



PENGEMBANGAN MEDIA KUBUS TULIS HURUF PINTAR UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS PERMULAAN

Desi Nur Amalia[✉], Nugraheti Sismulyasih Sb

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

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima **April 2023**
Disetujui **Mei 2023**
Dipublikasi **Juni 2023**

Keywords:
Kuis Hunter, Learning media, Writing skill

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan menulis permulaan di SD Negeri 01 Panunggalan Kabupaten Grobogan. Hal tersebut dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang masih sederhana seperti gambar dan video yang didapatkan melalui internet tanpa dimodifikasi sesuai karakteristik siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, mendeskripsikan hasil kelayakan, dan menguji keefektifan media kubus tulis huruf pintar yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis permulaan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan jenis ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah 28 siswa kelas 1. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes berupa *pretest* dan *posttest* dan teknik non-tes berupa angket, wawancara, dan studi dokumentasi. Teknik analisis datanya adalah analisis data produk, analisis data awal, dan analisis data akhir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Peneliti berhasil mengembangkan media kubus tulis huruf pintar dan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran karena memperoleh persentase kelayakan media sebesar 94% dan persentase kelayakan materi sebesar 95%, serta angket kebutuhan guru memperoleh persentase 97% dan angket kebutuhan siswanya 95%. Keefektifan media kubus tulis huruf pintar ditunjukkan melalui hasil perhitungan uji t yang memperoleh nilai t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} yaitu 9,536 lebih kecil dari 1,703 dan peningkatan rata-rata ($N-gain$) data *pretest* dan *posttest* sebesar 0,62 dengan kriteria sedang. Simpulan penelitian ini adalah media kubus tulis huruf pintar sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dan efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis permulaan

Abstract

This research was motivated by the low initial writing skills at elementary school Panunggalan 01, Grobogan Regency. This is because of the use of simple learning media such as images and videos obtained through the internet without being modified according to the characteristics of elementary school students. This study aims to develop, describe the feasibility results, and test the effectiveness of smart letter writing cube media used to improve the initial writing skills of first grade students. This research is a development research with the type of ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). The subjects of this study were 28 first grade students. The data collection techniques used are test techniques in the form of *pretest* and *posttest* and non-test techniques in the form of questionnaires, interviews, and documentation studies. The data analysis techniques are product data analysis techniques, initial data analysis, and final data analysis. The results showed that researchers succeeded in developing smart letter writing cube media and were declared suitable for use as learning media because they obtained a percentage of media feasibility of 94% and a percentage of material feasibility of 95%, and teacher needs questionnaires obtained a percentage of 97% and student needs questionnaires of 95%. The effectiveness of the smart letter writing cube media is shown through the calculation results of the t -test which obtained a t_{count} value smaller than t_{table} which is 9.536 smaller than 1.703 and an average increase ($N-gain$) of *pretest* and *posttest* data of 0.62 with moderate criteria. This research concludes that the smart letter writing cube media is very feasible to be used as a learning medium and is effective for improving initial writing skills.

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik (Ayu, 2019:29). Adapun dalam interaksi tersebut, pendidik dan peserta didik dituntut untuk mampu berkomunikasi dengan baik sehingga materi yang dipelajari dapat tersampaikan (Sabarua, 2019:83). Salah satu alat untuk berkomunikasi adalah kemampuan berbahasa (Sa'ida, 2018:17). Hal tersebut sejalan dengan adanya mata pelajaran bahasa Indonesia yang menjadi mata pelajaran wajib di Sekolah Dasar sebagaimana yang tercantum dalam Kepmendikbudistek Nomor 56/M Tahun 2022 yang menyatakan bahwa terdapat delapan mata pelajaran untuk fase A di Sekolah Dasar yang terdiri dari Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, Pendidikan Pancasila, Bahasa Indonesia, Matematika, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Seni dan Budaya, Bahasa Inggris, dan Muatan Lokal. Salah satu mata pelajaran yang penting untuk dipelajari adalah mata pelajaran bahasa Indonesia.

Mata pelajaran bahasa Indonesia berperan penting dalam kegiatan belajar mengajar di semua mata pelajaran karena melalui mata pelajaran bahasa Indonesia diajarkan berbagai keterampilan seperti membaca, menulis, menyimak, dan berbicara (Putri Ningrat dkk., 2018:258). Keterampilan berbahasa yang penting untuk dikuasai siswa salah satunya adalah keterampilan menulis sebagaimana yang tercantum dalam Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 yang menyatakan bahwa menulis merupakan salah satu aspek keterampilan dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang harus dikuasai oleh siswa di Sekolah Dasar. Keterampilan menulis di sekolah dasar kelas rendah disebut dengan menulis permulaan (Ningsih, 2019:39).

Menulis permulaan merupakan kegiatan/kemampuan menggambar/melukis simbol bunyi bahasa ke dalam simbol-simbol tulis sesuai dengan konvensi sistem tanda yang digunakan oleh suatu masyarakat pemakai bahasa (Hilmawan, Darmawan, & Julianti, 2022:243). Keterampilan menulis permulaan di sekolah dasar penting untuk dikuasai setiap siswa, karena penguasaan siswa terhadap berbagai teknik menulis berpengaruh sangat besar terhadap perkembangan kemampuan yang lain (Suastika, 2019:60). Meskipun keterampilan menulis permulaan berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan yang lain, banyak siswa Sekolah Dasar yang belum menguasai keterampilan menulis permulaan.

Penelitian yang dilakukan oleh Fadila Widiasari Putri, Tatat Hartati, & Effy Mulyasari (2019:322) yang menyatakan bahwa siswa kelas I di salah satu Sekolah Dasar di Bandung mengalami permasalahan menulis permulaan berupa kesalahan penulisan huruf dalam kata dan banyaknya huruf

yang hilang dalam menulis sebuah kata sehingga merubah makna kata yang ditulis. Rinja Efendi (2018:277) dalam penelitiannya juga menyatakan bahwa di kelas IA SDN 183 Pekanbaru terdapat permasalahan dalam pembelajaran menulis permulaan yang salah satunya merupakan permasalahan merangkai suku kata menjadi kata-kata bermakna, seperti pada kata: bu/ku yang ditulis salah oleh siswa, yaitu menjadi bu/du atau ku/yu.

Hal tersebut sejalan dengan hasil wawancara yang dilakukan penulis dengan guru kelas 1 SD Negeri 01 Panunggalan Kabupaten Grobogan, siswa kesulitan dalam hal menulis permulaan. Kesulitan tersebut berupa kesulitan mengenal huruf, belum hafal huruf dan penggabungannya, dan cara menulis yang belum benar sehingga belum mampu menulis permulaan dengan baik. Permasalahan tersebut juga dibuktikan dari hasil penilaian harian bahasa Indonesia capaian pembelajaran menulis permulaan, 19 siswa (68%) dari seluruh siswa yang berjumlah 28 siswa belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75 seperti yang telah ditetapkan. Sisanya 9 siswa (32%) dari seluruh siswa yang berjumlah 28 telah melampaui nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75.

Rendahnya hasil belajar menulis permulaan siswa juga dipengaruhi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru kelas. Media pembelajaran yang digunakan di dalam kelas berperan sangat penting dalam pembentukan motivasi belajar siswa (Hae dkk., 2021:1180). Namun pada kenyataannya, media yang merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dimanfaatkan oleh guru sering diabaikan (Rachmadtullah dkk., 2018:2051). Selain itu banyak juga guru yang belum mengetahui variasi media pembelajaran yang ada (Rahim dkk., 2019:134).

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas 1 SD Negeri 01 Panunggalan Kabupaten Grobogan juga menunjukkan hal serupa, guru baru menggunakan media pembelajaran sebatas gambar yang didownload dari internet, video dari youtube, dan kartu huruf yang sudah tersedia tanpa dimodifikasi sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah Sekolah Dasar. Siswa Sekolah Dasar kelas rendah sendiri membutuhkan media pembelajaran yang materinya dapat dipelajari secara konkrit karena anak usia 7 sampai 11 tahun menurut tahap perkembangan Piaget sedang berada dalam tahap perkembangan konkrit yang memiliki ciri-ciri mampu melaksanakan aturan yang jelas dan logis, mampu berpikir logis pada benda-benda konkrit, dan mampu melakukan kegiatan klasifikasi (Ahmad & Mustika, 2021:2009). Salah satu media yang sifatnya konkrit dan dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis permulaan adalah media kubus pintar. Media kubus pintar

adalah media pembelajaran yang memiliki bentuk kubus yang tiap sisinya memiliki warna yang berbeda dan dilengkapi dengan flashcard berwarna (Fitriati & Widodo, 2022:821).

Berdasarkan permasalahan mengenai menulis permulaan dan masih sederhananya media pembelajaran yang digunakan itulah, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbentuk kubus yang bernama media kubus tulis huruf pintar. Media tersebut digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis permulaan siswa kelas 1 semester 1 pada bab 2 dengan capaian pembelajaran menulis permulaan. Capaian pembelajaran tersebut berbunyi siswa mampu menunjukkan keterampilan menulis permulaan (cara memegang alat tulis, jarak mata dengan buku, menebalkan garis/huruf) di atas kertas dan/atau media digital.

Penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Agnes Metyaventin pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Media Kubus Huruf Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Aspek Membaca Permulaan Untuk Siswa Kelas 1 SDN 1 Jingglong Ponorogo”. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media kubus huruf yang dikembangkan efektif digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia aspek membaca permulaan di kelas 1 Sekolah Dasar. Penelitian lain yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh (Deva Sagita, Odien Rosidin, dan Rina Yuliana tahun 2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Android Pada Keterampilan Menulis Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar”. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran puzzle berbasis android layak digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis permulaan peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan, menguji kelayakan, dan menguji keefektifan media kubus tulis huruf pintar untuk meningkatkan keterampilan menulis permulaan siswa kelas I Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahapan dalam penelitian ini terdiri dari lima tahap yaitu (1) *analyze*; (2) *design*; (3) *development*; (4) *implementation*; (5) *evaluation*. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas I SD Negeri 01 Panunggalan Kabupaten Grobogan yang berjumlah 28 siswa. Sejumlah 28 siswa tersebut, diambil 6 siswa dengan teknik *purposive sampling* untuk melaksanakan uji coba skala kecil. Uji coba skala besar dilaksanakan

dengan keseluruhan siswa kelas I yang berjumlah 28. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes (*pretest* dan *posttest*) dan teknik non-tes (angket, wawancara, dokumentasi). Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data produk berupa analisis kelayakan media, dan analisis tanggapan guru dan siswa. Kemudian, untuk menganalisis data *pretest* dan *posttest* dilakukan uji normalitas, uji *paired sample t-test*, dan uji N-gain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Kubus Tulis Huruf Pintar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan

Pengembangan media kubus tulis huruf pintar bermanfaat sebagai alat bantu dalam pembelajaran karena sifatnya yang konkrit dan menarik sehingga sesuai dengan karakteristik siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Sejalan dengan manfaat media pembelajaran yang dikemukakan oleh Arief Sudirman bahwa media pembelajaran dapat dirasakan manfaatnya oleh guru maupun siswa sebagai alat bantu belajar untuk menjadikan bahan pengajaran menjadi lebih konkrit dan menarik (Nurfadhillah dkk., 2021:51). Selain itu, konkretnya media kubus tulis huruf pintar juga didasarkan pada teori *Cone of Experience* tahun 1946 milik Edgar Dale yang menyatakan bahwa manusia mengingat suatu informasi dimulai dari pengalaman paling konkrit hingga pengalaman paling abstrak sehingga dikembangkan media yang sifatnya konkrit salah satunya adalah media kubus tulis huruf pintar.

Pengembangan media kubus tulis huruf pintar didasarkan pada hasil angket kebutuhan guru dan angket kebutuhan siswa yang diisi oleh guru dan siswa kelas 1. Hasil angket tersebut kemudian digunakan untuk membuat prototipe dan desain media kubus tulis huruf pintar. Bahan yang digunakan untuk membuat media kubus tulis huruf Pintar adalah kayu dan stiker yang didesain menggunakan aplikasi canva.

Media kubus tulis huruf pintar dikembangkan untuk keterampilan menulis permulaan di kelas 1 semester 1 Sekolah Dasar tepatnya pada Bab 2 dengan komponen media yang terdiri dari: (1) wadah kubus kecil; (2) tongkat penghubung kubus; (3) kubus gambar; (4) kubus huruf; (5) buku panduan media pembelajaran.



Gambar 1. Tampilan Depan Wadah Kubus Kecil

Tampilan depan wadah kubus kecil terdiri dari logo unnes, nama media, nama pengembang media, dan hiasan-hiasan. Wadah kubus kecil tersebut berukuran 50 cm × 16 cm × 15 cm. Bagian atas dari wadah kubus kecil tersebut terdapat lubang yang digunakan untuk memasukkan tongkat penghubung kubus kecil dengan diameter lubanganya sebesar 1 cm.



Gambar 2. Tampilan Belakang Wadah Kubus Kecil

Tampilan belakang wadah kubus kecil terdiri dari penjelasan mengenai materi menulis permulaan dan langkah-langkah penggunaan media pembelajaran. Materi menulis permulaan yang dijelaskan berupa materi cara memegang pensil, jarak mata dengan buku, dan cara menulis huruf dengan arah yang benar.

Gambar 3. Tampilan Tongkat Penghubung Kubus
Tongkat penghubung kubus terbuat dari kayu dengan ukuran panjang 30 cm dan berdiameter 1 cm.



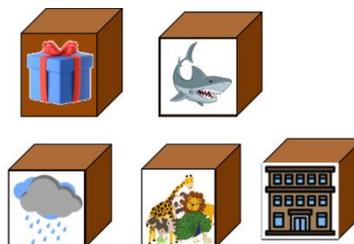
Gambar 4. Tampilan Samping Kanan Wadah Kubus Kecil

Tampilan samping kanan wadah kubus kecil terdiri dari logo unnes, kelas, judul materi, dan hiasan-hiasan. Ukurannya adalah 15 cm × 16 cm.



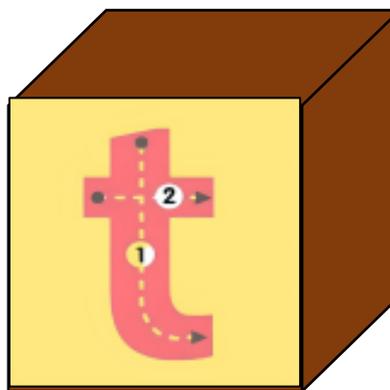
Gambar 5. Tampilan Samping Kiri Wadah Media

Tampilan samping kiri media terdiri dari logo unnes, judul media, nama pengembang media, dan hiasan-hiasan. Ukurannya adalah 15 cm×16cm.



Gambar 6. Tampilan Kubus Gambar

Tampilan kubus gambar terdiri dari gambar-gambar yang digunakan sebagai acuan penulisan kata. Kubus gambar berukuran 5 cm pada tiap sisinya.



Gambar 7. Tampilan Kubus Huruf

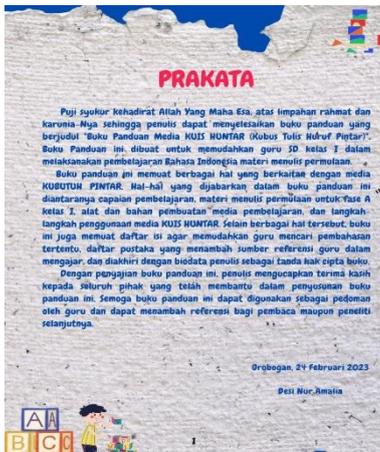
Tampilan kubus huruf terdiri dari huruf-huruf yang diberi nomor dan tanda panah yang menunjukkan arah penulisan huruf.



Gambar 8. Sampul Depan Buku Panduan

Sampul depan buku panduan media pembelajaran tampilannya terdiri dari logo unnes,

judul buku, nama penulis, kelas, mata pelajaran, judul materi, dan hiasan-hiasan. Ukuran buku paduan adalah A5 dengan bahan kertas *ivory*.



Gambar 9. Tampilan Prakata

Tampilan prakata terdiri dari judul prakata, isi prakata, tempat dan tanggal penulisan, dan nama lengkap penulis.



Gambar 10. Tampilan Daftar Isi

Tampilan Daftar isi terdiri dari judul bab dan nomor halaman yang memudahkan pembaca untuk mencari bab yang ingin dibaca. Selain itu juga terdapat nomor halaman dan hiasan-hiasan.



Gambar 11. Tampilan Capaian Pembelajaran

Tampilan capaian pembelajaran terdiri dari bunyi capaian pembelajaran dan hiasan-hiasan. Huruf yang digunakan berjenis chewy pada aplikasi canva. Ukuran huruf pada judul bab adalah 24 dan ukuran huruf pada isi bab adalah 12.



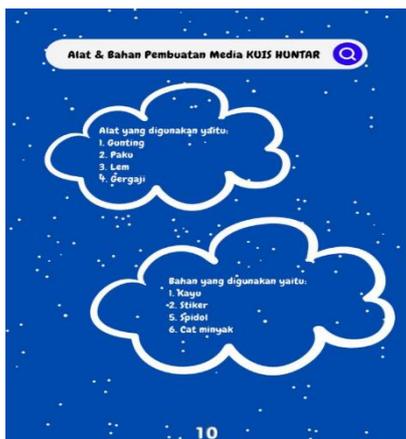
Gambar 12. Tampilan Materi Menulis Permulaan

Tampilan materi menulis permulaan terdiri dari judul materi dan isi materi yang ditulis singkat disertai dengan gambar. Materi yang dijelaskan terdiri dari cara memegang pensil, jarak mata dengan buku, dan cara menulis huruf dengan arah yang benar. Selain itu, tampilan juga dilengkapi dengan hiasan-hiasan yang memperindah tampilan buku panduan media pembelajaran.



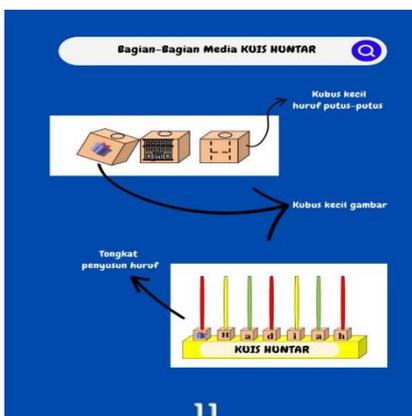
Gambar 13. Tampilan Pengertian Media

Tampilan pengertian media pembelajaran terdiri dari judul bab yaitu pengertian media kubus tulis huruf pintar dan isi bab berupa penjelasan mengenai pengertian media.



Gambar 14. Tampilan Alat & Bahan Pembuatan Media

Tampilan alat & bahan pembuatan media terdiri dari judul bab dan isi bab berupa alat dan bahan yang digunakan untuk pembuatan media.



Gambar 15. Tampilan Bagian-Bagian Media

Tampilan bagian-bagian media terdiri dari judul bab dan gambar bagian-bagian media beserta penjelasannya.



Gambar 16. Tampilan Langkah-Langkah Penggunaan Media

Tampilan langkah-langkah penggunaan media terdiri dari judul bab dan langkah-langkah penggunaan media yang disertai dengan gambar dan tulisan. Langkah-langkah penggunaan media kubus tulis huruf pintar terdiri dari 7 langkah penggunaan.



Gambar 17. Tampilan Daftar Pustaka

Tampilan daftar pustaka terdiri dari judul bab dan daftar pustaka yang terdiri dari sumber buku, blog, dan jurnal.



Gambar 18. Tampilan Biodata Penulis

Tampilan biodata penulis terdiri dari judul bab, foto penulis, dan biodata penulis yang disajikan dalam bentuk paragraf.

Kelayakan Media Kubus Tulis Huruf Pintar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan

Kelayakan media kubus tulis huruf pintar dinilai oleh validator ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Selain itu juga didukung dengan skor penilaian hasil angket tanggapan siswa dan guru kelas I SD Negeri 01 Panunggalan Kabupaten Grobogan. Instrumen yang digunakan untuk mengukur kelayakan media kubus tulis huruf pintar adalah angket kelayakan media, angket kelayakan

materi, angket tanggapan guru, dan angket tanggapan siswa.

1) Penilaian Kelayakan Ahli Media dan Ahli Materi

Media kubus tulis huruf pintar yang telah dikembangkan oleh peneliti dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Para ahli melakukan penilaian validasi berdasarkan angket penilaian yang disusun oleh peneliti. Validator ahli media dalam penelitian ini adalah Dr. Kustiono, M. Pd. dan Validator ahli materinya adalah Dr. Panca Dewi Purwati, M. Pd. Hasil presentase penilaian terdapat pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator Ahli Media dan Materi

No	Aspek Kelayakan	Presentase	Kriteria	Validator
1	Tampilan Media Kuis Hunter	97%	Sangat Layak	Ahli Media
2	Penyajian Media Kuis Hunter	87%	Sangat Layak	Ahli Media
3	Kelayakan Isi	97%	Sangat Layak	Ahli Materi
4	Kelayakan Bahasa	75%	Layak	Ahli Materi
5	Kelayakan Penyajian	100%	Sangat Layak	Ahli Materi
Skor Keseluruhan		97%	Sangat Layak	Ahli Media dan Ahli Materi

Berdasarkan rekapitulasi hasil penilaian produk oleh ahli media dan materi menunjukkan bahwa media kubus tulis huruf pintar sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis permulaan siswa kelas I Sekolah Dasar. Hal tersebut sesuai dengan presentase penilaian dari ahli media sebesar 94% dan presentase penilaian ahli materi sebesar 95% yang artinya produk media pembelajaran yang dikembangkan peneliti berada pada kategori "Sangat Layak". Hasil tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Ismi Fauziah pada tahun 2021 dengan judul penelitian "Pengembangan Media KUBO (Kubus Balok Domino) terhadap Konsep Perkalian Siswa Kelas II Sekolah Dasar". Penelitian tersebut menyatakan bahwa media KUBO (Kubus Balok Domino) memperoleh predikat sangat layak untuk diujicobakan dalam pembelajaran. Hasil validasi ahli medianya memperoleh presentase sebesar 65% dan validasi ahli materi pada media tersebut memperoleh presentase sebesar 67,5%.

2) Angket Tanggapan Guru dan Siswa

Angket tanggapan dibagikan pada guru dan siswa untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap media kubus tulis huruf pintar yang dikembangkan. Hasil dari pengisian angket tanggapan guru dan siswa tersebut dijadikan dasar oleh peneliti untuk melakukan perbaikan pada

media kubus tulis huruf pintar sebelum diujicobakan skala besar.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Angket Kebutuhan Guru dan Siswa

Responden	Presentase	Keterangan
Guru	97%	Sangat layak
Siswa	95%	Sangat layak

Angket tanggapan diperuntukan untuk guru dan 6 siswa kelas I SD Negeri 01 Panunggalan pada uji coba skala kecil. Hasil presentase pada tanggapan guru sebesar 97% dengan kriteria sangat layak dan angket tanggapan siswa memperoleh presentase sebesar 95% dengan kriteria sangat layak. Presentase tersebut menjadikan media kubus tulis huruf pintar yang dikembangkan layak diujicobakan pada uji coba skala besar dengan revisi. Respon positif tanggapan guru dan siswa sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Adila Anti Pradina tahun 2021 dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Media Kubus Berwarna pada Tema 4 Hidup Bersih dan Sehat untuk Kelas II Sekolah Dasar". Penelitian tersebut memperoleh skor respon siswa sebesar 95,5% dengan keterangan sangat menarik dan skor respon guru sebesar 85,7% dengan keterangan sangat layak digunakan. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media berbentuk kubus memperoleh tanggapan yang positif dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Keefektifan Media Kubus Tulis Huruf Pintar untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan

1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas *Shapiro Wilk*.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pre-test	.130	28	.200*	.973	28	.666
Post-test	.168	28	.043	.940	28	.113

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas pada tabel di atas, terlihat bahwa terdapat dua jenis normalitas yaitu *kolmogrov-smirnov* dan *shapiro-wilk*. Penelitian ini menggunakan jenis uji normalitas *shapiro-wilk* dengan nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,666 dan nilai signifikansi *posttest* sebesar 0,113 yang lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 sehingga data *pretest* dan *posttest* dinyatakan berdistribusi normal.

2) Uji Paired Simple T-Test

Uji *paired simple t-test* bertujuan untuk menguji perbedaan rata-rata keterampilan menulis permulaan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media kubus tulis huruf pintar. Data yang diperoleh melalui pengerjaan soal *pretest* dan soal *posttest* dianalisis menggunakan uji t. Uji t dalam penelitian ini diolah datanya menggunakan aplikasi SPSS versi 25. Penarikan kesimpulan diperoleh dengan melihat hasil thitung yang lebih kecil dari ttabel dengan taraf signifikansi 5%. Apabila nilai thitung yang diperoleh lebih kecil dari nilai ttabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima dengan hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah.

- H_0 = rata-rata keterampilan menulis permulaan siswa sebelum menggunakan media kubus tulis huruf pintar tidak lebih rendah dibandingkan rata-rata keterampilan menulis permulaan siswa sesudah menggunakan media kubus tulis huruf pintar
- H_a = rata-rata keterampilan menulis permulaan siswa sebelum menggunakan media kubus tulis huruf pintar lebih rendah dibandingkan rata-rata keterampilan menulis permulaan siswa sesudah menggunakan media kubus tulis huruf pintar.

Tabel 4. Hasil Uji Paired Simple T-test

Paired Samples Test							
Paired Differences							
	Mean	Std. Deviation	95% Confidence Interval of the Difference		T	Df	Sig. (2-tailed)
			Lower	Upper			
Pre-test - Post-test	23.57143	13.07933	2.47176	28.64980	-9.536	2	.000

Berdasarkan tabel hasil uji *paired simple t-test* terlihat bahwa nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $9,536 < 1,703$ pada taraf signifikansi 5%. Nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ tersebut menjadikan H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga, rata-rata keterampilan menulis permulaan siswa sebelum menggunakan media kubus tulis huruf pintar lebih rendah dibandingkan rata-rata keterampilan menulis permulaan siswa sesudah menggunakan media kubus tulis huruf pintar.

3) Uji N-Gain

Uji N-gain dilakukan untuk mengetahui peningkatan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dilaksanakan pada saat uji coba skala besar.

Tabel 5. Hasil Uji N-gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	27	.00	.88	.6239	.19342
Ngain_Persen	27	.00	87.50	62.391	19.34176
				5	

Berdasarkan tabel hasil uji N-gain menunjukkan bahwa keterampilan menulis permulaan siswa kelas I SD Negeri 01 Panunggalan Kabupaten Grobogan menggunakan media kubus tulis huruf pintar dengan jumlah 28 siswa mengalami peningkatan sebesar 0,62 dengan kategori sedang. Selisih rata-rata *pretest* dan *posttest* adalah 23,57.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kubus tulis huruf pintar efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis permulaan siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia SD Kelas I, sehingga dapat dijadikan alternatif dalam memilih media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Wayan Subadre pada Tahun 2021 dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Media Kubus Ajaib menggunakan Grafik 3D GeoGebra untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Siswa". Penelitian tersebut memperoleh nilai rata-rata pada *pretest* sebesar 62,17 dan nilai rata-rata pada *posttest* sebesar 71,33 dengan selisih 9,16. Hal tersebut membuktikan bahwa nilai *pretest* lebih rendah dari nilai *posttest* sehingga media yang digunakan efektif untuk pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) media kubus tulis huruf pintar berhasil dikembangkan dengan 5 langkah pengembangan ADDIE yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation* yang pendesainannya didasarkan pada angket kebutuhan guru dan siswa; (2) media kubus tulis huruf pintar sangat layak untuk digunakan berdasarkan penilaian oleh validator ahli media dengan presentase 94%, penilaian oleh validator ahli materi dengan presentase 95%, angket tanggapan guru dengan presentase 97%, dan angket tanggapan siswa dengan presentase 95%; (3) penggunaan media kubus tulis huruf pintar efektif digunakan sebagai media, ditunjukkan dengan uji t diperoleh thitung sebesar 9,536 lebih kecil dari ttabel sebesar 1,703 sehingga H_0 ditolak, dan hasil uji N-gain penggunaan media kubus tulis huruf pintar

menunjukkan peningkatan keterampilan dengan rata-rata sebesar 0,62 dengan kriteria sedang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, F., & Mustika, D. (2021). Problematika Guru Dalam Menerapkan Media pada Pembelajaran Kelas Rendah Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2008–2014. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1056>
- Ayu, P. E. S. (2019). *Pentingnya Pemahaman Bahasa Tubuh Bagi Para Guru Pendidikan Anak Usia Dini*. 3(2).
- Fitriati, A., & Widodo, M. (2022). Kelayakan Media Colored Smart Cube Untuk Menstimulasi Pengenalan Warna Di Kelompok A Tk Bunga Bangsa Mojodadi. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(9), 820–827. <https://doi.org/10.36418/japendi.v3i9.1165>
- Hae, Y., Tantu, Y. R. P., & Widiastuti, W. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Visual Dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1177–1184. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.522>
- Nurfadhillah, S., Unzhilaika, U., Rachma, S. N., & Nazifah, I. (2021). *Pengembangan Media Audio-Visual Berbasis Powerpoint (Ppt) Matematika Kelas Vi Di Sdn Kampung Bambu*. 3.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. 2016. Jakarta.
- Putri Ningrat, S., Tegeh, I. M., & Sumantri, M. (2018). Kontribusi Gaya Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 257. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i3.16140>
- Rachmadtullah, R., Ms, Z., & Syarif Sumantri, M. (2018). Development of computer-based interactive multimedia: Study on learning in elementary education. *International Journal of Engineering & Technology*, 7(4), 2035. <https://doi.org/10.14419/ijet.v7i4.16384>
- Rahim, F. R., Suherman, D. S., & Murtiani, M. (2019). Analisis Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Eksakta Pendidikan (JEP)*, 3(2), 133. <https://doi.org/10.24036/jep/vol3-iss2/367>
- Sabarua, J. O. (2019). *Eufemisme Sebagai Alternatif Kesantunan Berbahasa Dalam Interaksi Pembelajaran Di Kelas*. 6.
- Sa'ida, N. (2018). Bahasa Sebagai Salah Satu Sistem Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 16. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1937>
- Suastika, N. S. (2019). Problematika Pembelajaran Membaca Dan Menulis Permulaan Di Sekolah Dasar. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 57. <https://doi.org/10.25078/aw.v3i1.905>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003. Jakarta.