BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab I memuat pembahasan mengenai (1) latar belakang masalah; (2) identifikasi masalah; (3) pembatasan masalah; (4) rumusan masalah; (5) tujuan penelitian; (6) manfaat penelitian; (7) spesifikasi produk yang diharapkan; (8) pentingnya pengembangan; (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan; (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia, sebagai bahasa resmi negara, memiliki peran sebagai bahasa utama di Indonesia. Bahasa Indonesia juga sebagai bahasa ibu, karena hanya dengan menggunakan Bahasa Indonesia komunikasi dapat berlangsung dengan efektif antara warga Indonesia yang berasal dari berbagai pulau. Maka dari itu, Bahasa Indonesia harus diterapkan kepada anak-anak agar dapat menguasai Bahasa Indonesia sejak dini, karena dapat menjadi pondasi untuk mengembangkan dan menguasai penggunaan bahasa dalam pendidikan (Qisthi dkk., 2024). Hal ini ditunjukan dalam setiap proses pembelajaran selalu menggunakan Bahasa Indonesia.

Pelajaran Bahasa Indonesia diajarkan sebagai bagian dari kurikulum akademik, dimulai dari jenjang pendidikan dasar sampai dengan perguruan tinggi. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, diasumsikan dapat mencerminkan moral berbahasa yang beradab kepada siswa, mengekspresikan ide dengan baik, serta mampu meningkatkan kemampuan analisis dan imajinasi siswa (Septiyani dkk., 2023). Di tingkat sekolah dasar, pelajaran Bahasa Indonesia saat ini sudah

menggunakan kurikulum merdeka. Dalam kurikulum merdeka pada pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model utamanya ialah pedagogi berbasis *genre*, yang memadang bahasa sebagai sistem yang dapat berkembang dan berinteraksi dengan lingkungannya. Dalam kurikulum merdeka, pengetahuan bahasa disampaikan dengan lebih mendetail, dan *genre* (jenis teks) dijadikan sebagai dasar untuk pemahaman bahasa (Agustina, 2023).

Dalam kurikulum merdeka pembelajaran Bahasa Indoensia relevan jika menggunakan berbasis cerita, karena cerita termasuk dalam model pendagodi berbasis *genre* (Mustadi dkk., 2022). Dalam pembelajaran berbasis cerita, dapat memanfaatkan narasi untuk memperkenalkan kosakata, struktur kalimat, dan penggunaan tanda baca. Selain itu, penggunaan berbasis cerita dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat menambahkan nilai-nilai karakter siswa serta mampu mengajak siswa untuk memahami teks cerita, berbicara dengan menggunakan struktur dan kosakata yang tepat, dan menulis menggunakan tanda baca yang benar. Sehingga menggunakan berbasis cerita dalam pembelajaran Bahasa Indoensia dapat meningkatkan keterampilan berbahasa.

Pemahaman bahasa pada pembelajaran Bahasa Indonesia berkaitan dengan empat komponen keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa yang mencakup keterampilan mendengarkan atau menyimak, keterampilan menulis, keterampilan berbicara, dan keterampilan membaca (Ali, 2020). Dari keempat keterampilan berbahasa, dikelompokkan menjadi dua berdasarkan sifatnya, antara lain: Keterampilan membaca dan mendengarkan merupakan keterampilan yang berkaitan dengan pemahaman, Sementara keterampilan menulis dan berbicara merupakan keterampilan yang bersifat produktif atau menghasilkan (Hidayah,

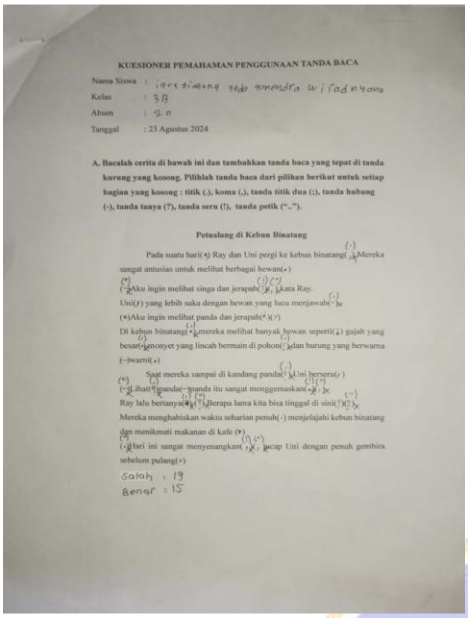
2016). Dalam keempat keterampilan bahasa, di sekolah dasar keterampilan menulis menjadi fokus untuk dipelajari(Handayani & Lutfi, 2023).

Menulis merupakan aktivitas untuk menyalurkan pesan atau mengungkapkan ide serta pemikiran dalam bentuk tulisan (Dalman, 2016). Menulis juga merupakan proses kreatif yang disampaikan penulis untuk mengekspresikan imajinasi dan sudut pandang pribadi penulis. Keterampilan menulis merupakan kemampuan untuk merangkai dan menyampaikan ide, pemikiran, atau informasi dengan jelas dan teratur dalam format tulisan. Dalam keterampilan menulis perlu memperhatikan berbagai elemen, seperti pemilihan kata, penggunaan tata bahasa, serta penggunaan ejaan tanda baca yang tepat, sehingga tulisan menjadi mudah dipahami oleh pembaca. Kegiatan menulis dianggap membosankan oleh banyak siswa sehingga dapat mengakibatkan berdampak negatif pada keterampilan menulis yang dimiliki siswa, Hal ini dikarenakan kegiatan menulis sering dianggap rumit oleh siswa karena harus memperhatikan aturan-aturan ejaan yang sesuai dengan EYD. Keterampilan menulis memiliki kaitan yang erat dengan tanda baca. Dalam menulis karangan cukup banyak siswa kurang tepat dalam pemakaian tanda baca. Pemakaian tanda baca yang tidak sesuai kaidah ejaan tanda baca akan mengakibatkan bahasa yang digunakan menjadi ambigu dan rancu.

Tanda baca memiliki peran krusial untuk mempermudah pembaca memahami arti suatu teks. Tanda baca merupakan simbol yang dipakai dalam tulisan guna menegaskan suatu pernyataan seperti titik, koma, tanda hubung, titik dua, tanda tanya, dan tanda seru (Wijayanti, 2015). Untuk meningkatkan pemahaman penggunaan tanda baca pada siswa, diperlukan analisis kebutuhan. Hasil dari analisis kebutuhan ini nantinya akan memberikan dasar untuk mengembangkan

sebuah produk yang akan meningkatkan pemahaman dan penggunaan tanda baca yang sesuai kaidah pada lingkungan pendidikan.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan dengan cara wawancara serta observasi yang telah dilaksanakan pada Senin, 29 Agustus 2024 di kelas III SD No.1 Kerobokan Kaja, dengan wali kelas III B . Berdasarkan hasil wawancara pada materi pengenalan tanda baca , masih banyak siswa memperoleh nilai rendah. Materi tanda baca masih menjadi tantangan, dimana siswa masih sering melakukan kesalahan dalam penerapan tanda baca saat menyusun suatu tulisan. Siswa masih sering melupakan penggunaan tanda baca, sehingga makna yang disampaikan lewat tulisan akan berbeda dengan makna yang diterima oleh pembaca. Melalui hasil observasi pada kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia media yang diterapkan oleh guru ialah media ppt dan buku pendamping, yaitu LKS, dan buku paket dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil tes sumatif pada materi tanda baca, masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditentukan sekolah yaitu 70, terdapat 10 siswa dari 26 siswa mendapatkan nilai 60-65 yang menunjukan bahwa siswa tersebut belum mencapai KKTP. Selain itu, dari hasil kuesioner yang telah diberikan kepada siswa terbukti bahwa siswa jarang menggunakan tanda baca, dan siswa masih bingung menggunakan tanda baca sesuai dengan aturan-aturan ejaan tanda baca. Seperti yang dicantumkan pada gambar sebagai berikut.



KUESIONER PEMAHAMAN PENGGUNAAN TANDA BACA

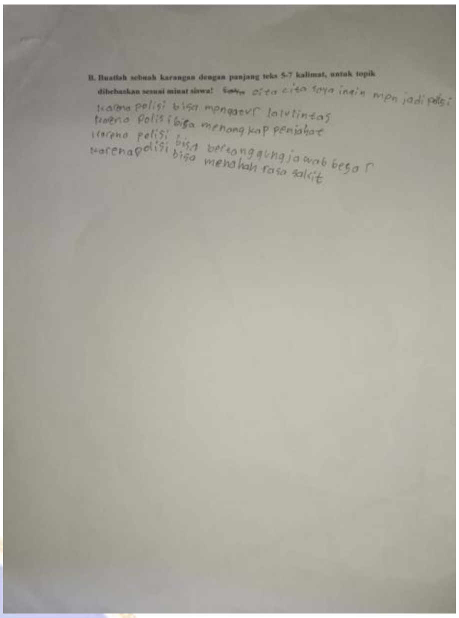
Nama Siswa :
Kelas : 3B
Absen : 20
Tanggal : 23 Agustus 2024

A. Bacalah cerita di bawah ini dan tambahkan tanda baca yang tepat di tanda kurung yang kosong. Pilihlah tanda baca dari pilihan berikut untuk setiap bagian yang kosong : titik (.), koma (,), tanda titik dua (:), tanda hubung (-), tanda tanya (?), tanda seru (!), tanda petik ("...").

Petualang di Kebun Binatang

Pada suatu hari( ) Ray dan Uni pergi ke kebun binatang( ) Mereka sangat antusias untuk melihat berbagai hewan( )
( )Aku ingin melihat singa dan jerapah( )( ) kata Ray.
Uni( ) yang lebih suka dengan hewan yang lucu menjawab( )
( )Aku ingin melihat panda dan jerapah( )( )
Di kebun binatang( ) mereka melihat banyak hewan seperti( ) gajah yang besar( ) monyet yang lincah bermain di pohon( ) dan burung yang berwarna ( )warni( )
Saat mereka sampai di kandang panda( ) Uni berseru( )
( )Lihat( ) panda( )panda itu sangat menggemaskan( )( )
Ray lalu bertanya( )( )Berapa lama kita bisa tinggal di sini( )( )
Mereka menghabiskan waktu seharian penuh( ) menjelajahi kebun binatang dan menikmati makanan di kafe ( )
( )Hari ini sangat menyenangkan( )( ) ucap Uni dengan penuh gembira sebelum pulang( )

Salah : 19
Benar : 15



B. Buatlah sebuah karangan dengan panjang teks 5-7 kalimat, untuk topik dibebaskan sesuai minat siswa! cita cita saya ingin menjadi polisi
karena polisi bisa mengatur lalulintas
karena polisi bisa menangkap penjahat
karena polisi bisa bertanggung jawab besar
karena polisi bisa menahan rasa sakit

Gambar 1. 1
Hasil Kuesioner Siswa

Dapat dilihat berdasarkan gambar, kuesioner dibagikan kepada siswa kelas 3 di SD No 1 Kerobokan Kaja, dengan jumlah 26 siswa, terdapat 22 siswa yang kurang tepat dalam menjawab penempatan penggunaan pada tanda baca. Kebanyakan siswa kurang paham untuk penggunaan tanda baca petik dalam dialog, dan saat menulis karangan, siswa belum optimal dalam pemakaian tanda baca, sebagian siswa sekadar memaikai tanda baca titik dan tanda baca koma, tetapi hanya asal saja dalam pemakaian tanda baca tidak sesuai dengan aturan-aturan ejaan tanda baca, jadi mengakibatkan arti kalimat menjadi ambigu. Selain itu juga terdapat 4 orang siswa yang tidak dapat menyelesaikan pertanyaan memasangkan tanda baca dalam cerita, dengan alasan siswa tersebut bingung dan ragu-ragu untuk penggunaan tanda baca pada sebuah cerita, dan terdapat pula siswa yang tidak paham dalam penggunaan tanda baca. Dapat disimpulkan berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner sebagian besar siswa tidak dapat menggunakan tanda baca dengan tepat sesuai dengan aturan-aturan ejaan tanda baca, terutama pada penggunaan tanda baca petik dan tanda baca seru.

Permasalahan diatas bisa terjadi karena beberapa faktor antara lain guru kurang menyedikan sebuah media pembelajaran yang menarik, belum mengikutsertakan siswa secara aktif, serta proses pembelajaran kurang menarik bagi siswa. Guru belum pernah menerapkan metode permainan pada pembelajaran Bahasa Indonesia, dan guru kurang menekankan aturan ejaan penggunaan tanda baca kepada siswa pada saat kegiatan menulis. Oleh karena itu, proses pembelajaran kurang dapat menarik minat siswa, karena kurangnya motivasi dan media pembelajaran yang menarik.

Sejalan dengan permasalahan yang dipaparkan, peneliti berkeinginan untuk mengembangkan sebuah produk berupa papan tanda baca berbasis cerita Manik Angkeran sebagai media pembelajaran. Peneliti mengembangkan media papan tanda baca karena siswa masih kurang memahami penggunaan tanda baca dalam menulis,. Selain itu, media papan tanda baca dapat melibatkan siswa secara aktif serta dibuat berdasarkan karakteristik siswa kelas III B yang gemar bermain, maka media papan tanda baca ini sangat cocok untuk dikembangkan. Pernyataan ini selaras dengan temuan penelitian yang telah dilakukan oleh (Ridwan dkk., 2023) mengatakan jika media papan terbukti bermanfaat dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa sekolah dasar. Media papan juga dapat mendorong keterlibatan aktif siswa serta memungkinkan siswa belajar dengan cara menyenangkan melalui permainan. Tetapi peneliti hanya berfokus kepada materi kata saja, sehingga aspek lain dari keterampilan bahasa seperti tata bahasa, struktur kalimat, dan penggunaan tanda baca, kurang dikuasai oleh siswa.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh (Asmaryadi dkk., 2024) mengatakan bahwa media papan efektif digunakan untuk media pembelajaran dan interaktif untuk proses belajar yang mampu membantu merangsang minat serta semangat siswa saat proses belajar. Tetapi peneliti hanya melibatkan 19 siswa dari kelas II di SDN 05 Koto Baru. Ukuran sampel yang kecil dapat menurunkan validitas eksternal penelitian, yang berarti hasilnya mungkin tidak dapat diterapkan atau digeneralisasi ke populasi yang lebih luas.

Berdasarkan penelitian terdahulu, terdapat rekomendasi untuk penelitian ini dengan mengambil materi penggunaan tanda baca dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas III sekolah dasar, karena penggunaan tanda baca merupakan unsur penting dalam keterampilan menulis untuk membentuk struktur kalimat yang jelas, memisahkan ide-ide, dan mengatur alur tulisan. Selain itu, berdasarkan hasil observasi terhadap 26 siswa, keterampilan menulis siswa masih menunjukkan kebingungan dalam penggunaan tanda baca. Selain itu, peneliti akan menguji coba media pada siswa, yang akan dimainkan dalam kelompok dengan anggota yang memiliki perbedaan latar belakang serta keahlian. Melalui metode ini, setiap anggota kelompok dapat saling melengkapi dan berkolaborasi untuk meraih kemenangan, sehingga efektivitas pembelajaran dapat meningkat. Media papan tanda baca juga akan dirancang pada permainan, karena berdasarkan karakteristik siswa kelas III lebih tertarik dalam permainan, daripada untuk membaca buku atau mencatat.

Kelebihan media papan tanda baca berbasis cerita Manik Angkeran akan membuat siswa ingin menjadi juara atau pemenang, maka akan membuat siswa cendrung lebih aktif dalam proses pembelajaran. Media papan tanda baca berbasis

Manik Angkeran ini dibuat dengan tujuan untuk mengukur pemahaman siswa dalam penggunaan tanda baca dalam sebuah cerita Manik Angkeran. Memilih cerita Manik Angkeran karena memiliki alur yang mudah dipahami oleh siswa kelas III, dan cerita Manik Angkeran memiliki berbagai kalimat, seperti dialog dan narasi yang dapat membuat siswa dapat mempelajari penggunaan tanda baca seperti titik, koma, tanya, seru, hubung, dan petik. Dalam pemahaman penggunaan tanda baca perlu dilatih agar tujuan pembelajaran menjadi tercapai. Kekurangan media papan tanda baca berbasis cerita Manik Angkeran ini ialah jika siswa tidak memahami peraturan permainan, maka permainan akan mengalami kekacauan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul *"*Pengembangan Media Papan Tanda Baca Berbasis Cerita Manik Angkeran untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia Siswa Kelas III B SD No.1 Kerobokan Kaja*"*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, berikut adalah identifikasi masalah.

1) Siswa kelas III sekolah dasar masih belum terampil dalam menggunakan tanda baca pada saat menulis.
2) Siswa kelas III sekolah dasar masih belum mengetahui kaidah aturan penggunaan tanda baca pada penulisan secara tepat.
3) Terdapat 10 siswa dari 26 siswa mendapatkan hasil belajar pada materi tanda baca belum mencapai KKTP yang telah ditetapkan sekolah.
4) Belum tersedia media pembelajaran konkret untuk materi tanda baca yang digunakan.

5) Guru belum memanfaatkan media berbasis cerita dalam proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang dan indentifikasi masalah yang telah dijelaskan, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media papan tanda baca berbasis cerita Manik Angkeran untuk meningkatkan keterampilan menulis Bahasa Indonesia bagi siswa kelas III sekolah dasar. Papan tanda baca berbasis cerita Manik Angkeran yang akan dirancang memiliki dua sisi, yang berisi materi mengenai penggunaan tanda baca dan contoh kalimat penggunaan tanda baca , seperti : tanda baca “titik” digunakan pada akhir kalimat, contohnya : “Manik Angkeran merupakan anak seorang Brahmana sakti”. dan berisii jalur petak dan setiap petak memiliki tantangan seperti menyelesaikan paragraf cerita Manik Angkeran dengan memasangkan tanda baca, dan menjawab kartu pertanyaan yang tersedia, kartu pertanyaannya nanti dibuat akan berkaitan dengan bahasa tulis, seperti : "buatlah sebuah kalimat yang berisi tanda baca petik", maka siswa akan menuliskan sebuah kalimat berisi tanda baca petik, yang nantinya akan mendapatkan point jika kelompok benar menjawab, dan mendapatkan kartu *punishment* jika salah menjawab .

1.4 Rumusan Masalah

Dengan mengacu pada permasalahan yang terdapat dalam latar belakang, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1) Bagaimanakah rancang bangun media papan tanda baca berbasis cerita Manik Angkeran untuk meningkatkan keterampilan menulis Bahasa Indonesia siswa kelas III B SD No.1 Kerobokan Kaja?

2) Bagaimanakah kelayakan media papan tanda baca berbasis cerita Manik Angkeran untuk meningkatkan keterampilan menulis Bahasa Indonesia siswa kelas III B SD No.1 Kerobokan Kaja?
3) Bagaimanakah efektivitas media papan tanda baca berbasis cerita Manik Angkeran untuk meningkatkan keterampilan menulis Bahasa Indonesia siswa kelas III B SD No.1 Kerobokan Kaja?

1.5 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah, tujuan pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Untuk mengetahui rancang bangun media papan tanda baca berbasis cerita Manik Angkeran untuk meningkatkan keterampilan menulis Bahasa Indonesia siswa kelas III B SD No,1 Kerobokan Kaja.
2) Untuk menganalisis kelayakan media papan tanda baca berbasis cerita Manik Angkeran untuk meningkatkan keterampilan menulis Bahasa Indonesia siswa kelas III B SD No,1 Kerobokan Kaja.
3) Untuk mengukur efektivitas media papan tanda baca berbasis cerita Manik Angkeran untuk meningkatkan keterampilan menulis Bahasa Indonesia siswa kelas III B SD No,1 Kerobokan Kaja.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan dengan tujuan yang ditetapkan, pengembangan penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoretis dengan memperluas pengetahuan mengenai teori pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas belajar. Selain itu, diharapkan dapat menambah wawasan dalam merancang papan tanda baca berbasis cerita Manik Angkeran sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam melatih keterampilan menulis siswa terkait penggunaan tanda baca.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat praktis bagi siswa, guru, kepala sekolah, dan penelitian lainnya.

1) Bagi Siswa

Media papan tanda baca berbasis cerita Manik Angkeran memberikan manfaat kepada siswa untuk belajar sambil bermain. Dalam media papan tanda baca berisi tantangan permainan yang dapat melatih kekompakan dan komunikasi siswa dengan kelompoknya dalam menggunakan media papan tanda baca. Pada proses pembelajaran juga membuat siswa menjadi aktif karena adanya media pembelajaran. Selain itu mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam penggunaan tanda baca melalui media papan tanda baca yang berisi cerita Manik Angkeran sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

2) Bagi Guru

Media papan tanda baca berbasis cerita Manik Angkeran memberikan manfaat kepada guru ialah membantu guru dalam menyiapkan media konkret dalam menjelaskan materi kepada peserta didik. Media papan tanda baca berbasis cerita Manik Angkeran mempermudah guru dalam menyampaikan

materi tanda baca agar siswa dapat secara langsung mempraktekan penggunaan tanda baca.

3) Bagi Sekolah

Media papan tanda baca berbasis cerita Manik Angkeran memberikan manfaat kepada sekolah untuk bisa digunakan di luar jam pembelajaran, karena Media papan tanda baca berbasis cerita Manik Angkeran bisa digunakan dalam jangka lama.

4) Bagi Peneliti Lain

Bermanfaat untuk memperluas pemahaman dan meningkatkan pengetahuan mengenai media papan tanda baca berbasis cerita Manik Angkeran. Selain itu, dapat menjadi referensi untuk mengembangkan media pada materi tanda baca.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berupa media papan tanda baca berbasis cerita Manik Angkeran untuk meningkatkan keterampilan menulis Bahasa Indonesia siswa kelas III sekolah dasar. Fungsi dari papan tanda baca berbasis cerita Manik Angkeran adalah untuk membuat proses pembelajaran lebih aktif dengan membuat siswa terlibat aktif dan mempu meningkatkan keterampilan menulis siswa. Berikut adalah spesifikasi produk media papan tanda baca berbasis cerita Manik Angkeran, yaitu :

1) Media papan tanda baca berbasis cerita Manik Angkeran dirancang menggunakan papan kayu, yang dibuat berisi sebuah jalur petak berisi tantangan dan berisi informasi mengenai aturan penggunaan tanda baca, serta contoh kalimat dalam penggunaan tanda baca.

2) Media papan tanda baca berbasis cerita Manik Angkeran berisi jalur petak yang teridiri dari 25 kotak petak yang memiliki tantangan yang berbeda-beda seperti memasangkan tanda baca pada sebuah cerita dan menjawab kartu pengetahuan, untuk menjalankan di jalur petak terdapat pion, dengan menggunakan sebuah dadu untuk menentukan jalur petak.
3) Komponen yang terdapat pada media papan tanda baca berbasis cerita Manik Angkeran adalah pion, dadu, kartu pengetahuan, kartu *punishment*, dan kartu *reward* ,beserta token bintang dan token hati.
4) Media papan tanda baca berbasis cerita Manik Angkeran juga memiliki buku panduan permainan, yang memuat tata cara permainan dan detail permainan.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilakan media pembelajaran berupa papan tanda baca berbasis cerita Manik Angkeran yang dapat digunakan pada proses pembelajaran. Dengan adanya media papan tanda baca berbasis cerita Manik Angkeran dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi tanda baca, guru masih jarang menggunakan media pembelajaran dalam menjelaskan materi. Oleh karena itu, penggunaan media papan tanda baca berbasis cerita Manik Angkeran dapat mendorong siswa agar lebih aktif dalam kegiatan belajar. Selain itu, media papan tanda baca berbasis cerita Manik Angkeran diterapkan melalui metode permainan, siswa akan merasa lebih senang dan termotivasi, sehingga siswa dapat belajar dengan nyaman tanpa tekanan dan lebih mudah untuk memahami penggunaan tanda baca. Selain itu dapat menambah inovasi guru dalam pembuatan media untuk mata pelajaran lainnya.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini didasarkan pada beberapa asumsi sebagai berikut.

1) Media papan tanda baca berbasis cerita Manik Angkeran mampu membuat siswa terlibat secara langsung, sehingga meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar.
2) Belum adanya media papan tanda baca berbasis cerita Manik Angkeran yang dikembangkan untuk siswa kelas III B SD No.1 Kerobokan Kaja.
3) Media papan tanda baca berbasis cerita Manik Angkeran merupakan media konkret yang menggunakan bahan relatif tahan lama, maka dapat digunakan secara berkelanjutan, termasuk di luar jam pembelajaran.

Sementara itu, keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran ini meliputi :

1) Media papan tanda baca berbasis cerita Manik Angkeran dirancang berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas III B SD No.1 Kerobokan Kaja yang cendrung menyukai permainan. Sehingga media papan tanda baca berbasis cerita Manik Angkeran memiliki keterbatasan penggunaan oleh siswa, selain siswa kelas III B SD No.1 Kerobokan Kaja
2) Media papan tanda baca berbasis cerita Manik Angkeran hanya dapat digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III, khususnya pada materi tanda baca.
3) Media papan tanda baca ini hanya bisa dimainkan oleh 2-5 orang saja. Sehingga siswa akan bergantian untuk melakukan permainan.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman, diperlukan penjelasan mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1) Penelitian pengembangan merupakan suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menciptakan produk yang kemudian diuji kelayakan dan efektivitasnya. Penelitian ini dilakukan guna menghasilkan produk yang dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran. Hasil pengembangan dapat berupa sumber belajar, alat bantu pembelajaran, perangkat pendukung, maupun metode pengajaran.
2) Media papan tanda baca merupakan media yang menggunakan papan sebagai media utama untuk menyampaikan materi dalam sebuah permainan. Media papan papan tanda baca ini dilengkapi dengan elemen-elemen seperti gambar, teks, dan aturan permainan untuk menyampaikan materi secara interaktif dan menyenangkan. Media ini memadukan komponen permainan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, dan memperkuat keterampilan melalui aktivitas yang melibatkan peserta didik secara langsung.
3) Berbasis cerita Manik Angkeran merujuk pada pendekatan pembelajaran yang menggunakan alur cerita atau narasi yang menarik. Manik Angkeran merupakan cerita rakyat dari Bali yang mengisahkan asal-usul Selat Bali. Dalam media ini, cerita ini dibuat tanpa tanda baca agar siswa dapat berlatih menempatkan tanda baca dengan tepat.
4) Keterampilan menulis merupakan kemampuan individu dalam mengungkapkan ide, gagasan, atau informasi dalam bentuk tulisan yang jelas, dan efisien. Keterampilan menulis mencakup beberapa elemen yang perlu

diperhatikan seperti, pemahaman bahasa, yang terdiri dari penguasaan tata bahasa, kosakata, dan penggunaan tanda baca. Kemampuan menulis yang baik sangat penting dalam berbagai bidang, baik di ranah akademis, profesional, maupun individu, karena tulisan yang efektif dapat menyampaikan pesan dengan tepat dan memengaruhi pembaca.

5) Tanda baca adalah dasar keterampilan berbahasa dan menulis. Fungsinya adalah membantu pembaca dalam memahami struktur serta makna suatu kalimat dalam teks. Tanda baca digunakan dalam penulisan untuk memperjelas makna kalimat, seperti tanda titik, tanda koma, tanda titik dua, tanda hubung, tanda tanya, tanda seru, dan tanda petik.

6) Pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi empat keterampilan utama, yaitu berbicara, membaca, menulis, dan menyimak. Selain itu, pembelajaran ini juga mencakup pemahaman struktur serta tata bahasa sesuai dengan pedoman dalam KBBI. Tujuan utama dari pembelajaran Bahasa Indonesia adalah meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara efektif serta memahami dan menggunakan bahasa dengan tepat.