

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KALIMAT MATERI PENGGUNAAN
HURUF KAPITAL DAN TANDA BACA SISWA KELAS II SDN
KASREMAN KANDANGAN**

Bella Ayu Permata Sari¹, Rian Damariswara², Endang Sri Mujiwati³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

¹bellasaja1963@gmail.com

ABSTRACT

This research was motivated by the results of observations during the learning process for class II students at SDN Kasreman, Kandangan District. Learning material on the use of capital letters and punctuation in Indonesian language learning has problems. First, the learning media used by the teacher for material on the use of capital letters and punctuation marks is only letter cards. Using letter card media, teachers have not directly involved students in practicing this media. Second, teaching and learning interactions between teachers and students are lacking. The method used in this research is R&D (Research and Development) with the ADDIE development model which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this research were 26 class II students at SDN KASREMAN. The data collection techniques used were questionnaires and tests. Meanwhile, the data analysis technique uses quantitative analysis techniques which are explained using qualitative analysis. The results of this research are: (1) the validity of the sentence card media obtained a media validation result of 92.7% which was declared very valid, material validation obtained a score of 84% which was declared valid and learning device validation obtained a score of 93% which was declared very valid; (2) the sentence card media material using capital letters and punctuation was stated to be practical by obtaining results from teacher response questionnaires of 87.5%, student response questionnaires of 90% limited trials and 93.3% extensive trials; and (3) the sentence card media was declared effective after limited trials by providing posttest questions at 86.2% and extensive trials providing posttest questions obtained results of 90.5% so that the sentence card media could be said to be very effective without any improvements.

Keywords: sentence cards, capital letters and punctuation

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi pada saat proses

pembelajaran berlangsung pada siswa kelas II SDN Kasreman Kecamatan Kandangan. Pembelajaran materi penggunaan huruf kapital dan tanda baca dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki kendala. Pertama, media pembelajaran yang digunakan guru pada materi penggunaan huruf kapital dan tanda baca hanya berupa kartu huruf. Penggunaan media kartu huruf, guru belum melibatkan siswa secara langsung untuk mempraktikkan media tersebut. Kedua interaksi belajar mengajar antara guru dan siswa kurang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu R&D (Research and Development) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SDN KASREMAN yang berjumlah 26 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket dan tes. Sedangkan teknik analisis data menggunakan teknik analisis kuantitatif yang penjabarannya menggunakan analisis kualitatif. Hasil dari penelitian ini adalah: (1) kevalidan media kartu kalimat memperoleh hasil validasi media sebesar 92,7% dinyatakan sangat valid, validasi materi mendapatkan hasil skor 84% dinyatakan valid dan validasi perangkat pembelajaran mendapatkan skor 93% dinyatakan sangat valid; (2) media kartu kalimat materi penggunaan huruf kapital dan tanda baca dinyatakan praktis dengan memperoleh hasil dari angket respon guru sebesar 87,5%, angket respon siswa sebesar 90% uji coba terbatas dan 93,3% uji coba luas; dan (3) media kartu kalimat dinyatakan efektif setelah uji coba terbatas dengan memberi soal posttest sebesar 86,2% dan uji coba luas memberikan soal posttest memperoleh hasil 90,5% sehingga media kartu kalimat dapat dikatakan efektif dinyatakan sangat efektif tanpa perbaikan.

Kata Kunci: kartu kalimat, huruf kapital dan tanda baca

A. Pendahuluan

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar, yang memiliki peran penting dalam pembelajaran di sekolah. Pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi empat keterampilan yaitu: 1) keterampilan mendengarkan, 2) keterampilan berbicara, 3) keterampilan membaca, dan 4)

keterampilan menulis. Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan satu sama lain.

Menurut Ahmad Susanto (2013:245) "Pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan,

serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa". Oleh karena itu, tujuan pembelajaran menulis di Sekolah Dasar tersebut merupakan dasar bagi tercapainya tujuan pembelajaran lainnya.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, garis besar materi Bahasa Indonesia kelas II SD pada Kurikulum 2013 meliputi: 1) ungkapan, ajakan, perintah, penolakan, 2) kosakata dan konsep tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya, 3) kosakata dan konsep tentang lingkungan geografis, kehidupan ekonomi, sosial dan budaya, 4) kosakata dan konsep tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat, 5) puisi anak dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah, 6) permintaan maaf dan tolong, 7) tulisan tegak bersambung, 8) informasi dari dongeng binatang (fabel), 9) kata sapaan dalam dongeng, dan 10) penggunaan huruf kapital dan tanda baca.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di

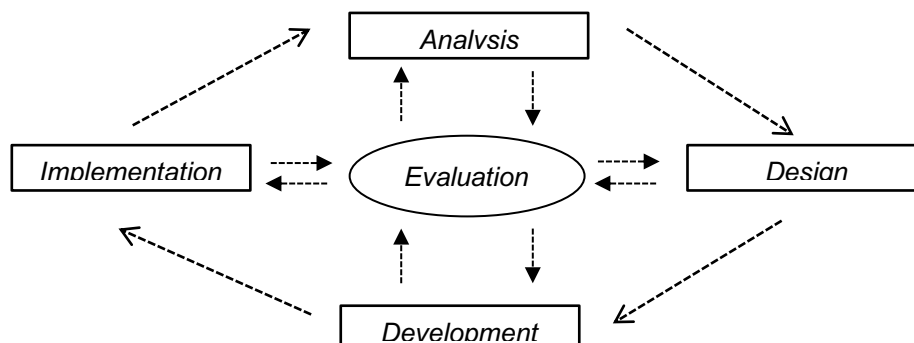
SDN Kasreman Kecamatan Kandangan Kabupaten Kediri pada tanggal 20 Desember 2022 diketahui bahwa, dalam pembelajaran materi penggunaan huruf kapital dan tanda baca, media yang digunakan guru hanya berupa kartu huruf. Kelemahan media tersebut adalah siswa hanya dapat mengetahui dan memahami huruf yang ada pada kartu huruf tersebut. Selain itu, interaksi belajar mengajar antara guru dan siswa kurang karena media pembelajaran hanya dipraktikan oleh guru. Siswa tidak diberi kesempatan untuk mencoba menggunakan media pembelajaran tersebut. Hal ini menyebabkan pemahaman siswa terhadap materi kurang karena di dalam media kartu huruf yang digunakan oleh guru hanya terdapat satu huruf di setiap kartunya oleh sebab itu siswa masih kurang paham tentang penggunaan huruf kapital (nama Tuhan, nama orang, nama agama) serta tanda titik dan tanda tanya dalam kalimat yang benar, sehingga ketuntasan belajar

siswa rendah.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu dikembangkan media pembelajaran yang menarik dan dapat membantu siswa untuk memahami materi dengan mudah yaitu berupa media pembelajaran kartu kalimat. Menurut Andang Ismail (2006:43) "Media kartu kalimat adalah media kartu terbuat dari kertas berukuran 12 cm x 12 cm, yang masing-masing kartu berisikan rangkaian huruf yang didesain dengan warna yang mencolok". Media kartu kalimat ini sebagai sarana dalam penyampaian materi dalam proses pembelajaran berlangsung yang melibatkan keaktifan dan partisipasi aktif anak, untuk mengembangkan motivasi anak pada proses pembelajaran yang menyenangkan.

B. Metodologi Penelitian

Model penelitian yang



digunakan pada penelitian ini ialah model ADDIE. Model penelitian ADDIE sifatnya lebih generik serta memperlihatkan tahapan-tahapan dasar desain sistem pembelajaran yang lebih sederhana dan mudah untuk dipelajari. Tahap penelitian dan pengembangan model ADDIE memiliki lima tahapan desain pengembangan, yaitu: analisis, rancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi terhadap produk yang akan dikembangkan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Pribadi (2016:23). Kelima tahapan dalam model ADDIE tersebut, harus dijalankan secara sistematis untuk terciptanya program yang efektif dan efisien. Berikut merupakan paparan model desain sistem pembelajaran ADDIE dengan komponennya dapat digambarkan dalam diagram dibawah ini.

Gambar 1 Model Pengembangan ADDIE

Sumber : Sugiono (2019:26)

1. Analysis (analisis)

a. Analisis kinerja

Analisis kinerja bertujuan untuk mengetahui dan mengklarifikasi masalah yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi penggunaan huruf kapital (nama Tuhan, nama orang, nama agama) serta tanda tanya dan tanda titik dalam kalimat yang benar siswa kelas II SDN Kasreman.

b. Analisis kebutuhan

Berdasarkan permasalahan yang ada, diketahui bahwa siswa kelas II SDN Kasreman Kecamatan Kandangan membutuhkan sebuah alat bantu untuk proses pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, solusi yang diberikan yaitu mengembangkan media pembelajaran berupa kartu kalimat yang mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi penggunaan huruf kapital dan

tanda baca.

2. Desaign (rancangan)

Tahap desain ini bertujuan untuk merancang media kartu kalimat dengan terperinci dan terencana. Dengan adanya desain, pembuatan media akan terarah dan lebih mudah pengerjaan.

Media yang akan dikembangkan adalah media kartu kalimat. Adapun langkah-langkah desain, sebagai berikut.

a. Menentukan ukuran kartu (12 cm x 12 cm)

b. Menentukan materi penggunaan huruf kapital nama Tuhan dalam kalimat yang benar.

c. Menentukan materi penggunaan huruf kapital nama Orang dalam kalimat yang benar.

d. Menentukan materi penggunaan huruf kapital nama Agama dalam kalimat yang benar.

e. Menentukan materi

penggunaan tanda baca titik dalam kalimat yang benar.




- f. Menentukan materi penggunaan tanda baca tanya dalam kalimat yang benar.

3. Development (pengembangan)

Menurut Pribadi, Benny A (2019:132), “Langkah pengembangan meliputi kegiatan membuat, membeli,

dan memodifikasi bahan ajar atau learning materials untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan”. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tahap ini berisi kegiatan membuat produk media kartu kalimat. Berikut merupakan hasil pengembangan media kartu kalimat.

Tabel 1 Hasil Pengembangan Media Kartu Kalimat

No	Pengembangan	Gambar
1.	Contoh kartu kalimat nama Tuhan.	
2.	Contoh kartu kalimat nama Orang.	
3.	Contoh kartu kalimat nama Agama.	
4.	Contoh kartu kalimat penggunaan tanda baca titik.	

		
5.	Contoh kartu kalimat penggunaan tanda baca tanya.	

4. Implementation (implementasi)

Tahap implementasi sering diartikan sebagai tahap dilakukannya kegiatan uji coba. Tahap uji coba ini dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran Example dan Non Example. Pada tahap uji coba produk, akan dilakukan uji coba sebanyak dua kali yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas.

5. Evaluation (evaluasi)

Menurut Pribadi (2016:34),

C. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Validasi media kartu kalimat ini dilakukan oleh ahli media pembelajaran yakni Dr. Andri Pitoyo, M.Pd. pada tanggal 09 Januari 2024. Pada validasi

“proses melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak”. Dapat dikatakan bahwa pada setiap tahap evaluasi dapat dilakukan sepanjang pelaksanaan kelimah langkah model ADDIE. Hal ini dibuktikan untuk mengetahui valid atau tidaknya media kartu kalimat.

pertama memperoleh persentase nilai sebesar 81,8%. Dalam hal ini, media kartu kalimat dikategorikan valid dengan keterangan boleh digunakan setelah revisi kecil. Hal

ini disesuaikan dengan kriteria penilaian presentase 71%-85% menunjukkan kategori validitas valid. Pada validasi tahap kedua media kartu kalimat memperoleh persentase nilai sebesar 92,7%. Dalam hal ini, media kartu kalimat dikategorikan sangat valid dengan keterangan sangat baik digunakan tanpa revisi. Hasil ini disesuaikan dengan kriteria penilaian persentase 86%-100% menunjukkan kategori validitas sangat valid.

Validasi materi dan perangkat pembelajaran dilakukan oleh ahli materi Bahasa Indonesia yakni Encil Puspitoningrum, M.Pd. pada tanggal 15 Januari 2024. Validasi materi dalam media kartu kalimat yang telah dilakukan memperoleh persentase nilai sebesar 84% . Dalam hal ini materi penggunaan huruf kapital (nama Tuhan, nama orang, nama agama) serta tanda titik dan tanya dalam kalimat yang benar untuk kelas II SDN Kasreman Kecamatan Kandangan dapat dikategorikan valid dengan keterangan boleh

digunakan setelah revisi kecil. Hal ini disesuaikan dengan kriteria penilaian persentase 71%-85% menunjukkan kategori validitas valid. Validasi perangkat pembelajaran yang telah dilakukan memperoleh persentase nilai sebesar 93%. Dalam hal ini perangkat pembelajaran dapat dikategorikan valid dengan keterangan sangat baik digunakan tanpa revisi. Hasil ini disesuaikan dengan kriteria penilaian persentase 86%-100% menunjukkan kategori validitas sangat valid.

Uji coba terbatas ini dilakukan pada tanggal 24 Januari 2024 di SDN Kasreman Kecamatan Kandangan. Subjek uji coba terbatas yaitu 8 siswa kelas II SDN Kasreman. Dari hasil uji coba terbatas didapatkan nilai rata-rata siswa sebesar 86,25% dengan persentase siswa yang mencapai ketuntasan klasifikal sebesar 87,5% dapat direfleksikan bahwa media kartu kalimat sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Subjek uji coba luas yaitu 18 siswa

kelas II SDN Kasreman. Dari hasil uji coba luas dengan nilai rata-rata 90,55% menunjukkan bahwa siswa mampu memperoleh nilai di atas KKM yang telah ditentukan yaitu 75 dengan ketuntasan klasikal 94,4%. Dengan demikian,

media kartu kalimat materi penggunaan huruf kapital (nama Tuhan, nama orang, nama agama) serta tanda titik dan tanya dalam kalimat yang benar dinyatakan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran.

D. Kesimpulan

1. Kevalidan media kartu kalimat yang dikembangkan memperoleh hasil validasi media dengan presentase skor 92,7% dengan kriteria validitas sangat valid, ahli materi memperoleh skor 84% dengan kriteria validitas valid dan penilaian perangkat pembelajaran memperoleh presentase skor 93% dengan kriteria validitas sangat valid.
2. Kepraktisan media kartu kalimat dapat dilihat dari respon guru dan respon siswa yang diberikan pada saat uji coba terbatas dan uji coba luas. Berdasarkan hasil perhitungan respon guru terhadap media kartu kalimat yang telah dikembangkan memperoleh presentase skor sebesar 87,5% dengan kriteria baik. Dari hasil angket respon siswa pada uji coba terbatas mendapatkan presentase skor 90% dan hasil angket respon siswa pada uji coba luas mendapatkan presentase skor 93,3%.
3. Keefektifan media kartu kalimat yang dikembangkan pada uji coba terbatas memperoleh rata-rata nilai *posttest* sebesar 86,2% dan telah melebihi KKM yang ditentukan yaitu 75. Pada uji coba luas memperoleh rata-rata nilai *posttest* sebesar 90,5% dan telah mencapai KKM yang ditentukan yaitu 75.

E. Daftar Pustaka

- Susanto Ahmad. 2013.
Perkembangan Anak Usia
Dini. Jakarta: Kencana
Prenada Media Group.
- Pribadi, Benny. A. 2016.
Desain dan
Pengembangan Program
Pelatihan Berbasis
Kompetensi Implementasi
Model ADDIE. Jakarta:
Kencana.
- Sugiyono. 2019. Metode
Penelitian &
Pengembangan
Reasearch and
Development. Bandung:
Alfabeta.
- Ismail Andang. 2006.
Education Games, Menjadi
cerdas dan ceria dengan
Permainan Edukatif.
Yogyakarta: Pilar Media.