

TEKA-TEKI DADU KATA
UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
MATERI MEMBACA, MENULIS, DAN BERHITUNG

TEKA-TEKI DADU KATA
TO INCREASE LEARNING ACTIVITIES AND RESULTS
MATERIAL READING, WRITING, AND CALCULATING

Abdul Mu'in

SDN Glawan Semarang
muinabdul72@yahoo.com

Abstrak

Rendahnya aktivitas dan hasil belajar materi membaca, menulis, dan berhitung pada peserta didik kelas I SDN Glawan pada Tahun Pelajaran 2017/2018 merupakan permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini. Tujuan penelitian ini adalah: (1) mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran Teka-teki Dadu Kata dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar materi membaca, menulis dan berhitung, (2) menganalisis besar peningkatan aktivitas dan hasil belajar materi membaca, menulis, dan berhitung pada peserta didik kelas I SDN Glawan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari *planning, acting, observing, dan reflecting*. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif komparatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Teka-teki Dadu Kata dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar materi membaca, menulis, dan berhitung pada peserta didik kelas I SDN Glawan. Aktivitas belajar meningkat 47% pada siklus 1 dan meningkat 26% pada siklus 2. Peningkatan hasil belajar membaca 40%, menulis 40%, dan berhitung 7% pada siklus 1, dan peningkatan hasil belajar membaca 33%, menulis 13%, dan berhitung 53% pada siklus 2.

Kata-kata kunci: Teka-Teki Dadu Kata, membaca, menulis, berhitung

Abstract

The low activity and learning outcomes in reading, writing and numeracy material at the first grade students of Glawan Elementary School in the 2017/2018 Academic Year are the problems that

underlie this study. The objectives of this research are: (1) to find out whether the use of Teka-teki Dadu Kata learning media can increase the activity and learning outcomes in reading, writing and arithmetic material, (2) to analyse the increase of activity and learning outcomes in reading, writing and counting material at the first grade students of SDN Glawan. This research is a Classroom Action Research consist of planning, acting, observing, and reflecting. Data were analyzed using comparative descriptive analysis. The results showed that the Teka-teki Dadu Kata could improve the activity and learning outcomes in reading, writing, and learning material for first grade students of SDN Glawan. Learning activity increased by 47% in the first cycle and increased by 26% in second cycle. Increasing of learning reading outcomes is 40%, in writing is 40%, and in counting is 7% in the first cycle, and increasing of learning reading outcomes is 33%, in writing is 13%, and in counting is 53 % in the second cycle.

Keywords: Teka-teki Dadu Kata, reading, writing, counting

PENDAHULUAN

Gerakan Literasi Nasional (GLN) merupakan salah satu bukti keseriusan pemerintah memperbaiki mutu pendidikan. Salah satu implementasi dari GLN adalah Gerakan Literasi Sekolah (Kemendikbud, 2017). Gerakan literasi sekolah dilaksanakan melalui pembiasaan dan pembelajaran di kelas. Gerakan literasi yang utama di sekolah dasar adalah literasi baca tulis dan literasi numerasi. Literasi baca tulis dan numerasi sering dikenal dengan nama membaca, menulis, dan berhitung (Calistung).

Materi Calistung diajarkan di kelas I sampai di kelas III sekolah dasar, karena menurut Istiyani (2013) mereka berada pada masa kepekaan umum terhadap bahasa. Pembelajaran membaca, menulis, dan berhitung sejak dini diharapkan dapat membekali peserta didik untuk mempelajari materi lain pada tingkat yang lebih tinggi.

Namun data di lapangan menunjukkan lain, menurut hasil tes PISA (*Programme for International Student Assessment*) tahun 2015 sains, membaca dan matematika masih di bawah rata-rata. Berikut tabel hasil PISA yang dikeluarkan oleh *Organisation for Economic Cooperation and Development* (OECD) 2016:

Tabel 1
Hasil PISA 2015

Mexico	416	2	423	-1	408	5	0.6	33.8
Montenegro	411	1	427	10	418	6	2.5	33.0
Georgia	411	23	401	16	404	15	2.6	36.3
Jordan	409	-5	408	2	380	-1	0.6	35.7
Indonesia	403	3	397	-2	386	4	0.8	42.3
Brazil	401	3	407	-2	377	6	2.2	44.1
Peru	397	14	398	14	387	10	0.6	46.7
Lebanon	386	m	347	m	396	m	2.5	50.7
Tunisia	386	0	361	-21	367	4	0.6	57.3
FYROM	384	m	352	m	371	m	1.0	52.2
Kosovo	378	m	347	m	362	m	0.0	60.4
Algeria	376	m	350	m	360	m	0.1	61.1
Dominican Republic	332	m	358	m	328	m	0.1	70.7

Berdasarkan tabel di atas hasil sains 403 berada di bawah rata-ratanya yaitu 493. Hasil membaca 397 berada di bawah rata-ratanya yaitu 493. Sedangkan hasil matematika 386 juga masih di bawah rata-ratanya 490. Hasil tersebut di atas menempatkan Indonesia pada urutan ke-64 dari 72 negara yang mengikuti tes.

Rendahnya hasil tes PISA tidak terlepas dari rendahnya aktivitas dan hasil belajar Calistung di sekolah dasar. Pada pembelajaran Calistung di SD Negeri Glawan peserta didik tidak aktif. Dari 15 peserta didik hanya 20% yang aktif. Hal ini disebabkan karena pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran yang tepat. Saat pembelajaran peserta didik tampak duduk, diam mendengarkan ceramah guru seperti tampak pada gambar di bawah ini.



Gambar 1
Kelas I SDN Glawan

Rendahnya aktivitas peserta didik dalam pembelajaran Calistung menunjukkan bahwa mereka tidak tertarik pada materi yang diajarkan. Akibat dari ketidaktertarikan peserta didik terhadap proses pembelajaran adalah hasil belajar yang rendah. Hasil belajar materi Calistung pada peserta didik kelas I SD Negeri Glawan pada Tahun Pelajaran 2017/2018 disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2
Hasil Belajar Kelas I

No.	Rentang Nilai	Prosentasi			Keterangan
		Membaca	Menulis	Berhitung	
1.	> 90	-	-	-	
2.	75 – 90	27%	40%	33%	Tuntas
3.	60 – 74	53%	53%	27%	Tidak tuntas
4.	45 – 59	20%	7%	33%	Tidak tuntas
5.	< 45	-	-	7%	Tidak tuntas

Rendahnya aktivitas dan hasil belajar materi Calistung ini harus segera di atasi agar tidak berdampak buruk pada pembelajaran di tingkat selanjutnya. Membaca, menulis, dan berhitung merupakan kemampuan dasar untuk mempelajari materi dan ilmu yang lain. Permendikbud No. 20 Tahun 2016 mengamanatkan lulusan sekolah dasar harus terampil membaca, menulis dan berhitung.

Berdasarkan data di atas penulis tertarik mengadakan penelitian tindakan kelas menggunakan media pembelajaran Teka-teki Dadu Kata untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar materi membaca, menulis, dan berhitung pada peserta didik kelas I SD Negeri Glawan.

Rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu: (1) Apakah penggunaan media pembelajaran Teka-teki Dadu Kata dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar materi membaca, menulis, dan berhitung pada peserta didik kelas I SD Negeri Glawan? (2) Berapa besar peningkatan aktivitas dan hasil belajar materi membaca, menulis, dan berhitung setelah menggunakan media pembelajaran Teka-teki Dadu Kata?

Tujuan penelitian ini, yaitu: (1) mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran Teka-teki Dadu Kata dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar materi membaca, menulis, dan berhitung pada peserta didik kelas I SD Negeri Glawan, dan (2) menganalisis besar peningkatan aktivitas dan hasil belajar materi membaca, menulis, dan berhitung setelah menggunakan media pembelajaran Teka-teki Dadu Kata.

LANDASAN TEORI

Bahasa Latin “medius” merupakan asal kata media yang secara harfiah artinya pengantar atau perantara. *Association of Education and Communication Technology* (AECT) memberikan batasan terhadap media merupakan tempat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi (Mahnun, 2012). Berdasarkan batasan yang diberikan, media dapat berupa benda maupun non benda. Penekanannya terletak pada penyampaian pesan dan informasi.

Arsyad (2010) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat yang fungsinya menyampaikan materi pembelajaran agar mudah dipahami peserta didik. Sedangkan pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan oleh pendidik untuk membelajarkan peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan yang direncanakan. Tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik, apabila pembelajaran menggunakan media. Menurut Dale (1969) dengan “*doing the real thing*” banyaknya materi yang masih diingat peserta didik setelah dua minggu mencapai 90%.

Kegiatan pembelajaran yang menggunakan media akan berlangsung dengan efektif dan efisien, serta interaksi antara guru dan peserta didik tidak akan mengalami hambatan. Manfaat media pembelajaran secara khusus yaitu: (1) materi yang disampaikan dapat disamakan, (2) pembelajaran dapat dilaksanakan secara lebih menarik, efisien, dan interaktif, (3) meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran, (4) sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses pembelajaran dapat ditumbuhkan, dan (5) membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi konkret (Kemp dan Dayton,1985)

Pemilihan media harus didasarkan pada kriteria-kriteria tertentu, sehingga tidak terjadi kesalahan yang tidak diinginkan. Kesalahan pemilihan media pembelajaran akan berakibat buruk pada proses, aktivitas, dan hasil belajar peserta didik. Secara umum kriteria pemilihan media pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) tujuan penggunaan, (2) sasaran pengguna media pembelajaran, (3) karakteristik media, (4) waktu, (5) biaya, dan (6) ketersediaan. Aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam menguasai materi yang diajarkan akan meningkat bila kita tepat dalam memilih media pembelajaran. (Falahudin, 2014).

Media pembelajaran Teka-teki Dadu Kata berbentuk dadu berukuran 3 x 3 x 3 cm. Sisi-sisinya ditemplei huruf, angka, dan gambar. Media pembelajaran ini digunakan untuk mengajarkan membaca permulaan, menulis permulaan, dan pengenalan bilangan serta permainan teka-teki silang sederhana. Bentuk media pembelajaran ini tampak pada gambar berikut.



Gambar 2
Media Pembelajaran Teka-teki Dadu Kata

Materi Calistung di sekolah dasar disampaikan secara tematik terpadu. Pembelajaran tematik terpadu memberikan pengalaman lebih bermakna bagi peserta didik (Marheini, 2008). Pembelajaran ini juga menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik akan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajarnya pun akan meningkat.

Aktivitas belajar adalah semua kegiatan yang dilakukan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran (Aminoto dan Pathoni, 2014). Aktivitas belajar ini berupa aktivitas visual, lisan, menulis, mendengarkan, menggambar maupun aktivitas mental dan emosional. Tingginya aktivitas belajar peserta didik menunjukkan mereka senang dan tertarik pada pembelajaran tersebut.

Pembelajaran membaca permulaan bertujuan untuk mengenal simbol bahasa, kata, dan kalimat sederhana (Eprillia dan Prasetyarini, 2011). Peserta didik mampu mengucapkan huruf yang ada pada dadu baik itu konsonan, vokal maupun bilangan. Menyusun huruf-huruf pada dadu menjadi kata dan kalimat sederhana.

Menulis permulaan bagi peserta didik kelas I diawali dengan menebalkan huruf yang ada pada permukaan dadu sesuai dengan petunjuk. Tujuan menulis permulaan adalah menuliskan simbol bahasa dan dapat berkomunikasi menggunakan bahasa tulis sederhana. Tahap kedua peserta didik mampu menyalin

kata sederhana. Pada akhirnya mereka mampu menuliskan kalimat sederhana yang didektekan.

Pembelajaran berhitung di kelas I diawali dengan pengenalan angka 1 – 5. Peserta didik mampu melafalkan dan menuliskannya. Tahap berikutnya pengenalan angka 6 – 9. Pada akhirnya peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan sederhana.

Pembelajaran Calistung tersebut menggunakan media pembelajaran Teka-teki Dadu Kata agar hasil belajarnya dapat meningkat. Belajar merupakan kegiatan yang sengaja dilakukan oleh seseorang untuk mencapai tujuan tertentu. Hasil dari kegiatan tersebut berupa peningkatan kemampuan yang dimilikinya. Eggen dan Kauchak (1940) menjelaskan bahwa belajar adalah "*learning is a change in a person's mental structure that provides the capacity to demonstrate change in behaviour*". Penekanan belajar menurut Eggen dan Kauchak adalah adanya perubahan tingkah laku peserta didik.

Menurut Bloom (1984) hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia memiliki pengalaman belajar. Syarat peserta didik berhasil dalam belajar, jika mereka sudah memiliki pengalaman belajar. Pengalaman belajar akan dimiliki oleh peserta didik bila mereka berminat dan aktif dalam pembelajaran.

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa hal. Menurut Syarifuddin (2011), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu: (1) faktor internal, kondisi fisik dan mental peserta didik, (2) faktor eksternal, kondisi lingkungan di sekitar peserta didik, dan (3) *approach of learning*, jenis upaya belajar yang meliputi strategi, metode, dan media pembelajaran yang digunakan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan meningkatkan hasil belajar.

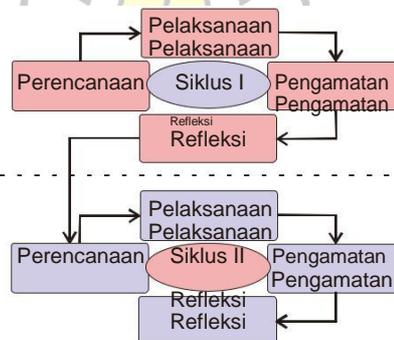
Hasil belajar ini dibagi menjadi tiga ranah, yaitu (1) kognitif, meliputi kemampuan menyatakan kembali materi yang telah dipelajarinya, (2) afektif, berhubungan dengan sikap dan nilai, dan (3) psikomotor, mencakup kemampuan yang berupa keterampilan fisik. Dari ketiga ranah tersebut kognitif tampak lebih dominan, namun hasil belajar afektif dan psikomotor juga harus menjadi bagian

dari hasil penilaian proses pembelajaran di sekolah. Hasil belajar tersebut digunakan oleh guru sebagai ukuran atau kriteria dalam mencapai tujuan pendidikan. Hal tersebut tercapai bila peserta didik memahami arti belajar yang ditandai dengan perubahan tingkah laku menjadi lebih baik (Daryanto, 2007).

Hasil belajar tersebut akan selalu diingat peserta didik karena telah menjadi bagian dalam kehidupannya. Jadi hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses pembelajaran yang dilakukan terus menerus, dan akan diingat dalam jangka waktu yang lama dan turut serta dalam membentuk pribadi peserta didik yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik sehingga akan mengubah cara berpikir dan menghasilkan perilaku yang lebih baik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dirancang dalam dua siklus. Mahmud dan Priatna (2008) menjelaskan bahwa setiap siklus terdiri dari perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Berikut Rancangan penelitian tindakan kelas tampak pada gambar di bawah ini:



Gambar 3
Rancangan Siklus PTK

Data berupa hasil pengamatan keaktifan peserta didik selama mengikuti pembelajaran dan hasil tes pada akhir setiap siklus. Sumber data berasal dari peserta didik kelas I SD Negeri Glawan Semarang pada semester 1 Tahun Pelajaran 2017/2018.

Teknik pengumpulan data melalui observasi dan tes hasil belajar. Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung oleh kolaborator. Pada

tahap observasi yang diamati adalah aktivitas peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Tes diberikan pada akhir setiap siklus. Tes digunakan untuk mengukur penguasaan materi peserta didik.

Data yang terkumpul kemudian dianalisis. Data hasil observasi digunakan untuk menentukan jumlah peserta didik yang aktif mengikuti proses pembelajaran. Kemudian dibandingkan dengan siklus sebelumnya dan dianalisis besar peningkatannya. Hasil tes dirata-rata untuk menentukan ketuntasan belajar peserta didik dan dibandingkan dengan indikator kinerja dan hasil belajar siklus sebelumnya. Kemudian dianalisis besar peningkatannya.

PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang digunakan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas. Hasil yang diharapkan adalah perbaikan, baik aktivitas maupun hasil belajar peserta didik. Pada saat pra siklus pembelajaran dilaksanakan dengan metode ceramah dan latihan tanpa menggunakan media pembelajaran yang tepat. Hasilnya dari 15 peserta didik, 13 diantaranya tidak aktif. Ketuntasan hasil belajarnya pun rendah, pada materi membaca 11 peserta didik tidak tuntas, pada materi menulis 9 peserta didik tidak tuntas, dan pada materi berhitung 10 peserta didik tidak tuntas dengan KKM 75.

Indikator kinerja penelitian tindakan kelas ini adalah 87% peserta didik aktif mengikuti proses pembelajaran dan tuntas pada materi membaca, menulis, dan berhitung dengan KKM 75. Indikator kinerja merupakan tolok ukur dari keberhasilan tindakan yang diberikan. Tolok ukur dibuat tinggi karena materi Calistung sangat penting untuk mempelajari materi yang lain pada tingkat yang lebih tinggi.

Pada perencanaan siklus 1 pembelajaran materi Calistung akan disampaikan dengan media pembelajaran Teka-teki Dadu Kata. RPP dipersiapkan untuk dua kali pertemuan. Pembuatan lembar pengamatan yang akan digunakan oleh kolaborator untuk mengobservasi pada saat pembelajaran berlangsung. Pembuatan soal tes yang akan digunakan pada akhir siklus 1.

Siklus 1 dilaksanakan selama dua kali pertemuan. Pelaksanaan sesuai dengan RPP yang dipersiapkan. Peneliti bertindak sebagai pengajar dan guru kelas II bertindak sebagai kolaborator. Dengan adanya kolaborator diharapkan penelitian akan lebih obyektif.

Kolaborator melakukan observasi mengenai keaktifan peserta didik dan mengamati pembelajaran yang disampaikan peneliti. Pada akhir siklus 1 diadakan tes untuk mengukur tingkat penguasaan materi peserta didik terhadap materi Calistung yang diajarkan. Hasil pengamatan aktivitas peserta didik siklus 1 disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4
Aktivitas Peserta Didik

Uraian	Aktivitas Peserta Didik			Ket.
	Kurang Aktif	Aktif	Sangat Aktif	
Banyak anak	5	9	1	

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat menarik perhatian peserta didik sehingga mereka aktif mengikuti pembelajaran (Yuniati dkk, 2011). Meningkatnya aktivitas peserta didik menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media Teka-teki Dadu Kata lebih menarik. Hasil belajar juga meningkat, seperti pada tabel berikut ini.

Tabel 5
Hasil Belajar Siklus 1

No.	Rentang Nilai	Prosentasi			Keterangan
		Membaca	Menulis	Berhitung	
1.	> 90	7%	-	-	
2.	75 – 90	60%	80%	40%	Tuntas
3.	60 – 74	20%	13%	40%	Tidak tuntas
4.	45 – 59	13%	7%	20%	Tidak tuntas
5.	< 45	-	-	-	

Pada tahap refleksi peneliti bersama kolaborator berdiskusi tentang pelaksanaan siklus 1. Hasil diskusi digunakan sebagai dasar perbaikan

perencanaan pada siklus 2. Hasil pelaksanaan siklus 1 belum memenuhi indikator kinerja sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus 2.

Pada perencanaan siklus 2 ditambahkan sebuah permainan pada pembelajaran. Peserta didik kelas I SD pada dasarnya suka bermain (Widiastuti dan Setiawan, 2012). Permainan yang direncanakan adalah Teka-teki Dadu Kata. Cara bermain, guru menyusun beberapa dadu menjadi kata. Kemudian peserta didik membuat kata baru dengan menggunakan salah satu huruf baik secara mendatar maupun menurun secara bergantian.

Pada tahap pelaksanaan dan observasi tidak jauh berbeda pada siklus 1. Pada siklus 2 lebih menekankan pada perbaikan pada pelaksanaan siklus 1. Aktivitas dan hasil belajar pada siklus 2 mengalami peningkatan dibanding siklus 1. Hasil observasi tentang aktivitas belajar peserta didik pada siklus dua disajikan pada tabel berikut.

Tabel 6
Aktivitas Peserta Didik

Uraian	Aktivitas Peserta Didik			Ket.
	Kurang Aktif	Aktif	Sangat Aktif	
Banyak anak	1	12	2	

Penggunaan permainan Teka-teki Dadu Kata dalam pembelajaran dapat menarik perhatian hampir seluruh peserta didik. Tingkat keaktifan peserta didik mencapai 97% melebihi indikator kinerja yang ditetapkan. Adapun hasil belajar siklus 2 disajikan pada tabel berikut.

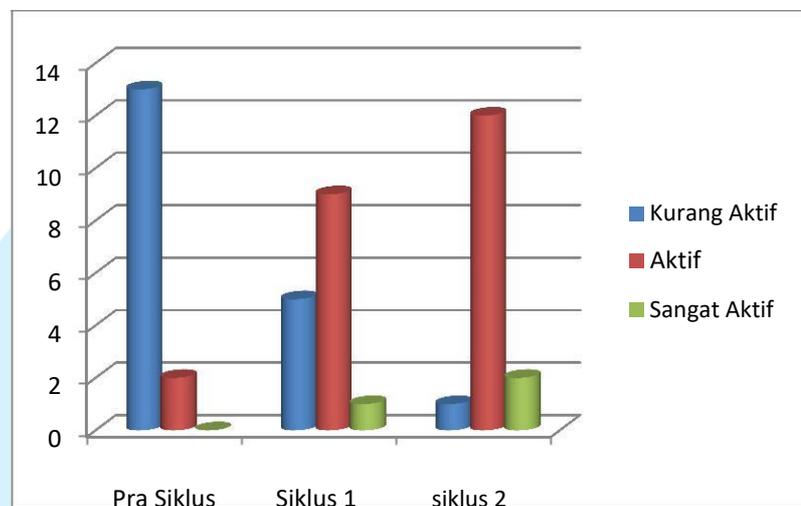
Tabel 7
Hasil Belajar Siklus 2

No.	Rentang Nilai	Prosentasi			Keterangan
		Membaca	Menulis	Berhitung	
1.	> 90	20%	7%	20%	Tuntas
2.	75 – 90	80%	86%	73%	Tuntas
3.	60 – 74	-	7%	7%	Tidak tuntas
4.	45 – 59	-	-	-	
5.	< 45	-	-	-	

Tingginya tingkat ketuntasan hasil belajar pada siklus 2 membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran Teka-teki Dadu Kata efektif untuk mengajarkan materi Calistung. Peserta didik yang belajar dengan memanipulasi benda-benda konkret akan mampu mengingat 90% materi yang diajarkan (Dale, 1969).

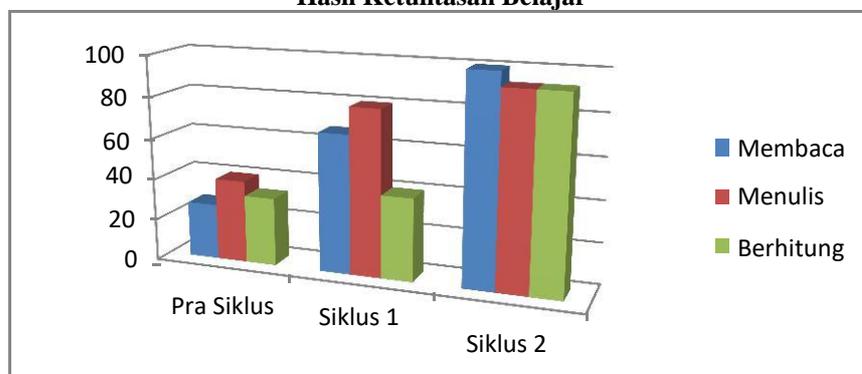
Hasil aktivitas belajar peserta didik pada pra siklus dirangkum pada diagram berikut.

Diagram 1
Aktivitas Peserta Didik



Hasil belajar materi Calistung pada peserta didik kelas I SD Negeri Glawan pada pra siklus, siklus 1, dan siklus 2 disajikan pada diagram berikut.

Diagram 2
Hasil Ketuntasan Belajar



Pada tahap refleksi siklus 2 peneliti dan kolaborator kembali berdiskusi mengevaluasi pelaksanaan penelitian pada siklus tersebut. Aktivitas belajar mencapai 97%. Ketuntasan belajar materi memaca 100%, materi menulis 93%, dan materi berhitung 93%. Hasil tersebut sudah memenuhi indikator yang kinerja yang ditentukan sehingga penelitian dihentikan.

PENUTUP

Penelitian tindakan kelas dengan judul “Teka-teki Dadu Kata untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Membaca, Menulis, dan Berhitung” dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus dua kali pertemuan. Hasil penelitian ini adalah: (1) penggunaan media pembelajaran Teka-teki Dadu Kata dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar materi Calistung pada peserta didik kelas I SD Negeri Glawan, (2) aktivitas pembelajaran meningkat 47% pada siklus 1 dan meningkat 26% pada siklus 2, dan (3) hasil belajar materi membaca meningkat 40%, materi menulis meningkat 40%, materi berhitung meningkat 7% pada siklus 1 dan materi membaca meningkat 33%, materi menulis meningkat 13%, dan materi berhitung meningkat 53% pada siklus 2.

DAFTAR PUSTAKA

- Amitoto, T dan Pathoni, H. 2014. Penerapan Media E-learning Berbasis Schoology untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Usaha dan Energi di Kelas XI SMA N 10 Kota Jambi. *Jurnal Sainmatika Vol. 8 No. 1 Tahun 2014 ISSN: 1979-0910*.
- Arsyad, A. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bloom, B.S. 1984. *The Search for Methods of Group Instruction as Effective as One-to-One Tutoring*. Chicago: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Dale, Edgar. 1969. *Audiovisual Methods in Teaching*. New York: Dryden Press.
- Daryanto. 2007. *Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Eggen, P and Kauchak, D. 1940. *Educational Psychology: Windows on Classrooms*. New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- Eprillia, U. H dan Prasetyarini, A. 2011. Implementasi Metode Pembelajaran Calistung Permulaan bagi Anak *Play Group* Aisyiah di Kecamatan

- Kartasura, Sukoharjo. *Jurnal Penelitian Humaniora Vol. 12, No. 2, Agustus 2011: 126-136.*
- Falahudin, I. 2014. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara, Edisi 1 Nomor 4 Oktober-Desember 2014, p.104-117.*
- Istiyani, Dwi. 2013. Model Pembelajaran Membaca, Menulis, dan Menghitung (Calistung) pada Anak Usia Dini di Kabupaten Pekalongan. *Jurnal Penelitian Vol. 10, No. 1, Mei 2013. Hlm. 1-18.*
- Kemendikbud. 2017. *Panduan Gerakan Literasi Nasional.* Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemp, J.E. dan Dayton, D.K. 1985. *Planning and Producing Instructional Media.* Cambridge: Haper & Row Publisher, New York.
- Mahmud dan Priatna, Tedi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas (Teori dan Praktik).* Bandung: Tsabita.
- Mahnun, N. 2012. Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Pemikiran Islam. Volume 37. Nomor 1 Januari-Juni 2012.*
- Marhaeni, A. A. 2008. *Tematik di SD Kelas awal.* Makalah (tidak diterbitkan). Disampaikan pada pelatihan Guru SD di Karangasem (DBEP) Tanggal 10-12 Desember 2008.
- OECD. 2016. *PISA 2015 Results in Fokus.* <https://www.oecd.org/pisa/PISA-2015-Indonesia.pdf>. Diunduh 22 Agustus 2018.
- Permendikbud Nomor 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah.* Jakarta: Kemdikbud.
- Syarifuddin, A. 2011. Penerapan Model Pembelajaran Cooperative, Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi. *Jurnal Ta'dib, Vol. XVI, No. 01, Edisi Juni 2011.*
- Widiastuti, Nelly I dan Setiawan, Irawan. 2012. Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo. *Jurnal Komputer dan Informatika (Komputa), Volume 1 Nomor 2, Bulan Oktober 2012 - ISSN: 2089-9033.*
- Yuniati, Neni dkk. 2011. Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam pada Sekolah Dasar Negeri Kroyo 1 Sragen. *Jurnal Speed – Sentra Penelitian Enginnering dan Edukasi – Vol. 3 No. 4 Tahun 2011.*