

## Pendampingan Belajar Calistung dengan Model TGT Berbasis Permainan Monopoli dan Ular Tangga

Fachri Helmanto\*, Annisa Maulida, Rasikah Apta Rena  
Universitas Djuanda, Indonesia

### Abstrak

Pengabdian masyarakat ini dilatarbelakangi adanya beberapa isu terkait literasi dan numerasi sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan membaca, menulis dan berhitung. Pengabdian masyarakat ini menggunakan metode asistensi. Hasil dari penelitian adalah pendampingan ini di ikuti dengan jumlah 29 peserta didik. Total dari 32 peserta didik, 23 anak sudah bisa membaca dengan lancar dan 9 anak masih mengeja. Pendampingan ini terlaksana dengan baik dan mendapatkan antusias yang baik oleh peserta didik SDN Cipicung 05. Kegiatan Pendampingan Belajar Calistung Dengan Model TGT (Team Games Tournamen) Berbasis Permainan Monopoli dan Ular Tangga ini dapat bermanfaat untuk mendukung sejumlah hal yang dibutuhkan sekolah, yakni membantu siswa meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi.

### Abstract

*This community service is motivated by several issues related to literacy and numeracy in elementary schools. The purpose of this research is to improve reading, writing, and arithmetic skills. This community service uses the assistance method. The result of this research is that this assistance is followed by a total of 29 students. A total of 32 students, 23 children can read fluently and 9 children are still spelling. This mentoring was carried out well and received good enthusiasm by the students of SDN Cipicung 05. Calistung Learning Assistance Activities with the TGT (Team Games Tournament) Model Based on Monopoly and Snakes and Ladders Games can help to support a number of things that schools need, namely helping students improve literacy and numeracy skills.*

Kata Kunci: Calistung; Model TGT; Media pembelajaran



**CONTACT** Fachri Helmanto ✉ [fachri.helmanto@unida.ac.id](mailto:fachri.helmanto@unida.ac.id)

© 2023 Fachri Helmanto, Annisa Maulida, Rasikah Apta Rena. Dipublikasikan oleh Mitra Palupi. Artikel ini dibawah lisensi Creative Common Attribution 4.0 International License (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>)

## **Pendahuluan**

Pendidikan dasar di Indonesia meliputi 6 tahun setara SD/MI dan 3 tahun setara SMP/MT. Seperti namanya, Sekolah Dasar (SD) atau yang sederajat merupakan tumpuan atau pondasi pendidikan. Jika seorang anak menerima prestasi pendidikan secara tepat dan benar selama pendidikan sekolah dasar, peserta didik tersebut lebih mungkin untuk berhasil di tingkat pendidikan berikutnya. Keterampilan dasar yang harus dimiliki siswa dan yang menjadi tujuan utama pembelajaran di sekolah dasar adalah kemampuan membaca, menulis, dan berhitung, yang sering disebut calistung (Ayu, 2022).

Masalah membaca, menulis, dan berhitung merupakan masalah umum yang dihadapi oleh siswa, pendidik, dan orang tua (Aini, 2021; Rohimah, 2021). Calistung adalah salah satu kegiatan terpenting dalam hidup, dan seluruh proses pembelajaran didasarkan pada kemampuan anak untuk membaca dan memahami. Calistung merupakan keterampilan yang harus dikuasai siswa sekolah dasar, dan program "Calistung" ini diprioritaskan karena memberikan landasan bagi penguasaan mata pelajaran lain. Calistung adalah tingkat dasar di mana orang dapat mengenali huruf dan angka.

Membaca memudahkan menyerap informasi, menulis meningkatkan keterampilan motorik halus tangan dan jari, dan berhitung meningkatkan kemampuan otak memproses informasi (Hartini, 2021).

Pertimbangan terpenting dalam kegiatan belajar adalah usaha. Agar siswa tidak bosan dengan materi yang disajikan, guru yang kreatif hendaknya memilih metode pembelajaran, waktu mengajar dan belajar yang sesuai agar siswa dapat belajar dengan nyaman.

Salah satu keputusan penting yang harus diambil adalah model pengajaran yang digunakan oleh guru atau pendidik untuk membantu siswa memahami materi secara keseluruhan. Model pembelajaran juga diartikan sebagai contoh diagram proses pembelajaran dari awal sampai akhir, yang disajikan oleh pendidik di dalam kelas (Rokhimawan, 2022). Salah satunya menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kolaboratif dengan 3 sampai 5 siswa, sistem kerjanya seperti permainan, siswa belajar lebih santai, menumbuhkan rasa tanggung jawab, bekerja sama dan berkompetisi secara sehat, serta dapat berpartisipasi (Fauziah & Subhananto, 2016).

Pembelajaran dalam model TGT mencakup seluruh aktivitas siswa tanpa memandang status, peran siswa sebagai tutor sebaya, dan unsur permainan atau kompetisi. Permainan dengan model pembelajaran kolaboratif tipe TGT menciptakan aktivitas belajar yang lebih santai bagi siswa, mengedepankan tanggung jawab, integritas, kolaborasi, pengambilan keputusan, kompetisi yang sehat, dan partisipasi dalam pembelajaran (Ulfa & Irwandani, 2019). Model TGT ini bertujuan untuk memungkinkan siswa saling mendukung dan menguasai keterampilan yang diajarkan oleh guru untuk mendapatkan poin anggota tim.

Selain model pembelajaran adapula media pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran lebih efektif. Media pembelajaran adalah sarana penyebaran pesan atau informasi pembelajaran yang dimaksudkan untuk disampaikan dari pencetus pesan ke tujuan atau penerima pesan (Singh & Hashim, 2020). Maka dari itu peran media dalam kegiatan belajar mengajar menjadi penting karena akan menjadikan hal tersebut menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan.

Pada kegiatan pengabdian ini media yang digunakan adalah media permainan yang terinspirasi dari bentuk permainan monopoli dan ular tangga. Permainan monopoli sangat cocok untuk siswa sekolah dasar karena permainan ini dasarnya sulit dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Berlaku untuk orang muda dan juga anak-anak (Mahesti &

Koeswanti, 2021). Selain itu, permainan ular tangga merupakan media yang menarik bagi siswa. Karena penyajiannya disajikan dalam bentuk permainan, tidak hanya dilihat dan didengar seperti media biasa. Permainan ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih suka bermain. Permainan ular tangga membantu siswa melatih keterampilan matematika (Zaneta, 2022). Ketika siswa bermain, mereka dirangsang tanpa tekanan yang dapat berakibat negatif. Stimulasi ini mengembangkan kecerdasan siswa dan membantu mereka memahami konsep dan pengetahuan dengan cara yang alami dan mudah.

Mengingat pendampingan belajar harus didayagunakan dengan tepat dan mendukung proses pembelajaran, maka program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi, karena alat bantu belajar harus digunakan dengan benar dan mendukung proses pembelajaran.

Pendampingan belajar ini dilaksanakan di SDN Cipicung 05 berlokasi di Jl. Ledeng Rt.01 Rw.03 Kp. Pasir Angin, Cipicung, Kecamatan cijeruk Kabupaten Bogor, Jawa Barat. Sekolah ini resmi didirikan tanggal 01 September 1982.

## Metode

Pengabdian masyarakat ini menggunakan metode asistensi. Jenis kegiatan yang dilakukan berupa media permainan monopoli dan permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa SDN Cipicung 05. Alur bagaimana kegiatan ini dilakukan dimulai dengan tahapan persiapan, pelaksanaan, evaluasi dan penulisan laporan.

Pada tahap persiapan hal yang diperhatikan yaitu (1) Identifikasi sasaran kegiatan pada pengabdian pendampingan ini, sasaran kegiatan difokuskan pada siswa kelas 4 SDN Cipicung 05. (2) Persiapan media pembelajaran permainan monopoli dan ular tangga yang berhubungan dengan bahan materi, yang sudah dipersiapkan sebaik dan semenarik mungkin.

Pada tahap pelaksanaan hal yang diperhatikan yaitu (1) Pendampingan Belajar Calistung dengan Model TGT Berbasis Permainan Monopoli dan Ular Tangga meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi pada peserta didik SDN Cipicung 05. Melalui kegiatan ini siswa diharapkan mampu menguasai materi membaca, menulis, dan berhitung. (2) Materi yang akan diberikan yaitu pada membaca dan menulis adalah satu kata, sedangkan berhitung terdiri dari penjumlahan dan pengurangan. Kemudian pada tahap evaluasi tujuannya adalah untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis permainan monopoli dan ular tangga.

Tahap terakhir yaitu tahap penulisan laporan. Sebuah laporan dihasilkan setelah semua program telah dilaksanakan. Kegiatan pengabdian masyarakat yang berjudul "Pendampingan Belajar Calistung dengan Model TGT Berbasis Permainan Monopoli dan Ular Tangga" bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi. Permainan Monopoli dan Ular Tangga ini merupakan media edukasi berdesain 2D yang dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.

## Hasil

Dalam Pendampingan Belajar Calistung dengan Model TGT Berbasis Permainan Monopoli dan Ular Tangga pada kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan antusiasme peserta pendampingan belajar yaitu siswa kelas 4 SDN Cipicung 05. Hal ini terbukti dengan kehadiran dan partisipasi mereka yang begitu banyak. Peserta didik menikmati pendampingan belajar yang menyenangkan dengan media yang unik sehingga peserta didik tidak merasa jenuh.

Berdasarkan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan memperoleh hasil total dari 32 peserta didik, 23 anak sudah bisa membaca dengan lancar dan 9 anak masih mengeja. Pelaksanaan dilaksanakan di SDN Cipicung 05. Pada pra kegiatan yaitu mengadakan perencanaan dengan melakukan observasi ke kelas 4 dengan cara mengisi proses pembelajaran

diantaranya melakukan kegiatan membaca, menulis, dan berhitung. Berdasarkan pengamatan dan fakta di lapangan, masih terdapat siswa yang masih belum mahir membaca, menulis dan berhitung. Dengan adanya permasalahan yang muncul maka diciptakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli dan ular tangga. Pilihan media ini diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan membaca, menulis, dan berhitung.

Materi atau topik pendampingan belajar ini menampilkan (1) Membaca, pendamping membimbing kemampuan membaca peserta didik yang berfokus pada satu kata setiap kartunya. (2) Menulis, peserta didik meniru bentuk huruf kemudian menyalin kata (3) Berhitung, peserta didik mampu berfikir hasil penjumlahan dan pengurangan pada setiap kartu.

### **Langkah Bermain Calistung dengan menggunakan Permainan Monopoli dan Ular Tangga.**

**Pertama**, membagi semua peserta didik dalam bentuk beberapa kelompok, setiap kelompok memilih satu anggota untuk bermain. Kemudian wasit akan menjelaskan peraturan permainan, antara lain: Kartu berwarna oranye berisikan gambar telapak kaki dan gambar tanda seru, kartu telapak kaki terdiri dari 1 telapak, 2, dan 3. Artinya jika mendapatkan kartu yang berisikan telapak kaki 2 maka pemain akan melangkah kotak arena sejauh 2 langkah. kartu berisikan tanda seru adalah kartu algojo dimana jika pemain mendapatkan kartu tersebut maka pemain akan mendapatkan kartu berwarna hijau.

Kartu Hijau adalah dimana kartu berisikan nomor yang tugasnya mengeluarkan orang yang berdiri di atas nomor yang tertera pada kartu. Kartu biru adalah kartu menulis dimana pemain yang mendapatkan harus menuliskan kata yang tersedia di kartu tersebut di papan tulis. Kartu merah adalah kartu perintah dimana berisikan soal penjumlahan dan pengurangan yang harus anak jawab. Kartu kuning adalah kartu membaca yang berisikan satu kata yang harus pemain baca ketika mendapatkannya.

**Kedua**, pemain pertama akan memulai melangkah di kotak pertama yang berisikan perintah mengucapkan basmalah.

**Ketiga**, pemain akan mengambil kartu berwarna oranye yang sudah disusun. Jika anak mengambil kartu jingga telapak kaki 3 maka, siswa maju tiga langkah. Tetapi ketika melangkah terdapat pemain lain sudah mengisi kotak maka kotak tersebut dilewati.

Namun jika pemain mendapatkan kartu oranye yang berisikan gambar tanda seru maka dia akan mendapatkan kartu algojo yaitu kartu hukuman yang dimana akan datang algojo yang akan membawa kartu ijo yang berisikan beberapa nomor yang akan mengeluarkan pemain dan digantikan dengan pemain baru yang mewakili kelompok mereka yang telah keluar.

**Keempat**, selesai melangkah jika pemain berhenti di warna kuning maka pemain mendapatkan kartu kuning yang artinya pemain harus membaca kata yang tersedia di kartu tersebut. Begitupun dengan kartu yang lain sesuai dengan fungsi kartunya. Sebelum itu jika dalam kotak yang ditempati oleh pemain terdapat kalimat instruksi seperti jadi kakek mereka harus memeragakannya terlebih dahulu.

**Kelima**, Begitupun dengan kartu yang lain hingga menemukan pemain yang mampu memenangkan permainan sampai titik finish dengan gambar piala pada monopoli dan ular tangga.

Dalam kegiatan ini semua materi atau topik yang diberikan dapat mempermudah dan memperlancar kegiatan pendampingan belajar ini sehingga pencapaian menjadi maksimal sesuai yang diinginkan.

Beberapa kendala dihadapi saat mengimplementasikan layanan ini. Misalnya, ruang kelas yang tidak memadai, siswa yang tidak kondusif, dan kebingungan dalam mencari pemain berikutnya untuk mengoper kartu beban.

### Simpulan

Pendampingan Belajar Calistung Dengan Model TGT Berbasis Permainan Monopoli & Ular Tangga total dari 32 peserta didik, 23 anak sudah bisa membaca dengan lancar dan 9 anak masih mengeja. Pendampingan ini dilaksanakan pada 27 Juli 2022. Pendampingan ini terlaksana dengan baik dan mendapatkan antusias yang baik oleh peserta didik SDN Cipicung 05. Kegiatan Pendampingan Belajar Calistung Dengan Model TGT Berbasis Permainan Monopoli & Ular Tangga ini dapat bermanfaat untuk mendukung sejumlah hal yang dibutuhkan sekolah, yakni meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi bagi peserta didik. Oleh karena itu kegiatan calistung sangatlah penting terhadap proses pembelajaran untuk peserta didik. Berdasarkan uraian di atas, disarankan bagi penelitian berikutnya dapat meneliti kegiatan pembelajaran calistung di berbagai kelas baik kelas rendah maupun tinggi.

### Referensi

- Aini, N. (2021). Factors of Students' Reading Lateness. *LADU: Journal of Languages and Education*, 1(5), 197–204. <https://doi.org/10.56724/ladu.v1i5.86>
- Ayu, A. I. A. (2022). APPLICATION OF CALISTUNG LEARNING TO CHILDREN IN DUSUN XII KLAMBIR LIMA KEBUN VILLAGE. *Jurnal Ilmiah Visi*, 17(2 SE-Articles). <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jiv/article/view/31482>
- Fauziah, R., & Subhananto, A. (2016). *dengan menggunakan model pembelajaran TGT ( Teams Games Tournament )*. *Objek penelitian*. 3(1), 43–65.
- Hartini. (2021). Implementasi Pembelajaran Daring, Menstimulasi Kemampuan Calistung. *Journal of Elementary School (JOES)*, 4(1), 31–36.
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. (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. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i1.33586>
- Rohimah, S. (2021). Reading difficulties and factors affecting reading difficulties of students of grade 1 elementary school. *LADU: Journal of Languages and Education*, 1(5), 189–195. <https://doi.org/10.56724/ladu.v1i5.85>
- Rokhimawan, M. A., Badawi, J. A., & Aisyah, S. (2022). Model-Model Pembelajaran Kurikulum 2013 pada Tingkat SD/MI. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2), 2077–2086. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2221>
- Singh, P. K. P., & Hashim, H. (2020). Using Jazz Chants to Increase Vocabulary Power among ESL Young Learners. *Creative Education*, 11(03), 262–274. <https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>
- Ulfa, T., & Irwandani, I. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT): Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 140–149. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v2i1.4220>
- Zaneta, V. (2022). Media Game Online Ular Tangga Perkalian Bilangan Asli Dengan Pendekatan RME Kelas III SD. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 177–186. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i2.1819>

Lampiran



Gambar 1 Media permainan terinspirasi monopoli dan ular tangga