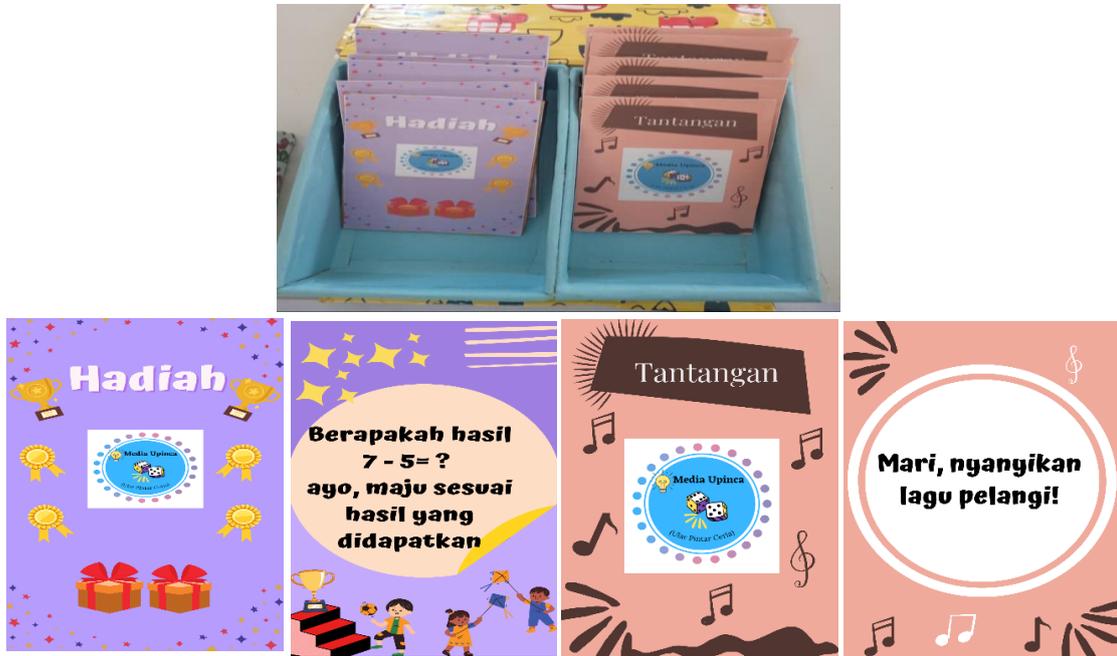
Cara pembuatan kartu-kartu pintar adalah sebagai berikut: 1) Buka aplikasi Canva, 2) Klik *icon* (+) untuk membuat desain baru, 3) Pilih ukuran khusus dengan ukuran 12 cm × 8 cm, 4) Setelah lembar baru ditampilkan, pilih warna tampilan kertas merah, hijau, orange, kuning, biru, 4) Setelah itu, klik *icon* elemen pada pencarian untuk mencari gambar yang diinginkan, 5) Selanjutnya, untuk menyisipkan *text*, klik *icon text* pilih font dengan jenis *Alice*, ukuran 13 dan jarak baris 1,5, 6) Masukkan pertanyaan yang sudah dibuat. 5 kartu pintar berwarna merah, 7) kartu pintar berwarna hijau, 5 kartu pintar berwarna orange, 5 kartu pintar berwarna kuning, dan 5 kartu pintar berwarna biru, 8) Setelah itu, cetak desain kartu-kartu pintar menggunakan kertas HVS ukuran A4, 9) Potonglah kertas sesuai desain dan lapisilah menggunakan kardus dengan lem kertas.



Gambar 4.
Kartu-Kartu Pintar

Cara pembuatan kartu-kartu hadiah dan tantangan adalah sebagai berikut: 1) Buka aplikasi Canva, 2) Klik *icon* (+) untuk membuat desain baru, 3) Pilih ukuran khusus dengan ukuran 12 cm × 8 cm, 4) Setelah lembar baru ditampilkan, pilih warna tampilan kertas. Warna ungu untuk kartu hadiah dan warna coklat muda untuk kartu tantangan, 5) Setelah itu, klik *icon* elemen pada pencarian untuk mencari gambar yang diinginkan, 6) Selanjutnya, untuk menyisipkan *text*, klik *icon text* pilih font dengan jenis *Atma Bold*, ukuran 13 dan jarak baris 1,5, 7) Masukkan kalimat dalam tiap kartu-kartu hadiah dan tantangan, 8) Setelah itu, cetak desain kartu-kartu hadiah dan tantangan

menggunakan kertas HVS ukuran A4, 9) Potonglah kertas sesuai ukuran dan lapiasi menggunakan kardus menggunakan lem kertas.



Gambar 5.

Kartu Hadiah dan Tantangan

c. Dadu

Cara pembuatan dadu adalah sebagai berikut: 1) Siapkan kardus sebanyak enam buah berbentuk persegi dengan ukuran 15 cm × 15 cm, 2) Setelah itu setiap sisi kardus dilem menggunakan lem tembak, 3) Setelah dadu berbentuk kubus, lapiasi kardus menggunakan karton berwarna, 4) Setelah kardus telah dilapiasi dengan karton, tahap terakhir yaitu tempelkan angka pada dadu.



Gambar 6.

Dadu

3) Tahap Pengembangan (Develop)

Tahap ini dilakukan untuk menghasilkan bentuk akhir media pembelajaran berupa media upinca setelah melalui revisi berdasarkan masukan dan saran dari para validator. Pada tahap kelayakan media upinca (ular pintar ceria) para pakar telah mengisi lembar instrumen validasi. Kelayakan produk media upinca ini divalidasi oleh 4 dosen yang ahli dibidangnya ahli dan 1 ahli pendidikan, yang terdiri dari 2 ahli media yaitu 1 dosen Universitas Sultan Ageng Tirtayasa dan 1 dosen UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, 2 ahli materi yaitu 2 dosen Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, dan 1 guru SD Negeri Bakung Turus. Berikut hasil validasi ahli media, materi, dan pendidikan:

a. Validasi ahli media

Kelayakan media upinca divalidasi oleh dua ahli media. Ahli media I dalam penelitian ini adalah bapak Dr. Lukman Nulhakim, M.Pd selaku dosen Jurusan Ilmu Pengetahuan Alam dan dosen pada mata kuliah media pembelajaran Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, dilakukan validasi produk pada tanggal 25 Mei 2021 serta ahli media II yaitu bapak Eko Wahyu Wibowo, S.Si, M.Si selaku dosen Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, dilakukan validasi pada tanggal 2 Juni 2021. Media upinca divalidasi oleh kedua validator dengan hasil validasi sebagai berikut:

Tabel 2.
Validasi Ahli Media I dan II

Validator	Skor	Persentase (%)	Keterangan
I	53	88	Sangat Baik
II	51	85	Sangat Baik
Rata-rata Skor		86,5	Sangat Baik

b. Validasi ahli materi

Ahli materi I dalam penelitian ini adalah bapak Trian Pamungkas Alamsyah, M.Pd selaku dosen Jurusan Pendidikan Matematika Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, dilakukan validasi produk pada tanggal 27 Mei 2021 serta ahli materi II yaitu ibu Sundawati Tisnasari, M.Pd selaku dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, dilakukan

validasi pada tanggal 10 Juni 2021. Media upinca divalidasi oleh kedua validator dengan hasil validasi sebagai berikut:

Tabel 3.
Hasil Validasi Ahli Materi I dan II

Validator	Skor	Persentase (%)	Keterangan
I	43	95,5	Sangat Baik
II	44	97,7	Sangat Baik
Rata-rata Skor		96,6	Sangat Baik

c. Validasi ahli pendidikan

Ahli pendidikan dalam penelitian ini adalah guru kelas II SD Negeri Bakung Turus, dengan hasil validasi sebagai berikut:

Tabel 4.
Hasil Validasi Ahli Pendidikan

Validator	Skor	Persentase (%)	Keterangan
I	105	90	Sangat Baik
Rata-rata Skor		90	Sangat Baik

Kelayakan media upinca (ular pintar ceria) setelah dilakukan validasi dan revisi berdasarkan saran para pakar. Maka diperoleh hasil keseluruhan kelayakan media upinca, sebagai berikut:

Tabel 5.
Hasil Uji Keseluruhan Validator

No.	Uji Ahli	Rata-rata skor	Kategori
1.	Ahli Media	86,5 %	Sangat Baik
2.	Ahli Materi	96,6 %	Sangat Baik
3.	Ahli Pendidikan	90 %	Sangat Baik
Rata-rata keseluruhan		91 %	Sangat Baik

Berdasarkan hasil skor total validasi terhadap media upinca (ular pintar ceria) yang dibuat oleh peneliti memperoleh nilai rata-rata keseluruhan dengan persentase sebesar 91 % yang termasuk kedalam kategori "sangat baik". Maka dapat disimpulkan bahwa media upinca (ular pintar ceria) layak untuk digunakan.

Setelah peneliti melakukan revisi terhadap produk media upinca (ular pintar ceria), langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba produk terhadap siswa kelas 2 SD Negeri Bakung Turus yang dijadikan sampel dalam

penelitian. Setelah uji coba produk, diperoleh hasil tes kemampuan calistung siswa sebagai berikut:

Tabel 6.
Hasil Tes Kemampuan Calistung

Tes Pemahaman	Pre-test	Post-test
Nilai Akhir	39,1	80,8
Keterangan	Kurang Baik	Sangat Baik

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh terdapat peningkatan pemahaman siswa sebelum menggunakan media upinca dan setelah menggunakan media upinca yakni dengan nilai rata-rata *pre-test* adalah 39,1, sedangkan nilai rata-rata *post-test* adalah 80,8 dengan selisih sebesar 41,7. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media upinca dapat memberikan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan dengan melihat hasil *post-test* yang didapat berada di atas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu sebesar 70. Respon siswa setelah menggunakan media upinca, diperoleh persentase 87% untuk jawaban "Ya" dan memperoleh persentase 13% untuk jawaban "Tidak". Hasil ini bisa dikategorikan "Sangat Baik".

4) Tahap Penyebaran (Disseminate)

Kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap ini melakukan diseminasi terbatas di beberapa sekolah di sekitar SDN bakung Turus

Hasil penelitian ini adalah penelitian pengembangan media upinca yang merupakan pengembangan dari permainan ular tangga, yang dapat membantu meningkatkan kemampuan calistung siswa. Penggunaan media juga dapat mempermudah peserta didik dalam menyerap atau menerima serta memahami materi yang telah disampaikan oleh guru (Purba, 2020). Menurut Satrianawati (2020) diantara kelebihan media ular tangga, meliputi:

1. Termasuk dalam media pembelajaran tematik.
2. Menarik minat siswa untuk belajar, karena siswa menjadi bermain dalam pembelajaran.
3. Anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung.
4. Media permainan ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan anak salah satu mengembangkan kecerdasan logika matematika.

5. Media permainan ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak.
6. Penggunaan media permainan ular tangga dapat dilakukan baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Membaca, menulis dan berhitung adalah kemampuan dasar yang perlu dikuasai oleh peserta didik dan menjadi pondasi awal bagi peserta didik untuk dapat menerima materi pembelajaran dan mengatasi segala permasalahan di setiap pembelajaran. Melalui membaca seorang dapat belajar mengenal huruf, mengeja huruf menjadi suku kata sampai pada kata (Wulan, 2020). Menulis juga merupakan kemampuan yang menghasilkan tulisan. Melalui berhitung menanamkan konsep dasar matematika yaitu pemahaman tentang operasi hitung (Meisal, 2014).

Menurut Kuntarto (2017) pembelajaran calistung merupakan pembelajaran tematik terpadu yang mengaitkan atau memadukan sekurang-kurangnya dua mata pelajaran, Bahasa Indonesia dan Matematika dalam satu tema dan sub tema. Selanjutnya melengkapi atau menambah indikator dan kegiatan pembelajarannya untuk mengajarkan kemampuan membaca, menulis, dan berhitung (calistung).

Hasil penelitian juga memperlihatkan bahwa pembelajaran di kelas dengan menggunakan media upinca dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan calistung siswa dan membuat siswa lebih fokus serta antusias saat pembelajaran berlangsung, juga mendorong siswa aktif dalam menjawab materi yang disajikan, pembelajaran menggunakan media upinca ini dapat membantu guru dalam menyikapi gaya belajar siswa yang bervariasi.

Penggunaan media ular tangga juga dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik, karena dapat belajar sambil bermain, Teknik permainan ular tangga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menggunakan permainan ular tangga juga dapat merangsang peserta didik belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari, yang terpenting adalah peserta didik dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung (Pujiyanto, 2020).

KESIMPULAN

Pengembangan media upinca untuk meningkatkan kemampuan calistung siswa kelas II SD ini dilakukan dengan prosedur pengembangan mengacu pada model pengembangan 4-D (*Four-D Models*). Proses pengembangan media upinca ini melalui empat tahap yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran).

Kelayakan pengembangan media upinca (ular pintar ceria) untuk meningkatkan kemampuan calistung siswa kelas II SD, diperoleh hasil validasi ahli media 86,5% dengan kategori "sangat baik", validasi ahli materi memperoleh persentase skor 96,6% dengan kategori "sangat baik", validasi ahli pendidikan memperoleh persentase skor 90% dengan kategori "sangat baik". Maka dapat dikatakan bahwa media upinca (ular pintar ceria) ini memperoleh nilai uji kelayakan dengan perolehan keseluruhan rata-rata sebesar 91% dengan kategori "sangat baik".

Hasil *pretest* pemahaman siswa sebelum menggunakan media upinca diperoleh nilai persentase sebesar 39,1% dengan kategori kurang baik, dan *posttest* setelah penggunaan media upinca memperoleh persentase nilai sebesar 80,8% dengan kategori sangat baik. Setelah penggunaan media upinca, hasil respon siswa memperoleh nilai persentase sebesar 87% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, media upinca ini dapat digunakan dalam pembelajaran karena dianggap layak dijadikan sebagai media pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Mamnuatil Adawiyah, S.Pd. selaku guru kelas II SDN Negeri Bakung Turus yang telah membantu dalam pengambilan data selama penelitian di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, Sri. dkk. (2020). *Membaca Permulaan dengan Teams Games Tournament (TGT)*. Jawa Timur: CV. Penerbit Qiara Media.
- Chugani, S. D. (2009). *Anak yang Cerdas, Anak yang Bermain*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Umum.
- Juhji. (2016). Peran Urgen Guru dalam Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10 (1), 51-62.

- Kuntarto, E. (2013). *Pembelajaran Calistung Membaca, Menulis, dan Berhitung*. Jambi: Eone Production Program Studi PGSD FKIP Universitas Jambi.
- Meisal, Ulil. dkk. (2014). Perbandingan Kemampuan Calistung Siswa Kelas II SDN 79 Pekan Baru dengan Penerapan Pendekatan Tematik Saintifik. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*. 3 (2), 114-115.
- MZ, Yumarlin. (2013). Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar, *Jurnal Teknik*, 3 (1), 75-84.
- Nawafilah, Nur. dkk. (2020). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelas III SDN Guminingrejo Tikung Lamongan, *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3 (1), 37-46.
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik, *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8 (1), 19-35.
- Nusantara, A. B. (2015). Pelaksanaan Pembelajaran Calistung pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar, *J PGSD*, 03(02). 121-130.
- Prasetyo, E. (2015). *Ternyata Penelitian Itu Mudah*. Jakarta: Penerbit EduNomi.
- Pujianto, Eka. (2020). Analisis Deskripsi Pembelajaran Matematika melalui Permainan Ular Tangga, *Eduscotech*, 1 (2), 1-10.
- Purba, Ramen. dkk. (2020). Pengantar Media Pembelajaran. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono, R. dkk. (2017). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Pustaka Abadi.
- Wati, A. (2017). Meningkatkan Kemampuan Berbicara dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga, *e-Jurnal mitra pendidikan*, 1 (1), 68-82.
- Wandini, R. R. (2019). Permainan Ular Tangga dan Kartu Pintar pada Materi Bangun Datar, *Axiom jurnal Pendidikan dan Matematika*, 8 (1), 41-49.