

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI

a. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI

Undang Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 butir 20 menjelaskan pengertian pembelajaran sebagai suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.¹ menurut jihad pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu : belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa, mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran. Kedua aspek ini akan berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta antara siswa dengan siswa disaat pembelajaran sedang berlangsung.

Bahasa Indonesia adalah satu-satunya alat yang memungkinkan kita membina dan mengembangkan kebudayaan nasional sedemikian rupa sehingga ia memiliki ciri-ciri dan identitasnya sendiri, yang membedakannya dari kebudayaan daerah. Pada waktu yang sama,

¹ Oman Farhurohman, “*Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI*”, PRIMARY, Vol. 09, NO. 01, (Januari-Juni 2017), 25.

bahasa Indonesia kita penggunaan sebagai alat untuk menyatukan nilai-nilai sosial budaya nasional kita.²

Bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Menurut Atmazaki, mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan, menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat kreatif untuk berbagai tujuan, menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, dan menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.³

² Uyu Mu'awwanah, *Bahasa Indonesia 1* (Depok: CV. Madani Damar Madani, 2015), 119

³ Ummul Khair, "Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI", *AR-RIAYAH Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 2, No. 1, 2018

Menurut Mahsun, pembelajaran bahasa Indonesia ada dua komponen yang harus dipelajari, yaitu masalah makna dan bentuk. Kedua unsur tersebut yang harus hadir secara stimulan dan keduanya harus ada. Namun pemakaian bahasa harus menyadari bahwa komponen makna menjadi unsur utama dalam pembentukan bahasa, dan karena itu bahasa menjadi sarana pembentukan pikiran manusia. Untuk itu guru perlu menyadari, bahwa kemampuan berpikir yang harusnya dibentuk dalam bahasa adalah kemampuan berpikir sistematis, terkontrol, empiris, dan kritis. Secara stipulatif kemampuan berpikir tersebut disebut dengan berpikir metodologis yang hanya dapat dicapai melalui pembelajaran teks berdasarkan pendekatan ilmiah/ saintifik⁴

Dari beberapa pendapat di atas, menyimpulkan bahwa bahasa bukan hanya alat komunikasi antar manusia, tetapi sebagai alat pengembangan intelektual untuk mencapai kesejahteraan manusia. Bahasa memiliki peran sentral dalam pengembangan intelektual, sosial, dan emosional siswa dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu siswa mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan.

⁴ Mahsun, *Teks Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014).

b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI

Tujuan pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar antara lain bertujuan agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan keperibadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Pengajaran bahasa Indonesia juga dimaksudkan untuk melatih keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis yang masing-masing erat hubungannya.

Kemudian tujuan pembelajaran bahasa Indonesia bagi siswa disekolah dasar adalah agar siswa memiliki kemampuan berbahasa indonesia sesuai dengan situasi dan tujuan berbahasa tingkat pengalaman siswa sekolah dasar. Selain itu, tujuan pembelajaran bahasa Indonesia bagi siswa adalah untuk mengembangkan kemampuan, kebutuhan dan minatnya. Bagi guru ditingkat sekolah dasar tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah untuk mengembangkan potensi bahasa Indonesia siswa. Selain itu membentuk kemampuan siswa dalam berbahasa agar lebih mandiri, dan dapat menentukan bahan ajar kebahasaan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan siswa.

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dapat digambarkan sebagai berikut:

- a) Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa pemersatu dan bahasa negara.
- b) Memahami bahasa Indonesia dan dapat menggunakan dengan tepat dan efektif dalam berbagai tujuan.
- c) Menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
- d) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, menhaluskan budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- e) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.⁵

Sedangkan menurut (Tim Depdiknas) Pembelajaran Bahasa Indonesia di berikan kepada siswa sudah tentu memiliki tujuan dan manfaatnya bagi siswa itu sendiri,⁶ seperti berikut :

- a) Siswa menghargai dan membanggakan bahasa dan sastra Indonesia sebagai bahasa persatuan (nasional) dan bahasa negara.

⁵ Andayani, *Problem dan Aksioma Dalam Metodologi Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Yogyakarta: Deepublish, 2015), 10-12

⁶ <https://akhmadsudrajat.files.wordpress.com/2009/04/permendiknas-no-22-tahun2006.pdf>. diakses pada tanggal 9 September 2020

- b) Siswa memahami bahasa dan sastra Indonesia dari segi bentuk, makna, dan fungsi, serta menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk macam-macam tujuan, keperluan, dan keadaan.
- c) Siswa memiliki kemampuan menggunakan bahasa dan sastra Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional dan kematangan sosial.
- d) Siswa memiliki disiplin dalam berpikir dan berbahasa (bicara dan menulis)
- e) Siswa dapat memiliki dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- f) Siswa menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai Khasanah budaya dan intelektual Indonesia.

Menurut Farhrohman,⁷ Belajar Bahasa Indonesia disekolah merupakan pokok dari proses pendidikan di sekolah. Belajar merupakan alat utama dalam mencapai tujuan pembelajaran sebagai unsur peoses pendidikan di sekolah. Untuk mencapai tujuan tersebut, kita harus mengetahui tujuan dan peran pembelajaran Bahasa

⁷ Oman Farhurohman, "*Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MP*", PRIMARY, Vol. 09, NO. 01, (Januari-Juni 2017), 26.

Indonesia. tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di SD yang harus dipahami oleh guru dinyatakan dalam Badan Standar Nasional Pendidikan adalah sebagai

berikut :

- a) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan.
- b) Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
- c) Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- d) Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
- e) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- f) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa di Sekolah Dasar diharapkan siswa mendapat bekal yang matang untuk mengembangkan dirinya dalam pendidikan berikutnya dan hidup bermasyarakat. Dalam bidang pengetahuan siswa memiliki pemahaman dasar-dasar kebahasaan terutama bahasa baku serta mempunyai sikap positif terhadap bahasa Indonesia.

2. Pengertian media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai perantara atau suatu alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan suatu pesan berupa bahan ajar kepada siswanya. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa dapat lebih baik dalam menerima bahan ajar yang disampaikan oleh guru. Pengertian dari media pembelajaran secara lebih rinci diuraikan oleh para ahli dibawah ini.

Kata “media” merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berasal dari bahasa Latin yang berarti “perantara”. Pengertian lebih jauh tentang media adalah sesuatu yang membawa informasi dari sumber untuk diteruskan kepada penerima. Media pembelajaran

diartikan sebagai suatu alat atau bahan yang mengandung informasi atau pesan pembelajaran.⁸

Fathurrohman dan Wuryandani mengatakan bahwa media pengajaran adalah sebuah alat bantu untuk mempermudah sampainnya materi pelajaran kepada siswa.⁹

Menurut Daryanto media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.¹⁰ Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.¹¹

Kustandi dan Sutjipto menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang

⁸ Marisa, dkk. *Komputer dan Media Pembelajaran* (Jakarta : Universitas Terbuka, 2012).16

⁹ Fathurrohman dan Muhammad. *Model-model Pembelajaran Inovatif; alternatif, Desain Pembelajaran yang Menyenangkan* (Yogyakarta; Ar-ruzz Media, 2015). 45

¹⁰ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Bandung; SATU NUSA, 2012). 5-6

¹¹ Rayanda Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* (Jakarta; Referensi Jakarta, 2012). 8

disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.¹²

Pendapat dari para ahli mengenai pengertian media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau bahan pembelajaran dan membantu proses pembelajaran agar dapat tercapai tujuan pembelajaran. Guru dalam menyampaikan suatu materi dengan menggunakan suatu media agar materi dapat diterima oleh peserta didik dengan baik.

3. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan dengan maksud agar pembelajaran dapat berlangsung lebih optimal, dimana pesan berupa materi ajar yang disampaikan guru dapat lebih mudah diterima oleh peserta didik. Penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa alasan yang sangat penting, hal ini diperkuat dengan pendapat dari para ahli.¹³

¹² Kustandi dan Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Bogor; Ghalia Indonesia, 2013). 8

¹³ Marisa, dkk. *Komputer dan Media Pembelajaran* (Jakarta : Universitas Terbuka, 2012).8-9

Beberapa alasan media pembelajaran perlu digunakan dalam proses pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.
- 2) Pembelajaran menjadi lebih konkrit dan nyata.
- 3) Mempersingkat proses penjelasan materi pembelajaran.
- 4) Mendorong siswa belajar secara lebih mandiri.
- 5) Materi pembelajaran menjadi lebih terstandarisasi.
- 6) Belajar dan mengajar dengan memanfaatkan aneka sumber belajar.

Menurut Daryanto secara umum dapat dikatakan media mempunyai kegunaan, antara lain :

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi ketebatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

- 6) Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (kominukan), dan tujuan pembelajaran.¹⁴

Levie dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, yaitu 1) fungsi atensi; 2) fungsi afektif; 3) fungsi kognitif; 4) fungsi kompensatoris. Berikut ini dijelaskan satu persatu secara rinci.

- 1) Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.
- 3) Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian atau tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

¹⁴ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Bandung; SATU NUSA, 2012). 5-6

- 4) Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.¹⁵

Manfaat dan fungsi media pembelajaran menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran dapat memperjelas bahan pembelajaran agar tidak terlalu bersifat verbalisme, suasana pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar dan bahan pelajaran dapat diterima oleh siswa dengan baik. Sehingga media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang terlaksananya pembelajaran yang baik.

4. Jenis-jenis dan karakteristik media pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai jenis dan karakteristiknya masing-masing. Berdasarkan penggunaan indra dalam menangkap pesan pada media dibedakan menjadi media visual, audio, dan audio visual. Jenis-jenis media dan karakteristiknya diuraikan lebih lengkap oleh para ahli dibawah ini :

¹⁵ Kustandi dan Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Bogor; Ghalia Indonesia, 2013).19

Menurut Anitah dkk mengatakan bahwa setiap jenis media pembelajaran memiliki karakteristik masing-masing yang berbeda satu dengan yang lainnya.

1) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan.

a) Media visual yang Diproyeksikan (Projected Visual)

Media visual yang dapat diproyeksikan adalah media yang menggunakan alat proyeksi sehingga gambar atau tulisan tampak pada layar (screen).

b) Media visual tidak Diproyeksikan (Nonprojected Visual)

Jenis media visual tidak diproyeksikan mencakup gambar fotografik, grafis, dan media 3 dimensi.

2) Media Audio

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 audio terdiri atas program kaset suara (*audio cassette*), CD audio, dan program radio.

3) Media Audiovisual

Media ini merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang dengar, contohnya yaitu program video/televisei pendidikan, video/televisei intruksional, program slide suara, dan program CD interaktif.¹⁶

Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran menjadi empat jenis yaitu : 1) media hasil teknologi cetak; 2) media hasil teknologi visual; 3) media teknologi yang berdasarkan komputer; 4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.¹⁷

Menurut Aqib jenis dan karakteristik media pembelajaran sebagai berikut ;

1) Media grafis (simbol-simbol komunikasi visual).

Media grafis ini juga sering disebut media dua dimensi, yakni mempunyai ukuran panjang dan lebar. Seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun komik dan lain-lain.

2) Media Audio (dikaitkan dengan indra pendengaran), yaitu ; radio dan alat perekam pita magnetik.

¹⁶ Anita dan Sri, *Strategi Pembelajaran di SD* (Jakarta; Universitas Terbuka, 2009). 17-30

¹⁷ Kustandi dan Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Bogor; Ghalia Indonesia, 2013). 29

3) Multimedia (dibantu proyektor LCD), misalnya file komputer multimedia.¹⁸

Menurut Daryanto media dua dimensi adalah sebutan umum untuk alat praga yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar yang berada pada satu bidang datar. Media dua dimensi meliputi grafis, media bentuk papan, dan media cetak yang isinya tergolong dua dimensi. Media tiga dimensi adalah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Media ini dapat berwujud sebagai benda asli, baik hidup maupun mati dan berwujud tiruan mewakili aslinya.¹⁹

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa setiap jenis media pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda, diantaranya 1) media visual menekankan pada indra penglihatan dalam penggunaannya karena semua pesan yang ditampilkan secara visual; 2) media audio menekankan pada indra pendengaran karena semua pesan disampaikan dengan lambang-lambang auditif; 3) media audio visual mempunyai karakter yaitu dalam penyampaiannya pesan ditampilkan secara audio dan visual secara audio dan visual serta berorientasi pada guru; 4) media berbasis komputer memiliki

¹⁸ Aqib, *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Konseptual (Inovatif)* (Bandung; Yrama Widya, 2013). 52

¹⁹ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Bandung; SATU NUSA, 2012). 29

karakter yaitu berorientasi pada siswa dengan tingkat interaktifnya tinggi dan 5) media gabungan memiliki karakteristik dalam penyampaiannya pesan atau materinya menggabungkan beberapa media.

5. Puzzle

Puzzle merupakan bentuk teka teki yang cara penyelesaiannya dengan menyusun potongan-potongan kata/gambar menjadi suatu gambar/kata yang utuh. *Puzzle* dapat dikatakan sebagai permainan edukatif yang menarik bagi siswa untuk belajar. Para ahli mengemukakan pendapatnya juga mengenai pengertian *puzzle*.²⁰ Sedangkan menurut Fadhli mengatakan bahwa memasang *puzzle* merupakan permainan yang biasa dilakukan anak usia 7 sampai 11 tahun. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk mempraktekan rasa kepercayaannya kepada orang lain, kemampuan bernegosiasi, memecahkan masalah (*problem solving*) atau sekedar bergaul dengan orang disekitarnya.²¹

Manfaat bermain *puzzle* adalah meningkatkan keterampilan anak menyelesaikan masalah. *Puzzle* memiliki sifat yang mengusik rasa ingin tahu anak-anak, menjadi media yang efektif untuk

²⁰ Jamil, Sya'ban. *Games untuk Keluarga*, (Jakarta : Republika Penerbit, 2012), 20.

²¹ Fadhil, Aulia. *Koleksi Game Seru & Kreatif Untuk Meningkatkan IQ dan ESQ Anak*, (Yogyakarta : Pustaka Marwa, 2010).25.

mengenalkan atau menguji pengetahuan anak melalui gambar. Melalui permainan ini, anak akan belajar menganalisis suatu masalah dengan mengenali petunjuk dari potongan gambar yang ada, misalnya bentuk warna, teksur, lalu memperkirakan letak posisinya dengan tepat.²²

Dari uraian para ahli dikatakan bahwa *puzzle* merupakan kumpulan dari keping-keping gambar yang disusun untuk membentuk suatu gambar. Sehingga *puzzle* yang memuat gambar yang berhubungan dengan bahan pembelajaran termasuk kedalam media visual berupa gambar diam. *Puzzle* juga dapat dikatakan sebagai permainan edukatif yang menantang bagi siswa. Sehingga *puzzle* merupakan media visual yang dapat digunakan siswa sebagai sarana belajar dan bermain. Penggunaan *puzzle* sebagai media pembelajaran di harapkan mempermudah guru dalam menyampaikan pesan kepada siswa agar mereka aktif, antusias dan lebih termotivasi dalam kegiatan belajar serta menciptakan pembelajaran yang bermakna.

²² Elfanany, *Strategi Jitu Meningkatkan Skor Tes IQ Anak Prasekolah (Paud & TK)* (Jakarta; Republika Penerbit, 2010).103

6. Tanda Baca

Tanda baca disebut juga dengan punctuation. Punctuation yaitu tanda yang dipakai dalam bagian kalimat tertulis yang disebut berdasarkan unsur suprasegmental dan hubungan sintaksis.²³

Tanda baca yang akan dibicarakan adalah titik, koma, titik koma, titik dua, tanda kutip, tanda tanya, tanda seru, tanda hubung, tanda pisah, tanda elipsis, tanda kurung, tanda kurung siku, tanda petik tunggal, tanda petik, tanda ulang, tanda garis miring, dan tanda penyingkat.

a). Tanda Titik (.)

1. Tanda titik dipakai di akhir kalimat yang bukan pertanyaan atau seruan.

Contoh :

Bapak sudah pergi ke kantor.

Kita wajib beribadah kepada Allah.

2. Tanda titik dipakai pada akhir singkatan nama orang.

K.H.M. Sodikin

Dr. Edi Suryadi

²³ Uyu, Muawwanah. *Bahasa Indonesia 1*, (Serang : Madani Publishing, 2016),41.

3. Tanda Koma (,)

- a. Tanda koma dipakai diantara unsur-unsur dalam satuan pemerincian atau pembilang.

Contoh :

Saya membeli kertas, pensil, dan tinta.

Fajar, Zaki, dan Sri Puspa sedang membaca Qur'an.

- b. Tanda koma dipakai untuk memisahkan kalimat setara yang satu dari kalimat setara berikutnya yang di dahului kata seperti *tetapi*, dan *melainkan*.

4. Tanda Titik Koma (;)

- a. Tanda titik koma dapat dipakai untuk memisahkan bagian-bagian kalimat sejenis dan setara.

Contoh :

Mukanya bersnar; hatinya berdebar-debar: dia yakin akan lulus.

Malam makin larut; kami belum selesai juga.

- b. Tanda titik koma dapat dipakai untuk memisahkan kalimat yang setara didalam suatu kalimat majemuk sebagai pengganti kata penghubung.

Contoh :

Ayah mengurus tanaman di kebun; ibu sibuk bekerja.

Anak-anaknya bermain layang-layang.

5. Tanda Titik Dua (:)

- a. Tanda titik dua dipakai pada akhir suatu pertanyaan lengkap apabila diikuti rangkaian dan pemerian.

Contoh :

Barang-barang yang kita diperlukan ialah sebagai berikut :
kursi, lemari, dan meja.

Fakultas itu mempunyai tiga jurusan: Bahasa dan Sastra Inggris, Bahasa dan Sastra Arab, dan Sejarah.

- b. Tanda titik dua dipakai sesudah kata atau ungkapan yang memerlukan pemerian.

Contoh :

Tempat Sidang : Ruang VI

Pengantar Acara : Yeti Heryati

6. Tanda Hubung (-)

- a. Tanda hubung menyambung suku-suku kata dasar yang terpisah oleh pergantian baris.

Contoh :

Air yang terkontaminasi

Nasi harus disterilisasi.

- b. Tanda hubung dipakai untuk menyambungkan awal dengan bagian kata di belakangnya atau akhiran dengan bagian di depannya pada pergantian baris.

Contoh :

Cara baru meng- ajarkan bahasa Indonesia kepada orang asing. Pembelajar -an bahasa bukan belajar bahasa melainkan upaya mengajarkan bahasa.

7. Tanda Pisah (-)

- a. Tanda pisah membatasi penyisipan kata atau kalimat yang memberikan penjelasan khusus diluar bangun kalimat.

Contoh :

Kemerdekaan bangsa itu –saya yakin akan tercapai- diperjuangkan oleh bangsa itu sendiri.

- b. Tanda pisah menegaskan adanya aposisi atau keterangan yang lain sehingga kalimat menjadi lebih jelas.

Contoh :

Penemuan ini –evolusi, teori kenisbian, dan kini juga pembelahan atom- telah mengubah persepsi kita tentang rangkaian alam semesta.

8. Tanda Elipsis (...)

- a. Tanda elipsis menggambarkan kalimat yang terputus-putus.

Contoh :

Kalau mau ya, Alhamdulillah!

Kalau saudara susahitu resiko saudara.

9. Tanda elipsis menunjukkan bahwa dalam suatu petikan ada bagian yang di hilangkan.

Contoh :

Sebab-sebab kemerosotan.....akan di teliti lebih lanjut.

Kekayaan yang dimilikinya.....mengherankan semua warga
desa

itu.

10. Tanda Tanya (?)

- a. Tanda tanya dipakai pada akhir kalimat tanya.

Contoh :

Kapan dia masuk sekolah?

Kapan dia akan kesini?

- b. Tanda tanya di pakai bersamaan dengan tanda seru berfungsi untuk menyatakan bagian kalimat yang kurang dapat dibuktikan kebenarannya.

Contoh :

Uangnya sebanyak 10 juta rupiah hilang?

Pengarang itu lahir tahun 1905 dan meninggal tahun 1977?

11. Tanda Seru (!)

- a. Tanda seru dipakai untuk mengungkapkan suatu pertanyaan emosional yang kuat.

Contoh :

Mustahil hal semacam itu tidak boleh terjadi

Perhatian! Perhatian!

- b. Dipakai untuk menyatakan suatu perintah.

Contoh :

Bersihkan kamar ini sekarang juga !

12. Tanda Kurung (())

- a. Tanda kurung mengampit tambahan keterangan suatu penjelasan.

Contoh :

DIP (Daftar Isian Proyek) kantor itu sudah selesai.

- b. Tanda kurung mengampit tambahan keterangan atau penjelasan yang tidak dengan integrasi dengan pokok pembelajaran.

Contoh :

Saya tinggal di jalan Galunggung (bukan gunung yang meletus tahun 1982).

13. Tanda Kurung Siku ([])

- a. Tanda kurung siku mengampit huru, kata, atau kelompok kata sebagai koreksi atau tambahan pada kalimat atau bagian kalimat.

Contoh :

Sang pemburu men[d]engar gaungan suara harimau.

- b. Tanda kurung siku mengampit keterangan dalam kalimat penjelas yang sudah bertanda kurung.

Contoh :

(perbedaan antara dua macam prosesi ini [lihat bab 1] tidak dibicarakan).

14. Tanda Petik (“...”)

- a. Tanda petik mengampit petikan langsung yang berasal dari pembicaraan naskah atau bahan tertulis lain.

Contoh ;

Ia mengatakan, “saya harus pergi”

“Saya belum siap,” Seru Mira, “Tunggu sebentar”

- b. Tanda petik mengampit judul syair, karangan, dan bab buku apabila dipakai pada kalimat.

Contoh :

Bacalah “Bola Lampu” dalam buku dari suatu masa dan
suatutempat.

15. Tanda Petik Tunggal (‘..’)

- a. Tanda petik tunggal mengapit petikan yang tersusu di dalam petikan lain.

Contoh :

Tanya Abdullah, “Kau dengar bunyi ‘kring-kring’ tadi?”

- b. Tanda petik tunggal mengapit terjemahan atau penjelasan kata atau ungkapkan asing (lihat pemakaian tanda kurung).

Contoh :

Rate of inflation ‘laju inflasi’

16. Tanda Ulang (...2[Angka 2 biasa])

Tanda ulang dipakai dalam tulisan cepat dan notula untuk menyatakan kata dasar.

Contoh :

Lebih2 baik2 undang2 sekali2

17. Tanda Garis Miring

- a. Tanda gariss miring dipakai pada penomoran kode surat.

Contoh ;

No. 8/Pan-HUT/HMK-IM/Kec/II/1990

No.7/PK/1973

- b. Tanda garis miring dipakai sebagai pengganti kata dan, atau, per, atau nomor alamat.

Contoh ;

Pemuda/ pemudi

Mahasiswa/ mahasiswi

18. Tanda Penyingkat (Apostrof)

Tanda apostrof menunjukkan penghilangan bagian kata.

Contoh :

Anita ‘kan kusayang’

Al-Qur’an ‘kan kubaca (‘kan –akan)

B. Peneliti Terdahulu

1. Hasil penelitian Yeni Diana Mella sari 2016

Penelitian yang dilakukan oleh Yeni Diana Mella sari (2016) dengan judul “Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match Materi Pengambilan Keputusan Bersama untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Kelas VA SDN Bojong Salam 01 Semarang”²⁴ penelitian ini menggunakan penelitian (*R&D*) dimana metode penelitian ini menghasilkan sebuah produk yang di menguji keefektifannya produk selain itu tujuan penelitian pengembangan

(*R&D*) ini adalah untuk (1) mengetahui potensi siswa dan permasalahan yang dihadapinya (2) pengumpulan data (3) pembuatan produk (4) validasi ahli dan uji coba skala kecil, revisi sebagai produk akhir, dan pemakaian skala besar. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah teknik tes dan nontes dengan instrumen tes tertulis, dokumentasi, wawancara, dan kuesioner.

Dan terdapat beberapa hasil uji coba dari uji coba skala kecil menunjukkan peningkatan hasil belajar sebesar 23% yakni pada pretest rata-rata hasil belajar sebesar 65 dan posttest 80, pada pemakaian skala besar mengalami peningkatan 20% yaitu rata-rata hasil belajar pretest siswa 71 dan rata-rata posttest 85. Pengujian t-test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan, sehingga media *puzzle* berbasis make a match materi pengambilan keputusan bersama efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

²⁴Yeni Diana Mella sari , ”Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match Materi

Pengambilan Keputusan Bersama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Kelas VA SDN Bojong

01 Semarang”, Skripsi, Program Strata I, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2016)

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Yeni Diana Melasari dengan penulis adalah peneliti yang terdahulu meneliti mengenai hasil belajar PKn, sedangkan penulis meneliti mengenai pengembangan media bahan ajar *Puzzle* tanda baca.

Sedangkan persamaannya dari peneliti dan penulis. Keduanya menggunakan penelitian *R&D* dan menggunakan media bahan ajar yang sama yaitu media *Puzzle*.

2. Hasil penelitian Isna Ari Kusuma 2018

Skripsi yang ditulis oleh Isna Ari Kusuma (2018) dengan Judul ” Kenampakan Alam Daratan dan Perairan dengan media *Puzzle* pada siswa kelas IV SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang”.²⁴ Penelitian ini menggunakan penelitian (*R&D*) dimana metode penelitian ini untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangan media pembelajaran ini telah menghasilkan produk media pembelajaran berupa media *puzzle* materi kenampakan alam daratan dan perairan. Dari hasil validasi media pembelajaran *puzzle* ini menunjukkan kevalidan yang terbukti dengan persentase rata-rata hasil dari validasi ahli desain materi 89% yang menyatakan sangat

²⁴ Isna Ari Kusuma, “ Pengembangan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di SDN 2 Sukomulyo Pujong Malang”, Skripsi, (Malang : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2018)

valid. Yang berarti penggunaan media dalam pembelajaran lebih efektif dari pada penyampaian materi dengan menggunakan metode ceramah atau pun menghafal tanpa penggunaan metode dan media yang menarik.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Isna Ari Kusuma dengan penulis adalah peneliti yang digunakan oleh Isna Ari Kusuma yaitu meneliti mengenai hasil belajar IPS pada siswa, sedangkan penulis meneliti mengenai pengembangan bahan ajar *puzzle* tanda baca. Persamaannya kedua peneliti ini menggunakan jenis penelitian *R&D* dan pengembangan bahan ajar *puzzle*.

C. Kerangka Berpikir

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai perantara atau suatu alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan atau pesan berupa bahan ajar kepada siswanya.²⁵ Dengan menggunakan media pembelajaran sehingga akan terjadinya perubahan ke arah yang lebih baik. Proses belajar mengajar yang harus diperhatikan adalah peserta didik, karena dalam hal ini peserta didiklah yang memiliki tujuan.

Untuk mencapai sebuah pembelajaran di SD yang berkualitas tentu bukan hanya mendasarkan pada teori dan kurikulum saja tetapi juga menyangkut elemen-elemen yang harus diperhatikan di dalamnya. Ada

²⁵ Marisa, dkk. *Komputer dan Media Pembelajaran* (Jakarta : Universitas Terbuka, 2012),1-6

beberapa manfaat praktik dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu : media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar meningkatkan proses dan hasil belajar, media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat timbul motivasi belajar, interaksi yang lebih berlangsung antara siswa dengan lingkungannya.²⁶ Media pembelajaran juga dapat memberi kesamaan pengalaman kepada siswa dan peristiwa dilingkungan mereka.

Dengan adanya media ini supaya terwujudnya pembelajaran yang efisien dan efektif pada saat kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik. Tentunya sebagai seorang guru mengharapkan semua siswa mendapatkan kenangan saat belajar bersamanya. Pengembangan media dilakukan agar media yang dibuat dapat menjadi lebih sempurna dan dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Pengembangan yang dilakukan yakni dari segi Kualitas Desain, Isi materi tanda baca, dan juga kelayakan media dengan menggunakan media *Puzzle*.

Media yang telah jadi kemudian harus direvisi dan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi agar layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian media diuji keefektifannya kepada siswa.

²⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Putra grafindo Persada, 2011),

Dengan harapan setelah menggunakan media Puzzle ini hasil pemahaman siswa dapat meningkat dan media juga dapat dikatakan efektif.

Disini penulis menggunakan penelitian pengembangan *Research Development (R&D)* untuk mengenal bentuk-bentuk tanda baca dan penggunaan pada kalimat. Kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :

Gambar 2.1 Kerangka pemikiran penelitian

