

**PENGEMBANGAN MEDIA LUDO PELENGKAP PANTUN (LUKATUN)
UNTUK KETERAMPILAN MENULIS PANTUN PESERTA DIDIK
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Febriyanti Putri Wulandari

Universitas Negeri Surabaya (febriyanti.20159@mhs.unesa.ac.id)

Asri Susetyo Rukmi

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (asrisusetyo@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian pengembangan media Lukatun memiliki tujuan untuk menyajikan proses perancangan, pengembangan, dan kelayakan media Lukatun melalui uji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 tahap yaitu analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Penelitian ini membutuhkan 30 peserta didik untuk uji coba skala besar. Hasil penelitian diketahui bahwa media Lukatun termasuk dalam kriteria sangat valid dengan persentase validasi materi sebesar 88% dan validasi media sebesar 88%. Kepraktisan media Lukatun didapatkan melalui lembar angket peserta didik dengan persentase sebesar 96% dan pendidik dengan persentase sebesar 82%. Dari hasil tersebut, diketahui bahwa media Lukatun termasuk dalam kriteria sangat praktis untuk materi menulis pantun kelas V sekolah dasar. Keefektifan media Lukatun didapatkan dari analisis nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik dengan rumus perhitungan *n-Gain*. Hasil *pretest* dan *posttest* diperoleh baik dalam uji coba skala kecil dan besar yang mengalami peningkatan sedang dengan nilai *n-Gain* 0,48 dan *n-Gain* 0,49 pada uji coba skala besar. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut media Lukatun dinyatakan efektif digunakan untuk materi pantun dalam pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa media Lukatun untuk keterampilan menulis pantun layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: penelitian pengembangan, media Lukatun, menulis pantun.

Abstract

*The research and development study on Lukatun media aims to present the process of designing, developing, and assessing the feasibility of Lukatun media through tests of validity, practicality, and effectiveness. This study falls under the category of development research and adopts the ADDIE development model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The study requires the participation of 30 students for a large-scale trial. The research findings reveal that Lukatun media meets the criteria for high validity, with a material validation percentage of 88% and a media validation percentage of 88%. The practicality of Lukatun media is determined through questionnaires administered to students and teachers. The results show that Lukatun media is highly practical, with a practicality percentage of 96% among students and 82% among teachers. The effectiveness of Lukatun media is evaluated by analyzing the pretest and posttest scores of the students using the *n-Gain* calculation formula. The results indicate a moderate improvement in both small-scale and large-scale trials, with an *n-Gain* value of 0.48 and 0.49 in the large-scale trial. Based on these calculations, Lukatun media is deemed effective in enhancing the skill of writing pantun poems in the learning process. In conclusion, Lukatun media is considered suitable for teaching pantun writing skills to fifth-grade elementary school students. The research demonstrates that Lukatun media is valid, practical, and effective for this purpose.*

Keywords: research and development, Lukatun media, pantun writin

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan salah satu ilmu yang mempelajari bagaimana cara berbahasa, berkomunikasi, dan bertutur kata dengan benar. Bahasa Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran wajib di sekolah dasar. Tujuan dari bahasa Indonesia dijadikan

sebagai mata pelajaran wajib untuk mengembangkan keterampilan berbahasa peserta didik. Oleh karena itu, diharapkan pembelajaran bahasa Indonesia dapat digunakan sebagai sarana untuk belajar, mengungkapkan ide dan pikiran, dan dapat berkomunikasi secara efektif berdasarkan keterampilan berbahasa yang telah diperoleh.

Beberapa keterampilan berbahasa yang dapat dikembangkan peserta didik untuk mengungkapkan ide, gagasan, dan pemikirannya yaitu keterampilan menulis, menyimak, berbicara, dan membaca (Satria Kurniawan dkk., 2020). Keterampilan yang disampaikan oleh orang lain atau reseptif terdiri atas keterampilan menyimak dan keterampilan membaca. Sedangkan keterampilan yang menghasilkan dan menggunakan bahasa secara aktif atau produktif terdiri atas keterampilan menulis dan berbicara (Setyami Inung dkk., 2021). Peserta didik dapat berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia dengan baik setelah mempelajari keterampilan berbahasa. Pembelajaran bahasa Indonesia memberikan pengetahuan bagi peserta didik dalam mempelajari keragaman keterampilan berbahasa melalui berbagai materi yang disajikan pada setiap jenjangnya.

Keterampilan menulis merupakan salah satu jenis keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif. Keterampilan menulis adalah keterampilan yang dapat membantu peserta didik dalam menuangkan ide, gagasan, atau pendapat melalui sebuah tulisan (Hafida & Mukhlisina, 2023). Dengan menulis, peserta didik dapat meningkatkan kecerdasan dalam berbagai aspek di antaranya yaitu kreativitas dalam diri, berani dalam bersikap, kritis dalam berpikir, serta daya inisiatif berkembang di mana aspek tersebut disajikan dalam bentuk karya tulisan atau karangan (Nurhaeni, 2019). Keterampilan menulis penting untuk dikuasai karena dapat memberikan sebuah informasi mengenai suatu peristiwa kejadian melalui sebuah tulisan (Wahyuningtiyas & Rukmi, 2018).

Keterampilan menulis dalam materi bahasa Indonesia dikemas dalam bentuk yang beragam. Termasuk salah satunya adalah menulis pantun. Pantun merupakan bagian seni sastra yang dalam membuat atau menulisnya membutuhkan pemahaman dan pengetahuan sebuah konsep yang abstrak (Bagastian dkk., 2023). Peserta didik diharapkan dapat menuliskan pantun utuh. Pembelajaran bahasa Indonesia pada materi pantun, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan menulis pantun yang terdapat di jenjang Kelas V sekolah dasar.

Pembelajaran bahasa Indonesia membutuhkan komponen-komponen yang dapat mendukung keberhasilan sebuah kegiatan pembelajaran (Maesaroh & Mulyadiprana, 2020). Komponen penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen penting tercapainya sebuah tujuan pembelajaran (Leonita & Zuhdi, 2023). Media pembelajaran dapat menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna (Eengelina & Damayanti., 2022:1). Interaksi antara peserta didik dan pendidik dapat terlihat ketika pemilihan media pembelajaran yang tepat (Hasan dkk., 2021). Hal tersebut

dapat menjadikan peserta didik lebih aktif dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Media Ludo merupakan salah satu media pembelajaran yang interaktif dan mengajak peserta didik untuk bermain sambil belajar.

Media Ludo merupakan sebuah permainan Ludo yang dikemas menjadi media pembelajaran berupa alas permainan yang terdiri atas beberapa petak kotak. Media Ludo membutuhkan 2 sampai 4 orang untuk bermain. Marhadi (2019:22) menjelaskan bahwa dalam bermain ludo terdapat pion sebagai pemain, untuk menjalankan pion tersebut menggunakan jumlah mata dadu yang keluar. Terdapat beberapa kotak yang berisi sebuah gambar. Jika pion berhenti pada salah satu kotak, maka pion tersebut harus menuliskan sebuah pantun yang sesuai dengan gambar ilustrasi tersebut. Permainan berjalan hingga semua pion masuk ke dalam rumah dan mendapatkan satu pemenang. Media Ludo yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk melatih keterampilan menulis pantun peserta didik kelas V sekolah dasar.

Media Ludo Pelengkap Pantun (Lukatun) menjadi salah satu referensi dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia materi pantun. Media Lukatun memiliki ilustrasi gambar peristiwa yang dapat membantu peserta didik dalam melatih keterampilan menulis pantun. Berdasarkan ilustrasi gambar tersebut peserta didik dapat menuliskan 1 bait pantun. Selain dapat melatih keterampilan menulis pantun peserta didik kelas V sekolah dasar, peserta didik juga dapat bermain sambil belajar. Oleh karena itu, media Lukatun dapat menjadikan pembelajaran lebih inovatif dan interaktif.

Sebuah penelitian sebelumnya menggunakan media Ludo dilakukan oleh Ghea Agatri Mawarni, Sukirwan, dan Indhira Asih pada tahun 2020 berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Ludo Smart Geometry* Berbasis Ekspedisi Budaya Banten pada peserta didik Kelas VA di SDN Cogreg 1 Tangerang Banten”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi dari ahli media mendapatkan persentase 89,05% dengan kategori “sangat layak”. Validasi oleh ahli materi mendapatkan persentase 83,84% dengan kategori “sangat layak”. Respons peserta didik terkait penggunaan media ini mendapatkan nilai 95,55% dengan kategori “sangat baik”.

Penelitian juga dilakukan oleh Nuzulul Widya Iswara pada tahun 2020 berjudul “Pengembangan Media Domatik (Ludo Tematik) pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD di Kota Malang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi oleh ahli media mendapatkan nilai 189 dengan persentase 98,47% dikategorikan “sangat valid”. Validasi oleh ahli materi mendapatkan nilai 49 dengan persentase 87,50% dikategorikan “sangat valid”. Penilaian kepraktisan media pembelajaran oleh pengguna mendapatkan nilai 85 dengan

persentase 97% dikategorikan “sangat praktis”. Ringkasan keseluruhan evaluasi oleh para ahli mendapatkan nilai rata-rata 60 dengan persentase 94% menunjukkan kategori “sangat valid”.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada peserta didik Kelas V di SDN Jambangan I Surabaya, dapat diketahui bahwa terdapat beberapa mata pelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran. Salah satunya yaitu mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi pantun. Rendahnya keterampilan menulis yang dimiliki oleh peserta didik khususnya pada materi menulis pantun. Dalam pelaksanaan pembelajaran pada materi teks pantun peserta didik hanya menyimak dan membaca teks pantun yang ada pada buku.

Rendahnya keterampilan peserta didik dalam menulis pantun terlihat dari peserta didik mengalami kesulitan memahami jenis-jenis pantun, ciri-ciri pantun, dan cara menulis pantun. Hal tersebut tidak sesuai dengan Capaian Pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V sekolah dasar (fase C). Pada elemen menulis di kelas V (fase C), peserta didik diharapkan mampu menyampaikan tulisan berdasarkan pengalaman, imajinasi, dan berdasarkan fakta secara indah melalui prosa ataupun puisi menggunakan kosakata yang kreatif.

Salah satu faktor penyebab rendahnya keterampilan menulis pantun peserta didik kelas V sekolah dasar yaitu penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat menunjang terciptanya pembelajaran dengan suasana baru (Hafida & Mukhlisina, 2023). Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan dengan adanya penggunaan media pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran dapat membantu keefektifan dan kepraktisan selama pembelajaran berlangsung.

Hasil modifikasi pada penelitian ini berdasarkan penelitian sebelumnya yaitu dikembangkan media Ludo Pelengkap Pantun (Lukatun) berupa papan/ alas permainan dengan memanfaatkan aplikasi *canva* untuk mendesain gambar dan mengembangkan media agar lebih bervariasi. Penelitian ini berfokus pada pembelajaran bahasa Indonesia materi pantun peserta didik Kelas V sekolah dasar. Media Ludo Pelengkap Pantun (Lukatun) membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan menulis pantun melalui gambar yang tersedia di dalam beberapa petak kotak media Lukatun. Hasil penelitian ini difokuskan pada materi keterampilan menulis pantun menggunakan media Lukatun dalam penerapan pada pembelajaran sehingga pelaksanaan efektif dan efisien.

Berdasarkan paparan tersebut, penelitian mengenai media Ludo Pelengkap Pantun (Lukatun) untuk membantu peserta didik dalam memahami keterampilan menulis pantun perlu dilakukan. Adapun judul yang sesuai

untuk penelitian tersebut adalah “Pengembangan Media Ludo Pelengkap Pantun (Lukatun) untuk Keterampilan Menulis Pantun Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Dalam penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk yang berupa media pembelajaran Ludo Pelengkap Pantun (Lukatun). Media pembelajaran Lukatun akan melalui uji keefektifan media Lukatun sebelum dilakukan implementasi secara langsung kepada peserta didik. Setelah dilakukan uji keefektifan media Lukatun, akan diimplementasikan secara langsung kepada peserta didik berupa media konkret berbentuk seperti papan besar. Penelitian pengembangan ini menggunakan model penelitian ADDIE yang terdiri atas 5 tahap yaitu tahap *Analyze* (Analisis), tahap *Design* (Perancangan), tahap *Development* (Pengembangan), tahap *Implementation* (Penerapan), dan tahap *Evaluation* (Evaluasi). Beberapa pertimbangan dalam memilih model pengembangan ADDIE karena model tersebut disusun secara sistematis, memiliki tahapan yang mudah dipahami, dan diimplementasikan untuk mengembangkan produk salah satunya yaitu media pembelajaran.

Terdapat 2 tahapan dalam penelitian pengembangan ini yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Tahap pertama dilakukan uji coba skala kecil dengan jumlah 12 peserta didik di kelas VA. Kemudian tahap selanjutnya dilakukan uji coba skala besar dengan jumlah 30 peserta didik yang akan dilakukan di kelas yang berbeda yaitu kelas VC.

Data kualitatif yang diperoleh adalah hasil observasi pada kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia di SDN Jambangan I/413 Surabaya. Kritik, saran/masukan, serta komentar dari ahli materi dan media terhadap media Lukatun. Selain respons dari para ahli materi dan media, respons dari pendidik dan peserta didik juga dibutuhkan. Data kuantitatif yang diperoleh adalah penilaian dari hasil validasi kevalidan untuk media Lukatun yang diperoleh dari para ahli media dan materi. Lembar angket tanggapan peserta didik dan pendidik terhadap kepraktisan media Lukatun. Penilaian hasil belajar *pretest* dan *posttest* peserta didik terhadap keefektifan media Lukatun.

Instrumen pengumpulan data digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media Lukatun. Instrumen yang digunakan meliputi lembar angket respon peserta didik dan pendidik, lembar *pretest* dan *posttest*, serta lembar validasi ahli materi dan media. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan rumus kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Analisis data kevalidan pengembangan media diperoleh dari hasil pengisian lembar angket validasi ahli materi dan ahli media yang di dalamnya terdapat beberapa pertanyaan dan skor pilihan. Perhitungan data yang diperoleh dapat dianalisis menggunakan rumus di bawah ini:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Gambar 1. Rumus Skala *Likert* (Sugiyono, 2018)

Keterangan :

P = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Nilai yang diperoleh

$\sum xi$ = Nilai maksimal

Rumus tersebut dapat menganalisis dan menghitung data untuk menguji kevalidan media Lukatun. Dari hasil persentase yang diperoleh dapat dikategorikan berdasarkan tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran

Hasil Penilaian	Kriteria
80% < P ≤ 100%	Sangat valid
60% < P ≤ 80%	Valid
40% < P ≤ 60%	Cukup valid
20% < P ≤ 40%	Kurang valid
0% < P ≤ 20%	Tidak valid

Sumber: (Riduwan, 2012)

Data kepraktisan diperoleh dari lembar angket tanggapan peserta didik dan pendidik terhadap ketertarikan pada media Lukatun. Hasil penilaian lembar angket peserta didik menggunakan skala *Gutman* yang memiliki penilaian 0-1. Untuk lembar angket pendidik menggunakan penilaian skala *Likert*. Adapun skala *Gutman* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Skala *Gutman*

Skor	Jawaban
1	Ya
0	Tidak

Perolehan data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan cara dengan menghitung skor yang telah didapatkan. Untuk lembar angket pendidik dihitung menggunakan rumus di bawah ini:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Gambar 2. Skala *Likert*

Keterangan :

P = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Nilai yang diperoleh

$\sum xi$ = Nilai maksimal

Dari perolehan persentase skor dapat dikategorikan ke dalam kriteria kepraktisan sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Kepraktisan Media Pembelajaran

Hasil Penilaian	Kriteria
80% < P ≤ 100%	Sangat praktis
60% < P ≤ 80%	Praktis
40% < P ≤ 60%	Cukup praktis
20% < P ≤ 40%	Kurang praktis
0% < P ≤ 20%	Tidak praktis

Sumber: (Sugiyono, 2016)

Data keefektifan media Lukatun diperoleh dari penilaian *pretest* dan *posttest*. Tes *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan uji normalitas *gain*. Uji *gain* dilakukan untuk mengetahui perbedaan antara nilai *pretest* dan nilai *posttest* (Wijaya dkk., 2021:40). Rumus perhitungan *N-Gain* sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{(Skor Posttest) - (Skor Pretest)}{100 - Skor Pretest}$$

Gambar 3. Rumus Uji Normalitas *Gain*

Dari hasil persentase *N-Gain* yang diperoleh dapat dikategorikan berdasarkan tabel berikut:

Tabel 4. Kriteria Uji Normalitas *Gain*

Skor <i>N-Gain</i>	Kriteria
$g > 0,7$	Terjadi peningkatan tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Terjadi peningkatan sedang
$g < 0,3$	Terjadi peningkatan rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penelitian pengembangan ini memperoleh hasil yang dijabarkan mulai dari proses pengembangan media Lukatun, data kevalidan media Lukatun, data kepraktisan media Lukatun, dan data keefektifan media Lukatun untuk keterampilan menulis pantun peserta didik kelas V sekolah dasar. Pada penelitian ini digunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan.

Tahap *analyze* (analisis), Tahapan awal dalam penelitian pengembangan ini yaitu tahap analisis. Pada tahap analisis terbagi atas 3 yaitu analisis kurikulum, analisis materi, dan analisis peserta didik. Dalam analisis kurikulum yang digunakan di SDN Jambangan I/413 Surabaya adalah kurikulum merdeka. Pengembangan media Lukatun telah disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum merdeka. Materi yang akan disampaikan dalam penggunaan media Lukatun yaitu materi menulis pantun pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V/Fase C.

Tabel 5. Penjabaran Materi

Bab	VIII. Bergerak Bersama
Capaian Pembelajaran	Peserta didik menyampaikan tulisan berdasarkan fakta, pengalaman, dan imajinasi secara indah dan menggunakan kosakata secara kreatif.
Elemen	Menulis

Setelah melakukan analisis kurikulum, kegiatan selanjutnya yaitu analisis materi. Materi yang dipilih dalam mata pelajaran bahasa Indonesia untuk penelitian ini yaitu menulis pantun dengan Bab VIII Bergerak Bersama. Media Lukatun yang dikembangkan difokuskan pada materi menulis pantun.

Selain analisis materi, penting juga dilakukan analisis karakteristik peserta didik. Berdasarkan observasi awal sebelum dilakukan pengambilan data penelitian, diketahui bahwa peserta didik pada kelas V SD masih kesulitan dalam menulis pantun. Pembelajaran yang menarik dapat memudahkan peserta didik dalam menerima materi pelajaran. Oleh karena itu, media Lukatun dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pendidik dalam memberikan materi menulis pantun kepada peserta didik. Media Lukatun dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Peserta didik kelas V SD berada dalam masa perkembangan operasional konkret sehingga dalam permasalahan menulis pantun dapat diatasi dengan menggunakan sebuah media pembelajaran di dalam proses pembelajaran.

Tahap Design (Perancangan), proses perancangan yaitu merancang desain media Lukatun. Terdapat tiga desain ilustrasi gambar yang digunakan dalam materi menulis pantun. Desain tersebut disesuaikan untuk peserta didik kelas V SD baik dari segi gambar, desain, isi, dan warna gambar.

Tabel 6. Desain Gambar Ilustrasi

	Ilustrasi gambar tersebut yaitu seorang anak sedang bermain air bersama teman.
	Ilustrasi gambar tersebut yaitu seorang anak sedang berjalan-jalan di tepi sungai.
	Ilustrasi gambar tersebut yaitu peserta didik membersihkan kelas.

Desain gambar tersebut digunakan untuk mengerjakan LKPD dan *Posttest*. Dalam satu media Lukatun terdapat 6 ilustrasi gambar. Dalam satu kelompok

terdiri atas 6 peserta didik dengan masing-masing ilustrasi gambar yang didapatkannya.

Tabel 7. Desain Papan Lukatun



Desain papan media Lukatun dengan tampilan 6 ilustrasi gambar, beberapa baris pantun yang rumpang, judul media Lukatun, serta cara penggunaan dari media Lukatun. Media Lukatun didesain dengan warna yang beragam dan gambar yang menarik.

Tahap Development (Pengembangan), Proses pengembangan dilakukan setelah melalui tahap perencanaan desain media. Desain yang telah dibuat kemudian diedit menggunakan aplikasi canva.

Tabel 8. Media Lukatun



Gambar tersebut menunjukkan desain akhir media Lukatun yang akan dicetak menggunakan banner ukuran 120cm x 60cm.

Setelah mendesain media Lukatun, kegiatan selanjutnya yaitu menyusun perangkat pembelajaran yang berisi kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir. Perangkat pembelajaran dirancang sesuai dengan materi dan capaian pembelajaran yaitu Bab VIII Bergerak Bersama dengan berfokus pada elemen menulis materi pantun. Adapun perangkat pembelajaran yang dirancang yaitu modul ajar, bahan ajar, LKPD, dan lembar evaluasi.

Selanjutnya yaitu tahap validasi media dan materi yang dilakukan oleh para validator. Validator media sebagai penilai media Lukatun dan validator materi sebagai penilai materi pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran. Desain media Lukatun yang sudah jadi serta perangkat pembelajaran yang telah dirancang, dilakukan validasi oleh ahli media dan materi dengan instrumen yang telah disiapkan oleh peneliti.

Validator materi oleh Ibu Dra. Asri Susetyo Rukmi, M.Pd. Hasil validasi materi yang telah diperoleh sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Validasi Materi

No.	Keterangan	Persentase	Kategori
1.	Validasi Materi	88%	Sangat valid

Validator media oleh Bapak Drs. Suprayitno, M.Si. Hasil validasi materi yang telah diperoleh sebagai berikut:

No.	Keterangan	Persentase	Kategori
1.	Validasi Media	88%	Sangat valid

Tahap Implementation (Penerapan), Tahap penerapan dapat dilakukan ketika media Lukatun telah melewati tahap validasi oleh validator ahli sesuai bidangnya. Pelaksanaan dalam penelitian ini dilaksanakan mulai dari tanggal 1 Maret hingga 22 Maret 2024 di SDN Jambangan I/413 Surabaya. Adapun rincian kegiatan penerapannya sebagai berikut:

Tabel 11. Rincian Kegiatan Penelitian

Tanggal	Kegiatan
1 Maret 2024	Penyerahan surat izin penelitian dan Surat Perjanjian Kerja Sama.
21 Maret 2024	Pengambilan data skala kecil terhadap media Lukatun.
22 Maret 2024	Pengambilan data skala besar terhadap media Lukatun.

Tabel 12. Dokumentasi Kegiatan Penerapan Media Lukatun

Uji Coba Skala Kecil	Uji Coba Skala Besar
 Mengerjakan <i>pretest</i>	 Mengerjakan <i>pretest</i>
 Pendidik menjelaskan cara penggunaan media	 Pendidik menjelaskan cara penggunaan media

 Pendidik membagikan media Lukatun dan LKPD	 Pendidik membagikan media Lukatun dan LKPD
 Peserta didik mengerjakan LKPD	 Peserta didik mengerjakan LKPD
 Mengerjakan <i>posttest</i>	 Mengerjakan <i>posttest</i>

Dalam uji coba skala kecil dilakukan uji coba terbatas pada 12 peserta didik kelas VA SDN Jambangan I/413 Surabaya. Pada saat pengambilan data skala kecil, peserta didik diminta untuk mengisi *pretest*, *posttest*, dan lembar angket. Adapun hasil data skala kecil sebagai berikut:

Tabel 13. Nilai Hasil Uji Coba Skala Kecil

No.	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	NA	66	80
2.	DA	56	74
3.	NS	52	78
4.	MAK	59	76
5.	SPA	52	80
6.	JA	50	82
7.	FH	50	76
8.	KA	56	80
9.	DN	59	76
10.	GNB	66	78
11.	LA	56	76
12.	AY	66	82
Total		688	938

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa jumlah nilai *pretest* dari 12 peserta didik yang menjadi subjek uji coba penelitian yaitu sebesar 688 dengan rata-rata 57,33 dan jumlah nilai *posttest* sebesar 938 dengan rata-rata 78,16. Nilai maksimal yang dapat peserta didik

peroleh yaitu sebesar 100. Untuk mengetahui peningkatan hasil *test* peserta didik digunakan rumus *n-Gain* sebagai berikut:

$$(G) = \frac{(skor\ posttest - skor\ pretest)}{(skor\ ideal - skor\ pretest)}$$

$$(G) = \frac{(938 - 688)}{(1.200 - 688)}$$

$$(G) = \frac{250}{512}$$

$$(G) = 0,48$$

Dari perolehan hasil skor pretest dan posttest tersebut diketahui bahwa nilai *n-Gain* dari data uji coba skala kecil sebesar 0,48. Nilai *n-Gain* $0,30 \leq g < 0,70$ termasuk ke dalam kategori peningkatan sedang. Dalam tahap ini peneliti juga memberikan lembar angket untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media Lukatun dalam pembelajaran menulis pantun. Adapun skor angket peserta didik sebagai berikut

Tabel 14. Hasil Angket Peserta Didik Uji Coba Skala Kecil

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak	Skor
1.	Apakah tampilan media Lukatun sesuai dengan materi?	12	-	12
2.	Apakah tampilan media Lukatun menarik?	12	-	12
3.	Apakah media Lukatun membuat kamu menjadi lebih aktif saat pembelajaran?	12	-	12
4.	Apakah petunjuk penggunaan media Lukatun mudah dipahami?	9	3	9
5.	Apakah media Lukatun dapat digunakan kapan saja?	11	1	11
6.	Apakah media Lukatun dapat digunakan di mana saja?	9	3	9
7.	Apakah penggunaan media Lukatun menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna?	12	-	12
8.	Apakah media Lukatun dapat membantu kamu dalam memahami materi pantun?	12	-	12
9.	Apakah media Lukatun dapat membantu kamu dalam menulis pantun	11	1	11

	berdasarkan ilustrasi gambar peristiwa?			
10.	Apakah media Lukatun dapat membantu kamu semangat belajar dalam menulis pantun?	8	4	8
Total				108

Setelah diketahui total skor angket peserta didik uji skala kecil dan total skor maksimal, kemudian dihitung menggunakan rumus. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil angket}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{108}{120} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh bahwa hasilrespon peserta didik uji skala kecil terhadap media Lukatun sebesar 90% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Hal tersebut menunjukkan bahwa media Lukatun sangat praktis dalam pembelajaran menulis pantun. Media Lukatun juga mendapatkan respon positif dari peserta didik seperti pemilihan warna yang beragam.

Uji coba skala besar dilakukan setelah mendapatkan hasil dari uji coba skala kecil. Dalam uji coba skala besar memerlukan sebanyak 30 peserta didik kelas VC SDN Jambangan I/413 Surabaya sebagai subjek penelitian. Sebelum dilakukan penelitian uji skala besar, peneliti melakukan asesmen diagnostik untuk mengetahui pemahaman awal peserta didik tentang materi pantun. Hasil dari asesmen diagnostik dibagi menjadi 2 kategori yaitu cakap dan masih berkembang. Terdapat 3 kelompok cakap dan 2 kelompok masih berkembang. Kemudian dilanjutkan dengan mengerjakan lembar *test* awal atau *pretest* yang telah peneliti buat sebelumnya. Adapun perolehan nilai *pretest* pada penelitian uji coba skala besar yaitu sebagai berikut:

Tabel 15. Nilai *Pretest* Uji Coba Skala Besar

No.	Nama	<i>Pretest</i>
1.	SAP	50
2.	RAZ	60
3.	MHAW	56
4.	CAA	52
5.	MSS	56
6.	WKK	59
7.	ASA	56
8.	RAF	64
9.	RD	50
10.	RA	56
11.	ZS	56

12.	AS	56
13.	SAS	50
14.	NL	59
15.	BTW	60
16.	RY	58
17.	GNF	60
18.	FS	50
19.	MAF	60
20.	FZ	60
21.	RMZ	58
22.	NAH	50
23.	SA	50
24.	KZ	56
25.	DCS	52
26.	AI	52
27.	MA	52
28.	BQ	54
29.	RN	50
30.	RV	56
Total		1.658

Berdasarkan tabel nilai *pretest* tersebut, diperoleh total nilai sebesar 1.658 dengan rata-rata 55,26 dari nilai maksimal 100. Hasil dari *pretest* menunjukkan bahwa peserta didik mampu menulis pantun namun pemilihan kata, penyesuaian rima, dan keterkaitan topik masih belum tepat. Dalam menuliskan huruf kapital dan tanda baca juga masih belum tepat.

Selanjutnya yaitu kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media Lukatun. Adapun langkah-langkah kegiatannya diawali dengan pemberian salam, memeriksa kehadiran peserta didik, membacakan tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini. Peneliti melanjutkan dengan membagi peserta didik menjadi 5 kelompok sesuai dengan hasil asesmen diagnostik yang telah dilakukan sebelumnya. Setelah itu, peneliti membagikan media Lukatun pada setiap kelompok. Peserta didik memahami cara penggunaan media Lukatun. Setelah itu, peneliti membagikan LKPD kepada setiap kelompok sebagai latihan menulis pantun berdasarkan ilustrasi gambar. Selama pembelajaran berlangsung, peneliti memberikan pengawasan kepada peserta didik dalam mengerjakan LKPD. Sebelum pembelajaran selesai, peserta didik mengisi *posttest*, lembar angket, dan merefleksikan pembelajaran hari ini. Pemberian *posttest* dilakukan untuk mengetahui perbedaan keberhasilan belajar sebelum dan sesudah diberikan media Lukatun. Berikut ini merupakan hasil *posttest* uji coba skala besar sebagai berikut:

Tabel 16. Nilai *Posttest* Uji Coba Skala Besar

No.	Nama	<i>Pretest</i>
1.	SAP	74
2.	RAZ	86
3.	MHAW	74
4.	CAA	74
5.	MSS	80
6.	WKK	72
7.	ASA	70
8.	RAF	82
9.	RD	82
10.	RA	76
11.	ZS	74
12.	AS	80
13.	SAS	70
14.	NL	82
15.	BTW	86
16.	RY	76
17.	GNF	80
18.	FS	74
19.	MAF	82
20.	FZ	80
21.	RMZ	78
22.	NAH	74
23.	SA	78
24.	KZ	84
25.	DCS	73
26.	AI	77
27.	MA	81
28.	BQ	76
29.	RN	70
30.	RV	72
Total		2.317

Berdasarkan tabel nilai *posttest* tersebut diperoleh nilai total sebesar 2.317 dengan rata-rata nilai sebesar 77,23 dari nilai maksimal 100. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai peserta didik yang diperoleh setelah penggunaan media Lukatun. Peningkatan nilai peserta didik dapat dilihat dengan menggunakan rumus *n-Gain* sebagai berikut:

Total Skor Pretest	Total Skor Posttest	Total Skor Ideal
1.658	2.317	3000

$$(G) = \frac{(\text{skor posttest} - \text{skor pretest})}{(\text{skor ideal} - \text{skor pretest})}$$

$$(G) = \frac{(2.317 - 1.658)}{(3.000 - 1.658)}$$

$$(G) = \frac{659}{1.342}$$

$$(G) = 0,49$$

Dari perolehan hasil skor *pretest* dan *posttest* tersebut, diketahui bahwa nilai *n-Gain* dari data uji coba skala besar yaitu 0,49. Nilai *n-Gain* $0,30 \leq g < 0,70$ termasuk ke dalam kategori peningkatan sedang. Berdasarkan hasil data uji coba skala besar, disimpulkan bahwa media Lukatun efektif digunakan dalam pembelajaran menulis pantun di Kelas V SD. Keefektifan media Lukatun dibuktikan dengan adanya peningkatan sedang dari hasil *pretest* dan *posttest*. Selain itu, peneliti juga memberikan lembar angket untuk mengetahui respon peserta didik skala besar dan pendidik terhadap media Lukatun dalam pembelajaran menulis pantun. Adapun skor angket peserta didik skala besar dan pendidik sebagai berikut:

Tabel 17. Hasil Angket Peserta Didik Uji Coba Skala Besar

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak	Skor
1.	Apakah tampilan media Lukatun sesuai dengan materi?	29	1	29
2.	Apakah tampilan media Lukatun menarik?	28	2	28
3.	Apakah media Lukatun membuat kamu menjadi lebih aktif saat pembelajaran?	29	1	29
4.	Apakah petunjuk penggunaan media Lukatun mudah dipahami?	30	-	30
5.	Apakah media Lukatun dapat digunakan kapan saja?	30	-	30
6.	Apakah media Lukatun dapat digunakan di mana saja?	30	-	30
7.	Apakah penggunaan media Lukatun menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna?	30	-	30
8.	Apakah media Lukatun dapat membantu kamu dalam memahami materi pantun?	30	-	30
9.	Apakah media Lukatun dapat membantu kamu dalam menulis pantun?	26	4	26

	berdasarkan ilustrasi gambar peristiwa?			
10.	Apakah media Lukatun dapat membantu kamu semangat belajar dalam menulis pantun?	27	3	27
Total				289

Setelah diketahui total skor angket peserta didik uji skala besar dan total skor maksimal, kemudian dihitung menggunakan rumus. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil angket}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{289}{300} \times 100\%$$

$$P = 96\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh bahwa hasil respon peserta didik terhadap media Lukatun sebesar 96%. Persentase respon peserta didik tersebut termasuk ke dalam kategori sangat praktis. Selain respon peserta didik, peneliti juga memberikan lembar angket kepada pendidik. Adapun hasil respon pendidik adalah sebagai berikut:

Tabel 18. Hasil Angket Pendidik

No.	Pertanyaan	Skor
1.	Apakah tampilan media Lukatun sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan alur tujuan pembelajaran?	4
2.	Apakah tampilan media Lukatun menarik bagi peserta didik?	4
3.	Apakah media Lukatun sesuai dengan karakteristik peserta didik Kelas V SD?	4
4.	Apakah tampilan media Lukatun dapat memotivasi peserta didik dalam belajar?	5
5.	Apakah pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan dengan menggunakan media Lukatun?	5
6.	Apakah setelah menggunakan media Lukatun, peserta didik mampu melatih keterampilan menulis pantun?	3
7.	Apakah penggunaan media Lukatun memudahkan pendidik dalam menjelaskan materi pantun?	4

8.	Apakah penggunaan media Lukatun memengaruhi pembelajaran sehingga mudah diterima oleh peserta didik?	4
9.	Apakah pembelajaran menjadi lebih efisien menggunakan media Lukatun?	4
10.	Apakah media Lukatun dapat membuat peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran?	4
Total		41

Maka perolehan skor angket pendidik adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil angket}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{41}{50} \times 100\%$$

$$P = 82\%$$

Berdasarkan perhitungan hasil angket peserta didik skala besar dan pendidik yaitu angket peserta didik sebesar 96% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan untuk angket pendidik sebesar 82% dengan kategori sangat praktis. Hal tersebut menunjukkan bahwa media Lukatun dapat dikatakan praktis digunakan dalam pembelajaran menulis pantun di Kelas V SD.

Media Lukatun mendapat respon positif dari peserta didik seperti ilustrasi gambar menarik, warna yang beragam, dan mencampurkan permainan dengan pembelajaran. Peserta didik terlihat lebih aktif mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media Lukatun. Peserta didik juga senang dengan permainan yang terdapat pada media Lukatun sehingga pembelajaran tidak membosankan.

Selain respon peserta didik, media Lukatun juga mendapat respon positif dari pendidik. Pendidik mengungkapkan bahwa media Lukatun yang digunakan untuk materi menulis pantun sangat menarik dan memberikan motivasi kepada pendidik dalam penggunaan media pembelajaran di kelas. Pendidik juga mengungkapkan bahwa media Lukatun mampu membantu peserta didik dalam pembelajaran menulis pantun.

Tahap evaluasi (evaluasi), evaluasi digunakan untuk meninjau kelayakan media Lukatun yang telah dikembangkan. Hasil evaluasi diperoleh dari saran dan masukan validator media dan materi. Saran dan masukan terkait media Lukatun dari validator media seperti lebih memperhatikan kontras pemilihan warna dengan tulisan agar mudah dibaca jelas, pemberian garis tepi pada langkah-langkah penggunaan media Lukatun, dan lebih memperhatikan tanda baca serta penggunaan ejaan yang tepat. Validator media juga memberikan saran untuk menambahkan ukuran pada media Lukatun. Ukuran

awal media Lukatun adalah 100cm x 50cm telah direvisi menjadi 120cm x 60cm.

Evaluasi materi yang diberikan oleh validator materi seperti pada bahan ajar petunjuk pengerjaan masih kurang jelas, lebih memperhatikan penulisan ejaan, dan penggunaan kata. Validator materi juga memberikan saran mengenai pemenggalan tulisan, menambahkan ciri-ciri pantun, pada modul ajar komponen-komponen yang ada disesuaikan, serta langkah pembelajaran harus sesuai dengan langkah-langkah pada sintaks model *Problem Based Learning* (PBL).

PEMBAHASAN

Pembahasan dalam penelitian ini menjawab semua pertanyaan yang terdapat pada rumusan masalah. Terdapat tiga rumusan masalah pada penelitian ini terkait dengan kevalidan media Lukatun untuk keterampilan menulis pantun peserta didik kelas V SD, keefektifan media Lukatun untuk keterampilan menulis pantun peserta didik kelas V SD, dan kepraktisan media Lukatun untuk keterampilan menulis pantun peserta didik kelas V SD. Rumusan masalah tersebut akan dijawab oleh peneliti sesuai dengan hasil penelitian yang diperoleh.

Hasil penelitian ini yaitu menghasilkan produk berupa media Lukatun untuk keterampilan menulis pantun peserta didik Kelas V SD. Media Lukatun diharapkan dapat menjadi perantara penyampaian materi pantun oleh pendidik dan dapat membantu peserta didik dalam materi menulis pantun. Kustandi dan Darmawan (2020:6) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat dikatakan sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menjelaskan makna materi yang ingin disampaikan oleh pendidik. Tujuan pengembangan media Lukatun ini yaitu untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, efektif, dan praktis dalam pembelajaran menulis pantun Kelas V SD. Media Lukatun dikembangkan sesuai dengan langkah-langkah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Pengembangan media Lukatun tidak terlepas dari penelitian pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Anwar (2022:55) pengembangan media merupakan rangkaian usaha yang dilakukan untuk merancang sebuah media pembelajaran yang didasarkan pada penelitian pengembangan terdahulu.

Kevalidan media Lukatun mendapatkan skor dengan persentase 88% sehingga media Lukatun dinyatakan sangat valid atau layak digunakan. Hal ini didukung oleh Riduwan (2012) yang menyatakan bahwa media dengan persentase 81%-100% dikategorikan sebagai media yang sangat valid. Meskipun termasuk ke dalam kategori sangat valid, media Lukatun masih

terdapat sedikit revisi seperti pemilihan kontras warna dengan tulisan, garis tepi, dan memperbesar ilustrasi gambar. Kevalidan media Lukatun menunjukkan bahwa media Lukatun layak digunakan dalam pembelajaran menulis pantun di Kelas V SD.

Kevalidan materi mendapatkan skor dengan persentase 88% dengan kategori sangat valid atau dapat digunakan dengan revisi. Hal ini didukung oleh Riduwan (2012) yang menyatakan bahwa materi dengan persentase 81%-100% dikategorikan sebagai materi yang sangat valid. Validator materi memberikan saran atau masukan seperti pada bahan ajar petunjuk pengerjaan masih kurang jelas, lebih memperhatikan penulisan ejaan, dan penggunaan kata. Validator materi juga memberikan saran mengenai pemenggalan tulisan, menambahkan ciri-ciri pantun, pada modul ajar komponen-komponen yang ada disesuaikan, serta langkah pembelajaran harus sesuai dengan langkah-langkah pada sintaks model *Problem Based Learning* (PBL).

Uji coba media Lukatun dimulai dengan memberikan stimulus mengenai pantun. Kemudian, peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil sesuai dengan hasil dari asesmen diagnostik. Setelah terbagi menjadi kelompok kecil, peserta didik diarahkan untuk mengerjakan LKPD sesuai dengan ketentuan pada media Lukatun. Media Lukatun mengajak peserta didik untuk bermain sambil berpikir kritis dalam memecahkan sebuah permasalahan menulis pantun.

Media Lukatun memiliki kelebihan dan kekurangan selama proses penggunaan dalam pembelajaran menulis pantun. Kelebihan dari media Lukatun yaitu menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan. Media Lukatun dapat mengajak peserta didik untuk bermain dan berpikir. Hal ini sejalan dengan pendapat Maria, dkk (2021:31) yang mengemukakan bahwa media Ludo dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Selain itu, media Lukatun membantu peserta didik dalam memunculkan imajinasi berdasarkan ilustrasi gambar yang telah diamati. Solori & Hastuti (2021:68) mengemukakan bahwa media Ludo membuat peserta didik lebih aktif. Hal tersebut terlihat saat pembelajaran menggunakan media Lukatun peserta didik lebih aktif mengikuti pembelajaran menulis pantun.

Media Lukatun juga memiliki kekurangan diantaranya yaitu keterbatasan topik dan ilustrasi gambar yang dibuat oleh peserta didik. Berdasarkan hasil pengamatan, terdapat beberapa peserta didik yang masih kesulitan dalam menulis pantun. Hal tersebut ditunjukkan bahwa peserta didik kesulitan dalam menyusun kata dalam 1 baris pantun.

Temuan selama dilaksanakan penelitian yaitu peserta didik jauh terlihat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran menulis pantun. Hal tersebut dinyatakan

langsung oleh wali kelas yang mengajar di kelas tersebut. Berdasarkan hasil temuan ini, dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran dapat memberikan dampak yang cukup berpengaruh terhadap berlangsungnya sebuah proses pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan akan meningkatkan motivasi belajar sehingga peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil belajar baik hasil *pretest* dan *posttest* yang cukup rendah. Diketahui masih terdapat peserta didik yang tidak memperhatikan kerapian tulisan dan penggunaan huruf kapital dalam satu kalimat. Hal tersebut menyebabkan peneliti kesulitan dalam memahaminya. Peserta didik kurang terbiasa dalam memperhatikan keindahan dan ejaan dalam menulis.

Keefektifan dari media Lukatun diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas V SDN Jambangan I/413 Surabaya yang berjumlah 30 peserta didik. Hal tersebut memengaruhi hasil belajar peserta didik yang meningkat setelah diterapkannya media Lukatun materi menulis pantun. Hasil *pretest* peserta didik uji coba skala kecil yang berjumlah 12 peserta didik dengan rata-rata 57,33 dengan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 66. Hasil *posttest* dengan rata-rata 78,16 dengan nilai terendah 74 dan nilai tertinggi 84. Sedangkan pada uji coba skala besar, hasil *pretest* peserta didik uji coba skala kecil yang berjumlah 30 peserta didik dengan rata-rata 55,26 dengan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 64. Hasil *posttest* dengan rata-rata 77,23 dengan nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 86.

Kepraktisan media Lukatun diperoleh dari hasil angket peserta didik dan angket pendidik. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh hasil angket peserta didik dalam uji coba skala kecil dengan 12 responden yaitu sebesar 90% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Sedangkan pada hasil angket peserta didik uji coba skala besar dengan 30 responden yaitu sebesar 96% termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil angket pendidik diperoleh skor dengan persentase 82% dengan kategori sangat praktis. Perhitungan angket pendidik dapat dilihat pada tabel 4.9.

PENUTUP

Simpulan

Pengembangan media Lukatun untuk keterampilan menulis pantun kelas V sekolah dasar memperoleh hasil melalui tahapan model penelitian pengembangan ADDIE. Model ini meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Data untuk kevalidan media Lukatun diperoleh dari lembar validasi ahli materi dan media. Data untuk kepraktisan media Lukatun diperoleh dari lembar angket

peserta didik dan pendidik. Data untuk keefektifan media Lukatun diperoleh dari hasil penilaian *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Pengembangan Media Ludo Pelengkap Pantun (Lukatun) Untuk Keterampilan Menulis Pantun Peserta Didik Kelas V SD dinyatakan bahwa media Lukatun sangat valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran menulis pantun di Kelas V SD. Hal ini dibuktikan dengan perolehan skor validasi media sebesar 88% dengan kategori sangat valid dan validasi materi sebesar 88% dengan kategori sangat valid. Media Lukatun juga dinyatakan efektif dalam proses pembelajaran khususnya pada materi menulis pantun. Hal tersebut dibuktikan dari perolehan nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil *pretest* dan *posttest* diperoleh baik dalam uji coba skala kecil dan besar yang mengalami peningkatan sedang dengan nilai *n-Gain* 0,48 dan *n-Gain* 0,49 pada uji coba skala besar. Berdasarkan hasil perhitungan rumus kepraktisan yang diperoleh dari hasil angket peserta didik dan pendidik didapatkan hasil yang positif. Hasil angket peserta didik dalam uji coba skala kecil dan besar yaitu 90% dan 96%. Hasil angket pendidik sebesar 82%. Dari hasil ini masuk ke dalam kategori sangat praktis.

Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan tersebut, saran yang dapat disampaikan dalam melaksanakan pembelajaran menulis pantun Kelas V SD dengan menggunakan media Lukatun adalah:

1. Bagi Pendidik

Media Lukatun dapat menjadi inspirasi dalam pemilihan media pembelajaran yang lebih kreatif. Pendidik dapat menambahkan topik baru agar lebih bervariasi dan melatih lebih dalam kemampuan peserta didik dalam menulis pantun. Dapat memberikan sedikit variasi media Lukatun agar lebih menarik.

2. Bagi Peserta Didik

Lebih maksimal lagi dalam menggunakan media Lukatun sehingga dapat meningkatkan keterampilan menulis pantun di Kelas V SD.

3. Bagi Peneliti Lanjutan

Media Lukatun dapat dikembangkan lagi menjadi media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif. Seiring perkembangan teknologi, media Lukatun dapat dirancang menggunakan keragaman gambar dan variasi warna yang menarik.

DAFTAR PUSTAKA

Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Rahardjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., Hardiansyah, A., & Suseni, K. A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era*

Society 5.0" (R. M. Alti, Ed.; 1 ed.). CV. Tohar Media.

Ekonomi, J. P., Metro, U. M., Ningsih, S. A., & Pritandhari, M. (2019). *50 / JURNAL PROMOSI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUDO PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI SMA PURNAMA TRIMURJO*. 7(1), 50–59.

Hafida, S. N., & Mukhlisina, I. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA KARTU PANTUN DALAM PEMBELAJARAN MENULIS PANTUN PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR* (Vol. 6, Nomor 1).

Ibrahim, Y. (2019). *Buku PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia)* (Sekar, Ed.; 1 ed.). After Us.

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat* (I. Fahmi, Ed.; 1 ed.). KENCANA.

Leonita, L., & Zuhdi, U. (2023). *PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN KARTU MATHCA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN PADA PESERTA DIDIK KELAS I UPT SDN 107 GRESIK*. 1(1), 125–131.

Maemunawati, S., & Alif, M. (2020). *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran: Strategi KBM di Masa Pandemi Covid-19* (Tim Penerbit, Ed.; 1 ed.). 3M Media Karya.

Nurdiyana, T., & Indriyani, P. D. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android dalam Seni Kolaborasi* (I. Mutianingtyas, Ed.; 1 ed.). Jejak Pustaka.

Nurhadi. (2019). *Handbook of Writing* (R. D. Aningtyas, Ed.; 2 ed.). PT. Bumi Aksara.

Ramdani, P. (2021). *Media Pembelajaran Animasi* (R. Fauzian, Ed.; 1 ed.). Farhan Pustaka.

Solong, A., & Yadi, A. (2021). *Kajian Teori Organisasi Dan Birokrasi Dalam Pelayanan Publik* (M. Agil, Ed.; 1 ed.). Penerbit Deepublish.

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>

Wahyuningtyas, E. D., & Rukmi, A. S. (t.t.). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL ANIMASI TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS NARASI SISWA KELAS IV SDN DI KECAMATAN PRAMBON SIDOARJO*.