

PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN MENULIS SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Raffiani Mudiyanti¹, Fahrurrozi², Endang Wahyudiana³

¹Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta

^{2,3}Dosen Universitas Negeri Jakarta

Surel : raffiyani@gmail.com

Abstract: Development of Board Game Media in Writing Learning for III Grade Elementary School Students. This research aim to develop the Papan PETRALIS (Permainan Terampil Tulis) as a learning media for writing learning for third-grade elementary school students. The respondents involved were media experts, linguists, material experts, and students. The method used in this research is RnD (Research and Development), and the model used is ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The data collection techniques used in this research are interviews, observation, and questionnaires. Through the expert review obtained a score of 85.88% from media experts, 95% from linguists, and 97.14% from material experts. For the results of one-to-one evaluation got a score of 99.58% and the small group evaluation got a score of 97.81%. This shows that the Papan PETRALIS achieves excellent criteria and is proper to use as a learning media.

Keywords: Development, Board Game, Writing Learning

Abstrak : Pengembangan Media Papan Permainan dalam Pembelajaran Menulis Siswa Kelas III Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Papan PETRALIS (Permainan Terampil Tulis) sebagai media pembelajaran menulis untuk siswa kelas III Sekolah Dasar. Responden yang terlibat yaitu ahli media, ahli bahasa, ahli materi, dan siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu RnD (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, dan kuesioner. Melalui uji ahli diperoleh skor 85,88% dari ahli media, 95% dari ahli bahasa, dan 97,14% dari ahli materi. Untuk *one to one evaluation* diperoleh skor 99,58% dan *small group evaluation* diperoleh skor 97,81%. Hal ini menunjukkan Papan PETRALIS mencapai kriteria sangat baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan, Papan Permainan, Pembelajaran Menulis

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar bagi sebuah negara, karena pendidikan memiliki peran penting terhadap perkembangan dan peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia. Pendidikan merupakan sarana belajar bagi siswa, yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, melatih keterampilan, serta menumbuhkan karakter yang berbudi luhur. Dalam dunia pendidikan, bahasa Indonesia memiliki peran yang penting, berdasarkan pada Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab VII Pasal 33 ayat 1 menyebutkan “Bahasa Indonesia sebagai Bahasa Negara menjadi bahasa pengantar dalam pendidikan nasional”. Hal ini menunjukkan bahasa Indonesia digunakan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, secara menyeluruh mulai dari Pendidikan Anak Usia Dini hingga ke Perguruan Tinggi. Bahasa Indonesia juga, digunakan sebagai penghela dalam pembelajaran pada jenjang Sekolah Dasar (Mahsun, 2013: 107). Pembelajaran diterapkan secara tematik, sehingga muatan pelajaran yang dipelajari, diajarkan ke dalam satuan tema secara terintegrasi. Menurut Simdik dalam Sholiha (2011), pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa Sekolah Dasar bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan sesuai dengan etika, baik secara lisan maupun tulisan; memahami dan menggunakannya bahasa Indonesia dengan tepat dan kreatif; menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa (Sholiha, 2013:82). Mempelajari Bahasa Indonesia, dapat memberikan banyak

manfaat bagi siswa, berupa keterampilan berbahasa, yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran Bahasa Indonesia ditujukan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi dengan baik dan benar yang meliputi empat keterampilan yaitu menyimak, membaca, berbicara, dan menulis (Akhyar, 2017:8). Keterampilan berbahasa saling berkaitan dalam penerapannya saat pembelajaran, berkomunikasi, dan berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Dari keempat keterampilan berbahasa, menulis merupakan keterampilan berbahasa yang paling rumit (Akhyar, 2017: 14). Hal tersebut karena kegiatan menulis tidak hanya sekedar menyalin ulang kata maupun kalimat, melainkan juga mengembangkan dan menuangkan pikiran ataupun ide dalam bentuk tulisan yang terstruktur sesuai dengan kaidah kebahasaan. Sejalan dengan pendapat Mumtaz keterampilan menulis merupakan kemampuan mengekspresikan pikiran melalui tulisan, keterampilan ini cukup sulit karena berkaitan dengan olah pikir, oleh kata, gramatikal, pemaknaan, dan gaya penulisan (Mumtaz, 2019: 19).

Berdasarkan hasil wawancara, dengan wali kelas III SDN Utan Kayu Selatan 03 Pagi, Ibu Retno Ayu Puji Wahyuli, menuturkan kemampuan siswa dalam menulis tidak bisa disamaratakan secara keseluruhan. Dalam kegiatan menulis sebagian siswa sudah cukup terampil dalam menulis sebuah karya tulis, walau masih terdapat kesalahan dalam stuktur tata bahasanya. Sayangnya, masih terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam menulis seperti bingung harus memulai dari mana, sulit menjabarkan ide dan gagasannya ke dalam bentuk tulisan,

serta membutuhkan waktu yang cukup lama dalam merangkai sebuah tulisan. Melalui observasi pula ditemukan beberapa permasalahan terkait dengan kemampuan menulis siswa, seperti, terbatasnya jumlah media pembelajaran; siswa belum sepenuhnya memahami konsep huruf kapital, huruf kecil, fungsi tanda baca dan pengaplikasiannya; dan perbendaharaan kata yang terbatas, sehingga sulit membedakan kata baku dan tidak baku.

Faktor penyebab munculnya masalah tersebut yaitu, guru memiliki keterbatasan waktu dan biaya untuk mengembangkan media pembelajaran; meski guru sudah mengajarkan penggunaan huruf kapital dan tanda baca, siswa cepat lupa dengan materi yang telah diberikan; dan juga muncul stigma jika menulis kegiatan yang sulit dan membosankan.

Menurut Asih terdapat beberapa teknik yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keterampilan menulis, antara lain: “Menyalin kalimat, membuat kalimat, meniru model, menulis cerita dengan gambar berseri, menulis catatan harian, menulis berdasarkan foto, meringkas, parafrase, melengkapi kalimat, menyusun kalimat, dan mengembangkan kata kunci” (Asih, 2016:124). Penerapan teknik menulis dapat diterapkan sesuai dengan kompetensi menulis yang ingin dicapai maupun ditingkatkan.

Pengembangan keterampilan menulis, dapat dilakukan dengan menyediakan media pembelajaran seperti gambar, cerita dalam bentuk gambar seri, maupun objek nyata. Penggunaan media dapat memberikan visualisasi kepada siswa, sehingga memberikan imajinasi dan inspirasi saat menulis, selain itu

penggunaan gambar seri dalam pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam menulis sesuai dengan rangkaian gambar yang tersedia. Kegiatan menulis juga dapat dilatih dengan memberikan siswa bahan bacaan seperti cerita, puisi, karangan, maupun karya sastra lainnya. Dari karya tulis yang siswa baca, dapat dijadikan contoh maupun acuan bagi siswa dalam menulis. Bentuk komunikasi guru kepada siswa, menjadi salah satu faktor yang penting terhadap penguasaan keterampilan berbahasa siswa, selain membiasakan menggunakan bahasa baku dalam berkomunikasi, guru juga perlu memastikan bahwa siswa memahami makna kata yang disampaikan, karena seiring pertumbuhan dan perkembangan, perbendaharaan kata siswa juga kian meningkat.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan produk berupa papan permainan, dengan nama Papan PETRALIS (Permainan Terampil Tulis) sebagai media pembelajaran menulis, pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia, untuk siswa kelas III Sekolah Dasar.

Pelaksanaan penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan ditujukan untuk menciptakan sebuah produk yang nantinya dapat digunakan dalam proses pembelajaran, dengan tujuan meningkatkan mutu dari sebuah pendidikan. Menurut Yaumi pengembangan, dapat dibedakan menjadi empat, antara lain, mengembangkan sesuatu yang sudah ada; memodifikasi bagian tertentu suatu produk; menggabungkan elemen suatu produk dengan produk lain; menciptakan produk yang baru (Yaumi, 2018: 83). Pelaksanaan pengembangan sendiri dilakukan sebagai inovasi maupun

penyempurnaan produk yang telah ada sebelumnya.

Pendidikan yang semakin berkembang, membuat banyak pula pengembangan media pembelajaran baik dalam bentuk fisik maupun nonfisik. Dalam proses pembelajaran, media berperan sebagai perantara untuk menjembatani proses penyampaian informasi dari narasumber yaitu guru kepada penerima informasi yaitu siswa (Pribadi, 2017:15). Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian, pengetahuan, minat, dan perasaan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga dapat memudahkan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran (Arizal, 2019:94). Tenaga pendidik, diharapkan memiliki kompetensi untuk merancang media pembelajaran secara kreatif dan inovatif, tujuannya untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Berikut beberapa manfaat penggunaan alat permainan edukatif bagi guru dan siswa menurut Faturrohman dalam Purnama (2019), antara lain: meningkatkan motivasi siswa, mengatasi perbedaan pengalaman belajar, memberikan pengalaman yang berbeda dalam belajar, menyamaratakan pengalaman dalam belajar, mengembangkan pengetahuan siswa, menumbuhkan sikap mandiri, serta mengurangi adanya verbalisme (Purnama, 2019:97). Berdasarkan pernyataan tersebut, penggunaan media pembelajaran dapat memberikan banyak manfaat untuk siswa maupun guru, penggunaan media pembelajaran efektif untuk menunjang kegiatan pembelajaran, meningkatkan hasil belajar siswa, serta memudahkan guru dalam proses penyampaian materi pembelajaran.

Papan permainan merupakan media dalam bentuk visual. Sejalan dengan pernyataan Wati, media visual yang menarik dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, karena media visual dapat menampilkan materi yang sifatnya abstrak menjadi konkret (Wati: 2016:21). Media visual dapat memperkuat pemahaman siswa terkait dengan materi yang dipelajari, melalui warna, gambar, dan tekstur yang disajikan dalam media pembelajaran. Papan permainan merupakan sebuah permainan dalam bentuk papan yang didesain secara khusus, dimainkan oleh dua orang atau lebih, memiliki aturan tertentu, serta dilengkapi dengan beberapa komponen seperti token dan pion (Halim, 2016:3). Papan permainan dapat dijadikan sebagai alternatif sebagai media pembelajaran, karena mudah untuk dimodifikasi mengikuti konsep dan tema tertentu, papan permainan juga cukup populer dikalangan masyarakat, sehingga akan lebih mudah diterima dan dimainkan oleh siswa.

Peneliti memilih mengembangkan papan permainan karena sesuai dengan karakteristik siswa dari segi perkembangan kognitif, menurut Piaget dalam Hapsari (2016), siswa berada pada tahap operasional konkret, dimana siswa mampu berpikir logis dan memecahkan masalah aktual, pada hal yang telah dialaminya (Hapsari, 2016, 253). Penyediaan media atau benda secara riil maupun memberikan pengalaman pembelajaran secara langsung kepada siswa, dapat memvisualisasikan materi yang sifatnya abstrak menjadi kongkret, dengan tujuan mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa. Menurut Hurlock dalam Hapsari (2016), siswa Sekolah

Dasar, memiliki karakteristik dimana siswa senang melakukan berbagai permainan bersama dengan teman-temannya (Hapsari, 2016: 253). Kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara bersama, dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga menumbuhkan perasaan dan psikologis yang positif bagi siswa. Dari segi perkembangan bahasa pada usia 6 hingga 8 tahun, siswa cenderung menyukai kegiatan seperti membaca dan mendengar dongeng fantasi (Nurichasan, 2016:40). Guru dapat memanfaatkan karya sastra seperti cerita pendek, fabel, dongeng maupun karya sastra lainnya, sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti melakukan penelitian berupa Pengembangan Media Papan Permainan dalam Pembelajaran Menulis Siswa Kelas III Sekolah Dasar, dengan tujuan mengembangkan serta menguji kelayakan papan permainan dalam pembelajaran menulis untuk siswa kelas III Sekolah Dasar

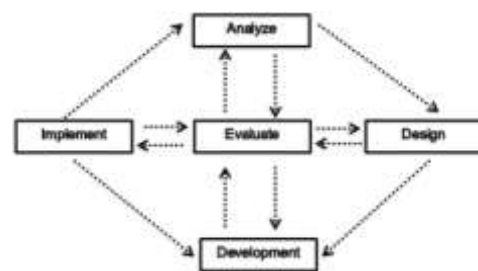
METODE

Penelitian ini menggunakan metode RnD (*Research and Development*) atau penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiyono metode penelitian dan pengembangan merupakan “Cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang dihasilkan” (Sugiyono, 2015:30). Penelitian dan pengembangan, merupakan metode yang ditujukan untuk menciptakan produk yang teruji kevalidan dan kelayakannya. Selaras dengan penjelasan yang sebelumnya, menurut Beni penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan

suatu produk yang baru maupun menyempurnakan produk agar lebih baik dari yang telah ada sebelumnya. (Sabaeni, 2017:313). Melalui produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan, dapat digunakan sebagai upaya memperbaiki kekurangan ataupun permasalahan yang timbul pada saat uji lapangan secara lebih riil.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, dalam model ini terdapat lima tahap antara lain *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Hasyim: 2016: 97-100).

Gambar 1. Bagan Model ADDIE



(Tegeh, 2014:42)

Teknik instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain : a) wawancara, kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui informasi maupun keterangan dari responden; b) observasi, tahap ini dilakukan untuk mengamati proses kegiatan belajar dan mengajar secara langsung; c) kuesioner, yaitu sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dari responden. Kuesioner digunakan sebagai instrumen untuk menguji kelayakan dan memvalidasi produk yang dikembangkan.

Peneliti melibatkan beberapa responden dalam penelitian ini, antara lain: 1) wali kelas, sebagai responden untuk mengetahui informasi yang berkaitan dengan penelitian. 2) ahli

media, seseorang yang kompeten dan paham mengenai hal-hal yang berkaitan dengan media, serta memiliki kemampuan yang mumpuni dalam kegiatan penciptaan dan penggunaan media; 3) ahli bahasa, seseorang yang menguasai dan memiliki kecakapan di bidang ilmu kebahasaan; 4) ahli materi merupakan seseorang yang memahami dan menguasai materi mengenai keterampilan menulis; 5) siswa kelas III Sekolah Dasar, sebagai pengguna dari media Papan PETRALIS.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Uji ahli

Pada tahap uji ahli peneliti melibatkan tiga orang ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Pada tahap ini peneliti akan mengajukan kuesioner terkait dengan produk yang dikembangkan, sebagai instrumen untuk menilai dan menguji produk. Hasil dari pengujian seperti pendapat, saran, dan kritik, akan dijadikan dasar dan pedoman bagi peneliti untuk memperbaiki kesalahan dan kekurangan dari produk. Dengan tujuan menjamin mutu dan kelayakan dari produk.

2. *One to One Evaluation*

Peneliti melakukan evaluasi perorangan dengan melibatkan empat orang siswa kelas III SDN Utan Kayu Selatan 03 Pagi.

3. *Small Group Evaluation*

Peneliti melakukan evaluasi kelompok kecil dengan melibatkan lebih banyak siswa, yaitu delapan orang siswa kelas III SDN Utan Kayu Selatan 03 Pagi.

Dikarenakan ada pembatasan pembelajaran tatap muka sebesar 50%, kegiatan uji coba lapangan tidak dilakukan, melainkan dibatasi hanya

sampai evaluasi perorangan dan evaluasi kelompok kecil.

Hasil data yang diperoleh dari setiap tahap pengujian, kemudian dideskripsikan menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi dari responden (Hikmawati, 2017:38). Penggunaan skala likert dalam instrumen penelitian jawaban pilihannya dapat berupa *checklist* ataupun pilihan ganda. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jawaban pilihan dengan keterangan sebagai berikut : 1 tidak baik, 2 kurang baik, 3 cukup, 4 baik, dan 5 sangat baik. Perhitungan hasil penilaian produk menggunakan rumus statistika sederhana sebagai berikut:

$$\frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Hasil data kuesioner yang masih berbentuk kualitatif, kemudian diubah menjadi data kuantitatif. Setelah data hasil rata-rata sudah didapatkan, kemudian data ditafsirkan sebagai berikut:

Tabel 1. Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif

Rentang Skor	Kategori
80% -100%	Sangat Baik
60% - 80 %	Baik
40% - 60 %	Cukup
20% - 40%	Kurang Baik
0% - 20 %	Tidak Baik

Berdasarkan tabel skala kelayakan berikut, media Papan PETRALIS dapat dikatakan layak jika memenuhi skor kelayakan sesuai yang tertera pada tabel.

Tabel 2. Skala kelayakan

Skor	Kriteria
0% - 20%	Tidak Layak

21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan papan permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran menulis, muatan pelajaran Bahasa Indonesia, Tema 1 yaitu “Pertumbuhan Mahkluk Hidup” untuk siswa kelas III Sekolah Dasar. Berikut hasil pengembangan produk yang peneliti lakukan:

1. Tahap Analisis

Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara dan observasi di SDN Utan Kayu Selatan 03 Pagi, sebagai bentuk analisis kebutuhan, analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kesulitan yang dialami oleh guru dan siswa, dan permasalahan yang timbul dalam kegiatan belajar mengajar secara spesifik. Melalui wawancara dan observasi di SDN Utan Kayu Selatan 03 Pagi, ditemukan beberapa permasalahan antara lain, kurangnya kemampuan menulis siswa; siswa belum sepenuhnya menguasai kaidah kebahasaan dengan baik; media pembelajaran yang disediakan jumlahnya masih terbatas; belum banyak yang mengembangkan papan permainan sebagai media pembelajaran.

Peneliti memutuskan untuk mengembangkan Papan PETRALIS (Permainan Terampil Tulis). Papan permainan dipilih karena, pertama papan permainan dapat dimainkan bersama-sama, hal tersebut dapat meningkatkan interaksi sosial dan keterampilan berkomunikasi siswa. Kedua, media pembelajaran dikemas dalam bentuk papan permainan, yang mana sesuai

dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar yang pada umumnya tertarik pada permainan. Ketiga, kegiatan seperti keikutsertaan siswa dalam bermain, mengikuti peraturan dalam permainan, dan menyusun strategi dalam bermain, dapat menstimulus kemampuan berpikir, meningkatkan konsentrasi, serta melatih siswa dalam mengendalikan emosinya.

Karena keterampilan menulis tidak dapat dikuasai secara instan, melainkan berkembang secara bertahap melalui proses pembelajaran secara berkelanjutan. Papan permainan yang dikembangkan oleh peneliti, dirancang dengan menyajikan kegiatan-kegiatan menulis yang bervariasi, dengan tujuan untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan kegiatan eksplorasi siswa dalam pembelajaran, sehingga Papan PETRALIS dapat menjadi media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, serta dapat dijadikan sarana berlatih untuk meningkatkan dan mengembangkan keterampilan menulis siswa.

2. Tahap Perencanaan

Tahap selanjutnya yaitu proses perancangan produk yang akan dijadikan rujukan dan pedoman bagi peneliti dalam proses pengembangan produk. Papan permainan dikembangkan untuk siswa kelas III Sekolah Dasar, pada tema 1 yaitu “Pertumbuhan dan Perkembangan Mahkluk Hidup”.

Pada tahap perancangan terdapat beberapa hal yang dilakukan oleh peneliti seperti: a) melakukan kajian teoritik, yang akan dijadikan landasan dalam menyusun dan merancang papan permainan; b) menentukan kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, c) menentukan konsep permainan, d) menentukan tampilan dari

setiap komponen, meliputi desain, ukuran, dan warna, e) menyusun konten dalam papan permainan, berupa materi dan metode yang diterapkan, f) merancang instrumen validasi dan evaluasi formatif, dan g) menentukan tim pengembang (validator ahli, ilustrator, dan responden).

3. Tahap Produksi

Papan permainan ini dinamakan PETRALIS atau “Permainan Terampil Tulis”. Nama PETRALIS dipilih karena unik, singkat, mudah diingat, dan mudah dilafalkan. Nama tersebut juga dipilih untuk merepresentasikan pesan “Terampil Tulis”, yaitu tujuan permainan ini sebagai sarana untuk mengasah dan melatih keterampilan menulis siswa.

Tahap ini merupakan tahap di mana rancangan desain yang telah dibuat direalisasikan dalam bentuk fisik berupa *prototype*. Peneliti melibatkan ilustrator untuk membuat desain komponen produk mencakup papan permainan, kartu, pion, logo kemasan, dan ilustrasi cerita. Desain komponen permainan dibuat menggunakan aplikasi *Pro Create*. Untuk kegiatan penyusunan konten komponen papan permainan peneliti menggunakan aplikasi *Canva*, dan untuk penyusunan buku panduan permainan dan buku panduan evaluasi untuk guru peneliti menggunakan aplikasi *Microsoft Power Point*. Berikut beberapa spesifikasi dari komponen papan permainan:

a. Papan permainan

Papan permainan dikembangkan dengan tema 1 “Pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup” dengan memuat 50 petak, untuk petak sendiri didesain dengan meliuk-liuk dengan warna merah, kuning, biru, hijau, ungu dan oranye, serta terdapat beberapa ikon kartu yang tersebar secara acak.

b. Cerita

Peneliti membuat dua belas cerita, empat teks cerita pada Kartu Mahir 3, empat teks cerita rumpang pada Kartu Mahir 4, dan empat cerita yang disajikan dalam rangkaian gambar seri pada Kartu Mahir 5.

c. Pion

Pion diilustrasikan dalam bentuk karakter anak yang berbeda dengan warna yang cerah, sehingga memberikan kesan ceria serta merepresentasikan keberagaman.

d. Kartu

1) Kartu Pintar

Kartu pintar memuat pertanyaan seputar dengan penggunaan tanda baca dan huruf kapital, kartu ini ditujukan untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa dalam menggunakan kaidah kebahasaan.

2) Kartu Mahir

Terdapat 5 set kartu mahir, dengan 4 set yang berbeda. Kartu Mahir 1, memuat pengenalan dan penjelasan informasi terkait dengan kaidah kebahasaan berupa penggunaan tanda baca dan huruf kapital; Kartu Mahir 2, memuat kegiatan pengaplikasian tanda baca dan juga huruf kapital; Kartu Mahir 3, memuat kegiatan menentukan informasi yang terdapat dalam sebuah cerita; Kartu Mahir 4, memuat kegiatan mengarang lanjutan cerita yang belum selesai; dan Kartu Mahir 5, memuat kegiatan menciptakan sebuah cerita berdasarkan rangkaian gambar seri.

3) Kartu Misteri

Kartu Misteri memuat keuntungan dan kerugian bagi siswa, yang ditujukan sebagai unsur kesenangan dalam permainan

e. Buku Evaluasi

Buku ini memuat pembahasan dari setiap kartu yang dilengkapi dengan rubrik penilaian sebagai pedoman bagi

guru maupun pihak yang memandu permainan dalam mengevaluasi dan menilai hasil jawaban dan tulisan dari siswa.

f. Buku Panduan

Buku panduan digunakan sebagai petunjuk dalam menggunakan papan permainan.

4. Tahap Implementasi

Pada tahap ini *prototype* yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh para ahli. Peneliti akan mengajukan kuesioner kepada para ahli, sebagai instrumen untuk menilai dan menguji produk. Instrumen evaluasi formatif untuk ahli media, aspek yang dinilai antara lain, desain media, kualitas teknik, dan tipografi. Instrumen evaluasi formatif untuk ahli bahasa, aspek yang dinilai antara lain, kejelasan bahasa, kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia, dan kesesuaian bahasa dengan perkembangan peserta didik. Instrumen evaluasi formatif untuk ahli materi, aspek yang dinilai antara lain, kesesuaian materi, penyampaian materi, metode pembelajaran, dan isi materi.

Dikarenakan kondisi pandemi *covid-19*, sehingga terdapat pembatasan Pembelajaran Tatap Muka sebesar 50%, peneliti hanya menerapkan *uji one to one evaluation* dan *small group evaluation*.

5. Tahap Evaluasi

Evaluasi merupakan tahap akhir, dimana peneliti melakukan tinjauan terhadap tahap dan proses yang telah dilalui. Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi formatif dengan Prof. Dr. M. Syarif Sumantri, M.Pd. selaku dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP UNJ sebagai ahli media dan Ibu Rahmah Purwahidah, S.Pd. M. Hum. selaku dosen program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FIP UNJ sebagai ahli bahasa dan ahli materi.

Peneliti juga melakukan *on to one evaluation* dan *small group evaluation* dengan melibatkan siswa kelas III Sekolah Dasar SDN Utan Kayu Selatan 03 Pagi.

Tabel. 3 Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Jumlah Indikator	Skor
Desain media	10	43
Kualitas teknik	5	22
Tipografi	2	8
Total	17	73
Presentase	85,88%	

Hasil rekapitulasi validasi ahli media mendapat skor 85,88%, menunjukkan Papan PETRALIS mencapai kategori Sangat Baik.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Jumlah Indikator	Skor
Kejelasan bahasa	3	15
Kaidah bahasa Indonesia	3	14
Perkembangan peserta didik	2	9
Total	8	38
Presentase	95%	

Hasil rekapitulasi validasi ahli bahasa mendapat skor 95%, menunjukkan Papan PETRALIS mencapai kategori Sangat Baik.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Jumlah Indikator	Skor
Kesesuaian materi	4	20
Penyampaian materi	2	10
Metode	3	15
Isi Materi	5	23
Total	14	68
Presentase	97,14%	

Hasil rekapitulasi validasi ahli materi mendapat skor 97,14%, menunjukkan Papan PETRALIS mencapai kategori Sangat Baik.

Tabel 6. Hasil Rekapitulasi Uji Ahli

Responden	Nilai Rata-rata responden
Ahli media	85,88%
Ahli bahasa	95%
Ahli materi	97,14%
Rata-rata	92,67%

Berdasarkan hasil validasi yang melibatkan ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, dari seluruh penilaian yang dirata-ratakan media Papan PETRALIS mendapat skor sebesar 92,67% dengan kriteria sangat baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 7. Hasil *One to One Evaluation*

Aspek	Jumlah Indikator	Skor
Media	4	80
Bahasa	4	79
Materi	4	80
Total	12	239
Presentase	97,14%	

Hasil *one to one evaluation* mendapat skor 97,14%, menunjukkan Papan PETRALIS mencapai kategori Sangat Baik.

Tabel 8. Hasil *Small Group Evaluation*

Aspek	Jumlah Indikator	Skor
Media	6	238
Bahasa	5	189
Materi	5	199
Total	16	626
Presentase	97,81%	

Hasil *small group evaluation* mendapat skor 97,81%, menunjukkan Papan PETRALIS mencapai kategori Sangat Baik.

Pengembangan ini merupakan modifikasi dan penggabungan dari beberapa elemen dari papan permainan yang sudah ada sebelumnya, sehingga tercipta papan permainan yang memiliki tampilan, komponen, peraturan, dan konsep yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya. Berikut beberapa keterbaruan atau *novelty* dari papan papan PETRALIS : 1) media pembelajaran Papan PETRALIS menyajikan informasi mengenai kaidah kebahasaan seperti tanda baca dan penggunaan huruf kapital, yang dapat dijadikan pedoman bagi siswa dalam proses menulis; 2) komponen papan permainan dirancang dan diilustrasikan dengan desain yang menarik; 3) Papan PETRALIS menyajikan kartu permainan yang bervariasi, dengan memuat 5 kegiatan menulis dengan 4 set yang berbeda, sehingga saat dimainkan berulang kali pemain berpeluang untuk mendapatkan kartu yang berbeda; 4) Papan PETRALIS dirancang agar dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan menulis siswa; 5) Papan PETRALIS menyediakan buku evaluasi yang memuat pembahasan kegiatan menulis yang terdapat dalam permainan serta rubrik penilaian, untuk memudahkan guru dalam mengevaluasi hasil tulisan siswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan sebuah papan permainan sebagai media pembelajaran menulis untuk siswa kelas III Sekolah Dasar pada tema 1 “Pertumbuhan dan Perkembangan Mahkluk Hidup”.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Di tahap awal, peneliti melakukan analisis (*analyze*), dengan melakukan wawancara dan observasi, untuk mengetahui

permasalahan dan menentukan solusi yang tepat sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa dan guru. Tahap selanjutnya yaitu perancangan (*design*), kegiatan yang dilakukan antara lain melakukan kajian teoritik yang nantinya dijadikan dasar dalam merancang papan permainan, serta menyusun tujuan, konsep, konten, dan tampilan dari papan permainan. Setiap rancangan komponen papan permainan yang telah dibuat, dikembangkan (*development*), ke dalam bentuk fisik berupa *prototype*, melalui tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. *Prototype* yang selesai dibuat, selanjutnya di implemenasikan (*implementation*), di tahap ini peneliti melibatkan ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk melakukan penilaian dan validasi, serta pengguna yaitu siswa untuk mengetahui pendapat, kritik, maupun saran setelah menggunakan papan permainan dalam proses pembelajaran. Tahap terakhir yaitu evaluasi (*evaluation*), peneliti melakukan tinjauan serta perbaikan, berdasarkan hasil evaluasi formatif oleh para ahli, serta hasil evaluasi dari uji coba perorangan dan kelompok kecil.

Pada penelitian ini, media Papan PETRALIS diuji oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Papan PETRALIS, masuk dalam kategori sangat baik, hal ini ditunjukkan dari perolehan skor 85,88% untuk hasil validasi dari ahli media, 95% untuk hasil validasi dari ahli bahasa, dan 97,14% untuk hasil validasi dari ahli materi. Berdasarkan hasil rekapitulasi uji ahli, dirata-ratakan skor dari seluruh penilaian papan PETRALIS sebesar 92,67%, dengan kriteria sangat baik dan layak digunakan.

Pada uji responden *one to one evaluation* skor yang diperoleh ialah

99,58% dan pada tahap uji coba *small group evaluation* skor yang diperoleh ialah 97,81%, berdasarkan hasil uji coba keduanya mencapai kriteria sangat baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustin Mubiar, dan Nurichsan Juntika. 2016. *Dinamika Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung : PT. Refika Aditama.
- Akhyar, Fitria. 2017. *Keterampilan Berbahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Yogyakarta : TEXTUM.
- Arizal, Sa'id, dan Ngatmain. 2019. "Pengembangan Media Pictures Movement" *Universitas Muhammadiyah Surabaya , Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajarannya*. 7.1.
- Asih. 2016. *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*, Bandung: CV Pustaka Setia.
- Halim, M. Rahadian, Hardman Budiardjo, Sigit Prayitno. 2016. "Perancangan Papan Permainan Tentang Pentingnya Sayuran Berbasis Family Games Sebagai Sarana Pendidikan Anak-anak Usia 6-12 Tahun", *Institut Bisnis Dan Informatika Stikom Surabaya*, Vol 5, No.2.
- Hapsari, Iriani Indri. 2016. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: PT. Indeks
- Hasyim, Adelina. 2016. *METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN DI*

- SEKOLAH*. Yogyakarta : media akademi.
- Hikmawati, Fenti. 2017. *METODOLOGI PENELITIAN*, (Depok: PT RAJAGRAFINDO PERSANA.
- Mahsun. 2014. *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.
- Mumtaz, Fairuzul. 2019. *Bahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi*. Yogyakarta : PT. Pustaka Baru.
- Pribadi, Benny A. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Purnama, Sigit, Yuli Salis Hijriyani, Heldanita. 2019. *Pengembangan Alat Permainann Edukatif Anak Usia Dini*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sabaeni, Beni Ahmad. 2017. *Pedoman Aplikatif Metode Penelitian dalam Penyusunan Karya Ilmiah, Skripsi, Tesis, dan Disertasi*, Bandung :CV Pustaka Setia.
- Sholiha, I. 2013. ‘Analisis Materi Dongeng Sebagai Media Pendidikan Karakter Pada Buku Bahan Ajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar’, *Jurnal Sosial Humaniora* ISSN 2087-4928 Volume 4 Nomor 2.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitan dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Tegeh, I Made, I Nyoman Jampel, Ketut Pudjawan. 2014. *MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN*, Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wpcontent/uploads/2016/08/U_U_no_20_th_2003.pdf.
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Jakarta : Prenadamedia Group.
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.