

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU PINTAR MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BACA TULIS MENGHITUNG “CALISTUNG”
PADA TEMA 5 SUBTEMA 4 PEMBELAJARAN 1 DI SISWA
KELAS II SEKOLAH DASAR**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana (S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



DISUSUN OLEH:

RENNA CAHAYATI
NIM. 117180042

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
TAHUN PELAJARAN 2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU PINTAR MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BACA TULIS MENGHITUNG “CALISTUNG”
PADA TEMA 5 SUBTEMA 4 PEMBELAJARAN 1 DI SISWA
KELAS II SEKOLAH DASAR**

Telah memenuhi syarat dan di setujui
Pada hari Senin, 2 Agustus 2021

Dosen Pembimbing I


Hafaturrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

Dosen Pembimbing II


Yuni Mariyati, M.Pd
NIDN. 0806068802

Menyetujui
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Ketua Prodi Studi




Hafaturrahmah, M.Pd.
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU PINTAR MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BACA TULIS MENGHITUNG “CALISTUNG”
PADA TEMA 5 SUBTEMA 4 PEMBELAJARAN 1 DI SISWA
KELAS II SEKOLAH DASAR**

Skripsi atas nama Renna Cahayati telah dipertahankan di depan dosen penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Tanggal, Rabu, 4 Agustus 2021

Dosen Penguji

1. Haifaturrahmah, M.Pd (Ketua) (.....)
NIDN. 0804048501
2. Sukron Fujiaturrahman, M.Pd (Anggota I) (.....)
NIDN. 0827079002
3. Johri Sabaryati, M.P.Fis (Anggota II) (.....)
NIDN. 0827079002

Mengesahkan:

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

Dekan

Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si
NIDN. 0821078501

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Renna Cahayati

Nim : 117180042

Alamat : Mataram

Memang benar skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Pintar Meningkatkan Kemampuan Baca Tulis Menghitung “CALISTUNG” Pada tema 5 Subtema 4 Pembelajaran 1 di Siswa Kelas II Sekolah Dasar”, adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik dimanapun.

Skripsi ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika kemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap mempertanggungjawabkannya, termasuk bersedia meninggalkan gelar keserjanaan yang diperoleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat secara sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 12 Juli 2021

Yang membuat pernyataan,



RENNA CAHAYATI
NIM. 117180042



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.Ahmad Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat
 Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906
 Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

**SURAT PERNYATAAN BEBAS
 PLAGIARISME**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Renna Cahayati
 NIM : 117180042
 Tempat/Tgl Lahir : Orma, 13 Juni 1999
 Program Studi : PGSD
 Fakultas : FKIP
 No. Hp : 085330685399
 Email : Rhenamayang65092@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU PINTAR MENINGKATKAN
 KEMAMPUAN BACA TULIS MENGHITUNG "CALISTUNG"
 PADA TEMA 5 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 1 Di siswa
 KELAS II SEKOLAH DASAR

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 394

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milik orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 10 September 2021

Penulis



Renna Cahayati
 NIM. 117180042

Mengetahui,
 Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos., M.A.
 NIDN. 0802048904

*pilih salah satu yang sesuai



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.Ahmad Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat
 Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906
 Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
 PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : RENNA CAHAYATI
 NIM : 17180092
 Tempat/Tgl Lahir : Bima, 13 Juni 1999
 Program Studi : PSD
 Fakultas : FKIP
 No. Hp/Email : 085 838695849
 Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU PINTAR MEMINGKATKAN KEMAMPUAN BACA TULIS MENGHITUNG "CALISTUNG" PADA TEMA 5 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 1 DI SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 02 September 2021

Penulis



Renna Cahayati
 NIM. 17180092

Mengetahui,
 Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos. M.A.
 NIDN. 0802048904

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

IKHTIAR SAMPAI BERTEMU DENGAN TAKDIR

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim.

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang. Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kepada sang Maha Kuasa dengan segala kerendahan hati, sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir sebagai mahasiswa Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Teruntuk kedua orang tuaku tercinta yang selalu senantiasa mendoakan dalam setiap langkah dan harapanku, yang telah memberi semangat, dukungan dan motivasi dalam mewujudkan impianku serta memberikan inspirasi dalam setiap langkahku.
2. Teruntuk sahabat " Paskobat.
3. Teruntuk para guru dan dosen-dosenku tercinta yang selalu membimbing, membimbing dan mengajarkan. Terima kasih untuk jasa-jasa yang tidak mampu terbalaskan.
4. Teruntuk teman-teman seperjuang PGSD Angkatan 2017 lebih khususya kelas B yang tidak bisa disebutkan semuanya. Terima kasih sudah menjadi teman yang baik serta merasakan suka duka yang kita lalui di perantauan maupun waktu kuliah. Semoga kita semua kelak sukses semua dan dapat berkumpul kembali Aamiinn.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayahnya dan tidak pula penulis haturkan sholawat serta salam atas junjungan nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umat Islam dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang dan sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Kartu Pintar Meningkatkan Kemampuan Baca tulis menghitung "CALISTUNG" Tema 5 Subtema 4 Pembelajaran 1 Siswa Kelas II Sekolah Dasar”.

Penelitian ini dilaksanakan untuk melengkapi syarat-syarat memperoleh gelar serjana PGSD pada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih:

1. Bapak Dr. H. Arsyad Abd Ghani, M.Pd, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
2. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd selaku Ketua Program Studi PGSD.
4. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd selaku pembimbing ke I (pertama)
5. Ibu Yuni Mariyati, M.Pd selaku pembimbing ke II (kedua)
6. Bapak kepala sekolah SDN 2 Buwun Sejati beserta guru dan stafnya.

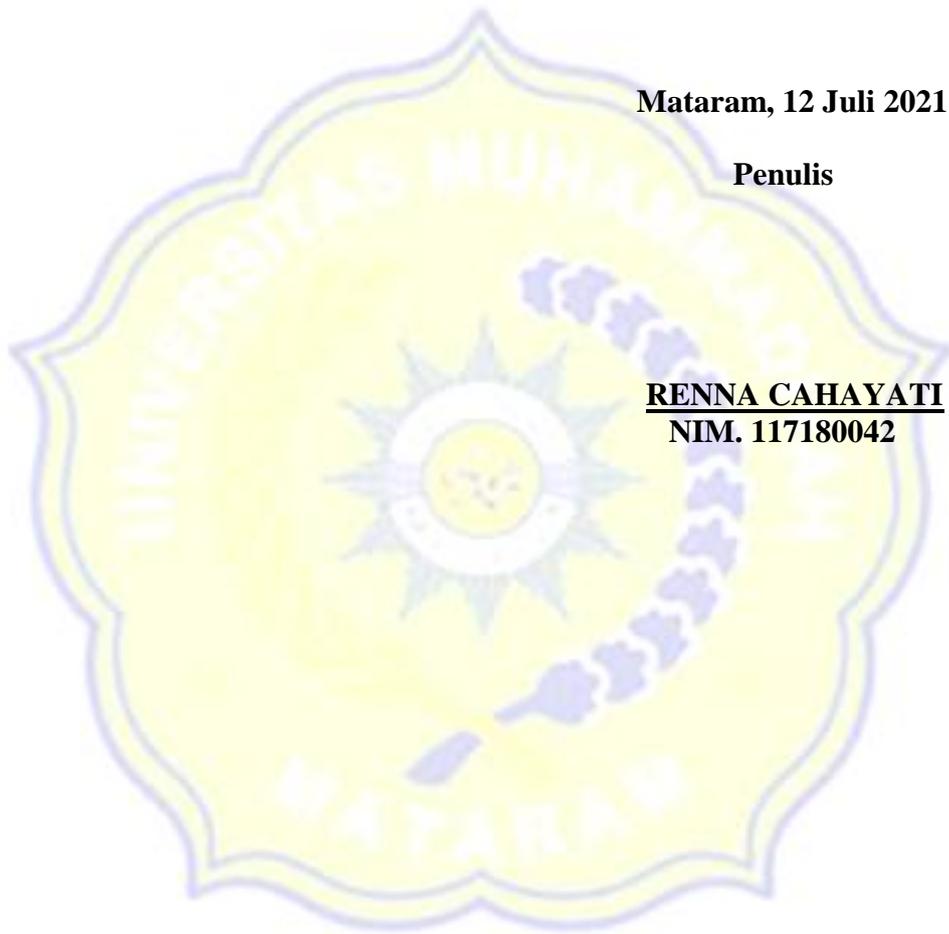
7. Kedua orang tua, sahabat, dan pihak-pihak lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Diharapkan, skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak. Selain itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dari para pembaca sekalian agar skripsi ini bisa lebih baik lagi.

Mataram, 12 Juli 2021

Penulis

RENNA CAHAYATI
NIM. 117180042



Renna Cahayati. 2021. **“Pengembangan Media Kartu Pintar Meningkatkan Kemampuan Baca Tulis Menghitung “CALISTUNG” Pada tema 5 Subtema 4 Pembelajaran 1 di Siswa Kelas II Sekolah Dasar”**. Skripsi. Mataram: Unniversitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : Haifaturrahmah, M.Pd

Pembimbing 2 : Yuni Mariyati, M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media kartu pintar terhadap kemampuan baca tulis menghitung “CALISTUNG” menggunakan tema 5 subtema 4 pembelajaran 1 pada siswa Kelas II Sekolah Dasar yang valid, efektif dan praktis. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Development research*) media kartu pintar yang dari *Borg and Gall* dengan instrument pengumpulan data yaitu lembar observasi, lembar angket dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yaitu analisis data untuk ahli validasi media dan materi, analisis kepraktisan, dan analisis keefektifan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Media pembelajaran kartu pintar yang dikembangkan, diperoleh data dari 2 validator ahli media dengan persentase 92,35% dan 2 validator ahli materi dengan persentase 92,04% pada kategori sangat valid, (2) Hasil angket respon siswa diperoleh data persentase dari respon siswa uji lapangan di kelas II SDN 2 Buwun Sejati, dengan persentase 83,5% pada kategori sangat praktis. Selain itu lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan diperoleh data yaitu 91,66% pada kategori sangat terlaksana. Dengan demikian media kartu pintar yang dikembangkan sangat praktis (3) Keefektifan media kartu pintar dilihat dari hasil siswa mengerjakan soal tes, meningkatnya kemampuan CALISTUNG dan diperoleh data hasil uji lapangan di kelas II SDN 2 Buwun Sejati, dengan persentase rata-rata nilai siswa 76% pada kategori Efektif.

Kata kunci: Media pembelajaran kartu pintar, Kemampuan CALISTUNG

Renna Cahayati. 2021. "**Development of Smart Card Media to Improve Literacy and Computing Ability "CALISTung" on theme 5 Sub-theme 4 Learning 1 in Grade II Elementary School Students**". Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

Consultant 1: Haifaturrahmah, M.Pd

Consultant 2: Yuni Mariyati, M.Pd

ABSTRACT

This study aims to determine the validity, effectiveness, and practicality of smart card media on the ability to read and write counting "CALISTung" in Grade II elementary school pupils utilizing five sub-themes 4 learning 1. This study combines Borg and Gall smart card media with data collection equipment such as observation sheets, questionnaires, and documentation. Data analysis for media and material validation experts, practicality analysis, and media effectiveness analysis are all used simultaneously. The results showed that the smart card learning media developed. Data were obtained from 2 media expert validators with 92.35% and two material expert validators with a percentage of 92.04% in the very valid category. The student response questionnaires The percentage data were obtained from field test students' responses in class II SDN 2 Buwun Sejati, with a percentage of 83.5% in the very practical category. In addition, the learning implementation observation sheet and data obtained were 91.66% in the very implemented category. The smart card media that has been developed is very practical. The results of students answering test questions, increasing CALISTUNG abilities, and data gathered from field tests in class II SDN 2 Buwun Sejati show that the smart card media is effective, with an average percentage of student scores in the Effective category of 76%.

Keywords: Smart card learning media, CALISTung ability



DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Rumusan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Pengembangan.....	5
1.5 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	5
1.6 Pentingnya Pengembangan	6
1.7 Asumsi dan keterbatasan pengembangan	7
1.8 Definisi Istilah.....	7
BAB II TINJAUAN TEORI.....	9
2.1 Penelitian yang relevan	9
2.2 Kajian Pustaka	11
2.2.1 Karakteristik Siswa SD.....	11
2.2.2 Media Pembelajaran.....	21
2.2.3 Kartu Pintar	28
2.2.4 Baca Tulis Menghitung " CALISTUNG "	37
2.2.5 Pembelajaran Tematik di SD	44
2.3 Kerangka berpikir	52
BAB III METODE PENGEMBANGAN	54
3.1 Model Pengembangan.....	54

3.2	Prosedur Pengembangan	55
3.3	Uji coba Produk	58
3.4	Subjek Uji coba.....	58
3.5	Instrument Pengumpulan Data.....	59
3.6	Metode Analisis Data.....	66
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....		69
4.1	Penyajian Data Uji Coba.....	69
4.1.1	<i>Research and Information colletion</i> (penelitian dan pengumpulan data).....	69
4.1.2	<i>Planning</i> (perencanaan)	70
4.1.3	<i>Develop Preliminary form of Product</i> (pengembangan draft produk awal).....	71
4.1.4	<i>Preliminari Field Testing (Uji coba Lapangan Awal)</i>	71
4.1.5	<i>Main Product Revision</i> (merevisi hasil uji coba)	78
4.1.6	<i>Main Field Testing</i> (Uji Lapangan Utama)	79
4.1.7	<i>Operational Product Revision</i> (penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan).....	81
4.1.8	<i>Operational Field Testing</i> (uji coba lapangan operasional/ empiris)	81
4.1.9	<i>Final Product Revision</i> (penyempurnaan produk)	83
4.2	Hasil Uji Coba Produk	84
4.2.1	Hasil Kevalidan Media.....	84
4.2.2	Hasil Kevalidan Materi	85
4.2.3	Hasil Keefektifan	86
4.3	Revisi Produk.....	88
4.4	Pembahasan.....	89
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....		92
5.1	Simpulan	92
5.2	Saran	93
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kisi-kisi Lembar observasi guru	59
Tabel 3.2 Kisi-kisi Soal.....	61
Tabel 3.3 Lembar angket validasi ahli materi	63
Tabel 3.4 Lembar angket validasi media	64
Tabel 3.5 Lembar angket respon siswa	65
Tabel 3.6 Pedoman Skor Penelitian	67
Tabel 3.7 Pedoman Skor angket respon siswa	67
Tabel 3.8 Kriteria Gain Skor ternomalisasi.....	68
Tabel 4.1 Pernyataan, keterangan dan skor validasi ahli 1	72
Tabel 4.2 Pernyataan, keterangan dan skor validasi ahli 2	73
Tabel 4.3 Pernyataan, keterangan dan skor validasi ahli 1	75
Tabel 4.4 Pernyataan, keterangan dan skor validasi ahli 2	77
Tabel 4.5 Analisis Angket respons siswa dan skor uji lapangan	80
Tabel 4.6 Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran.....	82
Tabel 4.7 Nilai Kevalidan dari Validator Ahli dan Praktisi.....	84
Tabel 4.8 Nilai Kevalidan dari Validator Ahli dan Praktisi.....	85
Tabel 4.9 Hasil Keefektifan uji lapangan.....	86
Tabel 4.10 Hasil Revisi Media Pembelajaran Kartu Pintar	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media Kartu Pintar	28
Gambar 2.2. Alur Kerangka Berpikir.....	53
Gambar 3.1 Design Borg and Gall.....	55
Gambar 4.1. Tampilan media pembelajaran kartu pintar.....	71



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah upaya sadar untuk mempersiapkan peserta didik untuk peran mereka di masa depan melalui kegiatan konsultasi, pengajaran dan pelatihan (UUR.1. No. 2 TAHUN 1989 dalam Hamalik 2013). Keberhasilan pendidikan harus didukung oleh kemampuan mengajar guru. Dalam proses pengajaran, guru perlu merumuskan strategi pengajaran yang dapat mengoptimalkan aktivitas belajar siswa. Oleh karena itu, guru tidak hanya harus menguasai bahan ajar, tetapi juga merumuskan metode pengajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan dari metode pengajaran yang diharapkan, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami mata pelajaran yang diajarkan. Permendikbud No. 57 Tahun 2014 mengacu pada Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah 2013 yang terdapat pada Bagian 2.2, yang mengacu pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. Pembelajaran komprehensif mata pelajaran adalah isi pembelajaran tematik SD/Madrasah Ibtidaiyah yang disusun berdasarkan mata pelajaran (Kemendikbud, 2014: 224).

Dalam rangka mengembangkan potensi siswa sekolah dasar (SD), diperlukan kemampuan kreativitas dan inovasi para pendidik. Pendidik membuka kelas untuk meningkatkan atau meningkatkan motivasi siswa melalui pembelajaran yang baik dan efektif. Di sisi lain, jika pendidik atau guru tidak kreatif dan inovatif, proses belajar mengajar otomatis tidak akan

berjalan seperti yang diharapkan. Tentu saja, siapapun yang terlibat dalam sistem pendidikan tidak boleh dianggap enteng. Oleh karena itu, untuk menghindari permasalahan di atas, pendidik perlu pandai memusatkan perhatian pada perangkat pembelajaran, antara lain: model, metode, strategi dan media pembelajaran yang digunakan.

Menurut pengamatan pertama SDN 2 Buwun Sejati Kelas II, genap 38 siswa. Walaupun siswa sudah mengetahui cara berhitung dan membaca tulis, namun masih ada beberapa siswa yang belum mengetahui cara berhitung dan belum lancar membaca dan menulis. Hal ini dikarenakan guru masih menggunakan metode mengajar dalam kegiatan belajar mengajar, dan hanya mengerjakan pekerjaan rumah, sehingga siswa akan merasa bosan dan bosan karena monoton dan kurangnya permainan ketika mengikuti kegiatan pembelajaran ala Kalliste. Karena siswa kelas dua SDN 2 Buwun Sejati tidak bisa membaca dan menulis dengan baik, siswa menghadapi banyak masalah ketika mempelajari berbagai bidang penelitian lainnya. Ternyata 55% dari 20 siswa di bawah KKM (Standar Ketuntasan Minimal) adalah 70. Saat ini 45% masyarakat telah mencapai KKM (Standar Integritas Minimal). Mengetahui adanya kondisi tersebut, peneliti mencoba mencari penyebab tidak tercapainya tujuan pembelajaran pada materi Topik 5 Sub Topik 4

Pembelajaran 1 SDN 2 Buwun Sejati Kelas II. Beberapa faktor penyebab disleksia siswa adalah: (1) Siswa kurang latihan; (2) Guru kurang mampu menggunakan media pembelajaran; (3) Sistem kegiatan belajar mengajar yang monoton dan siswa bosan belajar.

Belajar membaca, menulis dan berhitung membutuhkan waktu, kesabaran dan kemauan. Menurut Susanto (2011: 94), anak-anak yang sejak awal menyukai gambar atau huruf akan lebih senang membaca karena mereka tahu bahwa membaca itu menyenangkan. Dalam konteks ini, media pembelajaran harus bahasa dan pemahaman siswa, dan buku yang diterbitkan juga harus menggunakan bahasa dan kehidupan sehari-hari siswa.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk literasi dan aritmatika di kelas II SD adalah media kartu pintar. Smart card adalah media kartu chip yang terbuat dari kertas kartun, kertas bekas, dan kertas HVS, yang menggabungkan gambar-gambar menarik dan permainan huruf, kata dan angka. Berdasarkan pengertian tersebut, permainan kartu pintar merupakan permainan yang mendorong anak untuk berkreasi.

Penggunaan media pembelajaran kartu pintar sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca, menulis, dan berhitung siswa. Media pembelajaran merupakan sarana untuk memanipulasi konsep-konsep informasi yang abstrak agar lebih dekat dengan pengalaman belajar sebelumnya. Indikator Calistung adalah sebagai berikut: 1. Observasi 2. Pertanyaan 3. Kumpulkan informasi 4. Kontak 5. Berkomunikasi. Kegiatan inti pembelajaran dilakukan melalui observasi, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengomunikasikan. Misalnya, jika buku ajar 5 subtopik 4 pelajaran 1 hanya menggunakan benda abstrak untuk menjelaskannya, sulit bagi siswa kelas dua, tetapi jika dijelaskan dengan bentuk visual atau benda konkret, akan lebih mudah dipahami siswa

(Nurvitasari, 2017: 28)). Seperti CALISTung, menjadi sangat sulit bagi siswa yang memahami konsep membaca hanya melalui membaca tanpa pengenalan huruf atau kata. Konsep perhitungan, kecuali jika terlebih dahulu mengenalkan suatu bilangan atau suatu benda yang menjelaskan arti dari bilangan tersebut, tentu tidak akan menghasilkan daya komputasi yang baik.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk membuat sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan media kartu pandai menaikkan kemampuan baca tulis menghitung “CALISTUNG” tema lima subtema 4 pembelajaran 1 anak didik Kelas II Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, beberapa permasalahan dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Media yang dipakai sebelumnya nir menaikkan output baca tulis menghitung siswa.
2. Proses belajar yang kurang menarik menciptakan kemampuan”baca tulis menghitung” CALISTUNGsiswa menurun khususnya dalam kemampuan baca tulis menghitung.
3. Belum tersedianya media kartu pandai menjadi pengembangan media pembelajaran terhadap kemampuan baca tulis menghitung memakai tema lima subtema 4 pembelajaran 1.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka pertanyaan penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah pengembangan media kartu pandai terhadap kemampuan baca tulis menghitung “CALISTUNG” memakai tema lima subtema 4 pembelajaran 1 dalam murid Kelas II Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media kartu pandai terhadap kemampuan baca tulis menghitung “CALISTUNG” memakai tema lima subtema 4 pembelajaran 1 dalam murid Kelas II Sekolah Dasar?

1.4 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan pertanyaan di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui pengembangan media kartu pandai terhadap kemampuan baca tulis menghitung “CALISTUNG” memakai tema lima subtema 4 pembelajaran 1 dalam murid Kelas II Sekolah Dasar
2. Mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media kartu pandai terhadap baca tulis menghitung “CALISTUNG” memakai tema lima subtema 4 pembelajaran 1 dalam murid Kelas II Sekolah Dasar

1.5 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk digunakan untuk membuat media pembelajaran yang baik dan menarik, kemudian dikembangkan perhitungan desain “CALISTung” media smart card dengan kemampuan literasi sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan merupakan kartu pandai dibuat menggunakan tampilan cover, materi, dan soal
2. Produk yang dibentuk berupa kartu pandai yaitu media gambar yang menarik yang dipadukan menggunakan huruf, kata, nomor yang telah

dimodifikasi ulang sebagai media kartu yang berisi gambar yang menarik sinkron KD dan indikator.

3. Pembelajaran yang diterapkan baca tulis menghitung “CALISTUNG” guna menaruh kemampuan calistung, mengamati dan menganalisis yang berorientasi dalam kehidupan sehari-hari menggunakan memanfaatkan potensi yang terdapat pada lingkungan sekitarnya.
4. Media kartu pandai yaitu terbuat menurut kertas kartun, kertas bekas, kertas HVS, yang diberi gambar yang menarik yang dipadukan menggunakan permainan memasang huruf, kata, nomor .

1.6 Pentingnya Pengembangan

1. Hasil penelitian pengembangan ini diperlukan bisa melahirkan konsep-konsep baru guna menambah asal dan bahan keterangan tentang media kartu pandai , dan aneka macam keterangan dan pengkajian lebih lanjut.
2. Bagi pengajar dan murid bisa mempertinggi mutu pembelajaran menggunakan penggunaan pengembangan media kartu pandai yang inovatif dan menyenangkan.
3. Melalui pengembangan media kartu pandai yang bertema lima subtema 4 pembelajaran 1 mengacu dalam proses pembelajaran aktif yang bisa mempertinggi kemampuan baca tulis menghitung “CALISTUNG’ murid.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi dari peneliti dan pengembangan

- a. Belum pernah dilakukan sang pengajar pada penggunaan media yang berfungsi menjadi indera bantu buat menaikkan kemampuan baca tulis menghitung “CALISTUNG” siswa
 - b. Peneliti akan membuat media kartu pandai menjadi indera komunikasi pada sebuah proses pembelajaran, dan menggunakan adanya penggunaan media secara efektif mampu membantu siswa buat semangat belajar.
2. Keterbatasan pengembangan
 - a. Media yang dikembangkan ini dalam materi tema lima subtema 4 pembelajaran 1.
 - b. Membutuhkan porto yang nir sedikit buat meperbanyak media yang dikembangkan.

1.8 Batasan Operasional

1. Pengembangan merupakan proses atau menjabarkan khusus rancangan berdasarkan produk yang pada kembangan kedalam bentuk fitur fisik. Pengembangan secara khususnya berarti proses membuat bahan-bahan pembelajaran.
2. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang dibentuk menurut tema tertentu, pada pembahasanya tema masih ada beberapa subtema dan subtema memuat 6 pembelajaran. pembelajaran yang akan ditematikan merupakan pembelajaran 1 yang serius dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBdP
3. Media kartu pandai yaitu karya pengajar atau anak terbuat berdasarkan kertas kartun, kertas bekas, kertas HVS, yang dimodifikasi ulang

menggunakan diberi gambar yang menarik yang dipadukan menggunakan permainan memasangkan alfabet , kata, nomor sinkron materi dalam tema lima subtema 4 pembelajaran 1

4. CALISTUNG merupakan kepanjangan berdasarkan baca, tulis dan hitung. Calistung adalah aktivitas anak belajar mengenal alfabet dan nomor . Pada aktivitas calistung buat sekolah dasar haruslah memakai media pembelajaran yang tepat.



BAB II

TINJAUAN TEORI

2.1 Penelitian Yang Relevan

Para peneliti telah melakukan sejumlah penelitian terkait yang melibatkan pengembangan media kartu pintar untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis.

1. Penelitian dilakukan oleh Peni Prihatin (2016) dengan judul “Pengembangan Media Smartcard Pada Materi Alus Krama Untuk Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Jawa Pada Siswa Kelas IIV SD”. 2) Memahami kualitas isi dan tampilan media smart card, 3) Memahami reaksi siswa terhadap media smart card, dan 4) Menggunakan media smart card pada Krama alus untuk meningkatkan materi pengetahuan siswa kelas IIV SD Negeri Mangir Lor Pajangan Bantul .

Perbedaan penelitian ini dengan peneliti yang mewakili Peni Prihatin terletak pada variabel yang diteliti. Peni Prihatin mempelajari pengaruh kinerja pembelajaran bahasa Jawa terhadap penggunaan kartu chip pada materi Krama Alus untuk media pembelajaran, sedangkan penelitian ini mempelajari perkembangan pemanfaatan media smart card untuk meningkatkan kemampuan membaca dan berhitung “CALISTUNG”. Meskipun penelitian ini mirip dengan penelitian Peni Prihatin yang menggunakan kartu pintar untuk media pembelajaran dan sekaligus mengembangkan penelitian.

2. Ninda Ayu Asmarawati (2015) “Pengembangan Materi Pendidikan IPA Berbasis Karakter Menggunakan Media Smart Card Pada Materi Perubahan Wujud Penampakan Bumi dan Benda Langit di SD Negeri Patang Puluhan Yogyakarta IIV (2015). Penelitian ini bertujuan untuk 1) menggunakan media smart card untuk mengembangkan buku teks ilmiah berbasis karakter. 2) Memahami isi dan kualitas tampilan buku teks ilmiah berbasis karakter dengan menggunakan media smart card. 3) Memahami persepsi siswa terhadap buku teks IPA berbasis karakter dengan menggunakan media kartu pintar. 4) SD Negeri Patangpuluhan Yogyakarta menggunakan buku teks ilmiah berbasis karakter dan media smart card untuk meningkatkan pengetahuan tentang kenampakan materi perubahan bumi dan benda langit yang telah meningkatkan prestasi belajar siswa IIV SD Negeri Patangpuluhan Yogyakarta SD Negeri Patangpuluhan Yogyakarta.

Perbedaan penelitian ini dengan peneliti yang ditugaskan oleh Ninda Ayu Asmarawati adalah bahwa variabel yang diteliti adalah Ninda Ayu Asmarawati menguji kemampuan membaca dan berhitung siswa saat menggunakan media pembelajaran smart card “CALISTung” dan media smart card. Meskipun penelitian ini mirip dengan penelitian Ninda Ayu Asmarawati, penelitian ini menggunakan kartu pintar untuk media pembelajaran dan sekaligus mengembangkan penelitian.

3. Alexander Samosir (2018) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Smartcard untuk Kelas III SD di Lubuk

Pakam”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media berbasis smart card untuk tema lingkungan Kelas III saya.

Perbedaan penelitian ini dengan peneliti yang ditugaskan oleh Alexander Samosir adalah bahwa variabel yang diteliti adalah penelitian Alexander Samosir tentang kemampuan membaca dan berhitung siswa ketika menggunakan kartu pintar untuk media pembelajaran, menulis dan berhitung. CALISTUNG” dan media smart card. Meskipun penelitian ini mirip dengan penelitian Alexander Samosir yang menggunakan smart card untuk media pembelajaran, materi pelajaran, dan penelitian pengembangan secara bersamaan.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Karakteristik Siswa SD

2.2.1.1 Pengertian Karakter Siswa

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kepribadian adalah sifat-sifat kejiwaan, akhlak, dan budi pekerti yang menjadikan seseorang unik. Kepribadian adalah nilai unik yang terpatrit pada diri sendiri dan diwujudkan dalam perilaku. Kepribadian terpancar secara runtut dari mentalitas, hati, rasa dan karsa seseorang atau sekelompok orang, serta hasil latihan (Kurniawan, 2013:29).

Barnawi dan Arifin (2012: 20) Karakter literal berarti karakter spiritual atau moral, kekuatan moral, nama atau reputasi. Dalam kamus psikologi, kepribadian adalah kepribadian yang dilihat dari titik tolak etis

atau moral, seperti kejujuran seseorang, yang biasanya dikaitkan dengan sifat yang relatif tetap.

Kepribadian merupakan nilai dasar yang membentuk kepribadian seseorang yang terbentuk di bawah pengaruh faktor keturunan dan lingkungan yang membedakan seseorang dengan orang lain dan diwujudkan dalam sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari.

1. Menurut Samani dan Hariyanto (2013:237), kepribadian adalah ciri-ciri yang membentuk dan mencirikan sifat pribadi seseorang, ciri etis dan kompleksitas psikologis.
2. Menurut Gunawan (2012: 2), istilah "karakter" memiliki dua arti. Pertama, menunjukkan betapa buruknya perilaku tersebut. Sebaliknya, jika seseorang bertindak jujur dan mau membantu orang lain, dengan sendirinya orang tersebut akan menunjukkan akhlak yang mulia. Kedua, kata kepribadian erat kaitannya dengan kepribadian. Hanya ketika perilaku seseorang sesuai dengan kode moral orang yang tidak jujur, kejam atau serakah, dia dapat disebut sebagai orang yang berkarakter, yang merupakan manifestasi alami dari orang tersebut.

Dapat disimpulkan dari pengertian di atas bahwa karakter adalah nilai universal perilaku manusia, termasuk semua aktivitas kehidupan, termasuk nilai-nilai yang berkaitan dengan Tuhan, diri sendiri, sesama manusia, dan lingkungan, serta nilai-nilai yang berkaitan dengan pikiran, sikap, dan emosi berdasarkan norma agama, perkataan dan perbuatan hukum, adat istiadat, budaya dan adat istiadat.

2.2.1.2 Tujuan Pembentukan Karakter

Alfiana (2017: 40) Pembentukan karakter bertujuan untuk membentuk dan mengembangkan pemikiran, sikap dan perilaku siswa agar menjadi manusia yang positif, berakhlak mulia dan bertanggung jawab. Dalam konteks pendidikan, pembentukan karakter merupakan upaya sadar untuk membentuk peserta didik menjadi pribadi yang positif dan berakhlak mulia sesuai dengan Standar Kompetensi Mahasiswa Pascasarjana (SKL) untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Depdiknas, Fitri (2012: 17) menyebutkan bahwa tujuan pendidikan karakter antara lain:

1. Mengembangkan potensi spiritual/hati nurani/emosi siswa sebagai manusia dan warga negara yang berbudaya dan berkepribadian nasional.
2. Menumbuhkan kebiasaan dan perilaku terpuji siswa yang sesuai dengan nilai-nilai universal budaya bangsa dan tradisi keagamaan.
3. Mempromosikan kepemimpinan dan rasa tanggung jawab siswa sebagai generasi penerus bangsa.
4. Menumbuhkan kemampuan siswa menjadi manusia yang mandiri, kreatif, dan berwawasan kebangsaan.
5. Mengembangkan lingkungan sekolah menjadi lingkungan belajar yang aman, jujur, kreatif, dan bersahabat, dengan kesadaran kebangsaan yang tinggi dan penuh daya (martabat).

Menurut Yahya Khan (2010: 17), pembentukan kepribadian memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mengembangkan potensi siswa untuk realisasi diri.
2. Menumbuhkan sikap dan kesadaran harga diri.
3. Pemanfaatan seluruh potensi peserta didik merupakan wujud dari pengembangan potensi konsep diri yang mendukung kesehatan jiwa.
4. Mengembangkan solusi untuk masalah tersebut.
5. Menumbuhkan motivasi dan minat siswa dalam diskusi kelompok untuk meningkatkan berpikir kritis dan kreatif.
6. Menggunakan proses mental untuk menentukan prinsip-prinsip ilmiah dan meningkatkan potensi intelektual.
7. Kembangkan berbagai bentuk metafora untuk membuka kecerdasan dan mengembangkan kreativitas.

Dharma Kesuma dkk. (2011:9), tujuan pendidikan karakter di sekolah adalah sebagai berikut:

- a. Memperkuat dan mengembangkan nilai-nilai kehidupan yang dianggap penting dan perlu, sehingga menjadi pribadi/milik siswa yang tak terbantahkan.
- b. Memperbaiki perilaku siswa yang tidak sesuai dengan nilai-nilai pengembangan sekolah.
- c. Secara bersama-sama memikul tanggung jawab pendidikan karakter dan menjalin hubungan yang harmonis dengan keluarga dan masyarakat.

Berdasarkan pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembentukan karakter adalah membentuk dan mengembangkan pemikiran, sikap dan perilaku siswa agar menjadi manusia yang aktif, berakhlak mulia dan bertanggung jawab.

2.2.1.3 Nilai-Nilai Karakter yang Harus Ditanamkan

Nilai karakter dan budaya bangsa bersumber dari teori pendidikan, psikologi pendidikan, nilai sosial budaya, ajaran agama, Pancasila dan UUD 1945, serta Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dan kehidupan hukum yang terbaik. pengalaman dan praktik praktis dalam kehidupan sehari-hari (Zubaidi, 2011: 2).

Wibowo (2012: 43-44) Kemendiknas telah mengidentifikasi 18 nilai budaya dan pembentukan karakter bangsa sebagai berikut:

1. Religiusitas: Sikap dan perilaku taat menjalankan ajaran agama yang dianutnya, toleran dalam menjalankan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
2. Kejujuran: Perilaku yang dilandasi dengan berusaha keras untuk menjadi orang yang dapat dipercaya dalam perkataan dan perbuatan.
3. Toleransi: Menghargai sikap dan perilaku orang lain yang berbeda dengannya dalam agama, ras, suku, pendapat, sikap, dan perilaku.
4. Disiplin: Menunjukkan perilaku tertib dan mentaati berbagai peraturan dan perundang-undangan.

5. Bekerja keras: Menunjukkan upaya nyata untuk mengatasi berbagai hambatan dalam belajar dan melakukan tugas dan melakukan perilaku sebaik mungkin.
6. Kreativitas: Pikirkan dan lakukan sesuatu, ciptakan cara atau hasil baru dari apa yang sudah Anda miliki.
7. Kemandirian: Sikap dan perilaku yang tidak mudah bergantung pada orang lain untuk menyelesaikan sesuatu.
8. Demokrasi: Cara berpikir, berperilaku, dan bertindak yang menilai hak dan kewajiban diri sendiri dan orang lain.
9. Rasa ingin tahu: Selalu berusaha untuk memahami sikap dan perilaku secara lebih mendalam dan komprehensif dari apa yang telah dipelajari, dilihat, dan didengar.
10. Semangat kebangsaan: cara berpikir, berperilaku, dan memahami yang menempatkan kepentingan nasional dan nasional di atas kepentingan diri sendiri dan kelompok.
11. Cinta tanah air: cara berpikir, berperilaku, dan berperilaku yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, alam, masyarakat, budaya, ekonomi, dan lingkungan politik negara.
12. Pengakuan prestasi: Dorong dia untuk menciptakan hal-hal yang berguna bagi masyarakat dan mengakui dan menghormati sikap dan perilaku sukses orang lain.

13. Ramah dan komunikatif: Menunjukkan perilaku yang menyenangkan ketika berbicara, bersosialisasi, dan bekerja sama dengan orang lain.
14. Cinta damai: Sikap, perkataan, dan tindakan yang membuat orang-orang di sekitar Anda merasa bahagia dan aman.
15. Suka membaca: Kebiasaan menghabiskan waktu membaca semua jenis buku yang membuatnya berbudi luhur.
16. Perlindungan lingkungan: Selalu berusaha mencegah kerusakan lingkungan alam sekitar dan berupaya memperbaiki kerusakan alam yang telah terjadi sikap dan tindakan.
17. Kesejahteraan: Sikap dan tindakan yang selalu bertujuan untuk membantu orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.
18. Tanggung jawab: Sikap dan perilaku seseorang terhadap dirinya, masyarakat, alam, lingkungan sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya.

Sementara itu, Jamal Ma`mur Asmani (2011:51) berpendapat bahwa ada 9 pilar kepribadian yang diturunkan dari nilai-nilai luhur universal, yaitu:

1. Cinta kepada Tuhan dan segala ciptaan-Nya,
2. Kemandirian dan tanggung jawab,
3. Kejujuran atau amanah,
4. Rasa hormat dan santun,
5. Kedermawanan, kesediaan untuk membantu orang lain, kerjasama dengan orang lain,

6. Percaya diri dan kerja keras,
7. Kepemimpinan dan keadilan,
8. Baik dan rendah hati,
9. Toleransi, perdamaian, persatuan.

Selain itu, Borba (2009: 4) mengemukakan bahwa kecerdasan moral terdiri dari tujuh kebajikan utama. Menurut Borba (2009:78), kecerdasan moral adalah kemampuan untuk memahami hal-hal yang nyata dan berdasarkan keyakinan tersebut sehingga orang dapat bertindak dengan benar dan jujur. Berikut ini adalah tujuh kebajikan utama untuk membangun kebijaksanaan moral anak dan menjaga pandangan hidup yang baik, di antaranya:

a. Empati

Empati adalah emosi moral dasar yang membantu anak memahami perasaan orang lain. Kebajikan ini membuatnya peka terhadap kebutuhan dan perasaan orang lain, mendorongnya untuk membantu mereka yang membutuhkan atau menderita, dan mengharuskannya untuk memperlakukan orang lain dengan belas kasih. Emosi moral yang kuat mendorong anak untuk melakukan hal yang benar, karena mereka dapat melihat penderitaan orang lain untuk mencegah mereka melakukan tindakan yang dapat merugikan orang lain.

b. Hati Nurani

Hati nurani adalah suara hati yang dapat membantu anak memilih jalan yang benar dari pada jalan yang salah dan tetap berpegang pada jalan moral. Jika menyimpang dari jalan yang benar, mereka akan merasa bersalah. Kebajikan ini memperkuat kemampuan anak-anak untuk melawan pengaruh buruk dan memungkinkan mereka untuk bertindak dengan benar di bawah godaan untuk melakukan hal-hal lain. Kebajikan-kebajikan ini merupakan dasar bagi pengembangan kejujuran, tanggung jawab, dan integritas diri yang tinggi.

c. Kontrol Diri

Pengendalian diri dapat membantu anak-anak melawan dorongan batin dan berpikir sebelum bertindak sehingga mereka dapat melakukan hal yang benar dan kecil kemungkinannya untuk mengambil tindakan yang akan membawa konsekuensi yang mengerikan. Kebajikan ini membantu anak menjadi mandiri karena dia tahu bahwa dia dapat mengendalikan perilakunya. Kualitas ini membangkitkan sikap kedermawanan dan kebaikan, karena anak dapat menghilangkan keinginan untuk memuaskan diri sendiri, merangsang kesadaran, dan mengutamakan kepentingan orang lain.

d. Rasa Hormat

Rasa hormat mendorong anak untuk bersikap baik dan menghormati orang lain. Kebajikan ini membimbing anak-anak untuk memperlakukan orang lain sebagaimana mereka ingin mereka

memperlakukan diri mereka sendiri, dengan demikian mencegah anak-anak menjadi kasar, tidak adil dan bermusuhan. Ketika seorang anak dibiasakan untuk menghormati orang lain, ia akan sadar akan hak dan perasaan orang lain, oleh karena itu ia juga akan menghargai dirinya sendiri.

e. Kebaikan Hati

Kebaikan membantu anak-anak peduli tentang kebahagiaan dan perasaan orang lain. Dengan memupuk kebajikan tersebut, anak akan lebih berbelas kasih, kurang percaya diri, dan melihat perbuatan baik sebagai perilaku yang benar. Kebaikan mendorong anak untuk lebih memikirkan kebutuhan orang lain, peduli pada orang lain, memberikan bantuan kepada mereka yang membutuhkan, dan melindungi mereka yang berada dalam kesulitan atau penderitaan.

f. Toleransi

Toleransi memungkinkan anak-anak untuk menghargai perbedaan kualitas orang lain, menerima perspektif dan keyakinan baru, dan menghormati orang lain, tanpa memandang ras, jenis kelamin, penampilan, budaya, keyakinan, kemampuan, atau orientasi seksual. Kebajikan semacam ini membuat anak-anak memperlakukan orang lain dengan baik, memahami orang lain, menentang permusuhan, kekejaman, kefanatikan, dan menghormati orang lain karena karakter mereka.

g. Keadilan

Keadilan menyebabkan anak-anak bersikap baik kepada orang lain, adil dan merata, memungkinkan mereka untuk mematuhi aturan, berbagi secara bergiliran, dan secara terbuka mendengarkan pendapat semua pihak sebelum membuat penilaian. Karena kebijakan ini meningkatkan kepekaan moral anak, mereka juga akan dipaksa untuk membela mereka yang telah diperlakukan tidak adil dan menuntut agar semua orang diperlakukan sama tanpa memandang ras, suku, budaya, status ekonomi, kemampuan atau kepercayaan.

2.2.2 Media Pembelajaran

2.2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius*, yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau penyampai pesan dari pengirim informasi kepada penerima (Arsyad, 2016: 3). Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Arsyad (2016:5), media dalam arti luas adalah orang, bahan, dan peristiwa yang menciptakan kondisi bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Sedangkan menurut Criticos yang dikutip oleh Daryanto (2011:4), media adalah bagian dari komunikasi, yaitu sebagai penyampai pesan dari komunikator kepada komunikaor. Dari sudut pandang ini, dapat disimpulkan bahwa siswa dapat mencerna materi lebih mudah daripada tanpa bantuan media. Artinya media yang banyak

digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada hakikatnya adalah media komunikasi.

Menurut Hanafiah dan Suhana (2010:59), media pembelajaran adalah segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar dengan cepat, tepat, mudah, dan benar tanpa perlu kata-kata. Ini berarti memberikan siswa materi untuk mendorong mereka belajar dengan cepat, akurat, mudah dan benar, dan tidak ada kata-kata yang dipilih untuk membantu mencapai tujuan belajar mereka.

Ibrahim dan Syaodih (2003:112) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau isi kelas untuk merangsang pikiran, perhatian dan kemampuan siswa.

Berdasarkan beberapa pandangan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana penyampaian informasi pembelajaran yang berkaitan dengan model pembelajaran langsung melalui guru sebagai penyampai informasi, dalam hal ini guru harus memiliki berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat untuk proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keterampilan atau kemampuan peserta didik yang membantu proses belajar.

2.2.2.2 Fungsi Media Pada Pembelajaran

Menurut Sudjana dan Rivai (2013:2), fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat pengajaran, juga mempengaruhi iklim,

kondisi dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru. Sementara itu menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2016:51), penggunaan media pembelajaran dalam proses pengajaran dapat merangsang keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi untuk merangsang kegiatan belajar, bahkan memberikan dampak psikologis bagi siswa.

Arsyad (2016: 19) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1. Fungsi perhatian media visual adalah inti, yang bertujuan untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa pada mata kuliah yang berkaitan dengan makna atau teks yang ditampilkan oleh topik.
2. Fungsi emosional media visual dapat dilihat pada kesenangan siswa belajar (atau membaca) teks bergambar.
3. Fungsi kognitif media visual dapat dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa simbol atau gambar visual membantu mencapai tujuan memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi kompensasi media pembelajaran berasal dari penelitian Media visual memberikan konteks untuk memahami teks, membantu siswa yang buta huruf mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya.

Berdasarkan pendapat banyak ahli, fungsi media pembelajaran adalah membantu guru dalam proses pembelajaran, dan mewujudkan pengalaman belajar pada siswa dengan menggerakkan semua sumber belajar secara efektif dan efisien. Media yang ditampilkan harus

membangkitkan minat siswa terhadap topik, sehingga proses pembelajaran tidak terkesan membosankan.

2.2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran

Fathurrohman dan Sutikno (2010:67) berpendapat bahwa keunggulan media pembelajaran antara lain:

1. Menarik perhatian siswa.
2. Membantu mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran.
3. Memperjelas bagaimana informasi disajikan sehingga tidak verbal (dalam bentuk tertulis atau lisan).
4. Mengatasi kendala ruang.
5. Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif.
6. Waktu belajar dapat disesuaikan.
7. Menghilangkan kebosanan siswa saat belajar.
8. Meningkatkan motivasi belajar siswa/menciptakan semangat belajar.
9. Memenuhi perbedaan gaya belajar siswa
10. Meningkatkan aktivitas/partisipasi siswa dalam kegiatan belajar.

Menurut Arsyad (2016:328) disarankan untuk menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran siswa, yaitu:

- a. Pembelajaran akan menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar
- b. Makna materi pembelajaran lebih jelas, memungkinkan siswa lebih memahami, sehingga dapat menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran

- c. Metode pengajaran menjadi lebih beragam, dan Komunikasi lisan tidak hanya melalui komunikasi lisan dari pendidik, sehingga peserta didik tidak bosan, dan tenaga pendidik tidak kehabisan tenaga, terutama pada saat pendidik mengajar di setiap kelas.
- d. Siswa dapat melakukan lebih banyak kegiatan belajar, karena tidak hanya dapat mendengarkan uraian guru, tetapi juga melakukan kegiatan lain, seperti observasi, unjuk kerja, demonstrasi, unjuk kerja, dan lain-lain.

Selain itu, menurut Miarso (2007: 458), kelebihan media pembelajaran dalam proses pembelajaran; (1) media dapat memberikan otak berbagai rangsangan agar otak dapat menjalankan fungsinya dengan sebaik-baiknya, (2) media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman siswa, (3)) Media dapat melintasi batas-batas kelas, (4) Media memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya, (5) Media menciptakan kesatuan pengamatan, (6) Media menciptakan keinginan dan minat baru , (7) Media menciptakan motivasi dan menginspirasi Belajar, (8) media memberikan pengalaman yang lengkap/komprehensif tentang hal-hal konkret atau abstrak, (9) media memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri, dan (10) media dapat meningkatkan Keterampilan membaca baru, kemampuan mengenali benda, (11) media dapat meningkatkan pengetahuan tentang pengaruh sosialisasi dan (12) media dapat meningkatkan kemampuan ekspresi diri guru dan siswa. Melalui penggunaan media pendidikan yang tepat dan beragam, sikap negatif siswa dapat diatasi, karena penggunaan

media pembelajaran dapat merangsang semangat belajar, memungkinkan siswa berinteraksi lebih langsung dengan lingkungan dan kenyataan, serta memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan kemampuannya. kebutuhan. Untuk keterampilan dan minat mereka.

Berdasarkan beberapa pandangan di atas, dapat disimpulkan bahwa peran media pembelajaran adalah memungkinkan siswa berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan efektif, dan mempercepat pemahaman siswa terhadap materi yang dijelaskan oleh guru.

2.2.2.4 Jenis Media Pembelajaran

Dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, media pembelajaran juga terus berkembang. Menurut Sudjana dan Rivai (2010:34), ada beberapa jenis media pembelajaran, yaitu:

1. Media dua dimensi, seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, komik, dll.
2. Media tiga dimensi, seperti model padat, model penampang, model tumpuk, model kerja, dll.
3. Media proyeksi, seperti film, tape, dll.
4. Lingkungan

Seel dan Glasgow mengemukakan dalam Arsyad, A (2016:35) bahwa jenis media dibagi menjadi dua kategori, yaitu media tradisional dan media dengan teknologi mutakhir, sebagai berikut:

1. Media Tradisional

- a. Efek visual senyap yang diproyeksikan dalam bentuk proyeksi buram (opaque), proyeksi overhead, slide dan film.
- b. Efek visual yang tidak diproyeksikan dalam bentuk gambar, poster, foto, bagan, grafik, bagan, pameran, dan papan informasi.
- c. Audio terdiri dari disk dan kaset yang direkam.
- d. Presentasi multimedia dibagi menjadi slide ditambah suara dan beberapa gambar.
- e. Efek visual dinamis yang diproyeksikan dalam bentuk film, TV dan video.
- f. Media cetak, seperti buku teks, modul, teks program, buku kerja, jurnal ilmiah, dan catatan kuliah.
- g. Permainan, termasuk teka-teki, simulasi dan permainan papan.
- h. Realitas, yang dapat berupa model, spesimen (contoh) dan operasi (kartu, miniatur, boneka).

2. Media Teknologi Mutakhir

- a. Media berbasis telekomunikasi meliputi telekonferensi dan pembelajaran jarak jauh.
- b. Media berbasis mikroprosesor meliputi CAI (Computer Assisted Instruction), game, hypermedia, CD (compact disc) dan pembelajaran berbasis web

Berdasarkan pandangan di atas, media pembelajaran ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan cara yang berbeda sesuai dengan situasi dan kondisi. Sebelum memberikan materi pembelajaran,

guru harus memilih media yang tepat untuk membuat proses pembelajaran menarik dan mempercepat pemahaman siswa.

2.2.3 Kartu Pintar

2.2.3.1 Pengertian Kartu Pintar



Gambar 2.1 Kartu pintar

Salah satu media yang dapat digunakan untuk pembelajaran tematik adalah media smart card. Media kartu pintar didasarkan pada media cetak. Media pembelajaran ini membantu untuk menunjukkan daya ingat terhadap materi yang disajikan. Kartu pintar merupakan rangkuman informasi pakar yang tertuang dalam tujuan pembelajaran dan dikemas dalam bentuk tanya jawab (Surahmadi, 2016:18). Kartu pintar hasil karya guru atau anak, terbuat dari kertas kartun, kertas bekas, dan kertas HVS, dipadukan dengan gambar dan permainan huruf, kata, dan angka yang menarik. Pintar yaitu mahir, pandai, dan cerdas.

Peta adalah media visual yang berisi pesan, informasi, atau konsep yang dimaksudkan untuk disampaikan kepada siswa. Kartu biasanya terbuat dari kertas keras atau kertas tebal, dengan kata, frasa, kalimat atau ungkapan di bagian depan dan belakang (Lestari Riyani Puji, 2018: 24)

Menurut Santoso (2013:15), media kartu merupakan media tampilan yang tidak diproyeksikan. Media tersebut antara lain: gambar, grafik, model dan benda asli. Media kartu ini dapat digunakan sebagai alat komunikasi yang lebih efektif dalam proses pembelajaran. Siswa harus memahami materi yang disampaikan oleh pelatih atau guru dengan menggunakan media kartu.

Sedangkan menurut Astuti (2013:16), kartu pintar adalah alat permainan yang inovatif dan kreatif, yaitu benda-benda yang digunakan untuk bermain, yang dapat mengaktifkan anak dan dapat digunakan dalam proses belajar. Kartu chip adalah hasil karya guru atau anak yang terbuat dari karton, kertas bekas, dan kertas HVS, dengan gambar yang menarik dan permainan yang menggabungkan huruf, kata, dan angka.

Media kartu chip merupakan media pembelajaran yang digunakan berupa sekumpulan kartu dalam proses pembelajaran, dan setiap kartu memiliki pasangan. Kartu chip adalah hasil karya guru atau anak, terbuat dari karton, kertas bekas, kertas HVS, dan lain-lain, dengan gambar yang menarik, tulisan atau hal lain yang sesuai dengan materi (Anggi Ariestantya, dkk, 2015:10)

Berdasarkan pengertian tersebut, permainan kartu pintar merupakan permainan yang mendorong anak untuk berkreasi. Contoh gambar kartu pintar:

2.2.3.2 Jenis-jenis media kartu pintar

Menurut Astuti (2013:29), jenis-jenis media smart card antara lain:

1. Jenis *Short Card*

Jenis kartu pendek adalah media berupa kartu kertas berukuran kurang lebih 8x8 cm. Ada berbagai jenis informasi, seperti huruf, angka, atau kata. Media ini digunakan untuk mempromosikan dan menarik perhatian siswa saat mereka belajar. Dan memperdalam daya ingat siswa terhadap materi.

2. Jenis *Index Card Match*

Jenis pencocokan kartu indeks adalah kartu berukuran kurang lebih 10x4 cm dan terdiri dari dua warna.

3. Jenis *Picture Card*

Jenis kartu bergambar adalah kartu yang terbuat dari kertas dengan ukuran 10x10 cm yang digambar dengan posisi atau benda yang berbeda-beda sesuai dengan bahan yang akan diperiksa.

Enny Suharti (2012: 40) Kartu chip dibagi menjadi tiga jenis dan kegunaan. Ini termasuk:

Jenis pertama, short card, adalah media berbentuk kartu yang terbuat dari kertas Manila, dengan ukuran 8x8 cm. Ada berbagai jenis huruf, angka atau kata-kata di atasnya. Media ini digunakan untuk mempromosikan dan menarik perhatian siswa dalam pembelajaran topik, termasuk topik 6, subtopik 2 pembelajaran 4. Misalnya, ketika membahas materi Topik 6 Sub Topik 2 Pelajaran 4, guru dapat menuliskan materi

Topik 6 Sub Topik 2 Pelajaran 4 pada kartu, sehingga siswa dapat membaca setiap kartu yang dipegang oleh guru dan mengucapkannya. benar.

Tipe kedua adalah pencocokan kartu indeks. Artinya, kartu ganda berukuran 10x4 cm digunakan secara berpasangan. Kartu ini terdiri dari dua warna, misalnya B. Kartu dengan kosakata bahasa Indonesia berwarna biru, dan kartu dengan kosakata bahasa berwarna putih. Kemudian ajaklah siswa untuk mencocokkan kartu biru dan kartu putih untuk bermain sesuai isi di atas. Setiap siswa mendapat satu kartu, kemudian guru menghitung mundur dan siswa harus menemukan sepasang kartu. Guru juga dapat memainkan permainan ini berulang kali.

Jenis ketiga adalah apa yang disebut kartu bergambar. Peta ini terbuat dari kertas Manila dan berukuran 10x10 cm. Di atasnya digambar tempat atau benda yang berbeda menurut bahannya. Misalnya, ketika berbicara tentang tempat umum, gambar tempat umum, seperti gambar pasar, kantor pos, sekolah, dll., disediakan di kartu.

Dari sudut pandang ini, dapat disimpulkan bahwa media smart card dibagi menjadi tiga jenis, yaitu kartu pendek, kartu indeks dan kartu bergambar. Dengan media smart card ini, suasana kelas menjadi lebih hidup dan menarik.

2.2.3.3 Langkah-langkah penggunaan media kartu pintar

Menurut Wina Sanjaya (2008, 226-227), ada banyak prinsip yang harus diperhatikan dalam menggunakan media dalam pembelajaran, yaitu:

1. Seperangkat prinsip yang perlu diingat ketika menggunakan media dalam pembelajaran.
2. Penggunaan dan penyesuaian media memudahkan siswa dalam mempelajari dan memahami materi
3. Media yang digunakan guru harus tepat dan disesuaikan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
4. Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran.
5. Media pembelajaran harus memenuhi minat, kebutuhan, dan kondisi siswa.
6. Media yang digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisiensi.
7. Media yang digunakan harus memenuhi keterampilan guru.

Menurut Slamet Suyanto (2005: 180), langkah-langkah penggunaan media smart card untuk belajar membaca adalah sebagai berikut:

1. Gunakan game ini sebagai grup yang terdiri dari orang
2. Menyiapkan kartu chip dan kartu nama barang
3. Guru menunjukkan gambar barang dan meminta anak untuk menemukan kartu nama barang.
4. Setelah anak-anak bermain, biarkan anak-anak bermain secara berkelompok.

Penggunaan media kartu chip dikemukakan oleh Hermina (2013:34) bahwa kartu chip ini seperti permainan yang harus dimainkan oleh 4 orang anak. Setiap kartu berisi ringkasan materi. Selain penyangga, juga siap digunakan untuk membuat penyangga, seperti bagian tubuh manusia.

Arsyad (2016: 69) Langkah-langkah mewujudkan media smart card adalah:

1. Siswa disusun menurut tempat duduknya, menarik untuk dilihat, kemudian dibagi menjadi beberapa kelompok.
2. Kemudian mintalah siswa dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan guru.
3. Setelah membaca soal, siswa diberi waktu untuk menjawab
4. Mintalah siswa untuk memilih salah satu dari 5 kartu di kelompok lain karena salah satu kartu berisi jawaban yang benar.
5. Siswa yang dapat menjawab soal mendapat poin dari guru.
6. Di akhir permainan, guru akhirnya mengambil alih perannya yaitu menjelaskan materi yang dipelajari melalui permainan dan menarik kesimpulan tentang materi pembelajaran. Sehingga guru tidak kehilangan perannya dalam proses belajar mengajar.

Dari sudut pandang tersebut dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah penggunaan media smart card harus dilakukan oleh kelompok atau 4 anak, dan media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran, serta memperhatikan efektifitas dan efisiensi. media

sehingga kepentingan, kebutuhan dan kebutuhan harus terpenuhi. Hal ini akan menciptakan proses pembelajaran yang dibutuhkan.

2.2.3.4 Kelebihan Media Kartu Pintar

Arsyad (2016:38) mengemukakan bahwa media smart card memiliki keunggulan sebagai berikut:

- a. Siswa dapat belajar dan maju dengan kecepatan mereka sendiri.
- b. Materi dalam media cetak dapat diulang, dan siswa mengikuti idenya secara logis.
- c. Kombinasi teks dan gambar pada halaman cetak dapat meningkatkan daya tarik dan meningkatkan pemahaman informasi yang disajikan dalam format lisan dan visual.
- d. Siswa akan aktif berpartisipasi/berinteraksi.
- e. Bahan dapat direproduksi secara ekonomis.

Menurut Surahmadi (2016:18-19), kelebihan kartu pintar yaitu :

- a. Mudah bagi siswa untuk memperdalam ingatannya terhadap materi.
- b. Kartu ini sedekat mungkin dengan kartu remi.
- c. Kartu yang dimodifikasi dengan gambar atau alat bantu sering ditemukan dalam pembelajaran.
- d. Siswa akan bersaing satu sama lain untuk mendapatkan nilai tinggi.

Arsyad (2011: 38) Selain kelebihan media smart card, media ini juga memiliki beberapa kelemahan, antara lain:

- a. Sulit untuk menampilkan gerakan pada halaman media cetak.

- b. Satuan pembelajaran disebar sedemikian rupa sehingga tidak terlalu panjang, sehingga tidak membuat siswa bosan.
- c. Penanganan yang tidak tepat akan merusak media cetak.

Menurut Surahmadi (2016:18-19), kekurangan dari kartu chip adalah:

- a. Proses pengajaran memakan banyak waktu.
- b. Ada kecemburuan antara skor tinggi dan rendah.

Menurut Arief S. Sadiman dkk., kelebihan media smart card. (2008:29) Sebagai berikut.

- a. Media kartu pintar memiliki karakteristik yang spesifik dan realistis, sehingga mungkin menjadi masalah utama dibandingkan dengan media verbal saja.
- b. Media kartu pintar dapat mengatasi kendala ruang dan waktu, karena tidak semua benda, benda, atau peristiwa dapat dibawa ke dalam kelas, atau siswa dapat dibawa ke pokok peristiwa.
- c. Media kartu pintar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- d. Media kartu pintar dapat mengklarifikasi masalah di bidang apa pun dan kelompok usia apa pun untuk menghindari atau memperbaiki kesalahpahaman.
- e. Harganya murah, mudah dibeli dan digunakan, tidak memerlukan peralatan khusus.

Selain kelebihan di atas, media smart card juga memiliki beberapa kekurangan. Menurut Arief S. Sadiman, kelemahan media kartu bergambar adalah sebagai berikut.

1. Hanya menekankan persepsi mata.
2. Pengaruh media kartu pintar yang kompleks terhadap kegiatan pembelajaran kurang baik.
3. Ukuran kelompok besar sangat terbatas.

Seperti yang terlihat dari uraian di atas, media smart card lebih bermanfaat untuk pembelajaran jika perlu memperhatikan formatnya dan menjaganya dengan baik agar tidak mudah rusak. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media smart card karena lebih menarik dan efektif bagi siswa.

2.2.4 Baca Tulis Menghitung " CALISTUNG "

2.2.4.1 Pengertian Calistung

Calistung adalah singkatan dari membaca (Ca), menulis (lis), dan menghitung (tung). Dari akhir kata string menjadi kata baru, yaitu CALISTU. Menurut Hidayat (2003: 123): "Calistung adalah jenis pembelajaran membaca, menulis dan berhitung. Dimulai dengan kegiatan yang menarik dan menyerap pikiran, perasaan dan keinginan siswa melalui tulisan dan ucapan yang baik."

Calistung adalah singkatan dari kata membaca, menulis, dan menghitung. Calistung adalah dasar untuk pengenalan angka dan huruf oleh manusia. Banyak ahli menyatakan bahwa calistung penting untuk memperlancar komunikasi dalam berbicara, menulis, dan angka. Biasanya

pembelajaran kalender semacam ini diberikan kepada lembaga pendidikan formal yaitu sekolah. Membaca adalah kegiatan kognitif yang dilakukan melalui rangsangan berupa huruf dan tanda baca lainnya, yang diterima oleh reseptor visual (mata) kemudian masuk ke otak (Surya M, 2015:21). Sebagai gerbang kognitif, kemampuan membaca memegang peranan penting dalam kehidupan manusia, terutama hubungan dan komunikasi dengan pemikiran dan imajinasi, serta landasan pendidikan menulis dan berhitung. Anak harus menguasai prasyarat membaca, yaitu belajar membedakan huruf-huruf abjad. Membaca adalah kegiatan persepsi, analisis dan interpretasi yang dilakukan oleh pembaca dalam rangka menyampaikan informasi yang disampaikan pengarang dalam media tulis.

Menulis adalah keterampilan yang dapat dipelajari setelah menyelesaikan aspek keterampilan lainnya. Salah satunya adalah aspek koordinasi motorik halus dan keterampilan persepsi visual. Keterampilan motorik halus adalah penggunaan bagian tubuh atau otot kecil (seperti tangan). Ketika anak-anak menunjukkan perilaku berikut, mereka dapat memulai kegiatan menulis dasar: misalnya, membuat coretan di buku atau dinding. Keadaan ini menunjukkan fungsi sel-sel otak yang harus dirangsang untuk perkembangan yang optimal (Depdikdas, 2017: 6). Alat tulis tidak harus dari kertas, bisa juga menggunakan mainan edukatif yang merangsang kelenturan dan koordinasi jari untuk persiapan menulis awal, seperti menggunting, menyobek, mencubit, dan meremas. Ketika anak-anak berpura-pura menulis di atas kertas, pasir atau media lain, kegiatan pelatihan fleksibilitas dimulai. Jika anak melewati tingkat menulis dasar tersebut di atas sebelum belajar menulis, anak akan menulis dengan mudah

dan bahagia. Menghitung adalah usaha untuk melakukan perhitungan seperti penambahan, pengurangan, atau manipulasi angka.

Berdasarkan sudut pandang tersebut, data menyimpulkan bahwa Calistung dapat membaca, menulis dan berhitung. Pengenalan konsep Calistung dapat diterapkan pada media kartu chip pendidikan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan untuk pembelajaran tematik. Sehingga anak tidak akan merasa terbebani dengan pembelajaran tematik tersebut.

2.2.4.2 Kemampuan Membaca, Menulis, dan Berhitung (CALISTUNG)

1. Membaca

Membaca membantu perkembangan kognitif anak. Anak-anak mulai menguasai keterampilan membaca pada usia 6 atau pertengahan masa kanak-kanak (Papalia et al. 2008: 17).

Anak-anak dapat mengenali kata-kata dengan dua cara, menguraikannya dan mengambilnya kembali secara visual. Menurut Papalia et al. (2008: 18) Decoding didefinisikan sebagai pengucapan sebuah kata, menerjemahkan kata dari materi cetak menjadi suara, dan kemudian mengingatnya dari memori jangka panjang. Untuk dapat melakukan proses dekripsi, anak harus menguasai kode suara untuk mengadaptasi huruf yang dicetak dengan suara yang dibuat. Metode kedua didasarkan pada pengambilan visual, di mana anak-anak melihat huruf dan kemudian mengingatnya.

Papalia dkk. (2008: 19) Penyebutan decoding dan metode temu kembali berbasis visi menginspirasi metode pembelajaran membaca yang

kontradiktif. Pertama-tama, metode profesional untuk menekankan penguraian kode disebut fonetik, atau metode penekanan kode. Kedua, pendekatan bahasa holistik menekankan kemampuan untuk mengingat elemen visual dan menggunakan isyarat kontekstual. Seluruh rencana membaca didasarkan pada literatur saat ini dan kegiatan mandiri siswa saat mempelajari sebuah artikel. Rencana membaca umum berbeda dengan tugas yang dipimpin guru, yang melibatkan lebih banyak pelajaran fonetik atau pengucapan bunyi bahasa.

Menurut Papalia et al. (2008: 18) Metode umum membaca didasarkan pada keyakinan bahwa anak-anak dapat belajar membaca dan menulis secara alami, seperti halnya mereka belajar memahami dan menggunakannya dalam dialog. Untuk memudahkan proses ini, dorong anak sejak awal untuk memahami tujuan bahasa tulis dalam menyampaikan maknanya.

Stahl, McKenna dan Pagnucco (1994 dalam Papalia et al. 2008:20) menjelaskan bahwa membaca merupakan keterampilan yang harus diajarkan kepada anak. Saat belajar membaca, sangat disarankan untuk menggunakan kombinasi metode fonetik dan seluruh bahasa (Papalia et al. 2008:20). Anak-anak belajar keterampilan fonetik melalui berbagai strategi untuk membantu mereka memahami apa yang mereka baca. Metode menggabungkan ucapan dan seluruh bahasa ini sesuai dengan cara kerja otak anak-anak. Anak yang dapat memilih strategi visual atau fonologis menggunakan memori visual untuk kata-kata yang familiar bagi

anak, sedangkan phonetic coding merupakan cadangan untuk kata-kata yang tidak familiar bagi anak (Siegler, 1998 dalam Papalia et al. 2008).

Menurut Siegler (1998 dalam Papalia et al. 2008), proses perkembangan yang dapat meningkatkan pemahaman kalimat tertulis sama dengan proses perkembangan yang meningkatkan daya ingat. Saat pengenalan kata menjadi lebih otomatis, anak-anak dapat lebih memperhatikan arti dari apa yang mereka baca. Strategi baru dan lebih kompleks memungkinkan anak untuk menyesuaikan kecepatan membaca dan kemampuan memahami isi teks.

Menurut pandangan ini, kegiatan membaca bukan sekedar kegiatan reseptif pasif, tetapi menuntut pembaca untuk secara aktif memikirkan pengenalan huruf satu per satu sesuai dengan transkripsi fonetik, sehingga dapat memahami teks yang dibaca.

2. Menulis

Menulis berasal dari kata tulis yang berarti kegiatan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau media untuk menyampaikan informasi (komunikasi) (Yunus, 2002:13). Penguasaan keterampilan menulis erat kaitannya dengan perkembangan membaca (Papalia et al. 2008: 21. Ketika anak belajar menerjemahkan kata-kata tertulis menjadi kata-kata, mereka juga mencoba menggunakan kata-kata tertulis untuk mengungkapkan pikiran, pikiran, dan perasaan.

Menurut Whitehurst dan Lonigan (1998 dalam Papalia et al. 2008:22), anak prasekolah mulai mengenal huruf, angka, dan bentuk

(seperti huruf) sebagai simbol kata atau bagian kata. Biasanya ejaannya juga kreatif, karena jumlahnya bervariasi tergantung kreativitas anak, dan anak tidak bisa membacanya sendiri. Menulis adalah memotong atau menggambar lambang-lambang grafik yang menggambarkan bahasa yang dipahami seseorang, sehingga orang lain dapat langsung membaca lambang-lambang grafik tersebut jika mereka memahami bahasa dan gambar-gambar grafik tersebut. Menulis adalah proses mendeskripsikan bahasa sedemikian rupa sehingga pembaca dapat memahami informasi yang disampaikan oleh penulis.

Papalia dkk. (2008:23) mengemukakan bahwa anak-anak sulit menulis, sehingga esai pertama biasanya sangat pendek. Seringkali, tugas menulis yang diberikan terkesan berisi topik yang tidak familiar bagi anak. Agar bisa menulis sebuah artikel, seluruh memori jangka panjang berusaha melebur menjadi satu. Tidak seperti percakapan yang memberikan umpan balik langsung, menulis mengharuskan anak-anak untuk menilai secara mandiri apakah tujuan mereka telah tercapai. Anak-anak juga harus mengingat batasan lain, seperti ejaan, tanda baca, tata bahasa, dan penggunaan huruf kapital.

Berdasarkan sudut pandang di atas, menulis adalah suatu kegiatan untuk mereduksi atau menggambarkan simbol-simbol grafis yang menggambarkan bahasa yang dipahami seseorang yang digali dari ingatan jangka panjang, sehingga pembaca dapat memahami esensi tulisan.

3. Berhitung

Menghitung adalah bagian dari pembelajaran matematika. Anak-anak mulai belajar matematika pada usia 3 tahun (Henniger, 2009: 24). Pada anak usia dini, anak-anak mengembangkan pemahaman kognitif dasar sehingga mereka dapat belajar matematika.

Menurut Henniger (2009:24), ada lima aspek pembelajaran matematika, yaitu:

a. Operasi Hitung

Pada anak usia dini, mereka perlu mempelajari konsep dasar matematika bilangan. Siswa SD juga sedang mempersiapkan diri untuk mengembangkan pemahamannya tentang operasi aritmatika matematika, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.

b. Aljabar

Kebanyakan orang berpikir bahwa aljabar harus diajarkan di sekolah menengah pertama dan atas, tetapi anak-anak yang mempelajari dasar-dasar aljabar sejak usia dini akan lebih diuntungkan.

c. Geometri

Anak-anak prasekolah mempelajari bentuk geometris dasar dan keterampilan analitis melalui penalaran awal.

d. Pengukuran

Pengukuran dipelajari sejak kecil, karena dapat langsung diterapkan dalam kehidupan nyata. Ada banyak cara untuk melibatkan anak dalam kegiatan pengukuran lebih lanjut, karena anak dapat mengukur tinggi, lebar, berat, dan volume berdasarkan apa yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari.

e. Analisis Data

Berpikir statistik memberi anak kesempatan untuk bertanya dan mengumpulkan data untuk memecahkan masalah matematika sehari-hari.

Berdasarkan pemahaman terhadap lima aspek yang perlu diselidiki, anak memiliki kemampuan untuk mengklasifikasikan objek atau gagasan yang ditemukannya.

2.2.5 Pembelajaran Tematik di SD

2.2.5.1 Pengertian Tematik

Model pembelajaran tematik merupakan contoh pembelajaran yang terpadu yang memakai pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran buat menaruh pengalaman yang bermakna pada anak didik. Disebut “bermakna”, berdasarkan rusman pada karenakan pada pembelajaran tematik, anak didik akan tahu konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman pribadi yang menghubungkan menggunakan konsep lain yang sudah dipahami. Jadi tematik itu merupakan keterpaduan muatan pembelajaran pada materi pembelajaran.

Tidak hanya itu, pakar lain mengemukakan Fathorrohman, (2015: 16) Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran sebagai satu tema sebagai akibatnya bisa menaruh pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Pembelajaran tematik menuntut kemampuan belajar siswa yang baik pada kemampuan afektif, kognitif, dan psikomotorik. Pembelajaran merupakan rangkaian insiden atau (events) yang mensugesti pembelajaran sebagai akibatnya proses belajar bisa berlangsung menggunakan mudah, Menurut Gagne dan Briggs: 1979 (pada Majid, 2014: 141). Peneliti melihat terdapat keselarasan menurut teori yang pertama menggunakan teori yang ke 2 ini. Dimana teori pertama menyebutkan bahwa tematik merupakan adonan menurut beberapa muatan menggunakan tujuan mendidik siswa pada mencapai kemampuan Baca tulis menghitung "CALISTUNG". Sedangkan teori ke 2 menyebutkan bahwa tematik merupakan rangkaian insiden yang mensugesti proses belajar kearah yang lebih baik.

Menurut jurnal penelitian Nurul Hidayah (2015) pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang mengintegrasikan aneka macam kompetensi berdasarkan aneka macam mata pelajaran ke pada sebuah tema tertentu. Pembelajaran tematik integratif mempunyai satu tema yang aktual dekat menggunakan global murid dan terdapat pada kehidupan sehari-hari. Tema ini sebagai satu pemersatu materi yang majemuk berdasarkan beberapa mata pelajaran. Pembelajaran tematik utuh diartikan menjadi suatu proses pembelajaran yang mengelola dan mengintegrasikan materi berdasarkan beberapa mata pelajaran sebagai

satu tema dan sebagai pembahasan yang menarik. Pembelajaran bisa diartikan menjadi suatu proses yang utuh buat membelajarkan murid dimulai berdasarkan perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian buat mencapai tujuan pembelajaran menggunakan efektif dan efisien.

Sependapat menggunakan jurnal penelitian Nurul Hidayah (2015), Mamat pembelajaran terpadu, menggunakan mengelola pembelajran yang mengintegrasikan materi menurut aneka macam mata pelajaran sebagai satu topik pembelajaran. Pembelajaran tematik adalah suatu pendekatan pada pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik pada intra mata pelajaran juga antar mata pelajaran. Dengan adanya pemaduan itu siswa akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sebagai akibatnya pembelajaran jadi bermakna bagi siswa. Bermaknanya ialah bahwa pembelajaran tematik siswa akan bisa tahu konsep-konsep yang mereka pelajari secara eksklusif dan konkret yang menghubungkan antar-konsep pada intra juga antar-mata pelajaran, Menurut Majid (2014: 85). (pada Andi, 2013: 125).

Dengan demikian pembelajaran tematik artinya pembelajaran yang menggabungkan bebrapa muatan pembelajaran kedalam satu pembahasan guna mencapai dan melahirkan proses belajar mengajar yang produktif dan efektif. Tematik pula artinya pembelajaran yang mengintegrasikan materi kedalam banyak sekali mata pelajaran.

2.2.5.2 Tujuan Pembelajaran Tematik

Model pembelajaran tematik mempunyai sejumlah tujuan, keliru satunya pembelajaran wajib berpusat Memudahkan siswa tahu interaksi yang bermakna antara materi pada pembelajaran menggunakan kehidupan sehari-hari

- a. Menumbuhkan moral dan perilaku siswa
- b. Menumbuhkan kemampuan siswa, karena proses pembelajaran siswa (student center) membuat materi mudah dipahami.

Siswa sekolah dasar memiliki kualitas kesenangan, sehingga metode pembelajaran berbasis topik ini dapat menggabungkan berbagai bidang pembelajaran yang mencerminkan dunia nyata, dan mudah untuk menumbuhkan keterampilan dan perkembangan siswa (Majid, 2014: 87).

Menurut (Trianto, 2011:158), pembelajaran tematik memegang peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Tujuan utama pembelajaran tematik meliputi:

- a. Dunia siswa adalah dunia nyata
- b. Pemahaman siswa tentang peristiwa lebih terorganisir
- c. Belajar menjadi lebih bermakna
- d. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan mereka sendiri
- e. Perkuat keterampilan yang diperoleh

Menurut Kemendikbuk (2014: 16) Tujuan pembelajaran Tematik Terpadu adalah:

1. Mudah untuk memusatkan mata pelajaran pada mata pelajaran yang sama
2. Mempelajari pengetahuan pada mata pelajaran yang sama dan mengembangkan kemampuan mata pelajaran yang berbeda.
3. Memiliki pemahaman yang lebih dalam dan lebih mudah diingat tentang subjek.
4. Menggabungkan berbagai kursus lain dengan pengalaman pribadi siswa untuk mengembangkan keterampilan bahasa yang lebih baik.
5. Lebih semangat belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, seperti bercerita, bertanya, dan menulis sambil mempelajari mata pelajaran lain.
6. Lebih asih dan pentingnya pembelajaran, karena materi disajikan dalam latar tema yang jelas
7. Guru dapat menghemat waktu karena tema yang disajikan secara terpadu dapat disiapkan dalam satu waktu, dan dalam dua sampai tiga sesi atau bahkan lebih Memberikan pengayaan dalam beberapa atau lebih sesi
8. Sesuai dengan situasi dan kondisi, serangkaian nilai moral dapat ditambahkan untuk menumbuhkan perilaku dan moral siswa yang baik.

Oleh karena itu, tujuan pembelajaran tematik memiliki delapan item. Kedelapan item tersebut menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran tematik harus mendukung dan melengkapi unsur-unsur yang terkandung

dalam tujuan pembelajaran tematik. Jika beberapa elemen tema tidak lengkap atau hilang, diasumsikan tidak layak untuk membuat tujuan tema untuk pembelajaran yang efektif dan efisien.

2.2.5.3 Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik di sekolah dasar sangat membantu peserta didik membentuk pengalaman, keterampilan, dan sikapnya. Menurut Pastowo (2019:15), pembelajaran tematik memiliki ciri-ciri sebagai berikut, antara lain:

1. Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik
2. Pengalaman langsung peserta didik
3. Penekanan pada pemahaman dan pembentukan makna
4. Mengusulkan konsep dari berbagai aspek
5. Prinsip permainan

Peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran mata pelajaran ini harus berpusat pada siswa. Misalnya, dalam pembelajaran yang berpusat pada materi yang diberikan oleh guru, fokusnya harus pada siswa. Kemudian harus menyampaikan pengalaman, menekankan pemahaman yang bermakna, memahami semua konsep, dan bersenang-senang darinya serta menerapkannya.

Menurut Andi Prastowo (2019: 100) sebagai model pembelajaran, pembelajaran topik memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Adanya Efisiensi

Efisiensi memiliki banyak arti. Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi keempat menyebutkan bahwa: ketepatan cara mengerjakan sesuatu (tanpa membuang waktu, tenaga, dan biaya) atau istilah kegunaan lainnya; efisiensi; atau keterampilan.

2. Kontekstual

Model pembelajaran topik juga menggunakan metode kontekstual. Konteks di sini mengacu pada situasi yang berkaitan dengan peristiwa tersebut.

3. Student Centered (Berpusat pada siswa)

Guru tidak didorong untuk menganggap siswa sebagai pasif. Karena dalam pembelajaran mata pelajaran, guru hanya berperan sebagai perantara dalam arti: pertama, mendorong kegiatan belajar siswa; kedua, memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan melayani; ketiga, memberi mereka ruang yang cukup untuk mengekspresikan diri sesuai dengan tema pembelajaran Diri sendiri; keempat, untuk merangsang rasa ingin tahu siswa tentang mata pelajaran; kelima, memberi kesempatan siswa untuk menjelaskan atau mengungkapkan pemahaman.

4. Memberikan Pengalaman Langsung (Autentik)

Penyajian pengalaman langsung disini berarti siswa harus mengalami dan menggali materi secara langsung dengan dirinya sendiri.

5. Pemisahan Mata Pelajaran yang Kabur

Tidak adanya pemisahan antar disiplin ini tidak berarti menghilangkan sifat disiplin dan tujuan pembelajaran yang kabur.

6. Holistik

Untuk pembelajaran berbasis mata pelajaran, guru harus menyajikan konsep mata pelajaran yang berbeda.

7. Fleksibel

Guru pembelajaran tematik tidak boleh terpaku pada kekakuan saat melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

8. Hasil Pembelajaran Berkembangan Sesuai Minat dan Kebutuhan Siswa

Artinya, apa yang diperoleh siswa melalui kegiatan pembelajaran sangat bermanfaat, sangat dibutuhkan, sangat digemari siswa, dan sangat mempengaruhi perkembangan intelektual dan kehidupannya.

9. Kegiatan Belajarnya Sangat Relevan dengan Kebutuhan Siswa SD/MI

Melalui pembelajaran mata pelajaran, proses psikologis anak akan secara aktif menggabungkan informasi yang berbeda menjadi satu kesatuan yang utuh.

10. Kegiatan yang Dipilih dari Minat dan Kebutuhan Siswa

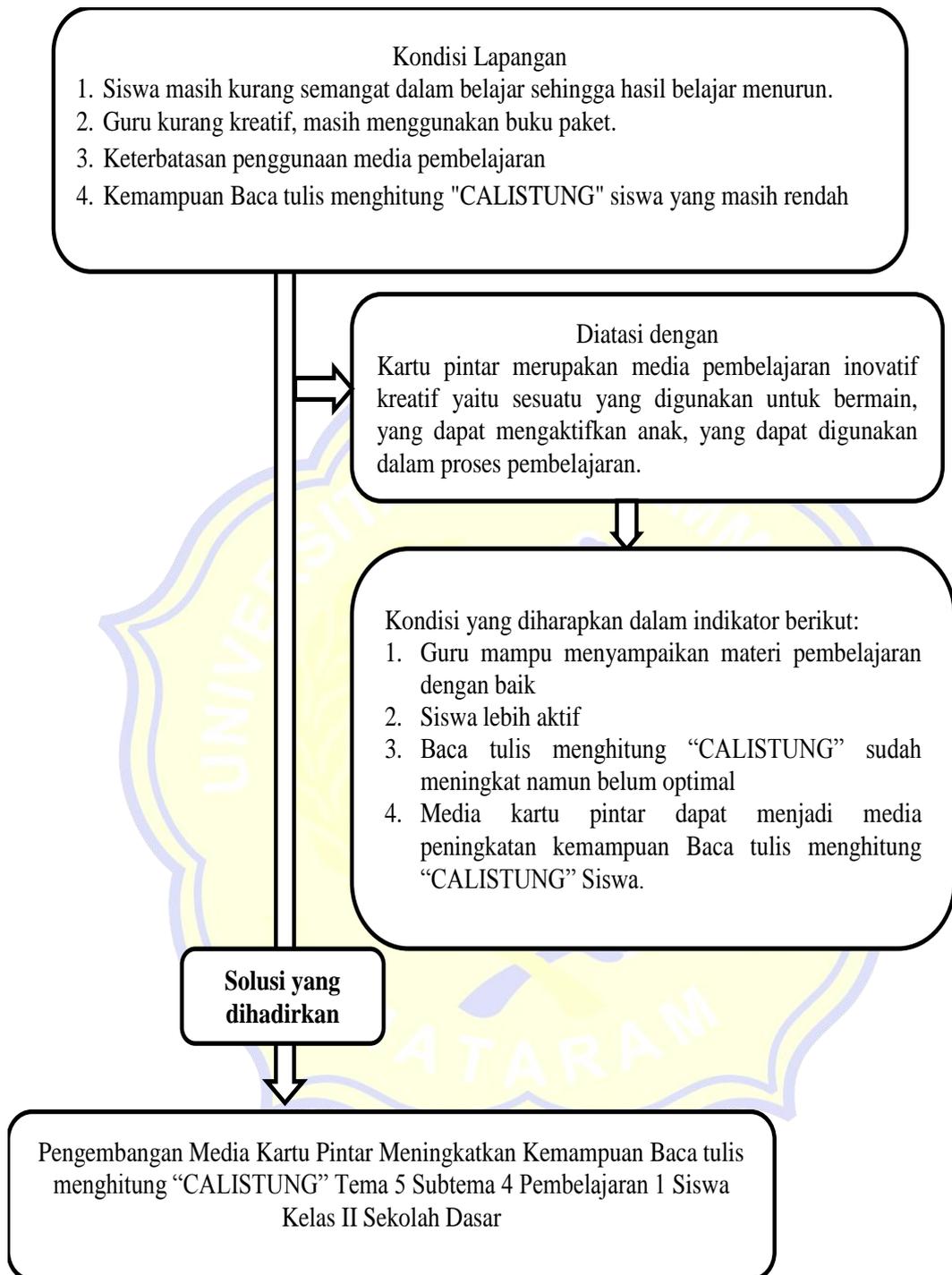
Metode pembelajaran topik didasarkan pada topik yang dipilih dan dikembangkan oleh guru dan siswa, serta memperhatikan hubungannya dengan topik.

Dari sudut pandang para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan gabungan dari dua atau tiga mata pelajaran dan menjadi tubuh utama guru untuk memajukan proses pengajaran dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran mata pelajaran itu sendiri adalah untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari, serta untuk meningkatkan kreativitas siswa dan mengembangkan keterampilan siswa sesuai dengan bakat dan minatnya.

2.3 Kerangka Berpikir

Belajar berhitung, membaca dan menulis "CALISTung" pada dasarnya sukses. Namun, guru masih cenderung mengembangkan keterampilan anak daripada media pembelajaran. Padahal, jika guru menggunakan media yang tepat untuk mendorong perkembangannya, maka dua hal tentang media pembelajaran dan kegiatan praktik dapat diseimbangkan. Masalah seperti ini secara alami akan mempengaruhi perkembangan anak. Banyak dari kita menemukan bahwa siswa sekolah dasar kurang antusias belajar di sekolah.

Kurangnya semangat, minat belajar anak karena guru berusaha melatih anak hanya untuk kegiatan praktikum. Karena permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk memperkenalkan media pembelajaran kartu pintar, dengan harapan dapat merangsang minat anak dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran kartu pintar ini menguji kreativitas anak untuk memahami kreativitasnya dalam suatu kegiatan. Uraian kerangka kerja ini dapat diilustrasikan oleh gambar berikut:



Gambar 2.2. Alur Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

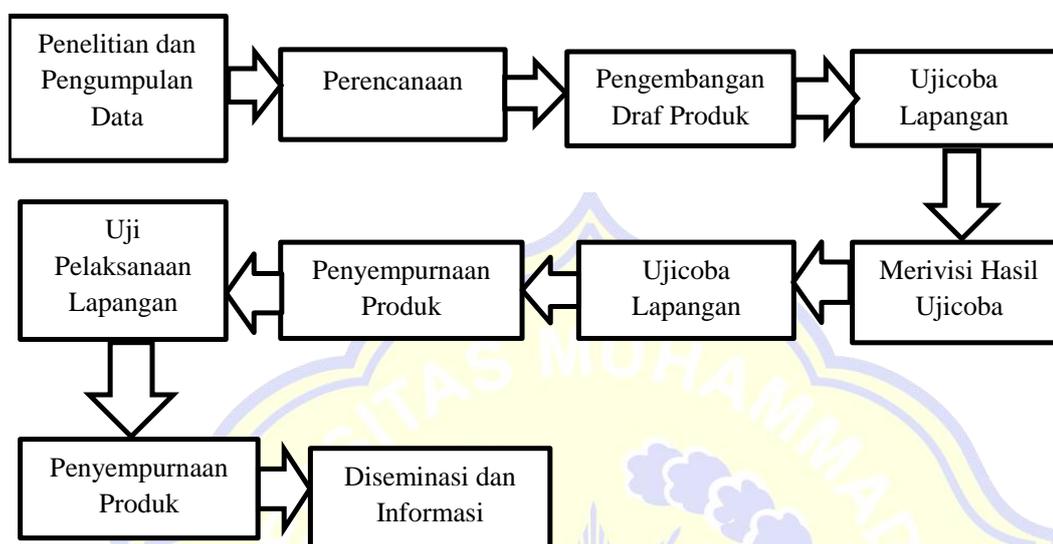
3.1 Model Pengembangan

Penelitian tersebut termasuk penelitian pengembangan. Sugiyono (2016: 407) berpendapat bahwa RdanD adalah metode penelitian yang digunakan untuk memproduksi produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Emzir (2014:263) Di sisi lain, RdanD adalah pengembangan produk tertentu dengan spesifikasi yang detail. Oleh karena itu, penelitian pengembangan adalah proses mengembangkan atau memverifikasi produk untuk pengembangan pendidikan dan pembelajaran media kartu pintar. Borg dan Gall membaginya menjadi 9 tahap:

Berikut 9 tahapan dari Borg and Gal hingga Sugino (2016: 407):

1. Penelitian dan pengumpulan data (penelitian dan pengumpulan informasi)
2. Perencanaan (plan)
3. Pengembangan desain produk (pengembangan bentuk produk awal)
4. Uji lapangan pendahuluan
5. Revisi produk utama
6. Uji lapangan utama
7. Perbaiki produk (revisi produk operasional)
8. Uji lapangan (uji lapangan operasional)
9. Revisi produk akhir
10. Komunikasi dan Informasi

Menurut Sugiyono (2016: 407), diagram pengembangan Borg and Gall adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Langkah-langkah RdanD

3.2 Prosedur Pengembangan

Dalam penelitian ini, sebagaimana disebutkan di atas, peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan model Sugiyono. Namun karena keterbatasan waktu, uang, tenaga, dan media poster sebagai bahan ajar untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis siswa, hal ini bukanlah hal baru, namun peneliti berusaha memodifikasi media tersebut untuk mencapai hasil yang diinginkan. Oleh karena itu, penelitian ini hanya dilakukan sampai revisi produk. Para peneliti percaya bahwa sembilan prosedur dapat diikuti. Karena waktu penelitian yang singkat, peneliti hanya mengambil langkah untuk merombak produk.

Berikut ini adalah proses pengembangan media smart card berdasarkan model Borg and Gall.

1. Penelitian dan Pengumpulan Data (*research and information collecting*)

Langkah awal penelitian ini adalah untuk mengetahui potensi dan permasalahan yang terkait dengan pengembangan media kartu dalam rangka meningkatkan literasi berhitung “CALISTung” siswa. Pada saat peneliti mengamati, belum ada media smart card.

2. Perencanaan (*planning*)

Setelah mengidentifikasi potensi dan masalah, peneliti menganalisis aspek pembelajaran, termasuk keterampilan dasar dan indikator. Tujuan analisis pembelajaran adalah agar produk yang dihasilkan mampu mendukung proses pembelajaran mata pelajaran kelastipe II.

3. Pengembangan Draf Produk (*develop preliminary form of produk*)

Penelitian ini mengembangkan media smart card. Pada tahap ini, peneliti mempelajari cara menggunakan smart card dan cara kerjanya. Kemudian isi informasi untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis hitungan "CALISTung".

4. Validasi Ahli (*preminary fiel testing*)

Untuk mengetahui keefektifan produk, peneliti menggunakan alat ukur berupa kuesioner. Kuesioner diisi oleh beberapa ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil verifikasi harus digunakan untuk menjawab apakah produk yang dirancang sesuai dengan bahan dan desain yang dibuat. Hasil verifikasi dari beberapa ahli tersebut akan menentukan efektif tidaknya produk yang dikembangkan. Dalam hal rekomendasi, peneliti akan

memodifikasi informasi yang diberikan sampai produk yang dikembangkan dinyatakan efektif.

5. Merevisi Hasil Ujicoba (*main product revision*)

Ketika hasil verifikasi memberikan masukan, dilakukan perbaikan produk. Melakukan perbaikan produk berdasarkan saran dan masukan yang diberikan. Revisi bertujuan untuk meminimalisir kelemahan produk yang akan dikembangkan.

6. Ujicoba Lapangan (*main field testing*)

Setelah proses verifikasi dan revisi, produk siap untuk diuji. Uji coba produk harus memeriksa efektivitas dan kepraktisan produk yang dikembangkan. Kepraktisan ini terlihat dari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada siswa dalam angket literasi hitung “CALISTung” yang diberikan oleh peneliti. Pengujian produk dilakukan di kelas II SDN 2 Buwun Sejati.

7. Penyempurnaan Produk (*operasional product revision*)

Jika Anda perlu memperbaiki produk yang dibuat, lakukan revisi produk tahap kedua. Lihat hasil uji coba produk untuk dimodifikasi. Selain itu, produk yang direvisi pada tahap kedua merupakan produk akhir dari proses pengembangan. Oleh karena itu, produk akhir tidak akan mengalami perubahan fisik dan visual pada saat ini.

8. Ujicoba Lapangan Operasional (*operasional field testing*)

Ini adalah langkah uji verifikasi model operasi yang dihasilkan oleh revisi produk operasi. Uji produk dilakukan di kelas II SDN 2 Buwun Sejati.

9. Revisi Produk Akhir (*final product revision*)

Peneliti melakukan penyempurnaan akhir terhadap model yang dikembangkan untuk menghasilkan produk akhir.

10. Diseminasi dan implementasi (*Disemination and implementation*)

Produk akhir dari penelitian ini adalah media boneka jari hewan yang telah melewati proses verifikasi ahli dan guru, kemudian mengalami uji coba terbatas dan skala besar sebelum diteruskan ke SDN 2 Buwun Sejati kepada siswa tingkat II. Dimungkinkan untuk menerapkan peningkatan keterampilan membaca dan menulis hitungan "CALISTung". Namun karena keterbatasan waktu dan biaya peneliti, maka tahap ini tidak dapat dilakukan oleh peneliti, sehingga media pembelajaran terbatas pada SDN 2 Buwun Sejati.

3.3 Uji coba Produk

Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dibuat pada mata kuliah pembelajaran. Untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan produk jadi, peneliti memilih ahli materi dan ahli media sebagai asisten untuk mengevaluasi produk jadi. Ahli materi adalah dosen/guru, yaitu ahli yang menggunakan materi penjumlahan dan pengurangan dalam pembelajaran matematika, dan ahli media adalah dosen dan guru yang sudah memiliki literasi media. Sehingga peneliti dapat menerima kritik dan saran

dari ahli materi dan ahli media sebelum dan selama penggunaan produk selama proses pembelajaran.

3.4 Subjek Uji coba

Subjek tes adalah siswa SDN 2 Buwun Sejati II B sebagai uji lapangan, dan siswa SDN 2 Buwun Sejati II A sebagai tes terbatas sebanyak 10 siswa. Hal ini dilakukan agar peneliti dapat mengetahui kelayakan, kepraktisan dan efektivitas proses pembelajaran yang efektif setelah menggunakan media smart card di SDN 2 Buwun Sejati. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester kedua tahun ajaran 2020/2021

3.5 Instrument Pengumpulan Data

3.5.1 Lembar Observasi

Observasi adalah teknik yang mengumpulkan data dengan mengamati orang dan objek lain. (Sugiyono, 2019:203) Disarankan teknik pengumpulan data observasional ini digunakan bila penelitian melibatkan perilaku manusia, proses kerja, dan fenomena alam, dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Observasi dalam penelitian ini dilakukan oleh guru tingkat II SDN 2 Buwun Sejati untuk mengevaluasi proses pembelajaran peneliti, dan kemudian memperkenalkannya dalam bentuk saran dan kritik sebagai perbaikan proses pembelajaran. Jika perlu, observasi guru juga bertujuan untuk memperkuat data penelitian.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar observasi guru

No	Aspek yang Diamati	Keterlaksanaan				Catatan
		1	2	3	4	
a. Pendahuluan						
1.	Guru memberikan salam pembuka dan memulai pelajaran dengan doa					
2.	Guru memantau kehadiran, ketertiban dan kesiapan sisiwa untuk melaksanakan pembelajaran					
3.	Guru menyampaikan tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.					
4.	Guru memotivasi sisiwa dengan menjelaskan pentingnya mempelajari materi ini					
5.	Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan mengkaitkan dalam kehidupan sehari-hari.					
b. Inti						
6.	Guru menjelaskan CALISTUNG pada media kartu pintar tersebut ialah tentang materi tema 5 subtema 4 pembelajaran1.					
7.	Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tentang materi tema 6 subtema 2.					
8.	Siswa mengamati CALISTUNG pada media kartu pintar lalu membaca bacaan, menulis dan berhitung dibuku siswa dengan materi tema 5 subtema 4 pembelajaran 1.					
9.	Guru membagi kelas dalam beberapa kelompok. Bersama dengan kelompoknya, siswa berdiskusi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.					
10	Siswa mengerjakan soal yang di berikan guru tentang materi tema 5 subtema 4 pembelajaran 1.					
c. Penutup						
11.	Melaukan refleksi apa yang dipelajari,					
12.	Kelas ditutup dengan doa ber sama dipimpin salah seorang siswa.					

3.5.2 Instrumen Tes

Menurut Arikunto (dalam Priatna 2008). Tes ini digunakan untuk mengukur proses pembelajaran dengan mengevaluasi proses pembelajaran atau pekerjaan siswa (seperti kemampuan membaca dan menulis) untuk menghitung “CALISUNG” yang mencerminkan penguasaan materi siswa.

Sementara itu, Endang Poerwanti menjelaskan bahwa ujian adalah rangkaian tugas atau rangkaian soal yang harus diselesaikan siswa untuk mengukur pemahaman dan penguasaan cakupan materi yang diperlukan dan untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu.

Metode tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur keterampilan dan prestasi dasar, atau keterampilan membaca dan menulis, untuk menghitung "CALISTung". Siswa mengikuti tes individu untuk mempelajari cara menggunakan media kartu pintar untuk meningkatkan keterampilan CALISUNG siswa "membaca dan menulis berhitung" dalam pembelajaran tematik. Ujian dilaksanakan dalam bentuk soal pilihan ganda, dengan jumlah soal sebanyak 20 soal. Untuk mengukur indikator masalah, peneliti menggunakan klasifikasi Bloom C1, C2, dan C3.

Tabel 3.2. Kisi-kisi Soal

Tema/Subte ma	Muatan pembela jaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek yang diukur			Jumlah soal tes
				C1	C2	C3	
Tema 5 Subtema 4 Pembelajaran 1	Bahasa Indonesia	3.6 Mencermati ungkapan permintaan maaf dan tolong melalui teks tentang budaya santun sebagai gambaran sikap hidup rukun dalam kemajemukan masyarakat Indonesia.	3.6.1. menganalisis kesalahan pembacaan puisi anak tentang alam di tinjau dari (lafal, intonasi, ekspresi yang diungkapkan)	15	1,5	2,4	5
		4.6 Menyampaikan ungkapanungkapan santun (menggunakan kata “maaf”, “tolong”) untuk hidup rukun dalam kemajemukan.	4.6.1 membuat teks puisi anak tentang alam sesuai ejaan yang tepat		6, 10	8,9	4
	Matemati ka	3.6 Menjelaskan dan menentukan panjang	3.6.1 memecahkan masalah sehari-hari	11, 12	13, 3		4

	(termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	tentang satuan panjang.				
	4.6 Melakukan pengukuran panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	4.6.1 melakukan penyelesaian masalah sehari-hari tentang pengukuran panjang				
SBDP	3.4 Mengenal pengolahan bahan alam dan buatan dalam berkarya	3.4.1 mengidentifikasi langkah-langkah membuat karya hiasan	7	14,	19	3
	4.4 Membuat hiasan dari bahan alam dan buatan	4.4.1 membuat karya hiasan dengan bahan buatan	16, 17	18	20	4
Jumlah						20

3.5.3 Lembar Angket

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data dimana beberapa pertanyaan tertulis diajukan kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2017: 142).

Tujuan dari angket ini adalah untuk mengetahui keefektifan media untuk materi pembelajaran. Kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran smart card juga harus diukur. Angket ini berupa pertanyaan dan evaluasi oleh ahli media dan ahli materi dan/atau jawaban dari siswa

Kuesioner adalah alat pengumpulan data yang berisi pertanyaan tertulis kepada orang yang diwawancarai untuk mencari jawaban. Kuesioner disebarkan kepada pihak-pihak sebagai berikut: a) dosen ahli materi, b) ahli media pembelajaran, dan c) mahasiswa tingkat II dalam rangka evaluasi media pembelajaran. Kuesioner yang diberikan memiliki standar yang berbeda-beda, yaitu:

a. Lembar Angket Validasi Ahli Materi

Ahli materi bertanggung jawab untuk mengevaluasi materi yang terdapat dalam media smart card.

Kisi-kisi alat Kuesioner Evaluasi Ahli Materi adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi

No	Kriteria	Indikator	Skor		
			1	2	3
1.	Kelayakan penyajian	Materi logis			
		Ketepatan konsep dengan gambar			
		Gambar tersusun sistematis			
2.	Materi	Kelengkapan materi			
		Keluasan materi			
3.	Kesesuaian dengan KD dan Indikator	Materi sesuai dengan KD dan Indikator			
		Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.			
		Penyajian materi dapat menunjang proses pembelajaran			
4.	Kemudahan materi	Materi yang disajikan mudah untuk dipahami			
		Materi yang disajikan dalam media singkat dan jelas			
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami.			
		Penyajian materi dapat meningkatkan kemampuan CALISTUNG"baca tulis menghitung".			
5.	Kelayakan bahasa dengan gambar	Kesesuaian gambar dan materi			
		Kesesuaian penggunaan ejaan			
		Materi relevan dengan media gambar			
6.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Kesesuaian materi dalam media Kartu pintar dengan pencapaian tujuan pembelajaran			
		Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran			
7.	Tujuan pembelajaran mudah dipahami	Kemudahan siswa memahami tujuan pembelajaran			
8.	Keakuratan	Keakuratan fungsi dan definisi			
		Keakuratan contoh			
9.	Kevalidan dan kepraktisan	Kevalidan isi			
		Kepraktisan materi, gambar terhadap kemampuan Baca tulis menghitung "CALISTUNG" siswa			

b. Lembar Angket Validasi Ahli Media

Tugas ahli media adalah melakukan penilaian lintas media, meliputi tampilan atau bentuk media dan pemilihan materi. Dalam merevisi dan menyempurnakan produk media yang akan dikembangkan, akan dipertimbangkan pendapat ahli media berupa komentar, kritik dan saran.

Struktur alat angket evaluasi ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media

NO	Kriteria	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1.	Tampilan	Kesesuaian Penyajian				
		Kombinasi Warna dan Media yang Jelas				
		Struktur Gambar				
		Kesesuaian Materi dan Media yang Digunakan				
		Sistematika Penyajian Materi				
		Pengertian Media dan Tujuan Pembelajaran				
		Daya Tarik Gambar Menurut KD dan Indikator				
		Realita Kehidupan				
2.	Teks	Teks Mudah Dibaca				
		Struktur teks terorganisir				
3.	Penggunaan	Media yang mudah digunakan				
		Media dapat berkomunikasi				
		Menyalin file dengan mudah				
4.	Ukuran dan Bentuk	Ukuran media				
		Format media				
5.	Keawetan	Media yang aman dan mudah digunakan				
		Media yang berguna dan portabel				

6.	Manfaat	Media yang berguna dalam proses pembelajaran				
		Media membantu guru dan siswa belajar				

c. Lembar Angket Siswa Kepraktisan Media Pembelajaran

Sebagai angket siswa untuk pengguna media poster, kumpulkan data tentang tanggapan siswa terhadap media yang dikembangkan.

Kisi-kisi angket siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Respon Siswa

No	Kriteria	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1	Kepraktisan Media	Media kartu pintar menarik perhatian siswa				
		Media kartu pintar meningkatkan kemampuan membaca dan berhitung siswa				
		Media kartu pintar memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran				
		Media kartu pintar memungkinkan siswa untuk ngotot belajar mandiri				
		Media kartu pintar mendorong siswa untuk bekerja dalam kelompok				
		Media kartu pintar membantu siswa dengan suasana belajar yang aktif				
2	Kemanfaatan Media	Media kartu pintar membantu siswa Belajar				
		Media kartu pintar membantu siswa menyelesaikan masalah				
		Media kartu pintar memungkinkan siswa belajar secara efektif				
		Siswa dapat memahami materi pelajaran untuk topik pembelajaran 6 Subtopik 2 Pembelajaran 4				

d. Lembar Dokumentasi

Kegiatan dokumen adalah kegiatan mengumpulkan data dokumen berupa foto dalam kegiatan penelitian yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Rekaman dilakukan dengan kamera peneliti.

3.6 Metode Analisis Data

1. Analisis Data Untuk Ahli Validasi Media Dan Materi

Analisis efektivitas didasarkan pada data verifikasi ahli. Berikut ini panduan penggunaan skala Likert 1-5 untuk menilai efektivitas formulir penilaian media pembelajaran smart card.

Gunakan rumus berikut untuk menghitung skor rata-rata:

$$Y = \frac{\sum x}{\sum xi} 100\%$$

Keterangan:

Y = Nilai uji validitas produk

$\sum x$ = Jumlah skor

$\sum i$ = Nilai maximal

Tabel 3.6 Pedoman Skor Penelitian

No	Interval Skor	Kriteria Kevalidan
1	$84 < Y \leq 100\%$	Sangat Valid
2	$68 < Y \leq 84\%$	Valid
3	$52 < Y \leq 68\%$	Cukup Valid
4	$36 < Y \leq 52\%$	Kurang Valid
5	$0 < Y \leq 36\%$	Tidak Valid

(Kusuma, 2018:67)

2. Analisis Kepraktisan

Analisis aktual didasarkan pada data siswa yang menjawab angket. Berikut ini panduan penggunaan skala likert 1-5 untuk menilai kegunaan formulir penilaian media pembelajaran smart card.

Hitung penyajian respon siswa berdasarkan data yang terkumpul, kemudian gunakan rumus berikut:

$$\chi i = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

χi = respon siswa

Untuk memperkuat data hasil kelayakan, digunakan standar analisis rata-rata pada tabel berikut:

Tabel 3.7 Pedoman Skor angket respon siswa

Interval/Skor	Kriteria Kevalidan
84 < skor ≤ 100%	Sangat praktis
68 < skor ≤ 84%	Praktis
52 < skor ≤ 68%	Cukup praktis
36 < skor ≤ 52%	Kurang praktis
20 < skor ≤ 36%	Sangat kurang praktis

(Kusuma, 2018: 67)

Berdasarkan analisis kepraktisan di atas, jika hasil siswa menjawab angket memenuhi standar kepraktisan minimal, maka media pembelajaran yang dihasilkan dikatakan praktis.

3. Analisis keefektifan Media

Rumus N-Gain dapat digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan bahasa Inggris lisan siswa.

$$n - gain = \frac{(\% \text{ rata - rata posttest}) - (\% \text{ rata - rata pretest})}{100 - \% \text{ rata - rata pretest}}$$

Untuk mengetahui sejauh mana keterampilan lisan siswa meningkat sebagai hasilnya, digunakan persamaan nilai gain. Nilai keuntungan ditentukan dengan menggunakan rumus keuntungan untuk menghitung data kemampuan bahasa siswa, kemudian diklasifikasikan menurut Hake (Sari, 2018) menggunakan standar keuntungan evaluasi yang dinormalisasi, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 3.10

Tabel 3.8 Kriteria Gain Skor ternormalisasi

Kriteria Peningkatan Gain	Skor Ternormalisasi
g-Tinggi	$g \geq 0,7$
g- \Sedang	$0.7 > g \geq 0,3$
g-Rendah	$g < 0,3$

Hake (Sari, 2018).