

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU  
UNTUK PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS HURUF KAPITAL  
DI KELAS II SEKOLAH DASAR**

**Beauty Nada Buqis**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya, [beauty.19010@mhs.unesa.ac.id](mailto:beauty.19010@mhs.unesa.ac.id)

**Maryam Isnaini Damayanti**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya, [maryamdamayanti@unesa.ac.id](mailto:maryamdamayanti@unesa.ac.id)

**Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi masih rendahnya kemampuan peserta didik kelas II UPT SD Negeri 231 Gresik dalam penggunaan kaidah penulisan huruf kapital. Salah satu penyebab, belum digunakannya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Untuk itu, dikembangkan media kartu ini melalui penelitian dengan tujuan menghasilkan media kartu yang valid, praktis, dan efektif dalam pembelajaran keterampilan menulis huruf kapital. Metode penelitian dengan *Research and Development* (R&D) dan model *Borg and Gall*. Hasil penelitian menunjukkan kevalidan materi 95%, media 98%, dan metode pembelajaran 92,5%. Kepraktisan media menurut peserta didik 100% dan menurut pendidik 94,29% serta keterlaksanaan pembelajaran 91,67%. Keefektifan media berdasarkan perhitungan *N-gain* menunjukkan peningkatan 0,65147783. Disimpulkan, media kartu layak digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan menulis huruf kapital di kelas II sekolah dasar.

**Kata Kunci:** media kartu, metode permainan, menulis huruf kapital.

**Abstract**

*This research was motivated by the low ability of grade II students of UPT Negeri 231 Gresik in using capital letter writing rules. One of the causes is the lack of use of learning media that is in accordance with the characteristics of students. For this reason, this card media was developed through research with the aim of producing valid, practical, and effective card media in learning capital letter writing skills. Research method with Research and Development (R&D) and a Borg and Gall model. The results showed the validity of the material 95%, media 98%, and learning methods 92,5%. The practicality of media according to students is 100% and according to education 94.29% and the implementation of learning is 91,67%. The effectiveness of media based on N-gain calculations showed an increase of 0.65147783. It is concluded that card media is suitable to be used as a medium for learning capital letter writing skills in grade II elementary schools.*

**Keywords:** card media, game method, writing capital letters.

**PENDAHULUAN**

Pendidikan tidak pernah lepas dari kehidupan manusia mulai dari anak-anak hingga dewasa. Secara sadar maupun tidak sadar manusia mendapatkan pendidikan dari lingkungan sekitarnya (Akbar, 2017). Segala potensi akan berkembang jika didukung oleh lingkungan, dari lingkungan keluarga, sekolah, serta masyarakat. Tempat pertama kali peserta didik belajar memahami bahasa adalah dari lingkungan keluarga. Peserta didik akan belajar memahami bahasa melalui kata yang diucapkan oleh orang yang berada di lingkungan sekitar mereka. Melalui uraian kata demi kata peserta didik akan mulai menirukan sehingga akan membentuk suatu kalimat, dari hal tersebut secara tidak sadar peserta didik telah belajar mengenal bahasa. Kemudian mulai berkembanglah perbendaharaan bahasa secara berangsur, dari susunan pola kalimat yang mulai berkembang dan

bertambah, hingga pada akhirnya peserta didik akan bisa mengungkapkan dengan lancar dan spontan apa yang ada di dalam dirinya (Azhim, 2002). Sebagai tindak lanjut pendidikan bahasa di lingkungan keluarga, selanjutnya peserta didik akan mendapatkan pendidikan di sekolah lebih lanjut mengenai bahasa baik lisan maupun tulisan dengan benar.

Perkembangan bahasa akan berkembang seiring dengan perkembangan intelektual peserta didik dan akan berkembang jika mendapat bantuan positif dari lingkungan sekitarnya. Anak akan memperoleh pengetahuan bahasa pertamakali dari lingkungan terdekat anak. Lingkungan memiliki pengaruh yang besar bagi perkembangan bahasa anak, maka karena itu harus berhati-hati dalam memberikan pengetahuan bahasa kepada anak. Anak akan lebih mudah memahami jika mengalami secara langsung dari lingkungannya daripada hanya menerima penjelasan verbal yang disampaikan oleh pendidik.

Peserta didik harus menguasai empat aspek keterampilan berbahasa Indonesia ketika belajar bahasa. Keterampilan tersebut meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Magdalena et al., 2021). Peningkatan kemampuan berkomunikasi lisan dan tulisan merupakan tujuan dari belajar bahasa Indonesia (Rinawati et al., 2020). Pada hakikatnya, peserta didik kelas rendah sudah mampu mengartikan lambang-lambang bunyi menjadi simbol tulisan, dan merangkai kata menjadi suatu kalimat yang bermakna. Peserta didik perlu dibekali dengan keterampilan tata bahasa dan ejaan yang diperlukan untuk menuliskan suatu kalimat.

Kondisi yang ada di sekolah yang terkait dengan keterampilan tata bahasa dan ejaan, memperlihatkan bahwa peserta didik masih kesulitan dalam menggunakan kaidah tata bahasa serta ejaan yang tepat. Khususnya dalam aturan penulisan penggunaan huruf kapital, dimana peserta didik masih sering melakukan kesalahan dalam penulisan.

Pada kurikulum 2013 edisi revisi 2017, tujuan pendidikan bahasa Indonesia adalah untuk menciptakan peserta didik yang mampu mengelola dan menyajikan pengetahuan yang mereka pelajari dari semua bidang ilmu pengetahuan baik secara lisan maupun tulisan (Muawanah et al., 2022). Di tingkat sekolah dasar, peserta didik harus diajarkan bahasa Indonesia secara tepat dan akurat. Peserta didik tidak akan kesulitan berkomunikasi secara lisan dan tulisan jika mereka belajar bahasa Indonesia. Peserta didik harus memiliki kemampuan untuk menulis kalimat dengan tata bahasa dan ejaan yang benar agar dapat berkomunikasi secara efektif. Salah satu kaidah penulisan yang sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) adalah tata cara penulisan huruf kapital (Sibirian, 2018).

Dengan PUEBI akan memungkinkan peserta didik untuk menulis secara baik, benar, dan efektif sesuai dengan kaidah yang telah ditetapkan. Peserta didik perlu memperhatikan huruf kapital serta tanda baca saat menulis untuk memastikan bahwa tulisan mereka tersampaikan dengan baik (Muawanah et al., 2022). Apabila terdapat kesalahan pada penulisan baik tanda baca atau penggunaan huruf kapital, maka tulisan sulit dimengerti dan pesan yang disampaikan tidak dapat ditangkap dengan jelas.

Huruf kapital dapat juga disebut dengan huruf besar. Huruf kapital merupakan huruf yang memiliki ukuran serta bentuk yang khusus (Lestari & Indihadi, 2019). Huruf kapital biasanya digunakan dalam penggunaannya di awal frasa, nama diri, nama bulan, nama hari, dan lainnya. Pernyataan ini menyiratkan bahwa penggunaan huruf kapital merupakan suatu aturan yang harus diikuti, agar peserta didik dapat menulis dengan pengajaran bahasa yang benar dan mengikuti Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).

Dalam implementasi penggunaan huruf kapital sangat jarang diperhatikan dan pedoman penggunaan huruf kapital sering diabaikan, karena kurangnya pemahaman tentang standar penggunaan huruf kapital yang tepat (Sibirian, 2018). Maka dari itu, aturan penggunaan huruf kapital yang benar dan baik haruslah ditanamkan kepada peserta didik sedini mungkin. Peserta didik sering

membuat kesalahan ketika menulis dengan huruf kapital. Berdasarkan hal ini, dapat ditunjukkan bahwa materi penggunaan huruf kapital masih belum dipahami oleh peserta didik. Permasalahan tersebut disebabkan oleh kurangnya pemahaman peserta didik tentang aturan menulis huruf kapital yang baik dan benar.

Metode dan media pembelajaran juga memiliki peran penting. Peserta didik cenderung sulit memahami materi penggunaan huruf kapital ketika pendidik menggunakan media dan metode pembelajaran yang tidak efektif. Peserta didik akan lebih mudah memahami materi penggunaan huruf kapital apabila mereka dijelaskan menggunakan media dan metode yang tepat dan sesuai dengan karakteristik mereka.

Pada tingkat kelas rendah sekolah dasar, idealnya penggunaan perangkat dalam pembelajaran adalah perangkat yang bersifat konkret. Peserta didik dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan aktif dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang konkret (Suarjana et al., 2017). Hal tersebut karena peserta didik di kelas rendah cenderung memiliki karakteristik yang aktif, senang bermain, senang berkolaborasi dalam kelompok, dan senang melakukan atau mendemonstrasikan sesuatu secara langsung (Minsih, 2018). Jika pembelajaran disertai dengan kegiatan bermain, peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran tersebut. Pendidik akan sangat diuntungkan dengan adanya media dan metode yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didiknya guna memastikan mereka memperoleh suatu konsep dengan cara yang bermakna dan mudah diingat.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan, ditemukan beberapa fenomena. Salah satu fenomena tersebut adalah pendidik menggunakan metode ceramah dengan media kartu materi huruf kapital, namun dengan perangkat pembelajaran tersebut masih belum mampu membantu peserta didik untuk memahami materi. Hal tersebut disebabkan karena peserta didik tidak dapat berpartisipasi secara langsung karena metode yang digunakan pendidik kurang menarik dan media hanya disajikan di depan kelas. Penyampaian yang dilakukan pendidik di depan kelas dengan metode ceramah juga menyebabkan media yang digunakan pendidik tidak dapat menjangkau peserta didik yang duduk di belakang karena keterbatasan indera penglihatan. Hal ini menyebabkan peserta didik menjadi kurang fokus dengan pembelajaran, karena metode yang mereka anggap membosankan dan ukuran media kartu yang digunakan tidak terlalu besar. Peserta didik terlihat kurang termotivasi untuk menyimak materi yang disampaikan oleh pendidik. Materi yang ada dalam media kartu huruf juga masih terbatas yaitu hanya pengenalan huruf kapital dan huruf kecil saja. Selain itu, metode yang digunakan juga belum sesuai dengan salah satu karakter peserta didik, yaitu suka bermain.

Peserta didik kurang tertarik dengan pembelajaran, dikarenakan media yang digunakan oleh pendidik tidak bisa digunakan oleh peserta didik secara langsung, seperti bermain sambil belajar. Penyampaian metode yang membosankan dan media yang hanya dilakukan secara klasikal di depan kelas juga membuat peserta didik sibuk

dengan diri mereka sendiri. Perhatian peserta didik teralihkan dari pembelajaran karena mereka merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran. Mayoritas peserta didik menginginkan pembelajaran yang menyenangkan, seperti melalui permainan. Terlantas dibenak mereka, belajar tidak hanya memaksa peserta didik untuk diam duduk dikursi dan mendengarkan penjelasan dari pendidik.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Wanti Nur Istiqomah, Prana Dwija Iswara, dan Tatang Ibrahim pada tahun 2021 yang berjudul "Metode Permainan Bahasa untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis di Sekolah Dasar". Diperoleh hasil bahwa penerapan metode permainan bahasa dalam proses pembelajaran haruslah mengandung unsur yang menggembirakan untuk peserta didik. Dengan menerapkan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Peserta didik tidak akan bosan dalam pelaksanaan proses pembelajaran, serta mereka akan mendapat suatu keterampilan dengan cara yang menggembirakan dan tidak terlupakan.

Penelitian lain yang mendukung, dilakukan oleh Ari Wahyu Lestari dan Dian Indihadi dengan judul penelitian "Penggunaan Media Kartu Huruf dalam Peningkatan Pemahaman Penggunaan Huruf Kapital dalam Menulis Teks Deskripsi". Berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan diketahui bahwa hasil belajar peserta didik relatif meningkat setelah digunakannya kartu huruf dalam pembelajaran. Penggunaan media kartu huruf dapat memberikan stimulus dan motivasi belajar kepada peserta didik di kelas (Lestari & Indihadi, 2019).

Dalam sebuah kegiatan pembelajaran, dibutuhkan perangkat pembelajaran yakni media yang mendukung. Media yang konkret mampu menumbuhkan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi peserta didik, dan hal tersebut sangat ideal digunakan dalam proses pembelajaran peserta didik di kelas rendah. Tentunya media dikemas sesuai dengan karakteristik peserta didik yakni suka bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok, dan melakukan sesuatu secara langsung (Sumantri, 2015: 154-155).

Kurang sesuainya media pembelajaran yang sudah ada dengan karakteristik peserta didik sendiri menjadikan mereka kurang memahami materi. Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, pendidik membutuhkan media visual yang: (1) media yang konkret dan dapat menarik perhatian peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung, (2) menjadikan peserta didik lebih aktif serta mengalami secara langsung, (3) media dapat digunakan untuk secara bersama-sama atau bekerja dalam kelompok, (4) media dapat digunakan untuk belajar sambil bermain. Dengan media pembelajaran yang tepat akan menciptakan suatu pembelajaran yang melibatkan peserta didik, dan secara tidak langsung peserta didik bermain juga belajar. Adanya media pembelajaran, akan membantu pendidik dalam menanamkan dan memahamkan suatu pembelajaran,

serta akan menciptakan suatu pembelajaran yang berarti bagi peserta didik.

Media kartu salah satu media yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran bermain dan belajar. Media kartu tidak terbatas ruang dan waktu karena praktis dibawa kemanapun (Saptiana, 2019: 43). Media kartu merupakan saran yang dapat mempermudah pendidik menyampaikan materi atau pesan kepada peserta didik, yang selanjutnya hal tersebut diharapkan dapat membantu pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Ukuran media yang tidak terlalu besar, akan lebih memudahkan peserta didik untuk membawanya. Dengan media kartu, peserta didik dapat belajar kemanapun, dimanapun, dan kapanpun.

Berdasarkan masalah dan kebutuhan peserta didik yang telah dipaparkan, akan dikembangkan media pembelajaran untuk materi keterampilan menulis huruf kapital. Maka akan dilakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Kartu untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Huruf Kapital di Kelas II Sekolah Dasar".

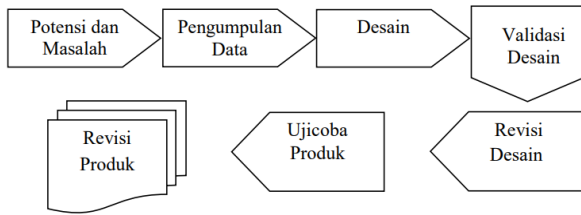
Tujuan penelitian pengembangan ini adalah: 1) menghasilkan media kartu yang valid untuk pembelajaran keterampilan menulis huruf kapital di kelas II sekolah dasar, 2) menghasilkan media kartu yang praktis untuk pembelajaran keterampilan menulis huruf kapital di kelas II sekolah dasar, dan 3) menghasilkan media kartu yang efektif untuk pembelajaran keterampilan menulis huruf kapital di kelas II sekolah dasar.

Spesifikasi media kartu disajikan dalam tiga jenis kartu yakni kartu huruf, kartu kata, dan kartu teks pendek yang dicetak menggunakan kertas *art paper* 310 gram. Kartu huruf memiliki ukuran panjang 5 cm dan lebar 7 cm, berisi huruf kapital dan huruf kecil dengan menggunakan jenis tulisan tegak bersambung. Kartu kata memiliki ukuran panjang 10 cm dan lebar 5 cm, berisi satu kata dengan menggunakan jenis tulisan tegak bersambung. Kartu teks pendek memiliki ukuran panjang 20 cm dan lebar 10 cm, berisi beberapa kalimat dengan menggunakan jenis tulisan tegak bersambung.

## METODE

Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*research and development/R&D*) dengan model pengembangan *Borg and Gall*. Terdapat sepuluh langkah penelitian dan pengembangan menurut *Borg and Gall* (dalam sugiyono 2016:298), yaitu: 1) penelitian dan pengumpulan data, 2) perencanaan, 3) pengembangan draf produk, 4) uji coba lapangan awal, 5) revisi hasil uji coba, 6) uji coba lapangan, 7) penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan, 8) uji pelaksanaan lapangan, 9) penyempurnaan produk akhir, dan 10) desiminasi dan

implementasi. Akan tetapi, pada penelitian ini akan dilakukan tujuh langkah.



Gambar 1. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri 231 Gresik, dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas II yang berjumlah 29 orang peserta didik. Data penelitian dikumpulkan melalui, 1) instrument lembar validasi yang terdiri dari validasi materi pembelajaran, validasi media pembelajaran, dan validasi metode pembelajaran; 2) instrumen lembar hasil belajar peserta didik yang terdiri dari *pre-test* dan *post-test*; 3) angket respon pendidik dan peserta didik, serta 4) lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran.

Analisis kevalidan diperoleh dari lembar validasi dengan menggunakan skala likert. Selanjutnya dilakukan perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase nilai rata-rata
- $\sum x$  = Jumlah skor jawaban validator
- $\sum xi$  = Jumlah skor seluruh

Tabel 1. Persentase Kriteria Validasi

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Tidak Valid

Analisis kepraktisan diperoleh dari hasil angket respon pendidik dan peserta didik, serta lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran terhadap penggunaan media kartu. Perhitungan angket respon peserta didik dan lembar observasi menggunakan skala guttman.

Tabel 2. Kriteria Skor Guttman

Jawaban	Skor
Ya	1
Tidak	0

Untuk mendapatkan hasil persentase tanggapan peserta didik observasi keterlaksanaan pembelajaran dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase jawaban
- f = Frekuensi jawaban responden
- N = Jumlah responden

Pada perhitungan angket respon pendidik menggunakan skala likert. Untuk mendapatkan hasil persentase tanggapan pendidik dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Skor Jawaban Responden}}{\text{Total Skor}} \times 100\%$$

Tabel 2. Persentase Kriteria Kepraktisan

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Sangat Tidak Praktis

Analisis keefektifan diperoleh dari lembar hasil belajar peserta didik meliputi *pre-test* dan *post-test*. Hasil belajar peserta didik kemudian dihitung dengan rumus perhitungan *N-gain*.

$$g = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pre test}}$$

Tabel 3. Interpretasi *N-gain*

Kriteria	Interpretasi
$N-gain \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq N-gain < 0,7$	Sedang
$N-gain < 0,3$	Rendah

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Prosedur penelitian ini berdasarkan penelitian dan pengembangan dari *Borg and Gall*. Pada prosedur penelitian dan pengembangan *Borg and Gall* terdapat sepuluh tahapan, namun dalam pengembangan ini prosedur yang digunakan hanya mencapai tahapan ketujuh yaitu "Revisi Produk Hasil Uji Coba Lapangan Utama".

#### 1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Pada tahap penelitian dan pengumpulan data dilakukan pengumpulan informasi tentang pembelajaran yang terjadi di lapangan. Terdapat dua kegiatan yang dilakukan yakni studi pustaka dan studi lapangan.

Pada kegiatan studi pustaka digali teori dan informasi dari para ahli melalui buku-buku, jurnal, dan artikel. Tujuan kegiatan studi pustaka dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai pembelajaran keterampilan menulis huruf kapital di kelas II sekolah dasar, menggali informasi tentang tata aturan penulisan huruf tegak bersambung, dan kartu sebagai media pembelajaran.

Pada tahap kegiatan studi lapangan dilakukan observasi ke UPT SD Negeri 231 Gresik untuk mengetahui proses pembelajaran menulis huruf kapital pada kelas II. Dengan melakukan kegiatan ini maka ditemukan permasalahan yang ada di dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan observasi ditemukan beberapa informasi yang dapat dijadikan sebagai masalah. Pendidik sulit membangkitkan semangat dan motivasi belajar peserta didik karena karakteristik peserta didik yang beragam, antara lain aktif, pasif, dan kurang focus selama proses pembelajaran. Karena pembelajaran menulis kapital hanya diajarkan melalui ceramah dan tugas. Peserta didik menjadi tidak puas dengan pembelajaran yang terkesan repetitive. Selain itu, sekolah tidak menggunakan metode dan media yang dapat mendorong peserta didik untuk bermain sambil belajar. Hal ini karena pendidik kesulitan untuk menyediakan media yang dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan. Dari hasil ini bisa diasumsikan bahwa pembelajaran di kelas II UPT SD Negeri 231 Gresik masih belum menjadi pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi peserta didik.

2. Perencanaan

Dalam tahap perencanaan dilakukan pembuatan rancangan tentang produk yang akan dikembangkan untuk pembelajaran keterampilan menulis huruf kapital di sekolah dasar khususnya kelas II. Sehingga metode dan media yang akan dibuat harus sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar dengan penggunaan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik.

Kemudian, dilakukan kegiatan mencari materi pembelajaran keterampilan menulis huruf kapital yang ada di beberapa buku tema di kelas II sekolah dasar. Dikembangkan indikator yang perlu dicapai untuk kegiatan pembelajaran nantinya.

3. Pengembangan Produk

Pada tahap pengembangan produk menggunakan beberapa tahapan, yakni:

a. Menentukan materi mengenai Tema Merawat Hewan dan Tumbuhan yang akan digunakan pada media kartu berdasarkan kesesuaian RPP dan Silabus.




b. Melaksanaan pembuatan Produk

Terdapat 3 langkah metode permainan dengan media kartu yang dikembangkan yakni:

- 1) aku menyimak - aku mengamati - aku Menyusun - aku menulis;
- 2) aku menyimak - aku mengamati - aku menemukan - aku berlari - aku menyusun - aku menulis;
- 3) aku membaca - aku mengamati - aku menulis.

Kemudian mendesain kartu dengan menggunakan aplikasi *canva* dan *powerpoint* serta dilakukannya pemilihan warna kartu yang menarik. Penggunaan jenis kertas yang digunakan untuk mencetak yaitu *art paper* 310 gram.

Tabel 4. Desain Pengembangan Kartu

Gambar Kartu	Keterangan
Kartu Huruf 	Memiliki ukuran 5 cm x 7 cm. Berisi huruf kapital dan huruf kecil dengan menggunakan tulisan tegak bersambung
Kartu Kata 	Memiliki ukuran 10 cm x 5 cm. Berisi satu kata dengan menggunakan huruf tegak bersambung.
Kartu Teks Pendek 	Memiliki ukuran 20 cm x 10 cm. Berisi beberapa kalimat dengan menggunakan jenis huruf tegak bersambung.

c. Uji kevalidan

Uji validasi akan dilakukan oleh ahli pada bidangnya berdasarkan hasil pengembangan produk awal. Untuk mengukur validitas produk dilakukan penilaian produk melalui tiga tahapan, yakni tahapan pertama validasi materi, tahapan kedua validasi media, dan tahapan ketiga validasi metode pembelajaran.

Pada tahapan validasi materi bertujuan untuk mengetahui isi dalam materi yang nantinya akan diterapkan di kelas sudah memadai atau masih kurang. Validasi materi terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Bahan Ajar, serta LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). Validasi materi dilakukan oleh Ibu Maryam Isnaini Damayanti, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya. Validasi dilakukan pada tanggal 11 Mei 2023. Hasil Validasi tersebut memperoleh persentase sebesar 95% dengan masukan dan saran perbaikan berupa komposisi tulisan, *font* tulisan, dan warna pada LKPD. Pada bahan ajar masukan untuk menambahkan lagi contoh kalimat penulisan huruf kapital.

Validasi media dilakukan oleh Bapak Ricky Setiawan, S.Pd.SD., M.Pd. selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya. Penilaian berdasarkan penampilan fisik dan kemenarikan media. Validasi dilakukan pada tanggal 11 Mei 2023. Pada validasi ini mendapatkan persentase sebesar 98% dan media dinyatakan layak tanpa revisi.

Validasi metode dilakukan dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya Bapak Zaenal Abidin, S.Pd., M.Pd. Penilaian berdasarkan kesesuaian langkah metode pembelajaran dengan media kartu pembelajaran dan kesesuaian perangkat pembelajaran. Validasi dilakukan pada tanggal 13 Mei 2023. Pada validasi ini mendapatkan persentase sebesar 92,5% dan dinyatakan layak dengan revisi berupa ukuran *font* pada LKPD dan penyederhanaan kalimat pada kartu teks pendek.

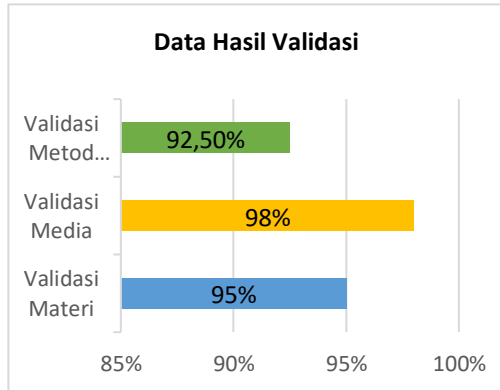
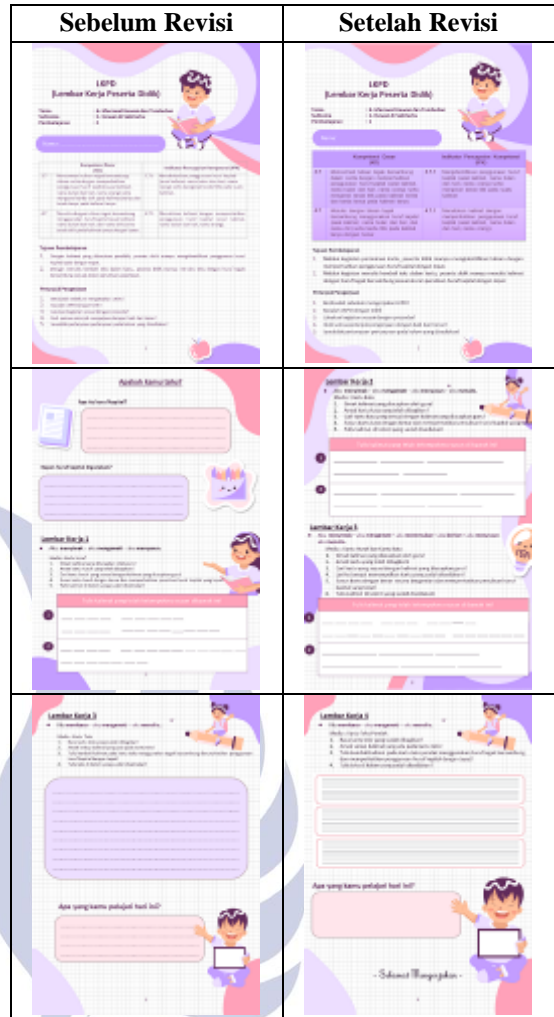


Diagram 1. Data Hasil Validasi Para Ahli Berdasarkan data hasil validasi, diperoleh persentase  $\geq 81\%$  yang termasuk dalam kategori sangat valid. Dari hasil tersebut, dapat menunjukkan bahwa media kartu layak untuk diujicobakan dengan revisi.

Tabel 5. Revisi Produk Setelah Validasi

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
<b>Kartu Teks Pendek</b>	
<b>Bahan Ajar</b>	
<b>LKPD</b>	



4. Uji Coba Lapangan Awal

Pada tahap uji coba lapangan awal dilakukan dengan 4 peserta didik kelas II A UPT SD Negeri 231 Gresik yang dipilih secara acak. Langkah tahapan uji coba lapangan awal dilakukan dengan memberikan lembar *pre-test*, diberikan perlakuan dengan menggunakan produk yang telah dikembangkan, memberikan lembar *post-test* untuk mengetahui hasil dari pembelajaran tersebut, dan dilanjutkan dengan pemberian angket kepada peserta didik.

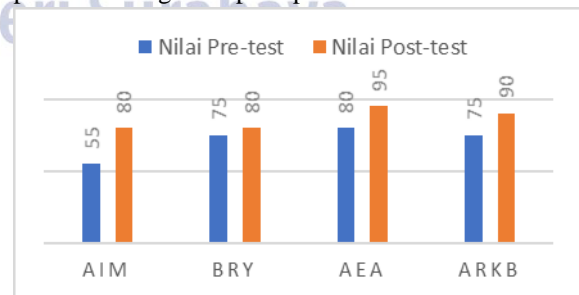


Diagram 2. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Uji Coba Lapangan Awal

Dari hasil tes tersebut dapat diketahui bahwa media kartu dapat digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis huruf kapital. Terbukti dari

hasil tes peserta didik setelah dan sesudah diberikannya *treatment* menggunakan media kartu. Dengan mengalami perubahan peningkatan yaitu pada rata-rata awal sebelum diberikan *treatment* peserta didik memperoleh rata-rata sebesar 71,25 sedangkan setelah diberikannya *treatment* peserta didik mengalami peningkatan nilai rata-rata yakni 86,25.

Setelah selesai dalam pelaksanaan pembelajaran peserta didik diminta untuk mengisi sebuah angket dengan menggunakan skala Guttman. Hasil angket respon peserta didik memperoleh hasil 100% menjawab “Ya” dan 0% menjawab “Tidak”. Dari hasil tersebut, dapat diketahui bahwa dalam uji coba lapangan awal rata-rata peserta didik sangat senang dan terbantu dengan menggunakan media kartu.



Gambar 2. Implementasi Uji Coba Lapangan Awal

5. Revisi Produk Awal

Pada tahap revisi produk awal tidak dilakukan revisi berdasarkan data angket pada proses uji coba lapangan awal.

6. Uji Lapangan Utama

Uji coba lapangan utama dilakukan di UPT SD Negeri 231 Gresik pada kelas II A Sekolah Dasar sejumlah 29 peserta didik. Uji coba dilakukan berdasarkan langkah-langkah awal yakni memberikan lembar *pre-test*, kemudian dilaksanakan *treatment* menggunakan media pembelajaran kartu, memberikan *post-test*, dan peserta didik diberikan angket untuk mengukur kepraktisan media kartu untuk pembelajaran keterampilan menulis huruf kapital. Data yang dikumpulkan selama uji coba lapangan utama media kartu berupa lembar hasil belajar peserta didik, angket peserta didik, angket pendidik, dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran.

Selama proses pembelajaran dilaksanakan, guru kelas II A melakukan observasi keterlaksanaan pembelajaran. Persentase hasil yang diperoleh yakni 91,67% (Sangat Baik). Selain itu, hasil angket respon pendidik memperoleh persentase 94,29 (Sangat Praktis) dan angket respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 100% (Sangat Praktis).

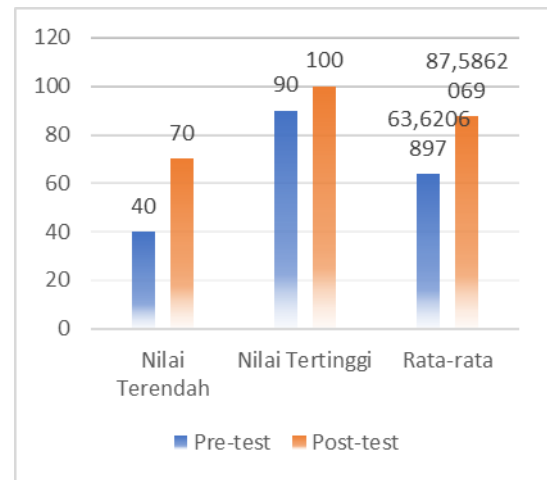


Diagram 3. Data Hasil Belajar Peserta Didik  
Dari hasil belajar peserta didik kemudian dijumlahkan untuk dilakukan perhitungan *N-gain*.

Tabel 6. Analisis *N-gain*

	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
<b>Total</b>	1800	2570
$g = \frac{2540 - 1845}{2900 - 1845} = \frac{695}{1100} = 0,658767773$		
<b>Interpretasi <i>N-gain</i> Sedang</b>		



Gambar 3. Implementasi Uji Coba Lapangan Utama

7. Revisi Produk Hasil Uji Coba Lapangan Utama

Pada tahap revisi produk hasil uji coba lapangan utama dilakukan revisi pada perangkat pembelajaran berupa LKPD dan media kartu teks pendek. Revisi dilakukan agar perangkat yang digunakan bisa lebih sempurna untuk digunakan dalam pembelajaran. Revisi didapat dari angket pendapat peserta didik dan pendidik.

Tabel 7. Revisi Produk Hasil Uji Coba Lapangan Utama

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
<b>Kartu Teks Pendek</b>	<b>Kartu Teks Pendek</b>
<b>LKPD</b>	<b>LKPD</b>

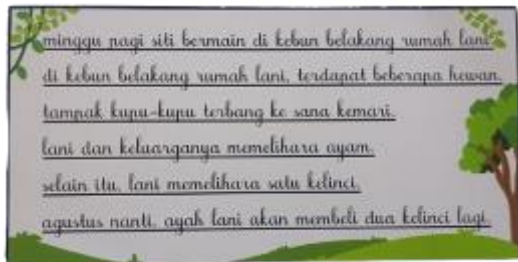
Sebelum Revisi	Setelah Revisi



Gambar 4. Pengembangan Produk Kartu Huruf



Gambar 5. Pengembangan Produk Kartu Kata



Gambar 6. Pengembangan Produk Kartu Teks Pendek



Gambar 7. Kemasan Produk Kartu Huruf



Gambar 8. Kemasan Produk Kartu Kata



Gambar 9. Kemasan Kartu Teks Pendek

### Pembahasan

Pengembangan media kartu untuk materi penggunaan huruf kapital dengan menggunakan model Borg dan Gall mengambil tujuh langkah penelitian. Kriteria penelitian pengembangan terpenuhi, dan media kartu yang dikembangkan untuk pembelajaran keterampilan menulis huruf kapital memberikan hasil yang positif. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Nieveen (dalam Khomsiatun & Retnawati, 2015: 97) yang menyatakan bahwa penelitian pengembangan harus valid, praktis, dan efektif.

Kevalidan media kartu diperoleh dari hasil penilaian ahli materi pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan ahli metode pembelajaran. Dengan hasil penelitian menunjukkan persentase kevalidan berdasarkan ahli materi sebesar 95%, ahli media sebesar 98%, dan ahli metode pembelajaran sebesar 92,5%. Berdasarkan hasil validasi, media kartu yang dikembangkan memenuhi kevalidan >81%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media kartu layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran keterampilan menulis huruf kapital pada kelas II Sekolah Dasar.

Kevalidan media kartu ini didukung dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Nurul Hasanah (2021: 49) bahwa media kartu layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian tersebut terletak pada pengembangan langkah metode dan jenis media yang digunakan. Media yang digunakan hanya kartu kata, sedangkan pada



penelitian ini kartu yang digunakan ada tiga jenis yaitu kartu huruf, kartu kata, dan kartu teks pendek.

Kepraktisan media kartu diperoleh dari hasil angket yang diberikan kepada kepada pendidik dan peserta didik. Angket respon peserta didik menggunakan skala Guttman dengan hasil sebesar 100% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Pada angket respon pendidik digunakan skala likert dengan hasil sebesar 94,29% masuk dalam kategori sangat valid. Berdasarkan hasil angket respon mendapatkan hasil bahwa media kartu menarik, mudah dipahami dan mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Sundayana (2015: 8) bahwa kepraktisan mengacu pada kemudahan dalam penggunaan oleh peserta didik dan juga pendidik sehingga pembelajaran dapat menjadi menarik, bermakna, dan menyenangkan.

Langkah metode penggunaan media kartu melibatkan seluruh peserta didik dengan dilaksanakan secara berkelompok sehingga menjadikan pembelajaran di kelas menjadi lebih aktif. Selain itu, dengan kegiatan pembelajaran sambil bermain akan menambah minat dan ketertarikan belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar menurut Agustian (2022: 17-18) yakni aktif, suka bermain, suka bekerja sama dalam kelompok, dan suka melakukan atau mendemonstrasikan sesuatu secara langsung. Dengan pembelajaran yang menyenangkan, materi akan dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Keefektifan media kartu untuk pembelajaran keterampilan menulis huruf kapital dapat dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik pada tahap uji coba produk utama di lapangan. Pada penilaian *pre-test* tertinggi 90 dan terendah 40. Sedangkan pada *post-test* nilai tertinggi 100 dan terendah 70. Kemudian rata-rata yang diperoleh pada nilai *pre-test* 63,6206897 dan *post-test* 87,5862069. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas II A UPT SD Negeri 231 Gresik dalam pembelajaran keterampilan menulis huruf kapital mengalami peningkatan.

Berdasarkan hasil analisis hasil *pre-test* dan *post-test* uji coba lapangan utama dengan menggunakan *N-gain* diperoleh nilai sebesar 0,65147783 yang termasuk dalam kategori sedang. Hal tersebut menunjukkan bahwa media kartu sudah termasuk dalam kriteria efektif untuk digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis huruf kapital di kelas II sekolah dasar. Media kartu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran menjadikan peserta didik lebih banyak berlatih menulis kalimat menggunakan huruf kapital. Dapat dilihat bahwa peserta didik menjadi lebih paham dalam menulis huruf kapital pada awal kalimat, nama orang, nama hari, dan nama bulan.

Selama dilakukannya penelitian, media kartu untuk pembelajaran keterampilan menulis huruf kapital ini memiliki keunggulan dan kelemahan. Keunggulannya adalah dengan digunakannya media kartu dan metode yang teratur peserta didik dapat lebih mudah belajar penggunaan huruf kapital dengan menarik dan menyenangkan. Seperti pendapat yang telah dikemukakan oleh Widiasworo (2017: 46) mengatakan bahwa pemberian materi hendaknya disesuaikan dengan

kebutuhan, tingkat pemahaman, dan dapat memudahkan peserta didik dalam menerima materi.

Dengan menggunakan media kartu dapat membuat peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan tertarik dengan proses pembelajaran, sehingga membuat prestasi peserta didik menjadi lebih optimal. Keunggulan lainnya yakni ukurannya yang sedang dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu sehingga dapat dibawa kemanapun. Selain itu, media kartu dapat digunakan sebagai permainan yang membuat belajar menjadi lebih menyenangkan bagi peserta didik. Selain itu, media kartu memiliki sifat yang konkret dan menggambarkan materi pembelajaran lebih otentik (Saptiana, 2019: 46). Namun dengan pembelajaran menggunakan media kartu memerlukan waktu yang cukup lama. Selain itu, untuk membuat kartu yang akan digunakan juga membutuhkan waktu, tenaga, serta biaya yang tidak sedikit. Meskipun bahan yang digunakan adalah *art paper*, namun dengan pemakaian jangka panjang kartu juga akan menjadi rusak. Kartu juga tidak dapat dijangkau oleh kelompok besar karena ukurannya yang tidak terlalu besar.

Berdasarkan pengembangan media kartu, terdapat beberapa keterbatasan penelitian, yakni:

1. Pengimplementasian media kartu ini membutuhkan waktu yang cukup lama, sehingga ketika pelaksanaan penelitian membutuhkan waktu jam istirahat peserta didik.
2. Pengembangan media kartu hanya berfokus pada materi penggunaan huruf kapital awal kalimat, nama orang, nama hari, dan nama bulan yang terdapat pada Tema 6 Hewan di Sekitarku kelas II Sekolah Dasar.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan pembahasan pengembangan media kartu untuk pembelajaran keterampilan menulis huruf kapital pada kelas II sekolah dasar, dapat diperoleh simpulan bahwa media kartu telah memenuhi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Kevalidan media kartu berdasarkan ahli materi pembelajaran sebesar 95% kategori sangat valid untuk proses pembelajaran. Validasi media pembelajaran sebesar 98% kategori sangat valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran, sedangkan untuk validasi metode pembelajaran mendapat persentase kevalidan sebesar 92,5% kategori sangat valid untuk digunakan sebagai langkah pembelajaran.

Kepraktisan media kartu berdasarkan angket respon pendidik sebesar 100% kategori sangat praktis dan angket respon pendidik sebesar 94,29% kategori sangat praktis. Sedangkan keterlaksanaan pembelajaran mendapat persentase sebesar 91,67% kategori sangat baik. Keefektifan media kartu berdasarkan hasil belajar yakni *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan *N-gain* sebesar 0,65147783 kategori sedang.

### Saran

Sebaiknya media kartu digunakan sebagai alternatif media pembelajaran karena dapat menumbuhkan suasana pada proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak

membosankan. Pendidik juga hendanya lebih menyesuaikan media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik sehingga materi pembelajaran yang dilaksanakan berjalan sesuai dengan tujuan. Peserta didik dapat dilibatkan secara langsung dalam penggunaan media pembelajaran agar peserta didik dapat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, sebaiknya pendidik membuat kontrak belajar dengan peserta didik agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran menjadi lebih teratur dan terkondisikan. Untuk penelitian selanjutnya agar lebih menyempurnakan lagi media kartu untuk materi pembelajaran keterampilan menulis huruf kapital, dan mengembangkannya agar digunakan dalam materi pembelajaran yang lain.

#### DAFTAR PUSTAKA.

- Agustian, S. (2022). Kebijakan Pendidikan Dasar Perspektif Karakteristik Peserta Didik. *Shanun: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 10–22.
- Akbar, A. (2017). Membudayakan Literasi dengan Program 6M di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 42–52.
- Azhim, S. A. (2002). *Membimbing Anak Terampil Berbahasa*. Gema Insani.
- Hasanah, N. (2021). Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Kelas II dengan Metode Permainan Kartu Kata di UPTD SDN Dupok 1 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan. *JURNAL PENDIDIKAN & PEMBELAJARAN*, 7(1), 40–50.
- Khomsiatun, S., & Retnawati, H. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Penemuan Terbimbing untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2(1), 92–106.
- Lestari, A. W., & Indihadi, D. (2019). Penggunaan Media Kartu Huruf dalam Peningkatan Pemahaman Penggunaan Huruf Kapital dalam Menulis Teks Deskripsi. *All Rights Reserved*, 6(1), 16–27. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Magdalena, I., Ulfi, N., & Awaliah, S. (2021). Analisis Pentingnya Keterampilan Berbahasa pada Siswa Kelas IV di SDN Gondrong 2. *EDISI*, 3(2), 243–252.
- Minsih, M. (2018). Peran Guru dalam Pengelolaan Kelas. *Profesi Pendidikan Dasar*, 5(1), 20–27.
- Muawanah, M., Nurfadhillah, S., & Nuraeni, Y. (2022). Analisis Kesalahan Penulisan Huruf Kapital pada Paragraf Menggunakan Pedoman PUEBI Siswa Kelas II SDN 04 Sepatan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 514–522.
- Rinawati, A., Mirnawati, L. B., & Setiawan, F. (2020). Analisis Hubungan Keterampilan Membaca dengan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar. *Education Journal : Journal Educational Research and Development*, 4(2), 85–96. <https://doi.org/10.31537/ej.v4i2.343>
- Saptiana, M. D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Penggunaan Huruf Kapital Pada Kelas II SD Se-Gugus Umbulharjo. *Basic Education*, 8(12), 1–156.
- Siburian, L. (2018). Analisis Kesalahan Penulisan Huruf Kapital oleh Mahasiswa PGSD Semester II Kelas 3 UNIKA Santo Thomas Sumatera Utara. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 8(1), 81–87. <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v8i1.9821>
- Suarjana, I. M., Riastini, N. P. N., & Pustika, I. G. N. Y. (2017). Penerapan Pendekatan Kontekstual Berbantuan Media Konkret untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar. *International Journal of Elementary Education*, 1(2), 103–114.
- Sumantri, M. S. (2015). *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*.
- Sundayana, H. R. (2015). *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*.
- Widiasworo, E. (2017). Strategi dan Metode Mengajar Siswa di Luar Kelas (Outdoor Learning) secara Aktif, Kreatif, Inspiratif, dan Komunikatif. *Yogyakarta: Ar-Ruzz Media*.