

**PENGEMBANGAN MEDIA VISUAL DOKANSI UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS PANTUN SISWA
KELAS V SDN BARONGSAWAHAN 2**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD



OLEH :

ULVIYAH LAILATUL SAADAH
NPM : 2014060279

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2024

Skripsi oleh:

ULVIYAH LAILATUL SAADAH

NPM: 2014060279

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA VISUAL DOKANSI UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS PANTUN SISWA
KELAS V SDN BARONGSAWAHAN 2**

Telah Disetujui untuk Diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi

PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 15 Juli 2024

Pembimbing I,



Dr. Alfi Laila, S.Pd.I.,M.Pd.
NIDN. 0708087703

Pembimbing II,



Erwin Putera Permana, M.Pd.
NIDN. 0706128701

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh :
ULVIYAH LAILATUL SAADAH
NPM: 2014060279

Judul :
**PENGEMBANGAN MEDIA VISUAL DOKANSI UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS PANTUN SISWA
KELAS V SDN BARONGSAWAHAN 2**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang
Skripsi Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 18 Juli 2024

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Alfi Laila, S.Pd.I.,M.Pd.
2. Penguji I : Dr. Abdul Aziz Hunaifi, M.A
3. Penguji II : Erwin Putera Permana, M.Pd.



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd

NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Ulviah Lailatul Saadah

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/Tgl. Lahir : Jombang, 09 Oktober 2001

NPM : 2014060279

Fakultas/Prodi : FKIP/PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karay tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 25 Juni 2024

Yang Menyatakan,



Ulviah Lailatul Saadah

NPM: 2014060279

MOTTO

“Allah tidak membenani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.S Al-Baqarah:286)

“Sesungguhnya beserta kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), tetapkanlah bekerja keras (untuk urusan yang lain)”

(Q.S. Al-Insyirah:6-7)

“Dan bersabarlah kamu, sungguh janji Allah itu nyata”

(Q.S. Ar-Ruum:60)

“Semua ada waktunya, jangan tergesa”

(Ustadzah Halimah Alaydrus)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan penulis nikmat yang luar biasa berupa kesehatan, kekuatan, dan kemudahan dalam proses menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam selalu terlimpahkan pada Nabi Muhammad SAW.

Untuk karya yang sederhana ini, penulis persembahkan untuk:

1. Allah SWT, karena hanya atas izin dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya.
2. Kedua orang tua penulis yaitu bapak Purwanto dan ibu Murtini, yang telah memberikan dukungan moral dan material, yang selalu mendoakan penulis selama menempuh pendidikan hingga dapat menyelesaikan studi S1 serta sebagai wujud jawaban dan tanggung jawab atas kepercayaan yang telah diamanatkan pada penulis. Semoga Allah SWT senantiasa memuliakan beliau di dunia dan di akhirat, aamiin.
3. Untuk kakak penulis Irawan, adik Dimas Ardiyansyah, kakak ipar Diana, dan seluruh keluarga terima kasih selalu memberikan dukungan serta doa dan kasih sayang yang luar biasa.
4. Sahabat dan teman-teman penulis, yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan menjadi tempat keluh kesah, serta memberikan semangat yang luar biasa sehingga dapat terselesaikan skripsi ini.
5. Ulviyah Lailatul Saadah (penulis). Terima kasih banyak sudah bertahan sampai detik ini, sudah berusaha menahan sabar, ego, mampu mengendalikan tekanan di luar keadaan dan tidak pernah memutuskan menyerah menyelesaikan skripsi ini, meskipun banyak hal-hal yang membuat putus asa disaat proses menyelesaikan skripsi. Ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

ABSTRAK

Ulviyah Lailatul Saadah: Pengembangan Media Visual Dokansi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas V SDN Barongsawahan 2.

Skripsi, PGSD, FKIP, Universitas Nusantara PGRI Kediri 2024.

Kata kunci : Media Visual Dokansi, Keterampilan Menulis, Pantun.

Penelitian pengembangan ini di latar belakang oleh hasil data *need assessment* di kelas V SDN Barongsawahan 2. Guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi pantun belum menggunakan media pembelajaran cocok untuk siswa, data hasil *need assesmen* siswa kelas V diketahui kemampuan siswa dalam menulis pantun hanya 34,2%. Sedangkan dari hasil *need assessment* siswa dalam penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar hanya 52,2%. Untuk mengatasi permasalahan tersebut dalam penelitian ini dikembangkan media visual dokansi.

Tujuan penelitian yang dikembangkan ini untuk mengetahui 1) kevalidan, 2) keefektifan, dan 3) kepraktisan media visual dokansi. Metode pada penelitian ini yaitu *Research and Development (R&D)* menggunakan model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini sebagai berikut 1) angket validasi oleh ahli media dan materi, 2) menggunakan *pretest* dan *posttest* pada uji coba terbatas dan uji coba luas, 3) angket kepraktisan respon guru dan siswa. Teknik analisis data pada menggunakan 1) hasil angket kevalidan ahli media dan dan ahli materi yang menggunakan presentase nilai rata-rata dari hasil angket, 2) hasil data keefektifan menggunakan hasil *pretest* dan *posttest* pada uji coba terbatas dan luas yang sebelumnya data diolah menggunakan SPSS untuk dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t, 3) hasil angket kepraktisan menggunakan nilai rata-rata hasil angket respon guru dan siswa.

Hasil penelitian dan kesimpulan pengembangan media pembelajaran visual dokansi sebagai berikut: 1) hasil validasi media visual dokansi mendapatkan presentase 90%, sedangkan validasi materi mendapatkan presentase 86%, media dengan kriteria sangat valid; 2) hasil keefektifan ditentukan melalui hasil *pre-test* dan *post-test*. Dari uji coba terbatas mendapatkan hasil presentase 87,4%, sedangkan dari uji coba luas mendapatkan hasil presentase 91,7%, dengan kriteria sangat efektif. Sedangkan dari hasil uji-t juga menunjukkan hasil nilai signifikansi (2-tailed) yang memperoleh $0,000 < 0,05$, artinya ada perbedaan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* antara uji coba terbatas dan uji coba luas dan; 3) hasil kepraktisan dari angket respon guru dari uji coba terbatas mendapatkan presentase 94% dan pada uji luas 98%, sedangkan angket respon siswa pada uji terbatas mendapatkan presentase 87% dan pada uji luas mendapatkan presentase 95,66%, dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran visual dokansi telah memenuhi kriteria sangat valid, sangat efektif, dan sangat praktis dalam meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa kelas V SDN Barongsawahan 2.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT segala limpahan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya sehingga tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Visual Dokansi (Ludo Menyelesaikan Misi) Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas V SDN Barongsawahan 2” merupakan bagian dari rencana penelitian sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini penulis ucapkan terimah kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri;
4. Dr. Alfi Laila, S.Pd.I.,M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini;
5. Erwin Putera Permana, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini;
6. Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd., selaku validator media visual dokansi;
7. Encil Puspitoningrum, M.Pd., selaku validator materi dalam media dan perangkat pembelajaran;
8. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri;
9. Kepala sekolah beserta guru SDN Barongsawahan 2;
10. Siswa kelas V SDN Barongsawahan 2;
11. Teman-teman yang telah membantu baik sengaja maupun tidak sengaja dalam penyusunan skripsi ini; dan

12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang turut membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua bagi para pembaca, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 25 Juni 2024

Ulviyah Lailatul Saadah
NPM: 2014060279

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I <u>P</u> ENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	10
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	9
BAB II <u>L</u> ANDASAN TEORI.....	11
A. Kajian Pustaka	11
1. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.....	11
2. Keterampilan Menulis Pantun.....	13
3. Pantun.....	15
5. Hakikat Media Pembelajaran	18
6. Dokansi.....	23
B. Kajian Penelitian Terdahulu	26
C. Kerangka Berpikir.....	27
D. Pertanyaan Penelitian.....	29
BAB III <u>M</u> ETODE PENELITIAN	30
A. Model Pengembangan.....	30

B.	Prosedur Pengembangan	31
1.	Tahap <i>Analysis</i> (Analisis).....	31
2.	Tahap <i>Design</i> (Desain).....	33
3.	Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	33
4.	Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi)	34
5.	Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	35
C.	Lokasi dan Subjek Penelitian.....	35
1.	Lokasi Penelitian	35
2.	Waktu Penelitian	35
3.	Subjek Penelitian.....	36
D.	Uji Coba Produk	36
1.	Desain Uji Coba Produk.....	37
2.	Subjek Uji Coba	39
E.	Validasi Produk.....	40
F.	Instrumen Penelitian	41
1.	Pengembangan Instrumen	41
2.	Validasi Instrumen	47
G.	Teknik Analisi Data	47
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN.....		56
A.	Hasil Studi Pendahuluan	56
1.	Deskripsi Hasil Studi Lapangan.....	56
2.	Interprestasi Hasil Studi Pendahuluan.....	62
3.	Desain Awal (<i>draft</i>) Model	63
B.	Pengujian Model Terbatas	65
1.	Uji Validasi Ahli dan Praktisi	65
2.	Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas).....	69
3.	Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas.....	74
C.	Pengujian Model Perluasan.....	75
1.	Deskripsi Uji Coba Luas	75
2.	Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas	75
D.	Validasi Model.....	81
1.	Deskripsi Hasil Uji Validasi.....	81

2.	Interpretasi Hasil Uji Validasi	82
3.	Kevalidan, Keefektifan, dan Kepraktisan Media	82
4.	Desain Akhir Media	84
E.	Pembahasan Hasil Penelitian	86
1.	Spesifikasi Media	86
2.	Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Media	86
3.	Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media	88
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....		90
A.	Simpulan	90
B.	Implikasi	91
C.	Saran	93
DAFTAR PUSTAKA		94
LAMPIRAN.....		97

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 CP dan Tujuan Pembelajaran bahasa Indonesia Fase C/Kelas V	12
Tabel 2. 2 Hasil Penelitian Terdahulu.....	26
Tabel 3. 1 Jadwal Kegiatan Penelitian	36
Tabel 3. 2 Subjek Penelitian	36
Tabel 3. 3 Pretest dan Posttest Control Group Design.....	39
Tabel 3. 4 Subjek Uji Coba.....	40
Tabel 3.5 Pedoman Wawancara.....	41
Tabel 3. 6 Angket Need Assessment Guru	42
Tabel 3. 7 Angket Need Assessment Siswa.....	43
Tabel 3. 8 Angket Validasi Ahli Media (Rosihah & Pamungkas, 2015).....	44
Tabel 3. 9 Angket Validasi Ahli Materi (Rosihah & Pamungkas, 2015)	45
Tabel 3. 10 Instrumen Keefektifan	45
Tabel 3. 11 Instrumen Kepraktisan Guru (Rosihah & Pamungkas, 2015)	46
Tabel 3. 12 Instrumen Kepraktisan Siswa (Rosihah & Pamungkas, 2015)	46
Tabel 3. 13 Kategori Skor Analisis Kebutuhan	47
Tabel 3. 14 Kriteria Kebutuhan Pengembangan	48
Tabel 3. 15 Kategori Skor Analisis Kevalidan	49
Tabel 3. 16 Kriteria Kevalidan.....	50
Tabel 3. 17 Kriteria Keefektifan Produk.....	51
Tabel 3. 18 Kriteria Skor Kepraktisan Guru	53
Tabel 3. 19 Kriteria Skor Kepraktisan Siswa.....	53
Tabel 3. 20 Kriteria Kepraktisan.....	54
Tabel 4. 1 Tanggapan Guru Tentang Pengetahuan Guru Terhadap Media	58
Tabel 4. 2 Tanggapan Guru Tentang Daya Dukung Media Dokansi.....	58
Tabel 4. 3 Tanggapan Guru Tentang Problem Pembelajaran Siswa.....	59
Tabel 4. 4 Tanggapan Guru Tentang Keantusiasan Belajar Siswa	59
Tabel 4. 5 Tanggapan Guru Tentang Hasil Belajar	60
Tabel 4. 6 Tanggapan Kepala Sekolah Tentang Daya Dukung Media.....	61
Tabel 4. 7 Hasil Need Assessment.....	61
Tabel 4. 8 Desain Awal Media.....	64

Tabel 4. 9 Validasi Ahli Media.....	65
Tabel 4. 10 Validasi Ahli Materi	67
Tabel 4. 11 Rekapitulasi Kevalidan	68
Tabel 4. 12 Hasil Pre-test dan Post-test Uji Coba Terbatas.....	70
Tabel 4. 13 Hasil Uji Normalitas Uji Coba Terbatas.....	71
Tabel 4. 14 Hasil Uji Homogenitas Uji Coba Terbatas	71
Tabel 4. 15 Hasil Uji-t Uji Coba Terbatas	72
Tabel 4. 16 Hasil Angket Kepraktisan (Respon Guru) Uji Coba Terbatas.....	73
Tabel 4. 17 Hasil Angket Kepraktisan (Respon Guru) Uji Coba Terbatas.....	73
Tabel 4. 18 Hasil Pre-test dan Post-test Uji Coba Luas	76
Tabel 4. 19 Hasil Uji Normalitas Uji Coba Luas	77
Tabel 4. 20 Hasil Uji Homogenitas Uji Coba Luas	77
Tabel 4. 21 Hasil Uji-t Uji Coba Luas	78
Tabel 4. 22 Hasil Angket Kepraktisan (Respon Guru) Uji Coba Luas.....	79
Tabel 4. 23 Hasil Angket Kepraktisan (Respon Siswa) Uji Coba Luas	80
Tabel 4. 24 Desain Akhir Media.....	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir.....	28
Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE (Sumber: Branch, 2009)	31
Gambar 3. 2 Desain Uji Coba Terbatas	38
Gambar 4. 1 Hasil Akhir Validasi Media	66
Gambar 4. 2 Hasil Akhir Validator Materi	68
Gambar 4. 3 Catatan LKPD Validator Ahli Materi	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul	98
Lampiran 2 Angket Validasi Ahli Media.....	100
Lampiran 3 Angket Validasi Ahli Materi	104
Lampiran 4 Lembar Angket Respon Siswa	107
Lampiran 5 Angket Respon Guru	111
Lampiran 6 Lembar Need Assessment	115
Lampiran 7 Hasil Need Assessment Siswa.....	127
Lampiran 8 Perangkat Pembelajaran	131
Lampiran 9 Media Pembelajaran	146
Lampiran 10 Lembar Hasil Pretest	148
Lampiran 11 Lembar Posttest	150
Lampiran 12 Hasil Menulis Pantun Dari Permainan Media Dokansi.....	152
Lampiran 13 Surat Pengantar/Izin Penelitian	156
Lampiran 14 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	157
Lampiran 15 Surat Keterangan Pemanfaatan Produk	158
Lampiran 16 Berita Acara Bimbingan	160
Lampiran 17 Dokumentasi Penelitian.....	162
Lampiran 18 Bukti Plagiasi	163

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang ada ditingkat sekolah dasar dan sederajat. Pada jenjang sekolah dasar salah satu mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu wajib (Lebu et al., 2020). Bahasa Indonesia selain wajib diajarkan pada jenjang sekolah dasar juga wajib diajarkan pada jenjang sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, dan perguruan tinggi. Bahasa Indonesia dapat mengembangkan kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis khususnya pada jenjang sekolah dasar. Bahasa Indonesia memegang peranan penting untuk perkembangan intelektual siswa (Suparlan, 2020). Bahasa Indonesia menjadi salah satu penunjang keberhasilan seorang dalam memahami suatu bidang studi.

Tujuan dari pembelajaran bahasa Indonesia yaitu agar siswa mempunyai berbagai kemampuan komunikasi dengan baik. Hal tersebut juga dikemukakan oleh (Firdaus, 2021) yakni pembelajaran bahasa Indonesia yaitu untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi yang dimiliki siswa baik secara lisan maupun tulis. Pada berbagai bidang kehidupan, bahasa Indonesia memegang peranan penting karena bahasa sebagai alat komunikasi dan juga sarana untuk mengungkapkan berbagai gagasan. Salah satu ilmu yang berperan penting dalam kehidupan manusia sebagai masyarakat Indonesia yaitu bahasa

Indonesia. Maka dari itu, bahasa Indonesia berperan sangat penting bagi pendidikan di Indonesia karena bahasa resmi dalam segala bidang.

Ruang lingkup dalam pembelajaran yang mencakup empat komponen keterampilan berbahasa antara lain mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Lebu et al., 2020). Ruang lingkup keterampilan berbahasa tersebut saling berkaitan satu sama lain dan tidak dapat dipisahkan. Keterkaitan keterampilan berbahasa didapatkan melalui hubungan yang runtut, dimulai dengan belajar mendengarkan, berbicara, kemudian belajar membaca dan yang terakhir menulis. Pada penelitian ini peneliti hanya fokus pada keterampilan berbahasa menulis saja. Menulis mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia. Menulis merupakan kegiatan menyusun kata, kalimat, yang kemudian dijadikan sebuah paragraf maupun antara bab untuk menghasilkan tulisan yang mudah dipahami (Dalman, 2016). Seorang bisa berkomunikasi, mengungkapkan sebuah ide-ide kreatifnya, serta memperkaya pengalaman dapat dilakukan dengan menulis. Pada jenjang sekolah dasar untuk berkomunikasi secara tertulis sangat penting, karena pengetahuan dasar tidak terlepas dari membaca dan menulis.

Keterampilan menulis tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar mengajar, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Keterampilan menulis difokuskan pada penggunaan bahasa yang baik dan benar sesuai kaidah EYD (ejaan yang disempurnakan) (Suparlan, 2020). Keterampilan menulis bertujuan untuk menuangkan ide atau pikiran dan gagasan dari penulis dalam sebuah karangan. Keterampilan menulis selalu diperhatikan karena sangat penting bagi

siswa untuk melatih kemampuannya dalam memasukkan ide ke dalam setiap tulisannya. Penulis bisa menuangkan gagasannya melalui tulisan yang indah salah satunya pantun. Kemampuan menulis pantun sangat penting karena menulis pantun memerlukan pemikiran yang kreatif, sehingga siswa dapat menulis pantun dengan memenuhi syarat-syarat pantun.

Pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V sekolah dasar terdapat salah satu capaian pembelajaran yaitu siswa mampu mengidentifikasi nilai-nilai yang terkandung dalam teks sastra (pantun). Untuk mencapai capaian pembelajaran tersebut siswa diperlukan alur tujuan pembelajaran sebagai berikut: 1) siswa mampu menulis pantun (nasihat, jenaka, dan teka-teki); 2) siswa mampu menemukan isi dan amanat pantun yang disajikan secara tulis. Dari alur tujuan pembelajaran tersebut siswa diharapkan dapat menuliskan dan menemukan isi dan amanat pantun (nasihat, jenaka, dan teka-teki).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 27 Mei 2023 ditemukan beberapa masalah diantaranya: 1) siswa dalam keterampilan menulis pantun bergantung pada media buku; 2) siswa belum menguasai dalam penggunaan kata – kata kiasan, serta masih bingung dengan pola pantun; 3) siswa kurang mampu dalam menganalisis isi dan amanat yang terdapat di dalam pantun; 4) siswa masih susah memahami materi dan kurang antusias saat pembelajaran; 5) siswa jarang aktif dan terlibat langsung dalam pembelajaran. Dari hasil *need assessment* siswa kelas V diketahui kemampuan siswa dalam menulis pantun hanya 34,2%, artinya kurang dari kategori yang sudah ditetapkan menjadikan siswa belum mampu menulis pantun secara maksimal.

Dalam penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar hanya 52,2%, yang artinya dalam proses pembelajaran guru jarang menggunakan media untuk pembelajaran di kelas. Hal tersebut juga dibuktikan dari hasil penilaian siswa yang menunjukkan hanya 36,2% siswa yang mampu menuliskan pantun dengan tepat dengan mendapat nilai yang maksimal dan 63,8% siswa belum mampu menuliskan pantun dengan tepat dan maksimal.

Pembelajaran bahasa Indonesia menurut siswa menjadi salah satu mata pelajaran yang sedikit susah dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain, khususnya untuk keterampilan menulis. Siswa merasa pembelajaran bahasa Indonesia membutuhkan konsentrasi yang tinggi, namun pada saat proses pembelajaran siswa sulit untuk konsentrasi. Pada pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah yang bersifat satu arah. Siswa sering merasa bosan dan jenuh saat menyimak penjelasan guru di kelas. Pada saat pembelajaran siswa juga sering berbicara sendiri dengan teman dan tidak memperhatikan guru saat di kelas. Hal tersebut menjadi membuat siswa sulit untuk memahami materi pembelajaran, karena daya kemampuan siswa untuk memahami materi berbeda-beda. Guru juga menjelaskan siswa akan minat dan antusias belajar saat menggunakan media yang kreatif, namun selama ini guru hanya menggunakan media seadanya.

Berdasarkan dari uraian di atas, maka perlu dilakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat dan sumber belajar yang membantu guru memperkaya wawasan siswa, media pembelajaran yang digunakan guru dapat dijadikan sebagai bahan untuk

menyampaikan ilmu kepada siswa (Nurrita, 2018). Peranan media pembelajaran sebagai alat pendukung yang membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan pemahaman, memudahkan siswa memahami materi yang bersifat abstrak. Media pembelajaran yang akan dikembangkan disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas atas. Media pembelajaran bisa membuat siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Penelitian ini akan mengembangkan media dengan mengadopsi dari permainan ludo. Media yang akan digunakan yaitu media dokansi (ludo menyelesaikan misi). Media permainan dokansi (ludo menyelesaikan misi) salah satu media pembelajaran yang melibatkan siswa dan dapat menarik perhatian siswa. Adanya permainan dalam pembelajaran diharapkan siswa bisa terlibat langsung pada proses pembelajaran, sehingga siswa lebih aktif pada proses pembelajaran dan mudah meningkatkan penguasaan materi pembelajaran (Anastasya et al., 2021).

Menurut (Anastasya et al., 2021) media dokansi sangat efektif digunakan untuk mendorong berpikir kreatif siswa, menjadikan pembelajaran lebih berkesan dan menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran. Ludo adalah salah satu jenis permainan papan berpetak yang mirip dengan papan catur, yang dimainkan 2-4 orang dan dapat dimainkan secara individu maupun kelompok. Pemain berlomba menjalankan bidak dari awal hingga akhir berdasarkan jumlah dadu yang didapatkan. Untuk memenangkan permainan ini pemain harus melemparkan dadu agar dapat bergerak dari *start* sampai ke *home* (Solori & Hastuti, 2021). Kelebihan dari dokansi (ludo menyelesaikan misi) menurut

(Jannah et al., 2018) dalam pembelajaran antara lain lain :1) menjadi salah satu cara agar siswa dapat kerjasama dengan tim; 2) permainan memberikan pengalaman belajar secara langsung dan nyata serta dapat dilakukan secara berulang; 3) tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan; 4) memberikan kesempatan pada siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran; 5) siswa dapat mengetahui pembelajaran berbasis permainan yang menyenangkan dan mudah digunakan.

Berdasarkan penelitian (Nugraini et al., 2024) media dokansi ini sangat efektif digunakan untuk siswa sekolah dasar sebagai media pembelajaran. Selain itu, permainan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan membantu siswa untuk mengetahui cara memecahkan suatu permasalahan. Pengembangan media dokansi berdasarkan (Ningsih & Pritandhari, 2019) dapat membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran dengan dilengkapi kartu soal dan materi untuk siswa. Media dokansi ini membuat siswa seolah sedang bermain, sehingga tidak ada rasa jenuh dalam diri siswa saat pembelajaran. Dengan hal tersebut pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan dengan optimal sesuai tujuan pembelajaran yang dicapai.

Ada beberapa perbedaan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini. Penelitian ini akan mengembangkan media visual dokansi (ludo menyelesaikan misi) yang terinspirasi dari permainan ludo, namun pada media visual dokansi (ludo menyelesaikan misi) peneliti menambahkan komponen pendukung. Media visual dokansi ini dimodifikasi dengan menambahkan kartu-

kartu yang berisikan kartu pertanyaan, kartu bom, dan kartu hadiah mengenai pantun. Media dokansi (ludo untuk menyelesaikan misi) yang dikembangkan berbeda dengan ludo yang umum digunakan, akan tetapi ludo yang dikembangkan sebagai media pembelajaran yang terdapat perbedaan dengan antara lain: 1) terdapat teka-teki di dalam papan ludo dan diberikan *background* yang menarik; 2) soal-soal yang diajukan dalam permainan ludo ini disesuaikan dengan kemampuan siswa; 3) media digunakan secara berkelompok sehingga ada kompetisi untuk memenangkan permainan. Pengembangan media dokansi (ludo untuk menyelesaikan misi) memungkinkan siswa untuk terus melatih kemampuan berpikir kreatifnya dan mengembangkan rasa ingin tahu yang tinggi untuk mencari solusi suatu masalah.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dijelaskan, penulis akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Visual Dokansi (Ludo Menyelesaikan Misi) Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Kelas V SDN Barongsawahan 2”. Berdasarkan pemaparan tersebut penelitian pengembangan media visual dokansi ini sangat perlu dilakukan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat ditarik identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurang bervariasi media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran khususnya bahasa Indonesia.

2. Siswa kurang berminat untuk menulis pantun.
3. Kemampuan siswa dalam menulis pantun hanya 34,2%
4. Siswa tidak antusias dalam melaksanakan pembelajaran, saat dijelaskan siswa terlihat bosan, mengantuk bahkan bermain sendiri.
5. Hasil belajar pada keterampilan menulis pantun hanya menunjukkan 36,2% siswa yang nilainya di atas rata-rata.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka perlu adanya rumusan masalah dalam penelitian ini. berikut rumusan masalah pada penelitian ini.

1. Bagaimana kevalidan media visual dokansi untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun kelas V di SDN Barongsawahan 2?
2. Bagaimana keefektifan media visual dokansi untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun kelas V SDN Barongsawahan 2?
3. Bagaimana kepraktisan media visual dokansi untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun kelas V SDN Barongsawahan 2?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini untuk:

1. Mengetahui kevalidan media visual dokansi untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa kelas V SDN Barongsawahan 2.
2. Mengetahui keefektifan media visual dokansi untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa kelas V SDN Barongsawahan 2.

3. Mengetahui kepraktisan media visual dokansi untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa kelas V SDN Barongsawahan 2.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan bahan kajian terkait pengembangan media visual dokansi untuk pembelajaran bahasa Indonesia materi pantun.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis terdiri dari tiga macam sebagai berikut.

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan guru bahasa Indonesia untuk mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi dan efektif dalam kegiatan belajar mengajar bahasa Indonesia materi pantun.

b. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan pada pihak sekolah dalam mendukung guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariasi dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat menjadi sebuah referensi bagi peneliti lain terkait pengembangan media visual dokansi materi pantun.

DAFTAR PUSTAKA

- Anastasya, V. E., Ristiyani, R., & Fajrie, N. (2021). Permainan Ludo Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 9–14. <https://doi.org/10.24176/wasis.v2i1.5018>
- Apriansah, D., Muktadir, A., & Lusa, H. (2018). Studi Identifikasi Jenis-Jenis Pantun dalam Masyarakat Kaur Provinsi Bengkulu. *Jurnal PGSD*, 11(1), 43–50. <https://doi.org/10.33369/pgsd.11.1.43-50>
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Branch, R. M. (2009). *Intructional Design-The ADDIE Aproach*. New York: Springer Business Media.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Dalman, H. (2016). *Keterampilan Menulis*. Depok: RajaGrafindo Persada.
- Faujiah, N., Septiani, S. N., Putri, T., & Setiawan, U. (2022). *Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media*.
- Firdaus, Z. A. (2021). *Pengembangan Media Monopoli Untuk Keterampilan Menulis Pembelajaran Pantun Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 09.
- Gulo, S. W., Waruwu, N. S., Telaumbanua, M., Lase, A. F.-E., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan Media Dokansi untuk Meningkatkan Motivasi Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal on Education*, 6(1), 7256–7261. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3978>
- Jannah, M. M., Wiyatmo, Y., & Si, M. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Dan Minat Belajar Fisika Peserta Didik Sma*.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7(1). <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>

- Lebu, H., Wardiah, D., & Indasari, M. (2020). Analisis Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas V SD. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, 1(2). <https://doi.org/10.31000/ijoe.v1i2.2934>
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). *Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik*. 1(4).
- Mutia. (2021). Characteristics Of Children Age Of Basic Education. *FITRAH: International Islamic Education Journal*, 3(1), 114–131. <https://doi.org/10.22373/fitrah.v3i1.1330>
- Ningsih, S. A., & Pritandhari, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Sma Purnama Trimurjo. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 7(1). <https://doi.org/10.24127/pro.v7i1.2039>
- Nugraini, D., Ratnaningsih, A., & Khaq, M. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila Pada Materi Jenis Uang Kelas Iv Sdn Jatirejo Kaligesing Purworejo*. 10.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Rosihah, I., & Pamungkas, A. S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Konteks Budaya Banten Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. *MULLIMUNA: jURNAL MADRASAH IBTIDAIYAH*, 4(1), 35–49.
- Safitri, A., Rusmiati, M. N., & Fauziyyah, H. (2022). *Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. 6.
- Setiyawan, H. (2021). Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5874>

- Situmorang, N. M. Y. (2018). *Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa melalui Teknik Guiding Questions*. 2(2).
- Solori, A. A. R., & Hastuti, H. (2021). Permainan Ludo untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia secara Daring di MIS Borong Kapala. *Indonesian Language Education and Literature*, 7(1), 58. <https://doi.org/10.24235/ileal.v7i1.8872>
- Suparlan, S. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekoah Dasar. *FONDATIA*, 4(2), 245–258. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i2.897>
- Wicaksono, A. (2017). Peran Media Audio dalam Meningkatkan Kualitas Proses Pembelajaran Apresiasi Cerita Pendek. *SHAHIH: Journal of Islamicate Multidisciplinary*, 2(1), 67–78. <https://doi.org/10.22515/shahih.v2i1.670>
- Zulvira, R. (2021). *Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar*. 5.