



## **Pengembangan Media Dokansi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun Kelas IV SD**

**Triskawati<sup>1</sup>, Beta Rapita Silalahi<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

\*Korespondensi : [triskawati20@gmail.com](mailto:triskawati20@gmail.com), [betarapitasilalahi@gmail.com](mailto:betarapitasilalahi@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Menghasilkan Media pembelajaran berupa Dokansi (Ludo Menyelesaikan Misi) pada materi Teks Pantun di Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Kelas IV. (2) Memvalidasi kelayakan media pembelajaran berupa Dokansi (Ludo Menyelesaikan Misi) pada materi Teks Pantun di Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Kelas IV. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implement, and Evaluation*), namun implementasi dan evaluasi dalam penelitian ini hanya pada hasil data penilaian dari Ahli media, Materi dan Guru. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 105326 Desa Bangun Rejo. Instrument pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Subjek dalam penelitian ini adalah dosen dan guru Kelas IV. Jenis data dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Hasil validasi ahli materi mengemukakan bahwa materi yang terdapat pada media Dokansi sangat layak untuk dipelajari dan dijadikan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks pantun. Hasil validasi ahli media dari perwakilan guru, produk yang dikembangkan sudah tidak perlu lagi direvisi dan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran berupa Dokansi (Ludo Menyelesaikan Misi) pada materi Teks Pantun. Dan menurut ahli media, produk yang dikembangkan sudah tidak perlu lagi direvisi dan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran berupa Dokansi (Ludo Menyelesaikan Misi) pada materi Teks Pantun. Kesimpulan penelitian ini adalah media Dokansi yang dikembangkan sudah sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata kunci** : Media Dokansi, Media Pembelajaran, Pembelajaran Bahasa Indonesia.

### **Abstract**

*The objectives of this research were to (1) Produce Learning Media in the form of Dokansi (Ludo Completing Mission) on Pantun Text material in Learning Indonesian Language on Grade IV Elementary School. (2) Validate the feasibility of learning media in the form of Dokansi (Ludo Completing Mission) on The Guide Text material in Learning Indonesian Language on Grade IV Elementary School. This type of research is Research and Development using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implement, and Evaluation), but the implementation and evaluation in this research was only on the results of assessment data from media experts, materials and teachers. This research was conducted at SD Negeri 105326 Bangun Rejo Village. The data collection instrument used was questionnaire. The subjects in this research were Grade IV lecturers and teachers. The types of data in this research were qualitative data and quantitative data. The results of expert validation of the material suggest that the material contained in The Dokansi media is very worthy to be studied and used as a medium of learning Indonesian Language in the material of the guided text. The results of media expert validation from teacher representatives, the developed products no longer need to be revised and are very feasible to be used as a learning medium in the form of Dokansi (Ludo Completing Mission) on Pantun Text material. And according to media experts, the products developed no longer need to be revised and are very suitable for use as a learning medium in the form of Dokansi (Ludo Completing Mission) on Pantun Text material. The conclusion of this research is that the Dokansi medium developed is very feasible to use in the learning process.*

**Keywords:** Dokansi Media, Learning Media, Indonesian Language Learning.

## **1. Pendahuluan**

Pendidikan berperan penting dalam penyampaian informasi keilmuan yang akan menjadikan masyarakat mengetahui, mengerti, memahami, dan memiliki wawasan yang semakin luas. Selain itu dengan adanya wawasan yang kita peroleh dari pendidikan, maka dapat membangkitkan motivasi kita untuk bergerak maju memacu dan bangkit dari keterbelakangan. Pembelajaran yang berkualitas mampu mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Sehingga diharapkan pada satuan pendidikan proses pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Pembelajaran merupakan kegiatan pendidikan di sekolah yang berfungsi membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar tumbuh ke arah positif. Maka cara belajar siswa (subyek belajar) di sekolah diarahkan dan tidak dibiarkan berlangsung sembarangan tanpa tujuan. Melalui sistem pembelajaran di sekolah, anak melakukan kegiatan belajar dengan tujuan akan terjadi perubahan positif pada diri anak menuju kedewasaan. Pendidikan dasar mempengaruhi jenjang pendidikan menengah dan tinggi. Karena pendidikan menengah dan tinggi merupakan kelanjutan dan kesinambungan dari pendidikan dasar.

Bahasa memegang peranan penting dalam mengembangkan potensi manusia dalam berbagai bidang kehidupan sebab bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sarana yang tepat untuk mengungkapkan berbagai macam gagasan. Melalui Bahasa, manusia dapat mengekspresikan pikiran dan perasaan kepada orang lain. Muslimin (2011;8) menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki berbagai kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien, menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia, memahami dan menggunakan dengan tepat dan kreatif, meningkatkan kemampuan intelektual dan emosional serta sosial, dan dapat menikmati karya sastra.

Kombartzsky (Wuryanti dan Badrun. 2016; 233) menyatakan, *“Various deep strategies have been designed and evaluated in order to improve students’ learning from texts”* . Yang bermaksud bahwa berbagai strategi dirancang dan dievaluasi untuk meningkatkan belajar siswa dari teks. Oleh karena itu, keterampilan seorang pendidik dalam mengembangkan media

pembelajaran dengan memahami konsep dan aplikasi media dalam pembelajaran harus secara komprehensif.

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk memudahkan penyampaian materi selama kegiatan belajar mengajar di sekolah. Media pembelajaran sangat membantu guru dan merupakan solusi untuk meningkatkan motivasi dan rasa senang serta ketertarikan siswa dalam belajar sehingga tidak lagi muncul kondisi siswa merasa bosan dan jenuh saat belajar. Hal ini sependapat menurut Arif (2017: 26) media adalah perantara atau pengantar pesan pengirim kepada penerima pesan.

Kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran akan memotivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Motivasi memegang peranan penting dalam proses belajar siswa. Menurut Ormrod (dalam Wuryanti dan Badrun, 2016; 233) motivasi dapat meningkatkan prakarsa (*inisiiasi*) dan kegigihan terhadap berbagai aktivitas. Siswa akan cenderung memulai sesuatu tugas yang diinginkan.

Susanto (2016. 13) juga berpendapat bahwa kualitas pengajaran disekolah sangat ditentukan oleh guru sebagai tenaga profesional, dan sebagai salah satu faktor penentu tinggi rendahnya mutu hasil pendidikan. Guru sebagai sumber pesan harus mampu menyampaikan pesan kedalam simbol tersebut sehingga dipahami sebagai pesan (coding) dan mempunyai posisi strategis pada setiap usaha peningkatan mutu pendidikan (Arsyad, 2017, hal. 11).

Namun pada kenyataannya yang terlihat secara umum, mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang dianggap remeh dan membosankan, sehingga mengakibatkan kurang efektifnya dalam mengikuti proses pembelajaran, siswa tidak konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang disampaikan oleh guru cenderung metode ceramah, serta media yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih kurang dan sangat jarang dipergunakan selama proses pembelajaran. Adapun media pembelajaran yang terkadang digunakan untuk muatan Bahasa Indonesia berupa Media Audio dan Video yang dipaparkan dari Laptop guru, sehingga berdampak pada ketidakefektifan dalam penerimaan materi kepada siswa jika guru tidak memiliki strategi atau media pendukung dalam penyampaian materi Bahasa Indonesia yang kompleks.

Ketika seorang guru mulai untuk menggunakan media pembelajaran berupa gambar yang menarik atau permainan mini sebagai pendukung, siswa pasti mulai terlihat antusias dan aktif selama pembelajaran dan suasana kelas berubah menjadi kondusif. Hal ini karena siswa kelas

IV SD masih berusia disekitar 9-10 tahun, berdasarkan tahap perkembangan yang diungkapkan menurut teori kognitif piaget (Bujuri. 2018: 41) maka siswa kelas IV berada dalam tahap operasional konkret, yang mana anak telah mampu berpikir secara logis, fleksibel mengorganisasi dalam aplikasi terhadap benda konkret.

Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya media pembelajaran Bahasa Indonesia yang dapat menarik perhatian siswa, memudahkan siswa dalam memahami materi pantun. Salah satu media yang dapat menarik perhatian belajar dan merangsang ketertarikan dalam materi pantun adalah media Dokansi (Ludo Menyelesaikan Misi). Media Dokansi dirasa peneliti efektif jika diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia karena selain menarik, media Dokansi merupakan jenis permainan yang menyenangkan untuk dilakukan secara bersamaan dengan teman yang lain dan mudah dibuat.

Ludo adalah salah satu permainan papan di India yang ada sejak abad ke-6. Permainan ini dilakukan oleh 4 pemain dan membutuhkan dadu untuk memainkannya. Agar dapat memenangkan permainan ini pemain harus melemparkan dadu untuk bergerak ke kotak agar sampai ke rumah (ASIAPAC BOOKS, 2012:79). Dengan menggunakan permainan dalam pembelajaran, dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat membuat siswa menjadi aktif dalam mengikuti pembelajaran (Sadiman, 2010:78-80).

Permainan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar, dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, mengatasi permasalahan cara belajar, serta efektif untuk mendapatkan perhatian dari siswa. Meskipun begitu, permainan memiliki beberapa kekurangan. Namun, kekurangan tersebut dapat diantisipasi dengan menjelaskan aturan dengan detail dan meningkatkan kontrol guru dalam pembelajaran.

Mengacu pada uraian di atas, maka peneliti berharap dengan mengembangkan suatu media pembelajaran yang menarik yaitu berupa permainan Dokansi (Ludo Menyelesaikan Misi) dapat mengatasi permasalahan di kelas pada pembelajaran muatan Bahasa Indonesia, memudahkan siswa dalam mempelajari materi secara mandiri. Penelitian ini difokuskan untuk mengembangkan Media Dokansi (Ludo Menyelesaikan Misi) pada Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam materi teks Pantun serta mengetahui kelayakan untuk digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan diatas, maka penelitian ini akan difokuskan pada rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berupa Dokansi (Ludo Menyelesaikan Misi) pada materi Teks Pantun?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berupa Dokansi (Ludo Menyelesaikan Misi) pada materi Teks Pantun di Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Kelas IV?

## **2. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/ R&D*). Menurut Sugiyono (2016:5) penemuan, pembuktian, serta pengembangan merupakan sifat dari tujuan penelitian, pengembangan memiliki arti memperdalam, memperluas ilmu pengetahuan yang telah ada. Metode ini digunakan karena mengembangkan bahan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Teks Pantun berdasarkan Kurikulum-13.

Desain Penelitian pengembangan bahan ajar ini menggunakan model pengembangan pembelajaran ADDIE. Model ini sesuai dengan namanya terdiri dari lima fase atau tahap utama, yaitu (*A*)nalysis, (*D*)esain, (*D*)evelopment, (*I*)mplementasion (Rahmat. 2019;35). Model ADDIE adalah salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan dasar sistem pembelajaran yang mudah untuk dilakukan.

Prosedur pengembangan yang harus dilakukan untuk menghasilkan bahan ajar media Dokansi menurut Model ADDIE (Rahmat. 2019;36-37) terdiri dari:

1. Analisis
2. Desain
3. Pengembangan
4. Implementasi

Subjek dari uji coba adalah guru Kelas IV yang berada di SD Negeri 105326 Desa Bangun Rejo dengan materi Teks Pantun. Adapun Waktu penelitian yang akan direncanakan pada Bulan Juli 2021. Sedangkan Objek dalam penelitian ini adalah Media pembelajaran Ludo Menyelesaikan Misi (DOKANSI) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Pantun

a) Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner atau sering disebut angket. Kuesioner atau angket sebagai alat pengumpul data adalah sejumlah pertanyaan tertulis, yang harus dijawab secara tertulis pula oleh responden (Hardari dan Martini, 2006: 120). Melalui penggunaan angket, data yang dibutuhkan dalam penelitian ini akan dikumpulkan.

b) Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif. Teknik analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif.

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data tentang keadaan bahan pembelajaran Bahasa Indonesia. Data ini dikumpulkan melalui validasi ahli materi dan ahli media Instrumen penelitian diberikan kepada ahli validator.

### **3. Hasil dan Pembahasan Penelitian**

#### **3.1 Hasil Penelitian**

Pengembangan Media Pembelajaran Dokansi ini menggunakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan model ADDIE dengan modifikasi. Tahapan yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah 1) *analysis* (analisis), 2) *design* (desain), 3) *development* (pengembangan), 4) *implementation* (implementasi). Proses pengembangan dijabarkan sebagai berikut:

##### 1. Tahap Analisis

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara di kelas IV SD Negeri 105326 Desa Bangun rejo. Pada saat observasi yang dilakukan, peneliti mewawancarai guru kelas khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia mengenai kesulitan dalam pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan wawancara tersebut diketahui bahwa guru biasanya hanya memanfaatkan buku paket dan latihan soal pada setiap pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa cenderung jenuh dan kurang memahami materi.

## 2. Tahap Desain

Tahapan kedua dari penelitian ini adalah tahap desain. Pada tahapan ini, peneliti mengumpulkan informasi mengenai pengembangan media pembelajaran yang dibuat.

### 3. Pembuatan desain media pembelajaran Dokansi disesuaikan untuk anak-anak

agar siswa tertarik menggunakan media tersebut. Berikut ini merupakan kelengkapan permainan Dokansi:

- a. 1 buah papan permainan
- b. 16 pion dan 1 buah dadu
- c. 4 set kartu soal pada setiap *home*
- d. 1 lembar aturan permainan
- e. 1 lembar petunjuk permainan
- f. 1 buah box permainan

## 4. Implementasi

Pada tahapan implementasi dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan kepada para tim ahli media, Ahli materi dan Guru. Selama implementasi, rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi bahan ajar yang telah dikembangkan disampaikan sesuai dengan pembelajaran. Setelah diterapkan dalam bentuk kegiatan pembelajaran kemudian dilakukan validasi awal untuk memberikan umpan balik pada penerapan pengembangan bahan ajar berikutnya.

Setelah produk dikembangkan dengan perencanaan yang telah dibuat, tahap selanjutnya adalah melakukan penilaian (validasi) oleh Ahli media dan Ahli materi. Validasi ini dilakukan untuk memperoleh data kelayakan media Dokansi yang dikembangkan. Validasi oleh ahli materi dan media bertujuan untuk mendapatkan informasi, kritik, dan saran perbaikan agar media Dokansi pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi teks pantun yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas dan layak digunakan sebagai media belajar Bahasa Indonesia di SD.

1. Validasi Ahli Materi

Hasil uji oleh ahli materi produk media Dokansi memiliki tingkat validitas dan kualitas yang “baik”. Berikut ini adalah data hasil validasi materi :

**Tabel 1 Lembar Observasi Ahli Materi**

No	Indikator Penilaian	Kategori Penilaian	
		Ya	Tidak
<b>I. Aspek Isi</b>			
<b>1</b>	<b>Kesesuaian Materi</b>		
	a. Apakah media DOKANSI sudah di desain atas dasar tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia?	√	
	b. Apakah pengembangan media DOKANSI telah melibatkan pembelajaran Bahasa Indonesia?	√	
	c. Apakah materi pada media DOKANSI berorientasi pada pengembangan sikap dan keterampilan siswa?	√	
<b>2.</b>	<b>Keakuratan Materi:</b>		
	a. Penggunaan materi yang sesuai dan tepat tentang Teks Pantun	√	
	b. Mendorong rasa ingin tahu dan bekerjasama siswa untuk memahami materi Teks Pantun	√	
<b>3.</b>	<b>Kreativitas Materi</b>		
	a. Apakah media DOKANSI membuat anak tertarik untuk belajar Bahasa Indonesia khususnya materi Teks Pantun	√	
	b. Apakah media DOKANSI dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak tentang Teks Pantun	√	
<b>II. Aspek Kualitas</b>			
<b>4.</b>	<b>Teknik penyampaian materi</b>		
	a. Apakah teknik penyampaian materi dalam media DOKANSI dengan guru sudah sesuai untuk anak kelas IV	√	
	b. Apakah materi dalam media DOKANSI sudah sesuai dengan karakteristik anak kelas IV	√	
<b>5</b>	<b>Penyajian Materi:</b>		
	a. Apakah penyajian materi sudah mampu membuat Anak kelas IV merasa tertarik.	√	
<b>6</b>	<b>Keruntutan alur materi:</b>		
	a. Apakah materi yang ada pada media DOKANSI sudah disajikan secara berurutan.	√	
	b. Apakah materi pada media DOKANSI sudah baik dalam penyusunan materinya	√	
<b>III. Aspek Bahasa</b>			
<b>7</b>	<b>Kalimat yang terdapat pada media DOKANSI jelas serta dapat dipahami:</b>		
	a. Apakah penggunaan kalimat dalam media DOKANSI sudah jelas dan mudah difahami.	√	
<b>8</b>	<b>Penggunaan istilah pada media DOKANSI sudah tepat:</b>		
	a. Apakah penggunaan istilah dalam media DOKANSI sudah tepat.	√	
<b>9</b>	<b>Tidak terdapat penafsiran ganda:</b>		
	a. Apakah didalam materi media DOKANSI ini terdapat penafsiran/pengertian ganda.	√	

Melalui hasil validasi ahli materi, diketahui bahwa dari 15 butir pertanyaan ahli materi memberikan penilaian kategori “YA” pada 15. Hal ini mengemukakan bahwa ahli materi menyatakan bahwa materi yang terdapat pada media Dokansi sangat layak untuk dipelajari dan dijadikan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks pantun.

## 2. Validasi Ahli Media

Hasil uji oleh ahli media produk media Dokansi memiliki tingkat validitas dan kualitas yang “baik”. Berikut ini adalah data hasil validasi media:

**Tabel 2 Lembar Observasi Ahli Materi**

No	Indikator Penilaian	Kategori Penilaian	
		Ya	Tidak
<b>I. Kualitas Isi dan Tujuan</b>			
1	Ketepatan pemilihan media dengan materi Teks Pantun yang dikembangkan	√	
2	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran tentang Teks Pantun	√	
3	Kelengkapan menu yang ada di dalam media menjelaskan tentang Teks Pantun	√	
4	Keseimbangan komposisi warna yang digunakan dalam media sudah tepat	√	
5	Kemampuan media dalam menarik minat belajar siswa	√	
6	Media tidak mengandung unsur SARA	√	
7	Kesesuaian media dengan kondisi/situasi siswa	√	
<b>II. Kualitas Instruksional</b>			
8	Memberikan kesempatan belajar kepada siswa	√	
9	Memberikan bantuan kepada siswa untuk belajar secara mandiri	√	
10	Kemampuan media memotivasi siswa dalam belajar	√	
11	Fleksibilitas penggunaan media	√	
12	Hubungan media dengan sistem pembelajaran konvensional	√	
13	Kesesuaian kualitas tes beserta penilaiannya di dalam media	√	
14	Kemampuan media dalam memberi dampak positif pada siswa	√	
15	Kemampuan media memberi dampak positif pada guru beserta pembelajaran yang dilakukan	√	
<b>III. Kualitas Teknis</b>			
16	Keterbacaan tulisan yang digunakan dalam media (ukuran, bentuk, dan jenis huruf)	√	
17	Kemudahan siswa dalam penggunaan media komik	√	
18	Kualitas tampilan media yang digunakan sangat baik	√	
19	Ketepatan dalam pemilihan warna	√	
20	Kualitas pengelolaan program yang digunakan	√	

Melalui hasil validasi ahli media, diketahui bahwa dari 20 butir pertanyaan ahli materi memberikan penilaian kategori “YA” pada semua pernyataan. Hal ini mengemukakan bahwa

ahli media menyatakan bahwa desain yang terdapat pada media Dokansi sangat layak untuk dipelajari dan dijadikan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks pantun. Maka dapat disimpulkan bahwa menurut ahli media, produk yang dikembangkan sudah tidak perlu lagi direvisi dan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran berupa Dokansi (Ludo Menyelesaikan Misi) pada materi Teks Pantun di Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 105326 Desa Bangun Rejo.

Berdasarkan hasil data keseluruhan validasi ahli materi dan media pada produk Dokansi, dapat disimpulkan bahwa media Dokansi pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang dikembangkan mengalami perkembangan kualitas yang baik dan sangat layak untuk diuji cobakan. Ahli materi dan media secara keseluruhan menyatakan bahwa aspek penilaian media Dokansi yang dikembangkan memiliki kategori “Sangat Layak” yang harus dimiliki produk yang akan dikembangkan.

### **3.2 Pembahasan**

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran sangat diperlukan karena dapat menambah motivasi siswa, pemahaman siswa. serta mengoptimalkan penyampaian materi dalam pembelajaran. Media yang digunakan hanya berupa buku siswa. Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran sangat diperlukan karena dapat menambah motivasi siswa, pemahaman siswa.

Dari permasalahan tersebut, perlu solusi dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa, peneliti mengembangkan media Dokansi dengan harapan siswa merasa senang dalam mengikuti pembelajaran sehingga mengefektifkan pembelajaran. Salah satu media yang dapat menarik perhatian belajar dan merangsang ketertarikan dalam materi pantun adalah media Dokansi (Ludo Menyelesaikan Misi). Media Dokansi dirasa peneliti efektif jika diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia karena selain menarik, media Dokansi merupakan jenis permainan yang menyenangkan untuk dilakukan secara bersamaan dengan teman yang lain dan mudah dibuat.

Berdasarkan hasil data keseluruhan validasi ahli materi dan media pada produk Dokansi, dapat disimpulkan bahwa media Dokansi pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang dikembangkan mengalami perkembangan kualitas yang baik dan sangat layak untuk diuji cobakan. Ahli materi dan media secara keseluruhan menyatakan bahwa aspek penilaian media Dokansi yang

dikembangkan memiliki kategori “Sangat Layak” yang harus dimiliki produk yang akan dikembangkan.

Peneliti mengembangkan media Dokansi (Ludo Menyelesaikan Misi) untuk muatan Bahasa Indonesia dengan harapan dapat membantu siswa dalam memahami materi yang lebih luas khususnya untuk muatan Bahasa Indonesia sehingga meningkatkan nilai hasil belajar siswa. Selain itu, media Dokansi (Ludo Menyelesaikan Misi) yang dikembangkan ini dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi teks pantun, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, selain untuk media edukasi, media Dokansi (Ludo Menyelesaikan Misi) yang peneliti kembangkan diharapkan dapat menambah nilai karakter dalam diri siswa.

#### **4. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media Dokansi dibuat berdasarkan adaptasi dari model pengembangan ADDIE. Adapun prosedur pengembangan yang dilakukan terdiri dari analisis masalah, mendesain media Dokansi, validasi produk dan revisi produk. Pengembangan media Dokansi pada produk awal dibuat dengan menggunakan bahan yang awet dan tahan lama, sehingga tidak mudah rusak saat digunakan.
2. Dari hasil analisis data pada validasi ahli materi dan media serta tanggapan guru yang dilakukan, media Dokansi pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang dikembangkan dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di SD Negeri 105326 Desa Bangun Rejo dengan materi Teks Pantun. Hal ini dapat dibuktikan dengan penilaian yang diperoleh dari produk awal tanpa adanya revisi.

#### **5. Daftar Pustaka**

- Andesta Bujuri, Dian, (2018). *Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar*, Yogyakarta: Jurnal Tidak Diterbitkan, Vol. XI, No. 1.
- Aprilia, E. N., & Anshor, A. S. (2021). Pengaruh Penggunaan Handphone Berbasis Android Terhadap Aktivitas Belajar Siswa di SD NEGERI 107826 Pematang Sijonam. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 3(2), 107-119.

- Arif Nugroho, R. W. (2017), Pengembangan Blog Sebagai Media Pembelajaran Matematika, Al-Jabar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 8, No. 2, Hal. 197-204.
- Arief S, Sadiman, (dkk). (2010). *Media Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (2017). *Media Pembelajaran*, Rajawali Pers. Jakarta Rajawali Press
- Harahap, S. R. A. K., & Nasution, A. S. (2021). Pengembangan Media Berbasis Power Point Untuk Penyajian Bagian-Bagian Tumbuhan Melalui CTL Di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 3(2), 128-137.
- Jannah, M., & Darwis, U. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Paired Storytelling Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas IV SD Al-Washliyah 43 Firdaus. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(01), 01-16.
- Kusuma, N., Mujib, A., Syahputra, E., & Ariswoyo, S. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 39-45.
- Muslimin. (2011). Perlunya Inovasi dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia: Solusi Mengatasi Problem Klasik Pengajaran Bahasa dan Sastra di Sekolah. *Jurnal Bahasa Sastra dan Budaya*. Vol. 1 No. 1.
- Nawawi, Hadari dan Martini Hadari. (2006). *Instrumen Penelitian Bidang Sosial*, Yogyakarta, Gajah Mada University Press.
- Rahmat Arofah Hari Cahyadi. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*. Surabaya
- Sartyka, B., Mujib, A., & Mawengkang, H. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematik dan Kemandirian Belajar Peserta Didik. *APOTEMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(1), 35-46.

- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Wuryanti, Umi dan Badrun. (2016). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*. Yogyakarta.