



Pengembangan Media Petualangan Diksi untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Kabilah Indayani^{1*}, Hendratno²

^{1*2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

*kabilah.22081@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 01-02-2026 Accepted: 12-02-2026 Published: 20-02-2026

ABSTRAK

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih menghadapi tantangan dalam meningkatkan keterampilan menulis puisi, terutama dalam pengembangan ide dan pemilihan diksi yang tepat. Penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan media petualangan diksi pada 24 siswa kelas IV SDN Simokerto 1/134 dengan mengintegrasikan strategi ADIK SIMBA (Apa, Di mana, Kapan, Siapa, Mengapa, dan Bagaimana) untuk membantu siswa mengeksplorasi gagasan secara terarah. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan model ADDIE. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, serta lembar *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat valid dengan persentase 85% dari ahli materi dan 87,5% dari ahli media. Kepraktisan tergolong sangat tinggi berdasarkan respon siswa sebesar 98,75% dan guru sebesar 100%. Hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan keterampilan menulis puisi dengan *N-Gain* sebesar 0,71 yang termasuk kategori tinggi. Dengan demikian, media petualangan diksi dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan serta berpotensi menjadi alternatif media inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kata kunci: *Media pembelajaran, Menulis puisi, Petualangan diksi, Sekolah dasar*

ABSTRACT

The Learning Indonesian in elementary schools still faces challenges in improving students' poetry writing skills, particularly in developing ideas and selecting appropriate diction. This study aims to examine the feasibility of the diction adventure learning media for 24 fourth-grade students at SDN Simokerto 1/134, which integrates the 5W + 1H strategy (What, Where, When, Who, Why, and How) to help students explore ideas in a more structured way. This research used a Research and Development method with the ADDIE model. Data were collected through observation, questionnaires, and pretest and posttest assessments. The results showed that the media was classified as highly valid, with validity percentages of 85% from material experts and 87.5% from media experts. Practicality was also very high, indicated by student responses of 98.75% and teacher responses of 100%. The effectiveness test results showed an improvement in students' poetry writing skills with an N-gain score of 0.71, which is categorized as high. Therefore, the diction exploration media is considered feasible, practical, and effective, and has the potential to be an innovative learning alternative to improve the quality of Indonesian language learning in elementary schools.

Keywords: *Diction exploration, Elementary school, Learning media, Writing poetry*

Pengutipan APA:

Indayani, K., & Hendratno (2026). Pengembangan Media Petualangan Diksi untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2).



PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan yang perlu dikuasai oleh siswa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Ristianita et al., 2024). Keempat keterampilan berbahasa mulai dari menyimak, berbicara, membaca, dan menulis merupakan satu kesatuan yang saling melengkapi dalam membentuk kemampuan siswa untuk memahami, mengolah, dan menyampaikan gagasan secara efektif (Magdalena, Ina Ulfi, 2021). Menurut Razanah & Solihati (2022), dalam pengembangan empat keterampilan berbahasa, pembelajaran puisi di sekolah dasar dapat melatih kemampuan *High Order Thinking Skills* (HOTS) siswa. Dalam pembelajaran puisi, siswa tidak hanya membaca atau menghafal, tetapi juga memahami makna, menafsirkan pesan, serta mengaitkannya dengan pengalaman pribadi (Yahya et al., 2024). Proses ini melibatkan penggunaan diksi, majas, dan keindahan bahasa yang mendorong berkembangnya keterampilan berpikir tingkat tinggi berupa analisis, evaluasi, dan kreasi (Fauziah et al., 2022). Dengan demikian, materi puisi tidak hanya menumbuhkan apresiasi terhadap karya sastra, tetapi juga mengasah keterampilan siswa dalam menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

Sebagian besar siswa merasa kesulitan dalam menuangkan ide, memilih diksi yang tepat, serta memahami struktur dan makna puisi (Paramitha, 2023). Rendahnya minat ini juga dipengaruhi oleh keterbatasan pengalaman siswa dalam membaca berbagai jenis puisi, kurangnya contoh karya yang menarik dan metode pembelajaran cenderung monoton (Nurussaadah et al., 2024). Kondisi ini menjadi perhatian serius karena dapat menghambat perkembangan kemampuan menulis siswa untuk mengekspresikan imajinasi dan perasaan melalui karya sastra. Dengan demikian, dibutuhkan strategi pembelajaran yang menyenangkan, dan kontekstual, seperti penggunaan media interaktif dan relevan dengan lingkungan sekitar (Fajri et al., 2021). Dengan pendekatan seperti ini, diharapkan antusiasme siswa saat menulis puisi dapat meningkat.

Kondisi yang paling penting dalam menulis karya sastra puisi adalah menekankan pada diksi yang tepat (Nopianty & Indihadi, 2021). Diksi yang dipilih dengan cermat menentukan keindahan dan makna puisi, sehingga pesan atau perasaan yang ingin disampaikan penulis dapat tersampaikan dengan jelas kepada pembaca. Selain itu, diksi yang tepat memungkinkan siswa mengekspresikan imajinasi, emosi, dan ide secara lebih hidup dan mendalam (Restiani, 2023). Oleh karena itu, pembelajaran menulis puisi perlu memberi perhatian khusus pada latihan pemilihan kata, eksplorasi sinonim, penggunaan bahasa kiasan, majas, atau ungkapan yang kreatif, serta pengaturan kata agar terdengar harmonis dan berkesan (Syafitri & Hendratno, 2021). Dengan menguasai penggunaan diksi yang baik, siswa tidak hanya mampu membuat puisi semata, tetapi juga meningkatkan kemampuan mereka dalam mengolah bahasa secara efektif dan ekspresif.

Keterampilan menulis puisi akan lebih mudah berkembang jika siswa mendapatkan berbagai stimulus yang baik (Syawaluddin, 2022). Menurut teori Mayer (dalam Afifah et al., 2022) stimulus ini

dapat berupa bacaan puisi dari beragam penulis, gambar atau ilustrasi, cerita, pengalaman sehari-hari, maupun media kreatif lainnya yang dapat memicu ide dan perasaan mereka. Dengan adanya rangsangan tersebut, siswa lebih mudah merasakan makna, menemukan diksi yang sesuai, dan menyusun kata-kata menjadi ungkapan yang padu dan menarik. Selain itu, menurut teori Vygotsky (dalam Susanto 2024) menyatakan bahwa pembelajaran yang menekankan pentingnya interaksi sosial dapat mendukung perkembangan kognitif siswa. Pendekatan ini membuat menulis puisi menjadi lebih efisien, memotivasi, dan efektif, sehingga dapat menghasilkan karya yang lebih bermakna.

Pemanfaatan media pembelajaran melalui metode ADIK SIMBA (apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana) dapat dijadikan pilihan untuk meningkatkan minat dan keterampilan menulis puisi siswa (Martuti, 2021). Metode ini membantu siswa mengeksplorasi berbagai aspek dari sebuah tema, sehingga mereka dapat mengumpulkan ide, kata-kata, dan informasi yang relevan untuk dijadikan diksi dalam puisi. Selain memudahkan siswa menemukan ide, metode ini juga melatih mereka menyusun kata-kata secara sistematis sehingga puisi yang dihasilkan lebih padu dan bermakna. Penggunaan media berbasis metode tersebut menghadirkan kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif, sehingga siswa terdorong untuk turut aktif (Anjelina & Tarmini, 2022). Dengan pendekatan ini, siswa dapat mengembangkan kreativitas, meningkatkan kemampuan berbahasa, mengekspresikan gagasan, serta membangun rasa percaya diri dalam menghasilkan karya puisi.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang dilaksanakan di SDN Simokerto 1/134 pada tahun ajaran 2024-2025, ditemukan beberapa permasalahan pada proses pembelajaran menulis puisi di kelas IV. Ketertarikan dan keterampilan siswa dalam menulis puisi masih berada pada kategori rendah, ditunjukkan oleh kesulitan siswa dalam menuangkan ide, merangkai diksi, dan menyusun kata-kata menjadi kumpulan dari rangkaian kata atau bait yang rapi dan mudah dipahami. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan masih bersifat konvensional, cenderung hanya mengacu pada buku paket serta kurang melibatkan media pembelajaran di dalamnya. Akibatnya, siswa sering merasa jenuh, tidak termotivasi, dan kesulitan untuk mengembangkan kreativitas menulis puisi. Situasi tersebut menandakan pentingnya inovasi dalam menentukan metode dan media pembelajaran, sehingga kegiatan menulis puisi dapat dibuat lebih menyenangkan.

Berdasarkan kesenjangan yang ditemukan, penelitian ini mengembangkan media petualangan diksi sebagai alternatif sebagai upaya mengembangkan keterampilan menulis puisi siswa kelas IV sekolah dasar. Media ini disusun dalam bentuk lintasan perjalanan yang memuat berbagai misi pembelajaran dengan menerapkan pendekatan *game-based learning*, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan dalam mendukung siswa menggali ide, memperkaya kosakata, serta menyusun puisi secara lebih sistematis. Selain itu, hasil pengembangan ini diharapkan dapat

menjadi kontribusi dalam pengembangan inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan mengacu pada model ADDIE yang meliputi lima tahap yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation* (Branch, 2009). Kegiatan dilaksanakan di SDN Simokerto 1/134 Surabaya dengan melibatkan 24 siswa sebagai subjek penelitian. Pemilihan model ADDIE didasarkan pada keunggulannya yang memuat proses evaluasi dan perbaikan pada setiap tahap, sehingga produk yang dihasilkan dapat selaras dengan kebutuhan proses pembelajaran.

Tahap Analisis (*analysis*) berfokus pada pengkajian kebutuhan pembelajaran yang dilakukan melalui observasi, wawancara terhadap materi keterampilan menulis puisi pada 6 siswa kelas IV di SDN Simokerto 1/134 Surabaya. Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa siswa belum memiliki pemahaman yang memadai terkait keterampilan menulis puisi. Tahap desain meliputi penyusunan materi, perancangan media, serta pengembangan instrumen penelitian. Materi disusun sesuai dengan indikator keterampilan menulis puisi. Media dirancang dalam bentuk permainan petualangan diksi berbasis jalur petualangan. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi angket respon, lembar validitas, serta soal *pretest* dan *posttest*.

Tahap pengembangan dilaksanakan dengan menghasilkan prototipe media petualangan diksi yang mencakup *banner* berupa jalur permainan, kartu aktivitas, serta komponen pendukung lainnya. Selanjutnya, media tersebut melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media guna memastikan kelayakan penggunaannya dalam pembelajaran. Tahap implementasi dilaksanakan dalam skala terbatas pada siswa kelas IV dengan pemberian *pretest* dan *posttest* untuk menilai keefektifan media yang dikembangkan. Data penelitian berasal dari hasil tes serta angket tanggapan guru dan siswa. Tahap evaluasi dilaksanakan melalui penilaian formatif dan sumatif untuk mengukur kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan media. Hasil penilaian ini dimanfaatkan sebagai acuan dalam melakukan penyempurnaan agar media menjadi lebih optimal. Data yang terkumpul dianalisis untuk menilai kelayakan media sebagai pendukung pembelajaran. Metode analisis yang diterapkan meliputi uji validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Validitas ditentukan berdasarkan persentase penilaian dari ahli materi dan media. Kepraktisan ditentukan melalui persentase hasil angket respon guru dan siswa. Adapun keefektifan dianalisis menggunakan perhitungan *N-Gain* untuk mengetahui peningkatan setelah penerapan media.

HASIL

Pengembangan media pembelajaran yang optimal perlu diawali dengan analisis mendalam terhadap kebutuhan serta kendala yang terjadi selama proses pembelajaran di lapangan. Tahap awal

pengembangan media diawali dengan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran serta permasalahan yang dihadapi guru dan siswa kelas IV SDN Simokerto 1/134 Surabaya dalam keterampilan menulis puisi. Hasil observasi dan wawancara membuktikan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam kategori rendah, terutama dalam menggali ide, menentukan diksi yang tepat, serta menyusun bait puisi yang padu. Selain itu, pembelajaran yang berlangsung masih cenderung konvensional dan belum didukung oleh media yang menarik. Guru juga menyampaikan bahwa partisipasi dan motivasi siswa dalam pembelajaran masih rendah akibat metode yang monoton. Oleh sebab itu, dibutuhkan media yang interaktif dan memiliki daya tarik untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi.

Tahap perencanaan merupakan tahap lanjutan setelah analisis kebutuhan yang berfokus pada penyusunan rancangan media petualangan diksi. Pada tahap ini dilakukan perumusan tujuan pembelajaran, penyusunan konsep media, serta perancangan desain produk dan perangkat pendukung yang masih bersifat konseptual. Pada tahap ini juga diperhatikan pemilihan bahan yang aman digunakan oleh siswa sebelum media diwujudkan dalam bentuk permainan jalur petualangan berbasis ADIK SIMBA (apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana). Dengan demikian, rancangan ini diharapkan dapat memfasilitasi siswa dalam menggali, menemukan, dan mengembangkan ide sebagai dasar penulisan puisi.

Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan rancangan menjadi prototipe media petualangan diksi. Media ini dikembangkan dalam bentuk *banner* jalur petualangan yang dilengkapi beberapa pos kegiatan, kartu aktivitas berbasis metode ADIK SIMBA, serta buku panduan sebagai perangkat pendukung. Materi yang digunakan disesuaikan dengan kurikulum Bahasa Indonesia kelas IV, terutama pada keterampilan menulis puisi. Setelah prototipe selesai, dilakukan proses validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menguji kelayakan media dari aspek materi, penampilan, serta kemudahan penggunaan. Selanjutnya hasil validasi materi akan dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{jumlah skor hasil validasi}}{\text{jumlah skor maksimal}}$$

$$P = \frac{34}{40} \times 100\% = 85\%$$

Hasil penilaian ahli materi memperoleh skor 34 dengan persentase 85% dengan masukan agar tema puisi dibuat lebih spesifik untuk mendukung kedalaman penulisan. Validasi media bertujuan untuk menilai tiga aspek yaitu kualitas media, mulai dari kelayakan bahasa dan tampilan visual agar mudah digunakan, komunikatif, dan mendukung pemahaman siswa melalui visual yang tepat. Selanjutnya hasil validasi media akan dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{jumlah skor hasil validasi}}{\text{jumlah skor maksimal}}$$

$$P = \frac{35}{40} \times 100\% = 87,5\%$$

Sedangkan ahli media mendapatkan skor 35 dengan persentase 87,5% dengan saran perbaikan berupa penghalusan sudut kartu agar lebih tumpul serta penambahan kotak penyimpanan atau kemasan media. Berdasarkan hasil kedua aspek tersebut terletak pada kategori sangat valid, sehingga media memenuhi kriteria untuk tahap implementasi. Dengan demikian, masukan dari ahli materi dan ahli media memberikan dampak langsung terhadap peningkatan kepraktisan serta efisiensi penggunaan media di kelas. Perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil revisi tersebut membuat media petualangan diksi menjadi lebih disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Berikut media petualangan diksi setelah dilakukan revisi:

Tabel 1. Media Petualangan Diksi

Prototipe	Deskripsi
	<p><i>Banner</i> ukuran 4x2,5 cm direntangkan di lantai kelas sebagai jalur permainan. Media ini berisi jalur permainan dengan enam pos di sepanjang jalur. Jalur ini menuntun siswa untuk berhenti di setiap pos dan menyelesaikan tantangan.</p> <p>Kartu aktivitas berisi pertanyaan atau tantangan diksi berdasarkan metode ADIK SIMBA (apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, bagaimana).</p> <p>Terdapat 6 keranjang pos untuk menampung kartu aktivitas siswa serta 4 keranjang pos untuk menampung hasil kerja kelompok. Kedua keranjang dilengkapi dengan <i>velcro</i>.</p> <p>Kotak penyimpanan semua elemen media media agar tertata rapi, mudah dibawa, dan praktis digunakan dalam pembelajaran.</p>

Pada tahap implementasi, respon guru dan siswa dijadikan sebagai dasar untuk menguji kepraktisan penggunaan media petualangan diksi. Kepraktisan diukur melalui angket respon guru dan siswa yang keduanya menggunakan skala Guttman (Ya/Tidak). Hasil analisis menandakan bahwa media diklasifikasikan pada kategori sangat praktis dengan total skor 237 dan persentase respon siswa sebesar 98,75%. Respon guru terhadap penggunaan media memperoleh skor maksimal yaitu 100%. Berdasarkan angket respon guru juga menunjukkan bahwa pembelajaran telah sesuai dengan modul

ajar yang digunakan, penguasaan kelas sudah berjalan dengan baik, serta penyampaian materi dilakukan dengan suara yang lantang dan jelas. Hal ini membuktikan bahwa media praktis, memiliki daya tarik, serta efektif dalam mendukung proses belajar di kelas. Dengan demikian, media petualangan diksi dinilai layak sebagai inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa. Berikut rekapitulasi validitas dan kepraktisan media petualangan diksi:

Tabel 2. Hasil Validitas dan Kepraktisan Media Petualangan Diksi

Aspek Penilaian	Sumber Penilaian	Persentase	Kategori
Kelayakan Materi	Ahli Materi	85%	Sangat Valid
Kelayakan Media	Ahli Media	87,5%	Sangat Valid
Kepraktisan Media	Siswa	98,75%	Sangat Praktis
Kepraktisan Media	Guru	100%	Sangat Praktis

Selain itu, dilakukan analisis efektivitas menggunakan *N-Gain* guna melihat peningkatan hasil belajar siswa. Analisis ini bertujuan untuk melihat sejauh mana perbedaan kemampuan siswa pra dan pasca penerapan media petualangan diksi. Berdasarkan hasil perhitungan nilai *pretest* dan *posttest*, diperoleh hasil yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran. Data tersebut selanjutnya dianalisis lebih lanjut untuk menentukan tingkat efektivitas penggunaan media agar lebih akurat. Berikut merupakan hasil perhitungan *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dalam penelitian ini:

Tabel 3. Hasil *N-Gain*

Hasil	<i>N-Gain</i>
Skor	0,71
Persentase	71%

Hasil perhitungan menunjukkan nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,71 atau 71% yang termasuk kategori tinggi, yang mengindikasikan adanya kemajuan pemahaman yang optimal pasca proses pembelajaran. Sebagian besar siswa mengalami peningkatan yang signifikan, bahkan beberapa memperoleh skor mendekati maksimal. Hal ini menandakan bahwa siswa tidak hanya memahami materi penulisan puisi, bahkan juga mampu mengembangkan ide secara kreatif. Namun demikian, masih terdapat variasi capaian pada beberapa siswa, di mana siswa dengan kategori sedang memerlukan pendampingan melalui strategi pembelajaran yang lebih variatif dan contoh yang lebih konkret, sedangkan siswa dengan kategori rendah memerlukan penyesuaian pendekatan pembelajaran agar lebih sesuai dengan kebutuhannya.

PEMBAHASAN

Pada hasil observasi dan wawancara mengindikasikan bahwa aktivitas pembelajaran di kelas belum sepenuhnya mampu meningkatkan pemahaman siswa. Pada pembelajaran menulis puisi, siswa juga terlihat mengalami hambatan dalam memperluas ide dan menuangkan inspirasi secara kreatif. Pada

pembelajaran menulis puisi, siswa juga terlihat mengalami hambatan dalam mengembangkan ide dan menuangkan gagasan secara kreatif (Razanah & Solihati, 2022). Kegiatan pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional dan cenderung monoton, dengan penggunaan metode ceramah yang dominan serta ketergantungan pada buku paket sebagai sumber utama. Kurangnya variasi strategi pembelajaran dan minimnya penggunaan media interaktif menyebabkan partisipasi siswa menjadi terbatas (Putri & Indarini, 2023). Akibatnya, siswa lebih banyak menerima informasi secara pasif tanpa kesempatan yang cukup untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan kreativitas.

Selain itu, keterbatasan media pembelajaran menjadi faktor penghambat utama, terutama mengingat karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung pada tahap operasional konkret oleh Piaget (dalam Budiono & Suryanti, 2026). Pada tahap ini, siswa lebih mudah memahami materi melalui pengalaman langsung, visualisasi, dan aktivitas yang kontekstual. Namun, pembelajaran menulis puisi yang masih didominasi ceramah belum mampu mengakomodasi kebutuhan tersebut serta belum memanfaatkan situasi lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, sehingga siswa kesulitan dalam menemukan ide dan menentukan pilihan kata yang tepat. Berdasarkan permasalahan tersebut, dikembangkan media petualangan diksi sebagai inovasi dalam pembelajaran menulis puisi. Media ini dirancang dengan mengintegrasikan metode ADIK SIMBA serta mengangkat tema yang berhubungan dengan situasi lingkungan sekitar siswa. Pendekatan ini diharapkan dapat membantu siswa dalam menggali ide, mengembangkan kreativitas, serta menyusun puisi sehingga lebih bermakna (Rahmayanti et al., 2023). Maka dari itu, media ini berpotensi menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna selaras dengan karakteristik siswa.

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media petualangan diksi berada pada kategori sangat valid, dengan persentase penilaian dari ahli materi sebesar 85% dan ahli media sebesar 87,5%. Hasil ini mengindikasikan bahwa media hasil pengembangan dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan dari berbagai aspek, seperti kesesuaian isi, penyajian materi, penggunaan bahasa, serta kualitas tampilan visual. Penilaian ahli materi membuktikan bahwa konten yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa sekolah dasar, serta mampu membantu siswa memahami konsep penulisan puisi, khususnya dalam pemilihan diksi dan pengembangan ide. Meskipun demikian, terdapat saran untuk memperjelas instruksi kegiatan dan menentukan tema yang lebih spesifik agar hasil tulisan siswa menjadi lebih terarah. Temuan ini sejalan dengan pendapat Muhartini et al., (2023), yang menegaskan bahwa kejelasan intruksi mampu meningkatkan keterpahaman konsep secara optimal.

Sementara itu, penilaian dari ahli media secara umum menandakan bahwa media yang dikembangkan telah memiliki mutu berdasarkan desain, tampilan, dan kemudahan penggunaan, sehingga mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif. Beberapa perbaikan tetap disarankan guna menyempurnakan kualitas media agar sesuai dalam penggunaannya. Hal ini turut diperkuat oleh hasil penilaian Mulyasari et al., (2025) bahwa setiap komponen media telah disusun secara terstruktur

dan sesuai dengan prinsip pengembangan media pembelajaran. Tingginya tingkat validitas tersebut menunjukkan bahwa media dirancang secara sistematis dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa dan tuntutan kurikulum, sehingga berpotensi memberikan peran positif dalam meningkatkan pembelajaran di sekolah dasar (Sulastri, 2024).

Kepraktisan media dievaluasi melalui angket yang disampaikan kepada siswa dan guru. Hasil penilaian memperlihatkan bahwa respon siswa memperoleh persentase sebesar 98,75% dan termasuk dalam kategori sangat praktis. Siswa menilai bahwa media petualangan diksi mudah dioperasikan, memiliki tampilan yang menarik, serta membantu mereka dalam memahami materi menulis puisi, khususnya dalam menemukan ide dan memilih diksi yang tepat. Selain itu, penggunaan media secara berkelompok mendorong terjadinya interaksi, kerja sama, dan diskusi antar siswa dalam menyelesaikan tugas pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna (Afifah et al., 2022).

Di sisi lain, angket respon guru menunjukkan persentase kepraktisan sebesar 100% dengan kategori sangat praktis. Guru memberikan penilaian positif terhadap isi materi, desain visual, kualitas media, serta kemudahan penggunaannya sebagai sarana pembelajaran. Media juga dinilai efektif dalam mendorong keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru sebagai fasilitator berperan dalam mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran (Putri & Indarini, 2023). Secara keseluruhan, hasil tersebut membuktikan bahwa media petualangan diksi memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi dan layak diterapkan dalam pembelajaran, dengan tetap menempatkan guru sebagai fasilitator agar pelaksanaan pembelajaran berjalan lancar.

Keefektifan media dianalisis menggunakan rumus *N-Gain* yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa setelah penggunaan media petualangan diksi dalam pembelajaran. Rata-rata nilai *pretest* sebesar 61,08 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 88,91 menandakan adanya peningkatan hasil belajar 24 siswa. Hasil perhitungan *N-Gain* memperoleh nilai sebesar 0,71 yang termasuk dalam kategori tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa. Hal ini didukung oleh pendapat Saputri & Rodyana (2026) bahwa media pembelajaran yang dirancang dalam bentuk permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini juga sejalan dengan Shabrina et al., (2025) bahwa media berbasis *game* edukasi juga memberi peluang kepada siswa melalui pengalaman langsung, interaksi, dan tantangan yang mendorong peningkatan motivasi belajar. Peningkatan tersebut dapat dipahami melalui teori konstruktivisme yang menyebutkan bahwa pengetahuan dikonstruksi secara aktif oleh siswa melalui pengalaman belajar yang bermakna, bukan hanya melalui proses penerimaan informasi dari guru (Fadilah & Kanya, 2023). Melalui media petualangan diksi siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui aktivitas bermain, diskusi, dan eksplorasi ide. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif.

Dengan demikian, media petualangan diksi terbukti menjadi inovasi pembelajaran yang efektif guna meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa sekolah dasar, khususnya dalam mendukung siswa menemukan ide, mengembangkan pilihan kata (diksi), serta menyusun puisi secara lebih kreatif dan terarah. Penerapan media ini juga mengajak siswa untuk lebih berpartisipasi dalam proses pembelajaran, sehingga membuat puisi tidak lagi dirasakan sebagai hal yang sulit. Hasil tersebut selaras dengan temuan Budipuspitawati & Suprayitno (2025) yang menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, kreativitas, dan pemahaman siswa melalui pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Meskipun demikian, hasil penelitian ini masih menunjukkan adanya variasi peningkatan antar siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa tidak semua siswa mengalami peningkatan secara optimal (Martuti 2021). Perbedaan ini kemungkinan dipengaruhi oleh kemampuan awal siswa, tingkat pemahaman, serta kesiapan dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, keterbatasan penelitian pada skala kecil juga menjadi faktor yang mempengaruhi hasil penelitian. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan lebih lanjut dengan melibatkan subjek yang lebih luas dan variasi strategi pembelajaran agar efektivitas media dapat lebih merata.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media petualangan diksi menggunakan model ADDIE, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa sekolah dasar. Media ini terbukti mampu meningkatkan kemampuan menulis secara signifikan, mendorong keterlibatan aktif siswa, serta menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan melalui pendekatan *game-based learning*. Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada lingkup uji coba yang terbatas serta durasi implementasi yang relatif singkat.

Oleh karena itu, guru sekolah dasar disarankan memanfaatkan media petualangan diksi sebagai alternatif dalam pembelajaran menulis puisi dengan menerapkan langkah operasional yang sistematis, seperti pembelajaran berbasis kelompok, pemanfaatan kartu aktivitas secara terarah, serta pemberian refleksi untuk memperkuat hasil belajar. Sekolah diharapkan mendukung penggunaan media pembelajaran inovatif berbasis permainan melalui penyediaan fasilitas dan pelatihan yang memadai. Penelitian ini terbatas pada pengembangan media untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa sekolah dasar. Kemudian untuk peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media dengan cakupan materi yang lebih luas, variasi aktivitas yang lebih beragam, serta melibatkan subjek penelitian yang lebih besar atau jenjang yang berbeda agar efektivitas media dapat diuji secara lebih komprehensif.

REFERENSI

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran bahasa indonesia kelas iii sekolah dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Anjelina, N., & Tarmini, W. (2022). Pengaruh model artikulasi berbantuan media benda konkret terhadap keterampilan berbicara siswa kelas rendah. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7327–7333. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2433>
- Branch R. M. (2009). *INSTRUCTIONAL DESIGN: THE ADDIE APPROACH*. New York: Springer. https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6_1
- Budiono, F. A. Z., & Suryanti. (2026). Pengembangan media aqua filter berbasis steam untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa kelas v sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(1), 52–63.
- Budipuspitawati, E., & Suprayitno. (2025). Pengaruh metode permainan petualangan treasure hunt terhadap hasil belajar ipas kelas v sekolah dasar di sdn wonokerto 4. *JPPGSD*, 13(3), 695–709.
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Fajri, G., & Kusumohadi., (2021). Mengembangkan media pembelajaran: analisis kebutuhan pada materi exterior light system developing learning media: needs analysis on exterior light system materials. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)* 4(1), 365–371. <https://doi.org/10.34007/jehss.v4i1.652>
- Fauziyah, F. Z., Sari, L., & Dwigita, P. (2022). Analisis gaya bahasa dan makna diksi puisi “sajak malam” karya heri isnaini dalam montase pemilihan sajak. *Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, Dan Pengajarannya (Protasis)*, 76–85. <https://protasis.amikveteran.ac.id/index.php/protasis>
- Illah, T. G. A., & Choirunnisa, N. L. (2024). Pengembangan media petualangan sidar dalam pembelajaran ipas konsep sistem peredaran darah manusia bagi kelas v sd. *JPGSD*, 12, 1331–1342.
- Magdalena, Ina Ulfi, N. A. S. (2021). Analisis pentingnya keterampilan berbahasa pada siswa kelas iv di sdn gondrong. *Jurnal Universitas Sebelas Maret* 2(3), 243–252. <https://doi.org/10.4324/9781315422138-8>
- Martuti, U. (2023). Mikir learning with go " adik simba" for indonesian language education. *International Conference on Early Childhood Education in Multiperspective*, 2(1).
- Muhartini, Mansyur, A., & Bakar, A. (2023). Pembelajaran kontekstual dan pembelajaran problem based learning. *Lencana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(1), 66–77.
- Mulyasari, R., Irvan, & Doly, M. (2025). Pengembangan bahan ajar bangun ruang sisi datar dengan model addie (sekolah dasar). *GENTA MULIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 16(1), 334–342.
- Nopianty, R., & Indihadi, D. (2021). Penggunaan media gambar untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi peserta didik kelas iv sekolah dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(3), 713–726. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i3.39242>
- Nurussaadah, T., Hamdu, G., Saputra, E. R., & Sujana, A. (2024). Analisis problematika dalam penerapan model pembelajaran menulis puisi di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 14, 98–104. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jpbsi.v14i1.79550>
- Paramitha, P. E. P. (2023). Upaya pengembangan keterampilan menulis puisi siswa kelas v sd dengan memanfaatkan media lingkungan. *Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 3(4), 479–492. <https://doi.org/10.37329/metta.v3i4.3010>
- Putri, T. R., & Indarini, E. (2023). Model contextual teaching and learning berbantuan media konkrit untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar. *Jurnal Education FKIP UNMA*, 9(3), 1220–1227. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5336>
- Rahmayanti, N. R., Rudyanto, H. E., & Kurniawati, F. A. (2023). Penerapan model pembelajaran discovery learning berbantuan media dadu edukatif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif matematika kelas v sekolah dasar. *Junal Ilmiah Pendidikan Dasar* (Vol. 02, 472–480).
- Razanah, M., & Solihati, N. (2022). Pentingnya pembelajaran menulis puisi di sekolah era society 5.0.

- Literasi* : *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 244.
<https://doi.org/10.25157/literasi.v6i2.7681>
- Restiani, M. S. (2023). Analisis kajian sastra ekspresif dan unsur intrinsik pada puisi “ibu” karya kh. musthofa bisri. *Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 2(3), 92–102.
<https://doi.org/10.55606/inovasi.v2i3.2315>
- Ristianita, M., Sari, A. Y., Azahra, N. A., Winarsih, I. O., Alkhoiri, M. F., Mubarak, M. F., & Mayarni, M. (2024). Analisis strategi dan metode pembelajaran bahasa indonesia dengan hasil belajar siswa di sekolah dasar kelas 5. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 11.
<https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.290>
- Saputri, V. W. A., & Rodiyana, R. (2026). Pengembangan media escape box education dalam pencegahan kekerasan seksual pada siswa kelas v sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(1), 1–15.
- Shabrina, S. N., Rasmitadila, & Amril. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis games dadu pancasila terhadap motivasi belajar siswa kelas iv sekolah dasar. *Jurnal Sosial Humaniora*, 3(3), 218–228.
- Sulastris, D. (2024). Pengembangan bahan ajar buku saku digital model addie materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan indonesia. *Jurnal Holistika*, 7(2), 178.
<https://doi.org/10.24853/holistika.7.2.178-185>
- Susanto, A. H. (2024). Optimalisasi pembelajaran anak usia sekolah dasar melalui pemahaman teori perkembangan kognitif jean piaget. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 1–23.
- Syafitri, W., & Hendratno. (2021). Pengembangan media monopoli untuk pembelajaran menulis puisi pada siswa kelas iv sekolah dasar. *Jurnal PGSD*, 9(9), 3335–3344.
- Syawaluddin, A. (2022). MEDIA PEMBELAJARAN. Badan Penerbit UNM.
- Yahya, R. E., Rohmanurmeta, F. M., & Widyaningrum, H. K. (2024). Analisis kemampuan menulis puisi siswa kelas iv sekolah dasar (studi kasus di sdn kutuwetan kabupaten ponorogo). *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5(3).