

# Inovasi Media Pembelajaran Kartu Pintar untuk Materi Penggunaan Huruf Kapital\_Semnas PGSD2019

*by* Ali Mustadi

---

**Submission date:** 09-Dec-2019 03:35PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1230469471

**File name:** Pintar\_untuk\_Materi\_Penggunaan\_Huruf\_Kapital\_Semnas\_PGSD2019.pdf (440.33K)

**Word count:** 2966

**Character count:** 18709

# 1 INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN KARTU PINTAR UNTUK MATERI PENGGUNAAN HURUF KAPITAL PADA KELAS II SD

Maharani Dwi Saptiana<sup>1</sup>, Ali Mustadi<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Yogyakarta, 55281, D.I. Yogyakarta  
Universitas Negeri Yogyakarta, 55281, D.I. Yogyakarta  
Email: [Maharanidwisaptiana@gmail.com](mailto:Maharanidwisaptiana@gmail.com)

---

## INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk (1) menghasilkan produk media kartu pintar materi penggunaan huruf kapital yang layak digunakan dalam pembelajaran, (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran kartu pintar untuk materi penggunaan huruf kapital pada siswa kelas II SD se-Gugus Umbulharjo. Penelitian ini, menggunakan model pengembangan dari Borg & Gall tetapi hanya sampai pada langkah ketujuh, yaitu penelitian dan pengumpulan data awal, perencanaan, pengembangan bentuk awal produk, ujicoba lapangan awal, revisi produk, Ujicoba lapangan utama, dan penyempurnaan produk akhir. Subyek penelitian adalah siswa-siswi kelas II SD se-Gugus Umbulharjo. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu pintar untuk materi penggunaan huruf kapital layak digunakan dalam pembelajaran pada siswa kelas II SD se-Gugus Umbulharjo dan memiliki tingkat kelayakan yang baik.

**Kata kunci:** media kartu pintar, kelas II

## ABSTRACT

*This research has aim to (1) To produce product development of smart card media for the use of capital letter material that deserve to use for learning, (2) to know the feasibility learning smart card media in the use of capital letters for 2<sup>nd</sup> grade student. This research using development model from Borg and Gall until seven steps only, and they are, research and collecting data, planning, development of the begining product, the begining field trial, product revision, the main field trial, and the last improvement product. The research subjects were 2<sup>nd</sup> grade student in cluster of Umbulharjo. Data collection technique by interview, observation, and questionnaire. This research result shows that smart card media for the use of capital letters material is suitable to be used of 2<sup>nd</sup> grades student*

**Keyword:** Smart Card media, 2<sup>nd</sup> grade

## PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia menekankan pada 4 aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa. 4 keterampilan berbahasa terdiri dari keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis yang saling berkaitan satu sama lain. Menurut Dawsan et al mengatakan bahwa dalam

keterampilan berbahasa baik menyimak, berbicara, membaca, dan menulis memiliki keterkaitan satu sama lain dengan cara yang beraneka ragam [1]. Mula-mula pada masa kecil belajar menyimak bahasa kemudian berbicara, sesudah itu belajar membaca dan menulis. Menyimak dan berbicara dipelajari sebelum memasuki sekolah, sedangkan membaca dan menulis didapatkan di bangku sekolah. Pada proses pembelajaran di bangku sekolah,

lebih baik jika guru tidak hanya menyampaikan teori saja, namun diimbangi juga dengan praktik. Siswa akan lebih mudah memahami jika melakukan secara langsung daripada hanya mendengarkan ilmu yang disampaikan oleh guru sehingga tujuan pembelajaran bahasa Indonesia akan tercapai. Zubaidah mengatakan bahwa guru hendaknya bertindak sebagai model yang dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak [9]. Sejalan dengan uraian di atas, Marzano et al mengatakan bahwa proses pembelajaran menekankan pada perubahan yaitu siswa mampu berpikir kritis, mampu memecahkan masalah, mampu melakukan kolaborasi, memiliki pengetahuan dan keterampilan, serta mampu mengelola diri [1].

Berdasarkan observasi pada tanggal 19 November 2018 sampai dengan 27 November 2018 di 4 sekolah dasar kelas II yang berada di Gugus Umbulharjo diperoleh beberapa fenomena yaitu pada keterampilan menulis permulaan, siswa masih kesulitan dalam penggunaan huruf kapital dan masih terbawa pengenalan huruf pada saat di jenjang Taman Kanak-kanak. Ada sebagian sekolah taman kanak-kanak yang salah mengenalkan huruf abjad yakni hanya mengenalkan huruf kecil saja, dan belum begitu mengenalkan huruf kapital. Hal ini mengakibatkan beberapa siswa sering melakukan kesalahan dalam membedakan huruf kecil dan huruf kapital. Guru setiap kali harus mengingatkan dan menanamkan akan kaidah penggunaan huruf kapital disetiap proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan, penggunaan huruf kapital digunakan di semua muatan pembelajaran dan tidak hanya pada muatan pembelajaran bahasa Indonesia

saja. Dalam hal ini, meskipun huruf kapital digunakan disemua muatan pembelajaran, guru tetap melakukan penilaian tersendiri untuk materi penggunaan huruf kapital.

Penilaian pada materi kaidah penggunaan huruf kapital, yaitu membenarkan penulisan kalimat menggunakan kaidah penggunaan huruf kapital, diperoleh bahwa 15 siswa dari 23 siswa keseluruhan mendapat nilai yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Adapun KKM yang harus dicapai oleh siswa pada tahun ajaran 2018/2019 yaitu sebesar 75. Jika dipersentase hasil nilai pada materi penggunaan huruf kapital siswa kelas II SD pada salah satu sekolah di Gugus Umbulharjo yaitu SD Negeri Golo Yogyakarta terdapat 35% siswa mendapat nilai di atas KKM yang menandakan siswa sudah memahami materi, 65% siswa masih mendapat nilai di bawah KKM yang menandakan siswa masih kesulitan dalam menggunakan kaidah tersebut.

Saat ini, guru belum menemukan media yang secara efektif dapat memahamkan siswa mengenai kaidah penggunaan huruf kapital. Menurut Smaldino manfaat dari media adalah untuk memudahkan komunikasi dari belajar [5]. Selanjutnya, Sanjaya mengatakan bahwa ada beberapa manfaat media pembelajaran antara lain: (1) media dapat mengatasi batas ruang kelas, (2) media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa, (3) media dapat menciptakan interaksi secara langsung antara siswa dengan lingkungan, (4) media dapat menyeragamkan pengamatan antara siswa satu dengan siswa lainnya, media dapat menanamkan konsep secara nyata dan tepat, (5) media dapat memotivasi

siswa sehingga bersemangat untuk belajar, dan (6) media dapat memberi pengalaman kepada siswa secara menyeluruh dari hal yang konkret sampai yang abstrak [4].

Guru membutuhkan media visual yang inovatif dan dapat memotivasi siswa untuk memahami materi kaidah penggunaan huruf kapital dan siswa dapat melakukannya secara langsung, sehingga dapat tercipta suasana pembelajaran yang berbeda di kelas, seperti bermain sambil belajar. Menciptakan suatu media pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dengan permainan, namun secara tidak langsung siswa juga belajar. Menurut Zubaidah media yang tepat untuk pembelajaran membaca menulis permulaan bagi guru dan siswa adalah media gambar. Sebab, media gambar terutama gambar yang disertai berbagai informasi yang menarik merupakan hal yang sangat membantu siswa dalam proses pembelajaran [10].

Berdasarkan masalah dan kebutuhan siswa kelas II SD se- Gugus Umbulharjo, peneliti terdorong untuk mengembangkan media pembelajaran visual untuk materi penggunaan Huruf Kapital melalui pengembangan media Kartu Pintar untuk kelas II SD se- Gugus Umbulharjo Yogyakarta. Media tersebut berisi gambar dan kalimat yang disusun menurut kaidah penggunaan huruf kapital yang akan memudahkan siswa dalam menggunakan huruf kapital. Menurut Sadiman, et al (2011: 29-31) mengungkapkan media kartu pintar mempunyai beberapa kelebihan. Kelebihan media kartu pintar antara lain: 1) sifatnya konkret, lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata, 2) dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, 3) dapat memperjelas suatu

masalah, 3) harganya terjangkau, mudah diperoleh dan digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

2

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian yang digunakan dalam pengembangan Kartu Permainan untuk SD kelas II adalah penelitian dan pengembangan (*research and development/R&D*). Borg & Gall (1983: 567) mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan pendidikan adalah model pembangunan berbasis industri dimana temuan penelitian yang digunakan untuk merancang produk baru dan prosedur, yang kemudian secara sistematis dilakukan uji lapangan, dievaluasi, dan disempurnakan sampai temuan penelitian tersebut memenuhi kriteria efektivitas, kualitas tertentu, atau standar tertentu).

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di empat sekolah yaitu SD Negeri Golo Yogyakarta, SD Negeri Pandeyan, SD Muhammadiyah Pakel, dan SDIT Al-Khairaat. Pelaksanaan penelitian yaitu pada tanggal 12 Maret 2019, 13 Maret 2019, 19 Maret 2019, dan 20 Maret 2019.

### **Target/Subjek Penelitian**

Target/ subjek pada penelitian adalah 48 siswa-siswi kelas II SD se-Gugus Umbulharjo.

### **Prosedur**

Pengembangan Kartu Pintar Penggunaan Huruf Kapital ini menggunakan langkah-langkah pengembangan yang dirumuskan oleh Borg and Gall (1983: 775) yang terdiri

dari 10 langkah. Dari 10 langkah pengembangan, peneliti hanya melakukan 7 langkah penelitian pada penelitian ini, hal tersebut dikarenakan keterbatasan kemampuan, waktu, dan biaya yang menjadi kendala. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut.

1. Penelitian dan Pengumpulan Data Awal (*research and information collecting*)

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi permasalahan yang ada dalam proses belajar mengajar di SD Se- Gugus Umbulharjo Yogyakarta dengan menggunakan metode wawancara dan observasi di beberapa SD se- Gugus Umbulharjo pada tanggal 19 dan 20 November. Beberapa aspek yang digali untuk menemukan data awal adalah media pembelajaran yang digunakan, media yang tersedia, materi yang mengalami kendala, dan bagaimana proses pembelajaran berlangsung.

2. Perencanaan

Tahap ini dilakukan untuk mempersiapkan pengembangan media kartu pintar untuk materi penggunaan huruf kapital. Berikut adalah tahap perencanaan pengembangan media.

a. Melakukan FGD dengan guru kelas II se- Gugus Umbulharjo serta teman sejawat. Dalam forum tersebut, diperoleh hasil sebagai berikut.

- 1) Menentukan tujuan pembelajaran
- 2) Pembuatan desain awal Kartu Pintar Penggunaan Huruf Kapital yang disesuaikan dengan pembelajaran kelas II.
- 3) Mengumpulkan materi yang akan dimuat dalam media kartu pintar.

b. Menyusun instrumen penilaian kualitas media pembelajaran

c. Melakukan uji coba

d. Revisi Kartu Pintar Penggunaan Huruf Kapital

3. Pengembangan Bentuk Awal Produk (*develop preliminary form of product*)

a. Menyusun kisi-kisi dan membuat instrumen penilaian kartu pintar penggunaan huruf kapital.

b. Melakukan validasi instrumen kepada dosen ahli.

c. Membuat prototype kartu pintar penggunaan huruf kapital.

Desain pada kartu permainan dibuat dengan menggunakan software coreldraw x7. Sebelum media tersebut diujikan kepada siswa, terlebih dahulu dilakukan validasi ke ahli media dan ahli materi agar media tersebut sesuai dengan tujuan intruksional. Terdapat proses perbaikan yang harus dilakukan peneliti setelah proses validasi media selesai. Perbaikan mengacu pada masukan dari para ahli.

4. Uji Coba Lapangan Awal (*preliminary field testing*)

Peneliti akan melakukan uji coba lapangan awal dengan subjek siswa kelas II SD sejumlah 4 orang anak. Pengambilan sampel dilakukan secara Acak. Berdasarkan teori Borg & Gall, uji coba awal dilakukan pada satu sampai tiga sekolah yang melibatkan enam sampai dua belas subjek. Langkah yang dilakukan peneliti adalah menerangkan cara penggunaan media, lalu memberi kesempatan anak untuk menggunakan media tersebut. Peneliti melakukan pengamatan saat siswa menggunakan media itu. Selain melakukan pengamatan, peneliti juga memberi angket respon untuk siswa dan guru. Hal

ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan subjek terhadap media yang dikembangkan.

#### 5. Revisi Produk (*main product revision*)

Setelah peneliti mendapatkan respon dari tahap uji coba awal, selanjutnya peneliti mengambil respon dari angket yang telah diisi oleh guru dan siswa. Lalu dianalisis kekurangan-kekurangan yang ditemui selama uji coba produk permainan *Kartu Pintar* dan segera dilakukan perbaikan.

#### 6. Uji Coba Lapangan Utama (*main field testing*)

Peneliti melakukan uji coba lapangan kepada subjek penelitian yaitu 12 siswa pada masing-masing sekolah di kelas II SD se-Gugus Umbulharjo. Berdasarkan teori Borg & Gall, uji coba lapangan dilakukan pada lima sampai lima belas sekolah dengan melibatkan tiga puluh hingga seratus siswa.

#### 7. Penyempurnaan produk akhir

Berdasarkan hasil uji coba lapangan dan analisis data yang diperoleh dari skala penilaian ahli materi dan ahli media, maka dilakukan perbaikan media kartu pintar penggunaan huruf kapital untuk tahap akhir. Hal ini bertujuan untuk menentukan kelayakan media tersebut agar dapat membantu meningkatkan keterampilan menulis permulaan siswa.

### **Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kuantitatif yang selanjutnya diolah menjadi data kualitatif. Adapun instrumen pengumpulan data yaitu lembar observasi dengan catatan anecdote, daftar wawancara semi terstruktur, skala

penilaian ahli materi dan media, angket respon siswa dan guru mengenai produk.

### **Teknik Analisis Data**

Dalam penilaian *Kartu Pintar*, pedoman yang digunakan adalah kriteria penilaian data kuantitatif yang diperoleh dari hasil konversi data kuantitatif ke kualitatif dengan menggunakan skala Likert. Menurut Sugiyono (2012:134), skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial. Skala Likert mempunyai tingkatan dari “sangat positif” (sangat baik) sampai tingkatan “sangat negatif” (sangat kurang) yang mengacu pada kata-kata. Untuk keperluan kuantitatif, makajawaban tersebut dapat diberi skor 1-5.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data yang dianalisis menggunakan skala likert yaitu data kelayakan media dari ahli media dan materi, serta data respon guru. Langkah analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut.

Data kuesioner yang ada dianalisis dengan menghitung rata-rata skor ( $\bar{X}$ ) pada tiap-tiap aspek. Mencari skor ( $\bar{X}$ ) dapat dilakukan dengan menggunakan rumus rata-rata:

1. Menghitung skor total rata-rata setiap komponen menggunakan rumus

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

2. Menghitung rata-rata skor total dari tiap komponen

3. Mengubah skor rata-rata menjadi bentuk kualitatif. Perubahan skor menjadi skala lima mengacu pada pengkategorisasian menurut Eko P Widyoko (2010: 238).

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus tersebut, didapatkan kategori media kartu pintar untuk materi penggunaan huruf kapital yang telah dikembangkan dari semua aspek dan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran apabila hasil keseluruhan penilaian mendapat kategori media yang “baik”.

Kartu Pintar juga dinilai oleh siswa. Pada perhitungan instrumen siswa menggunakan skala guttmen dan dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\text{Jumlah penilaian seluruh siswa}}{n \text{ penilaian sempurna}} \times 100\%$$

X = Persentase Skor

Dari hasil perhitungan tersebut sehingga dapat diketahui kategori respon siswa terhadap kartu pintar dikatakan “layak digunakan” jika persentase skor mendapat kategori “baik”.

## Hasil Penelitian dan Pembahasan

<sup>1</sup> Pengembangan media pembelajaran kartu pintar penggunaan huruf kapital di kelas II sekolah dasar ini didasarkan pada model Borg dan Gall. Langkah-langkah pengembangan ini hanya sampai pada langkah ke tujuh yaitu penyempurnaan produk akhir, hal ini dilakukan karena keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya peneliti untuk melakukan langkah ke delapan yaitu uji pelaksanaan lapangan (operasional field testing) pada model Borg & Gall.

Pengembangan media kartu pintar untuk materi penggunaan huruf kapital di SD N Golo, SD N Pandeyan, SD

Muhammadiyah Pakel, dan SDIT Al-Khairaat melalui observasi serta wawancara. Tahap selanjutnya adalah perencanaan yang dilakukan dengan melakukan FGD (Forum Group Discussion) dengan guru kelas II se-Gugus Umbulharjo serta teman sejawat, menentukan indikator dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan dengan Kartu Pintar Penggunaan Huruf Kapital berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diambil, menentukan desain awal kartu pintar, serta mengumpulkan materi yang akan dimuat dalam Kartu Pintar Penggunaan Huruf Kapital. Tahap ketiga yaitu pengembangan bentuk awal produk dengan menekankan pada prinsip media visual yaitu kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, warna, garis, dan kemenarikan. Pada tahap ini juga dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media.

Hasil uji validasi yang dilakukan oleh dosen ahli materi meliputi aspek materi, penyajian materi, dan kemenarikan. Secara umum, materi dalam kartu pintar sudah sesuai dan baik. Hasil penilaian dari dosen validator materi diperoleh rata-rata skor 4,675 dan termasuk kriteria sangat baik.

Hasil uji validasi media yang dilakukan oleh dosen ahli media meliputi tujuan dan karakteristik, segi fisik, penggunaan, warna, tulisan, dan gambar. Hasil dari validasi pertama mendapat rata-rata skor 3,52 dan masuk dalam kategori “baik”. Tahap uji validasi kedua diperoleh rata-rata skor 3,75 dan masuk ke dalam kriteria “baik”. Tahap uji validasi ketiga, mendapat rata-rata skor 4,19 dengan kriteria “sangat baik”. Berikut ini adalah tampilan dari media kartu pintar untuk materi penggunaan

huruf kapital setelah melalui proses validasi ahli materi dan ahli media.

### 1. Kartu pintar

Kartu pintar berukuran 9cm x 15 cm yang disesuaikan dengan siswa kelas II SD, sehingga siswa tidak kesulitan dalam memegangnya. Kartu dicetak menggunakan kertas jenis ivory 230, sehingga tidak terlalu tipis dan mudah robek. Tulisan yang dibuat, menggunakan geoslab dengan ukuran 25pt. Berikut contoh media kartu pintar disajikan pada gambar 1. Berikut contoh media kartu pintar disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Media kartu pintar

### 2. Buku panduan guru dan siswa

Buku panduan ini berisi panduan atau tata cara menggunakan media kartu pintar. Untuk buku panduan guru, dilengkapi dengan kunci jawaban. Buku panduan ini, dibuat dengan ukuran A4. Berikut contoh media kartu pintar disajikan pada gambar 2.



Gambar 2. Buku Panduan Siswa dan Guru

Setelah tahap uji validasi ahli dilanjutkan dengan tahap uji coba lapangan, tahap ini dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan utama. Tahap uji coba lapangan awal melibatkan 4 siswa dan 4 guru pada empat sekolah dasar di Gugus Umbulharjo dan diperoleh hasil persentase skor 99,22% dengan kriteria “sangat baik” untuk hasil respon siswa, dan rata-rata skor respon guru yaitu 4,55 dengan kriteria sangat baik. Tahap uji coba lapangan utama melibatkan 12 siswa pada empat sekolah dasar di Gugus Umbulharjo dan memperoleh hasil 97,91% untuk respon siswa dengan kriteria “sangat baik”, dan rata-rata skor 4,47 dengan kriteria “sangat baik” untuk respon guru.

### Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa adanya kebutuhan dari sekolah dasar kelas II se-Gugus Umbulharjo yaitu dibutuhkannya media pembelajaran. Media pembelajaran kartu pintar untuk materi penggunaan huruf kapital, diharapkan dapat mengatasi permasalahan mengenai penggunaan huruf kapital di kelas II SD.

Peneliti melakukan pengembangan media kartu pintar dengan melalui proses validasi materi dan validasi media. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, menunjukkan bahwa media kartu pintar sudah sangat baik, dan materi yang dimuat sudah sesuai dengan kurikulum 2013. Materi yang ada pada kartu pintar, berisi penggunaan huruf kapital yang baik dan benar.

Media pembelajaran ini, melalui dua tahap ujicoba siswa dan guru sebagai responden. Kesimpulan dari kedua ujicoba tersebut adalah media pembelajaran kartu pintar untuk materi penggunaan huruf kapital sangat inovatif, menarik, dan meningkatkan minat siswa untuk belajar, serta dapat memudahkan siswa dalam memahami materi.

### Saran

1. Media kartu pintar penggunaan huruf kapital dapat digunakan pada pembelajaran menulis permulaan khususnya pada materi penggunaan huruf di tema VI (Merawat Hewan dan Tumbuhan) untuk kelas II sekolah dasar.
2. Media kartu pintar merupakan integrasi dari pembelajaran bahasa Indonesia, matematika, dan pkn, sehingga tidak hanya digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia saja.

### Ucapan Terimakasih

1. Terimakasih kepada Dr. Ali Mustadi, atas bimbingannya selama ini, sehingga media ini dapat terwujud.
2. Kepala sekolah, guru, serta staf SD N Golo, SD N Pandeyan, SD Muhammadiyah Pakel, dan SDIT Al-Khairaat yang telah mendukung terselesaikannya pengembangan media ini.

### Daftar Pustaka

[1] Abbas Saleh. (2006). *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.

[2] Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall. (1983) *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. New York: Longman.

[3] Sadiman, A., Rahardjo, R., Haryono, A., et al. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: Rajawali Press.

[4] Sanjaya, W. (2008). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

[5] Smaldino, S., Lowther, D. L., Russel, J. D. (2011). *Instructional Technology & Media For Learning, Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. (Terjemahan Arif Rahman). (Edisi asli diterbitkan tahun 2011 oleh Pearson Education, Inc.

[6] Sugiyono. (2012). *Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

[7] Tarigan H. G. (2008). *Menulis dengan Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Offset Angkasa.

[8] Widoyoko, E.P. (2010). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

[9] Zubaidah, E. (2004). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini dan Teknik Pengembangannya di Sekolah. *Cakrawala Pendidikan*. Th XXIII No. 3, 464.

[10] ——— (2000). Otonomi Guru dalam Pembelajaran Baca-Tulis Kelas Awal Melalui PPB Dalam Rangka Demokratisasi Pendidikan. *Dinamika*

*Pendidikan*. No 2/ Tahun VII Agustus  
2000, 55.

# Inovasi Media Pembelajaran Kartu Pintar untuk Materi Penggunaan Huruf Kapital\_Semnas PGSD2019

## ORIGINALITY REPORT

6%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia

Student Paper

3%

2

docplayer.info

Internet Source

2%

3

docobook.com

Internet Source

2%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On

# Inovasi Media Pembelajaran Kartu Pintar untuk Materi Penggunaan Huruf Kapital\_Semnas PGSD2019

---

## GRADEMARK REPORT

---

FINAL GRADE

**/100**

GENERAL COMMENTS

**Instructor**

---

PAGE 1

---

PAGE 2

---

PAGE 3

---

PAGE 4

---

PAGE 5

---

PAGE 6

---

PAGE 7

---

PAGE 8

---

PAGE 9

---