



RITMA: ISLAMIC INTEGRATED JOURNAL

Journal Homepage: <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/ritma>

E-ISSN: 3031-6367 ; P-ISSN: 3031-6359

Strategi Pengebang Kemampuan Baca Tulis Hitung Melalui Pembelajaran Motorik: Studi Kasus di SD Inpres Palempang

Dini Dewindah^{*1}, Imelda¹, Rezqyana Tasya Syahda²

¹ Matematika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Gowa, Indonesia

² Bimbingan dan Penyuluhan Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Gowa, Indonesia

*Corresponding author, E-mail: dinidewinda17@gmail.com

INFO ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima : 10 Oktober 2025

Disetujui : 7 November 2025

Dipublikasi : 19 Desember 2025

Kata Kunci:

Pembelajaran Motorik,
Kemampuan Baca, Tulis,
Hitung.

ABSTRAK

Pengembangan diri bagi peserta didik dalam kehidupan sekolah sangatlah penting untuk ditingkatkan karena akan sangat diperlukan baik itu bagi diri mereka sendiri maupun bagi negara kedepannya. Pembelajaran motorik merupakan kegiatan yang melibatkan beberapa faktor internal dalam tubuh manusia seperti otot, syaraf, dan otak yang terjadi secara bersamaan. Melalui pembelajaran motorik, keterampilan anak akan semakin meningkat karena adanya aktivitas yang dilakukan berulang kali secara terus menerus sehingga dapat melatih anak untuk melakukan gerakan motorik dengan benar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan baca, tulis, hitung peserta didik di SD Inpres Palempang serta mengetahui efektivitas pembelajaran motorik terhadap kemampuan baca, tulis, hitung peserta didik di SD Inpres Palempang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Dari hasil penelitian ditemukan tiga inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan baca, tulis, hitung peserta didik. 1) Inovasi media papan flanel dengan media alternatifnya adalah alfabet box berbahan dasar kardus, 2) Inovasi Media untuk Menulis, FlashCard Alphabet berbahan dasar kardus dan kertas, 3) Inovasi Media Untuk Menghitung, Roda Putar, berbahan dasar triplekls.

Keywords:

Motor Learning, Reading, Writing,
and Numeracy Skills

Self-development for students in school life is very important to be improved because it will be greatly needed both for the students themselves and for the country in the future. Motor learning is an activity that involves several internal factors in the human body, such as muscles, nerves, and the brain, which occur simultaneously. Through motor learning, children's skills will continue to improve due to activities that are carried out repeatedly and continuously, so that children are trained to perform motor movements correctly. This study aims to determine the level of reading, writing, and numeracy skills of students at SD Inpres Palempang and to determine the effectiveness of motor learning on the reading, writing, and numeracy skills of students at SD Inpres Palempang. This study uses a descriptive qualitative research method. From the results of the study, three innovations in learning media were found that can improve students' reading, writing, and numeracy skills, namely: (1) innovation of flannel board media with an alternative medium in the form of an alphabet box made of cardboard, (2) innovation of writing media in the form of alphabet flashcards made of cardboard and paper, and (3) innovation of numeracy media in the form of a spinning wheel made

of plywood.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di Indonesia telah dimulai sejak era reformasi, tanpa disadari telah membawa begitu banyak perubahan di segala aspek kehidupan manusia saat ini. Bisa di lihat dari permasalahan yang berlanjut secara terus menerus, menuntut akan keberadaan sumber daya manusia yang berkualitas, berwawasan luas dan mampu bersaing di kanca internasional. Maka dari itu sumber daya manusia yang ada di negara ini dituntut untuk terus memperluas wawasan dan terus melakukan pengembangan diri untuk meningkatkan kualitas diri maupun kualitas negara itu sendiri (Amiruddin, 2019). Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan merupakan bentuk usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Oleh karena itu pembiasaan dan pengembangan diri atau potensi diri yang harus ditumbuhkan dapat dilakukan dalam kehidupan sosial sekolah (Munawaroh et al., 2022). Maka dari itu peserta didik memiliki kemampuan mengembangkan diri melalui potensi yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik. (Amiruddin, 2019).

Sebagaimana dijelaskan dalam Al-Qur'an, pentingnya membaca dan menuntut ilmu telah ditegaskan sejak awal melalui firman Allah Swt. QS. Al-'Alaq ayat 1-5:

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ إِقْرَأْ وَرَبِّكَ الْأَكْرَمِ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلِمَ
بِالْقَلْمَنْ ﴿٤﴾ عَلِمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Terjemahnya:

"Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan pena, Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya." (QS. Al-'Alaq [96]: 1-5)

Ayat ini menegaskan bahwa perintah membaca dan menulis merupakan dasar bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Sejalan dengan hal tersebut, pengembangan kemampuan baca, tulis, dan hitung sejak usia dini menjadi langkah strategis dalam menumbuhkan generasi yang cerdas, kreatif, dan beriman. Oleh karena itu, pembelajaran motorik yang diterapkan dalam penelitian ini tidak hanya berfungsi sebagai metode edukatif, tetapi juga sebagai bentuk implementasi nilai Islam dalam menumbuhkan semangat literasi dan numerasi peserta didik.

Menurut Marmawi (2009) dalam (Sinaga & Ritonga, 2023), pengembangan diri merupakan suatu proses untuk meningkatkan potensi diri, membentuk kepribadian, sikap, dan

perilaku suatu individu untuk tetap tumbuh dan berkembang. Pengembangan diri adalah proses yang membantu seseorang untuk terus meningkatkan kemampuan yang ada pada diri individual hingga tercapainya kemandirian. Oleh karena itu, pengembangan diri bagi peserta didik dalam kehidupan sekolah sangatlah penting untuk ditingkatkan karena akan sangat diperlukan baik itu bagi diri mereka sendiri maupun bagi negara kedepannya. Pertumbuhan dan pengembangan tersebut didapat dari proses pembelajaran yang tepat sesuai dengan perkembangan zaman saat ini. Proses pembelajaran yang masih banyak digunakan saat ini yaitu proses pembelajaran yang bersifat konvensional yang nyata sudah tidak bisa diterapkan bagi peserta didik karena tidak sesuai dengan keadaan saat ini (Amiruddin, 2019). Maka dari itu diperlukan pembaharuan proses pembelajaran dengan cara memilih metode dan strategi yang tepat. Salah satu strategi pembelajaran yang bisa di terapkan yaitu pembelajaran motorik.

Pembelajaran motorik merupakan kegiatan yang melibatkan beberapa faktor internal dalam tubuh manusia seperti otot, syaraf, dan otak yang terjadi secara bersamaan. Melalui pembelajaran motorik, keterampilan anak akan semakin meningkat karena adanya aktivitas yang dilakukan berulang kali secara terus menerus sehingga dapat melatih anak untuk melakukan gerakan motorik dengan benar. Pembelajaran motorik terbagi menjadi dua antara lain motorik halus dan motorik kasar. Motorik halus adalah tindakan yang menggunakan otot halus/kecil yang saling berhubungan dengan alat peninderaan. Pembelajaran motorik halus memaksa anak untuk lebih saksama dalam menyesuaikan gerakannya, misalnya gerakan meremas kertas, menulis, membuat garis, menggambar, memotong, memasukkan benda ke dalam lubang dan sebagainya. Sedangkan pembelajaran motorik kasar mengandalkan sebagian besar otot atau sebagian anggota tubuh manusia, yang dapat melatih anak dalam berjalan, memukul, menendang, berlari, memegang, dan lain-lain (Windarsih, 2016). Pengembangan motorik peserta didik perlu dikembangkan sejak usia dini tepatnya di bangku Sekolah Dasar (SD). Menurut Rismayanthi, 2011 dalam (I. Hasanah et al., 2021) mengungkapkan bahwa usia peserta didik di bangku Sekolah Dasar akan banyak mengalami perubahan yang begitu signifikan, baik fisik maupun psikis. Proses pembelajaran motorik ini mendukung pengembangan strategi pembelajaran yang berintegrasi dalam bentuk permainan dan tidak monoton pada *text book*, sehingga peserta didik berpikir secara cepat dan tepat serta menumbuhkan minat belajar yang tinggi (Wathon, 2018).

Dalam penelitian ini memperhatikan kebutuhan peserta didik dari segi konsep belajar yang relatif membantu perkembangan ejaan huruf, menghitung, menguatkan daya ingat dan aktif serta kreatif. Melalui pembelajaran motorik dapat mendukung peserta didik semangat melanjutkan pendidikan, mengingat usia peserta didik masih berada pada masa bermain sehingga membutuhkan kreativitas untuk membuat peserta didik tidak jemu dan mudah memahami pembelajaran. Maka dari itu, strategi ini tidak mudah terwujud begitu saja tanpa ada kontribusi

dari beberapa pihak dalam mencapai peningkatan kapabilitas peserta didik, diperlukan dukungan dari pihak internal maupun eksternal. Pihak internal yang dimaksud adalah orang tua, sedangkan pihak eksternal yang dimaksud adalah kepala sekolah, guru dan komunitas relawan yang berkunjung di SD Inpres Palempang. Melibatkan peran dari pihak-pihak tersebut, memberikan peluang bagi peserta didik mendapatkan pembelajaran yang berkualitas.

Melihat latar belakang peserta didik menjadi hal yang penting untuk diperhatikan, masyarakat yang memilih untuk memberikan kesempatan sekolah bagi anak, sudah yakin dan paham pentingnya masa depan bagi anak. Sejauh ini, pola pembelajaran dalam kelas juga mempengaruhi antusiasme peserta didik, namun hal ini yang menjadi kekurangan di SD Inpres Palempang, pembelajaran yang monoton melalui *text book* membuat sebagian besar peserta didik malas dan sulit memahami materi pembelajaran, khususnya peserta didik yang duduk di bangku sekolah dasar yang masih dalam tahap penyesuaian dalam belajar. Di desa tersebut, tidak memiliki sekolah TK (taman kanak-kanak) sehingga peran tenaga pendidik sangat besar untuk berupaya mengajar dengan telaten dan inovatif.

Selain itu, kondisi SD Inpres Palempang sendiri cukup mempengaruhi kualitas proses belajar. Sekolah ini berada di wilayah terpencil dengan jumlah peserta didik yang tidak banyak sehingga beberapa kelas harus digabung dalam satu ruang belajar. Fasilitas pembelajaran masih sangat terbatas; media ajar seperti alat peraga, buku penunjang, serta sarana pendukung lain belum tersedia secara memadai. Ruang kelas sederhana dan akses menuju sekolah juga tidak mudah, terutama pada musim hujan. Keadaan ini membuat tenaga pendidik harus berupaya lebih keras untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami, meskipun dengan sumber daya yang minim. Kondisi inilah yang menjadi tantangan utama dalam meningkatkan kemampuan dasar baca, tulis, dan hitung peserta didik.

Dengan demikian, dibutuhkan pembelajaran secara motorik untuk membantu peserta didik meningkatkan kapabilitas baca, tulis, dan menghitung di sekolah. Dalam penelitian ini maka dibutuhkan inovasi pembelajaran motorik yang dapat gunakan oleh tenaga pendidik sebagai bahan ajar untuk peserta didik yang membantu kecepatan dan ketepatan baca, tulis dan hitung. Konsep ini akan melibatkan orang tua murid, kepala sekolah dan komunitas relawan dengan menyediakan media yang dirancang untuk dijadikan sebagai rujukan pembelajaran secara aktif di SD Inpres Palempang. Maka dari itu penelitian ini mengambil judul “Strategi Pengembangan Kemampuan Baca Tulis Hitung Melalui Pembelajaran Motorik: Studi Kasus Di SD Inpres Palempang”.

METODE

Metode penulisan bersifat studi pustaka. Data-data yang dipergunakan dalam penyusunan karya tulis ini mamadukan data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui

observasi langsung di SD Inpres Palempang serta wawancara dengan tenaga pendidik dan pihak terkait untuk memahami kondisi nyata peserta didik dan proses pembelajaran. Sementara itu, data sekunder yang diperoleh dari berbagai literatur kepustakaan akuntabel yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas, dan disusun berdasarkan hasil studi dari informasi yang diperoleh. Beberapa jenis referensi utama yang digunakan adalah buku pelajaran, jurnal ilmiah edisi cetak maupun edisi online, dan artikel ilmiah yang bersumber dari internet.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dari hasil penelitian terkait kondisi sekolah SD Inpres Palempang, cukup jauh dari lembaga pendidikan yang ada di perkotaan sehingga akses informasi terkait perkembangan pendidikan di desa terpencil ini sulit untuk dijangkau, terlebih kurangnya tindak lanjut pemerintah dalam membantu hambatan-hambatan masyarakat sehingga untuk melanjutkan anaknya sekolah. Pada dasarnya pertimbangan orang tua peserta didik memberikan kesempatan anak untuk bersekolah adalah krisisnya ekonomi keluarga dan akses jalan yang terjal dan licin. Orang tua tentunya mempertimbangkan berbagai resiko yang bisa saja terjadi kepada anak, meskipun orang tua memahami pentingnya pendidikan bagi anak untuk masa depan.

Oleh sebab itu, masih banyak anak yang tidak melanjutkan pendidikannya, sebagian besar anak-anak dengan keinginannya sendiri berhenti sekolah, hal ini dipengaruhi juga oleh lingkungan yang tidak memiliki motivasi belajar dan menganggap pembelajaran di sekolah monoton. Salah satu penyebab keterlambatan peserta didik dalam kualitas belajar juga erat kaitannya dengan pola pengajaran tenaga pendidik untuk meningkatkan kreatifitas dan kemampuan peserta didik dalam membaca, menulis dan menghitung. Kondisi sekolah yang bisa dikatakan layak untuk menjadi tempat belajar peserta didik, namun sarana dan prasarana pembelajaran masih belum lengkap sehingga tenaga pendidik tidak memiliki media yang akan memudahkan peserta didik dapat menerima dengan baik metode pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Di usia dini, anak mengalami peningkatan masa aktif dalam dunia bermain. Anak-anak memiliki ketertarikan dan kesenangan terhadap benda atau barang yang dapat dijadikan sarana untuk bermain. Tidak hanya sekedar bermain, ternyata dengan bermain anak-anak akan mengalami perkembangan terutamanya perkembangan pada motorik (Abdillah, 2019). Namun, setelah meninjau lebih lanjut di SD Inpres Palempang, kondisi peserta didik cukup memprihatinkan dengan kuantitas yang tidak sebanyak peserta didik di perkotaan. Terhitung peserta didik yang duduk dibangku kelas 1 dan 2 dengan jumlah keseluruhannya adalah 18 anak, belum ada yang cukup baik dalam membaca, menulis dan menghitung. Begitu juga di kelas 3 dan 4, terdapat tiga diantara 7 anak tidak bisa membaca dan menghitung. Sedangkan di kelas 5 dan 6 dengan jumlah 11 anak secara keseluruhan, hanya dua diantaranya yang pandai membaca,

menulis dan menghitung dengan cukup sempurna.

Dalam situasi ini, peran tenaga didik sangat perlu ditingkatkan melalui metode pembelajaran yang efektif bagi peserta didik, tentunya diperlukan tindakan fasilitas dari sekolah untuk membantu tenaga pendidik dalam proses mengajar. Namun, dibutuhkan koordinasi kepala sekolah dan pihak lembaga pendidikan untuk menfasilitasi media pembelajaran, akan tetapi sampai sejauh ini masih belum ada tindak lanjut akan hal tersebut. Diperlukan kesadaran dan upaya oleh para tenaga pendidik dalam mengatasi masalah sulitnya peningkatan kemampuan peserta didik dalam membaca, menulis dan menghitung, menghadapi perkembangan sistem pendidikan saat ini mengharuskan peserta didik sudah mampu membaca, menulis dan menghitung sebelum melanjutkan pendidikan di tingkat selanjutnya yaitu sekolah menengah pertama (SMP).

Melihat kondisi ini, realitanya peserta didik masih menganut sistem belajar yang monoton (*text book*), hal ini menjadi pemicu peserta didik lamban dalam meningkatkan kemampuannya dalam membaca, menulis dan menghitung. Sebelumnya peserta didik belum pernah duduk di bangku TK (Taman Kanak-Kanak) sehingga kemampuan kognitif dan motoriknya belum sempurna, ketidaksesuaian metode pembelajaran ini akan berdampak pada keterlambatan peserta didik untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan motoriknya di bangku kelas 1 sampai 6. Maka dari itu, hadirnya penelitian ini menawarkan media yang efektif dan mudah didapatkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tenaga pendidik.

Maka dari itu, diperlukan tindakan yang relevan untuk mengejar ketertinggalan pendidikan di SD Inpres Palempang agar semakin banyak peserta didik mendapatkan peningkatan kemampuan motoriknya dengan metode yang beragam dan tidak monoton sehingga peserta didik antusias dan memiliki semangat belajar. Peneliti lebih lanjut fokus pada peserta didik SD Inpres Palempang yang duduk di bangku kelas 1 dan 2 dengan memperhatikan kondisi kemampuan membaca, menulis dan menghitung masih belum dikuasai oleh peserta didik sehingga dibutuhkan media yang dapat digunakan tenaga pendidik untuk disajikan pada proses pembelajaran.

Berdasarkan kajian pustaka peneliti, menemukan media yang berhubungan dengan peingkatan kemampuan motorik peserta didik dari tiga kemampuan belajar yaitu, membaca, menulis dan menghitung. Peneliti menawarkan media pembelajaran yang dapat diterapkan tenaga pendidik selama pembelajaran pada peserta didik kelas 1 & 2, dikarenakan masih berada pada fase bermain sehingga metode pembelajarannya juga harus keatif dan inovatif supaya peserta didik lebih mudah menangkap hasil pembelajaran yang diberikan, peneliti menawarkan media yang mudah didapatkan dan akan menarik perhatian peserta didik untuk belajar yang meliputi media pembelajaran yang mendukung peserta didik mampu baca, tulis hitung.

A. Inovasi media untuk membaca, Papan Flanel (*Flanel Board*)

Papan flanel digunakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik dalam

meningkatkan kemampuan membaca dengan cara papan flanel diberikan benda-benda seperti kreasi huruf dan lain sebagainya. Contohnya, merangkai beberapa kata dengan huruf-huruf yang digambar atau di cetak, lalu ditempel di atas papan flanel. Inovasi media ini membantu peserta didik lebih tertarik dan mudah memahami pembelajaran dan cepat membantu meningkatkan kemampuan membaca, kelebihan dari papan flanel ini dapat digunakan berulang kali, karena huruf-huruf atau kalimat yang di temple dapat di bongkar pasang, sehingga peserta didik lebih aktif untuk menggunakan media tersebut setiap saat(L. Hasanah & Nurhasanah, 2020).

Bahan yang digunakan dari media ini yaitu papan flanel yang banyak dijual di pasaran, kertas berwarna, dan kain flanel. Namun, mempertimbangkan ketersediaan bahan media ini di SD Inpres Palempang cukup sulit untuk mendapatkannya, mengingat jarak sekolah dan rumah warga jauh dari kota tempat penyediaan bahan media tersebut. Maka dari itu, peneliti menyediakan alternatif berupa Alfabet Box berbahan dasar kardus, media alternatif untuk membantu peserta didik membaca dapat dibuat dari kardus yang dikreasikan dengan berbagai warna dan menggunting kardus berdasarkan alfabet sesuai kebutuhan. Selain itu, alfabet box memiliki banyak kegunaan seperti membuat ide kreasi puzzle huruf, roda baca, kartu alfabet, dan pohon alfabet.

Menurut (Hijriah et al., 2022) media pembelajaran melalui alfabet box membantu peserta didik mengenal huruf yang berpengaruh pada peningkatan pengetahuan peserta didik. Media ini mampu merangsang otak anak untuk melatih kemampuan membaca tanpa bosan dan monoton, media ini efektif untuk membantu daya ingat peserta didik melalui alfabet box. Alfabet box berupa benda yang bersifat menyampaikan pesan-pesan melalui huruf-huruf yang dapat menyusun sebuah kata dengan kelebihan merangsang pikiran, perasaan serta daya ingat peserta didik, media ini mendukung peserta didik memiliki motivasi dalam belajar.

B. Inovasi Media untuk Menulis, *FlashCard Alphabet*

Peserta didik di SD Inpres Palempang masih banyak belum lancar menulis, hal ini disebabkan oleh proses belajar peserta didik yang langsung disajikan metode pembelajaran *text book* tanpa mengenal lebih dulu alfabet dan cara menulis dengan baik dan benar, perlu diingat kembali peserta didik SD Inpres Palempang tidak ada yang duduk di bangku TK (Taman Kanak-Kanak) sebelumnya, sehingga perlu pengenalan secara mendasar agar peserta didik mudah paham. Tenaga pendidik membutuhkan sarana dan prasarana yang mendukung peningkatan kemampuan motorik peserta didik, seperti media pembelajaran yang lebih kreatif. Namun, sampai saat ini peserta didik masih kesulitan menulis dengan baik dan benar.

Guru memerlukan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, tanpa penggunaan media pembelajaran proses belajar mengajar menjadi tidak berarti. Guru dituntut untuk menggunakan alat peraga yang sederhana, murah, dan efisien serta mengembangkan keterampilan yang kreatif dalam memproduksi media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Erik & Carniyati, 2022). Jemaris (2015) dalam (Mubarak, 2022) mengemukakan bahwa Perkembangan motorik yang ada dalam diri seseorang berkaitan dengan otot-otot yang ada dalam tubuhnya mengakibatkan siswa tidak dapat menulis dengan baik dan benar karena adanya gangguan dalam menggerakkan otot halus yang terletak pada jari dan tangan siswa. Hal ini karena kurangnya stimulus untuk melatih kemampuan motorik halusnya yang dapat berakibat siswa menjadi lambat kemampuan dalam menulisnya. Siswa mengungkapkan saat guru mendikte sebuah pertanyaan, banyak siswa yang tulisannya tertinggal karena membutuhkan waktu untuk mengingat kata yang disebutkan karena mengeja kata demi kata.

Merujuk dari penelitian (Safa'ah & Rimadhani M, 2021) yang telah meneliti terlebih dahulu *FlashCard* sebagai media yang membantu peserta didik belajar menulis. Media *flashcard* merupakan media pembelajaran yang berbentuk kartu bergambar dengan ukuran kurang lebih 25x30 cm, bentuk gambar yang terdapat pada media *flashcard* merupakan rangkaian diantara pesan yang disajikan dengan keterangannya. Media *flashcard* berguna untuk membantu peserta didik melatih kemampuan membaca dan menulisnya dengan menggunakan kartu yang memperlihatkan gambar benda, alfabet/nama benda tersebut, seperti yang dikatakan (Safa'ah & Rimadhani M, 2021) dalam penelitiannya bahwa *flashcard* merupakan kartu kecil yang berisi symbol atau gambar dilengkapi keterangannya. Namun, peneliti juga telah mempersiapkan alternatif lain dari konsep inovasi *flashcard* dengan bahan pembuatan media yang berbeda.

Maka dari itu, peneliti merekomendasikan membuat *flashcard* dengan bahan utama kardus yang dipotong berdasarkan ukuran yang ditentukan, dalam pembuatan *flashcard* ini, peserta didik dapat membuatnya secara mandiri dengan menggambar benda, tanaman, buah, atau kartun yang dilengkapi dengan keterangan atau nama benda tersebut. Maka peserta didik dengan mudah mampu melatih kecakapan gerak jari dan ide kreatif yang dituangkan di kardus *flashcard* tersebut. Penyediaan media ini memberikan dukungan bagi peserta didik lebih antusias selama proses pembelajaran yang tidak monoton.

Menurut (Shavira et al., 2024) *flashcard* mendukung adanya hubungan interaktif antara tenaga pendidik dan peserta didik. Media ini efektif dalam proses pembelajaran untuk memperkenalkan peserta didik huruf tegak bersambung secara individual dengan menerangkan tata cara penulisan yang baik dan benar berdasarkan analogi yang

digunakan seperti memuat sebuah kata atau kalimat yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Media *flashcard* memberikan gambaran yang dapat disaksikan langsung oleh peserta didik berupa tampilan alfabet yang menarik dan efektif membantu peserta didik cepat memahami cara menulis yang baik dan benar, peserta didik dilatih untuk mengenal huruf-huruf dan meningkatkan dayat ingat.

C. Inovasi Media Untuk Menghitung, Roda Putar

Selama ini proses pembelajaran yang diterapkan oleh tenaga pendidik terutama pada SD Inpres Palempang hanya monoton pada *text book*, yang menyebabkan kurangnya pemahaman peserta didik yang ada di sekolah tersebut khususnya dalam bidang perhitungan. Seperti yang diketahui tidak semua media dapat diterapkan untuk semua materi pembelajaran yang ada (Solichah et al., 2023). Oleh karena itu, dibutuhkan media pendukung untuk menunjang pemahaman peserta didik terutama dalam bidang perhitungan. Berhitung merupakan aktivitas yang dilakukan dengan menggunakan media sederhana yang dapat menarik perhatian peserta didik agar mereka memiliki rasa ketertarikan untuk belajar berhitung (Malapata & Wijayanigsih, 2019). Salah satu media yang dapat digunakan yaitu Roda Putar.

Roda putar merupakan salah satu sarana yang dapat dipilih untuk menarik minat peserta didik agar lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran karena metode yang digunakan berbasis *game* (Eriyanti et al., 2023). Menurut (Eriyanti et al., 2023), riset dalam bidang pendidikan membuktikan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan sambil bermain terbukti efektif untuk diterapkan. Roda putar adalah media sederhana yang berbentuk lingkaran yang dapat berputar layaknya roda, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran (Solichah et al., 2023). Roda putar dapat diterapkan untuk beberapa materi pembelajaran salah satunya untuk belajar berhitung. Pada saat penerapan media roda putar, dimulai dengan pemberian intruksi kepada peserta didik terkait materi yang akan diberikan. Terdapat satu set kartu dengan yang berisi berbagai pertanyaan dan dibagian belakangnya diberi angka. Media roda putar ini dapat dibuat dari kardus atau bahan lain, yang rodanya dibagi menjadi beberapa bagian sesuai dengan jumlah kartu pertanyaan yang diberikan pada setiap bagian rodanya. Buat pemutar dari anak kardus dan paku, sehingga hasilnya akan mirip seperti roda. Kemudian peserta didik duduk melingkar dan kartu dibagikan ke setiap peserta didik dengan menutup bagian pertanyaan sehingga yang akan terlihat hanya bagian yang terdapat angka. Satu orang akan diperintahkan untuk memutar roda sehingga pada saat roda berhenti, anak panah akan menunjukkan sebuah angka (Solichah et al., 2023).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Yuniawatika et al., 2023) mengungkapkan

bahwa penggunaan media roda putar terbukti efektif untuk menumbuhkan semangat, kreativitas dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan sehingga mampu meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik SD Inpres Palempang. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh dari pretest 55,74% dan posttest 77,65%.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Rahmatunnisa et al., 2022) memperoleh persentase 93,97% untuk indikator ketertarikan peserta didik terhadap, media roda putar angka, 97,23% untuk indikator media, dan 100% untuk indicator materi. Jadi, persentase keseluruhan diperoleh 95,13% dengan interpretasi “Sangat Menarik”. Respon guru menunjukkan persentase nilai 98%. Maka dapat dikategorikan bahwa media pembelajaran sangat valid dan mudah untuk dibuat.

Maka dari itu, peneliti merekomendasikan membuat roda putar dengan berbahan dasar *triplex*. Diharapkan dengan menggunakan bahan dasar tersebut, media yang dibuat dapat bertahan lama. Kemudian untuk pertanyaan yang akan dicantumkan pada set kartu, disarankan agar membuat pertanyaan dengan tingkat kesulitan berdasarkan tingakatan kelas dari peserta didik SD Inpres Palempang.

KESIMPULAN

Dari Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan baca, tulis, dan hitung peserta didik SD Inpres Palempang masih sangat rendah pada hampir semua jenjang kelas. Minimnya kesiapan belajar, terbatasnya fasilitas, serta metode pembelajaran yang monoton menjadi faktor yang mempengaruhi lambatnya perkembangan kemampuan dasar peserta didik.

Untuk mengatasi masalah tersebut, penelitian ini menawarkan tiga inovasi media pembelajaran motorik yang mudah diterapkan oleh tenaga pendidik, yaitu: (1) papan flanel atau alternatif alfabet box untuk meningkatkan kemampuan membaca; (2) flashcard alfabet berbahan kardus untuk melatih keterampilan menulis; dan (3) media roda putar untuk membantu peserta didik berhitung secara menyenangkan dan interaktif. Ketiga media ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar, memperkuat kemampuan motorik halus, dan secara bertahap meningkatkan capaian literasi dan numerasi peserta didik di SD Inpres Palempang.

REFERENSI

- Abdillah, A. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Berbasis Permainan. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 8(2), 138. <https://doi.org/10.31571/jpo.v8i2.1446>
- Abdullah, U. M. K., & Azis, A. (2019). Efektifitas Strategi Pembelajaran Analisis Nilai Terhadap Pengembangan Karakter Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 54. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.355>
- Amiruddin. (2019). Pembelajaran Kooperatif dan Kolaboratif. *Journal of Educational Science (JES)*, 5(1), 24–32.
- Bpmid. (2024). . *Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang fokus pada pemahaman mendalam tentang fenomena, persepsi, motivasi, dan kontekssosial dari subjek*

- penelitian. *Teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif meliputi wawancara mendalam, observasi.* Bpmid.Ac.Id.<https://bpmid.uma.ac.id/penelitian-kuantitatif-dan-kualitatif-pengertian-perbedaan-dan-kelebihannya/>
- Erik, E., & Carniyati, C. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Busy Book Flanel Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun KB Al-Irsyad Al-Islamiyyah Kota Cirebon. *Hadlonah : Jurnal Pendidikan Dan Pengasuhan Anak*, 3(1), 104. <https://doi.org/10.47453/hadlonah.v3i1.807>
- Eriyanti, R., Putri, K. E., & Mukmin, B. A. (2023). *Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Roda Putar Berbasis Ppt Untuk Kelas 3 Pada Materi Perkalian SD Negeri Wonotirto 05 Kabupaten Blitar.* 291–297.
- Hasanah, I., Rodi, S., & Tulungagung, I. (2021). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbantu Media Book Creator Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Siswa Pada Tingkat Sekolah Dasar.* 2(2), 23–35.
- Hasanah, L., & Nurhasanah, A. (2020). Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Media Papan Flanel Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Paud Agapedia*, 2(1), 16–17. <https://doi.org/10.17509/jpa.v2i1.24384>
- Hidayatullah, M. R., & Hasbi, H. (2021). (Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Dengan Modifikasi Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Sekolah Dasar Kelas Bawah). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(4), 377–387. <https://doi.org/10.58258/jime.v7i4.2486>
- Hijriah, Marjani, B., Afif, A., & Agusriani, A. (2022). Pengaruh permainan kotak alfabet terhadap kemampuan mengenal huruf di tk. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 651–658.
- Mahmud, B. (2019). Urgensi Stimulasi Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini. *DIDAKTIKA : Jurnal Kependidikan*, 12(1), 76–87. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i1.177>
- Malapata, E., & Wijayanigsih, L. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Lumbung Hitung. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 283. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.183>
- Mubarak, H. &. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Menulis Permulaan pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 7360–7367.
- Munawaroh, I., Masruroh, S. A., Fakhruddin Fajrul I, A., Abdillah, I. N., Salamah, I., Asy’ari, U. H., & Jombang, T. (2022). *Strategi Pengembangan Diri Siswa Melalui Layanan Bimbingan Konseling Di MTs Negeri Bareng Jombang.* 17(2), 71–86.
- Rahmatunnisa, S., Mutjaba, I., Suciati, A., & Rufaidah, R. (2022). Pengembangan Media Roda Putar Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Calistung (Membaca, Menulis dan Berhitung) pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas 1 SDN Margahayu XIX. *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, (1), 1–11.
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Iklmah, L. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDÉ)*, 1(3), 344. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2612>
- Rusandi, & Muhammad Rusli. (2021). Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus. *Al-Ubdiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 2(1), 48–60. <https://doi.org/10.55623/au.v2i1.18>
- Safa’ah, A., & Rimadhani M, N. (2021). Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Berbasis Indigenous dengan Media Flash Card. *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 177. <https://doi.org/10.54471/bidayatuna.v4i2.1253>
- Shavira, A. P., Utami, A., Santi, P., & Tazmin, T. (2024). *Penggunaan Media Flashcard dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Huruf Tegak Bersambung di Kelas 2 MI Muhammadiyah Semanu.* 1077–1087.
- Sinaga, M. A., & Ritonga, F. U. (2023). Meningkatkan Pengembangan Diri melalui Kecerdasan Emosional dan Manajemen Diri pada Anak Sekolah. *Educational Journal of Islamic Management*, 3(1), 28–36. <https://doi.org/10.47709/ejim.v3i1.2417>

- Solichah, M., Akhwani, A., Hartatik, S., & Ghufron, S. (2023). Pemanfaatan Media Roda Putar Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Wahana Sekolah Dasar*, 31(1), 48. <https://doi.org/10.17977/um035v31i12023p48-60>
- Wathon, A. (2018). *Membangun Pembelajaran Kolaboratif Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif*. 7, 1–25.
- Windarsih, C. A. (2016). *APLIKASI TEORI UMPAN BALIK (FEEDBACK) DALAM PEMBELAJARAN MOTORIK PADA ANAK USIA DINI*. 2(1), 20–29.
- Yahya Putra, A. (2020). Strategi Pembelajaran Motorik Kasar pada Anak Usia Dini Era Pandemi Covid-19. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(4), 159–166. <https://doi.org/10.14421/jga.2020.54-03>
- Yuniawatika, Y., Mashuri, M. F., & Hadisurya, S. P. Y. (2023). Meta Analisis: Efektivitas Penggunaan Media Roda Putar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 11(1), 1–11.