

**ABSTRAK****PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TATA BAHASA BERBASIS  
METODE MONTESSORI UNTUK MEMAHAMI STRUKTUR  
PENULISAN KALIMAT BAHASA INDONESIA  
PADA SISWA KELAS III SD**

**Ana Luyan R. Gunandau**  
**Universitas Sanata Dharma**  
**2020**

Penggunaan media pembelajaran bahasa dapat membantu siswa sekolah dasar untuk memahami konsep abstrak dari bahasa. Namun, penggunaan dan ketersediaan media pembelajaran terkait bahasa khususnya struktur penulisan kalimat bahasa Indonesia masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengembangkan media Permainan Tata Bahasa berbasis metode Montessori untuk memahami struktur penulisan kalimat bahasa Indonesia. Penelitian ini dilaksanakan di SD Kanisius Eksperimental Mangunan pada siswa kelas III tahun ajaran 2019/2020.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Prosedur pengembangan menggunakan tujuh dari sepuluh langkah menurut Borg dan Gall dalam Sugiyono (2010). Ketujuh langkah tersebut yaitu, (1) potensi dan masalah, (2) mengumpulkan informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) perbaikan desain, (6) uji coba produk secara terbatas, dan (7) revisi produk. Penelitian ini mengembangkan media Permainan Tata Bahasa yang terdiri dari perangkat media Permainan Tata Bahasa dan album media Permainan Tata Bahasa.

Hasil penelitian menunjukkan produk yang dikembangkan memiliki karakteristik media Montessori yaitu, menarik, bergradasi, *auto-correction*, dan *auto-education*. Validasi produk oleh ahli tata bahasa Indonesia, ahli Montessori, dan guru kelas III SD memiliki hasil rerata penilaian produk media 3,8 dan rerata penilaian produk album 3,78. Hasil ini termasuk pada skala interval  $3,26 < X \leq 4,00$  dengan kriteria sangat baik. Uji coba lapangan menunjukkan hasil yang positif dengan rerata nilai *pre-test* 49,99 dan rerata nilai *post-test* 76,19. Persentase peningkatan antara rerata nilai *pre-test* dan *post-test* adalah 52,41%. Dengan demikian disimpulkan media Permainan Tata Bahasa memiliki kualitas sangat baik dan membantu siswa memahami struktu penulisan kalimat bahasa Indonesia.

Kata kunci: penelitian dan pengembangan, permainan, media Permainan Tata Bahasa, metode Montessori, bahasa Indonesia

**ABSTRACT****DEVELOPMENT OF A GRAMMAR SENSE GAME MEDIA BASED ON MONTESSORI METHOD TO UNDERSTAND THE WRITING STRUCTURE OF INDOONESIAN SENTENCES IN GRADE III ELEMENTARY STUDENTS**

*Ana Luyan R. Gunandau  
Sanata Dharma University  
2020*

*The use of language learning media can help elementary students to understand the abstract concepts of language. However, the use and the availability of learning media that is related to language especially the writing structure of Indonesian sentences is still limited. Therefore, this research aims to develop a Grammar Sense Game based on the Montessori method to understand the writing of Indonesian sentences. This research was conducted at the SD Kanisius Experimental Mangunan of grade III students in the 2019/2020 school year.*

*This type of research is research and development. The development procedure uses seven of the ten steps according to Borg and Gall in Sugiyono (2010). The seven steps are, (1) identify the potential and problems, (2) gather information, (3) design the product, (4) validate the design product, (5) improve the design, (6) do the limited product trials, and (7) revise the product. This research develops a Grammar Sense Game media that consists of Grammar Sense Game media kits and Grammar Sense Game media albums.*

*The results showed that the product that has been developed having the characteristics of Montessori media namely, attractive, graded, auto-correction, and auto-education. Indonesian grammar experts, Montessori experts, and grade III elementary school teachers proved that the result of product validation has an average rate of media products 3.8 and an average rate of album products 3.78. This result belongs to the interval scale of  $3.26 < X \leq 4.00$  with the very good criteria. Field trials showed positive results with the average pre-test value of 49.99 and post-test value of 76.19. The increasing percentage between the pre-test and post-test mean scores was 52.41%. It was concluded that a Grammar Sense Game media had very good quality and helped students to understand the writing structure of Indonesian sentences.*

*Keywords: research and development, games, a Grammar Sense Game Media, Montessori method, Indonesian language*