

BAB II

PEMBAHASAN

A. Kajian Teori

1. Keterampilan Menulis Kalimat

a. Pengertian

Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dengan memanfaatkan bahasa tulis (Tarigan et al., 2023). Salah satu keterampilan berbahasa yang krusial dalam proses pembelajaran adalah keterampilan menulis yang memungkinkan siswa menyampaikan ide, gagasan, dan perasaannya secara tertulis. Dalam proses pembelajaran, keterampilan menulis berkembang secara bertahap sesuai dengan tahap kemajuan siswa. Pada siswa sekolah dasar khususnya kelas 3 keterampilan menulis masih dalam tahap dasar, yaitu menulis kalimat sederhana yang jelas dan mudah dipahami (Windarto, 2020).

Keterampilan menulis juga berkaitan dengan kemampuan menggunakan aturan bahasa yang tepat dan sesuai, seperti ejaan, tanda baca, serta struktur kalimat yang tepat. Hal ini menunjukkan bahwa menulis bukan hanya sekedar menuangkan ide, tetapi juga membutuhkan latihan yang berkelanjutan agar siswa mampu menghasilkan tulisan yang komunikatif. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis merupakan kemampuan seseorang dalam

menuangkan pikirannya dalam bentuk tulisan sebagai sarana berkomunikasi.

b. Indikator Menulis Kalimat Larangan dan Ajakan

Penentuan indikator keterampilan menulis larangan dan ajakan dalam penelitian ini merujuk pada pendapat para ahli yang menyatakan bahwa menulis merupakan kemampuan kompleks yang mencakup pengungkapan gagasan, penyusunan ide secara sistematis, dan penggunaan kaidah bahasa yang tepat sesuai dengan situasi yang ada (Apriani et al., 2018.) Oleh karena itu, indikator keterampilan menulis didasarkan pada lima aspek meliputi aspek isi, organisasi, kebahasaan, kosakata, dan mekanik. Indikator menulis disajikan pada tabel 2.1.

Tabel 2. 1 Indikator Menulis Kalimat Larangan dan Ajakan

No	Aspek	Indikator
1.	Isi	1. Kesesuaian isi dengan topik 2. Kelengkapan informasi
2.	Organisasi	1. Keruntutan antar kalimat 2. Struktur teks
3.	Kebahasaan	1. Mampu menggunakan kaidah penulisan sesuai dengan kaidah bahasa 2. Kalimat efektif
4.	Kosakata	1. Pilihan kata yang tepat 2. Variasi kosakata
5.	Mekanik	1. Penggunaan ejaan 2. Penggunaan tanda baca dan huruf kapital

(Apriani et al., 2018.)

c. Menulis Kalimat Larangan dan Ajakan

Kalimat larangan dan ajakan merupakan bagian dari kalimat imperatif yang dipakai untuk mengungkapkan pesan kepada orang lain. Kalimat larangan digunakan untuk mencegah seseorang melakukan sesuatu, biasanya ditandai dengan kata jangan, tidak boleh, dan dilarang. Sementara kalimat ajakan digunakan untuk mendorong seseorang melakukan suatu tindakan bersama, biasanya ditandai dengan kata ayo dan mari. Kedua jenis kalimat ini penting dalam aktivitas sehari – hari karena digunakan dalam berbagai situasi komunikasi.

Penggunaan kalimat larangan dan ajakan dapat mendukung siswa dalam mengasah keterampilan menulis dan berbahasa (Hernawan et al., 2024). Melalui pembelajaran ini, siswa belajar menyusun kalimat yang jelas, tepat, dan sesuai dengan kaidah bahasa, sehingga mampu menciptakan komunikasi yang efektif. Selain itu, kalimat larangan dan ajakan juga berperan dalam membentuk sikap disiplin serta kesadaran siswa terhadap lingkungan sekitar, karena dapat digunakan untuk mengingatkan, mengarahkan dari hal berbahaya.

Berdasarkan uraian di atas, bisa disimpulkan bahwa kalimat larangan dan ajakan berfungsi menyampaikan pesan yang berkaitan dengan pencegahan maupun dorongan untuk melakukan kegiatan. Kalimat larangan dan ajakan tidak hanya meningkatkan keterampilan menulis siswa, tetapi dapat membentuk sikap disiplin serta peduli terhadap lingkungan sekitar.

d. Ciri – Ciri Kalimat Larangan dan Ajakan

Kalimat larangan merupakan salah satu jenis kalimat imperatif yang maknanya mencegah atau melarang orang lain melakukan suatu tindakan.

Menurut Nurhadi (2022) ciri – ciri kalimat larangan meliputi:

- a) Menggunakan kata penanda larangan, seperti jangan, tidak boleh, dilarang.
- b) Bersifat mencegah atau melarang tindakan tertentu, baik secara langsung maupun tidak.
- c) Struktur kalimat sederhana dan simpel, sehingga mudah dimengerti oleh pembaca atau pendengar.
- d) Bertujuan menjaga ketertiban dan keselamatan
- e) Menggunakan intonasi atau pilihan kata yang tegas, namun tetap dapat disampaikan secara santun.
- f) Di akhir kalimat ditandai dengan tanda baca seru (!)

Kalimat ajakan adalah kalimat yang bertujuan untuk mengajak seseorang untuk melakukan suatu tindakan bersama. Menurut Putri et al. (2021) ciri – ciri kalimat ajakan meliputi:

- a) Menggunakan kata penanda ajakan, seperti ayo, mari, yuk.
- b) Bersifat persuasif.
- c) Mengandung makna kebersamaan, biasanya melibatkan lebih dari satu orang.
- d) Menggunakan bahasa yang sopan.
- e) Struktur kalimat sederhana dan komunikatif.

2. Media Kartu Kalimat

a. Pengertian

Media pembelajaran merupakan alat – alat grafis, konkret, dan elektronik untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran dengan baik (C Theopilus et al., 2022) . Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan minat, motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu bentuk media yang relevan digunakan di zaman sekarang adalah media digital, karena mampu menyampaikan materi secara beragam dan interaktif. Oleh karena itu, pemilihan media digital hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan siswa tingkat dasar yang cenderung belajar melalui kegiatan yang menarik, nyata, dan melibatkan pengalaman belajar secara langsung.

Media kartu kalimat salah satu pilihan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia , khususnya materi kalimat larangan dan ajakan. Media kartu kalimat adalah alat pembelajaran yang digunakan untuk melatih siswa dalam menyusun dan memperbaiki kalimat (Masitoh et al., 2022). Media ini berbentuk kartu yang dirancang menarik, berisi kalimat, gambar, serta tanda tertentu yang mendorong siswa untuk menebak, menyusun, dan memahami kalimat melalui kegiatan yang interaktif dan menyenangkan. Kartu kalimat berfungsi membantu siswa dalam menulis kalimat serta memahami isi bacaan (Rizati et al., 2025). Dengan demikian, media kartu kalimat dapat memajukan keterampilan menulis siswa, sejalan dengan penelitian (Aminu, 2020). Berdasarkan

pemahaman di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu kalimat adalah alat pembelajaran yang interaktif dan dapat melibatkan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

b. Keunggulan Media Kartu Kalimat

Keunggulan media kartu kalimat menurut Mariyah (2012) adalah sebagai berikut; (1) Mudah diakses kapan pun dan di mana pun, (2) Memudahkan siswa memahami materi pembelajaran, (3) Mendukung pembelajaran aktif dan menyenangkan sesuai karakteristik siswa, (5) Penyajian materi terstruktur, dan (6) Melatih keterampilan berpikir dan kreativitas siswa.

c. Kelemahan Media Kartu Kalimat

Kelemahan media kartu kalimat menurut Mariyah (2012) adalah sebagai berikut; (1) Pengelolaan konten memerlukan waktu, Guru perlu waktu untuk menyusun materi agar terlihat rapi, menarik, dan sistematis, (2) Ketergantungan pada perangkat, media ini hanya bisa diakses menggunakan HP, laptop ataupun tablet.

3. *Google Sites*

a. Pengertian

Google Sites adalah salah satu media pembelajaran yang potensial, yang memungkinkan guru menyajikan materi secara interaktif, terstruktur, dan mudah diakses (HAMA et al., 2025). *Google Sites* memungkinkan pengguna mengumpulkan dan melihat berbagai informasi dalam satu tempat. *Google Sites* memudahkan guru untuk mengajar. Menurut

(Adzkiya & Suryaman, 2021) *Google Site* adalah aplikasi edukasi yang simpel digunakan karena hanya memerlukan ponsel dan internet.

Google Sites mendukung pembelajara di era teknologi yang berkembang sangat pesat ini karena kemudahan dan fleksibilitasnya. *Google Sites* mampu menyediakan berbagai animasi yang menarik seperti teks, gambar, audio, dan ampilan visual. Hal ini memudahkan siswa untuk belajar materi dengan mandiri dan interaktif. Oleh karena itu, siswa memiliki kesempatan untuk melihat dan menyelesaikan tugas secara online kapan saja. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *Google Sites* ialah platfrom pembelajaran digital yang digunakan sebagai untuk mengembangkan media pendidikan yang interaktif dan menarik.

b. Keunggulan dan Kelemahan

Keunggulan *Google Sites* menurut Arumningtyas (2021) yaitu sebagai berikut :

1. *Google Sites* mudah digunakan tidak memerlukan kemampuan pemrograman yang kuat, sehingga guru dapat membuat media pembelajaran dengan mudah dan cepat.
2. Penyajian materi terstruktur, materi dapat disusun dalam beberapa halaman atau menu sehingga lebih rapi dan mudah dipahami siswa.
3. Mengintegrasikan berbagai media, dapat memuat teks, gambar, video, link dalam satu platform sehingga pembelajaran lebih menarik.
4. Akses yang mudah dijangkau kapan saja dan di mana saja melalui perangkat seperti ponsel atau laptop selama terhubung internet.

Selain mempunyai kelebihan, *Google Sites* juga memiliki kelemahan menurut Arumningtyas (2021) yaitu antara lain :

1. Memerlukan koneksi internet, *Google Sites* hanya dapat diakses secara optimal jika terdapat jaringan internet, sehingga menjadi kendala bagi siswa yang memiliki keterbatasan akses.
2. Keamanan *Google Sites* membatasi pemasangan skrip pihak ketiga.

c. Manfaat *Google Sites*

Media *Google Sites* dapat digunakan untuk menyimpan dan membagikan materi pembelajaran secara interaktif seperti teks, audio, video, absensi, latihan soal, pengumpulan tugas yang dijadikan satu platform. Guru dapat membuat situs pembelajaran sehingga dapat memperoleh materi dan tugas kapan saja yang mendukung pembelajaran jarak jauh (Purwati, 2022).

Penggunaan *Google Sites* dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa terutama melalui kegiatan proyek kolaboratif. Siswa dapat menampilkan hasil kerja mereka dalam bentuk tulisan, sehingga melatih kreativitas berpikir kritis. Dengan demikian, *Google Sites* menjadi salah satu media yang efektif untuk mendukung pembelajaran interaktif, inovatif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

Berdasarkan uraian diatas *Google Sites* merupakan alat pembelajaran yang efisien dan dapat disesuaikan dalam proses pembelajaran. Oleh

karena itu, penggunaan *Google Sites* meningkatkan keterlibatan, interaksi, serta berpikir kritis siswa.

4. Pendekatan *Genre Based Learning*

a. Pengertian

Genre Based Learning (GBL) merupakan pendekatan pembelajaran bahasa yang fokus utamanya pada penguasaan teks atau tulisan. Pendekatan ini membantu siswa memahami tujuan, struktur, dan penggunaan bahasa sesuai konteks sosial sehingga mampu menulis dengan baik (Kamasita et al., 2025) Hal ini sejalan dengan (Atmazaki et al., 2023) menyatakan bahwa *Genre Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran berbasis teks yang diterapkan untuk meningkatkan literasi siswa.

Pendekatan berbasis *genre* meningkatkan literasi fungsional karena siswa terlibat dalam menulis konteks kehidupan sehari – hari. Pendekatan ini tidak hanya mengasah kemampuan berbahasa, tetapi juga membantu siswa memahami cara berpikir saat menulis (Dewi & Saputra, 2025). Oleh karena itu, pembelajaran berbasis *genre* efektif dalam memperbaiki keterampilan menulis bahasa Indonesia baik dari aspek susunan maupun peran teks.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *Genre Based Learning* merupakan pendekatan yang cocok digunakan dalam keterampilan menulis. *Genre Based Learning* mampu mengembangkan kemampuan berpikir siswa dalam proses menulis, sehingga dapat meningkatkan wawasan dan kualitas tulisan siswa.

b. Sintaks Pendekatan *Genre Based Learning*

Sintaks pendekatan *Genre Based Learning* ada empat langkah (Rahmadhani et al., 2022) yaitu (1) Membangun Konteks; (2) Pemodelan; (3) Kontruksi bersama; (4) Kontruksi mandiri. Sintaks pendekatan *Genre Based Learning* disajikan pada Tabel 2.2.

Tabel 2. 2 Sintaks *Genre Based Learning*

Fase	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Membangun Konteks	Guru mengaitkan materi dengan kehidupan sehari – hari sesuai situasi.	Menyimak penjelasan dan menjawab pertanyaan.
Pemodelan	Menyajikan contoh sesuai dengan kehidupan sehari – hari siswa	Mengamati dan membedakan contoh.
Kontruksi Bersama	Membimbing siswa Menyusun kalimat	Menyusun kalimat bersama – sama teman dan guru.
Kontruksi Mandiri	Memberikan tugas untuk membuat kalimat secara mandiri	Menyusun kalimat secara mandiri berdasarkan pengalaman

(Rahmadhani et al., 2022)

c. Keunggulan dan Kekurangan Pendekatan GBL

Adapun keunggulan serta kelemahan dalam menggunakan Pendekatan yang telah dipaparkan oleh penelitian terdahulu, Menurut Kamasita et al. (2025) mengatakan bahwa keunggulan pendekatan GBL sebagai berikut 1)Membantu siswa dalam memahami konteks sosial; 2) Struktur jelas; 3)Berbasis pada autentisitas; 4)*Scaffolding* Pembelajaran. Sedangkan kekurangan pendekatan *Genre Based Learning* yaitu 1) Membutuhkan waktu dan persiapan, 2)Tidak cocok untuk semua siswa.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Prayudi & Anggriani, 2022) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan *Google Sites* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa”. Hasil penelitiannya menyebutkan bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.
2. Penelitian lain dilakukan oleh (Salsabila & Aslam, 2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites* pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar”. Hasil penelitiannya menunjukkan penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites* pada Pembelajaran IPA IV Sekolah Dasar dinilai efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
3. penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Ciung et al., 2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Google Sites* pada Materi Deret Aritmatika”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Sites* memiliki kriteria kelayakan meliputi aspek media dan materi.
4. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Susmitasari et al., 2025) berjudul “Pengembangan Media *E-Learning* Berbasis *Google Sites* pada Mata Pelajaran IPAS Materi Tumbuhan untuk Tunarungu” menunjukkan bahwa media *E-Learning* yang dibangun menggunakan *Google Sites* dengan

mengintegrasikan Canva dan Wordwall yang dikembangkan layak digunakan untuk pembelajaran.

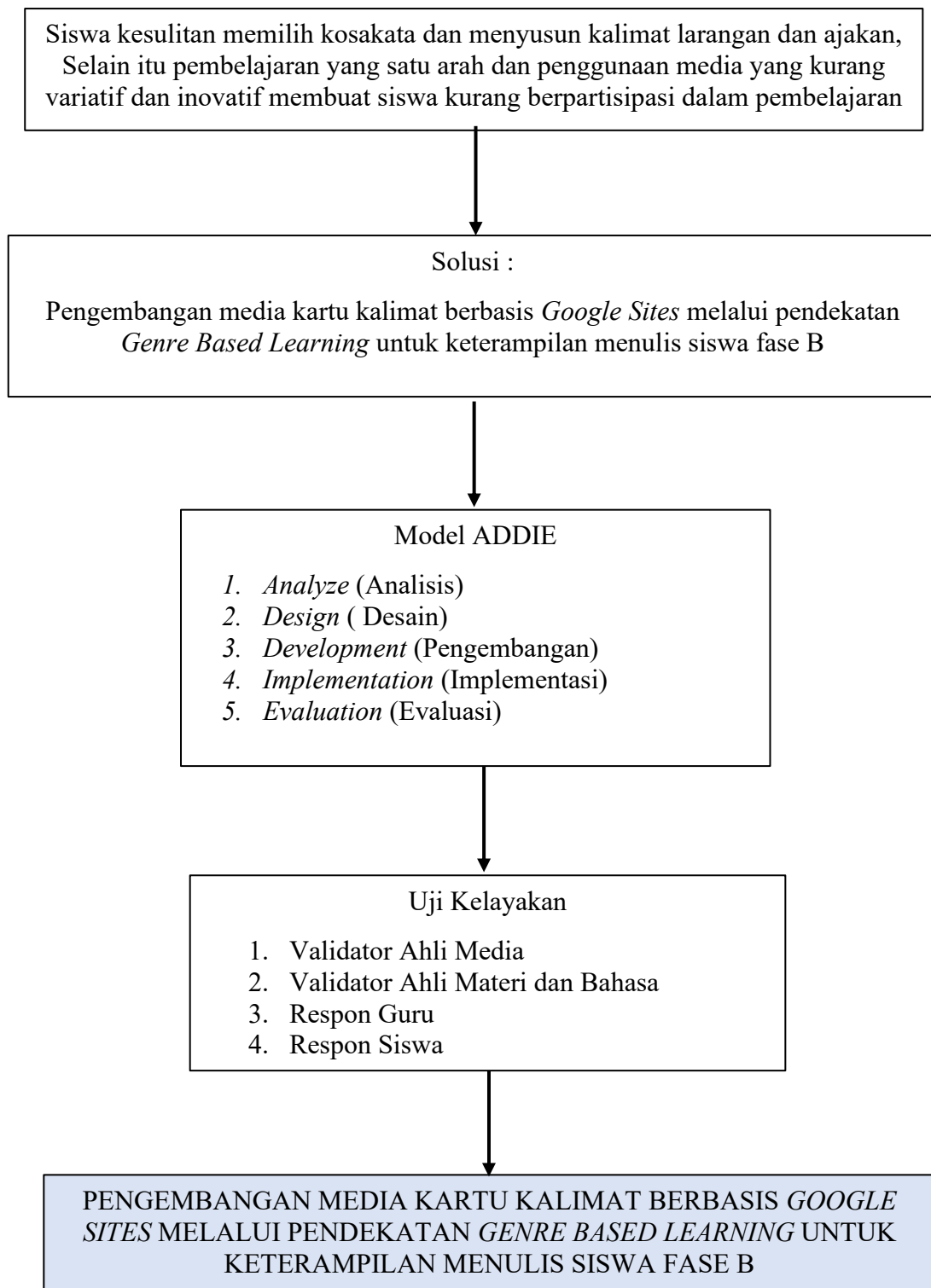
C. Kerangka Berpikir

Penelitian pengembangan media kartu kalimat berbasis *Google Sites* dilatarbelakangi minimnya kemampuan siswa dalam menyusun kalimat larangan dan ajakan. Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih bersifat satu arah menyebabkan siswa kurang aktif dan tidak memiliki kesempatan cukup untuk berlatih menulis secara langsung. Selain itu penggunaan media yang kurang variatif dan inovatif membuat siswa bosan, sehingga menurunkan minat dan motivasi belajar siswa. Situasi ini menunjukkan bahwa masih ada banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memilih kata yang tepat serta sering melakukan kesalahan dalam menyusun kalimat yang tidak sesuai dengan arti yang ingin disampaikan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pemanfaatan teknologi. Pemanfaatan teknologi tidak hanya bertujuan mempercantik tampilan materi, tetapi juga mengoptimalkan penyajian informasi secara interaktif. Dengan demikian, pengembangan media kartu kalimat berbasis *Google Sites* dipadukan berbagai media interaktif diajukan untuk menjadi solusi. Media kartu kalimat berbasis *Google Sites* yang memadukan teks, gambar, audio, dan animasi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami siswa. Dengan penyajian yang menarik, diharapkan siswa lebih termotivasi dan mampu meningkatkan keterampilan menulis kalimat larangan dan ajakan. Dengan demikian, dapat dianggap bahwa pemanfaatan

media kartu kalimat berbasis *Google Sites* berpotensi memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan menulis kalimat larangan dan ajakan.

Pengembangan media kartu kalimat berbasis *Google Sites* dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang meliputi *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Uji kelayakan dilakukan melalui validasi ahli media, validasi ahli materi dan bahasa, respon guru dan siswa untuk mengetahui kelayakan, dan daya tarik media kartu kalimat berbasis *Google Sites*. Hasil uji kelayakan tersebut menjadi dasar bahwa media kartu kalimat berbasis *Google Sites* yang dikembangkan layak, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis kalimat larangan dan ajakan siswa fase B.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Berdasarkan masalah yang dirumuskan, hipotesis penelitian dapat dinyatakan sebagai berikut:

1. Media kartu kalimat berbasis *Google Sites* yang dikembangkan memperoleh tanggapan positif dari guru dan siswa, sehingga dinyatakan layak dan menarik digunakan dalam proses pembelajaran menulis kalimat larangan dan ajakan siswa fase B sekolah dasar.
2. Media kartu kalimat berbasis *Google Sites* untuk pembelajaran telah dinyatakan layak dan menarik digunakan dalam pembelajaran menulis kalimat larangan dan ajakan berdasarkan penilaian validator ahli media, materi dan bahasa serta respon guru dan siswa.
3. Pengembangan media kartu kalimat berbasis *Google Sites* pembelajaran sebagai pembelajaran menyenangkan dalam keterampilan menulis kalimat larangan dan ajakan siswa fase B dapat dilaksanakan sesuai dengan model pengembangan ADDIE.