



## **PENGEMBANGAN MEDIA PANDA (PAPAN TANDA BACA) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SD**

**Elisa Amilia, Putu Eka Sukmawati, Ketut Nanda Prayudina, Ni Made Suci Prahastiwi Giri, Ni Ketut Desia Tristianari**

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Pendidikan Ganesha

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

**Abstrak:** The purpose of this research is to explain the feasibility of developing PANDA (Reading Sign Board) media for grade IV elementary school students. This research uses Borg and Gall's Reasearch and Development (RnD) research method adopted by Sugiyono. The subjects in this study were teachers and students from class IV SD Negeri 2 Banjar Tegal. With observation and interview techniques. The percentage results of media validation according to experts, namely linguists 88%. The results obtained show that PANDA (Punctuation Board) media is good and suitable for use. The percentage value obtained from the results of validation by linguists, then PANDA(Punctuation Board) media can be used as learning media for teachers and students in deepening the material and understanding of the use of good and correct punctuation.

**Keywords:** *Punctuation, Understanding, Development*

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini yakni memaparkan kelayakan pengembangan media PANDA (Papan Tanda Baca) untuk siswa SD kelas IV. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Reasearch and Development (RnD) milik Borg and Gall yang diadopsi Sugiyono. Subyek pada penelitian ini adalah guru dan siswa dari kelas IV SD Negeri 2 Banjar Tegal. Dengan teknik observasi dan wawancara. Hasil perentase validasi media menurut para ahli yaitu ahli bahasa 88%. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa media PANDA (Papan Tanda Baca) baik dan layak untuk digunakan. Nilai persentase yang diperoleh dari hasil validaso oleh ahli bahasa, maka media PANDA (Papan Tanda Baca) dapat dijadikan sebagai media belajar bagi para guru maupun siswa dalam memperdalam materi dan pemahaman tentang penggunaan tanda baca yang baik dan benar.

**Kata Kunci:** *Tanda Baca, Pemahaman, Pengembangan*

## **PENDAHULUAN**

Indonesia sedang dalam tahap perkembangan, tidak hanya dalam hal industri namun pendidikan juga turut berkembang untuk mendapatkan kualitas yang lebih baik. Untuk itu yang melatar belakangi adanya penelitian ini yakni pendidikan. Dimana pendidikan merupakan aset yang paling berharga untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, oleh sebab itu pemerintah sangat mengutamakan strategi yang tepat untuk digunakan dalam memajukan pendidikan Indonesia.

Ada banyak cara untuk menjadikan pendidikan Indonesia agar menjadi pendidikan yang berkualitas yakni dengan memilih strategi pembelajaran yang tepat saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Strategi yang dimaksudkan adalah pemilihan model, metode, dan

media pembelajaran yang tepat digunakan dalam kegiatan belajar siswa yang sesuai dengan karakteristik siswanya. Dalam penelitian ini yang akan dibahas adalah media pembelajaran, dalam kegiatan pembelajaran guru membutuhkan media pembelajaran untuk mempermudah dalam menyampaikan materi kepada siswanya.

Sudjana dan Rival (2002) dalam (Nugrahani & Rupa, 2017) menegaskan bahwa media pembelajaran akan selalu difungsikan sebagai sarana yang dapat didesain sedemikian rupa agar kebermanfaatannya dapat mempengaruhi persepsi, pola pikiran, serta sikap belajar siswa yang tentunya akan mempermudah terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Selain itu penggunaan media memudahkan guru dalam memberikan penjelasan materi pelajaran untuk kepentingan kemudahan siswa dalam menyerap informasi pengetahuan yang diajarkan secara optimal.

Hal dasar yang menjadi permasalahan siswa untuk saat ini seperti di SD Negeri 2 Banjar Tegal pada siswa kelas IV ini yakni kurang mampunya sebagian besar siswa dalam memahami penggunaan tanda baca dengan benar sebagai penanda dalam sistem ejaan bahasa seperti penggunaan titik, koma, tanda tanya dan sebagainya. Wijayanti (2014) dalam (Anindia Nur Amalia et al., 2023) menjelaskan, tanda baca dimaknai sebagai pungtuasi-pungtuasi ejaan yang menggambarkan unsur-unsur suprasegmental sehingga berfungsi dalam memberikan kunci pemaknaan bahasa yang disampaikan kepada pembacanya. Karena itu, pengajaran penggunaan tanda baca bagi siswa juga menjadi sebuah hal yang dasar untuk diketahui, namun seiring

berjalannya waktu penggunaan tanda baca begitu diabaikan. Salah satu bentuk media yang dapat dimanfaatkan yakni pengembangan media pembelajaran konkret yakni papan tanda baca (PANDA) yang dapat digunakan dalam proses pengajaran tentang penggunaan tanda baca.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara guru di SD Negeri 2 Banjar Tegal kelas IV secara garis besar ditemukan dalam mengajarkan tanda baca kepada siswa itu terkadang sulit bagi sebagian besar siswa, sehingga mereka membutuhkan media yang mendukung untuk pengajarannya sebagai alat bantu pembelajaran siswa. Dari segi siswa, siswa merasa tertarik dan termotivasi dalam belajar apabila dihadirkan sebuah media yang mendukung proses belajarnya (Mustakim & Linda, 2023), terutama dalam hal media yang berkaitan dengan materi yang penggunaan tanda baca yang dikemas lebih menarik.

Berdasarkan dari Observasi serta Wawancara pada tanggal 8 Mei 2024 pada pukul 09.00 Wita yang tentunya dengan Wali kelas dari kelas IV SD Negeri 2 Banjar Tegal yang bernama Ibu Kadek Savitri, S.Pd. yang tentunya disini beliau sebagai Narasumber di dalam Wawancara ini. Maka berdasarkan penelitian di atas yang menggunakan metode wawancara kepada ibu wali kelas atas nama Kadek Savitri. Beliau menyatakan bahwasannya masih ada beberapa siswa yang belum bisa menggunakan penempatan tanda baca seperti tanda titik, tanda koma pada setiap kalimat yang di tulis atau di baca oleh siswa. Di sisi lain masih ada juga siswa pada saat membaca terlalu

terburu buru tanpa memperhatikan intonasi tanda baca seperti tanda titik, tanda koma pada setiap kalimat yang di baca

Adanya pengembangan media pembelajaran (Utomo & Purwaningsih, 2022), maka akan memberikan peluang bagi guru untuk mengalihkan fokus positif siswa dalam memaknai pentingnya pemahaman terhadap kemampuan penggunaan tanda baca dalam kegiatan tulis menulis dan sangat penting penggunaannya untuk mengembangkan literasi pada semua rumpun mata pelajaran yang diajarkan di sekolah.

Penelitian ini didukung oleh berbagai hasil riset ilmiah yang relevan dengan topik permasalahan yang ditemukan di lapangan yaitu milik(Zebua, 2022) berjudul "Penerapan Model Jigsaw untuk Meningkatkan Kemampuan Menggunakan Ejaan dan Tanda Baca Dalam Menulis Pengalaman Pribadi", (Anindia Nur Amalia et al., 2023) yang berjudul "Pengembangan Multimedia PANDACA (Pandai Tanda Baca) Untuk Siswa Sekolah Dasar", (Nisfia Rani, Rian Damariswara, 2021) yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Instructional Games Materi Huruf Kapital dan Tanda Baca Pada Siswa Kelas II SD Negeri Mrican 2". Penelitian terdahulu tersebut mengarah pada berbagai masalah yang dihadapi oleh siswa terkait tanda baca, sekaligus menawarkan berbagai desain pengembangan media pembelajaran tanda baca yang dapat disandingkan dengan penggunaan teknologi dalam pengajarannya sehingga dapat dijadikan sebagai alasan kuat peneliti melakukan penelitian ini.

Berdasarkan penjabaran sebelumnya, disimpulkan bahwa masih banyaknya siswa yang mengabaikan bahkan kurang paham dalam

mengaplikasikan fungsi tanda baca dengan baik dan benar, sehingga guru akan membutuhkan sebuah media inovatif yang dapat diterapkan dalam mengajarkan materi penggunaan tanda baca kepada siswanya. Dengan demikian, melalui kegiatan riset ilmiah yang peneliti lakukan yakni dengan mengembangkan media pembelajaran PANDA (Papan Tanda Baca) untuk siswa kelas IV Di SD Negeri 2 Banjar Tegal.

## **METODE**

Jenis penelitian Reaserch and Depelopment (RnD) milik Borg and Gall yang diadopsi oleh Sugiyono dalam penelitian ini dipilih karena memiliki alur yang jelas dalam melakukan penelitian pengembangan ini. Alur prosedur peneltiannya dilaksanakan secara terbatas yang diawali dengan: 1) Menganalisis potensi dan masalah; 2) mencari dan mengumpulkan data riset yang relevan; 3)dilanjutkan dengan melakukan desain produk karya pengembangan; 4) validasi desain produk; 5)revisi terhadap desain produk; 6)uji validitas ; 7) dan evaluasi.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 2 Banjar Tegal dengan fokus pada kelas IV, di mana ditemukan masalah penggunaan tanda baca yang kurang tepat oleh siswa, serta kurangnya media pendukung pengajaran. Penelitian diawali dengan survei masalah, dilanjutkan dengan pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Setelah itu, dilakukan pengembangan media pembelajaran berupa PANDA (Papan Tanda Baca) sebagai solusi. Media yang dikembangkan divalidasi oleh ahli untuk memastikan kelayakannya, kemudian direvisi sesuai masukan. Validitas isi media juga diuji, dan pada tahap akhir, media dievaluasi untuk menemukan kelebihan dan kekurangannya. Data yang terkumpul dianalisis secara kualitatif untuk menghasilkan interpretasi temuan yang relevan

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran konkret bernama PANDA (Papan Tanda Baca)

yang dapat digunakan untuk siswa sekolah dasar dalam mempelajari pengaplikasian tanda baca secara tepat. Langkah awal dilakukan dalam proses penelitian ini yakni mencari potensi dan masalah untuk mengetahui masalah yang terjadi di lokasi penelitian terkait seberapa jauh pemahaman siswa dalam menggunakan tanda baca dalam aktivitas tulis menulisnya, pencaharian potensi dan masalah di lakukan dengan cara observasi, dan wawancara untuk mengumpulkan data dari siswa dan guru.

**Tabel 1. Tampilan Media PANDA (Papan Tanda Baca)**



Pada media PANDA (Papan Tanda Baca) berisikan 5 amplop



Isi dari amplop pertama berisikan suruhan yang harus dilakukan oleh siswa



isi dari amplop tanda baca koma, jika peserta didik mendapatkan suruhan untuk membaca teks dari tanda baca koma. Maka peserta didik akan mengambil teks pada amplop tanda koma.



Isi dari amplop tanda baca titik, jika peserta didik mendapatkan suruhan untuk membaca teks dari tanda baca titik. Maka peserta didik akan mengambil teks pada amplop tanda titik.

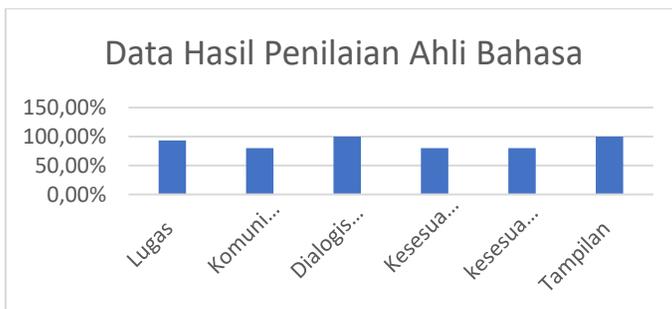


Isi dari amplop tanda baca Seru (!), jika peserta didik mendapatkan suruhan untuk membaca teks dari tanda seru (!). Maka peserta didik akan mengambil teks pada amplop tanda seru (!).



Isi dari amplop tanda baca Tanya (?), jika peserta didik mendapatkan suruhan untuk membaca teks dari tanda tanya (?). Maka peserta didik akan mengambil teks pada amplop tanda tanya(?).

Pengembangan media pembelajaran PANDA (Papan Tanda Baca) ini telah mengalami tahap validasi desain oleh validator ahli di bidang media, materi dan ahli dibidang bahasa. Dilakukannya proses validasi untuk mengukur kelayakan media ini yang menggambarkan serta mengevaluasi kelebihan maupun kekurangannya. Hasil pengukurannya kemudian dianalisis secara kualitatif berupa catatan koreksian yang diberikan oleh validator sebagai saran tindak lanjut perbaikan pengembangan media PANDA (Panda Tanda Baca) ini. Berikut ini penelian hasil validasi oleh ahli.



Gambar 1. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Gambar tersebut merupakan hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli bahasa pada tiap-tiap indikator. Indikator lugas memperoleh skor 14 dengan persentase 93,3% termasuk kriteria "Sangat Baik", indikator komunikatif memperoleh skor 4 dengan persentase 80% termasuk kriteria "Baik", indikator Dialogis dan interaktif memperoleh skor 5 dengan persentase 100% dengan kriteria "Sangat Baik", indikator Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik memperoleh skor 8 dengan persentase 80% dengan kriteria "Baik", indikator Kesesuaian dengan Kaidah bahasa memperoleh skor 8 dengan persentase 80% dengan kriteria "Baik", indikator tampilan memperoleh skor 5 dengan persentase 100% dengan kriteria "Sangat Baik". Sehingga diperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 44 dengan presentase 88% termasuk kriteria "Baik". Selain data tersebut, terdapat beberapa saran untuk perbaikan media dari sisi penggunaan partikel, ketepatan penyampaian instruksi penggunaan, dan penggunaan huruf kapital pada kata sapaan.

Berdasarkan temuan yang telah ditemukan media pembelajaran PANDA (Papan Tanda Baca) layak digunakan di SD Negeri 2 Banjar Tegal. Yang dimana media ini memiliki ketepatan keefektifan kalimat, kebakuan istilah, kemampuan memotivasi peserta didik dan kemenarikan tampilan media. Media pembelajaran PANDA (Papan Tanda Baca) ini merupakan sebuah media pembelajaran yang kreatif yang dirancang untuk membantu siswa belajar mengenai tanda baca. Media PANDA (Papan Tanda Baca) ini berisikan beberapa soal suruhan yang nantinya akan dilakukan oleh siswa dan berisikan contoh-contoh kalimat yang sudah berisikan tanda baca pada tiap-tiap kalimat. Melalui media ini dapat memberikan stimulus pada siswa untuk memotivasi siswa agar bersemangat dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu memberikan latihan kepada siswa seperti cara membaca tanda baca yang terdapat pada kalimat.

Dengan memanfaatkan media pembelajaran PANDA (Papan Tanda Baca) secara kreatif dan inovatif guru dapat meningkatkan

kemampuan siswa dalam menggunakan maupun membacakan tanda baca dengan baik dan benar siswa Kelas IV SD Negeri 2 Banjar Tegal.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan sebuah media pembelajaran kongkret PANDA (Papan Tanda Baca) pada materi penggunaan tanda baca yang baik dan benar untuk siswa SD, sudah sangat layak untuk digunakan pada proses pembelajaran, media ini telah tervalidasi oleh para ahli validator yaitu ahli materi, ahli menuju tahap uji ketepatan struktur kalimat, keefektifan kalimat, kebakuan istilah, pemahaman terhadap pesan atau informasi, kemampuan memotivasi peserta didik, kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik, ketepatan tata bahasa, ketepatan ejaan dan kemenarikan tampilan media. Hasil tahap uji ini menyatakan tingkat ketebacaan media ini sangat tinggi dan mudah untuk digunakan pada proses pembelajaran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Anindia Nur Amalia, Ida Putriani, & Adin Fauzi. (2023). Pengembangan Multimedia PANDACA (Pandai Tanda Baca) untuk Siswa Sekolah Dasar. *Madako Elementary School*, 2(1), 35-47. <https://doi.org/10.56630/mes.v2i1.162>
- Mustakim, & Linda, N. (2023). Analisis Penerapan Kurikulum 2013 Ditinjau dari Profesionalisme Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendekar PGSD: Pengembangan Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(1), 44-52. <https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/pendekar/article/view/8/6>
- Nisfia Rani, Rian Damariswara, I. K. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Instructional Games Materi Huruf Kapital Dan Tanda Baca Pada Siswa Kelas Ii Sd Negeri Mrican 2. *Seminar Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, 4, 6. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/1432>
- Nugrahani, R., & Rupa, J. S. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*,

36(1), 35-44.

Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D.* (p. 334).

Utomo, J., & Purwaningsih, ). (2022). Pembelajaran Berbasis Komputer Model Tutorial di Sekolah Dasar [25]. *Pengembangan Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(1), 25-32. <https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/pendekar>

Zebua, T. (2022). Penerapan Model Jigsaw Untuk Meningkatkan Kemampuan Menggunakan Ejaan dan Tanda Baca Dalam Menulis Pengalaman Pribadi. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 320-325. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.56>