



Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series

Journal Homepage : <https://jurnal.uns.ac.id/seeds/index>

PENGARUH MODIFIKASI ALAT PERMAINAN KARTU KATA TERHADAP KETERAMPILAN PRA MENULIS DAN MENULIS PERMULAAN SISWA KELAS 1 SDN 01 SIRNAGALIH

Abdul Hakim*, Dea Asri Pujiasti, Eko Fajar Suryaningrat
Institut Pendidikan Indonesia Garut

*Correspondence: abdulhakim@institutpendidikan.ac.id

Article Info :

Article history:

Received 10 October 2023

Accepted 11 November 2023

Available online 1 December 2023

Keywords:

word cards, beginning writing skills.

Abstract

This research aims to determine the effect of modifying the word card game tool on the pre-writing and beginning writing skills of grade 1 students at SDN 01 Sirnagalih. The target behavior in this research were 3 grade 1 students who had deficiencies in writing skills. The type of research used is Single Subject Research (SSR) experimental research, single subject design research with an A-B-A design. The dependent variable in this research is students' prewriting and initial writing skills. And the independent variable in this research is the word card game. Data collection techniques use tests, observation and documentation. The sampling technique used is a nonprobability sampling technique, namely purposive sampling. This research uses quantitative and qualitative descriptive data analysis techniques. The results of this research show that modification of the word card game tool has an effect on students' writing skills. It can be seen from the overlap percentage that the smaller the overlap percentage, the more it shows that there is a change in the target behavior.



PENDAHULUAN

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di SDN 01 Sirnagalih, masih ada siswa yang belum bisa menulis dengan benar, tulisannya masih belum rapi, tidak terbaca, dan kegiatan lainnya yang belum bisa diikuti dengan baik. Selain itu, setelah peneliti melakukan studi literatur bahwa di Indonesia masih ada di beberapa wilayah yang mengalami kesulitan membaca dan menulis. Dalam merdeka.com yang dikutip oleh Eko Prasetya tahun 2021 bahwa 30% siswa kelas I-III SD di Sumba Tengah belum bias membaca dan menulis, selain itu terdapat ratusan siswa SD Kota Kupang kesulitan membaca dan menulis dalam ANTARA yang ditulis oleh Bernadus Tokan tahun 2022.

Dalam melakukan kegiatan pembelajaran dikelas rendah diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan sehingga memudahkan siswa dalam belajar. Karena siswa kelas rendah belum mampu memahami hal yang abstrak, sehingga perlu adanya media untuk membantu memahami dalam belajar. Tanpa adanya media pembelajaran siswa akan cepat merasa bosan dan tidak terfokus kepada pembelajaran yang sedang disampaikan, sehingga dengan adanya media pembelajaran siswa akan lebih aktif dan kreatif dalam belajar

Melalui modifikasi alat permainan diharapkan dapat menjadi slusi praktis dalam proses pembelajaran, modifikasi alat permainan merupakan suatu usaha penyampaian materi dengan menyederhanakan alat dan peraturan yang disesuaikan dengan karakter peserta didik.

Dengan tujuan mempermudah proses belajar mengajar, menyampaikan materi secara kreatif dan inovatif, serta membuat peserta didik lebih senang saat proses belajar mengajar berlangsung, Modifikasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan kartu kata. Menurut Ismail (2006, hlm. 43) mengemukakan bahwa "...permainan kartu kata pada prinsipnya termasuk dalam kategori mastery play, yaitu bermain untuk menguasai keterampilan tertentu".

Kartu kata merupakan kartu permainan yang didalamnya terdapat kata-kata sehingga siswa lebih cepat mengenal huruf, mengingat huruf yang ada dalam kartu dan membuat siswa semakin kuat dalam pengenalan huruf abjad sehingga dapat merangsang kecerdasan dan ingatan siswa. Dengan kartu kata siswa akan lebih mudah dalam menuangkannya kembali kedalam bentuk tulisan, keterampilan menulis siswa harus dilatih sejak usia dini karena jika perkembangan motorik pada usianya terganggu akan menjadi penghambat pada aspek perkembangan selanjutnya. Jika aspek perkembangan motorik siswa pada usianya belum mampu berkembang dengan baik, kemungkinan siswa tersebut mengalami masalah dalam keterampilan motoriknya.

Tabel 1. Aspek dalam menganalisis sampel hasil tulisan siswa

ASPEK YANG DITEMUKAN	URAIAN	TARGET (yang diharapkan)
BENTUK HURUF/KATA	Huruf-huruf/kata-kata yang tidak terbaca	Bentuk huruf yang benar
UKURAN, LETAK, PROPORSI HURUF	Membandingkannya dengan huruf-huruf yang lain (tinggi, panjang kaki, lebar huruf)	Ukuran huruf yang benar
JARAK	Konsistensi jarak antar huruf dalam kata, antar kata dalam kalimat	Jarak antar kata harus lebih lebar daripada jarak antar huruf
TEBAL-TIPIS	Konsistensi tebal-tipis huruf	
TEGAK-MIRING	Konsistensi tulisan tegak-miring	Huruf balok (tegak lurus) Huruf bersambung bervariasi (miring ke kanan)

	Dewasa	Huruf Balok
KECEPATAN	Menulis saja (80-100 hpm)	Kls 1- 25 hpm
	Menyalin huruf balok (75 hpm)	kl's 2 – 30 hpm
	Menyalin huruf bersambung (125 hpm)	Kls 3 -38 hpm
	Menyalin angka (120 hpm)	kl's 4 – 45 hpm
		Kls 5 -60 hpm
		kl's 6 – 67 hpm
		SMP -74 hpm

Peneliti mengambil 3 subjek penelitian yang didapatkan berdasarkan rekomendasi dari wali kelas 1, kemudian diperkuat dengan nilai hasil belajar siswa. Subjek ke 1 dengan rata-rata nilai 65, subjek ke 2 dengan rata-rata nilai 60 dan subjek ke 3 dengan rata-rata nilai 70. Sehingga peneliti akan melakukan penelitian mengenai Pengaruh Modifikasi Alat Permainan Kartu Kata Terhadap Keterampilan Pra Menulis Dan Menulis Permulaan Siswa Kelas 1 SDN 01 Sirnagalih.

METODE

Penelitian single subject research dengan menggunakan teknik sampling nonprobability sampling yaitu sampling purposive. Yaitu, sampel dengan tujuan tertentu (sesuai penelitian). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain reversal A-B-A. “Desain A-B-A ini adalah salah satu dari pengembangan desain dasar A-B. Desain A-B-A ini telah menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel terikat dan variabel bebas. Prosedur dasarnya tidak banyak berbeda dengan disain A-B, hanya saja telah ada pengulangan fase baseline. Mula-mula target behavior diukur secara kontinyu pada kondisi baseline (A1) dengan periode waktu tertentu kemudian pada kondisi intervensi (B). Berbeda dengan disain A-B, pada disain A-B-A setelah pengukuran pada kondisi intervensi (B) pengukuran pada kondisi baseline kedua (A2) diberikan. Penambahan kondisi baseline yang kedua (A2) ini dimaksudkan sebagai kontrol untuk fase intervensi sehingga memungkinkan untuk menarik kesimpulan adanya hubungan fungsional antara variabel bebas dan variabel terikat” Ibid (dalam Putri, 2020, hlm. 26).

1. A-1 (Baseline 1) pengukuran data pada fase ini dilakukan sebanyak 3 sesi sampai data stabil.
2. B (intervensi) pengukuran data pada tahap ini anak diberikan perlakuan menggunakan media kartu kata hingga di dapatkan data yang stabil. Intervensi dilakukan sebanyak 5 sesi.
3. A-2 (Baseline) pengukuran data dilihat dari besar peningkatan kemampuan anak. Dilakukan sampai data stabil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam kasus ini peneliti melakukan penelitian mengenai Pengaruh modifikasi alat permainan kartu kata terhadap keterampilan pra menulis dan menulis permulaan siswa kelas 1. Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang dilakukan terhadap tiga siswa, maka modifikasi alat permainan kartu kata berpengaruh terhadap keterampilan menulis permulaan siswa kelas 1. Hal tersebut dapat dilihat dari overlap data pada setiap kondisi, semakin kecil persentase overlap maka semakin menunjukkan bahwa terdapat perubahan pada target behavior. Penelitian tersebut jika dilihat dari teori menurut Dhieni, dkk (dalam Nurgawati, 2018, hlm. 42) mengemukakan bahwa “permainan kartu kata dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai dan informal, bebas dari tegangan dan kecemasan, anak-anak dapat terlibat aktif dengan melihat beberapa kata berkali-kali, namun tidak dalam cara yang membosankan dan berulang-ulang”. Dengan adanya permainan dalam pembelajaran siswa menjadi lebih bersemangat ketika menyelesaikan tugas yang diberikan. Selain itu, ada teori yang mengemukakan bahwa “Modifikasi permainan merupakan suatu usaha penyampaian materi dengan menyederhanakan alat dan peraturan yang disesuaikan dengan karakter peserta didik. Dengan tujuan mempermudah proses belajar mengajar, menyampaikan materi secara kreatif dan inovatif, serta membuat peserta didik lebih senang saat proses belajar mengajar berlangsung...” (Lestari, 2015, hlm. 89).

Jika dilihat dari kajian hasil penelitian yang relevan menunjukkan bahwa banyak yang menggunakan media kartu suku kata untuk meneliti kemampuan membaca siswa, tetapi dalam penelitian ini peneliti melakukan penelitian yang berbeda dengan yang lain. Peneliti menggunakan media kartu kata yang

dimodifikasi kedalam bentuk permainan untuk meneliti keterampilan pra menulis dan menulis permulaan siswa kelas 1, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Karena Menurut Hartati (2012, hlm. 1) mengemukakan bahwa “bermain dan permainan adalah suatu kegiatan yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan manusia”. Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang dilakukan terhadap tiga siswa, maka diperoleh skor pada siswa pertama adalah dalam rentang 61 – 79, pada siswa kedua adalah dalam rentang 62 – 78 dan pada siswa ketiga diperoleh skor 80 – 96.

Tabel 1. Skor siswa

SKOR NILAI				
	SESI	SISWA 1 (AK)	SISWA 2 (FI)	SISWA 3 (SA)
BASELINE (A1)	1	62	65	85
	2	65	65	87
	3	61	67	88
INTERVENSI (B)	SESI			
	1	75	75	92
	2	75	78	91
	3	79	75	92
	4	75	78	92
BASELINE (A2)	SESI			
	1	65	62	83
	2	67	65	80
	3	67	62	85

Hasil analisis dalam kondisi dan antar kondisi (siswa 1)

Pada analisis dalam kondisi, kondisi baseline (A1) data yang diperoleh pada pengamatan pertama hingga pengamatan ketiga yaitu 62, 65, 61 sehingga dari data yang diperoleh menunjukkan kecenderungan arah yang menurun. Pada kondisi intervensi (B) data yang diperoleh pada pengamatan pertama hingga pengamatan kelima yaitu 75, 75, 79, 75, 79 sehingga dari data yang diperoleh menunjukkan kecenderungan arah tetap. Dan pada kondisi baseline (A2) data yang diperoleh pada pengamatan pertama hingga pengamatan ketiga yaitu 65,67, 67 sehingga dari data yang diperoleh menunjukkan kecenderungan arah meningkat. Kecenderungan stabilitas pada ketiga kondisi menunjukkan data stabil dengan persentase 100%. Menurut Sunanto, secara umum presentase stabilitas sekitar 80% hingga 90% data masih berada 15% di atas dan dibawah mean, maka data dikatakan stabil.

Analisis antar kondisi menunjukkan persentase overlap adalah 0% dimana tidak terdapat data poin pada kondisi intervensi yang berada pada rentang kondisi baseline. Maka semakin kecil presentase overlap maka semakin menunjukkan bahwa terdapat perubahan pada target behavior. Perubahan level pada analisis dalam kondisi fase baseline (A1) adalah + (4) membaik, pada fase intervensi (B) adalah + (4) membaik dan pada fase baseline (A2) adalah + (2) membaik. Perubahan level pada analisis antar kondisi fase baseline (A1) adalah + (18) membaik, dan pada fase baseline (A2) adalah + (13) membaik. Jika membaik maka diberikan tanda positif (+), jika menurun maka diberikan tanda negatif (-) dan jika tidak terjadi perubahan maka diberikan tanda (=).

Hasil analisis dalam kondisi dan antar kondisi (siswa 2)

Pada analisis dalam kondisi, kondisi baseline (A1) data yang diperoleh pada pengamatan pertama hingga pengamatan ketiga yaitu 65, 65, 67 sehingga dari data yang diperoleh menunjukkan kecenderungan arah yang meningkat. Pada kondisi intervensi (B) data yang diperoleh pada pengamatan pertama hingga pengamatan kelima yaitu 75, 78, 75, 78, 75 sehingga dari data yang

diperoleh menunjukkan kecenderungan arah tetap. Dan pada kondisi baseline (A2) data yang diperoleh pada pengamatan pertama hingga pengamatan ketiga yaitu 62,65, 62 sehingga dari data yang diperoleh menunjukkan kecenderungan arah tetap. Kecenderungan stabilitas pada ketiga kondisi menunjukkan data stabil dengan persentase 100%. Menurut Sunanto, secara umum presentase stabilitas sekitar 80% hingga 90% data masih berada 15% di atas dan dibawah mean, maka data dikatakan stabil.

Analisis antar kondisi menunjukkan persentase overlap adalah 0% dimana tidak terdapat data poin pada kondisi intervensi yang berada pada rentang kondisi baseline. Maka semakin kecil presentase overlap maka semakin menunjukkan bahwa terdapat perubahan pada target behavior. Perubahan level pada analisis dalam kondisi fase baseline (A1) adalah + (2) membaik, pada fase intervensi (B) adalah + (3) membaik dan pada fase baseline (A2) adalah + (3) membaik. Perubahan level pada analisis antar kondisi fase baseline (A1) adalah + (8) membaik dan pada fase baseline (A2) adalah + (13) membaik. Jika membaik maka diberikan tanda positif (+), jika menurun maka diberikan tanda negatif (-) dan jika tidak terjadi perubahan maka diberikan tanda (=).

Hasil analisis dalam kondisi dan antar kondisi (siswa 3)

Pada analisis dalam kondisi, kondisi baseline (A1) data yang diperoleh pada pengamatan pertama hingga pengamatan ketiga yaitu 85, 87, 88 sehingga dari data yang diperoleh menunjukkan kecenderungan arah yang meningkat. Pada kondisi intervensi (B) data yang diperoleh pada pengamatan pertama hingga pengamatan kelima yaitu 92, 91, 92, 92, 96 sehingga dari data yang diperoleh menunjukkan kecenderungan arah meningkat. Dan pada kondisi baseline (A2) data yang diperoleh pada pengamatan pertama hingga pengamatan ketiga yaitu 83, 80, 85 sehingga dari data yang diperoleh menunjukkan kecenderungan arah meningkat. Kecenderungan stabilitas pada ketiga kondisi menunjukkan data stabil dengan persentase 100% pada kondisi baseline (A1), 80% pada kondisi intervensi (B) dan 100% pada kondisi baseline (A2) sehingga data dikatakan stabil. Menurut Sunanto, secara umum presentase stabilitas sekitar 80% hingga 90% data masih berada 15% di atas dan dibawah mean, maka data dikatakan stabil.

Analisis antar kondisi menunjukkan persentase overlap adalah 0% dimana tidak terdapat data poin pada kondisi intervensi yang berada pada rentang kondisi baseline. Semakin kecil presentase overlap maka semakin menunjukkan bahwa terdapat perubahan pada target behavior. Perubahan level pada analisis dalam kondisi fase baseline (A1) adalah + (3) membaik, pada fase intervensi (B) adalah + (5) membaik dan pada fase baseline (A2) adalah + (5) membaik. Perubahan level pada analisis antar kondisi fase baseline (A1) adalah + (4) membaik, dan pada fase baseline (A2) adalah + (7) membaik. Jika membaik maka diberikan tanda positif (+), jika menurun maka diberikan tanda negatif (-) dan jika tidak terjadi perubahan maka diberikan tanda (=).

Berdasarkan teori menurut Sarifudin (2019, hlm. 22) mengemukakan bahwa modifikasi permainan adalah kreatifitas guru dalam membuat permainan dengan terbatasnya sarana prasarana yang tersedia di sekolah. Modifikasi permainan juga menimbulkan atau memunculkan kesenangan dalam diri peserta didik, karena dalam modifikasi permainan tidak ada aturan yang pasti jadi setiap pembelajaran dari minggu ke minggu bisa di rubah sesuai dengan kondisi dan situasi di lapangan. Modifikasi permainan sangat berpengaruh terhadap pembelajaran siswa karena menjadi lebih antusias dalam belajar dan tidak merasa bosan. Dengan bermain siswa akan memperoleh kesenangan sehingga mereka tidak merasa terbebani ketika belajar, tetapi mereka menganggap sedang bermain dengan temanya. Guru dapat mengemas pembelajaran dengan menarik perhatian siswa sehingga siswa akan lebih mudah menerima materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama penelitian bahwa dalam keterampilan pra menulis menunjukkan bahwa siswa 1, siswa 2 dan siswa 3 sudah dapat melakukan perintah yang telah dibuat oleh peneliti dalam lembar observasi sesuai dengan indikator yang digunakan. Tetapi dalam komponen keterampilan menulis yaitu ketika memegang pensil, arah menulis, posisi buku, posisi duduk siswa, jarak mata dengan buku, kondisi siswa saat menulis dan sikap yang ditunjukkan siswa saat menulis masih belum tepat. Karena dari siswa 1, siswa 2 dan siswa 3 hasil yang didapat selama observasi masih ada komponen yang kurang tepat.

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa modifikasi alat permainan kartu kata



berpengaruh terhadap keterampilan pra menulis dan menulis permulaan siswa kelas 1 di SDN 01 Sirnagalih.

KESIMPULAN

Dapat dilihat pada kondisi baseline (A1) siswa 1 rentang skor 61-65 dengan skala 100. Tetapi pada kondisi intervensi (B) setelah diberikan perlakuan berupa modifikasi alat permainan kartu kata rentang skor meningkat 75-79 dengan skala 100. Pada kondisi baseline (A1) siswa 2 rentang skor 65-67 dengan skala 100, pada kondisi intervensi (B) setelah diberikan perlakuan berupa modifikasi alat permainan kartu kata rentang skor meningkat yaitu 75-78 dengan skala 100. Pada kondisi baseline (A1) siswa 3 rentang skor 85-88 dengan skala 100, pada kondisi intervensi (B) setelah diberikan perlakuan rentang skor meningkat yaitu 91-96 dengan skala 100. Dalam analisis antar kondisi menunjukkan persentase overlap ketiga siswa adalah 0% dimana tidak terdapat data poin pada kondisi intervensi yang berada pada rentang kondisi baseline. Maka, semakin kecil persentase overlap maka semakin menunjukkan bahwa terdapat perubahan pada target behavior, hal ini menunjukkan bahwa modifikasi alat permainan kartu kata berpengaruh terhadap keterampilan menulis siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. Tanpa Tahun. Strategi Penelitian Pendidikan. Bandung: Angkasa.
- Anshori, M. & Iswati, S. (2009). Buku Ajar Metodologi Penelitian Kuantitatif. Surabaya: Pusat Penerbitan dan Percetakan UNAIR (AUP).
- Apriliany, A. & Hendratno. (2021). Pengaruh Media Kartu Kata (KARKA) Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Jannah, M., & Hasmawati. (2017). Penggunaan Media Kartu Bergambar Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Segeri Kabupaten Pangkep. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Kartika, D. (2019). Peningkatan Keterampilan Pra Menulis Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Bahan Serbuk Kayu di TK ABA Tanjungsari. (Skripsi). Sekolah Sarjana Strata Satu, Universitas Negeri Semarang.
- Soendari, T. (2012). Jurnal Asesmen dan Intervensi Anak Berkebutuhan Khusus, Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sugiyono. (2019). Statistika Untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta, Bandung.
- Sukintaka. (1992). Teori Bermain untuk PGSD. Jakarta: Dikdasmen.
- Tanpa nama. (2022). Pedoman Karya Tulis Ilmiah Revisi-1. Garut: Institut Pendidikan Indonesia.
- Tim Dosen Dewan Bimbingan Skripsi. (2022). Buku Pedoman Proposal Skripsi dan Jurnal revisi-3. Garut: IPI Garut.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU SISDIKNAS 2003)
- Wibowo, M. (2022). Pengembangan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sdn 30 Ampenan Tahun Pelajaran 2021/2022. (Skripsi). Sekolah Sarjana Strata Satu, Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Yane, S., & Juliansyah. (2018). Jurnal Pendidikan Olahraga. (Vol.7, No.2 Desember 2018). (Hal 120-129). Pontianak: IKIP PGRI Pontianak. Yuwono, I. (Tanpa tahun). Penelitian SSR (Single Subjet Research). Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.

