

**PENERAPAN METODE BERMAIN BERBANTUAN MEDIA KARTU KATA
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PENGGUNAAN HURUF KAPITAL
PADA MATERI HURUF TEGAK BERSAMBUNG KELAS II
MI SYARIFUDDIN WONOREJO LUMAJANG**

Agil Amirus Sholichin¹, Viizzatil Kamilah², Muh Nur Islam Nurdin³

^{1,3}UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, ²Institut Agama Islam

Syarifuddin¹22204091022@student.uin-suka.ac.id, ²viizzatil.kamilo4@gmail.com,

³22204091015@student.uin-suka.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the increase in understanding of the use of capital letters in words on the material of upright letters through the play method assisted by word card media. This research is motivated by students who have difficulty in understanding the use of capital letters. This research is a qualitative research with the focus of the problem under study: 1) How is the application of the play method assisted by word card media to improve understanding of the use of capital letters in kara on the material of upright letters in class II MI Syarifuddin Wonorejo Lumajang? 2) Does the application of playing method assisted by word card media can improve the understanding of the use of capital letters in the word on the material of upright letters in class II MI Syarifuddin Wonorejo Lumajang? The results showed (1) The application of playing method assisted by word card media to improve the understanding of the use of capital letters in the word on the material of upright letters in class II MI Syarifuddin Wonorejo Lumajang. (2) the method of playing with the help of word card media can improve students' understanding of the use of capital letters in words on the material of upright letters as evidenced by the results of student scores that are above KKM.

Keywords: *capital letters, comprehension, play method, word card media, upright letters*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman penggunaan huruf kapital dalam kata pada materi huruf tegak bersambung melalui metode bermain berbantuan media kartu kata. Penelitian ini dilatar belakangi oleh siswa yang kesulitan dalam memahami penggunaan huruf kapital. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan fokus masalah yang diteliti: 1) Bagaimana penerapan metode bermain berbantuan media kartu kata untuk meningkatkan pemahaman penggunaan huruf kapital dalam kara pada materi huruf tegak bersambung kelas II MI Syarifuddin Wonorejo Lumajang? 2) Apakah penerapan metode bermain berbantuan media kartu kata dapat meningkatkan pemahaman penggunaan huruf kapital dalam kata pada materi huruf tegak bersambung kelas II

MI Syarifuddin Wonorejo Lumajang?. Hasil penelitian menunjukkan (1) Penerapan metode bermain berbantuan media kartu kata untuk meningkatkan pemahaman penggunaan huruf kapital dalam kata pada materi huruf tegak bersambung kelas II MI Syarifuddin Wonorejo Lumajang. (2) metode bermain berbantuan media kartu kata dapat meningkatkan pemahaman siswa pada penggunaan huruf kapital dalam kata pada materi huruf tegak bersambung dengan dibuktikan hasil nilai siswa yang sudah di atas KKM.

Kata Kunci: huruf kapital, pemahaman, cara bermain, media kartu kata, huruf tegak

A. Pendahuluan

Dalam bahasa Indonesia pelajaran menulis harus memperhatikan aturan, yaitu terdapat dalam Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PEUBI). Salah satu aturan penting dalam PUEBI adalah aturan tanda baca dan penggunaan huruf kapital. Selain aturan tanda baca dan penggunaan huruf kapital, dalam pembelajaran menulis seseorang juga harus memperhatikan bahasa yang baik dan benar. Bahasa yang baik ialah bahasa yang sesuai dengan situasi, sedangkan bahasa yang benar itu merupakan yang sesuai dengan aturan, di antaranya aturan ejaan (Mulyati 2022). Ejaan merupakan keseluruhan peraturan bagaimana melambangkan bunyi ejaan dan bagaimana simbol itu berhubungan satu sama lain (pemisahan dan penggabungan dalam bahasa)

Bermain merupakan prasyarat yang sangat penting terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak, bermain bisa membantu menambah pengetahuan anak terhadap lingkungan sekitarnya dan mengembangkan kreativitasnya (Ester and Giamulia 2021) . Seperti terlatihnya kecepatan dalam menulis, oleh sebab itu bermain merupakan salah satu penunjang dalam perkembangan anak, baik perkembangan intelektual ataupun perkembangan di sisi lainnya. Berdasarkan alasan tersebut, peneliti menggunakan kegiatan bermain berbantuan media kartu kata untuk meningkatkan pemahaman penggunaan huruf kapital dalam kata pada materi huruf tegak bersambung.

Madrasah Ibtidaiyah Syarifuddin Wonorejo Kedungjajang Lumajang merupakan sekolah yang mengedepankan visi dan misi SQU

berkah yakni Santun, Qur'ani, Unggul Berbasis Keberkahan, karena sekolah ini berada dalam naungan Yayasan Pondok Pesantren Kyai Syarifuddin Wonorejo Lumajang. Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di Lembaga Pendidikan tepatnya di Madrasah Ibtidaiyah Syarifuddin Wonorejo Lumajang, bahwasannya kurangnya kesadaran guru terhadap hasil belajar siswa dalam memahami materi yang telah di ajarkan masih rendah, maka dari itu demi terwujudnya mutu pendidikan sekolah yang baik dan unggul guru harus memberikan pengajaran yang berkualitas.

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan metode bermain berbantuan media kartu kata untuk meningkatkan pemahaman penggunaan huruf kapital pada materi huruf tegak bersambung kelas II MI Syarifuddin Wonorejo Lumajang. Hal ini dilakukan untuk menjawab dua pertanyaan. *Pertama*, Bagaimana langkah-langkah penerapan metode bermain berbantuan media kartu kata untuk meningkatkan pemahaman penggunaan huruf kapital pada materi huruf tegak bersambung kelas II MI Syarifuddin Wonorejo

Lumajang?. *Kedua*, Bagaimana hasil penerapan metode bermain berbantuan media kartu kata dapat meningkatkan pemahaman penggunaan huruf kapital pada materi huruf tegak bersambung kelas II MI Syarifuddin Wonorejo Lumajang?

B. Metode Penelitian

Pendekatan yang di gunakan di dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Teori penelitian yang digunakan adalah teori Lexy j. Menurut Meolong, metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan informasi deskriptif tertulis atau lisan tentang orang-orang dan perilaku yang diamati (Moleong 2014).

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Syarifuddin Wonorejo Lumajang. Sumber data primer diperoleh dari kepala madrasah, wali kelas II dan siswa kelas II sedangkan sumber data sekunder diperoleh dari di peroleh dari dokumen-dokumen grafis, foto-foto, film, rekaman video, benda-benda dan lain-lain yang dapat memperkaya data primer.

Adapun teknik pengumpulan data terdiri dari observasi dan wawancara. Observasi dilakukan

melalui kunjungan dan pengamatan secara langsung fenomena-fenomena yang terkait dengan isu yang akan diteliti. Penyaksikan peristiwa-peristiwa tersebut melalui pengamatan visual, pendengaran, serta pengalaman sensorik, dan kemudian mencatatnya dengan seobjektif mungkin (Gulo 2002). Penulis juga melakukan wawancara untuk mengetahui lebih dalam terkait objek penelitian dengan cara mendengarkan secara langsung informasi-informasi dan keterangan-keterangan melalui proses tanya jawab dengan menggunakan instrumen penelitian sebagai acuan.

Peneliti menggunakan analisis data berdasarkan model Miles dan Huberman, yang menyatakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sehingga menghasilkan data yang sudah jenuh (Sugiyono 2019), yang aktivitas dalam analisis datanya antara lain pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara observasi dan wawancara mendalam terkait objek penelitian, kemudian melakukan

reduksi data dengan cara merangkum, memilih dan memilah hal-hal yang pokok yang berfokus kepada tema penelitian Selanjutnya setelah reduksi data, penulis melakukan penyajian data dalam bentuk naratif atau uraian singkat, dan terakhir penulis melakukan penarikan kesimpulan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian yang dilakukan menunjukkan beberapa temuan yang selanjutnya akan diuraikan lebih lanjut.

1.Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Kartu Baca

Untuk meningkatkan semangat belajar dan hasil belajar siswa, guru harus menentukan metode yang sesuai dengan tingkat pola pikir siswa dalam belajar, sehingga siswa tidak pasif dan merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung, dengan itu setiap guru mempersiapkan segala hal yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. hal tersebut bertujuan agar proses belajar mengajar di kelas berjalan dengan efektif. Berdasarkan wawancara dengan wali kelas II MI Syarifuddin Wonorejo Lumajang didapatkan

bahwa dalam proses belajar mengajar mempersiapkan perangkat pembelajaran seperti RPP, serta metode dan media yang sesuai dengan pola pikir siswa itu penting, sehingga dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan dalam menulis penggunaan huruf kapital pada materi huruf tegak bersambung, dalam pelaksanaan pembelajaran wali dari kelas II ini menerapkan metode bermain berbantuan media kartu kata. Karena pada dasarnya anak usia dini cenderung lebih suka dengan suatu hal yang berhubungan dengan bermain.

Pengajaran dan pengendalian proses pembelajaran yang baik dan didukung oleh kreativitas guru dapat menciptakan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan yang di inginkan. Proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain ini berjalan seperti pada umumnya, yaitu guru mengawali dengan salam, berdo'a bersama, absen kehadiran siswa dan dilanjut dengan

menyampaikan tujuan pembelajaran serta apersepsi yang bertujuan untuk mengingat kembali materi pembelajaran yang sebelumnya.

Setelah itu guru menjelaskan materi tentang bentuk-bentuk dan penggunaan huruf kapital, dengan cara mengajak siswa untuk menyebutkan urutan huruf abjad satu persatu kemudian guru melanjutkan dengan menunjukkan bentuk huruf yang kecil dan huruf besar atau bisa di bilang dengan huruf kapital. Setelah itu, guru menjelaskan cara penggunaan huruf kapital yang benar pada kalimat huruf tegak bersambung. Selanjutnya, guru menyiapkan kartu kata yang berisikan soal tentang penulisan huruf kapital yang benar dan menjelaskan tata cara bermainnya, yaitu dimulai dengan guru membacakan tulisan kartu soal yang disampaikan dengan cara di dekte kalimat yang ada di kartu kata tersebut, setelah itu siswa di minta untuk menulis kalimat yang di dekte tadi bagaimana penggunaan cara menulis yang benar tentang penggunaan huruf kapital dalam kata pada kalimat huruf tegak bersambung.

Menulis adalah salah satu keterampilan yang harus di kuasai siswa, dengan menulis dapat

mengungkapkan pikiran atau gagasan (Rahayu 2021). Dalam proses pembelajaran menulis, seorang guru perlu mengetahui tentang profil pembelajar menulis. Menurut pedoman GBPP, pengajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar diintegrasikan agar siswa memahami aspek kemahiran dalam berbahasa sekaligus (Lestari and Indihadi 2019).

Bermain merupakan salah satu aktivitas anak dalam sehari-hari. Sebagian besar orang memahami apa yang di maksud dengan bermain, akan tetapi mereka tidak dapat memberikan batasan apa yang di maksud dengan bermain (Isjoni 2010). Sementara itu Kartu kata adalah media yang mudah di temukan serta memiliki warna yang dapat menarik perhatian anak serta mudah untuk digunakan (Sumardjan 2017).

Belajar yang diintegrasikan dalam permainan terbukti dapat menciptakan suasana yang cair dan meningkatkan antusiasme anak didik. Pembelajaran yang efektif pada anak usia dini perlu ditunjang dengan pemanfaatan media belajar yang menarik dan sesuai dengan usia pertumbuhan anak. Media belajar yang digunakan harus bersifat edukatif (Nur and Nurdin 2023).

2. Dampak Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Kartu Baca

Dilihat dari hasil yang telah diperoleh oleh siswa, penerapan metode bermain berbantuan media kartu kata ini memang ada perbedaan sebelum penerapan dan sesudah menerapkan metode tersebut. Sebelum menggunakan metode tersebut, siswa masih kesulitan dalam menulis dan memahami penggunaan huruf kapital dalam kata pada kalimat huruf tegak bersambung. Berdasarkan data wawancara dapat ditarik kesimpulan bahwasannya dari penerapan metode bermain berbantuan media kartu kata ini dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam penggunaan huruf kapital dalam kata pada materi huruf tegak bersambung serta kecepatan dalam menulis huruf tegak bersambung.

Untuk data yang diperoleh peneliti sebelum guru menerapkan metode bermain berbantuan media kartu kata yaitu hanya 4 siswa saja yang mendapatkan nilai tuntas. Kemudian berdasarkan hasil penelitian kedua setelah di terapkannya metode bermain berbantuan media kartu kata mengalami peningkatan lagi yakni 20

dari 23 siswa mendapatkan nilai yang sudah tuntas. dengan begitu dapat diambil kesimpulannya bahwa peserta didik sudah bisa dan paham tentang penggunaan huruf kapital pada materi huruf tegak bersambung melalui penerapan metode tersebut.

Hasil belajar yang baik diharapkan dari semua pembelajaran. Namun pada kenyataannya, hasil belajar yang dicapai siswa tidak selalu baik dan sesuai dengan harapan, sebagaimana yang menjadi standar, apakah hasil belajar tersebut didasarkan pada KKM yang ditetapkan sebagai ukuran keberhasilan pembelajaran atau tidak (Nurhasanah and Sobandi 2016). Maka dari itu guru menjadi salah satu faktor yang sangat berpengaruh dalam pencapaian tujuan proses pembelajaran.

Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah merancang kegiatan belajar mengajar yang menjadikan siswa aktif, kreatif, dalam suasana yang menyenangkan, bermakna bagi siswa dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan (Syofnida Ifrianti 2021). Dalam hal ini proses pembelajaran membutuhkan media dan metode pembelajaran yang melibatkan

peserta didik secara aktif, sehingga peserta didik dapat menikmati proses pembelajaran yang dilakukan.

Metode bermain berbantuan media kartu kata merupakan salah satu metode yang sangat menarik, mudah dilakukan dan dapat merangsang siswa untuk mengembangkan imajinasi dan daya kreativitas. Sejalan dengan berjalannya tahapan perkembangan karakteristik anak belajar, maka dengan menggunakan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran terpadu atau terintegrasi yang mencakup beberapa topik yang berkaitan dengan mata pelajaran tertentu (Munir 2005).

Bermain merupakan prasyarat yang sangat penting terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak, bermain bisa membantu menambah pengetahuan anak terhadap lingkungan sekitarnya dan mengembangkan kreativitasnya (Ester and Giamulia 2021) . Seperti terlatihnya kecepatan dalam menulis, oleh sebab itu bermain merupakan salah satu penunjang dalam perkembangan anak, baik perkembangan intelektual ataupun perkembangan di sisi lainnya.

D. Kesimpulan

Tulisan ini menunjukkan dua hal penting. *Pertama*, penerapan metode bermain berbantuan media kartu kata dalam meningkatkan pemahaman siswa pada penggunaan huruf kapital dalam kata pada materi huruf tegak bersambung, hal ini dapat dilihat dari meningkatnya keterampilan menulis siswa pada penggunaan huruf, karena dengan penerapan metode dapat memudahkan pemahaman serta menumbuhkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini bertujuan agar tidak mendjajikan siswa pasif saat pembelajaran berlangsung. *Kedua*, penerapan metode bermain berbantuan media kartu kata dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan menulis siswa kelas II MI Syarifuddin Wonorejo Lumajang pada penggunaan huruf kapital dalam kata pada materi huruf tegak bersambung. Hal tersebut dapat di lihat dari hasil nilai menulis penggunaan huruf kapital dalam kata pada materi huruf tegak bersambung dengan benar.

DAFTAR PUSTAKA

Ester, Ester, and Daniel Setiawan Giamulia. 2021. "Metode Bermain Salah Satu Metode Pembelajaran Untuk Anak." *Veritas Lux Mea*

- (*Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*) 3(1):35–45. doi: 10.59177/veritas.v3i1.103.
- Gulo, W. 2002. *Metodologi Penelitian*. Grasindo.
- Isjoni. 2010. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Lestari, Ari Wahyu, and Dian Indihadi. 2019. "Penggunaan Media Kartu Huruf Dalam Peningkatan Pemahaman Penggunaan Huruf Kapital Dalam Menulis Teks Deskripsi." *All Rights Reserved* 6(1):16–27.
- Moleong, Lexy J. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyati, Sri. 2022. "Kemampuan Siswa Dalam Penggunaan Huruf Kapital Dan Tanda Baca Pada Penulisan Karangan Deskripsi." *Jurnal Basicedu* 6(2):2495–2504. doi: 10.31004/basicedu.v6i2.2395.
- Munir, Abdul. 2005. *Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam.
- Nur, Muh, and Islam Nurdin. 2023. "Pengarusutamaan Moderasi Beragama Di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini : Studi Pada Raudhatul Athfal UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta." *Jurnal Pendidikan Anak* 12(1):59–71.
- Nurhasanah, Siti, and A. Sobandi. 2016. "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1(1):128. doi: 10.17509/jpm.v1i1.3264.

- Rahayu, Jelly Ratih. 2021. "Metode Drill Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Huruf Kapital Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas II." *Jurnal Educatio* 7(3):1026–33. doi: 10.31949/educatio.v7i3.1332.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Sumardjan. 2017. *Media Kartu Sekolah Dasar*. Semarang: Formaci.
- Syofnida Ifrianti. 2021. "Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips Di Madrasah Ibtidaiyah." *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. 2:2013–15.