

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Kemampuan Menulis

a. Pengertian Menulis

Dalman (2011: 4) menyatakan bahwa menulis adalah proses penyampaian pikiran, angan-angan, perasaan dalam bentuk lambang /tanda/tulisan yang bermakna. Sementara Tarigan (dalam Syarif, Zulkarnain, dan Sumarno, 2009: 5) menyatakan bahwa menulis berarti mengekspresikan secara tertulis gagasan, ide, pendapat atau pikiran dan perasaan. Sarana mewujudkan hal itu adalah bahasa. Isi ekspresi melalui bahasa itu akan dimengerti orang lain atau pembaca bila dituangkan dalam bahasa yang teratur, sistematis, sederhana, dan mudah dimengerti.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan kegiatan melukiskan lambang-lambang grafis yang menghasilkan suatu bahasa sehingga dapat dipahami oleh orang lain.

Susanto (2012: 249) menyatakan bahwa menulis merupakan kegiatan yang sifatnya berkelanjutan sehingga pembelajarannya pun perlu dilakukan secara berkesinambungan sejak TK. Hal ini didasarkan pada pemikiran bahwa menulis merupakan dasar sebagai bekal belajar menulis di jenjang berikutnya. Menulis tidak diperoleh secara alamiah tetapi melalui proses belajar mengajar. Hal tersebut sesuai dengan

pendapat Solchan (2011: 94) yang menyatakan bahwa kemampuan menulis bukanlah kemampuan yang diperoleh secara otomatis. Kemampuan itu bukan dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh melalui tindak pembelajaran. Seseorang yang telah mendapatkan pembelajaran menulis pun belum tentu memiliki kompetensi menulis yang andal tanpa banyak latihan menulis.

Dari pendapat tersebut menunjukkan bahwa untuk menguasai keterampilan menulis perlu dilakukan tindak pembelajaran secara berkesinambungan agar dapat menguasai keterampilan penggunaan bahasa tulis.

Dilihat dari prosesnya, menulis mulai dari suatu yang tidak tampak sebab apa yang hendak kita tulis masih berbentuk pikiran, bersifat sangat pribadi. Jika penulis adalah siswa, guru hendaknya belajar merasakan kesulitan siswa yang sering dihadapi ketika menulis, Santosa (2011: 615). Keterampilan penggunaan bahasa tulis perlu dipelajari dengan baik, karena bahasa tulis berbeda dengan bahasa lisan. Seperti yang diungkapkan oleh Santosa (2011: 53) bahwa kejelasan bahasa tulisan dipengaruhi oleh pilihan kata, bentuk, dan susunan kata ataupun kalimat serta penggunaan tanda baca.

b. Pengertian Kalimat

Alwi (dalam Rosdiana, 2011: 39) menyatakan bahwa kalimat adalah satuan bahasa terkecil, dalam wujud lisan atau tulisan yang

mengungkapkan pikiran yang utuh. Sementara menurut Gorys Keraf (dalam Santosa, 2011: 53) kalimat merupakan bagian ujaran yang didahului dan diikuti oleh kesenyapan, sedangkan intonasinya menunjukkan bahwa bagian ujaran itu sudah lengkap. Jadi kalimat adalah satuan bahasa terkecil berwujud lisan atau tulisan yang mengungkapkan pikiran utuh, yang didahului dan diikuti oleh kesenyapan. Biasanya kalimat dalam bentuk tulisan diawali dengan huruf kapital dan diakhiri dengan tanda baca.

Kalimat mencakup beberapa unsur, yaitu: (1) bentuk, yaitu kata, frasa, klausa, wacana; (2) intonasi, yaitu naik turun suara, keras lembut tekanan suara, jeda, kesenyapan atau perhentian sesaat; (3) situasi yang menimbulkan ujaran itu timbul; dan (4) makna atau arti yang didukungnya (Rosdiana, Suratinah., Prakoso, Zuleha., Sugito, Santosa, dan Sutejo, 2011: 53). Dari penjelasan tersebut apabila tidak mengandung unsur-unsur seperti yang telah disebutkan, maka tidak dikategorikan bahwa tulisan itu adalah sebuah kalimat.

Wiyanto (dalam Ragi, 2013: 209) menyatakan bahwa untuk dapat merangkai kata atau kelompok kata menjadi sebuah kalimat, maka diperlukan keserasian unsur-unsur kalimat. Dalam menggabungkan dua kata atau lebih dalam sebuah kalimat dituntut keserasian unsur-unsur yang ada dalam kalimat, baik dari segi makna maupun dari segi bentuk.

Usia sekolah dasar merupakan masa yang tepat untuk melatih kegiatan berbahasa. Pembelajaran berbahasa dimulai dari kalimat-

kalimat minim, kalimat inti, kalimat sederhana, kalimat tunggal di kelas rendah, kemudian meningkat mempelajari kalimat luas, kalimat majemuk, kalimat transformasi sampai anak dapat merangkai kalimat menjadi sebuah wacana sederhana. Hal yang terpenting, anak-anak berlatih menghasilkan berbagai macam kalimat dalam konteks. Artinya semua contoh yang diberikan sebaiknya dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari, Santosa (2011: 519).

c. Pola Kalimat Dasar

Menurut Rosdiana, Suratinah., Prakoso, Zuleha., Sugito, Santosa, dan Sutejo (2011: 513) pada kelas 2 SD kalimat yang digunakan masih menggunakan jenis kalimat yang sederhana yaitu kalimat yang memiliki pola dasar. Dalam pembelajaran di kelas awal masih mengajarkan penulisan kalimat-kalimat yang masih sederhana. Kalimat dasar memiliki ciri-ciri, yaitu: (1) terdiri atas kalimat tunggal, (2) unsur-unsurnya lengkap, (3) urutan unsur-unsurnya umum, (4) tidak mengandung pertanyaan dan pengingkaran. Dalam bahasa Indonesia pola kalimat dasar terdiri atas 6 tipe, yaitu:

- 1) S – P
- 2) S – P – O
- 3) S – P – Pel
- 4) S – P – K
- 5) S – P – O – Pel

6) S – P – O – Ket.

Dilihat dari pola susunan kalimat dasar tersebut, ke enam tipe kalimat yang dijelaskan di atas merupakan kalimat sederhana. Apabila suatu kalimat berada di luar tipe tersebut dan polanya sudah sangat kompleks, maka kalimat itu bukan kalimat dasar atau sederhana. Pola kalimat dasar tersebut merupakan pola yang dimiliki oleh kalimat efektif.

d. Kalimat efektif

Dalman (2011: 21) menyatakan bahwa kalimat efektif adalah kalimat yang memiliki satu gagasan pokok dan unsur-unsurnya minimal terdiri atas subjek dan predikat. Kalimat efektif adalah kalimat yang singkat dan memiliki satu gagasan pokok. Pada saat akan menulis kalimat, hendaknya perlu diperhatikan keefektifan kalimat. Kalimat yang akan kita tulis hendaknya sesingkat mungkin namun tetap dapat menyampaikan gagasan dari penulis atau pembicara. Dalam menuliskan kalimat efektif haruslah dilakukan dengan hati-hati. Untuk menghasilkan suatu kalimat yang efektif, haruslah melihat ciri-ciri kalimat efektif. Apabila salah satu ciri tidak masuk dalam kalimat, maka kalimat tidak dikatakan lagi menjadi kalimat efektif. Dalam menulis kalimat hal yang tidak boleh dilupakan adalah ejaan.

e. Ejaan yang Disempurnakan

Kuntarto (2012: 99) menyatakan bahwa ejaan adalah keseluruhan peraturan yang melambangkan bunyi ujaran, pemisahan dan penggabungan kata, penulisan kata, huruf, dan tanda baca. Sejalan dengan pendapat tersebut, Santosa, Suratinah, Teguh, Zuleha, Edi, Rosdiana, dan Sutejo (2011: 48) menyatakan bahwa ejaan adalah keseluruhan peraturan bagaimana menggambarkan lambang-lambang bunyi ujaran dan bagaimana interelasi antara lambang-lambang itu dalam suatu bahasa.

Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa ejaan adalah peraturan yang menggambarkan lambang bunyi ujaran dan interelasinya dalam suatu bahasa.

Santosa, Suratinah, Teguh, Zuleha, Edi, Rosdiana, dan Sutejo (2011: 48) menyatakan bahwa ejaan yang berlaku dalam bahasa Indonesia saat ini adalah ejaan yang disempurnakan (EYD). Tujuan dari penyempurnaan ejaan adalah untuk menyesuaikan ejaan dengan perkembangan bahasa Indonesia, membina ketertiban dalam penulisan huruf dan tanda baca, usaha pembakuan bahasa Indonesia, dan mendorong pengembangan bahasa Indonesia. Dalam ejaan Bahasa Indonesia berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 50 Tahun 2015 ada empat pembahasan penting, yaitu:

- 1) Pemakaian huruf (abjad, vokal, diftong, konsonan, persukuan dan nama diri).
- 2) Penulisan kata (kata dasar, kata turunan, kata ulang, kata gabung, kata depan, partikel, angka dan bilangan).
- 3) Tanda baca (titik, koma, titik dua, titik koma, tanda hubung, tanda pisah, tanda ellipsis, tanda tanya, tanda seru, tanda kurung, tanda kurung siku, tanda petik, tanda petik tunggal, tanda garis miring, dan tanda penyingkat atau apostrof).
- 4) Penulisan unsur serapan.

f. Pembelajaran menulis di Kelas 2

Menurut Pangestu (dalam Solchan, 2011: 734) pembelajaran menulis diharapkan mampu mengarahkan siswa ke usaha pengembangan sumber dayanya dan menjadikan pembelajaran menulis lebih bermakna dan berharga bagi siswa. Pembelajaran menulis di kelas II merupakan pembelajaran menulis yang masih tergolong dalam menulis permulaan. Hal yang sama diungkapkan oleh Susanto (2012: 246) bahwa pembelajaran menulis di jenjang pendidikan dasar dapat dibedakan menjadi dua tahap, yakni menulis permulaan di Kelas I-II dan menulis lanjut yang terdiri dari menulis lanjut tahap pertama di Kelas III-IV serta menulis lanjut tahap kedua di Kelas VI hingga Kelas IX (SMP).

Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menulis di Kelas II merupakan pembelajaran menulis dalam tahap menulis permulaan.

Pelaksanaan pembelajaran menulis di kelas dua pada dasarnya sama dengan di kelas satu. Namun, karena bahan pengajaran di kelas dua berbeda dengan kelas satu dan tingkat kesulitannya pun relatif tinggi, ada beberapa cara atau langkah yang perlu diperhatikan. Cara-cara tersebut antara lain sebagai berikut:

1) Pengenalan

Pada taraf pengenalan ini guru hendaknya memperhatikan benar-benar tulisan yang hendak dikenalkan kepada anak terutama huruf yang belum pernah dikenalkan.

2) Menyalin

Pembelajaran menyalin di kelas dua dapat dilakukan dengan menjiplak (menyalin tulisan di papan tulis ke dalam buku latihan sesuai dengan bunyi bacaan tersebut), menyalin dari tulisan cetak (lepas) ke tulisan sambung atau sebaliknya, menyalin dari huruf kecil menjadi huruf besar pada huruf pertama kata awal kalimat, menyalin dengan cara melengkapi.

3) Menulis Halus atau Indah

Perbedaan pembelajaran menulis halus di kelas satu dengan di kelas dua hanyalah terletak pada bahan yang diajarkan. Dalam

pelaksanaannya pembelajaran menulis indah/halus yang harus diperhatikan adalah bentuk, ukuran, tebal tipis tulisan, dan kerapian.

4) Dikte/Imla

Pembelajaran dikte dimaksudkan untuk memantapkan siswa dalam menuliskan kalimat yang pada huruf awal katanya menggunakan huruf besar. Selain itu, penggunaan tanda baca atau penggunaan diftong dalam kata atau kalimat juga dikenalkan dan dilatihkan melalui kegiatan dikte/imla.

5) Menulis nama

Sebagaimana pengajaran menulis di kelas satu, para siswa diberi tugas untuk menulis nama benda, nama orang, nama jalan, desa, kota, binatang, tumbuhan, dan sebagainya. Perbedaannya kalau di kelas satu masih menggunakan huruf kecil, maka di kelas dua siswa sudah menggunakan huruf besar pada huruf pertama kata awal kalimat. Latihan ini merupakan latihan dasar mengarang.

6) Mengarang sederhana

Pelajaran mengarang di kelas dua diberikan dalam bentuk mengarang sederhana cukup lima sampai sepuluh baris. Dalam mengarang ini digunakan rangsang visual berupa gambar. Selanjutnya, siswa diminta menyusun cerita sesuai dengan gambar tersebut. Selain dengan rangsang visual, dapat juga dengan meminta siswa menuliskan pengalamannya sendiri, cerita dari bangun tidur sampai akan berangkat ke sekolah atau dalam perjalanan menuju

sekolah dan sebagainya. Dalam mengarang sederhana di kelas dua kerapian, ketepatan ejaan, dan isi karangan ditekankan kepada siswa untuk diperhatikan. (Mengembangkan Kemampuan Menulis di Sekolah Dasar, 2010: 182)

Sementara Solchan (2011: 926) menyatakan bahwa kegiatan menulis permulaan dapat dilakukan dengan beberapa alternatif metode berikut. (1) menjiplak huruf, kalimat, atau wacana; (2) menyalin kata, kalimat atau wacana; (3) menatap yaitu dengan mengamati objek kemudian membahasnya dalam bentuk kata atau kalimat; (4) menyusun huruf menjadi kata, kata menjadi kalimat, atau kalimat menjadi wacana; (5) melengkapi kalimat rumpang ataupun wacana; (6) menulis halus; (7) dikte yaitu menulis kata, kalimat, atau wacana yang dibacakan guru; dan (8) mengarang dengan bantuan gambar atau tanpa gambar.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa banyak kegiatan yang dapat dilakukan untuk melatih siswa mengembangkan keterampilan menulis di kelas awal. Dari berbagai kegiatan pembelajaran menulis permulaan yang telah dijelaskan, terlihat bahwa fokus menulis di kelas II adalah menulis kalimat sederhana. Dalam penulisan kalimat sederhana di kelas dua ini sudah memperhatikan pemakaian tanda baca dan huruf kapital yang benar.

1) Huruf Kapital

Berikut adalah tata cara penggunaan huruf kapital menurut EYD pada materi kelas II.

- a) Huruf kapital digunakan sebagai huruf pertama kata pada awal kalimat.
 - b) Huruf kapital digunakan sebagai huruf pertama dalam kata dan ungkapan berhubungan dengan agama, kitab suci, dan Tuhan, termasuk kata ganti untuk Tuhan.
 - c) Huruf kapital digunakan sebagai huruf pertama nama orang.
 - d) Huruf kapital digunakan sebagai huruf pertama nama tahun, bulan, hari, dan hari raya.
 - e) Huruf kapital digunakan sebagai huruf pertama kata penunjuk hubungan kekerabatan, seperti bapak, ibu, saudara, kakak, adik, dan paman, yang digunakan dalam penyapaan atau pengacuan.
- 2) Tanda Titik (.)

Tata cara penggunaan tanda titik menurut EYD pada materi kelas II yaitu digunakan pada akhir kalimat yang bukan pertanyaan atau seruan dan tanda titik tidak digunakan pada penulisan judul. Dalam pembelajaran secara umum maupun pembelajaran khusus menulis, ada dua faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu:

- a) Faktor dari dalam diri siswa seperti kecakapan, minat, bakat, usaha motivasi, perhatian, kelemahan dan kesehatan, serta kebiasaan siswa. Minat, motivasi, dan perhatian siswa dapat dikondisikan oleh guru.
- b) Faktor dari luar siswa seperti lingkungan fisik dan nonfisik (termasuk suasana kelas dalam belajar, seperti riang gembira,

menyenangkan, lingkungan sosial budaya, lingkungan keluarga, guru, pelaksanaan pembelajaran, dan teman sekolah).

2. Metode Pembelajaran *Concept Sentence*

a. Pengertian Metode *Concept Sentence*

Menurut Huda (2014: 315) metode *concept sentence* merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan memberikan kartu-kartu yang berisi beberapa kata kunci kepada siswa, kemudian kata-kata kunci tersebut disusun menjadi beberapa kalimat dan dikembangkan menjadi paragraf-paragraf.

Adapula menurut Ngalimun (2014: 245), metode *concept sentence* prosedurnya adalah penyampaian kompetensi, sajian materi, pembentukan kelompok heterogen, guru menyiapkan kata kunci sesuai materi bahan ajar, tiap kelompok membuat kalimat berdasarkan kata kunci, presentasi.

Sedangkan menurut Kiranawati (2008: 45), Metode *concept sentence* adalah metode pembelajaran yang dilakukan dengan memberikan beberapa kata kunci kepada siswa, kemudian kata-kata kunci tersebut disusun menjadi beberapa kalimat dan dikembangkan menjadi paragraf-paragraf.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan metode *concept sentence* adalah metode pembelajaran yang memberikan kata

kunci sebagai bantuan atau acuan siswa dalam menulis kalimat dan mengembangkan kalimat-kalimat tersebut menjadi paragraf.

b. Langkah-Langkah Metode *Concept Sentence*

Langkah-langkah *concept sentence* menurut Huda (2014: 216) adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai.
- 2) Guru menyajikan materi terkait dengan pembelajaran.
- 3) Guru membentuk kelompok yang anggotanya kurang lebih empat orang secara heterogen.
- 4) Guru menyajikan kata kunci sesuai dengan materi yang disajikan.
- 5) Setiap kelompok diminta untuk membuat beberapa kalimat dengan menggunakan minimal empat kata kunci setiap kalimat.
- 6) Hasil diskusi kelompok didiskusikan kembali secara pleno yang dipandu oleh guru.
- 7) Siswa dibantu oleh guru memberikan kesimpulan.

Sedangkan menurut Shoimin (2013: 38) langkah-langkah metode *concept sentence* adalah sebagai berikut:

- 1) Menyampaikan tujuan: guru menyampaikan tujuan yang ingin dicapai;
- 2) Menyajikan informasi: guru menyajikan materi secukupnya;
- 3) Guru membentuk kelompok yang anggotanya kurang lebih empat orang secara heterogen.

- 4) Pembentukan kelompok: guru membentuk kelompok yang anggotanya sekitar 4 orang secara heterogen.
- 5) Penyajian informasi kedua: guru menyajikan beberapa kata kunci sesuai materi yang disajikan.
- 6) Tiap kelompok diarahkan membuat beberapa kalimat dengan menggunakan beberapa kata kunci yang diberikan.
- 7) Hasil diskusi kelompok didiskusikan kembali secara pleno yang dipandu oleh guru.
- 8) Guru menyimpulkan hasil pembelajaran.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut peneliti menggabungkan kedua pendapat tersebut dan disimpulkan bahwa langkah-langkah metode *concept sentence* yaitu: (1) Guru menyampaikan materi pelajaran; (2) siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok heterogen; (3) guru memberikan beberapa kata kunci sesuai dengan materi; (4) masing-masing kelompok berdiskusi membuat beberapa kalimat dengan menggunakan kata kunci yang diberikan tersebut; (5) hasil diskusi masing-masing kelompok disampaikan di depan kelas; (6) guru menyimpulkan pembelajaran.

c. Kelebihan Metode *Concept Sentence*

Kelebihan metode *concept sentence* antara lain:

- 1) Meningkatkan semangat belajar siswa;
- 2) Membantu terciptanya suasana belajar yang kondusif;

- 3) Memunculkan kegembiraan dalam belajar;
- 4) Mendorong dan mengembangkan proses berpikir kreatif;
- 5) Mendorong siswa untuk memandang sesuatu dalam pandangan yang berbeda;
- 6) Memunculkan kesadaran untuk berubah menjadi lebih baik;
- 7) Memperkuat kesadaran diri;
- 8) Lebih memahami kata kunci dari materi pokok pelajaran;
- 9) Siswa yang lebih pandai mengajari siswa yang kurang pandai.

Sedangkan menurut Shoimin (2013: 38) kelebihan metode *concept sentence* adalah:

- 1) Siswa lebih memahami kata kunci dari materi pokok pelajaran.
- 2) Siswa yang lebih pandai dapat mengajari siswa yang kurang pandai.

d. Kelemahan Metode *Concept Sentence*

Kelemahan metode *concept sentence* antara lain:

- 1) Hanya untuk mata pelajaran tertentu;
- 2) Kecenderungan siswa-siswa yang pasif untuk mengambil jawaban dari temannya (M. Huda, 2014: 317)

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Briggs (dalam Anitah, 2011: 64) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide, dan sebagainya. Menurut

W.S. Winkel (dalam Susanto, 2012: 45) media pembelajaran adalah media yang mencakup segala sesuatu yang dapat membantu siswa dan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sementara menurut Arsyad (2013: 4) menyatakan bahwa media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Dari beberapa pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang diberikan oleh guru kepada siswa untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat tercapai kompetensi yang diharapkan.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media memiliki berbagai fungsi dan manfaat apabila diterapkan dalam pembelajaran. Seperti yang dikatakan oleh Kemp & Dayton (dalam Arsyad, 2013: 23) yang menjelaskan beberapa fungsi media, fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu:

- 1) Media pembelajaran berfungsi untuk memotivasi minat atau tindakan siswa. Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi.
- 2) Media pembelajaran dapat digunakan dalam penyajian informasi kepada siswa. Bentuk penyajian informasi bersifat umum yang berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang.

- 3) Media pembelajaran dapat menjadi instruksi untuk melibatkan siswa dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.

Melengkapi pendapat tersebut, Anitah (2011: 69) menjelaskan beberapa fungsi media dalam pembelajaran, yang menunjukkan pentingnya peran media dalam suatu pembelajaran, yaitu:

- 1) Media pembelajaran sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- 2) Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri.
- 4) Media pembelajaran bukan hanya berfungsi sebagai alat hiburan untuk memancing perhatian siswa.
- 5) Media pembelajaran dapat berfungsi untuk mempercepat proses belajar.
- 6) Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar.
- 7) Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir.

Berdasarkan uraian tersebut, menunjukkan bahwa fungsi media pada pembelajaran, yaitu untuk meningkatkan motivasi belajar,

mengefektifkan pembelajaran, meningkatkan kualitas pembelajaran, dan sebagai dasar yang konkret untuk berpikir. Dengan adanya media pembelajaran, kompetensi yang diharapkan dapat tercapai secara optimal.

Berkaitan dengan manfaat penggunaan media pembelajaran, Arsyad (2013: 29) menyebutkan bahwa beberapa manfaat praktis penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar yaitu sebagai berikut:

- 1) Dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak.
- 3) Dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungannya.

Sementara Anitah (2011: 610) menyebutkan manfaat media yaitu sebagai berikut:

- 1) Membuat konkret konsep-konsep yang abstrak.
- 2) Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar.
- 3) Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil.
- 4) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat.

Dari kedua pendapat tentang manfaat media, menunjukkan bahwa media dapat menjelaskan konsep abstrak, mengatasi keterbatasan indera,

ruang, dan waktu dengan menampilkan objek yang sulit dihadirkan, mengarahkan perhatian siswa, dan memberikan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungannya. Dalam menentukan media untuk pembelajaran haruslah memperhatikan berbagai prinsip pemilihan media.

c. Jenis Media Pembelajaran

Anitah (2011: 616) menyatakan bahwa media pembelajaran dikelompokkan ke dalam 3 jenis, yaitu:

1) Media Visual

Adalah media yang dapat dilihat menggunakan indera penglihatan. Terdiri dari media visual yang diproyeksikan (*Projected Visual*), media visual tidak diproyeksikan (*non projected visual*) seperti gambar fotografik, grafis, dan media tiga dimensi.

2) Media Audio

Adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Jenis media ini terdiri atas program kaset suara (audio cassette), CD audio, dan program radio.

3) Media Audiovisual

Merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang dengar. Contohnya seperti program video atau

televisi pendidikan, video/televisi instruksional, program slide suara (*sound slide*), dan program CD interaktif.

Selain berbagai jenis media tersebut, pengelompokan jenis media dapat pula dilihat dari segi perkembangan teknologi, seperti yang dikemukakan oleh Seels & Glasgow (dalam Arsyad, 2013: 35) media dibagi ke dalam dua kategori luas, yaitu: (1) pilihan media tradisional yang terdiri dari visual diam yang diproyeksikan, visual yang di proyeksikan, audio, multimedia, visual dinamis yang diproyeksikan, cetak, permainan, dan realia; (2) pilihan media teknologi mutakhir yang terdiri dari media berbasis telekomunikasi, dan mikroprosesor.

Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam perkembangan teknologi saat ini, media digolongkan menjadi dua kelompok besar yaitu media tradisional, dan media teknologi mutakhir yang di dalamnya terdapat berbagai jenis dari media audio, media visual, dan media audiovisual.

d. Prinsip Memilih Media Pembelajaran

Diadaptasi dari Setyosari dan Akbar (dalam Anita, 2013: 612) yang menyebutkan beberapa prinsip dalam memilih media pembelajaran yaitu sebagai berikut. (1) kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, (2) kesesuaian dengan karakteristik pebelajar, (3) dapat menjadi sumber belajar, (4) efisiensi dan efektifitas pemanfaatan media, (5) keamanan bagi pebelajar, (6) kemampuan media dalam mengembangkan keaktifan dan kreativitas pebelajar, (7) kemampuan media dalam mengembangkan

suasana pembelajaran yang menyenangkan, dan (8) kualitas media. Sementara menurut Arsyad (2013: 74) menyebutkan 6 kriteria pemilihan media, yaitu (1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, (2) tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi, (3) praktik, luwes, dan bertahan, (4) guru terampil menggunakannya, (5) pengelompokan sasaran, dan (6) mutu teknis.

Dari kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan, sesuai dengan karakteristik siswa, meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, guru harus menguasai penggunaan media, dan pertimbangan terhadap kualitas media. Ada berbagai jenis media yang digunakan untuk pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut haruslah diperhatikan oleh guru agar dapat memilih jenis media pembelajaran yang tepat. Apabila salah dalam memilih media, dapat menyebabkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan tidak tercapai secara maksimal.

Dari begitu banyak jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Salah satunya adalah media permainan papan. Media permainan papan ini merupakan media yang masih tradisional. Salah satu jenis permainan papan yang cukup terkenal adalah permainan ular tangga.

e. Media Permainan Ular Tangga

Winarni (2014: 3) mendefinisikan permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau

lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan. Sejalan dengan pendapat tersebut, Abdilah dan Sudrajat (2014: 46) memberikan definisi terhadap permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah "tangga" atau "ular" yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga. Setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan.

Dari berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa ular tangga adalah salah satu jenis permainan tradisional yang dimainkan secara berkelompok. Permainan ini berbentuk papan yang memiliki kotak-kotak kecil yang terdapat gambar beberapa ular dan tangga di dalamnya. Dalam permainan ini tidak ada aturan standar dalam menciptakan papan permainannya.

Rifa (2012: 14) menyatakan bahwa game memiliki banyak manfaat bagi siswa maupun bagi guru. Beberapa manfaat tersebut antara lain adalah sebagai berikut:

- 1) Melatih kemampuan motorik

Game yang menuntut seseorang menggunakan fisiknya seperti berlari, menggigit, menunduk, dan lain sebagainya akan mampu melatih kemampuan motorik, baik motorik halus maupun motorik kasar.

2) Melatih konsentrasi

Game edukatif mampu melatih konsentrasi anak dalam berbagai kegiatan. Saat bergerak, mengambil barang, atau yang lainnya, anak dituntut fokus pada sesuatu yang sedang ia kerjakan.

3) Kemampuan sosialisasi meningkat (termasuk berkompetisi)

Bermain bersama dengan anak lainnya bisa meningkatkan kemampuan sosialisasi pada diri anak, karena kemampuan sosial penting dimiliki sebagai bekal menuju kedewasaan.

4) Melatih keterampilan berbahasa

Proses komunikasi dan kebahasaan penting untuk dilatih dan dikembangkan. Empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, membaca, berbicara, dan menulis dapat dilatih melalui permainan-permainan bahasa, baik secara individual maupun kelompok. Salah satunya adalah keterampilan menulis, yang dilatih ketika siswa harus menuliskan kalimat-kalimat baru atau permainan bahasa lain yang berhubungan dengan kemampuan tersebut.

5) Menambah wawasan

Wawasan yang dimaksud adalah yang tidak tersampaikan pada kegiatan pembelajaran di dalam kelas, misalnya pengetahuan umum.

6) Mengembangkan kemampuan untuk *problem solving*

Memecahkan masalah atau *problem solving* penting dimiliki setiap orang, tidak terkecuali anak. Dalam kegiatan bermain, kemampuan dapat dikembangkan ketika siswa diberi permasalahan yang menuntut mereka untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat. Tidak harus permainan secara berkelompok, permainan individual pun dapat digunakan untuk mengembangkannya.

7) Mengembangkan jiwa kepemimpinan

Kepemimpinan tidak hanya penting dalam hubungan dengan orang lain, melainkan juga pribadi. Oleh karena itu, kemampuan ini penting dikembangkan.

8) Mengembangkan pengetahuan tentang norma dan nilai

Permainan dapat membantu siswa memahami tentang nilai-nilai kejujuran, kesopanan, menghargai orang lain, cinta kasih, hormat-menghormati, rela berkorban, dan lain-lain.

9) Meningkatkan rasa percaya diri

Bila siswa bermain dengan teman-teman yang menghargai pendapatnya, menerimanya sebagai bagian dari kelompok, serta diberi kesempatan untuk mengekspresikan dirinya sendiri, maka hal itu dapat meningkatkan rasa kepercayaan dirinya.

Cara memainkan ular tangga menurut Hastira (dalam Septiarti, 2015: 4) yaitu pertama-tama pemain mulai dengan bidaknya di kotak pertama yang bernomor satu, biasanya berada di sebelah kiri bagian

bawah. Kemudian secara bergiliran pemain melemparkan dadu. Bidak yang pemain miliki dijalankan sesuai dengan mata dadu yang muncul. Misal mata dadu menunjukkan angka tiga selanjutnya pemain menjalankan bidaknya selama tiga loncatan. Selanjutnya bila pemain berhenti pada kotak yang terdapat ujung bawah tangga, mereka dapat langsung pergi ke kotak dimana ujung tangga tersebut berada. Namun jika pemain berhenti pada kotak yang bergambar ekor ular, maka pemain harus turun ke kotak ular tersebut menurun.

Sadiman (2012: 77) menyatakan bahwa setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama, yaitu:

- 1) Adanya pemain, biasanya lebih dari dua orang,
- 2) Adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi,
- 3) Adanya aturan-aturan main, dan
- 4) Adanya tujuan tertentu yang ingin dicapai.

f. Permainan Ular Tangga untuk Pembelajaran

Salah satu game yang aturan mainnya tidak sulit adalah Ular Tangga. Kebanyakan anak-anak sudah sangat mengenal dan terbiasa menggunakan game ini, terlebih dengan aturan main yang mudah. Materi pembelajaran yang akan dimasukkan ke dalam sebuah game Ular Tangga ini, akan membantu siswa dalam memahami sebuah materi pelajaran tanpa membuat siswa tersebut jenuh akan pembelajaran yang diajarkan, Abdillah dan Sudrajat (2014: 43).

Sejalan dengan pemikiran tersebut, Azizah, Susanto, dan Aini (2015: 297) menyatakan bahwa permainan dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran dengan melakukan penyesuaian terhadap aturan main serta dengan memodifikasi papan main sedemikian rupa dengan beberapa sisipan materi yang menjadi tujuan pembelajaran. Permainan ular tangga yang diterapkan untuk membantu proses pembelajaran, tentunya sudah melalui berbagai proses modifikasi disesuaikan dengan tujuan kompetensi yang harus dikuasai siswa. Salah satu modifikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah dengan menambahkan kartu. SCL atau (*Snake, Card, and Ladder*) adalah permainan inovasi dan modifikasi dari permainan ular tangga dan monopoli yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah.

Dari kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga dapat digunakan untuk pembelajaran. Dalam penggunaannya dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan dan dapat pula dikombinasikan dengan permainan lain.

Permainan ular tangga yang digunakan dalam pembelajaran merupakan salah satu jenis media berbasis visual. Arsyad (2013: 103) menyatakan bahwa dalam proses penataan media visual harus memperhatikan desain-desain tertentu, yaitu:

- 1) Kesederhanaan, secara umum kesederhanaan mengacu kepada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual.

- 2) Keterpaduan, mengacu kepada hubungan yang terdapat di antara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama.
- 3) Penekanan, meskipun penyajian visual dirancang sesederhana mungkin, seringkali konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang menjadi pusat perhatian.
- 4) Keseimbangan, bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris.
- 5) Bentuk, bentuk yang aneh dan asing bagi siswa dapat membangkitkan minat dan perhatian.
- 6) Garis, digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur sehingga menuntun perhatian siswa mempelajari urutan khusus.
- 7) Tekstur, visual yang menimbulkan kesan kasar atau halus.
- 8) Warna, warna digunakan untuk memberikan kesan pemisahan, penekanan, atau untuk membangun keterpaduan.

Alat permainan edukatif ular tangga sangat menarik. Salah satu kelebihan pokok adalah pada visualisasi yang menyenangkan dapat mengaktifkan semua indera siswa sehingga stimulasi yang masuk dapat dengan mudah dicerna, anak memperoleh pemahaman dan kebermaknaan bagi hidupnya. Permainan edukatif simulasi ular tangga bertujuan untuk membentuk kemandirian, karena merupakan media pembelajaran yang memiliki pola learning by doing.

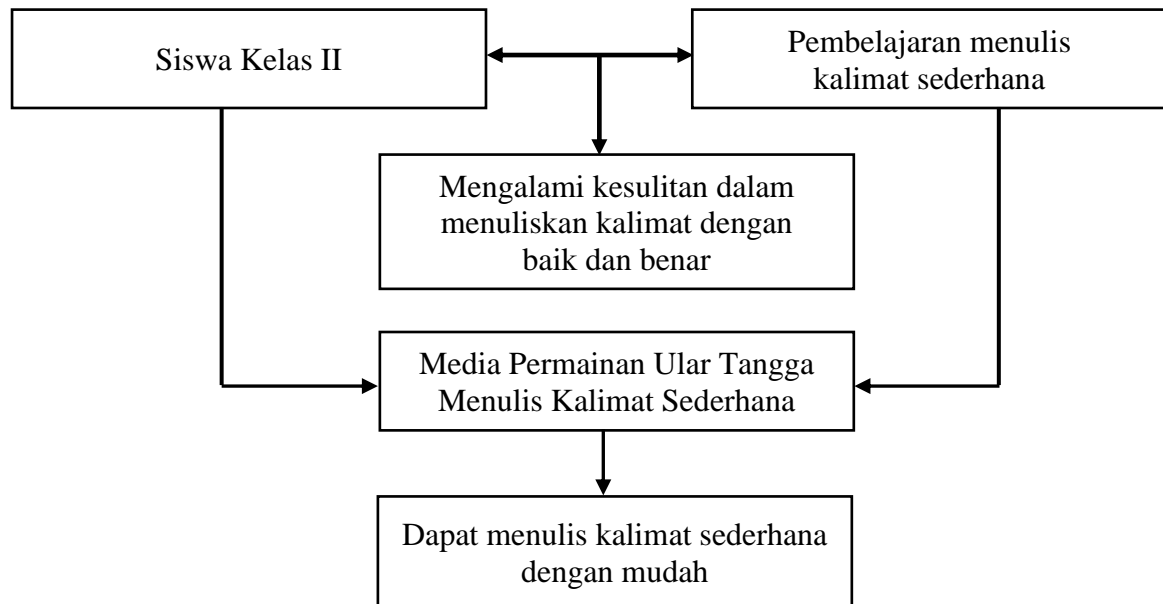
Media permainan yang edukatif dan menarik seperti ular tangga ini juga dibutuhkan pada pembelajaran menulis. Melalui permainan yang edukatif dan menarik, siswa dapat membiasakan melatih keterampilan menulis. Dengan melakukan permainan bersama teman-temannya, siswa akan merasa senang untuk membiasakan berlatih menulis.

Thorndike (dalam Suyatinah, 2015: 17) menyatakan bahwa dengan hukum *law of exercise*-nya menyatakan bahwa dalam belajar memerlukan adanya latihan-latihan. Salah satu implikasi dari hukum ini adalah bahwa dalam pembelajaran salah satunya menulis siswa perlu dilatih baik tentang ejaan, tanda baca maupun pemilihan kosa kata yang tepat. Makin sering berlatih akan makin dikuasai, artinya dalam belajar perlu latihan berulang-ulang. Namun pengulangan dalam pembelajaran menulis, bukan sembarang mengulang sehingga siswa menjadi bosan dalam belajar, tetapi perlu pengaturan waktu, distribusi frekuensi ulangan karena dengan latihan akan menentukan keberhasilan siswa. Salah satu alternatif untuk melakukan pembelajaran yang menarik adalah dengan menggunakan permainan ular tangga.

B. Kerangka Berpikir

Penelitian ini mengembangkan tentang media permainan ular tangga yang dikombinasikan dengan kartu soal dan kartu gambar untuk pembelajaran menulis kalimat sederhana. Sebelum mengembangkan media, peneliti menganalisis kurikulum berkaitan dengan kompetensi dasar menulis kalimat

sederhana di kelas 2 SD. Selanjutnya, peneliti menganalisis kebutuhan siswa dan guru terhadap media pengembangan untuk materi tersebut. Kemudian peneliti membuat rancangan pengembangan media permainan ular tangga menulis kalimat sederhana yang akan dinilai oleh guru dan ahli sehingga media tersebut dapat dinyatakan layak menjadi media pembelajaran menulis kalimat sederhana. Dalam penggunaannya, media ini akan memotivasi siswa untuk rajin berlatih menulis dengan cara yang menyenangkan. Dengan melakukan permainan ular tangga ini, siswa akan terbiasa untuk berlatih menulis dengan baik dan benar sesuai dengan EYD.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Menulis Kalimat Sederhana

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini adalah jika metode *Concept Sentence* berbantuan media permainan tradisional Ular

Saka Rangka diterapkan maka kemampuan menulis kalimat sederhana pada siswa kelas II SDIT Harapan Ummat Ngawi dapat meningkat.

D. Kebaruan Penelitian (*State of The Art*)

Penelitian Meilinda dan Subrata (2014) yang berjudul Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskriptif Siswa Kelas II SDN Kebonagung II Sukodono menunjukkan adanya peningkatan secara signifikan dalam keterlaksanaan pembelajaran, nilai ketercapaian pelaksanaan pembelajaran, dan hasil belajar siswa pada siklus I dan II. Dari hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I rata-rata mencapai 100% dengan rata-rata nilai ketercapaian pelaksanaan pembelajaran sebesar 85,4. Pada siklus II rata-rata keterlaksanaan pembelajaran mencapai 100% dengan rata-rata nilai ketercapaian pelaksanaan pembelajaran sebesar 89,6. Dengan demikian terlihat bahwa dengan menggunakan gambar dapat meningkatkan hasil belajar menulis pada siswa kelas 2.

Penelitian Intikasari, Tumardi, dan Wahyuno (2014) yang berjudul Peningkatan Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana melalui Media Keping Kata Bergambar pada Siswa Tunarungu di SDLB menunjukkan bahwa Pada tindakan siklus I pertemuan 1 aktivitas kelas II mencapai jumlah 366 dengan rata-rata 73,2. Pada siklus I pertemuan 2 mencapai jumlah 398 dengan nilai rata-rata 79,6. Pada siklus II pertemuan 1 aktivitas kelas II mencapai jumlah 432 dengan rata-rata 86,4. Pada siklus II pertemuan 2 mencapai jumlah 453 dengan nilai rata-rata 90,6. Dari hasil siklus I dan siklus II yang mengalami peningkatan bahwa penerapan pembelajaran dalam menggunakan media

keping kata bergambar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis kalimat sederhana.

Penelitian Abdillah dan Sudrajat (2014) yang berjudul Pengembangan Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di SDN Majalengka Wetan VII yang menunjukkan bahwa hasil bahwa hampir seluruh siswa memberikan respon positif terhadap multimedia pembelajaran permainan ular tangga, dalam konteks bahwa multimedia ini mudah dan nyaman untuk dimainkan, dan dapat diinstalasi di komputer lain (Usabilitas : 84,19 %, kompatibilitas: 80,15 %), respon dari multimedia mudah dipahami (Interaktivitas: 83,83 %), meningkatkan motivasi belajar (Motivasi: 82,72 %), dan tampilan dari multimedia sangat menarik (Visual: 81,98 %).

Penelitian Musa, Ariffin, dan Hasan (2016) yang berjudul *Noun-it-Right Snake and Ladder Board Game: Learning about Nouns – An Enhancement Tool in the Teaching of Grammar* menunjukkan bahwa hasil pretes dan postes setelah penggunaan media tercatat 4,53 untuk pretes dan 8,13 untuk postes. Rentang tingkat korelasi dari pretes dan postes kuat yaitu 0,608. Skor rata-rata siswa untuk postes mendapatkan selisih 3,6 lebih tinggi daripada pretes. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan permainan ular tangga dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa.

Penelitian Azizah, Susanto, dan Latifa (2015) yang berjudul Pengaruh Terapi Bermain SCL (Snake, Cards, and Ladders) terhadap Keterampilan Mencuci Tangan Siswa Kelas I dan II di SDN Pakusari II Kabupaten Jember

menunjukkan bahwa Keterampilan mencuci tangan siswa kelas I dan II sebelum diberikan terapi bermain SCL berada pada kategori kurang sebanyak 61,4% (27 orang), pada kategori cukup sebanyak 38,6% (17 orang), dan tidak ada responden yang memiliki keterampilan mencuci tangan pada kategori baik. Keterampilan mencuci tangan siswa kelas I dan II SDN Pakusari II Kabupaten Jember setelah pemberian terapi bermain SCL berada pada kategori baik sebanyak 70,4% (31 orang), pada kategori cukup sebanyak 29,6% (13 orang), dan tidak ada responden yang memiliki keterampilan mencuci tangan pada kategori kurang.

Penelitian Hafidah (2016) yang berjudul *Developing the Lift and Shift Game to Introduce Tenses at the Initial Stage to Children as Young Learners* menunjukkan bahwa dengan penerapan *Lift and Shift Game* pada pembelajaran kata sederhana mata pelajaran Bahasa Inggris memudahkan siswa untuk memahami materi yang dibuktikan dengan peningkatan jumlah siswa yang mendapat nilai kategori sangat baik 0 %, baik 2,7 %, menengah 13,5%, buruk 67,6%, dan sangat buruk 16,2% setelah pembelajaran dengan Lift and Shift Game mendapat nilai kategori sangat baik 13,5%, baik 71,2%, menengah 15,3%, buruk 0%, dan sangat buruk 0%.

Kesamaan penelitian Meilinda dan Subrata dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah menggunakan media gambar untuk pembelajaran menulis untuk kelas II, sama seperti media yang akan dikembangkan peneliti yang juga mencantumkan media gambar dalam media permainan ular tangga.

Sementara perbedaannya adalah pada penelitian Meilinda keterampilan yang dikembangkan dikhususkan untuk menulis deskriptif.

Kesamaan penelitian Intikasari, Tumardi, dan Wahyuno dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah melakukan penelitian di kelas II untuk keterampilan menulis kalimat sederhana. Sementara perbedaannya, pada penelitian Intikasari, Tumardi, dan Wahyuno dilakukan pada siswa kelas II SDLB dengan menggunakan media keeping kata bergambar. Sedangkan pada peneliti menggunakan media permainan ular tangga pada siswa kelas II SD.

Kesamaan penelitian Abdillah dan Sudrajat dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah menggunakan media ular tangga dalam pembelajaran siswa Sekolah Dasar. Sementara perbedaannya adalah pada penelitian Abdillah dan Sudrajat produk ular tangga dikembangkan dalam bentuk multimedia yaitu sebuah software permainan dalam komputer. Perbedaan lainnya adalah ular tangga pada Abdillah dan Sudrajat digunakan pada pembelajaran matematika untuk kelas V SD.

Kesamaan penelitian Saraswati dan Supriyanti dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah menggunakan permainan ular tangga dalam pembelajaran untuk anak SD usia 9 sampai 11 tahun dimana siswa kelas II SD juga termasuk dalam rentang usia tersebut. Perbedaannya adalah pada penelitian Suryani digunakan pada pembelajaran bahasa Inggris untuk meningkatkan keterampilan berbicara, sedangkan pada penelitian peneliti digunakan untuk mata pelajaran bahasa Indonesia aspek menulis yaitu menulis kalimat sederhana.

Kesamaan penelitian Musa, Ariffin, dan Hasan dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah mengembangkan permainan ular tangga untuk pembelajaran bahasa untuk siswa SD. Sementara perbedaannya, pada penelitian Musa, Ariffin, dan Hasan pengembangan ular tangga digunakan untuk pembelajaran bahasa berhubungan dengan kata benda sedangkan pada peneliti digunakan untuk pembelajaran menulis kalimat sederhana.

Kesamaan penelitian Azizah, Susanto, dan Latifa dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah menggunakan media ular tangga yang dilengkapi kartu. Perbedaannya adalah pada penelitian Azizah digunakan untuk pembelajaran mencuci tangan untuk kelas I dan II SD, sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah untuk pembelajaran menulis pada kelas II saja.

Kesamaan penelitian Hafidah dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah mengembangkan media permainan ular tangga untuk pembelajaran bahasa. Perbedaannya adalah pada penelitian Hafidah nama permainan menjadi Lift and Shift dan diterapkan untuk anak-anak usia sebelum SD pada pembelajaran pengenalan kata, sementara pada penelitian peneliti media ular tangga tidak diubah nama dan digunakan untuk anak usia SD Kelas II untuk pembelajaran menulis kalimat sederhana.

Berdasarkan kajian empiris tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa media permainan ular tangga dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia salah satunya pada materi menulis kalimat sederhana siswa kelas 2. Maka penelitian-penelitian tersebut dapat dijadikan acuan pada penelitian yang

berjudul "Peningkatan Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana Dengan Metode *Concept Sentence* Berbantuan Media Permainan Tradisional Ulgara Saka Rangka (Ular Tangga Aksara Sambung Kata Rangkai Kalimat) Pada Siswa Kelas II SDIT Harapan Ummat Kabupaten Ngawi Tahun Pelajaran 2023/2024".