



Pengembangan Multimedia PANDACA (Pandai Tanda Baca) untuk Siswa Sekolah Dasar

¹⁾ Anindia Nur Amalia, ²⁾ Ida Putriani, ³⁾ Adin Fauzi

¹⁾ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Balitar, anindiaamalia69@gmail.com

²⁾ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Balitar, idaputri1719@gmail.com

³⁾ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Balitar, adinfauzi2693@gmail.com

Article Info

Keywords:

Learning Media;
Multimedia
PANDACA

ABSTRACT

The aims of this research is to describe feasibility and legibility of developing PANDACA (Smart Punctuation) multimedia for elementary school students. This study used Research and Development (RnD) research method owned by Borg and Gall which was adopted by Sugiyono. The subjects in this study is teachers and students grades 1 to 6 at UPT SD Negeri Garum 01 who were selected by random sampling technique. The percentage results of media validation according to experts are: 1) material experts 91.67%, 2) media experts 92.36%, and 3) linguists 90.83%. The results obtained state that the PANDACA multimedia (Smart Punctuation) is very good and feasible to use. In addition, the results of the readability test showed that the percentage of teachers was 95.83% and students 93.33%. The results obtained stated that the PANDACA multimedia (Smart Punctuation) was very good and legible. The percentage value obtained from the results of feasibility and readability, the PANDACA multimedia (Smart Punctuation) can be used as a learning medium for teachers and students in deepening material and understanding of the use of good and correct punctuation.

Informasi Artikel

Kata Kunci:
Media
Pembelajaran;
Multimedia
PANDACA

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini memaparkan kelayakan dan keterbacaan pengembangan multimedia PANDACA (Pandai Tanda Baca) untuk siswa SD. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Reasearch and Development (RnD)* milik Borg and Gall yang diadopsi Sugiyono. Subyek pada penelitian ini adalah guru dan siswa dari kelas 1 sampai 6 di UPT SD Negeri Garum 01 yang dipilih dengan teknik pengambilan sampel *random sampling*. Hasil persentase validasi media menurut para ahli yaitu: 1) ahli materi 91,67%, 2) ahli media 92,36%, dan 3) ahli bahasa 90,83%. Hasil yang diperoleh tersebut menyatakan bahwa multimedia PANDACA (Pandai Tanda Baca) sangat baik dan layak untuk digunakan. Selain itu hasil uji keterbacaan diperoleh hasil persentase guru sebesar 95,83% dan siswa 93,33%. Hasil yang diperoleh tersebut menyatakan bahwa multimedia PANDACA (Pandai Tanda Baca) sangat baik dan terbaca. Nilai persentase yang diperoleh dari hasil kelayakan dan keterbacaan, maka multimedia PANDACA (Pandai Tanda Baca) dapat dijadikan sebagai media belajar bagi guru maupun siswa dalam memperdalam materi dan pemahaman tentang penggunaan tanda baca yang baik dan benar.

Article History

Received : 09/04/2023
Revised : 18/04/2023
Accepted : 05/06/2023

✉ **Corresponding Author:** (1) Anindia Nur Amalia, (2) Pendidikan Guru Sekolah Dasar, (3) Universitas Islam Balitar Blitar, (4) Indonesia, (5) Email: anindiaamalia69@gmail.com



PENDAHULUAN

Indonesia telah memasuki era 4.0 menuju era 5.0 yang menekankan adanya penggunaan teknologi dalam segala aspek aktivitas kehidupan, tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan harus beradaptasi dan mengaplikasikan sebuah teknologi. Menurut Wulandari et al. (2022) adanya revolusi teknologi inilah yang dapat merubah aktivitas manusia semakin lebih mudah seperti dalam berkomunikasi, menghasilkan sesuatu termasuk mengkoordinir segala sesuatunya agar semakin menjadi lebih mudah untuk dikerjakan. Hadirnya pemanfaatan teknologi secara intensif dalam dunia pendidikan tentu akan semakin mengefektifkan proses belajar mengajar. Salah satunya dapat diterapkan dengan mengembangkan media berbasis teknologi dalam pendidikan yang dapat menunjang proses pendidikan (BK & Hamna, 2023).

Sudjana & Rivai (2001) menegaskan bahwa media pembelajaran akan selalu difungsikan sebagai sarana yang dapat didesain sedemikian rupa agar kebermanfaatannya dapat mempengaruhi persepsi, pola pikiran, serta sikap belajar siswa yang tentunya akan mempermudah terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Selain itu, penggunaan media yang berbasis teknologi turut pula memudahkan guru dalam memberikan penjelasan materi pelajaran untuk kepentingan kemudahan siswa dalam menyerap informasi pengetahuan yang diajarkan secara optimal.

Pemanfaatan teknologi ini dapat menjadi pendukung proses pembelajaran yang kurang optimal (Utamajaya et al., 2020). Hal dasar yang menjadi permasalahan siswa untuk saat ini seperti yang terjadi di 3 sekolah dasar lokasi riset ini pada umumnya memiliki masalah yang sama seperti kurang mampunya sebageian besar siswa dalam memahami penggunaan tanda baca dengan benar sebagai penanda dalam sistem ejaan bahasa seperti penggunaan titik, koma, tanda tanya dan sebagainya.

Wijayanti (2014) menjelaskan, tanda baca dimaknai sebagai penguasi-penguasi ejaan yang menggambarkan unsur-unsur suprasegmental sehingga berfungsi dalam memberikan kunci pemaknaan bahasa yang disampaikan kepada pembacanya. Karena itu, pengajaran penggunaan tanda baca bagi siswa juga menjadi sebuah hal yang dasar untuk diketahui, namun seiring berjalannya waktu penggunaan tanda baca begitu diabaikan. Salah satu bentuk media berbasis teknologi yaitu multimedia dengan memanfaatkan komputer dalam penggunaannya yang dapat digunakan dalam proses pengajaran tentang penggunaan tanda baca.

Berdasarkan hasil observasi awal di tiga (3) sekolah secara garis besar ditemukan bahwa sebanyak 77% atau 12 dari 15 guru yang menggunakan media pembelajaran, beranggapan bahwa dalam mengajarkan tanda baca kepada siswa itu terkadang sulit bagi sebageian besar siswa, sehingga mereka membutuhkan media yang mendukung untuk pengajarannya sebagai alat bantu pembelajaran siswa. Dari segi siswa, siswa merasa tertarik dan termotivasi dalam belajar apabila dihadirkan sebuah media yang mendukung proses belajarnya (Mustakim & Linda, 2022), terutama dalam hal media yang berkaitan dengan materi penggunaan tanda baca yang dikemas lebih menarik. Sedangkan sebanyak 80% atau 24 dari 30 siswa, masalah yang paling banyak dihadapi oleh mereka mengarah pada minimnya kemampuan pengaplikasian penggunaan tanda baca dengan benar dalam sebuah



teks tulisan, karena guru kurang menekankan penggunaan tanda baca terhadap mereka, sehingga seringkali mereka mengabaikan bahkan kurang mengerti penggunaan tanda baca yang baik dan benar.

Adanya pengembangan media pembelajaran (Utomo & Purwaningsih, 2022), maka akan memberikan peluang bagi guru untuk mengalihkan fokus positif siswa dalam memaknai pentingnya pemahaman terhadap kemampuan penggunaan tanda baca dalam kegiatan tulis menulis dan sangat penting penggunaannya untuk pengembangan literasi pada semua rumpun mata pelajaran yang diajarkan di sekolah.

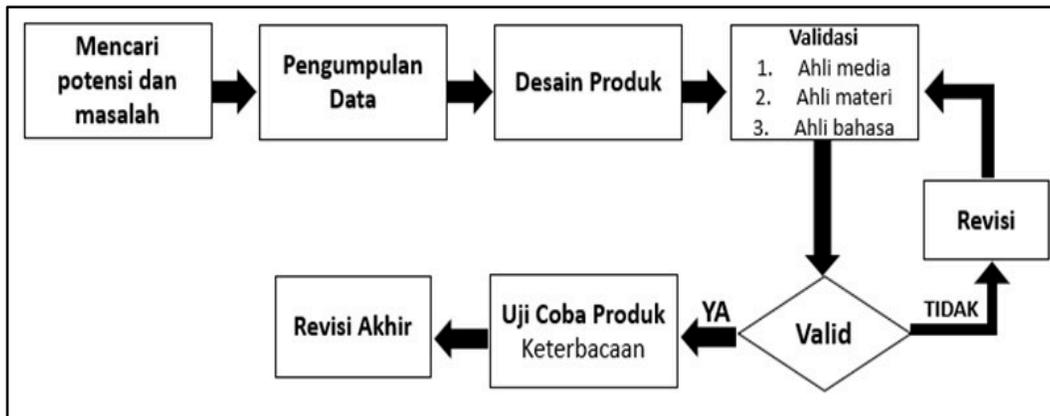
Penelitian ini didukung oleh berbagai hasil riset ilmiah yang relevan dengan topik permasalahan yang ditemukan di lapangan, yaitu milik Budialnto (2019) berjudul “Analisis Kesalahan Tanda Baca dan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) dalam Karangan pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V di MI Al-Islam Kota Bengkulu”, Suprianto (2020) berjudul “Pengembangan Media Digitalisasi pada Sekolah Dasar Swasta (SDS) Islamiyah Pontianak Menyongsong Pendidikan Islam 4.0”, dan (Damayanti et al., 2021) berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Instructional Games* Materi Huruf Kapital dan Tanda Baca pada Siswa Kelas II SD Negeri Mrican 2”. Penelitian terdahulu tersebut mengarah pada berbagai masalah yang dihadapi oleh siswa terkait tanda baca, sekaligus menawarkan berbagai desain pengembangan media pembelajaran tanda baca yang dapat disandingkan dengan penggunaan teknologi dalam pengajarannya sehingga kemudian dapat dijadikan sebagai alasan kuat peneliti melakukan penelitian ini.

Berdasarkan penjabaran sebelumnya, disimpulkan bahwa masih banyaknya siswa yang mengabaikan bahkan kurang paham dalam mengaplikasikan fungsi tanda baca dengan baik dan benar, sehingga guru akan membutuhkan sebuah media inovatif yang dapat diterapkan dalam mengajarkan materi penggunaan tanda baca kepada siswanya. Dengan demikian, melalui kegiatan riset ilmiah yang peneliti lakukan yakni dengan mengembangkan sebuah produk *platform* teknologi pembelajaran berbentuk Multimedia PANDACA (Pandai Tanda Baca) untuk siswa di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian *Reasearch and Development* (RnD) milik Borg and Gall yang diadopsi oleh Sugiyono dalam penelitian ini dipilih karena memiliki alur yang jelas dalam melakukan penelitian pengembangan. Alur prosedur penelitiannya dilaksanakan secara terbatas yang diawali dengan: 1) menganalisis potensi dan masalah; 2) mencari dan mengumpulkan data riset yang relevan; 3) dilanjutkan dengan melakukan desain produk karya pengembangan, 4) validasi desain produk; 5) revisi terhadap desain suatu produk; 6) uji coba produk; 7) dan evaluasi.

A. Prosedur Penelitian



Gambar 1. Prosedur Penelitian Pengembangan Borg dan Gall

Berdasarkan prosedur penelitian di atas dapat diuraikan seperti berikut:

1. Sebagai Langkah awal pelaksanaan penelitian diawali dengan mensurvei potensi masalah yang terjadi di tiga (3) sekolah yang menjadi lokus dan fokus penelitian ini.
2. Pada proses pengumpulan data ditemukan bahwa masih banyaknya siswa yang tidak mampu untuk menggunakan tanda baca secara benar, serta memfungsikan penggunaan media yang guru butuhkan untuk mendukung proses pengajaran materi penggunaan tanda baca. Hasil pengumpulan data ini didasarkan pada teknik observasi, wawancara, dan pengisian angket yang diperuntukkan bagi guru dan siswa.
3. Melakukan desain dan pengembangan media berupa multimedia PANDACA untuk dijadikan solusi atas masalah pembelajaran yang didapatkan.
4. Media yang telah didesain selanjutnya divalidasi para ahli yang mumpuni dalam persoalan media pembelajaran yang aplikatif, termasuk dalam hal ini divalidasi oleh ahli bahasa agar diketahui nilai kelayakan sebuah rancangan media.
5. Setelah media berhasil divalidasi, akan dilakukan revisi sesuai dengan catatan pada validator agar media perlu direvisi sehingga tercipta media yang lebih berkualitas yang layak terap.
6. Media tersebut selanjutnya diujicobakan dalam *scope* yang terbatas untuk mengukur konsistensi keterbacaan dan keandalan media.
7. Pada tahap akhir, media ini dievaluasi untuk menemukan kelebihan maupun kekurangan media yang diciptakan (Sugiyono, 2011).

B. Lokasi dan Waktu

Penelitian ini berfokus pada 4 sekolah dasar yang dikelompokkan menjadi 3 sekolah dasar yaitu: 1) UPT SD Negeri Plosokerep 01; 2) UPT SD Negeri Sidodadi 04; 3) dan UPT SD Negeri Karangrejo 01 merupakan SD sebagai lokasi penemuan masalah awal. Sedangkan satu sekolah lainnya yaitu UPT SD Negeri Garum 01 dipilih sebagai lokasi proses uji coba



keterbacaan. Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 23 November 2021 hingga 19 Agustus 2022.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa dan guru SD Negeri Garum 01. Siswa yang dimaksud adalah perwakilan siswa dari masing-masing tingkatan kelas yaitu kelas 1 sampai 6 yang totalnya berjumlah 5 orang per kelas, dan 6 guru kelas dari kelas 1 sampai 6. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *random sampling*. Alasan peneliti menggunakan teknik sampling tersebut karena siswa dan guru yang dipilih secara acak memiliki kriteria yang tepat untuk dijadikan subjek penelitian khususnya yang mengalami permasalahan penggunaan tanda baca.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik observasi, wawancara, dan pengisian angket secara triangulatif dipandang efektif untuk pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian ini. Yang selanjutnya membutuhkan lembar observasi untuk mengetahui kebutuhan awal penelitian khususnya pada pelaksanaan pembelajaran (Sugiyono, 2018). Juga diperlukan lembar instrumen wawancara dan instrumen angket untuk mencari potensi masalah baik yang dialami guru maupun siswa.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang dilakukan mengarah pada temuan data analisis kualitatif yang menggambarkan interpretasi terhadap berbagai deskripsi temuan, saran dan masukan yang didapatkan terkait media yang dikembangkan. Tidak sebatas pada analisis kualitatif, juga dilakukan analisis kuantitatif dengan penghitungan skala likert hasil data temuan dari responden seperti yang diperoleh dari guru maupun siswa untuk ketahu nilai validasi dan konsistensi keterbacaan produk media yang dikembangkan.

Tabel 1. Kriteria Penilaian

No.	Kriteria	Skor
1.	SS (Sangat Setuju)	4
2.	S (Setuju)	3
3.	TS (Tidak Setuju)	2
4.	STS (Sangat Tidak Setuju)	1

Sumber: Sugiyono (2018)



Nilai kuantitatif yang didapatkan diolah dengan memanfaatkan rumus sederhana seperti berikut:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xt} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Efektivitas persentase pengembangan media

Σx = Skor total yang didapatkan

Σxt = Total skor yang ideal

Perhitungan data yang telah dikelompokkan per masing-masing poin dimaksudkan sebagai alternatif hasil persentase seperti dalam tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Hasil Presentasi

Pencapaian	Kevalidan
> 75%	Sangat Tinggi
50 - 74%	Tinggi
25 - 49%	Rendah
< 25%	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto (2010)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran multimedia bernama Multimedia PANDACA (Pandai Tanda Baca) yang dapat digunakan untuk siswa sekolah dasar dalam mempelajari pengaplikasian tanda baca secara tepat. Langkah awal yang dilakukan dalam proses penelitian ini yakni mencari potensi dan masalah untuk mengetahui masalah yang terjadi di lokasi penelitian terkait seberapa jauh pemahaman siswa dalam menggunakan tanda baca dalam aktivitas tulis menulisnya. Pencarian potensi dan masalah dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan pengisian angket untuk mengumpulkan data dari siswa dan guru.

Multimedia PANDACA (Pandai Tanda Baca) berbentuk aplikasi yang dapat digunakan di laptop/komputer dengan operasi sistem *windows* dan *handphone* dengan spesifikasi android/ios, serta media juga dapat di akses melalui laman web melalui *barcode*. Menu yang terdapat dalam multimedia PANDACA (Pandai Tanda Baca) terdapat menu petunjuk, tujuan penggunaan, materi, kuis, dan pengembang. Multimedia PANDACA (Pandai Tanda Baca) memiliki ukuran 163 MB. Dalam mendesain dan mengembangkan multimedia PANDACA (Pandai Tanda Baca) menggunakan aplikasi *Storyline Articulate 3* dengan *Corel Draw X4* sebagai aplikasi desain grafis. Multimedia PANDACA (Pandai Tanda Baca) difokuskan untuk memperkenalkan serta mengajarkan fungsi tanda baca dalam penulisan. Berikut ini tampilan dari pengembangan multimedia PANDACA (Pandai Tanda Baca) yang telah berhasil dikembangkan.



Gambar 3. Tampilan Halaman Menu



Gambar 4. Tampilan Halaman Materi



Gambar 5. Tampilan Halaman Kuis

Pengembangan multimedia PANDACA (Pandai Tanda Baca) ini telah mengalami tahap validasi desain oleh tiga (3) validator ahli masing-masing ahli di bidang materi, ahli bidang media, dan ahli bahasa. Dilakukannya proses validasi untuk mengukur kelayakan media yang dikembangkan serta mengevaluasi kelebihan maupun kekurangannya. Hasil pengukurannya kemudian dianalisis secara kuantitatif yang menggambarkan deskripsi skor validitas yang diberikan oleh setiap validator. Selain itu terdapat deskripsi kualitatif berupa catatan koreksian yang diberikan oleh validator sebagai saran tindak lanjut perbaikan pengembangan multimedia PANDACA (Pandai Tanda Baca) ini. Berikut ini penilaian hasil validasi oleh ketiga ahli.

Tabel 3. Hasil Validasi Kelayakan Media

No.	Validator	Jumlah Poin		Efektivitas Persentase	Kelayakan Media
1.	Ahli Bidang Materi	1	30	91,67%	Sangat Tinggi
		2	35		
		3	34		
2.	Ahli Bidang Media	1	43	92,36%	Sangat Tinggi
		2	44		
		3	46		
3	Ahli Bidang Bahasa	1	35	90,83%	Sangat Tinggi
		2	36		
		3	38		

Sumber: Data hasil Penelitian Tahun 2022

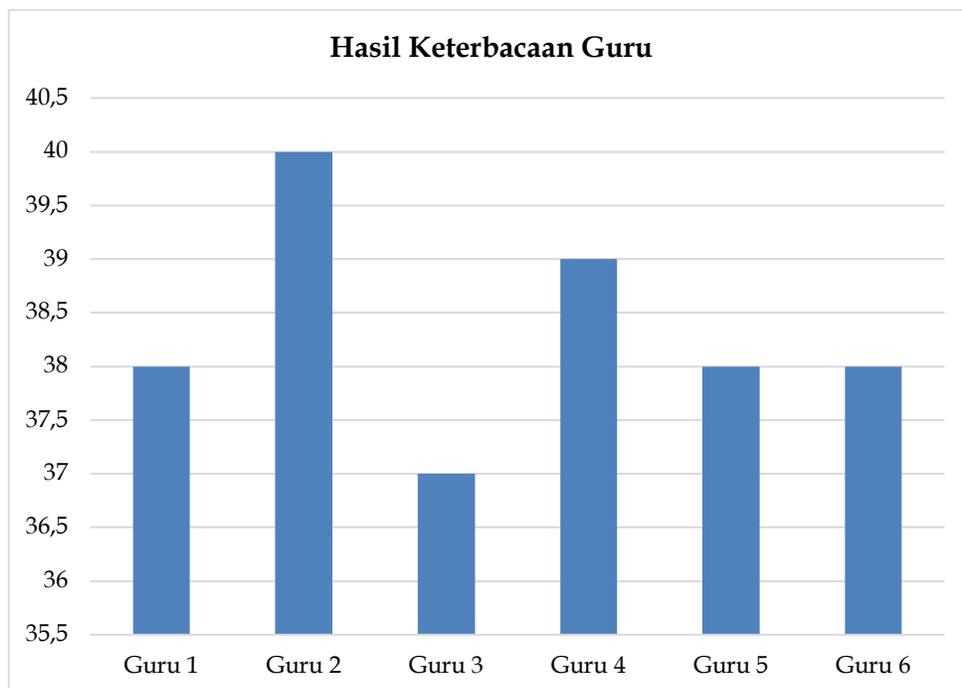
Berdasarkan hasil penilaian validator ahli terkait pengembangan multimedia PANDACA (Pandai Tanda Baca) masing-masing memberi penilaian dengan kriteria sangat layak untuk digunakan di sekolah dasar khususnya dalam mempelajari materi pengaplikasian fungsi tanda baca. Pernyataan ini dapat dilihat sesuai dengan hasil persentase ketiga validator. Hasil validasi ahli materi didapati persentase sebesar 91,67% yang membuktikan bahwa media ini sangat layak digunakan secara materi. Temuan ini, relevan dengan pernyataan Febriana et al. (2022) menyatakan materi tanda baca sangat penting dan keberadaannya dapat membantu pembaca memahami sebuah tulisan. Selain itu, berdasarkan penilaian oleh ketiga validator ahli materi poin tertinggi diperoleh pada pernyataan yang memaparkan bahwa materi penggunaan tanda baca dihadirkan lengkap, jelas, terperinci, dan mudah dipahami.

Hasil validasi ahli media didapati persentase sebesar 92,36% yang membuktikan bahwa media ini sangat layak secara pengembangan medianya. Atas hasil penilaian dari validator ahli di bidang media, poin tertinggi diperoleh pada pernyataan yang memaparkan bahwa media ini dikembangkan sesuai karakteristik tingkat berpikir siswa sekolah dasar yang dimana kehidupan mereka didominasi oleh kegiatan bermain. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Marwiyah et al. (2018); Suyadi (2009); Rudini & Saputra (2022), bahwa karakteristik pada umumnya anak usia sekolah dasar adalah mereka senang bermain, karena dunia mereka adalah gemar bermain sehingga aktivitas belajar anak di fase usia tersebut perlu didesain dalam suasana permainan.

Sementara hasil validasi ahli bahasa didapati persentase sebesar 90,83% yang membuktikan bahwa media ini sangat layak secara bahasa. Perolehan tersebut yang mendapatkan poin tertinggi atas hasil penilaian ketiga validator yaitu pada pernyataan yang memaparkan tingkat bahasa yang digunakan telah sesuai tingkat berpikir siswa. Temuan ini senada dengan pandangan Rusman (2012) dan BK & Hamna (2022), jika kemampuan berbahasa dan kemampuan berpikir memiliki kaitan yang erat. Keduanya saling berkaitan resiprokal (timbang-balik) dan saling mendukung satu sama lain. Berdasarkan keseluruhan hasil penilaian validator ahli, dapat disimpulkan bahwa multimedia PANDACA (Pandai

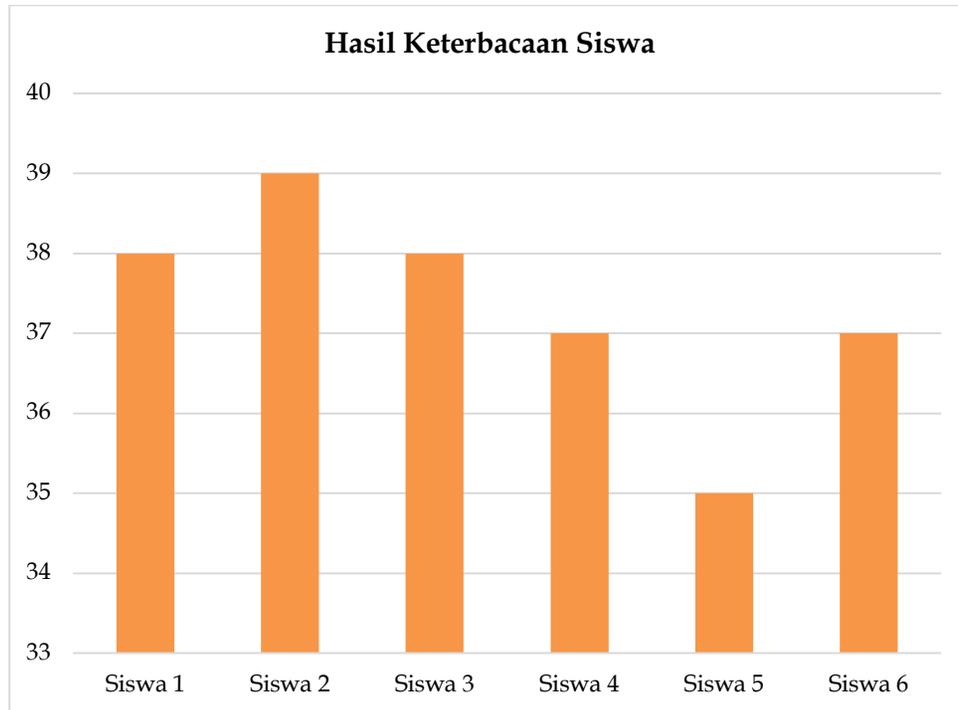
Tanda Baca) masuk pada kriteria persentase $>75\%$ yang menjelaskan media ini sangat layak untuk digunakan dan dapat dilakukan uji coba secara keterbacaan.

Uji coba keterbacaan dilakukan di UPT SD Negeri Garum 01 dengan subyek penelitian yaitu siswa sejumlah 5 orang yang merupakan perwakilan dari masing-masing kelas 1 sampai 6, serta guru kelas dari kelas 1 sampai 6. Uji coba keterbacaan dilakukan untuk mengetahui tingkat keterbacaan media yang dikembangkan ini yaitu multimedia PANDACA (Pandai Tanda Baca). Berikut ini adalah grafik berdasarkan hasil keterbacaan oleh guru.



Gambar 6. Hasil Keterbacaan Guru

Perolehan nilai atas hasil keterbacaan guru secara keseluruhan di atas memperoleh skor 230 dengan skor ideal sebesar 240, sehingga persentase yang diperoleh dari hasil keterbacaan guru yaitu sebesar 95,83% dengan rentang nilai persentase masuk pada kriteria $>75\%$. Atas hasil yang diperoleh tersebut, media ini memiliki tingkat kevalidan keterbacaan sangat tinggi. Poin tertinggi yang diperoleh atas hasil pengisian angket keterbacaan termasuk pada pernyataan yang memaparkan bahwa media ini terbaca secara tampilan maupun konten yang dihadirkan. Sedangkan hasil keterbacaan oleh siswa dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar 7. Hasil Keterbacaan Siswa

Perolehan nilai atas hasil keterbacaan siswa secara keseluruhan di atas memperoleh skor 224 dengan skor ideal sebesar 240, sehingga persentase yang diperoleh dari hasil keterbacaan guru yaitu sebesar 93,33% dengan rentang nilai persentase masuk pada kriteria >75%. Atas hasil yang diperoleh tersebut, media ini memiliki tingkat kevaliditasan keterbacaan sangat tinggi. Poin tertinggi yang diperoleh atas hasil pengisian angket keterbacaan siswa termasuk pada pernyataan yang memaparkan bahwa media ini terbaca secara tampilan maupun kuis yang dihadirkan. Atas hasil keterbacaan guru dan siswa hal itu sesuai dengan pernyataan milik (Hamna & BK, 2022) yang menyatakan bahwa kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian sistem secara keseluruhan yang terdiri dari: (a) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, (b) tepat untuk mendukung pembelajaran yang bersifat fakta, (c) praktis, luwes, dan bertahan, (d) guru terampil dalam menggunakannya, dan (e) keefektifan media sesuai dengan sasarannya.

Setelah melakukan uji kelayakan dan keterbacaan maka dilakukan sebuah evaluasi atas hasil kritik maupun saran yang diberikan. Adapun evaluasi yang dimaksud mengarah pada kelebihan dan kelemahan media ini, di mana kelebihan dan kelemahannya termuat sebagai berikut:

1. Kelebihan multimedia PANDACA (Pandai Tanda Baca) yang dikembangkan antara lain:
 - a. Sebagai media yang dapat digunakan gurudan siswa untuk mempelajari materi penggunaan tanda baca dengan mudah dan menyenangkan.
 - b. Dapat memperkenalkan serta mengupayakan agar siswa dan guru memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran dengan menggunakan multimedia PANDACA (Pandai Tanda Baca).
 - c. Multimedia PANDACA (Pandai Tanda Baca) dapat digunakan secara *online* maupun



offline pada laptop/komputer dengan sistem *windows* dan juga *handphone* dengan spesifikasi android/ios sehingga fleksibel.

2. Kekurangan multimedia PANDACA (Pandai Tanda Baca) yang dikembangkan antara lain: a
 - a. Materi yang dihadirkan dalam media cukup banyak karena memuat 15 tanda baca yang perlu diajarkan secara bertahap.
 - b. Ketika media ini digunakan secara *online* atau melalui webperlu adanya koneksi internet yang baik, karena jika tidak ada akses internet maka media tidak akan terbuka bahkan *loading* memerlukan waktu yang cukup lama, sehingga media tersebut menjadi lambat.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan sebuah media pembelajaran multimedia PANDACA (Pandai Tanda Baca) yang terfokus pada materi penggunaan tanda baca yang baik dan benar untuk siswa SD, sudah sangat layak untuk digunakan pada proses pembelajaran. Media ini telah tervalisadi oleh para ahli validator yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi tersebut mengarahkan untuk menuju tahap uji keterbacaan. Hasil keterbacaan oleh guru dan siswa diperoleh hasil yang menyatakan tingkat ketebacaan media ini sangat tinggi dan mudah untuk digunakan pada proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih sebesar-besarkan untuk Dekan FKIP Universitas Islam Balitar, Kaprodi PGSD Universitas Islam Balitar, Kepala Sekolah terkait, dewan guru serta siswa, dan berbagai pihak yang telah membantu menyelesaikan penelitian ini yang berjudul "Pengembangan Multimedia PANDACA (Pandai Tanda Baca) untuk Siswa Sekolah Dasar". Tanpa peran serta bantuan dari pihak-pihak terkait, tentunya penelitian ini tidak akan bisa berjalan sebagaimana mestinya.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- BK, M. K. U., & Hamna. (2022). Strategi Pembentukan Karakter Islami Siswa Sekolah Dasar di Masa Transisi Covid-19 Menuju Aktivitas New Normal. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 6(2), 135-148. <https://doi.org/https://doi.org/10.21067/jbpd.v6i2.6866>
- BK, M. K. U., & Hamna. (2023). Implementasi Model PAKEMI Integrasi Blanded Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sains IPAS Siswa di Sekolah Dasar. *Tolis Ilmiah: Jurnal Penelitian*, 5(1), 44-52. https://ojs.umada.ac.id/index.php/Tolis_Il ilmiah/article/view/329
- Budialnto, D. (2019). *Analisis Kesalahan Tanda Baca dan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) dalam Karangan Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V di MI Al-Islam Kota Bengkulu*. Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.



- Damayanti, R. R., Sumantri, M. S., Dhieni, N., & Karnadi, K. (2021). Guru sebagai Agen of Change dalam Pendidikan Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 960–976. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1602>
- Febriana, I., Wulandari, A., & Sari, Y. (2022). Keterbacaan Buku Teks Kurikulum Merdeka Bahasa Indonesia Kelas 7 Dengan Grafik Fry. *Basastra*, 11(2), 174–184. <https://doi.org/10.24114/bss.v11i2.38197>
- Hamna, H., & BK, M. K. U. (2022). Science Literacy in Elementary Schools : A Comparative Study of Flipped Learning and Hybrid Learning Models. *Profesi Pendidikan Dasar*, 9(2), 132–147. <https://doi.org/10.23917/ppd.v9i2.19667>
- Marwiyah, S., Alauddin, & BK, M. K. U. (2018). *Perencanaan Pembelajaran Kontemporer berbasis Penerapan Kurikulum 2013*. Deepublish (CV. Budi Utama). https://www.google.co.id/books/edition/Perencanaan_Pembelajaran_Kontemporer_Ber/V09mDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=perencanaan+pembelajaran+kontemporer+berbasis&printsec=frontcover
- Mustakim, & Linda, N. (2022). Analisis Penerapan Kurikulum 2013 Ditinjau dari Profesionalisme Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendekar PGSD: Pengembangan Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(1), 44–52. <https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/pendekar/article/view/8/6>
- Rudini, M., & Saputra, A. (2022). Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis TIK Masa Pandemi Covid-19. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(2), 841. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.2.841-852.2022>
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Alfabeta.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2001). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2011). Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. *Bandung: ALFABETA*, 112.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. ALFABETA.
- Suyadi. (2009). *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*. Power Books (Ihdina).
- Utamajaya, J. N., Manullang, S. O., Mursidi, A., Noviandari, H., & BK, M. K. U. (2020). Investigating the Teaching Models, Strategies and Technological Innovations for Classroom Learning after School Reopening. *Palarch's Journal Of Archaeology Of Egypt/Egyptology*, 17(Vol. 17 No. 7 (2020): PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology), 13141–13150. <https://archives.palarch.nl/index.php/jae/article/view/5063>
- Utomo, J., & Purwaningsih. (2022). Pembelajaran Berbasis Komputer Model Tutorial di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendekar PGSD: Pengembangan Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(1), 25–32. <https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/pendekar/article/view/6/4>
- Wijayanti, S. H. (2014). *Penulisan dan Penyajian Karya Ilmiah*. Raja Grafindo Persada.
- Wulandari, N., Muhdar, S., Sari, N., Mariyati, Y., & Saddam. (2022). Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Menggunakan Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Madako Elementary School*, 1(2), 88–98. <https://doi.org/https://doi.org/10.56630/mes.v1i2.50>