

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU PENGGUNAAN HURUF KAPITAL PADA KELAS II SD SE-GUGUS UMBULHARJO**

### ***DEVELOPEMENT OF LEARNING CARD MEDIA CAPITAL LETTERS AT THE ELEMENTARY SCHOOL 2<sup>nd</sup> GRADE IN CLASTER UMBULHARJO***

Oleh: Maharani Dwi Saptiana, UNY

[Maharanidwisaptiana@gmail.com](mailto:Maharanidwisaptiana@gmail.com)

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk (1) menghasilkan media kartu penggunaan huruf kapital, (2) menghasilkan tingkat validitas dan kualitas media kartu penggunaan huruf kapital untuk digunakan pada pembelajaran di kelas II SD. Penelitian ini, menggunakan model pengembangan dari Borg & Gall meliputi tujuh langkah prosedur, yaitu penelitian dan pengumpulan data awal, perencanaan, pengembangan bentuk awal produk, ujicoba lapangan awal, revisi produk, Ujicoba lapangan utama, dan penyempurnaan produk akhir. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu penggunaan huruf kapital layak digunakan dan memiliki tingkat validitas dan kualitas yang tinggi pada kelas II sekolah dasar.

Kata kunci: media kartu, penggunaan huruf kapital, Kelas II SD

#### **Abstract**

*This research has aim to (1) develop card media for the use of capital letter, (2) to know the feasibility and quality learning card media in the use of capital letters. This research used development model from Borg and Gall included seven steps procedure, and they were, research and collected data, planned, development of the began product, the began field trial, product revision, the main field trial, and the last improvement product. Data collection technique by interviewed, observation, and questionnaire. This research result showed that card media for the used of capital letters material is suitable to be used of 2<sup>nd</sup> grades student.*

*Keywords: card media, the use of capital letters, 2<sup>nd</sup> grade of elementary school*

#### **PENDAHULUAN**

Pendidikan tidak akan pernah lepas dari kehidupan manusia mulai dari kanak-kanak hingga dewasa. Suatu bangsa dikatakan maju apabila melahirkan generasi yang berguna bagi nusa, bangsa, dan negara.

Segala potensi yang ada dalam diri anak akan berkembang jika didukung oleh lingkungan peserta didik, yaitu lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat. Anak akan mulai belajar mengenai bahasa dari lingkungan terdekatnya. Melalui uraian

kata demi kata, anak akan mulai menirukan hingga membentuk suatu kalimat. Hal tersebut diperkuat oleh Mustadi (2009: 5) mengatakan bahwa kemampuan bahasa seseorang diawali dengan pengenalan bunyi suara, bangun, dan juga lingkungan sekitarr yang akan membangun kemampuan bahasa seseorang dalam rangka menumbuhkan konsepmental pada diri mereka.

Keterampilan bahasa Indonesia erat kaitannya dengan empat aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa. Empat keterampilan

berbahasa terdiri dari keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis yang saling berkaitan satu sama lain. Menurut Dawsan et al (Tarigan, 2008: 1) mengatakan bahwa dalam keterampilan berbahasa baik menyimak, berbicara, membaca, dan menulis memiliki keterkaitan satu sama lain. Sejalan dengan teori tersebut, Mustadi (2013: 360) mengatakan bahwa pembelajaran bahasa erat kaitannya dengan keterampilan berbahasa yaitu kemampuan mendengar, berkomunikasi, menulis, dan membaca. Perkembangan bahasa siswa, akan berkembang seiring dengan perkembangan intelektual anak, dan akan berkembang jika mendapat bantuan positif dari lingkungan sekitarnya.

Pada proses pembelajaran di bangku sekolah, lebih baik jika guru tidak hanya menyampaikan teori saja, namun diimbangi juga dengan praktik. Siswa akan lebih mudah memahami jika melakukan secara langsung daripada hanya mendengarkan ilmu yang disampaikan oleh guru sehingga tujuan pembelajaran bahasa Indonesia akan tercapai. Astuti & Mustadi (2014: 251) mengatakan bahwa dalam pembelajaran bahasa Indonesia guru lebih menekankan pada aspek pengetahuan mengenai kaidah bahasa dan kurang diimbangi dengan melatih keterampilan berbahasa untuk berkomunikasi. Guru hendaknya bertindak sebagai fasilitator dalam membimbing siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Zubaidah (2004: 472) yang mengatakan bahwa guru hendaknya bertindak sebagai model yang dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak. Sejalan dengan uraian di

atas, Marzano et al dalam Abbas (2006: 1) mengatakan bahwa proses pembelajaran menekankan pada perubahan yaitu siswa mampu berpikir kritis, mampu memecahkan masalah, mampu melakukan kolaborasi, memiliki pengetahuan dan keterampilan, serta mampu mengelola diri. Dalam penelitian ini, diambil salah satu keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menulis permulaan. Sesuai dengan teori Mustadi & Purnanto (2016: 106) yang mengatakan bahwa pembelajaran menulis permulaan lebih diorientasikan pada kemampuan yang bersifat mekanik. Anak-anak dilatih untuk dapat menuliskan lambang-lambang tulis yang jika dirangkaikan dalam sebuah struktur maka lambang itu akan menjadi bermakna.

Berdasarkan observasi pada tanggal 19 November 2018 sampai dengan 27 November 2018 di 4 sekolah dasar kelas II yang berada di Gugus Umbulharjo diperoleh beberapa fenomena yaitu guru menggunakan media pembelajaran kartu huruf dalam mengenalkan materi huruf kapital, namun media tersebut masih belum dapat membuat siswa paham dengan materi huruf kapital. Hal ini dikarenakan media kartu huruf hanya disampaikan guru di depan kelas, sehingga siswa tidak dapat melakukannya secara langsung atau media belum dapat digunakan siswa untuk belajar secara mandiri. Penyampaian media yang dilakukan guru di depan kelas, juga menyebabkan siswa yang duduk di belakang tidak dapat menjangkaunya, karena keterbatasan indera penglihatan. Siswa menjadi kurang dapat fokus dengan media, karena ukuran

kartu yang tidak terlalu besar. Selain itu, media yang ada belum sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, yaitu suka bermain. Siswa terlihat kurang termotivasi untuk menyimak materi yang disampaikan oleh guru. Materi yang ada dalam media kartu huruf juga masih terbatas yaitu hanya pengenalan huruf kapital dan huruf kecil saja.

Penilaian yang dilakukan guru pada materi kaidah penggunaan huruf kapital, di-peroleh bahwa 15 siswa dari 23 siswa keseluruhan mendapat nilai yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Adapun KKM yang harus dicapai oleh siswa pada tahun ajaran 2018/2019 yaitu sebesar 75. Jika dipersentase hasil nilai pada materi penggunaan huruf kapital siswa kelas II SD pada salah satu sekolah di Gugus Umbulharjo yaitu SD Negeri Golo Yogyakarta terdapat 35% siswa mendapat nilai di atas KKM yang menandakan siswa sudah memahami materi, 65% siswa masih mendapat nilai di bawah KKM yang menandakan siswa masih kesulitan dalam menggunakan kaidah tersebut.

Siswa kurang tertarik dengan proses pembelajaran, dikarenakan media yang digunakan oleh guru tidak dapat digunakan oleh siswa secara langsung, seperti bermain sambil belajar. Media tersebut hanya dapat digunakan untuk menjelaskan materi saja, tanpa adanya unsur permainan di dalamnya. Menurut Smaldino (2011: 7) manfaat dari media adalah untuk memudahkan komunikasi dari belajar. Selanjutnya, Sanjaya (2006: 171- 172) mengatakan bahwa ada beberapa manfaat media pembelajaran antara lain: (1) media dapat mengatasi

batas ruang kelas, (2) media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa, (3) media dapat menciptakan interaksi secara langsung antara siswa dengan lingkungan, (4) media dapat menyeragamkan pengamatan antara siswa satu dengan siswa lainnya, media dapat menanamkan konsep secara nyata dan tepat, (5) media dapat memotivasi siswa sehingga bersemangat untuk belajar, dan (6) media dapat memberi pengalaman kepada siswa secara menyeluruh dari hal yang konkret sampai yang abstrak.

Media seharusnya dikemas sesuai dengan karakteristik siswa kelas II SD yang senang bermain dan berkelompok. Seperti yang dikemukakan oleh Sumantri (2015: 154-155) karakteristik siswa kelas II yaitu senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang melakukan secara langsung. Oleh karenanya, guru membutuhkan media visual yang inovatif dan dapat memotivasi siswa untuk memahami materi kaidah penggunaan huruf kapital dan siswa dapat melakukannya secara langsung, sehingga dapat tercipta suasana pembelajaran yang berbeda di kelas, seperti bermain sambil belajar.

Menciptakan suatu media pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dengan permainan, namun secara tidak langsung siswa juga belajar. Menurut Sagita (2018: 76) mengatakan media yang dianggap paling cocok untuk siswa dalam menyusun kalimat/kata menggunakan kartu huruf/kartu kata. Selain itu, juga diperlukan gambar-gambar benda yang dapat membantu daya pikir anak dalam

membaca dengan melihat dalam gambar. Teori tersebut relevan dengan penelitian Heni Oktina, Riswanti Rini, Asih Budi Kurniawan dalam permainan kartu untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan dan huruf anak, hasil penelitian diperoleh bahwa terdapat pengaruh positif pada permainan kartu angka dan huruf terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan dan huruf.

Berdasarkan masalah dan kebutuhan siswa kelas II SD se- Gugus Umbulharjo, peneliti terdorong untuk mengembangkan media pembelajaran visual untuk materi penggunaan Huruf Kapital melalui pengembangan media Kartu untuk kelas II SD se- Gugus Umbulharjo Yogyakarta. Media tersebut berisi gambar dan kalimat yang disusun menurut kaidah penggunaan huruf kapital yang akan memudahkan siswa dalam menggunakan huruf kapital. Menurut Sadiman, et al (2011: 29-31) mengungkapkan media kartu mempunyai beberapa kelebihan. Kelebihan media kartu pintar antara lain: 1) sifatnya konkret, lebih realistik menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata, 2) dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, 3) dapat memperjelas suatu masalah, 4) harganya terjangkau, mudah diperoleh dan digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian yang digunakan dalam pengembangan Kartu Permainan untuk SD kelas II adalah penelitian dan pengembangan (*research and development/R&D*). Borg & Gall (1983: 567)

mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan pendidikan adalah model pembangunan berbasis industri dimana temuan penelitian yang digunakan untuk merancang produk baru dan prosedur.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di empat sekolah dasar kelas II yaitu SD Negeri Golo Yogyakarta, SD Negeri Pandeyan, SD Muhammadiyah Pakel, dan SDIT Al-Khairaat. Pelaksanaan penelitian yaitu pada tanggal 12 Maret 2019, 13 Maret 2019, 19 Maret 2019, dan 20 Maret 2019.

### **Target/Subjek Penelitian**

Target/subjek pada penelitian adalah ahli materi serta ahli media yang akan melakukan validasi terhadap media penggunaan huruf kapital, siswa kelas II (SD Al-khairaat, SD Muhammadiyah Pakel, SD N Golo, SD N Pandeyan) yang dari masing-masing sekolah akan diambil 12 siswa, dan masing-masing guru kelas II.

### **Prosedur**

Pengembangan Kartu Penggunaan Huruf Kapital ini menggunakan langkah-langkah pengembangan yang dirumuskan oleh Borg and Gall (1983: 775) dan, peneliti hanya melakukan 7 langkah penelitian. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan kemampuan, waktu, dan biaya yang menjadi kendala. Langkah- langkah penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut.

#### **1. Penelitian dan Pengumpulan Data Awal (*research and information collecting*)**

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi permasalahan yang ada dalam proses belajar

mengajar di SD Se- Gugus Umbulharjo Yogyakarta dengan menggunakan metode wawancara dan observasi di beberapa SD se- Gugus Umbulharjo pada tanggal 19 dan 20 November. Beberapa aspek yang digali untuk menemukan data awal adalah kendala yang dialami siswa, media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, dan bagaimana proses pembelajaran berlangsung.

## 2. Perencanaan

Tahap ini dilakukan untuk mempersiapkan pengembangan media kartu penggunaan huruf kapital.

Berikut adalah tahap perencanaan pengembangan media.

a. Melakukan FGD dengan guru kelas II se- Gugus Umbulharjo serta teman sejawat. Dalam forum tersebut, diperoleh hasil sebagai berikut.

- 1) Menentukan tujuan pembelajaran
- 2) Pembuatan desain awal Kartu Pintar Penggunaan Huruf Kapital yang disesuaikan dengan pembelajaran kelas II.
- 3) Mengumpulkan materi yang akan dimuat dalam media kartu pintar.

3. Pengembangan Bentuk Awal Produk (*develop preliminary form of product*)

- a. Menyusun kisi-kisi dan membuat instrumen penilaian kartu pintar penggunaan huruf kapital.
- b. Melakukan validasi instrumen kepada dosen ahli.
- c. Membuat prototype kartu pintar penggunaan huruf kapital.

4. Uji Coba Lapangan Awal (*preliminary field testing*)

Peneliti akan melakukan uji coba lapangan awal dengan subjek sejumlah 4 orang siswa dan guru kelas II di SD Al-khairaat, SD Muhammadiyah Pakel, SD N Golo, SD N Pandeyan. Pengambilan sampel dilakukan secara Acak.

5. Revisi Produk (*main product revision*)

Setelah peneliti mendapatkan respon dari tahap uji coba awal, selanjutnya peneliti mengambil respon dari angket yang telah diisi oleh guru dan siswa. Setelah mendapat masukan dari guru ataupun siswa, maka peneliti melakukan perbaikan media.

6. Uji Coba Lapangan Utama (*main field testing*)

Peneliti melakukan uji coba lapangan kepada subjek penelitian yaitu 12 siswa pada masing-masing sekolah dan guru kelas II di SD Al-khairaat, SD Muhammadiyah Pakel, SD N Golo, SD N Pandeyan. SD se-Gugus Umbulharjo.

7. Penyempurnaan produk akhir

Berdasarkan hasil uji coba lapangan dan analisis data yang diperoleh dari skala penilaian ahli materi dan ahli media, serta dari hasil respon siswa dan guru, maka dilakukan perbaikan media kartu penggunaan huruf kapital agar mendapatkan media kartu penggunaan huruf kapital yang layak digunakan untuk pembelajaran di kelas II SD.

## **Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari respon siswa terhadap penggunaan kartu penggunaan huruf kapital. Sedangkan data

kuantitatif diperoleh dengan cara menghitung rata-rata skor dari setiap kriteria yang dibandingkan dengan skor ideal untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Adapun instrumen pengumpulan data yaitu lembar observasi dengan catatan anecdote, daftar wawancara semi terstruktur guru dan siswa, skala penilaian ahli materi dan media, angket respon siswa dan guru mengenai produk.

### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data yang dianalisis menggunakan skala likert yaitu data kelayakan media dari ahli media dan materi, serta data respon guru. Langkah analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut.

Data kuesioner yang ada dianalisis dengan menghitung rata-rata skor (X) pada tiap-tiap aspek. Mencari skor (X) dapat dilakukan dengan menggunakan rumus rata-rata:

1. Menghitung skor total rata-rata setiap komponen menggunakan rumus

$$X = \frac{\sum X}{n}$$

2. Mengubah skor rata-rata menjadi bentuk kualitatif.

Pengubahan skor menjadi skala lima mengacu pada pengkategorisasian menurut Eko P Widyoko (2010: 238).

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus tersebut, didapatkan kategori media kartu untuk materi penggunaan huruf kapital yang telah dikembangkan dari semua aspek dan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran apabila hasil

keseluruhan penilaian mendapat kategori media yang “tinggi”.

Kartu juga dinilai oleh siswa. Pada perhitungan instrumen siswa menggunakan skala guttman dan dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\text{Jumlah penilaian seluruh siswa}}{\text{penilaian sempurna}} \times 100\%$$

Dari hasil perhitungan tersebut sehingga dapat diketahui kategori respon siswa terhadap kartu pintar dikatakan “layak digunakan” jika persentase skor mendapat kategori “tinggi”.

### Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran kartu penggunaan huruf kapital di kelas II sekolah dasar ini didasarkan pada model Borg dan Gall. Langkah-langkah pengembangan ini hanya sampai pada langkah ke tujuh yaitu penyempurnaan produk akhir, hal ini dilakukan karena keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya peneliti untuk melakukan langkah ke delapan yaitu uji pelaksanaan lapangan (operasional field testing) pada model Borg & Gall.

Pengembangan media kartu penggunaan huruf kapital di SD N Golo, SD N Pandeyan, SD Muhammadiyah Pakel, dan SDIT Al-Khairaat melalui observasi serta wawancara. Tahap selanjutnya adalah perencanaan yang dilakukan dengan melakukan FGD (Forum Group Discussion) dengan guru kelas II se-Gugus Umbulharjo serta teman sejawat, menentukan indikator dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan dengan Kartu Penggunaan Huruf Kapital berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diambil, menentukan

desain awal kartu penggunaan huruf kapital, serta mengumpulkan materi yang akan dimuat dalam Kartu Penggunaan Huruf Kapital. Tahap ketiga yaitu pengembangan bentuk awal produk dengan menekankan pada prinsip media visual yaitu kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, warna, garis, dan kemenarikan. Pada tahap ini juga dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media.

Hasil uji validasi yang dilakukan oleh dosen ahli materi meliputi aspek materi, penyajian materi, dan kemenarikan. Secara umum, materi dalam kartu sudah sesuai dan baik. Hasil penilaian dari dosen validator materi diperoleh rata-rata skor 4,675 dan termasuk kriteria sangat tinggi.

Hasil uji validasi media yang dilakukan oleh dosen ahli media meliputi tujuan dan karakteristik, segi fisik, penggunaan, warna, tulisan, dan gambar. Hasil dari validasi pertama mendapat rata-rata skor 3,52 dan masuk dalam kategori “tinggi”. Tahap uji validasi kedua diperoleh rata-rata skor 3,75 dan masuk ke dalam kriteria “tinggi”. Tahap uji validasi ketiga, mendapat rata-rata skor 4,19 dengan kriteria “sangat tinggi”. Berikut ini adalah tampilan dari media kartu pintar untuk materi penggunaan huruf kapital setelah melalui proses validasi ahli materi dan ahli media.

#### 1. Kartu

Kartu berukuran 9cm x 15 cm yang disesuaikan dengan siswa kelas II SD, sehingga siswa tidak kesulitan dalam memegangnya. Kartu dicetak menggunakan kertas jenis ivory 230, sehingga tidak

terlalu tipis dan mudah robek. Tulisan yang dibuat, menggunakan geoslab dengan ukuran 25pt. Sesuai dengan Arsyad (2016: 115) *flash card* atau media kartu adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Flash card biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Berikut contoh media kartu pintar disajikan pada gambar 1. Berikut contoh media kartu pintar disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Media kartu

#### 2. Buku panduan guru dan siswa

Buku panduan ini berisi panduan atau tata cara menggunakan media kartu pintar. Untuk buku panduan guru, dilengkapi dengan kunci jawaban. Buku panduan ini, dibuat dengan ukuran A4. Berikut contoh buku panduan kartu penggunaan huruf kapital disajikan pada gambar 2.



Gambar 2. Buku Panduan Siswa dan Guru

Setelah tahap uji validasi ahli dilanjutkan dengan tahap uji coba lapangan, tahap ini dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan utama. Tahap uji coba lapangan awal melibatkan 4 siswa dan 4 guru pada empat sekolah dasar di Gugus Umbulharjo dan diperoleh hasil persen-tase skor 99,22% memiliki tingkat validitas dan kualitas “sangat tinggi” untuk hasil respon siswa, dan rata-rata skor respon guru yaitu 4,55 dengan tingkat validitas dan kualitas sangat “tinggi”. Tahap uji coba lapangan utama melibatkan 12 siswa pada empat sekolah dasar di Gugus Umbulharjo dan memperoleh hasil 97,91% untuk respon siswa dengan kriteria “sangat tinggi”, dan rata-rata skor 4,47 dengan tingkat validitas dan kualitas “sangat tinggi” untuk respon guru.

### **Pembahasan**

Kartu Penggunaan Huruf Kapital memiliki beberapa kelebihan yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kaidah penggunaan huruf kapital. Beberapa kelebihan media kartu pintar, yaitu: (1) kartu bersifat konkret (nyata) sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas II SD yang masih dalam tahap perkembangan operasional konkret sehingga dapat membangun konsep secara permanen, (2) menambah kosakata siswa karena dilengkapi dengan contoh kalimat, (3) Praktis dalam membuat dan menggunakan, dan (4) mudah diingat karena dilengkapi dengan gambar yang menarik.

Media kartu penggunaan huruf kapital dinyatakan layak diujicobakan setelah memperoleh tingkat validitas dan kualitas yang “sangat tinggi”

dari ahli materi dan ahli media. Pada uji ahli materi, media kartu mendapat rata-rata skor 4,57 sehingga mendapat tingkat validitas dan kualitas materi yang “sangat tinggi”. Sedangkan pada uji ahli media, kartu mendapatkan rata-rata 4,19 dengan tingkat validitas dan kualitas yang “sangat tinggi”.

Peneliti juga melakukan respon terhadap siswa dan guru kelas II di SD se-Gugus Umbulharjo, agar media dapat dengan layak digunakan pada pembelajaran materi kaidah penggunaan huruf kapital. Media kartu mendapat respon yang baik dari guru maupun siswa dengan kriteria kelayakan yang “sangat tinggi”. Siswa sangat antusias dengan permainan kartu dan ingin memainkannya kembali, karena permainannya menarik dan tidak membosankan. Siswa sangat tertarik dengan media tersebut dan lebih memahami akan materi penggunaan huruf kapital. Guru juga memberikan respon terhadap media, yaitu media sangat menarik dan dapat menumbuhkan minat belajar siswa pada materi penggunaan huruf kapital.

### **Simpulan dan Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa adanya kebutuhan dari sekolah dasar kelas II se-Gugus Umbulharjo yaitu dibutuhkannya media pembelajaran. Media pembelajaran kartu penggunaan huruf kapital, diharapkan dapat mengatasi permasalahan mengenai penggunaan huruf kapital di kelas II SD.

Peneliti melakukan pengembangan media kartu penggunaan huruf kapital dengan melalui proses validasi materi dan validasi media.



Berdasarkan hasil validasi ahli materi, menunjukkan bahwa media kartu penggunaan huruf kapital sudah sangat tinggi, dan materi yang dimuat sudah sesuai dengan kurikulum 2013. Materi yang ada pada kartu, berisi kaidah penggunaan huruf kapital yang baik dan benar.

Media pembelajaran ini, melalui dua tahap ujicoba siswa dan guru sebagai responden. Kesimpulan dari kedua ujicoba tersebut adalah media pembelajaran kartu penggunaan huruf kapital sangat inovatif, menarik, dan meningkatkan minat siswa untuk belajar, serta dapat memudahkan siswa dalam memahami materi.

#### Saran

1. Media kartu penggunaan huruf kapital dapat digunakan pada pembelajaran menulis permulaan khususnya pada materi penggunaan huruf di tema VI (Merawat Hewan dan Tumbuhan) untuk kelas II sekolah dasar.
2. Media kartu penggunaan huruf kapital merupakan integrasi dari pembelajaran bahasa Indonesia, matematika, dan pkn, sehingga tidak hanya digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia saja.

#### Daftar Pustaka

- Abbas Saleh. (2006). *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo
- Astuti Widi Yanuarita & Mustadi, Ali. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Karangan

- Narasi Siswa Kelas V SD. *Jurnal Prima Edukasia*. Volume 2, Nomor 2, 253.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall. (1983) *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. New York: Longman.
- Mustadi, A . (2009). *Pengembangan Pengajaran Writing Melalui Metode Beyond Centers and Circle Time Mata Kuliah Bahasa Inggris di PGSD*. Yogyakarta: FIP UNY. Diambil Pada tanggal 20 Februari 2019, dari [http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/1%20Artikel-BCCT%20PGSD%20Terbit%20Jurnal%20Penelitian%20FIP%202009\\_1.pdf](http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/1%20Artikel-BCCT%20PGSD%20Terbit%20Jurnal%20Penelitian%20FIP%202009_1.pdf)
- Mustadi, A., et al. (2013). *Pendidikan untuk Pencerahan & Kemandirian Bangsa*. Yogyakarta: UNY Press. Diambil pada tanggal 20 Februari 2019, dari [http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/dr-ali-mustadi-mpd/buku-pendidikan-untuk-pencerahan-kemandirian-bangsa\\_2.pdf](http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/dr-ali-mustadi-mpd/buku-pendidikan-untuk-pencerahan-kemandirian-bangsa_2.pdf).
- Oktina, H., et al. (2015). *Permainan Kartu Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Dan Huruf Anak*. Lampung: FKIP Universitas Lampung.
- Purnanto A W & Mustadi, A. (2016). Analisis Kelayakan Bahasa Dalam Buku Teks Tema 1 Kelas 1 Sekolah Dasar Kurikulum 2013. *Profesi Pendidikan Dasar*, Volume 3, No 2, 102-111. Diambil pada tanggal 20 Februari 2019, dari <https://scholar.google.co.id/citations?user=dq4z5iAAAAAJ&hl=id>.
- Sadiman, A., Rahardjo, R., Haryono, A., et al. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sagita, D., Widharyanto, Dewi, R.P. (2018). *Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD: Pendekatan dan Teknis*. Jakarta: Penerbit Media Maxima.
- Sanjaya, W. (2008). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Smaldino, S., Lowther, D. L., Russel, J. D. (2011). *Instructional Technology & Media For Learning, Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. (Terjemahan Arif Rahman). (Edisi asli diterbitkan tahun 2011 oleh Pearson Education, Inc.

- Sugiyono. (2012). *Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, Syarif. (2015). *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Tarigan H. G. (2008). *Menulis dengan Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Offset Angkasa.
- Widoyoko, E.P. (2010). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zubaidah, E. (2004). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini dan Teknik Pengembangannya di Sekolah. *Cakrawala Pendidikan*. Th XXIII No. 3, 464.