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

**Afria Nur Azizah1, Dea Asri Pujiasti2, Abdul Hakim3**1,2,3Institut Pendidikan Indonesia, Garut

Afrianur@gmail.com

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Article History** |  |
| **Received** | **Accepted** | **Published** |
| 05/02/2025 | 06/03/2025 | 25/03/2025 |

|  |
| --- |
| ***Abstract:*** *This study aims to determine the effect of modifying word card game tools on pre-writing and early writing skills of grade 1 students at SDN 01 Sirnagalih. The target behavior in this study was 3 grade 1 students who had deficiencies in writing skills. The type of research used was experimental research Single Subject Research (SSR) single subject design research with A-B-A design. The dependent variable in this study was students' pre-writing and early writing skills. And the independent variable in this study was word card games. Data collection techniques used tests, observations and documentation. The sampling technique used was nonprobability sampling technique, namely purposive sampling. In this study, quantitative and qualitative descriptive data analysis techniques were used. The results of this study indicate that the modification of word card game tools has an effect on students' writing skills. It can be seen from the percentage of overlap that the smaller the percentage of overlap, the more it shows that there is a change in the target behavior* |
| **Keywords:** | *Single Subject Research, game tool modification, word cards, pre-writing skills, beginning writing skills* |
| **Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh modifikasi alat permainan kartu kata terhadap keterampilan pra menulis dan menulis permulaan siswa kelas 1 di SDN 01 Sirnagalih. Target behavior dalam penelitian ini adalah 3 orang siswa kelas 1 yang memiliki kekurangan dalam keterampilan menulis. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen Single Subject Research (SSR) penelitian desain subjek tunggal dengan desain A-B-A. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah keterampilan pramenulis dan menulis permulaan siswa. Dan variabel independen dalam penelitian ini adalah permainan kartu kata. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan tes, observasi dan dokumnetasi. Teknik sampling yang digunakan adalah teknik sampling nonprobability sampling yaitu sampling purposive. Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa modifikasi alat permainan kartu kata berpengaruh terhadap keterampilan menulis siswa. Dapat dilihat dari persentase overlap bahwa semakin kecil presentase overlap maka semakin menunjukan bahwa terdapat perubahan pada target behavior. |
| **Kata Kunci :** | Single Subject Research, modifikasi alat permainan, kartu kata, keterampilan pra menulis, keterampilan menulis permulaan |

 **PENDAHULUAN**

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

Peneliti mengambil 3 subjek penelitian yang didapatkan berdasarkan rekomendasi dari wali kelas 1, kemudian diperkuat dengan nilai hasil belajar siswa. Subjek ke 1 dengan rata rata nilai 65, subjek ke 2 dengan rata-rata nilai 60 dan subjek ke 3 dengan rata-rata nilai 70.

Sehingga peneliti akan melakukan penelitian mengenai Pengaruh Modifikasi Alat Permainan Kartu Kata Terhadap Keterampilan Pra Menulis Dan Menulis Permulaan Siswa Kelas 1 SDN 01 Sirnagalih. Dilihat dari kegiatan yang diterapkan oleh guru kelasnya membuat anak bosan dan tidak bersemangat dalam belajar sehingga ketika pembelajaran banyak anak yang tidak mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Kegiatan dalam

pembelajarannya juga tidak dapat menstimulus keterampilan menulis siswa.

METODE

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimen single subject research (penelitian desain subjek tunggal). Menurut Arifin (2020, hlm. 30) mengemukakan bahwa “Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment (perlakuan) tertentu”. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakkan teknik sampling nonprobability sampling yaitu sampling purposive. Menurut Sugiyono (2019, hlm. 65) mengemukakan bahwa “nonprobability sampling adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel”.

Menurut Sugiyono (2019, hlm. 67) mengemukakan bahwa “sampling purposive adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”. Metode yang digunakkan dalam penelitian ini adalah tes tertulis, observasi dan dokumentasi. Maka populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 1 SDN 01 Sirnagalih dan sampel penelitian ini adalah 3 orang siswa kelas 1 SDN 01 Sirnagalih. Adapun prosedur penelitian yang dilakukan adalah dengan menentukan dan menetapkan perilaku yang akan diubah sebagai target behaviour, yaitu perilaku keterampilan pra menulis dan menulis pemulaan siswa.

**METODE**

1. **Desain Penelitian**

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimen single subject research (penelitian desain subjek tunggal). Menurut Arifin (2020, hlm. 30) mengemukakan bahwa “Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment (perlakuan) tertentu”.

1. **Partisipan dan tempat penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakkan teknik sampling nonprobability sampling yaitu sampling purposive. Menurut Sugiyono (2019, hlm. 65) mengemukakan bahwa “nonprobability sampling adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel”.

Menurut Sugiyono (2019, hlm. 67) mengemukakan bahwa “sampling purposive adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”. Maka populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 1 SDN 01 Sirnagalih dan sampel penelitian ini adalah 3 orang siswa kelas 1 SDN 01 Sirnagalih..

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Metode yang digunakkan dalam penelitian ini adalah tes tertulis, observasi dan dokumentasi.

1. **Instrumen Penelitian**

Adapun instrument yang mendukung peneliti ini adalah instrument tes, observasi dan juga dokumentasi

1. **Teknik Analisis Data**

Adapun prosedur penelitian yang dilakukan adalah dengan menentukan dan menetapkan perilaku yang akan diubah sebagai target behaviour, yaitu perilaku keterampilan pra menulis dan menulis pemulaan siswa.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

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

Jika dilihat dari kajian hasil penelitian yang relevan menunjukkan bahwa banyak yang menggunakan media kartu suku kata untuk meneliti kemampuan membaca siswa, tetapi dalam penelitian ini peneliti melakukan penelitian yang berbeda dengan yang lain. Peneliti menggunakkan media kartu kata yang dimodifikasi kedalam bentuk permainan untuk meneliti keterampilan pra menulis dan menulis permulaan siswa kelas 1, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Karena Menurut Hartati (2012, hlm. 1) mengemukakan bahwa “bermain dan permainan adalah suatu kegiatan yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan manusia”

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang dilakukan terhadap tiga siswa, maka diperoleh skor pada siswa pertama adalah dalam rentang 61 – 79, pada siswa kedua adalah dalam rentang 62 – 78 dan pada siswa ketiga diperoleh skor 80 – 96.

1. Hasil analisis dalam kondisi dan antar kondisi (siswa 1)

Pada analisis dalam kondisi, kondisi baseline (A1) data yang diperoleh pada pengamatan pertama hingga pengamatan ketiga yaitu 62, 65, 61 sehingga dari data yang diperoleh menunjukkan kecenderungan arah yang menurun. Pada kondisi intervensi (B) data yang diperoleh pada pengamatan pertama hingga pengamatan kelima yaitu 75, 75, 79, 75, 79 sehingga dari data yang diperoleh menunjukkan kecenderungan arah tetap. Dan pada kondisi baseline (A2) data yang diperoleh pada pengamatan pertama hingga pengamatan ketiga yaitu

65,67, 67 sehingga dari data yang diperoleh menunjukkan kecenderungan arah meningkat. Kecenderungan stabilitas pada ketiga kondisi menunjukan data stabil dengan persentase 100%. Menurut Sunanto, secara umum presentase stabilitas sekitar 80% hingga 90% data masih berada 15% di atas dan dibawah mean, maka data dikatakan stabil.

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

1. Hasil analisis dalam kondisi dan antar kondisi (siswa 2)

Pada analisis dalam kondisi, kondisi baseline (A1) data yang diperoleh pada pengamatan pertama hingga pengamatan ketiga yaitu 65, 65, 67 sehingga dari data yang diperoleh menunjukkan kecenderungan arah yang meningkat. Pada kondisi intervensi (B) data yang diperoleh pada pengamatan pertama hingga pengamatan kelima yaitu 75, 78, 75, 78, 75 sehingga dari data yang diperoleh menunjukkan kecenderungan arah tetap. Dan pada kondisi baseline (A2) data yang diperoleh pada pengamatan pertama hingga pengamatan ketiga yaitu 62,65, 62 sehingga dari data yang diperoleh menunjukkan kecenderungan arah tetap. Kecenderungan stabilitas pada ketiga kondisi menunjukan data stabil dengan persentase 100%. Menurut Sunanto, secara umum presentase stabilitas sekitar 80% hingga 90% data masih berada 15% di atas dan dibawah mean, maka data dikatakan stabil.

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

1. Hasil analisis dalam kondisi dan antar kondisi (siswa 3)

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

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

Berdasarkan teori menurut Sarifudin (2019, hlm. 22) mengemukakan bahwa modifikasi permainan adalah kreatifitas guru dalam membuat permainan dengan terbatasnya sarana prasarana yang tersedia di sekolah. Modifikasi permainan juga menimbulkan atau memunculkan kesenangan dalam diri peserta didik, karena dalam modifikasi permainan tidak ada aturan yang pasti jadi setiap pembelajaran dari minggu ke minggu bisa di rubah sesuai dengan kondisi dan situasi di lapangan.

Modifikasi permainan sangat berpengaruh terhadap pembelajaran siswa karena menjadi lebih antusias dalam belajar dan tidak merasa bosan. Dengan bermain siswa akan memperoleh kesenangan sehingga mereka tidak merasa terbebani ketika belajar, tetapi mereka menganggap sedang bermain dengan temanya. Guru dapat mengemas pembelajaran dengan menarik perhatian siswa sehingga siswa akan lebih mudah menerima materi yang disampaikan.

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

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa modifikasi alat permainan kartu kata berpengaruh terhadap keterampilan pra menulis dan menulis permulaann siswa kelas 1 di SDN 01 Sirnagalih

**PENUTUP**

**Simpulan**

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan berdasarkan hipotesis bahwa modifikasi alat permainan kartu kata berpengaruh terhadap keterampilan menulis siswa, dalam analisis antar kondisi menunjukan persentase overlap ketiga siswa adalah 0% dimana tidak terdapat data poin pada kondisi intervensi yang berada pada rentang kondisi baseline. Maka, semakin kecil presentase overlap semakin menunjukan bahwa terdapat perubahan pada target behavior

**DAFTAR PUSTAKA**

AAli, M. Tanpa Tahun. Strategi Penelitian Pendidikan. Bandung: Angkasa.

Anshori, M. & Iswati, S. (2009). Buku Ajar Metodologi Penelitian Kuantitatif. Surabaya: Pusat Penerbitan dan Percetakan UNAIR (AUP).

Apriliany, A. & Hendratno. (2021). Pengaruh Media Kartu Kata (KARKA) Tehadap Keterampilan Menulis Puisi Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Jannah, M., & Hasmawati. (2017). Penggunaan Media Kartu Bergambar Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Segeri Kabupaten Pangkep. Makassar: Universitas Negeri Makassar.

Kartika, D. (2019). Peningkatan Keterampilan Pra Menulis Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Bahan Serbuk Kayu di TK ABA Tanjungsari. (Skripsi). Sekolah Sarjana Strata Satu, Universitas Negeri Semarang.

Soendari, T. (2012). Jurnal Asesmen dan Intervensi Anak Berkebutuhan Khusus, Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia

Wibowo, M. (2022). Pengembangan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sdn 30 Ampenan Tahun Pelajaran 2021/2022. (Skripsi). Sekolah Sarjana Strata Satu, Universitas Muhammadiyah Mataram.

Yane, S., & Juliansyah. (2018). Jurnal Pendidikan Olahraga.( Vol.7, No.2 Desember 2018). (Hal 120-129). Pontianak: IKIP PGRI Pontianak.

Yuwono, I. (Tanpa tahun). Penelitian SSR (Single Subjet Research). Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.

.