

## Pengaruh Media Rumah Cetak terhadap Peningkatan Kemampuan Calistung

**Hayyin Iffatul Hana**

Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri, Indonesia

Email: [hayyinifatulh@gmail.com](mailto:hayyinifatulh@gmail.com)

---

### Keywords

Pengaruh Media, Rumah Cetak, Kemampuan Calistung

### Abstract

Sasaran dalam penelitian ini adalah mendefinisikan pengaruh penerapan media dan gaya belajar “Rumah Cetak” terhadap peningkatan kemampuan siswa kelas 1 MI Calistung MI An-Nawawi Bagor Nganjuk. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenisnya eksperimen. Populasi terdiri dari 183 anak dan sampelnya adalah cluster random sample. Karena peneliti menggunakan dua kelas eksperimen berjumlah 28 siswa dan kelas kontrol berjumlah 28 siswa, sehingga jumlah siswa seluruhnya adalah 56 anak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Rumah Cetak Media bisa digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran supaya lebih meningkatkan efisiensi dan efektivitas untuk memperoleh sasaran pendidikan yang sempurna. Dengan demikian, penggunaan media rumah dapat memudahkan pembelajaran untuk mendapatkan sasaran yang diinginkan, yaitu hasil belajar yang maksimal. Penggunaan media setar rumah berpengaruh positif terhadap peningkatan daya tampung siswa kelas 1 kalistung MI An-Nawawi Bagor Nganjuk. Artinya proses pembelajaran dengan menggunakan media cetak dapat menambahkan kemampuan belajar Calistung.

---

Corresponding Author:

**Hayyin Iffatul Hana**

Email:

[hayyinifatulh@gmail.com](mailto:hayyinifatulh@gmail.com)

### Pendahuluan

Pendidikan dasar merupakan jenjang yang dijadikan sebagai acuan untuk mengembangkan pembelajaran siswa pada jenjang berikutnya. Calistung (membaca, menulis dan berhitung) adalah kegiatan yang penting dan yang mendasar bagi peserta didik ketika memasuki jenjang sekolah dasar. Proses pembelajaran dalam mengembangkan pengenalan huruf dan angka digunakan sebagai langkah awal dalam mengajarkan siswa untuk memahami pelajaran. Saat membaca, orang menyerap informasi dengan mudah.<sup>1</sup>

Beberapa artikel yang senada dengan penelitian ini guna untuk memperkuat penelitian ini. Penelitian yang dilakukan N.M. Rumidani, dkk bahwa penerapan pembelajaran tematik bermotif lingkungan dapat meninggikan hasil belajar calistung

---

<sup>1</sup> Andre B Nusantara, “Pelaksanaan Pembelajaran Calistung pada Peserta didik Kelas I Sekolah Dasar”, J PGSD Vol.03 No.02, 2015, 1903

peserta didik.<sup>2</sup> Penelitian yang dilaksanakan oleh Nova Triana Zumaroh sebagai berikut: (1) Prosedur pembelajaran peserta didik, (2) Kendala yang dihadapi oleh guru, (3) Cara untuk memecahkan hambatan yang terjadi.<sup>3</sup> Senada dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Ambar Wati sebagai berikut: (1) Aktivitas pendidik, (2) Aktivitas terdidik, (3) Hasil belajar peserta didik: hasil belajar peserta didik menjumpai peningkatan dari total rata-rata 5,92 menjadi rata-rata 8,0.<sup>4</sup>

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di MI An-Nawawi Nganjuk para guru mulai mengimplementasikan dengan membuat desain Media terkhusus pada guru kelas 1. Sehingga para guru dituntut supaya bisa memberikan materi jelas kepada peserta didik. Hal ini senada dengan ungkapan Ibu Kamini, beliau menjelaskan bahwa Guru yang aktif akan menciptakan suasana kelas yang asyik dan tidak monoton dengan membuat desain media yang menarik, sehingga peserta didik memiliki semangat tinggi dalam proses belajar. Untuk mendeskripsikan pengaruh penerapan media “Rumah Cetar” dan Gaya Belajar terhadap Peningkatan Kemampuan Calistung Kelas 1 MI An-Nawawi Bagor Nganjuk.

Metode penelitian ini adalah kuantitatif (penelitian yang berhubungan dengan data yang berbentuk angka dan di analisis dengan metode statistic).<sup>5</sup> dan jenis penelitiannya adalah eksperimen, penelitian eksperimen adalah suatu metode yang berhubungan dengan kualitas dengan melakukan manipulasi terhadap objek penelitian.<sup>6</sup> Dengan demikian metode eksperimen dalam penelitian ini menggunakan jenis eksperimen Kuasi. Populasi berjumlah 183 anak dan sampel *cluster random sampling*. Teknik ini digunakan dalam penelitian ini peneliti memakai

---

<sup>2</sup> N.M. Rumidani, dkk., “Implementasi Pembelajaran Tematik Berbasis Lingkungan untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Calistung Peserta didik Sekolah Dasar”, e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Dasar Vol.4, 2014

<sup>3</sup> Nova Triana Zumaroh, “Peningkatan Kemampuan Membaca, Menulis dan Menghitung pada Peserta didik Hiperaktif Kelas II MI Mambaul Ulum Sepanjang Gondanglegi Malang”, (Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2017)

<sup>4</sup> Ambar Wati, “Meningkatkan Kemampuan Berbicara dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga”, e-Jurnalmitrapendidikan Vol.1 No.1, 2017, 68-82

<sup>5</sup> Wahidmurni, *Pemaparan Metode Penelitian Kuantitatif* (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2017), h. 1.

<sup>6</sup> Andi Prastowo, *Memahami Metode-Metode Penelitian, Suatu Tinjauan Teoretis dan Praktis* (Yogyakarta: ArRuzz Media, 2011), h. 146.

dua kelas di kelas IA dan kelas IB yang berjumlah 28 siswa sebagai kelas eksperimen dan 28 siswa sebagai kelas kontrol, jadi total siswa adalah 56 anak.

### **Pengertian Media Pembelajaran “Rumah Cetar” (Cerdas dan Pintar)**

Media pendidikan merupakan sarana pengajaran yang efektif untuk mendorong tumbuh kembang anak. Alat buatan ilmuwan ini disebut Rumah Cetar (cerdas dan cerdas). Yang terbuat dari bahan bekas, berupa rumah dengan 4 sisi dan atap. Nama halaman 1 adalah "Saya pandai membaca", yang dirancang dengan tutup botol yang direkatkan secara berurutan dan angka 1-20 tertulis di tutup botol. Tutup botol dapat dilepas dan dipasang kembali sehingga siswa dapat mengajar berhitung dengan cara menutup tutup botol. Kemudian terdapat penjumlahan dan pengurangan di bagian bawah sehingga siswa dapat belajar penjumlahan dan pengurangan selain berhitung.

Halaman 2 disebut “Saya suka membaca”, dimana desainnya terbuat dari karton bekas yang dipotong melingkar, kemudian lingkaran tersebut ditutup dengan kertas hvs kemudian ditutup dengan sol yang tujuannya untuk menggelap dan membersihkan, dibuat lubang ditengahnya agar lingkaran karton tersebut dapat diputar seperti duri, kemudian lingkaran karton tersebut diberi tanda huruf untuk anak belajar membaca. Halaman 3 disebut “Papan bayangan”, yaitu template dengan plastik berukuran hvs, kemudian ujung-ujungnya ditutup dengan karton dan direkatkan, kemudian plastik hvs tersebut dapat didesain sesuai dengan tema sayuran, guru menggambar bentuk wortel di papan bayangan, kemudian guru menunjukkan gambar pegangan bawah, dimana salah satu anak bisa datang dan menulis ke meja sesuai gambar yang diberikan guru. Sisi keempat memiliki pintu dengan latihan soal dan permainan juga bisa disiapkan, sehingga ketika anak sudah menguasai 3 sisi yaitu membaca, menulis dan berhitung, anak dapat mengambil latihan soal atau petunjuk permainan melalui pintu rumah. Di bagian atap terdapat puzzle angka dan huruf, sehingga anak bisa bermain sesuai urutan angka dan huruf.

Media visual yang dibuat oleh peneliti memungkinkan anak-anak memahami pelajaran Calistung dengan mengasyikan karena memakai media yang atraktif.

Sebab itu media ini mempunyai beberapa tugas, manfaat media pembelajaran adalah: 1) manfaat perhatian, 2) manfaat afektif, 3) manfaat kognitif, 4) manfaat kompensasi, mencerna teks, mendukung terdidik yang kemampuan membaca kurang baik untuk menata serta memikirkan informasi dalam teks. Dengan kata lain, media pembelajaran melayani terdidik yang rentan dan lengah dalam memperoleh serta mencerna isi pelajaran teks atau lisan<sup>7</sup>. Melalui kegiatan media tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa partisipasi media meningkatkan semangat siswa selama prosedur pembelajaran dan juga bisa menopang siswa dalam mencerna setiap materi dan informasi yang dikasih.

### **Gaya Belajar**

Gaya belajar merupakan langkah peserta didik memandang dalam memproses informasi dan situasi belajar. Gaya belajar juga dapat diartikan berdasarkan bagaimana siswa merasakan, berinteraksi dan bereaksi terhadap lingkungan belajar.<sup>8</sup> Di antara banyak gaya belajar, visual, auditori dan kinestetik, atau VAK, adalah yang paling sederhana karena lebih mudah diukur dan memberikan gambaran umum yang lebih cepat tentang gaya belajar seseorang. Berikut ini adalah 3 jenis gaya belajar menurut Bobbi DePorter: 1. Visual (belajar dengan melihat), 2. Auditory (belajar dengan mendengarkan), 3. Kinestetik (belajar dengan bergerak, bekerja dan menyentuh).

### **Calistung**

Membaca adalah prosedur deretan kegiatan yang menciptakan suatu produk atau hasil. Proses membaca adalah deretan kegiatan mulai dari membaca sekilas hingga menggodok informasi di otak. Proses ini adalah membaca senyap. Membaca senyap melibatkan mata dan otak. Menulis adalah pecahan dari urutan motorik

---

<sup>7</sup> Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, "*Pengembangan Media Pembelajaran*", (Jakarta: Kencana, 2020), 16

<sup>8</sup> Wiedarti, *Seri Manual GLS Pentingnya Memahami Gaya Belajar*, 1.

halus anak. Urutan motorik halus anak meliputi deretan otot-otot halus dan perannya.<sup>9</sup>

Perhitungan adalah salah satu kegiatan matematika dan merupakan dasar dari tugas-tugas matematika di masa depan. Menurut Susanto, permulaan berhitung merupakan kemampuan setiap anak dalam mengembangkan keterampilan membaca dan pengurangan.<sup>10</sup> Calistung merupakan suatu fondasi yang bisa diberitahukan kepada anak sejak dini dan merupakan nilai penting dalam pembelajaran anak di bangku SMA. Literasi menurut Bowman adalah pengembangan kapasitas membaca dan menulis serta kegiatan imajinatif dan sistematis dalam penyusunan dan pemahaman teks bacaan atau buku cerita. Anak yang membaca dan menulis bisa mengasimilasi dan memberikan segala informasi yang ada, dan dengan bantuan perhitungan, anak lebih mampu memabarkan kualitas berpikir logis, terutama mengoptimalkan aktivitas otak sebelah kiri.<sup>11</sup>

### **Pengaruh Penerapan Media Rumah Cetar Terhadap Peningkatan Kemampuan Calistung Kelas 1 MI An-Nawawi Bagor Nganjuk**

Hasil analisis ini berasaskan hasil penelitian dimana terdapat kelainan yang subtansial antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dan sesudah eksperimen. Jika proses pembelajaran dilaksanakan di kelas acuan setelah dilakukan pretest dengan metode tradisional tanpa media, maka nilai posttest menunjukkan hasil yang kurang optimal. Rumah Cetar Media bisa dimanfaatkan sebagai mediator dalam prosedur pembelajaran untuk lebih meningkatkan efisiensi dan efektivitas untuk memperoleh target pendidikan seoptimal mungkin.<sup>12</sup>

---

<sup>9</sup> Lusi marlisa, tuntutan calistung pada anak usia dini (Yogyakarta), h. 30.

<sup>10</sup> Taufiq harris dab siti rukmana "pengaruh pengenalan calistung terhadap hasil belajar peserta didik di TK anak sholeh an-nur kecamatan cerme lor tahun pelajaran 2016-2017" h. 6.

<sup>11</sup> Ema pratiwi "pembelajaran calistung bagi anak usia dini antara manfaat akademik dan resiko menghambat kecerdasan mental anak" h. 280

<sup>12</sup> Yeni Meimulyani dan Caryoto, *"Media Pembelajaran Adaptif bagi Anak Berkebutuhan Khusus"*, (Jakarta Timur: Luxima, 2013), 2.

Hasil penelitian ini senada dengan Sriyanti Rahmatunnisa (2018)<sup>13</sup> menyimpulkan bahwa “penggunaan roda pemintal berpengaruh signifikan terhadap peningkatan jumlah senam di kelas e-school”. Prestasi siswa meningkat pada materi matematika kelas 1 SDN Margahayu setelah pembelajaran melalui alat pemintal. Hal ini tercermin dari nilai rata-rata siswa kelas eksperimen sebesar 0,581 yang tergolong sedang. Rata-rata kelas referensi adalah 0,220. Selisih nilai konfirmasi adalah 0,361, yaitu 45%, rata-rata kelas tes lebih tinggi. Hal ini menunjukkan betapa efektifnya pembelajaran melalui pemintalan dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa.

Kajian Ari Hastut (Jurnal Ilmiah)<sup>14</sup> menyiratkan pengaruh pemakaian media audio visual terhadap calistung siswa, dimana hasil belajar Calistung memakai media audio visual dan media visual ditemukan rata-rata skor media audio visual 75 merupakan skor rata-rata media audio visual 75. Media normal (gambar) adalah 62,14. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual lebih baik ketimbang tidak memakai media audio visual untuk meningkatkan Calistung. Mengenai Jummita,<sup>15</sup> dalam penelitiannya (Science Journal), efek media *Fun Thinkers* berbasis Calistung terhadap 7 benda, hewan dan tumbuhan di sekitar saya, siswa kelas 1 yang diajar dengan media fun thinkers mempunyai hasil belajar yang lebih luhur daripada siswa yang dibimbing dengan media ortodoks.

Dika Novan Ramadhan<sup>16</sup> dalam penelitiannya (Jurnal Ilmiah) menyatakan bahwa media permainan calistung yang digunakan bisa menaikkan hasil belajar siswa dalam menaikkan kesanggupan membaca dan berhitung di kelas 1 SDN Kemuning

---

<sup>13</sup> Sriyanti Rahmatunnisa, “Pengaruh penggunaan media roda putar terhadap peningkatan kemampuan Calistung kelas 1 SDN Margahayu,” 153–54.

<sup>14</sup> Ari Hastuti dan Yudi Budianti, “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap peningkatan calistung Kelas I SDN Bantargebang II Kota Bekasi,” *Pedagogik (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)* 2, no. 2 (2017): h. 37.

<sup>15</sup> Jummita, “Pengaruh Media fun thinkers berbasis soal Calistung tema 7 benda, hewan dan tanaman di sekitarku peserta didik kelas 1 ” *Jurnal Terpadu* 4, no. 1 (2020): h. 87-89.

<sup>16</sup> Dika Novan Ramadhan, “Pengaruh Penggunaan Media pembelajaran Game Calistung dalam meningkatkan literasi dan numerasi SDN kelas 1 Kemuning, ” *JURKAMI: Jurnal Pendidikan Ekonomi* 1, no. 2 (2016): h. 101.

tahun pelajaran 2019/2020. Selain itu penelitian Juli Indrian<sup>17</sup> menghasilkan jawaban dari hipotesis yaitu penggunaan smart funnel terhadap peningkatan Keterampilan Calistung Kelas 1 Bantan Kota Pematangsiantar. Berdasarkan ulasan di atas, peneliti berkeyakinan bahwa jika guru dapat secara terus menerus dan konsisten menerapkan lingkungan belajar yang menarik dalam proses pembelajaran, maka besar kemungkinan siswa akan lebih semangat belajar dan mudah menyerap materi yang diberikan oleh guru, akhirnya prestasi belajar terdidik akan terus meningkat. Dengan kata lain, guru harus mempertimbangkan untuk menggunakan lingkungan belajar yang fleksibel dan inovatif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kinerja siswa.

### **Kesimpulan**

Berasaskan hasil penelitian maka dapat penulis konklusikan sebagai berikut: ditemukan pengaruh positif penerapan media rumah cetar terhadap peningkatan kemampuan calistung kelas 1 MI An-Nawawi Bagor Nganjuk. Hal ini berarti proses pembelajaran dengan memakai media rumah cetar bisa menaikkan prestasi belajar Calistung

### **Daftar Rujukan**

- Andre B Nusantara, *"Pelaksanaan Pembelajaran Calistung pada Peserta didik Kelas I Sekolah Dasar"*, J PGSD Vol.03 No.02, 2015, 1903
- Ambar Wati, *"Meningkatkan Kemampuan Berbicara dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga"*, e-Jurnalmitrapendidikan Vol.1 No.1, 2017, 68-82
- Andi Prastowo, *Memahami Metode-Metode Penelitian, Suatu Tinjauan Teoretis dan Praktis* (Yogyakarta: ArRuzz Media, 2011), h. 146.
- Ari Hastuti dan Yudi Budianti, *"Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap peningkatancalistung Kelas I SDN Bantargebang II Kota Bekasi," Pedagogik (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar) 2, no. 2 (2017): h. 37.*

---

<sup>17</sup> Juli Indriani, *"Pengaruh Penggunaan Media pembelajaran Corong Pintar dalam meningkatkan kemampuan Calistung kelas 1 Bantan kota Pematangsiantar," Pamator Journal 11, no. 1 (2018): h. 92-100.*

- Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *"Pengembangan Media Pembelajaran"*, (Jakarta: Kencana, 2020), 16
- Darmadi, *Membaca Yuk Strategi Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak Sejak Usia Dini* (Guepedia Publisher, T.T), h. 7.
- Dika Novan Ramadhan, "Pengaruh Penggunaan Media pembelajaran Game Calistung dalam meningkatkan literasi dan numerasi SDN kelas 1 Kemuning," *JURKAMI: Jurnal Pendidikan Ekonomi* 1, no. 2 (2016): h. 101.
- Ema pratiwi "pembelajaran calistung bagi anak usia dini antara manfaat akademik dan resiko menghambat kecerdasan mental anak" h. 280
- Jummita, "Pengaruh Media fun thinkers berbasis soal Calistung tema 7 benda, hewan dan tanaman di sekitarku peserta didik kelas 1 " *Jurnal Terpadu* 4, no. 1 (2020): h. 87-89.
- Juli Indriani, "Pengaruh Penggunaan Media pembelajaran Corong Pintar dalam meningkatkan kemampuan Calistung kelas 1 Bantan kota Pematangsiantar," *Pamator Journal* 11, no. 1 (2018): h. 92-100.
- Lusi marlisa, tuntutan calistung pada anak usia dini (Yogyakarta), h. 30.
- N.M. Rumidani, dkk., *"Implementasi Pembelajaran Tematik Berbasis Lingkungan untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Calistung Peserta didik Sekolah Dasar"*, e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Dasar Vol.4, 2014
- Nova Triana Zumaroh, *"Peningkatan Kemampuan Membaca, Menulis dan Menghitung pada Peserta didik Hiperaktif Kelas II MI Mambaul Ulum Sepanjang Gondanglegi Malang"*, (Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2017
- Rumidani, dkk., *"Implementasi Pembelajaran Tematik Berbasis Lingkungan untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Calistung Peserta didik Sekolah Dasar"*, Jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Dasar Vol.4, 2004,
- Sriyanti Rahmatunnisa, "Pengaruh penggunaan media roda putar terhadap peningkatan kemampuan Calistung kelas 1 SDN Margahayu," 153-54.
- Taufiq harris dab siti rukmana "pengaruh pengenalan calistung terhadap hasil belajar peserta didik di TK anak sholeh an-nur kecamatan cerme lor tahun pelajaran 2016-2017" h. 6.



Wahidmurni, *Pemaparan Metode Penelitian Kuantitatif* (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2017), h. 1.

Wiedarti, *Seri Manual GLS Pentingnya Memahami Gaya Belajar*, 1.

Yeni Meimulyani dan Caryoto, *“Media Pembelajaran Adaptif bagi Anak Berkebutuhan Khusus”*, (Jakarta Timur: Luxima, 2013), 2.

