

**Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti**

p-ISSN 2355-5106 || e-ISSN 2620-6641

<http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil>**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *LUDO PANTUN*  
PADA PEMBELAJARAN MENULIS PANTUN**Marni Astuti<sup>1)</sup>, Legi Elfitra<sup>2)</sup>, dan Fabio Testy Ariance Loren<sup>3)</sup>

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Maritim Raja Ali Haji

<sup>1)</sup>[190388201006@student.umrah.ac.id](mailto:190388201006@student.umrah.ac.id), <sup>2)</sup>[Legielfitra85@gmail.com](mailto:Legielfitra85@gmail.com), dan  
<sup>3)</sup>[fabioloren@umrah.ac.id](mailto:fabioloren@umrah.ac.id)**Histori artikel***Received:*  
9 Juni 2023*Accepted:*  
17 November 2023*Published:*  
20 November 2023**Abstrak**

Penelitian ini untuk mengukur tingkat praktikalitas dan validitas dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini menggunakan model 4D yaitu *definition, design, development* dan *disseminate*. Namun dalam penelitian ini hanya pada sampai tahap *development* saja. Adapun teknik pengambilan data dilakukan melalui kuisioner, observasi dan wawancara. Sedangkan untuk teknik analisis data digunakan diskriptif kualitatif guna menganalisis saran, masukan serta komentar, dan untuk deskriptif kuantitatif guna menganalisis skor penilaian praktikalitas dan validitas. Dari penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil bahwa media Ludo Pantun ini memiliki persentase validitas ahli media hingga 85% dikatakan kategori sangat valid, sedangkan validasi ahli materi hingga 76% dikatakan kategori valid. Kemudian, uji coba praktilitas media untuk siswa dilakukan dan diperoleh persentase nya hingga 85,5% kategori sangat praktis dan kelompok kecil adalah 85,3% persentasenya hingga 85,3% sangat praktis bagi kelompok besar. Sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa media Ludo Pantun bisa menjadi acuan penelitian selanjutnya guna mengetahui tingkat efektivitas media serta bisa menjadi referensi untuk pengembangan media visual yang lain.

**Kata-kata Kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran, Siswa.*\*Corresponding author:* Marni Astuti ([190388201006@student.umrah.ac.id](mailto:190388201006@student.umrah.ac.id))

**Abstract.** The aim of this research is to develop Ludo Pantun learning media for rhyme writing material for class 7 students at MTS Tanjungpinang. This research is to measure the level of practicality and validity of the learning media that has been developed. In this research, a 4D model is used, namely definition, design, development and dissemination. However, in this research it only reached the development stage. The data collection techniques are carried out through questionnaires, observations and interviews. Meanwhile, for data analysis techniques, qualitative descriptives are used to analyze suggestions, input and comments, and quantitative descriptives are used to analyze practicality and validity assessment scores. From the research that has been carried out, the results show that the Ludo Pantun media has a media expert validation percentage of up to 85%, which is said to be in the very valid category, while material expert validation of up to 76% is said to be in the valid category. Then, a media practicality test for students was carried out and the percentage obtained was up to 85.5% in the very practical category and for the small group was 85.3%, the percentage was up to 85.3% very practical for the large group. So it can be concluded that Ludo Pantun media can be a reference for further research to determine the level of effectiveness of the media and can be a reference for developing other visual media.

**Key Words:** Development, Learning Media, Students.

## Latar Belakang

Pembelajaran Bahasa Indonesia kurikulum 2013 pada tingkat SMP/MTs berbasis teks menggunakan pendekatan saintifik. Ramliyana., et al (2021) menyatakan hakikat pembelajaran Bahasa Indonesia upaya untuk menjadikan siswa menguasai keterampilan berbahasa Indonesia baik secara lisan maupun tertulis. Pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan aktivitas siswa mengamati, siswa menanyakan, siswa mencoba, dan mengkomunikasikan suatu hal.

Pelaksanaan pembelajaran yang terjadi saat ini belum sesuai dengan pembelajaran Bahasa Indonesia yang sempurna. Utami (2021) menyatakan pada pembelajaran sendiri terdapat faktor yang mengakibatkan tidak lancarnya proses pembelajaran Bahasa Indonesia, seperti kurangnya kreatifitas pada media pembelajaran, kurangnya sarana sebagai penunjang pembelajaran, dan keterbatasan pada guru dalam penggunaan metode pembelajaran. Sehingga, pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi pembelajaran yang tidak tercapai untuk menuju standar pembelajaran yang sempurna maupun idealis.

Penggunaan pembelajaran pada kurikulum 2013, pembelajaran lebih berpusat pada siswa, sedangkan guru berpusat sebagai fasilitator siswa. Sujarwanto (2022) menyatakan bahwa memang jelas kurikulum 2013 siswa di tuntut untuk aktif agar siswa mampu mencari pengetahuan baik dari guru mapun media pembelajaran yang lain. Sedangkan, guru dituntut untuk lebih kreatif agar mampu menyajikan media-media pembelajaran agar siswa mempunyai antusias dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran tidak dapat dipisah dari media pembelajaran. Fikri dan Madona (2018) menyatakan media pembelajaran merupakan pengantar yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pembelajaran atau informasi. Media pembelajaran yang digunakan harus mampu mengembangkan potensi siswa dalam ranah

kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru harus mampu memecahkan masalah yang dihadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran dapat digolongkan terdiri dari banyak jenis. Salah satu penggunaan media pembelajaran yang sering di jumpai adalah media visual. Suyahman (2021) menyatakan media visual adalah alat sebagai sumber belajar yang dirancang secara menarik dengan kombinasi teks, gambar, animasi sesuai dengan usia peserta didik yang dapat menarik siswa dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak membosankan. Levie dan Lentz dalam (Arsyad 2020) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khusus media visual, yaitu, 1) fungsi perhatian, menarik dan memfokuskan perhatian siswa pada isi pelajaran dalam kaitannya dengan makna visual yang disajikan atau menyertai materi. 2) fungsi afektif media visual, siswa senang mempelajari teks bergambar dapat digunakan untuk memahami materi yang diajarkan. 3) Media visual berperan dalam fungsi kognitif, simbol visual atau gambar membantu orang menyerap dan mengingat kembali informasi atau pesan yang dikirim oleh gambar. 4) Tujuan kompensatoris dari media pembelajaran adalah untuk mengakomodasi siswa yang tidak mampu atau lamban untuk memahami teks pelajaran atau informasi yang disampaikan secara lisan.

Media visual yang dikembangkan karena peneliti memiliki asumsi bahwa pembelajaran menimbulkan interaksi dan pembelajaran lebih bermakna. Peneliti memberikan saran atau penawaran adanya media visual baru untuk digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada tingkat SMP/MTs yang bernama *ludo pantun*. Media ini berisikan soal-soal yang harus diselesaikan mengenai materi teks pantun. Apabila siswa mampu menyelesaikan soal-soal yang ada dan menyelesaikan sampai finish maka mereka menjadi pemenang dan siswa diberikan penghargaan. Apabila siswa tidak mampu menjawab dan menyelesaikan pertanyaan maka siswa diberikan sanksi sesuai dengan kartu tantangan yang mereka dapatkan (Sitanggang et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran ini agar dapat meningkatkan pemahaman siswa, menimbulkan interaksi sesama teman, dan meningkatkan kreatifitas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya teks pantun.

Adapun beberapa peneliti yang pernah melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran pantun pada pembelajaran menulis pantun. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Pratiwi et al., 2020). Telah melakukan penelitian tentang analisis kekeliruan menulis teks pantun pada siswa SD kelas V. Hasilnya menunjukkan bahwa ketika siswa mengerjakan soal untuk menulis teks pantun banyak kesalahan seperti pemahaman diksi, rima, dan imaji. Hal ini dikarenakan siswa kurang faham tentang kaidah struktur pembuatan pantun dan imaji untuk mencari kata yang inovatif membuat pantun jadi lebih menarik. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Ardhillah, 2020) tentang penggunaan metode

*Snowball Throwing* dalam pembelajaran menulis pantun siswa kelas SD. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa metode pembelajaran ini bisa dimanfaatkan guru agar peserta didik bisa lebih berpikir kritis dalam menulis pantun. Selanjutnya (Anita et al., 2021), telah melakukan penelitian tentang media pembelajaran dalam bentuk VCD (Video Compact Disc), Hasilnya menunjukkan bahwa uji coba produk pada uji coba kelompok kecil skor 86,11% yang dikategorikan kelompok besar.

Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Fisika Ludo Berprinsip Gerak Melingkar Bahasa menjadi fokus penelitian Selviana Khodizah (2018) dari Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung. Siswa yang memainkan permainan Ludo lebih terlibat dalam studi mereka. Eksperimen lapangan dengan tingkat kelayakan rata-rata 86,94% dalam kategori sangat menarik menjadi bukti untuk ini. Rata-rata tingkat kelayakan pada uji coba lapangan yang dilakukan di tiga sekolah tersebut adalah 82,76% untuk kategori sangat menarik (Mujiwati et al., 2022)

Dari beberapa penelitian yang telah dilakukan, belum pernah ada penelitian tentang media pembelajaran LUDO Pantun sehingga penelitian ini dilakukan untuk pembelajaran menulis pantun siswa kelas VII. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini dapat dimanfaatkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada tingkat SMP/MTs. Pengembangan media ini dapat digunakan oleh guru sebagai referensi dalam pembelajaran tingkat SMP/MTs, sehingga penelitian ini dapat berguna pada dunia pendidikan (Agustin & Puspita, 2022). Pengembangan media ini juga dapat membantu guru menyampaikan pembelajaran kepada siswa agar pembelajaran menjadi efektif.

Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Ludo Pantun untuk materi menulis pantun peserta didik kelas 7 MTS Tanjungpinang. Penelitian ini untuk mengukur tingkat praktikalitas dan validitas dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Tanjungpinang dengan mengukur tingkat validitas dan praktikalitas dari media yang dikembangkan.

## Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research & Development*). Sugiyono (2016) mendefinisikan teknik penelitian serta pengembangan sebagai penelitian yang digunakan untuk menciptakan barang tertentu dan mengevaluasi keefektifannya. Penelitian dan pengembangan media *ludo pantun* dengan menggunakan teks pantun sebagai bahan sumber materi pembelajaran. Derajat kelayakan media *ludo pantun* diperiksa oleh ahli materi, ahli media, dan siswa yang diberikan uji coba.

Peneliti menggunakan model pengembangan 4D untuk melakukan penelitian ini. Langkah-langkah desain pengembangan 4D didefinisikan (*definition*), dirancang (*design*), dikembangkan (*development*), dan disebarluaskan (*disseminate*), menurut Mulyatiningsih (2019). Namun penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan yaitu uji validitas dan praktikalitas mengenai produk yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini untuk menghasilkan sebuah produk yang valid dalam proses pembelajaran.

Penelitian menggunakan subjek uji coba yaitu siswa kelas VII MTsN Tanjungpinang menjadi subjek yang diteliti dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan skala kecil empat siswa dan skala besar dua puluh delapan siswa dari masing-masing perwakilan kelas VII. Objek penelitian ini berupa media *Ludo Pantun*.

Adapun teknik pengambilan data yang dilakukan yaitu dengan wawancara, kuisioner dan observasi. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari data kuantitatif serta kualitatif. Kritik dan saran dari ahli materi dan sumber belajar adalah contoh data kualitatif, yaitu informasi tentang proses pembuatan sumber belajar untuk media pembelajaran pada ludo pantun. Sumber data utama penelitian ini adalah kuantitatif, berupa penelitian tentang media ludo pantun dari ahli materi, ahli media, dan uji coba langsung kepada siswa, serta data hasil pengembangan media ini. Data kuantitatif dan kualitatif digabungkan dan dievaluasi untuk meningkatkan hasil akhir, sehingga praktis dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran.

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil Pengembangan Media

#### *Tahap Define* (Pendefinisian)

*Ludo pantun* merupakan media pembelajaran visual yang dikembangkan dalam penelitian ini. Hasil wawancara Guru menyatakan pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan media seperti talking stick, puzzle, dan Microsoft Powerpoint, namun pada materi teks pantun belum menggunakan media pembelajaran dan hanya menggunakan buku paket. Guru telah memberikan latihan soal-soal dari bermacam sumber misalnya buku paket, dan LKPD.

Setelah melakukan wawancara, diperoleh hasil bahwa Pertama, guru sudah menggunakan media pembelajaran visual seperti talking stick, pada media lainnya belum digunakan. Kedua, siswa belum menggunakan media pembelajaran visual yang digunakan secara kelompok. Ketiga, siswa tertarik untuk menggunakan media visual yang digunakan secara berkelompok. Keempat, pada pembelajaran Bahasa Indonesia sudah menggunakan LKPD dan buku paket untuk latihan soal Setelah melakukan analisis siswa, peneliti melakukan analisis tugas, analisis tugas dilakukan dengan tinjauan kurikulum pada mata

pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII MTsN. Melalui media ini siswa mampu memahami pengertian pantun, fungsi pantun, struktur, ciri-ciri, dan unsur kebahasaan pantun. Selain itu siswa juga bisa dalam melakukan menelaah struktur dan kebahasaan pantun. Penggunaan media ini bisa membuat suasana yang interaktif serta menyenangkan bagi siswa.

#### *Tahap Design (Perancangan)*

Konsep rancangan produk awal media pada dasarnya sama dengan konsep permainan ludo pada umumnya, namun pada ludo pantun terdapat empat rumah yang memiliki masing-masing warna tidak sama (biru, kuning, merah, hijau) yang setiap rumah mendapatkan satu pion yang sama dengan rumah ada pada papan ludo. Permainan dimainkan oleh empat kelompok yang setiap kelompok terdiri dari enam anggota yang secara bergantian menggerakkan pionnya. Terdapat Sembilan belas posisi aman yang dilambangkan dengan gambar pertanyaan dan bonus maka pemain wajib mengambil satu kartu soal dan berdiskusi bersama kelompok agar menjawab pertanyaan yang ada pada buku soal dan akan menempatkan pion di posisi aman agar perjalanannya dapat berjalan tanpa halangan untuk mencapai garis finish. Media ludo dilengkapi dengan sebuah dadu yang ditempel kertas HVS dari angka 1-6 yang digunakan sebagai petunjuk bahwa jalannya pion pemain, media ini juga dilengkapi whiteboard mini yang digunakan untuk mencatat poin pemain



Gambar 1. Produk Ludo Pantun dan Buku Panduan

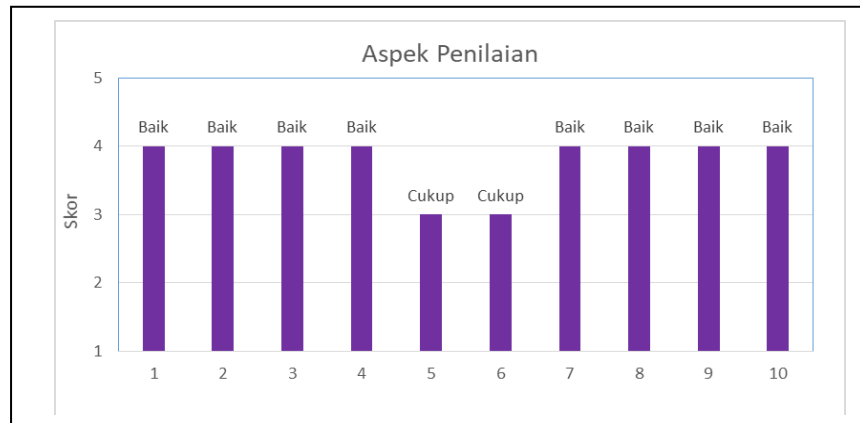
Peneliti juga mengembangkan sebuah buku panduan penggunaan *ludo pantun*. Tujuan pembuatan buku panduan ini adalah untuk memandu dan menuntun pembaca dalam mengoperasikan media *ludo pantun* saat pembelajaran di kelas. Buku panduan ini memuat penggunaan media ini. Berikut gambar halaman depan dari buku panduan penggunaan media *ludo pantun*.

#### *Tahap Development (Pengembangan)*

Setelah dihasilkan produk *ludo pantun*, dilakukan validasi produk kepada ahli media dan ahli materi. Adapun hasil validasi *ludo pantun* diuraikan sebagai berikut.

## 1. Validasi Materi

Validasi dari ahli materi bertujuan agar kompetensi dan kualitas materi yang terdapat dalam kartu soal media pembelajaran *Ludo Pantun*. Validasi dengan ahli materi dilakukan pada tanggal 20 desember 2022.



Gambar 2. Penskoran oleh Ahli Materi

Setelah hasil penskoran ahli materi diperoleh, peneliti pun mengubah skor menjadi nilai kedalam bentuk persen. Pengubahan skor validasi menjadi nilai persen menggunakan rumus  $P = \frac{F}{N} \times 100\%$ . Tujuan pengubahan ini yaitu untuk melihat tingkat kevalidan media *ludo pantun* untuk diimplementasikan dalam pembelajaran. Adapun persentase hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media diuraikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Validasi Materi

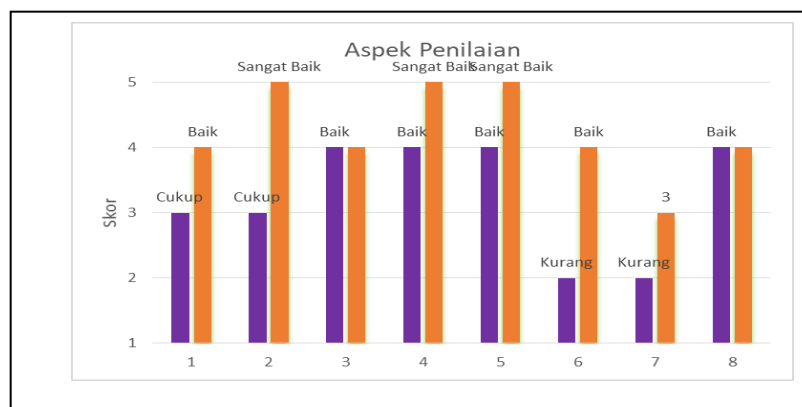
| No                   | Aspek                                                               | Persentase | Kriteria    |
|----------------------|---------------------------------------------------------------------|------------|-------------|
| 1.                   | Kesesuaian materi dengan Kompetensi inti (KI) Kompetensi Dasar (KD) | 80%        | Valid       |
| 2.                   | Kelengkapan materi dalam media pembelajaran                         | 80%        | Valid       |
| 3.                   | Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan               | 80%        | Valid       |
| 4.                   | Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa        | 80%        | Valid       |
| 5.                   | Bahasa yang digunakan lugas dan komunikatif                         | 60%        | Cukup Valid |
| 6.                   | Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa         | 60%        | Cukup Valid |
| 7.                   | Mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri                    | 80%        | Valid       |
| 8.                   | Mendorong rasa keingintahuan siswa                                  | 80%        | Valid       |
| 9.                   | Mendorong dan memotivasi siswa dalam belajar                        | 80%        | Valid       |
| 10.                  | Mendorong terjadinya interaksi terhadap siswa                       | 80%        | Valid       |
| Analisis Keseluruhan |                                                                     | 76%        | Valid       |

Berdasarkan persentase penilaian yang diberikan oleh ahli materi, validasi materi memperoleh rata-rata sebesar 76% dengan kualifikasi “valid”. Artinya, pembelajaran pantun dalam media ludo pantun layak digunakan dengan sedikit revisi. Hasil rata-rata didapatkan dari akumulasi 10 aspek penilaian ahli materi. Selain penskoran nilai, ahli juga memberikan masukan dan saran untuk perbaikan produk. Adapun saran yang diberikan oleh ahli materi,

yaitu perbanyaklah ilustrasi pembelajaran supaya lebih menarik dan komunikatif. Berdasarkan saran tersebut, peneliti merivisi Peneliti menambah ilustrasi pada materi yang terdapat pada kartu soal.

## 2. Ahli Media

Validasi media pembelajaran oleh ahli media memiliki tujuan untuk menilai dan memberikan masukan terhadap media dilakukan oleh peneliti. Validasi *Ludo Pantun* kepada ahli media tahap I dilakukan pada 06 Desember 2022. Berikut penilaian yang diberikan oleh ahli media, diperoleh data skor validasi yang ditunjukkan pada gambar berikut. Setelah melakukan validasi tahap I dan merevisi media sesuai saran dan masukan dari validator, maka dilakukan validasi tahap II. Validasi ludo pantun pada Tahap II kepada ahli media dilakukan pada tanggal 13 Desember 2022.



Gambar 3. Penskoran oleh Ahli Media

Setelah hasil penskoran ahli materi diperoleh, peneliti pun mengubah skor menjadi nilai kedalam bentuk persen. Pengubahan skor validasi menjadi nilai persen menggunakan rumus  $P = \frac{F}{N} \times 100\%$ .

Tabel 2. Hasil Validasi oleh Ahli Media

| No        | Aspek Penilaian                                                 | Kelompok Kecil |             | Kelompok Besar |              |
|-----------|-----------------------------------------------------------------|----------------|-------------|----------------|--------------|
|           |                                                                 | Persentase     | Kualifikasi | Persentase     | Kualifikasi  |
| 1         | Kualitas dan Tampilan Media                                     | 60%            | Cukup       | 80%            | Valid        |
| 2         | Kemudahan Penggunaan                                            | 60%            | Cukup       | 100%           | Sangat valid |
| 3         | Ukuran media proporsional                                       | 80%            | Valid       | 80%            | Valid        |
| 4         | Media yang digunakan tidak berbahaya bagi keselamatan siswa     | 80%            | Valid       | 100%           | Sangat valid |
| 5         | Daya tahan media digunakan secara berulang-ulang                | 80%            | Valid       | 100%           | Sangat valid |
| 6         | Simbol yang digunakan mudah dimengerti siswa                    | 40%            | Kurang      | 80%            | Valid        |
| 7         | Kejelasan instruksi di dalam media                              | 40%            | Kurang      | 60%            | Cukup valid  |
| 8         | Dapat digunakan dimana saja dan digunakan secara berulang-ulang | 80%            | Valid       | 80%            | Valid        |
| Rata-Rata |                                                                 | 65%            | Valid       | 85%            | Sangat valid |

Hasil penelitian ahli media tahap II, Berdasarkan perhitungan validasi media tahap I persentase analisis keseluruhan sebesar 65% kriteria “valid” tahap II persentase analisis keseluruhan sebesar 85% kriteria “sangat valid” tanpa saran perbaikan. Artinya ludo pantun dapat digunakan. Hasil rata-rata tersebut diperoleh dari akumulasi delapan aspek penilaian yang diberikan ahli media.

Selain penskoran ahli media juga memberikan masukan dan saran untuk perbaikan produk. Adapun saran yang diberikan, yaitu tampilan media kurang licin/kasar, membuat kurang nyaman saat di pegang, berdasarkan saran yang diberikan peneliti memperbaiki dengan memberikan plastik di permukaan media. Saran yang kedua simbol dan kejelasan instruksi sesuaikan dengan cat, peneliti memperbaiki kembali simbol yang ada menggunakan kertas sticker.

### Hasil Praktikalitas Media

Media *ludo pantun* yang sudah selesai pada tahap validasi, kemudian dilakukan uji coba terhadap peserta didik kelas VII 2 MTsN Tanjungpinang. Uji coba skala kecil dilakukan dengan jumlah peserta didik 4 orang. Uji coba skala besar dilakukan dengan jumlah peserta didik 24 orang. Adapun persentase hasil praktikalitas diuraikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Praktikalitas Media

| No        | Aspek Penilaian                                                                                    | Kelompok Kecil |                | Kelompok Besar |                |
|-----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|----------------|----------------|----------------|
|           |                                                                                                    | Persentase     | Kualifikasi    | Persentase     | Kualifikasi    |
| 1         | Penggunaan media <i>ludo pantun</i> mampu memotivasi saya dan menambah semangat saya dalam belajar | 75%            | Praktis        | 86%            | Sangat Praktis |
| 2         | Bahasa yang digunakan dalam media <i>ludo pantun</i> mudah dipahami oleh saya                      | 90%            | Sangat praktis | 90%            | Sangat Praktis |
| 3         | Penggunaan media <i>ludo pantun</i> meningkatkan daya tarik saya saat proses pembelajaran          | 80%            | Praktis        | 91%            | Sangat Praktis |
| 4         | Penggunaan media <i>ludo pantun</i> mampu membuat suasana belajar lebih aktif dan menyenangkan     | 95%            | Sangat Praktis | 91%            | Sangat Praktis |
| 5         | Penggunaan media <i>ludo pantun</i> mampu melatih saya interaktif dalam proses pembelajaran        | 85%            | Sangat Praktis | 78%            | Praktis        |
| 6         | Penggunaan media <i>ludo pantun</i> dalam belajar mampu membuat saya beragumen dan tanggapan       | 75%            | Praktis        | 77%            | Praktis        |
| 7         | Cara penggunaan media <i>ludo pantun</i> dalam belajar mudah saya pahami                           | 85%            | Sangat Praktis | 85%            | Sangat Praktis |
| 8         | Saya mampu menjawab dan menyelesaikan tantangan yang ada dalam media <i>ludo pantun</i>            | 90%            | Sangat Praktis | 86%            | Sangat Praktis |
| 9         | Bentuk dan warna media <i>ludo pantun</i> sangat menarik                                           | 95%            | Sangat Praktis | 84%            | Praktis        |
| 10        | Media <i>ludo pantun</i> bermanfaat untuk saya                                                     | 85%            | Sangat Praktis | 85%            | Sangat Praktis |
| Rata-Rata |                                                                                                    | 85,3%          | Sangat Praktis | 85,5%          | Sangat Praktis |

## Pembahasan

*Ludo pantun* yang dikembangkan pada penelitian ini divalidasi oleh ahli materi. Persentase yang didapatkan kevalidan pada materi *ludo pantun* yaitu 76% kualifikasi “valid” dengan beberapa perbaikan sesuai saran dari ahli materi.

Pada aspek kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) diperoleh hasil dengan kualifikasi “valid”. KD yang digunakan dalam materi ini sudah sesuai dengan menggunakan KI dan KD nomor 3.13 dan 3.14. (Susilawati et al, 2021, Munawarah, 2021) tahapan pada pemilihan bahan dan media ajar dilakukan dengan menentukan kondisi pembelajaran dahulu apakah pembelajaran meliputi ranah kognitif, afektif, atau psikomotor. Pada kurikulum Indonesia sendiri terutama kurikulum 2013 tiga ranah luaran pembelajaran tersebut dilebur menjadi kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) 1-4. Sejalan dengan Arifin et al (2022) guru harus mampu menyajikan materi dengan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Pada aspek kedua kelengkapan materi dalam soal yang disajikan, diperoleh hasil dengan kualifikasi “valid”. Materi yang dibahas pada pembelajaran sudah memadai untuk digunakan pada proses pembelajaran. Kustandi dan Darmawan (2020) bahwa penggunaan suatu materi harus memiliki isi pembelajaran yang bersifat fakta, konsep, prinsip, dan generalisasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Sanjaya (2015) menyatakan penggunaan media pembelajaran harus selaras dengan dengan materi pembelajaran. Maka dari itu peneliti membuat soal-soal yang digunakan sesuai dengan materi pantun dan sesuai dengan KI dan KD yang digunakan.

Pada aspek kesesuaian dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan, diperoleh hasil dengan kualifikasi hasil “valid”. Hal ini sudah menunjukkan bahwa materi yang disajikan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Rozie dan Pratikno (2023) mengatakan bahwa media yang digunakan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan dari materi yang disampaikan menggunakan media tersebut. Sejalan dengan Sanjaya (2016) bahwa materi yang disajikan harus sesuai dengan tingkat pemahaman sasaran atau siswa, artinya relevansi antara tujuan pembelajaran dengan materi harus teruji. Hal ini sejalan Noviyanto (2022) dengan bahwa materi yang dijelaskan oleh guru harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang di capai.

Hasil validitas media keseluruhan pada tahap I dan tahap II mengalami peningkatan dari 65% dengan kualifikasi valid menjadi 85% dengan kualifikasi sangat valid (Ridwan, 2018) bahwa media pembelajaran *ludo pantun* dikategorikan layak dan bisa dikategorikan di dalam variasi media pembelajaran.

Hasil validitas tahap I dan tahap II. Validitas tahap I, persentase validitas aspek kualitas dan tampilan media dengan kualifikasi “cukup valid” dan adanya saran perbaikan. Pada validasi tahap II persentase validasi aspek kualitas dan tampilan media dengan

kualifikasi “valid”. Menurut Hasan et al (2021) media pembelajaran visual yang memiliki tampilan yang menarik dapat menarik perhatian siswa, dan mampu membuat siswa menikmati proses pembelajaran yang terjadi. Hal ini sejalan dengan Nurdyansyah (2019) bahwa media yang disajikan harus menarik untuk meningkatkan keinginan siswa saat belajar. Sama dengan Salman (2015) yang menyatakan bahwa pemilihan tema pada media pembelajaran harus menarik, karena ketampilan awal menentukan murid agar tertarik.

Aspek kemudahan penggunaan, validitas tahap I memperoleh kualifikasi “cukup valid” mendapatkan saran perbaikan. Pada validasi tahap II persentase validitas aspek kemudahan penggunaan berubah dengan kualifikasi “sangat valid”. Hal ini sejalan dengan Purba (2020) menyatakan bahwa kemudahan media harus diperhatikan agar penggunaan media bisa secara optimal. Alti et al (2022) Kemudahan penggunaan merupakan faktor lain yang perlu dipertimbangkan ketika mengembangkan media agar guru dan siswa mudah menggunakan media. Sama halnya dengan pendapat Devanti et al (2023) media yang mudah dapat menjadi referensi sumber belajar bagi siswa.

Aspek simbol yang digunakan mudah dimengerti siswa, validitas tahap I memperoleh kualifikasi “kurang valid” dan mendapatkan saran perbaikan. Pada validasi tahap II persentase validasi aspek simbol yang digunakan mudah dimengerti siswa dengan kualifikasi valid. Hal ini sejalan dengan (Arsyad, 2019; Hodriani et al., 2023, Eryanto dan Marsofiyanti (2022) menyatakan bahwa dalam pembuatan media pembelajaran harus memperhatikan unsur-unsur tertentu seperti gambar, bentuk, ruang, tekstur, dan warna.

Pada aspek pertama, yaitu memotivasi didapatkan kualifikasi “praktis” untuk kelompok kecil maupun kelompok besar. Sesuai dengan pendapat Ngura (2018) guru berperan penting untuk memotivasi siswa agar pembelajaran menjadi menarik dengan menggunakan media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Kristanto (2016) penggunaan media pembelajaran bagi guru dapat memberi perhatian pada hal-hal terkait edukatif, yaitu memotivasi, dan membantu kesulitan yang dihadapi siswa.

Persentase pada aspek kedua, yaitu bahasa yang digunakan mudah dipahami pada media *ludo pantun* mendapatkan kualifikasi “sangat praktis” baik kelompok besar maupun kelompok kecil. Penilaian pada aspek bahasa yang mudah dipahami dilihat dari intruksi dari media *ludo pantun* dan dilihat dari soal-soal yang menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Sejalan dengan pendapat (Gunawan dan Ritonga, 2019; Soesana et al., 2022) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan atau informasi. Penggunaan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami dapat menyampaikan pesan yang dituju kepada siswa.

Persentase pada aspek ketiga, yaitu daya tarik pada media *ludo* mendapatkan kualifikasi “praktis” bagi kelompok besar dan “sangat praktis” bagi kelompok kecil. Hal ini

dilihat dari tampilan media ludo. Sejalan dengan (pendapat Anisah, 2022; Ratminingsih, 2021) tampilan yang menarik pada suatu media pembelajaran dapat dijadikan daya tarik siswa. Tampilan yang menarik adalah tampilan yang menggunakan warna yang cerah sehingga mampu membuat siswa semangat dalam belajar. Hal ini sama dengan pendapat Hae et al (2021) bahwa media pembelajaran harus memperhatikan pemilihan warna dan gambar.

Media pembelajaran Ludo Pantun sebagian siswa senang menggunakan media pembelajaran ludo pantun, penggunaan media pembelajaran ludo pantun pun sangat mudah dipahami, sebagian besar siswa juga sangat antusias untuk menjawab pertanyaan dan melewati tantangan yang ada.

Pengembangan media *ludo pantun* agar meningkatkan motivasi siswa dan mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia, salah satunya pada materi menulis pantun. Pembelajaran yang membuat suasana menyenangkan adalah pembelajaran yang tidak membosankan atau pembelajaran yang asyik. Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran Febritan dan Ulfah dalam (Widyastuti 2022:56)

## Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran *ludo pantun* pada materi menulis pantun dikembangkan menggunakan model 4D sampai pada tahap pengembangan. Pelaksanaan model ini melalui tiga tahapan yaitu, pendefinisian, perancangan, dan pengembangan produk. Selanjutnya, peneliti mengukur tingkat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran *ludo pantun* yang dikembangkan dilihat dari penilaian ahli media, ahli materi, dan siswa.

Hasil penilaian validasi dari pengembangan media pembelajaran *ludo pantun* mendapatkan hasil persentase 76% untuk validasi ahli materi dengan kriteria "valid". Sedangkan hasil validasi ahli media mendapatkan persentase 85,5% dengan kriteria "sangat valid". Pernyataan tersebut berdasarkan penilaian validasi yang diberikan ahli pada aspek yang mencakup kelayakan media ludo pantun dan isi materi di dalamnya. Hasil yang didapatkan dari ahli materi dan ahli media dapat disimpulkan media pembelajaran *ludo pantun* layak untuk digunakan dan di uji coba kepada siswa pada proses pembelajaran.

Hasil praktikalitas media pembelajaran *ludo pantun* oleh siswa pada skala kecil diperoleh sebesar 85,3% dengan kriteria "sangat praktis" dan pada skala besar mendapatkan persentase 85,5% dengan kriteria "sangat praktis". Pernyataan tersebut berdasarkan penilaian praktis yang diberikan siswa pada sepuluh aspek mengenai

penggunaan media *ludo pantun* dan isi materi di dalamnya. Hasil praktikalitas pada skala kecil dan skala besar bahwa media pembelajaran *ludo pantun* dinyatakan sangat praktis saat digunakan pada proses pembelajaran.

## Daftar Pustaka

- Agustin, K. P., & Puspita, A. M. I. (2022). Development of Scientific-Based Interactive Powerpoint Media to Improve Process Skills of Elementary School Students. *International Conference on* <http://proceedings2.upi.edu/index.php/icee/article/view/2008>
- Anita, A. D., Ferdiansyah, M., & Prasrihamni, M. (2021). Analisis Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas V SDN 89 Palembang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 2(1), 17–25. <https://doi.org/10.31004/innovative.v2i1.2729>
- Ardhillah, N. (2020). Penggunaan Metode Snowball Throwing dalam Pembelajaran Menulis Pantun pada Siswa Kelas VII-D SMP An Nur Jakarta Tahun Pelajaran 2019/2020. *Repository.Uinjkt.Ac.Id*. <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/54745>
- Mujiwati, E. S., Aka, K. A., & ... (2022). Development of Android-Based Interactive Multimedia Non-Fiction Text Materials Containing Kediri Raya Local Wisdom and 4C Skills. *Jurnal Hasil Penelitian* [https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jurnal kependidikan/article/view/5942](https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jurnal%20pendidikan/article/view/5942)
- Pratiwi, S. M., Hidayat, W., & Fauzi, M. R. (2020). Analisis Kekeliruan Menulis Teks Pantun pada Siswa SD Kelas V. *COLLASE Creative of Learning Students Elementary Education*, 03(05), 237–244. <http://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collapse/article/view/4564>
- Sitanggang, M., Ansari, K., & Wahyuni, E. (2022). Development of Teaching Materials of Pantun Assisted by Pop Up Book Media for V-Grade Students of SDN 173131 Tarutung. *Proceedings of the 7th Annual* <https://doi.org/10.4108/eai.20-9-2022.2324790>
- Anisah, S. (2019). *Mau jadi guru milenial? yuk buat media pembelajaran berbasis Android!*. Jawa Barat: CV Jejak (Jejak Pubhliser).
- Arifin, M., Syahputra, H., & Batubara, I. H. (2022). *Media Pembelajaran*. Medan: Umsu Press.
- Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran* (p. 195). Jakarta: PT. Prestasi Pustaka raya.
- Devanti, Y., Laila, A., & Damariswara, R. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Menggali Pengetahuan Baru Yang Terdapat Pada Teks Nonfiksi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 11–21. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i1.940>
- Agustin, K. P., & Puspita, A. M. I. (2022). Development of Scientific-Based Interactive Powerpoint Media to Improve Process Skills of Elementary School Students. *International Conference* <http://proceedings2.upi.edu/index.php/icee/article/view/2008>
- Anita, A. D., Ferdiansyah, M., & Prasrihamni, M. (2021). Analisis Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas V SDN 89 Palembang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 2(1), 17–25. <https://doi.org/10.31004/innovative.v2i1.2729>
- Ardhillah, N. (2020). Penggunaan Metode Snowball Throwing dalam Pembelajaran Menulis Pantun pada Siswa Kelas VII-D SMP An Nur Jakarta Tahun Pelajaran 2019/2020. *Repository.Uinjkt.Ac.Id*. <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/54745>
- Mujiwati, E. S., Aka, K. A., & (2022). Development of Android-Based Interactive Multimedia

- Non-Fiction Text Materials Containing Kediri Raya Local Wisdom and 4C Skills. *Jurnal Hasil Penelitian* <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jurnalkependidikan/article/view/5942>
- Pratiwi, S. M., Hidayat, W., & Fauzi, M. R. (2020). Analisis Kekeliruan Menulis Teks Pantun pada Siswa SD Kelas V. *COLLASE Creative of Learning Students Elementary Education*, 03(05), 237–244. <http://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/4564>
- Sitanggang, M., Ansari, K., & Wahyuni, E. (2022). Development of Teaching Materials of Pantun Assisted by Pop Up Book Media for V-Grade Students of SDN 173131 Tarutung. *Proceedings of the 7th Annual*. <https://doi.org/10.4108/eai.20-9-2022.2324790>
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Gunawan, H. (2019). *Puisi dan Pantun*. Jogjakarta: Cosmic Media Nusantara
- Hae, Y., Tantu, Y. R. P., & Widiastuti, W. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Visual Dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1177–1184. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/522>
- Agustin, K. P., & Puspita, A. M. I. (2022). Development of Scientific-Based Interactive Powerpoint Media to Improve Process Skills of Elementary School Students. *International Conference on* <http://proceedings2.upi.edu/index.php/iceel/article/view/2008>
- Anita, A. D., Ferdiansyah, M., & Prasrihamni, M. (2021). Analisis Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas V SDN 89 Palembang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 2(1), 17–25. <https://doi.org/10.31004/innovative.v2i1.2729>
- Ardhillah, N. (2020). Penggunaan Metode Snowball Throwing dalam Pembelajaran Menulis Pantun pada Siswa Kelas VII-D SMP An Nur Jakarta Tahun Pelajaran 2019/2020. *Repository.Uinjkt.Ac.Id*. <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/54745>
- Mujiwati, E. S., Aka, K. A. (2022). Development of Android-Based Interactive Multimedia Non-Fiction Text Materials Containing Kediri Raya Local Wisdom and 4C Skills. *Jurnal Hasil Penelitian* <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jurnalkependidikan/article/view/5942>
- Pratiwi, S. M., Hidayat, W., & Fauzi, M. R. (2020). Analisis Kekeliruan Menulis Teks Pantun pada Siswa SD Kelas V. *COLLASE Creative of Learning Students Elementary Education*, 03(05), 237–244. <http://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collapse/article/view/4564>
- Sitanggang, M., Ansari, K., & Wahyuni, E. (2022). Development of Teaching Materials of Pantun Assisted by Pop Up Book Media for V-Grade Students of SDN 173131 Tarutung. *Proceedings of the 7th Annual ....* <https://doi.org/10.4108/eai.20-9-2022.2324790>
- Hodriani, Listia, wan nova, Alhudawi, U., Sebulina, R., & Siregar, D. T. P. (2023). *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Penerbit Adab.
- Kustandi, & Darmawan. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Agustin, K. P., & Puspita, A. M. I. (2022). Development of Scientific-Based Interactive Powerpoint Media to Improve Process Skills of Elementary School Students. *International Conference on* <http://proceedings2.upi.edu/index.php/iceel/article/view/2008>
- Anita, A. D., Ferdiansyah, M., & Prasrihamni, M. (2021). Analisis Kemampuan Menulis

- Pantun Siswa Kelas V SDN 89 Palembang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 2(1), 17–25. <https://doi.org/10.31004/innovative.v2i1.2729>
- Ardhillah, N. (2020). Penggunaan Metode Snowball Throwing dalam Pembelajaran Menulis Pantun pada Siswa Kelas VII-D SMP An Nur Jakarta Tahun Pelajaran 2019/2020. *Repository.Uinjkt.Ac.Id*. <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/54745>
- Mujiwati, E. S., Aka, K. A., & (2022). Development of Android-Based Interactive Multimedia Non-Fiction Text Materials Containing Kediri Raya Local Wisdom and 4C Skills. *Jurnal Hasil Penelitian* <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jurnalkependidikan/article/view/5942>
- Pratiwi, S. M., Hidayat, W., & Fauzi, M. R. (2020). Analisis Kekeliruan Menulis Teks Pantun pada Siswa SD Kelas V. *COLLASE Creative of Learning Students Elementary Education*, 03(05), 237–244. <http://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/4564>
- Sitanggang, M., Ansari, K., & Wahyuni, E. (2022). Development of Teaching Materials of Pantun Assisted by Pop Up Book Media for V-Grade Students of SDN 173131 Tarutung. *Proceedings of the 7th Annual* <https://doi.org/10.4108/eai.20-9-2022.2324790>
- Munawarah. (2021). Manajemen Supervisi Akademik. Lombok: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Noviyanto, T. S. H., Widyaningrum, R., Hasibuan, N., Sibarani, B. E., Herlina, E. S., Solong, N. P., & Priyanda, R. (2022). *Penganar Micro Teaching*. Sukoharjo: Penerbit Pradina Pustaka.
- Nurdyansyah. 2019. Media Pemelajaran Inovatif. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Purba, R.A., dkk. (2020). Teknologi Pendidikan. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Agustin, K. P., & Puspita, A. M. I. (2022). Development of Scientific-Based Interactive Powerpoint Media to Improve Process Skills of Elementary School Students. *International Conference on* <http://proceedings2.upi.edu/index.php/iceel/article/view/2008>
- Anita, A. D., Ferdiansyah, M., & Prasrihamni, M. (2021). Analisis Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas V SDN 89 Palembang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 2(1), 17–25. <https://doi.org/10.31004/innovative.v2i1.2729>
- Ardhillah, N. (2020). Penggunaan Metode Snowball Throwing dalam Pembelajaran Menulis Pantun pada Siswa Kelas VII-D SMP An Nur Jakarta Tahun Pelajaran 2019/2020. *Repository.Uinjkt.Ac.Id*. <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/54745>
- Mujiwati, E. S., Aka, K. A., & (2022). Development of Android-Based Interactive Multimedia Non-Fiction Text Materials Containing Kediri Raya Local Wisdom and 4C Skills. *Jurnal Hasil Penelitian* <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jurnalkependidikan/article/view/5942>
- Pratiwi, S. M., Hidayat, W., & Fauzi, M. R. (2020). Analisis Kekeliruan Menulis Teks Pantun pada Siswa SD Kelas V. *Collase Creative of Learning Students Elementary Education*, 03(05), 237–244. <http://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/4564>
- Sitanggang, M., Ansari, K., & Wahyuni, E. (2022). Development of Teaching Materials of Pantun Assisted by Pop Up Book Media for V-Grade Students of SDN 173131 Tarutung. *Proceedings of the 7th Annual* <https://doi.org/10.4108/eai.20-9-2022.2324790>