



# Karuta Ceria: Media Pembelajaran Berbasis Model Pembelajaran APACIN Untuk Meningkatkan Kemampuan Calistung Siswa

Chintya Kartikasari Putri<sup>1\*</sup>, Henny Dewi Koeswanti<sup>2</sup> 

<sup>1,2</sup> Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Indonesia

\*Corresponding author: [kartikasari.chintyaputri@email.com](mailto:kartikasari.chintyaputri@email.com)

## Abstrak

Kendala yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran adalah masih terdapat siswa yang kesulitan membedakan abjad, kesulitan membaca kata dalam kalimat, dan kesulitan menulis kalimat dengan kata dan kesulitan dalam operasi berhitung. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media Karuta Ceria berbasis model pembelajaran APACIN untuk meningkatkan kemampuan calistung siswa kelas II SD. Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan dengan menggunakan prosedur ADDIE. Subjek uji coba pada penelitian ini yaitu ahli materi, ahli media pembelajaran, guru kelas II dan 14 orang siswa. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah metode observasi, metode angket atau kuesioner dan dokumentasi. Instrument pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah skala likert. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian yaitu mendapatkan nilai rata-rata hasil validasi ahli materi mendapatkan persentase kelayakan 91,15 % dengan kategori sangat tinggi. Untuk ahli media mendapatkan nilai rata-rata persentase sebesar 93,053 % dengan kategori sangat tinggi. Rata-rata penilaian respon dari guru memperoleh persentase sebesar 95,5 % dengan kategori sangat tinggi dan rata-rata penilaian dari respon siswa sebesar 97,045 % dengan kategori sangat tinggi. Hasil tersebut menunjukkan media Karuta Ceria layak digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata kunci:** Media pembelajaran, Calistung, Sekolah Dasar.

## Abstract

*The obstacles faced in learning activities are that there are still students who have difficulty distinguishing the alphabet, difficulty reading words in sentences, and difficulties in writing sentences with words and difficulties in arithmetic operations. This study aims to develop Karuta Ceria media based on the APACIN learning model to improve the calistung ability of grade II elementary school students. This type of research is development research using the ADDIE procedure. The test subjects in this study were material experts, learning media experts, grade II teachers and 14 students. The methods used to collect data in this study are observation methods, questionnaire methods or questionnaires and documentation. The data collection instrument used in this study was the likert scale. The data analysis techniques used in this study are qualitative and quantitative descriptive data analysis. The results of the study, namely obtaining the average value of the material expert validation results, obtained a feasibility percentage of 91.15 with a very high category. For media experts, the average percentage value is 93.053 with a very high category. The average assessment of responses from teachers obtained a percentage of 95.5% with a very high category and the average assessment of student responses was 97.045*

**Keywords:** Learning media, Calistung, Elementary School.

### History:

Received : March 17, 2022

Revised : March 20, 2022

Accepted : June 20, 2022

Published : July 25, 2022

**Publisher:** Undiksha Press

**Licensed:** This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License



## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah dasar merupakan pendidikan tingkat paling dasar yang diselenggarakan untuk memberikan dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan bagi siswa dan merupakan jembatan siswa untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya (Masyhud & Alfarisi, 2021; Suarsi & Wibawa, 2021). Pembelajaran yang dilakukan di sekolah dasar memiliki tujuan untuk mempersiapkan anak pada saat anak menempuh jenjang pendidikan lebih lanjut disertai pengembangan berbagai nilai moral, keagamaan, fisikmotorik, kognitif, sosial, emosi maupun seni (Nurasiah Iis, Marini Arita, Nafiah Maratun, 2022; Syamsu, 2017). Apabila adanya pengembangan terhadap berbagai aspek ini

bisa memudahkan anak agar menempuh jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Kemampuan dasar yang harus dikuasai siswa sebagai tujuan utama pembelajaran di Sekolah Dasar adalah kemampuan membaca, menulis, serta berhitung yang sering disebut dengan istilah “CALISTUNG”. Membaca merupakan perihal yang memiliki peran penting di bidang pendidikan. Membaca sebagai suatu tahap penemuan informasi lalu pengolahan informasi tersebut sebagai pengetahuan dengan penalaran. Maka dari itu dapat dikatakan bahwa membaca adalah aktivitas pembangunan sekaligus pengembangan dari keterampilan (Elisa et al., 2019; Markum et al., 2022; Yunita Anindya et al., 2019).

Demikian juga berhitung, ketika berada di bangku Sekolah Dasar peserta didik diharap agar berkemampuan untuk menguasai 3 kemampuan mendasar diantaranya ialah kemampuan berhitung. Berhitung adalah salah satu tugas belajar anak yang harus bisa dipelajari dengan baik, selain belajar menulis dan membaca. Membaca, menulis, serta berhitung adalah kegiatan terpenting pada hidup, serta seluruh proses belajar berdasarkan pada kemampuan membaca atau memahami. Kemampuan membaca serta menulis memungkinkan anak menyerap serta menyampaikan berita yang diterimanya, serta berhitung anak bisa memaksimalkan aspek berpikir logis, terutama fungsi otak belahan kiri (Anggraeni et al., 2019; Zianidar, 2021). Kemampuan membaca menjadi gerbang kognitif yang berperan penting dalam kehidupan manusia secara keseluruhan, terutama pada kontak dan komunikasi antara pikiran dan imajinasi, menjadi landasan pendidikan buat menulis serta matematika (Anggraeni et al., 2019; Hermansyah et al., 2019). Anak-anak perlu mempelajari prasyarat buat membaca, membedakan alfabet pada huruf. Menulis ialah cara anak memakai simbol buat menyampaikan pesan sebelum mereka membentuk serta mengenal alfabet (Fitriani & Nurchasanah, 2017; Rahmadani, 2019). Oleh karena itu, membaca, menulis, serta berhitung artinya hal penting yang perlu diketahui seseorang. Pembelajaran yang berkualitas memerlukan strategi yang tepat untuk menumbuhkan kegiatan belajar siswa. Untuk itu guru harus memahami sepenuhnya materi yang akan disampaikan dan memilih strategi pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi sehingga dapat menciptakan proses belajar mengajar dengan baik.

Namun permasalahan saat ini, berdasarkan hasil observasi ditemukan suatu permasalahan yaitu, kemampuan membaca, menulis, dan berhitung (calistung) siswa kelas II masih rendah (Azzahra et al., 2021; Nirwana, 2021). Kendala yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran adalah masih terdapat siswa yang kesulitan membedakan abjad, kesulitan membaca kata dalam kalimat, dan kesulitan menulis kalimat dengan kata dan kesulitan dalam operasi berhitung (Nirwana, 2021; Turnip & Wijayaningsih, 2022). Minimnya penggunaan media terlebih media interaktif yang mengandung unsur permainan, sehingga anak merasa bosan dan tidak fokus dalam belajar karena metode yang digunakan guru media konvensional, perlu mewujudkan proses KBM yang lebih bermakna dalam ingatan siswa (Ma'ruf & Syamsudin, 2021). Proses pembelajaran cenderung masih bersifat teoritik dan peran guru masih sangat dominan dan gaya masih cenderung satu arah menyebabkan proses pembelajaran yang terjadi hanya sebatas pada penyampaian informasi. Proses pembelajaran yang monoton membuat siswa menjadi kurang antusias dan pembelajaran akan berlangsung dengan membosankan, sehingga diperlukannya media pembelajaran yang menarik. Media atau alat pembelajaran yang digunakan guru belum bervariasi sehingga kurang menarik bagi siswa untuk lebih fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dalam mengembangkan media pembelajaran, perlu untuk menghubungkan media pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari dan menggabungkan beberapa konten tematik dalam kegiatan pembelajaran, sehingga keberhasilan tujuan dan keterampilan dapat dicapai secara optimal. Jika permasalahan tersebut dibiarkan akan berdampak pada kualitas pendidikan. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan mutu dan kesuksesan proses belajar dan mengajar turut diberikan pengaruh dari seberapa mampunya tenaga pendidik

pada pemilihan dan penggunaan media ajar. Suatu proses pembelajaran, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Penerapan media pembelajaran yang tepat dapat membuat pembelajaran menjadi bermakna dan menyenangkan. Guru dituntut memiliki kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat merangsang minat siswa dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan (Nirwana, 2021; Yansyah et al., 2021). Media pembelajaran yaitu alat-alat yang membantu mempermudah guru dalam menyampaikan isi/materi pelajaran. Penggunaan media memainkan peran penting dalam mencapai tujuan (Alam & Lestari, 2020; Febrilio & Koeswanti, 2022). Media pembelajaran tentu disesuaikan dengan gaya belajar siswa, sehingga dapat memberikan siswa pilihan. Gaya belajar siswa bermacam-macam, seperti gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Media membuat pembelajaran lebih beragam dan tidak monoton (Fransisca et al., 2020; Supranoto, 2018).

Dengan hal ini dapat dikatakan bahwa media pembelajaran sangatlah memiliki peran yang esensial pada keberlangsungan tahap pembelajaran yang berfungsi sebagai dorongan bagi peserta didik agar memiliki keaktifan yang baik ketika proses belajar dan mengajar dilangsungkan. Sesuai dengan karakteristik anak yaitu memiliki sifat aktif saat melakukan pencarian maka kegiatan bermain merupakan bagian dari metode belajar. Bermain perlu dilaksanakan dengan penuh kegembiraan, jadi seluruh kegiatan akan mudah diterima oleh anak (Mahesti & Koeswanti, 2021; Sulthoni & Ulfa, 2019). Mengingat pentingnya penggunaan media pembelajaran, agar dapat membantu pemahaman anak dalam belajar membaca, menulis, serta berhitung, diperlukan media pembelajaran yang tepat serta mendukung, diharapkan mampu menstimulasi aspek perkembangan anak secara maksimal. Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk belajar calistung pada anak adalah permainan ular tangga. Permainan ular tangga sudah familiar di kalangan anak-anak.

Penggunaan permainan ular tangga dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dengan kesulitan dalam belajar matematika (Afifah & Hartatik, 2019; Hani & Hibana, 2022). Melalui permainan ini guru dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna serta menjamin partisipasi penuh dari anak dalam kegiatan pembelajaran. Permainan ular tangga raksasa berhasil dalam menarik perhatian anak-anak serta pembelajaran menggunakan media tersebut dinyatakan efektif dan aman bagi anak-anak (Afifah & Hartatik, 2019; Wulandari & Pravesti, 2021). Selain media pembelajaran model pembelajaran juga diperlukan untuk membangun konsepsi *critical thinking*, *creative thinking*, *reflektive*, dan aspek *decision making* (Koeswanti, 2021). Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran berbasis APACIN. Model Pembelajaran APACIN merupakan singkatan dari Amati, Pikir, Analisis, Cipta, dan Informasi, ini merupakan langkah konkrit agar siswa dapat menghasilkan penjelasan, keputusan, penampilan, dan produk yang valid dalam konteks pengetahuan dan pengalaman yang tersedia dan menjembatani pertumbuhan pengetahuan yang berkelanjutan dalam keterampilan intelektual ini dan lainnya (Febrilio & Koeswanti, 2022; Koeswanti, 2021).

Model pembelajaran APACIN ini juga melibatkan guru secara kontekstual. Guru dapat melakukan kerja sama dan mengoptimalkan potensi siswa secara individu maupun siswa secara berkelompok. Guru bisa melakukan interaksi dan pengarahan dalam kelompok siswa sedang atau kelompok siswa yang besar untuk menerapkan model pembelajaran APACIN ini (Febrilio & Koeswanti, 2022). Temuan penelitian sebelumnya menyatakan pada dasarnya penggunaan ular tangga sebagai media pembelajaran telah banyak dilakukan, namun masih jarang yang memanfaatkannya khususnya pada materi calistung siswa kelas II SD (Ineu Raina Oktapiani & Giyartini, 2020; Zulfana et al., 2020). Media permainan Ular Tangga tampaknya hingga saat ini masih dianggap sebagai sebuah permainan belaka, belum diupayakan menjadi bahan belajar secara formal (Priyastuti et al., 2020; Swastrini et al., 2016). Padahal guru dapat membuat sendiri media ini dengan menyesuaikan tujuan dan

materi pembelajaran. Minimnya penggunaan media pembelajaran oleh guru, dan belum tersedianya media ular tangga sebagai pengembangan media pembelajaran terhadap kemampuan calistung pada siswa. Penelitian ini mengembangkan media permainan ular tangga yang dimodifikasi sehingga dapat berperan sebagai media pembelajaran. Media ular tangga merupakan media yang digunakan sebagai alat bantu untuk memberikan stimulasi untuk meningkatkan kemampuan membaca, menulis, dan berhitung. Tujuan penelitian ini menciptakan media “Karuta Ceria” berbasis model pembelajaran apacin untuk meningkatkan kemampuan calistung siswa kelas II”. Pengembangan media ular tanga ini dapat dilakukan dengan menggunakan metode *Research and Development (RnD)* dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan hanya sampai pada uji terbatas.

## 2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dengan penelitian dan pengembangan (R&D). Menurut Sukmadinata (2011:164), metode R&D adalah proses atau langkah mengembangkan atau menyempurnakan produk baru atau yang sudah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian dan pengembangan ini hanya sampai pada uji terbatas. Prosedur yang digunakan pada penelitian ini yaitu model ADDIE. Model ini terdiri dari lima langkah, yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Subjek uji coba pada penelitian ini yaitu ahli materi, ahli media pembelajaran, guru kelas II dan 14 orang siswa. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah metode observasi, metode angket atau kuesioner dan dokumentasi. Instrument pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah skala likert. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Kisi – kisi instrumen penilaian yang disajikan pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3 dan Tabel 4.

**Tabel 1.** Kisi - kisi Lembar Validasi Ahli Materi Karuta Ceria

No	Aspek	Indikator
1	Materi	Kesesuaian dengan kompetensi dasar (KD) Kelengkapan materi yang disajikan Kedalaman materi yang diberikan Keseimbangan dalam memberikan materi dan contoh Ketepatan teks cerita dengan materi Menarik minat dan perhatian siswa Dapat digunakan sesuai kemampuan siswa Kesesuaian dengan situasi siswa
2	Kualitas Pembelajaran	Uraian materi sesuai dengan pembelajaran tematik Memberikan bantuan untuk belajar Cerita sesuai dengan kemampuan membaca siswa kelas 2 SD Dapat memberikan dampak bagi siswa Dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya

**Tabel 2.** Kisi - kisi Lembar Validasi Ahli Media Karuta Ceria

No	Aspek	Indikator
1	Aspek Tampilan	Kesesuaian pemilihan background pada media Karuta Ceria

No	Aspek	Indikator
2	Aspek Format	Ilustrasi gambar menarik Kemenarikan bentuk gambar Kesesuaian pemilihan gambar Kemenarikan sajian media pada karuta ceria Proporsi warna sesuai Tata letak antara teks dan gambar seimbang Hurufnya mudah dibaca Pemilihan font dalam soal Gambar tidak mengganggu soal
		3

**Tabel 3.** Kisi - kisi Lembar Penilaian Guru

No	Aspek	Indikator
1	Materi	Kesesuaian dengan kompetensi dasar (KD) Kelengkapan materi yang disajikan Kedalaman materi yang diberikan Keseimbangan dalam memberikan materi dan contoh Ketepatan teks cerita dengan materi Menarik minat dan perhatian siswa
2	Kualitas pembelajaran	Memberikan kesempatan belajar Uraian materi sesuai dengan pembelajaran tematik Memberikan bantuan untuk belajar Cerita sesuai dengan kemampuan membaca siswa kelas 2 SD Dapat memberikan dampak bagi siswa Dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya
3	Tampilan	Kesesuaian pemilihan background pada media Karuta Ceria Ilustrasi gambar menarik Kemenarikan bentuk gambar Kesesuaian pemilihan gambar Kemenarikan sajian media pada karuta ceria
4	Format	Tata letak antara teks dan gambar seimbang Hurufnya mudah dibaca Pemilihan font dalam soal Gambar tidak mengganggu soal Pengaturan tata letak gambar sesuai
5	Penggunaan	Pemilihan bahan yang tepat Bahan aman dan nyaman untuk digunakan Mudah dalam penyimpanan

**Tabel 4.** Kisi - kisi Lembar Angket Siswa

No	Aspek	Indikator
1	Tampilan	Pemilihan warna menarik Gambar yang disajikan dalam Karuta Ceria menarik Tulisan dalam media Karuta Ceria mudah dibaca Media Karuta ceria yang dikembangkan sangat menarik

No	Aspek	Indikator
2	Penggunaan	<p>Media Karuta Ceria mudah digunakan</p> <p>Media Karuta Ceria bermanfaat untuk menambah pengetahuan saya</p> <p>Setelah saya selesai menggunakan media Karuta Ceria saya kesulitan menguasai materi</p> <p>Petunjuk penggunaan media Karuta Ceria jelas</p> <p>Media Caruta ceria ini dapat meningkatkan kemampuan Calistung saya</p> <p>Media Caruta Ceria memotivasi saya untuk aktif berdiskusi didalam kelompok</p> <p>Saya menyukai inovasi media Karuta Ceria dalam pembelajaran</p>

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kelayan materi dan media Karuta Cerita. Uji validitas dilakukan oleh ahli materi dan ahli media sesuai dengan bidangnya. Dalam penelitian ini Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil pengisian angket validitas oleh ahli media dan ahli media untuk mengetahui kevalidan media yang kemudian di analisis dan hasil analisis digunakan untuk perbaikan melalui analisis kuantitatif deskriptif presentase. Data Kualitatif. Data yang berupa tanggapan atau masukan dari ahli materi maupun media yang dianalisis untuk perbaikan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk Kartu Ular Tangga Cerdas dan Bahagia (Karuta Ceria), menggunakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan ADDIE yaitu: *analysis* (analisis); *design* (perancangan); *development* (pengembangan); *implementation* (implementasi); *evaluation* (evaluasi). Langkah pertama yaitu analisis, dalam Langkah ini hal yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan siswa dan analisis kompetensi. Berdasarkan analisis kebutuhan perlu adanya media yang mendukung untuk meningkatkan kemampuan membaca, menulis, dan berhitung. Hasil dari analisis kompetensi yaitu menyusun indikator pencapaian kompetensi dasar, materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Kompetensi Dasar dan indikator yang digunakan dalam mengembangkan media Karuta Ceria terdapat pada [Tabel 5](#).

**Table 5.** Tema 1 (Hidup Rukun) Subtema 1 (Hidup Rukun di Rumah)

No	Muatan Pembelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator
1	Bahasa Indonesia	3.1 Merinci ungkapan, ajakan, perintah, penolakan yang terdapat dalam teks cerita atau lagu yang menggambarkan sikap hidup rukun	3.1.1 Membuat (C6) kalimat ungkapan, ajakan, perintah, dan Penolakan
		4.1 Menirukan ungkapan, ajakan, perintah, penolakan dalam cerita atau lagu anak-anak dengan bahasa yang santun	4.1.1 Mempraktekkan (P3) ungkapan, ajakan, perintah yang terdapat pada teks percakapan tersebut dengan tepat

No	Muatan Pembelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator
2	Matematika	3.1 Menjelaskan makna bilangan cacah dan menentukan lambangnya berdasarkan nilai tempat dengan menggunakan model konkret serta cara membacanya	3.1.1 Membandingkan lambang bilangan berdasarkan nilai tempat dengan menggunakan model konkret serta cara membacanya (C4)
		4.1 Membaca dan menyajikan bilangan cacah dan lambangnya berdasarkan nilai tempat dengan menggunakan model konkret	4.1.1 Menunjukkan lambang bilangan berdasarkan nilai tempat dengan menggunakan model konkret serta cara membacanya (P3)
3	SBdP	3.2 Mengenal pola irama sederhana melalui lagu anak-anak	3.2.1 Membandingkan Panjang pendek bunyi pada lagu anak dengan tepat (C4)
		4.2 Menampilkan pola irama sederhana melalui lagu anak - anak	4.2.1 Menunjukkan Panjang pendek bunyi pada lagu anak dengan tepat (P3)

Tujuan pembelajaran yang akan dicapai yaitu dengan mengamati teks cerita “Berkeluarga Dengan Rukun”, peserta didik dalam kelompok mampu Membuat (C6) masing – masing 2 kalimat ungkapan, ajakan, perintah, dan Penolakan dengan tepat. Setelah membuat kalimat ungkapan, ajakan, perintah, dan Penolakan, peserta didik mampu Mempraktekkan ungkapan, ajakan, perintah, penolakan dengan percaya diri. Disajikan sebuah soal, peserta didik mampu Membandingkan (C4) lambang bilangan berdasarkan nilai tempat dengan menggunakan model konkret serta cara membacanya dengan tepat; 4) Disajikan sebuah soal, peserta didik mampu Menunjukkan (P3) lambang bilangan berdasarkan nilai tempat dengan menggunakan model konkret serta cara membacanya dengan percaya diri. Dengan menyanyi, peserta didik mampu Membandingkan (C4) Panjang pendek bunyi pada lagu anak dengan percaya diri. Disajikan sebuah teks, peserta didik mampu Menunjukkan (P3) Panjang pendek bunyi pada lagu anak dengan tepat. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran APACIN dengan 5 sintak yaitu Amati, Pikir, Analisis, Cipta, dan Informasi. Sintaks merupakan keseluruhan alur atau urutan kegiatan pembelajaran (Utomo, 2020).

Pada sintak pertama siswa mengamati teks cerita. Setelah mengamati cerita kemudian pada sintak kedua siswa diminta untuk memikirkan dan membuat pertanyaan yang nantinya akan dituliskan pada kartu ular dan kartu tangga. Pada sintak ketiga ini yaitu analisis, siswa dibagi kedalam kelompok – kelompok kecil, kemudian berbagi peran untuk memainkan media Karuta Ceria. Pada sintak ini siswa juga akan berdiskusi menyelesaikan misi yang terdapat pada kartu ular dan kartu tangga. Sintak yang keempat adalah cipta, siswa Bersama kelompok diberikan kesempatan untuk memecahkan setiap soal atau misi yang mereka dapatkan pada kartu ular dan kartu tangga. Sintak yang terakhir adalah informasi, pada sintak ini siswa diberikan kesempatan untuk menunjukkan kemampuan dalam menjawab setiap soal atau misi yang diberikan. Metode yang digunakan adalah metode penugasan, diskusi dan tanya jawab. Tahap kedua yaitu desain. Pada tahap kedua dibagi menjadi tiga langkah. Langkah yang pertama adalah mendesain produk. Produk Karuta Ceria didesain

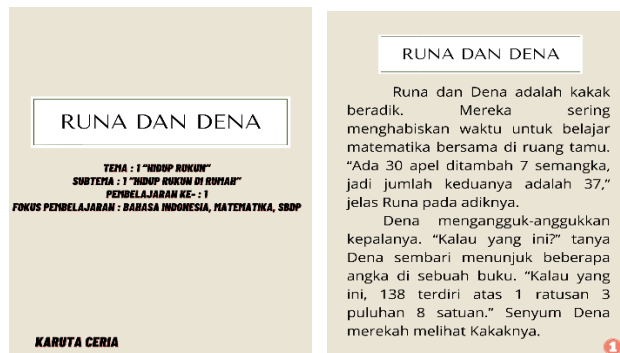
menggunakan perangkat lunak *canva* untuk mendesain ular tangga, kartu ular dan kartu tangga, sampul cerita dan aturan bermain. Produk Karuta Ceria ini disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas II SD, didesain menggunakan perangkat lunak *Canva* dengan pemilihan warna, gambar, jenis *font* yang bermacam – macam dan sesuaikan untuk anak usia sekolah dasar agar mampu menarik minat siswa dalam belajar. Langkah yang kedua adalah Menyusun aturan permainan dan cerita dan soal. Cerita dan soal disusun berdasarkan KD, indikator dan tujuan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Rancangan media Karuta Ceria yang didesain menggunakan *template Canva* disajikan pada Gambar 1, Gambar 2, dan Gambar 3.



Gambar 1. Desain Kartu Ular dan Tangga



Gambar 2. Desain Cara Bermain Karuta Ceria



Gambar 3. Cerita Karuta Ceria

Tahap yang ketiga adalah tahap pengembangan. Tahap ini dilakukan untuk mengembangkan sebuah produk Karuta Ceria yang sesuai dengan hasil sebelumnya. Media ular tangga Karuta Ceria didesai menggunakan warna–warna cerah agar menarik perhatian siswa. Ukuran gambar, *font* disesuaikan dengan besar kotak dalam media Karuta Ceria.



Jumlah kotak yang terdapat dalam media Karuta Ceria sebanyak 35 buah. Setelah pengembangan media Karuta Ceria, selanjutnya dilakukan penilaian terhadap produk tersebut oleh para ahli, guru serta siswa untuk mengetahui validitas media yang dikembangkan. Selain itu penilain ini dilakukan untuk memperoleh komentar berupa saran dan kritik guna perbaikan terhadap media yang dikembangkan agar media menjadi media yang layak digunakan untuk proses pembelajaran. Adapun hasil penilaian disajikan pada [Tabel 6](#).

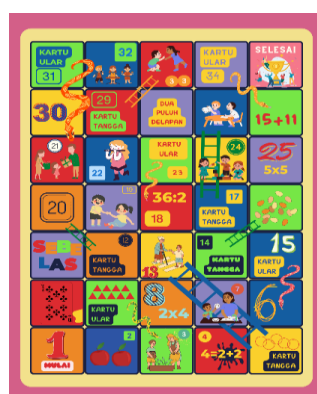
**Table 6.** Hasil Penilaian Produk Karuta Ceria

No	Para Ahli	Persentase Nilai	Kategori
1	Ahli Materi	91,15 %	Sangat Tinggi
2	Ahli Media	93,053 %	Sangat Tinggi
3	Hasil Uji Respon Guru	95,5 %	Sangat Tinggi
4	Hasil Uji Respon siswa	97,045 %	Sangat Tinggi

Hasil penilaian yang diperoleh dari ahli validasi ahli materi mendapatkan persentase kelayakan 91,15 % dengan kategori sangat tinggi. Untuk ahli media mendapatkan nilai persentase sebesar 93,053 % dengan kategori sangat tinggi. penilaian respon dari guru memperoleh persentase sebesar 95,5 % dengan kategori sangat tinggi dan rata – rata penilaian dari respon siswa sebesar 97,045 % dengan kategori sangat tinggi. Saran yang diberikan oleh ahli media untuk perbaikan yaitu; Sebaiknya gambar di kotak selesai (No.35) dibuat yang lebih menonjol. Apakah warnanya atau tulisannya. Supaya kotak ini nampak jelas dan berbededa dengan kotak-kotak yang lain. Hasil produk yang dikembangkan dan revisian produk tersaji pada [Gambar 4](#) dan [Gambar 5](#).



**Gambar 4.** Hasil Pengembangan Papan Karuta Ceria



**Gambar 5.** Hasil Revisi Media Karuta Ceria

## Pembahasan

Berdasarkan uraian diatas mengenai hasil uji validasi ahli dan penilaian melalui respon guru dan siswa, maka dapat disimpulkan bahwa media Karuta Ceria layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan Calistung siswa kelas II SD. Kelayakan media dilihat dari beberapa aspek. Pertama aspek materi, media yang dikembangkan sesuai dengan analisis kebutuhan yang telah dilakukan. Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan untuk mengetahui kebutuhan dari guru dan siswa dalam proses pembelajaran dilakukan melalui kuesioner yang diisi oleh guru kelas II SD Kristen Bendungan. Hasil yang diperoleh yaitu, guru sangat setuju untuk mengembangkan media Karuta Ceria karena dapat mendukung proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan Calistung. Untuk respon yang diberikan siswa sangat positif, siswa kelas II sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media Karuta Ceria, semua siswa sangat aktif dan antusias selama pembelajaran berlangsung. Media Karuta Ceria sendiri membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dan akan memberikan dampak pada peningkatan kemampuan calistung. Media Karuta Ceria layak digunakan karena Media Karuta Ceria dirancang sesuai dengan pendekatan saintifi pada kurikulum 2013. Media Karuta Ceria melibatkan siswa secara aktif, karena siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan (Nurseto. T, 2011).

Media Karuta Ceria dibuat sesuai dengan kebutuhan siswa kelas II untuk meningkatkan kemampuan Calistung pada tema 1 Hidup Rukun, Sub tema 1 Hidup Rukun di Rumah. Kedua, pada aspek desain. media Karuta Ceria disajikan dalam bentuk *hardcopy* dan lengkap dengan alat peraganya. Karuta Ceria dicetak menggunakan spanduk MMT dengan ukuran 2 m x 3 m. Media Karuta Ceria ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaan, sehingga memudahkan dalam penggunaannya. Dengan ukuran yang besar serta gambar dan pemilihan warna – warna yang cerah dapat menarik minat siswa dalam menggunakan media Karuta Ceria. Cerita dalam media ini dibuat dengan Bahasa yang sederhana dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari sehingga mempermudah dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. Soal atau misi yang disajikan dibuat sesuai dengan tingkat kemampuan siswa dalam mengembangkan kemampuan menulis dan berhitungnya. Penggunaan media Karuta Ceria dapat membudayakan siswa berinteraksi dengan teman sebaya, berani maju di depan kelas, bergaul dan melatih Kerjasama dengan orang lain, percayalah pada diri sendiri, membuat siswa lebih optimis (Afifah & Hartatik, 2019; Fransisca et al., 2020). Pembelajaran akan lebih jelas, lebih menarik, lebih beragam dan lebih interaktif. Dengan hal ini dapat dikatakan bahwa media pembelajaran sangatlah memiliki peran yang esensial pada keberlangsungan tahap pembelajaran yang berfungsi sebagai dorongan bagi peserta didik agar memiliki keaktifan yang baik ketika proses belajar dan mengajar dilangsungkan.

Temuan ini diperkuat dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga sangat efektif untuk dilakukan (Chabib et al., 2017). Media permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung (Yanti et al., 2021). Penggunaan media upinca (ular pintar ceria) dapat membantu meningkatkan keterampilan praktik siswa, membuat siswa lebih fokus dan semangat saat belajar, dan juga mendorong siswa untuk aktif merespon materi yang diberikan, pembelajaran dengan menggunakan media upinca dapat membantu guru mengatasi gaya belajar siswa yang berbeda (Azzahra et al., 2021). Implikasi penelitian ini diharapkan media karuta ceria ini dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Media Karuta Ceria membantu guru untuk mengkomunikasikan materi, membantu siswa belajar dan meningkatkan kemampuan calistung dan membantu siswa memahami materi melalui pembelajaran berbasis permainan. Keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan

ini adalah, penelitian hanya dilakukan pada uji coba terbatas. Direkomendasikan penelitian selanjutnya diharapkan dapat melanjutkan penelitian sampai dengan tahapan pengujian.

#### 4. SIMPULAN

Media Karuta Ceria layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan Calistung siswa kelas II SD yang dikembangkan mendapat kategori sangat tinggi sehingga, media Karuta Ceria ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dan direkomendasikan kepada guru untuk menggunakan media Karuta Ceria.

#### 5. DAFTAR RUJUKAN

- Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(2), 209 – 216. <https://doi.org/10.30651/must.v4i2.3035>.
- Alam, S. K., & Lestari, R. H. (2020). Pengembangan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini dalam Memperkenalkan Bahasa Inggris melalui Flash Card. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 284. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.301>.
- Anggraeni, S. W., Prihmdani, D., & Julianisa, D. D. (2019). Pengaruh Media Kartu Kata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 478 – 486. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i2.30>.
- Azzahra, R. F., Nugraha, E., & Mansur. (2021). Pengembangan Media Upinca ( Ular Pintar Ceria ) Untuk Meningkatkan Kemampuan Calistung Siswa. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 13(02), 151–166.
- Chabib, M., Tri Djatmika, E., & Kuswandi, D. (2017). Efektivitas pengembangan media permainan ular tangga sebagai sarana belajar tematik sd. *Jurnal Pendidikan*, 2(7), 910–918.
- Elisa, Prasetyo, S. A., & Hadi, H. (2019). Penanaman Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Siswa Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(2), 114–121.
- Febrilio, Y. E., & Koeswanti, H. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran WAKER (Wayang Kertas) Berbasis Model Apacin untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8704–8710. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3912>.
- Fitriani, S. A., & Nurchasanah. (2017). Keefektifan Bahan Ajar Menulis Teks Prosedur Kompleks Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Siswa Kelas X SMK. *Jurnal Pendidikan : Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(12), 1683–1691. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v2i12.10333>.
- Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 630. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405>.
- Hani, U., & Hibana, H. (2022). Ular Tangga Covid-19 sebagai Redesain Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(2), 162 – 171. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i2.1262>.
- Hermansyah, A. K., Tembang, Y., & Purwanti, R. (2019). Penggunaan Media Kartu Warna Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Inpres Gudang Arang Merauke. *Musamus Journal of Primary Education*, 1(2), 104–115. <https://doi.org/10.35724/musjpe.v1i2.1468>.
- Ineu Raina Oktapiani, A., & Giyartini, R. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga tentang

- Lahirnya Pancasila untuk IPS Kelas V SD. © 2020-*Indonesian Journal of Primary Education*, 4(1), 56–68.
- Kalsum, T. U., Suryana, E., & Nopitasari, V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih. *Jurnal PADAMU NEGERI (Pengabdian Pada Masyarakat Bidang Eksakta)*, 1(1), 19–35. <https://doi.org/10.37638/padamunegeri.v1i1.118>.
- Koeswanti, H. D. (2021). “Apacin” Learning Model in Writing Poetry for Elementary School. *International Journal of Elementary Education*, 5(4), 692. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i4.40763>.
- Ma'ruf, E. N., & Syamsudin, A. (2021). Perspektif Orang Tua terhadap Pelaksanaan Les Calistung di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi*, 6(1), 430 – 444. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.935>.
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 30–39. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.33586>.
- Markum, M., Maharbid, D. A., & Ramadhan, S. A. (2022). Asistensi Pembelajaran Literasi Membaca Bagu Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid-19 dengan Metode Home Visit. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 238–248. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i1.1934>.
- Masyhud, M. S., & Alfarisi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Asik (MASIK) Berbasis Augmented Reality pada Materi Volume Bangun Ruang. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 7–29. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JIPSD/article/view/24755>.
- Nirwana, E. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Android untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1811–1818. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1684>.
- Nurasiah Iis, Marini Arita, Nafiah Maratun, R. N. (2022). Nilai Kearifan Lokal: Proyek Paradigma Baru Program Sekolah Penggerak untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3639–3648. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2727>.
- Priyastuti, M. T., Resanti, M., & Yoga, G. S. (2020). Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Ular Tangga bagi Siswa SD Antonius 2 Semarang. *Abdimasku : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 72. <https://doi.org/10.33633/ja.v3i2.106>.
- Rahmadani, N. (2019). Peningkatan Keterampilan Menulis Permulaan Melalui Penerapan Metode Struktur Analitik Sintetik (Sas) Di Kelas I SDN 61 Tondok Alla Kecamatan Telluwanua Kota Palopo. *Journal of Teaching Dan Learning Research*, 1(1), 33–40. <https://doi.org/10.24256/jtlr.v1i1.586>.
- Suarsari, P. D. K., & Wibawa, I. M. C. (2021). The Impact of the COVID-19 Pandemic on Student Learning Motivation. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(2), 194–201. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i2.34418>.
- Sulthoni, W. C. S., & Ulfa, S. (2019). Pengembangan Multimedia Game Edukasi Ipa Lapisan Bumi Untuk MTS. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), 30–36. <https://doi.org/10.17977/um038v2i12019p030>.
- Supranoto, H. (2018). Pengembangan Soal HOTS Berbasis Permainan Ular Tangga pada Mata Kuliah Telaah Ekonomi SMA. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 6(1), 103–110. <https://doi.org/10.24127/pro.v6i1.1501>.
- Swastrini, K. C., Antara, P. A., & Tirtayani, L. A. (2016). Penerapan Bermain Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Kelompok B1 di TK Widya Sesana Sangsit. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2). <https://doi.org/10.23887/paud.v4i2.7764>.
- Syamsu, F. D. (2017). Pengembangan Penuntun Praktikum IPA Berbasis Inkuiri Terbimbing

- Untuk Siswa SMP Siswa Kelas VII Semester Genap. *BIONatural*, 4(2), 13–27. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/bio/article/view/190>.
- Turnip, H. A., & Wijayaningsih, L. (2022). Pengembangan Dadu QR Code untuk Alternatif Pengenalan Calistung Anak Usia 5 – 6 Tahun. *Jurnal Obsesi*, 6(5), 4392 – 4404. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2595>.
- Wulandari, D. P., & Pravesti, C. A. (2021). Pengembangan Permainan Ular Tangga Keyakinan dalam Peningkatan Efikasi Diri Siswa SMP. *COUNSELLIA: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 11(1), 95 – 105. <https://doi.org/10.25273/counsellia.v11i1.8882>.
- Yansyah, Y., Hamidah, J., & Ariani, L. (2021). Pengembangan Big Book Storytelling Dwibahasa untuk Meningkatkan Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1449–1460. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1779>.
- Yanti, I., Affandi, L. H., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SDN 12 Taliwang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 509–516. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.280>.
- Yunita Anindya, E. F., Suneki, S., & Purnamasari, V. (2019). Analisis Gerakan Literasi Sekolah Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 238. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.18053>.
- Zianidar, Z. (2021). Peningkatan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Dengan Menggunakan Permainan Kartu Huruf Bergambar Pada Pelajaran Bahasa Indonesia di MIN Kota Jambi. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1365–1376. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.927>.
- Zulfana, F., Purwadi, & Mudzanatun. (2020). Pengaruh Model Nht Berbantu Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Di Sd N 02 Ujung Pandan Jepara. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 7(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31316/esjurnal.v7i1.474>.