



PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA MENULIS KALIMAT SEDERHANA UNTUK SISWA KELAS II

YunaningDwi Putranti[✉], Nugraheti Sismulyasih, Sukarir Nuryanto

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Juli 2017

Disetujui Agustus 2017

Dipublikasikan
September 2017

Keywords:

*writing simple sentence,
snake and ladder game.*

Abstrak

Menulis merupakan keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa, namun masih banyak terjadi permasalahan terutama dengan menggunakan huruf tegak bersambung. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan ular tangga untuk pembelajaran menulis kalimat sederhana pada siswa kelas II. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan pada teori Borg dan Gall (Sugiyono, 2015:35) namun hanya menggunakan tujuh tahap penelitian yaitu: (1) tahap survei pendahuluan; (2) tahap awal pengembangan *prototype*; (3) tahap desain produk; (4) tahap validasi desain; (5) tahap revisi dan perbaikan desain; dan (6) tahap uji coba produk; (7) tahap revisi produk dan penyusunan hasil. Hasil dari penelitian ini adalah: (1) siswa dan guru membutuhkan media permainan ular tangga berukuran besar dengan warna yang menarik, dan kartu gambar tentang kegiatan anak; (2) kelayakan penggunaan media permainan ular tangga menulis kalimat sederhana oleh ahli materi adalah 84 dan ahli media adalah 88 sehingga mendapatkan jumlah 172 termasuk ke dalam kriteria sangat valid. (3) rata-rata hasil penilaian menulis kalimat pada uji efektifitas mendapatkan rata-rata 78,42 dengan ketuntasan 100%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, mengartikan bahwa produk media ular tangga menulis kalimat sederhana sangat layak untuk digunakan. Peneliti memberikan saran untuk meningkatkan keterampilan menulis kalimat sederhana dengan huruf tegak bersambung menggunakan media permainan ular tangga menulis kalimat sederhana.

Abstract

Writing skill must be mastered by the students, but there are still many problems especially using cursive handwriting. This research aims to develop a snake and ladder game of simple sentence writing lesson for second grade. This research uses development research approach on Borg and Gall theory (Sugiyono, 2015: 35) but its only uses seven stages of research, there are: (1) Research and information collecting; (2) planning; (3) develop preliminary form a product; (4) preliminary field testing; (5) main product revision; (6) main field testing; and (7) operational product revision. The result of the research are: (1) students and teachers need a large size of snake and ladder game with bright colors, and picture of the cards is about children's activities; (2) the feasibility of using snake and ladder game of write a simple sentence by the material expert is 84 and the media expert is 88 so getting the number 172 included in the very valid criterion. (3) the average result of writing simple sentence on the effectiveness test get 78,42 with 100% completeness reaches. Based on the results of the research means that the snake and ladder game of writing simple sentences is very feasible to use. Researchers provide suggestions for improving the skill of writing simple sentences with cursive handwriting continued using snake and ladder game of writing a simple sentence.

© 2017 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Bendan RT 01 RW 02, Sawangan, Magelang, Jawa Tengah
E-mail: yunaningdwiputranti@gmail.com

ISSN 2252-6366

PENDAHULUAN

Keterampilan berbahasa Indonesia yang baik perlu dikuasai oleh siswa, karena bahasa Indonesia sangat diperlukan untuk mengembangkan potensi dalam diri siswa. Seperti yang tercantum dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006, yang menyatakan bahwa bahasa Indonesia penting untuk dipelajari dalam rangka mengembangkan potensi dari dalam diri siswa, baik pada aspek intelektual, sosial, dan emosional melalui pembelajaran. Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi.

Disebutkan pula dalam Permendiknas Nomor 23 Tahun 2006, tercantum bahwa Standar Kompetensi Lulusan Satuan Pendidikan (SKL-SP) dikembangkan berdasarkan tujuan setiap satuan pendidikan. Adapun Standar Kompetensi Lulusan Satuan Pendidikan pada Sekolah Dasar salah satunya adalah menunjukkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, menulis, dan berhitung. Solchan (2011: 6.5) menyatakan bahwa pada awal-awal persekolahan, sajian pembelajaran yang utama adalah membaca dan menulis. Pembelajaran untuk kedua jenis keterampilan ini dikemas dalam satu paket yang disebut MMP yang merupakan kependekan dari Membaca dan Menulis permulaan. Kedua kemampuan ini akan menjadi landasan dasar bagi pemerolehan bidang-bidang ilmu lainnya.

Pembelajaran berbahasa dimulai dari kalimat-kalimat minim, kalimat inti, kalimat sederhana, kalimat tunggal di kelas rendah, kemudian meningkat mempelajari kalimat luas, kalimat majemuk, kalimat transformasi, sampai anak dapat merangkai kalimat menjadi sebuah wacana sederhana, Santosa (2011:5.19)

Pemerintah melalui Dinas Pendidikan membuat kebijakan untuk mengajarkan menulis di sekolah mulai tingkat sekolah dasar sampai tingkat sekolah menengah atas. Pembelajaran menulis yang diajarkan pertama kali untuk siswa kelas II SD adalah menulis permulaan. Menulis permulaan sebagai dasar dan modal awal bagi

seorang pembaca untuk dapat menulis pada tingkat- tingkat berikutnya. Dalam KTSP 2006 yang terdapat dalam kompetensi dasar, pada siswa kelas II SD diharapkan mampu menulis beberapa kalimat sederhana yang terdiri atas tiga sampai lima kata, Basori (2014:288).

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Islam Siti Sulaechah 01 Semarang, SDN Purwoyoso 03, dan SD Nurul Islam terdapat permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Permasalahan tersebut yaitu siswa mengalami kesulitan dalam menulis kalimat sederhana dengan menggunakan huruf tegak bersambung. Hal tersebut dibuktikan dengan rendahnya nilai hasil belajar siswa dalam KD 4.2 menulis kalimat sederhana yang didiktekan guru dengan menggunakan huruf tegak bersambung dan memperhatikan penggunaan huruf kapital dan tanda titik. Siswa di SD Islam Siti Sulaechah 01 Semarang dari total 33 siswa terdapat 21 siswa (63.6%) belum mencapai KKM sementara 12 siswa (36.4%) telah mencapai KKM, di SDN Purwoyoso 03 terdapat 18 siswa (47%) belum mencapai KKM sementara 20 siswa (52%) telah mencapai KKM, serta di SD Nurul Islam terdapat 15 siswa (48%) belum mencapai KKM sementara 16 siswa (52%) telah mencapai KKM.

Berdasarkan beberapa akar permasalahan, teridentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut: (1) siswa mengalami hambatan dalam menulis terutama dalam menulis huruf tegak bersambung, (2) beberapa kesalahan yang sering dilakukan siswa dalam menulis adalah pada penempatan huruf kapital, penggunaan tanda baca, dan sering ditemukan kata dengan penulisan huruf yang kurang lengkap, (3) siswa kurang berminat dalam menulis karena motivasi siswa untuk membiasakan dirinya menulis dengan baik dan benar masih kurang, (4) dalam

pembelajaran yang berkaitan dengan menulis, guru belum pernah menerapkan pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga.

Permasalahan tersebut harus segera diatasi agar tidak menyebabkan dampak buruk bagi mata pelajaran lainnya, karena keterampilan menulis juga berkaitan dengan mata pelajaran lain. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga siswa akan rajin dalam berlatih menulis. Salah satu pembelajaran yang akan menarik bagi siswa adalah pembelajaran berbasis permainan.

Seperti yang diungkapkan oleh Wardani (2010:4.31) bahwa melalui permainan dapat juga dilakukan pembelajaran, karena siswa senang belajar sambil bermain. Guru dapat menjelaskan kepada para siswa tentang arti kebersamaan, dan berbagi rasa bersama teman-temannya, sehingga tidak bersikap menang sendiri, dapat menerima kekalahan dan tidak sombong apabila menang dalam bermain.

Agar pembelajaran yang dilakukan dapat menarik minat siswa, dibutuhkan pengembangan media yang cocok dengan karakter siswa kelas 2 dan disesuaikan dengan kompetensi dasar yang ada. Pengembangan media pembelajaran untuk menulis kalimat sederhana di kelas 2 SD yang akan dilakukan oleh peneliti adalah dengan menggunakan permainan ular tangga. Pembelajaran menulis kalimat sederhana dengan media ini belum pernah diterapkan pada pembelajaran oleh guru kelas 2 di SD Islam Siti sulaechah 01 Semarang, SDN Purwoyoso 03, dan SD Nurul Islam.

Ular tangga merupakan permainan yang sudah tidak asing lagi bagi semua kalangan mulai dari anak-anak hingga dewasa. Ular tangga adalah permainan yang mudah dimainkan (Septiarti, 2015:4). Permainan yang dilakukan secara berkelompok ini, dapat menjadi alternatif yang menarik minat siswa untuk berlatih menulis melalui sebuah permainan.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, dapat peneliti simpulkan bahwa tujuan penelitian ini adalah 1) men-deskripsi profil kalimat sederhana dengan menggunakan EYD pada pembelajaran menulis kalimat sederhana kelas II SD, 2) mendeskripsi penilaian ahli media dan ahli materi terhadap prototype media permainan ular tangga untuk pembelajaran menulis kalimat sederhana sesuai EYD dan tanda baca untuk siswa kelas II SD, dan 3) mendeskripsi uji efektifitas terhadap alat peraga permainan ular tangga untuk pembelajaran menulis kalimat sederhana terbatas pada siswa kelas II B SD Islam Siti Sulaechah 01 Semarang.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifannya (Sugiyono 2013: 407). Dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian yang dikembangkan oleh Borg dan Gall. Berdasarkan pendapat Sugiyono, dirumuskan tahap penelitian yang sesuai dengan kebutuhan peneliti. Tahap penelitian tersebut dikemas dalam tujuh tahapan yaitu, 1) survei pendahuluan, 2) awal pengembangan *prototype*, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi atau perbaikan desain dan produk, 6) uji coba produk, dan 7) revisi produk,

Sumber data dari penelitian untuk mengetahui kebutuhan terhadap media permainan ular tangga menulis kalimat sederhana untuk siswa kelas II SD adalah siswa, guru, dan ahli. Siswa yang menjadi sumber data kebutuhan terhadap *prototype* media permainan ular tangga menulis kalimat sederhana kelas II SD adalah siswa kelas II B SDI Siti Sulaechah 01 Semarang, siswa kelas II A SDN Purwoyoso 03 Semarang,

dan siswa kelas II SD Nurul Islam Purwoyoso Semarang. Dalam penelitian ini, siswa berperan sebagai sumber data tentang kebutuhan media permainan ular tangga menulis kalimat sederhana yang dilakukan dengan mengisi angket kebutuhan, selain itu siswa juga berperan sebagai penilai *prototype* media permainan ular tangga menulis kalimat sederhana yang dilakukan dengan mengisi angket respon siswa.

Guru yang menjadi sumber data dalam penelitian ini adalah guru kelas II B SDI Siti Sulaechah 01 Semarang, guru kelas II A SDN Purwoyoso 03 Semarang, dan guru kelas II SD Nurul Islam Purwoyoso Semarang. Guru berperan sebagai sumber data tentang kebutuhan terhadap media permainan ular tangga menulis kalimat sederhana untuk Kelas II. Tenaga ahli yang menjadi sumber data pada penelitian ini adalah dosen ahli, yang terdiri dari ahli media dan ahli materi. Dosen ahli berperan sebagai sumber data tentang penilaian terhadap produk yang dikembangkan oleh peneliti.

Teknik pengumpulan data berkaitan dengan penelitian ini menggunakan teknik tes dan teknik non tes. Teknik tes digunakan untuk mendapatkan data awal berkaitan dengan hasil belajar KD menulis kalimat sederhana, sementara untuk teknik nontes menggunakan dokumentasi, wawancara dan angket yaitu (1) angket kebutuhan guru dan siswa terhadap media permainan ular tangga menulis kalimat sederhana; (2) angket penilaian uji ahli media dan uji ahli materi.

Analisis data awal mengenai tingkat kebutuhan siswa dan guru terhadap media permainan ular tangga menulis kalimat sederhana untuk kelas II SD dilakukan secara deskriptif berdasarkan angket kebutuhan yang diberikan kepada guru dan siswa.

Analisis data produk digunakan untuk menilai produk oleh validator ahli terhadap kelayakan penggunaan produk. Analisis yang digunakan adalah dengan memberi skor terhadap item-item pertanyaan pada angket yang tersedia. Kemudian skor tersebut

dianalisis dengan kriteria validitas produk secara deskriptif. Akbar (2013:42) mengelompokkan kriteria kevalidan menjadi lima.

Berikut adalah tabel kriteria validitas yang digunakan.

Tabel 1 Kriteria Kelayakan Penggunaan Media Pembelajaran

Kriteria		
No.	Validitas	Tingkat Validitas
1.	168 – 200	sangat valid, atau dapat digunakan tanpa revisi
2.	136 – 167 namun perlu	valid, atau dapat digunakan direvisi kecil
3.	104 – 135	kurang valid, atau disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
4.	72 – 103	tidak valid, atau tidak boleh dipergunakan
5.	40 – 71	sangat tidak valid, atau tidak boleh digunakan

Kemudian untuk mengetahui keefektifan produk, menggunakan validasi *audience* dengan melihat hasil uji kompetensi siswa dalam menulis kalimat sederhana. Uji kompetensi siswa menggambarkan keefektifan penguasaan materi menulis kalimat sederhana yang melalui pembelajaran dengan media ular tangga. Berikut pengelompokan kriteria kevalidan oleh Akbar (2013:42) yang dibagi menjadi lima kategori

Tabel 2 Kriteria Keefektifan Media Pembelajaran

No.	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
1.	81,00 – 100,00	sangat valid, atau dapat digunakan tanpa revisi
2.	61,00 – 80,00	valid, atau dapat digunakan namun perlu direvisi kecil
3.	41,00 – 60,00	kurang valid, atau disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
4.	21,00 – 40,00	tidak valid, atau tidak boleh dipergunakan
5.	0,00 – 20,00	sangat tidak valid, atau tidak boleh digunakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari ketiga responden menyatakan bahwa belum pernah menggunakan media permainan ular tangga dalam pembelajaran. Namun mereka beranggapan bahwa media ular tangga akan efektif apabila digunakan untuk pembelajaran menulis kalimat sederhana. Pada aspek tampilan, ketiga responden menyatakan bahwa bentuk papan permainan ular tangga yang baik adalah berbentuk persegi dengan menggunakan warna cerah. Tema yang digunakan dalam kartu soal adalah berkaitan dengan kegiatan anak. Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga sebaiknya tiap kelompok terdiri dari 6-8 anak.

Tabel 3 Kelayakan Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Menulis Kalimat Sederhana

Validator Ahli	Perolehan Skor				
	Skor 5	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Media	8 x	12 x	0 x	0 x	0 x
Materi	5 x	14 x	1 x	0 x	0 x
Total	13 x	26 x	1 x	0 x	0 x
Total x skor	65	104	3	0	0
Jumlah Akhir	172				

Berdasarkan kriteria kelayakan penggunaan media permainan ular tangga menulis kalimat sederhana pada tabel 1 jumlah akhir 172 termasuk ke dalam kriteria sangat valid, sehingga dapat digunakan tanpa revisi. Namun karena terdapat beberapa saran dari ahli, media permainan ular tangga menulis kalimat sederhana tetap disempurnakan untuk memperoleh hasil yang lebih baik. Untuk menguji keefektifan pembelajaran menulis kalimat sederhana dengan huruf tegak bersambung, peneliti menggunakan media permainan ular tangga menulis kalimat sederhana yang telah dikembangkan.

Berikut adalah langkah-langkah pembelajaran menulis kalimat sederhana dengan menggunakan media permainan ular tangga menulis kalimat sederhana.

- (1) Membentuk kelompok, dengan masing-masing kelompok beranggotakan 5-6 siswa.
- (2) Memberikan seperangkat permainan ular tangga menulis kalimat sederhana kepada masing-masing kelompok.

- (3) Guru bersama siswa mempelajari tata cara penggunaan permainan ular tangga menulis kalimat sederhana.
- (4) Siswa melakukan permainan ular tangga menulis kalimat sederhana sesuai dengan ketentuan waktu yang telah ditetapkan guru.
- (5) Guru bersama siswa melakukan koreksi terhadap jawaban siswa dalam lembar kerja.
- (6) Guru memberikan *reward* kepada siswa dengan poin tertinggi pada masing-masing kelompok.
- (7) Selanjutnya siswa mengerjakan soal evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi menulis kalimat sederhana dengan huruf tegak bersambung.

Hasil penilaian menulis kalimat sederhana dengan huruf tegak bersambung menggunakan media permainan ular tangga menulis kalimat sederhana pada siswa kelas II B SD Islam Siti Sulaechah 01 Semarang menghasilkan rata-rata 78,42. Berikut rincian nilai hasil belajar siswa.

Tabel 4 Hasil Penilaian Uji Efektifitas Menulis Kalimat Sederhana

No.	Rentang Nilai	Frekuensi	Prosentase	Rata-rata
1.	95 – 99	2	6,06	
2.	90 – 94	0	0,00	
3.	85 – 89	3	9,09	78,42
4.	80 – 84	8	24,24	
5.	75 – 79	9	27,27	
6.	70 – 74	11	33,33	
Jumlah		33	100,00	

Dari hasil analisis nilai evaluasi siswa tersebut, semua siswa kelas II termasuk dalam kategori tuntas belajar (100%). Dari hasil pengamatan guru pengampu dan peneliti terhadap pekerjaan siswa, siswa yang memperoleh nilai di bawah 75 masih kurang rapi dalam menuliskan kalimat sederhana dengan huruf tegak bersambung. Dari hasil pengamatan terhadap pekerjaan siswa, siswa telah mampu menerapkan huruf kapital dan tanda baca titik dengan baik. Tingkat keefektifan penggunaan media permainan ular tangga menulis

kalimat sederhana berdasarkan tabel tersebut termasuk kedalam kriteria sangat valid. Hal ini terlihat dari pemerolehan hasil evaluasi siswa terhadap menulis kalimat sederhana dengan huruf tegak bersambung menggunakan media permainan ular tangga menulis kalimat sederhana dengan ketuntasan siswa mencapai 100%.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil penelitian dikemukakan simpulan yang berkaitan dengan pengembangan media permainan ular tangga menulis kalimat sederhana untuk siswa kelas II SD sebagai berikut: (1) Berdasarkan analisis terhadap kebutuhan media permainan ular tangga menulis kalimat sederhana, siswa dan guru membutuhkan media dengan tampilan yang cerah, menarik, dan dapat dibaca dengan jelas serta dilengkapi kartu soal dan kartu kunci jawaban yang disesuaikan dengan bahasa siswa bertema kegiatan siswa; (2) Penilaian oleh ahli terhadap pengembangan media permainan ular tangga menulis kalimat sederhana adalah 172 termasuk ke dalam kriteria sangat valid, kemudian saran yang diberikan oleh ahli media dan materi adalah ukuran dadu diperbesar, ukuran huruf pada kartu kunci jawaban diperbesar, dan warna pada kartu lebih baik bervariasi; (3) Uji efektifitas penggunaan media permainan ular tangga menulis kalimat sederhana memperoleh hasil rata-rata 78,42 dan semua siswa mendapatkan nilai di atas KKM yaitu 65. Tingkat keefektifan penggunaan media permainan ular tangga menulis kalimat sederhana termasuk kedalam kriteria sangat valid karena ketuntasan belajar siswa mencapai 100%.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada: 1) orang tua saya, ibu Solikah dan bapak Agus Chamid yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan moral serta material sehingga terselesainya artikel ini, 2) Ibu Nugraheti Sismulyasih Sb. dan bapak Sukarir Nuryanto selaku pembimbing I dan II serta ibu Sumilah selaku dosen penguji yang telah memberikan bimbingan dalam penyusunan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Basori. 2014. Peningkatan Kemampuan Menulis Permulaan Menggunakan Teknik Kata Lembaga pada Siswa Kelas II SD Negeri Janti Kecamatan Slahung Kabupaten Ponorogo. *NOSI*. Volume 2. Nomor 4.
- Santosa, P., Yusi Rosdiana, Suratinah, Teguh Prakoso, Zuleha, Edi Sugito, Sutejo. 2011. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Septiarti Y. 2015. Pengembangan Ular Tangga Tema Hewan di Lingkungan Sekitar untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Skripsi*. Volume 04. Nomor 07.
- Solchan, T.W, Yetty Mulyati, M. Syarif, Mohammad Yunus, Endang Werdiningsih, B. Esti Pramuki. 2011. *Pendidikan Bahasa Indonesia di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Wardani, I.G.A.K., Udin S. Winataputra, Siti Julaeha, Andayani, Ngadi, Marsinah, Etty K., Teguh P., Della R.J., dan Pratisto. 2010. *Perspektif Pendidikan SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

