

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF
GAME PETUALANGAN BERBASIS *RPG-MAKER XP*
UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS PANTUN
PADA SISWA SMA KELAS XI**

ARTIKEL E-JOURNAL

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh
Anggi Widiyatma
09201244010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

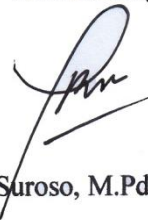
PERSETUJUAN

Artikel *e-journal* yang berjudul *Pengembangan Media Interaktif Game Petualangan Berbasis RPG-Maker XP untuk Pembelajaran Menulis Pantun pada Siswa SMA Kelas XI* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 5 Agustus 2016

Pembimbing I



Dr. Suroso, M.Pd., M.Th.

NIP 19600630 198601 1 001

Yogyakarta, 9 Agustus 2016

Pembimbing II



Esti Swatika Sari, M.Hum.

NIP 19750527 200003 2 001

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF GAME PETUALANGAN BERBASIS RPG-MAKER XP UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS PANTUN PADA SISWA SMA KELAS XI

DEVELOPING INTERACTIVE MEDIA GAME PETUALANGAN BASED RPG-MAKER XP FOR LEARNING TO WRITE PANTUN FOR XI GRADE SENIOR HIGH SCHOOL STUDENTS

Oleh: Anggi Widiyatma, Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta
 Alamat: Kampus FBS-UNY, jalan Colombo no.1, Yogyakarta

Abstrak

Penelitian ini bertujuan (1) mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk *game* yang akan memotivasi siswa untuk menulis pantun kreatif pada siswa SMA kelas XI. (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran dalam bentuk *game* pada pembelajaran menulis pantun untuk siswa SMA kelas XI. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan desain penelitian dengan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini hanya terfokuskan hanya sampai uji validasi. Prosedur pengujian pada penelitian dan pengembangan ini ada beberapa tahap (1) penelitian terhadap produk yang telah ada, (2) studi literatur, (3) perencanaan pengembangan produk, (4) produk tahap awal, (5) pengujian internal desain, (6) revisi produk. Pada uji validasi dilakukan oleh ahli materi (Bapak Dr. Nurhadi, S.Pd., M.Hum.) dan ahli media (Bapak Deni Hardianto, M.Hum.). Uji Validasi dilakukan secara dua tahap yaitu tahap I dan tahap II sesuai dengan kisi-kisi pada lembar angket validasi. Berdasarkan hasil penilaian validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media memiliki nilai rata-rata akhir (1) pada aspek pemrograman dinyatakan “baik” dengan nilai rata-rata 3,62 (kelayakan 72,4%) (2) pada aspek tampilan dinyatakan “baik” dengan nilai rata-rata 3,77 (kelayakan 75,4%) (3) pada aspek kualitas pembelajaran dinyatakan “sangat baik” dengan nilai rata-rata 4,71 (kelayakan 94,2%) dan (4) pada aspek isi dinyatakan “sangat baik” dengan nilai rata-rata 4,61 (kelayakan 92,2%). Berdasarkan hasil nilai rata-rata tersebut, media dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran meskipun masih perlu perbaikan kembali pada tata penulisan jika ingin melanjutkan pada uji lapangan.

Kata Kunci: Pengembangan, media pembelajaran interaktif

Abstract

This research has aim to (1) develop a learning media in form of game which motivates students of XI grade senior high school to write creative pantun. (2) To know the feasibility a learning media in form of game for learning to write pantun for XI grade senior high school. This research uses research design by using research method and development. The focus of the research is to stage validation test. There are some procedures in this research (1) research on the existed product (2) literary review (3) planning development product (4) raw product (5) Testing internal design (6) revised product. Validation test is done by material expert Nurhadi and media expert Deni. Validation test is done in two stages according to the points of questionnaire validation. Based on validation test by material and media expert has total average (1) programming aspect is stated ‘baik’ with average points 3, 62 (feasibility 72, 4%) (2) appearance aspect is stated ‘baik’ with average points 3, 77 (feasibility 75, 4%) (3) In learning quality aspect is stated ‘sangat baik’ with average points 4,71 (feasibility 94, 2%). And (4) in content aspect is stated “sangat baik” with average ponts 4, 71 (feasibility 92, 2%). Based on the result of the assessment, the media is stated feasible to be used as a learning media even though there are some things which is needed to be improved on the writing arrangement if further research is needed.

Keyword: Developing, Interactive learning media

PENDAHULUAN

Indonesia kaya akan budaya dan tradisi. Negara yang memiliki keunikan tersendiri dalam mendewasakan keturunannya melalui mitos, cerita rakyat, pantun, mantra, dan sebagainya. Semua itu merupakan karya sastra yang sudah kita kenal dari para leluhur bangsa ini. Karya sastra memiliki keunikan, memberikan gambaran kehidupan baik dalam isi atau pun pengungkapannya. Hal inilah yang dimaksud bahwa karya sastra memang sebenarnya menyajikan suatu gambaran kehidupan dengan bermacam permasalahan yang ada (Nurgiyantoro, 2010: 2). Atas dasar demikian, maka sastra ada dalam pembelajaran di sekolah yang dapat memberikan manfaat bagi siswa, baik sebagai media pembenahan diri atau pun sebagai suatu pengalaman tersendiri untuk menjadi pribadi yang lebih dewasa.

Berdasarkan peranan sastra yang sangat penting, maka pembelajaran sastra di sekolah seharusnya diarahkan pada kegiatan apresiasi sastra yang memiliki lingkup peranan yang lebih luas. Apresiasi (KBBI, 2008: 82) berarti kesadaran terhadap nilai seni dan budaya; penilaian (penghargaan) terhadap sesuatu. Hal ini yang menjelaskan dalam kegiatan apresiasi, membutuhkan adanya hubungan antara apresiator dengan karya sastra itu sendiri sehingga dapat menilai dan menghargai suatu karya sastra sebagai bentuk kreatifitas.

Pada nyatanya, pembelajaran sastra yang dilakukan selama ini, prosesnya belum sesuai dengan apa yang diharapkan. Pembelajaran sastra dalam mata pelajaran bahasa Indonesia masih belum memiliki porsi waktu yang cukup. Bahkan, pembelajaran sering kali hanya sekedar

memenuhi target-target tertentu, sehingga imbasnya pembelajaran hanya berorientasi pada hasil tanpa memperhatikan prosesnya.

Menurut Suryaman (PBSI, 2011: vii) dalam pengantarnya, bahwa pembelajaran yang berorientasi pada target penguasaan materi tentang sastra terbukti hanya berhasil di dalam mengingat jangka pendek tentang sastra, tetapi gagal dalam mengembangkan kemampuan bersastra. Dengan demikian, pengajaran sastra yang diorientasikan pada kegiatan siswa untuk memahami (membaca, menulis, mendengarkan, dan melisankan) karya sastra.

Kenyataan semacam ini tentu tidak dapat dipungkiri, bahwa pembelajaran yang terjadi selama ini dilakukan sering kali hanya berkutat pada persoalan-persoalan teoritis saja. Imbasnya, siswa hanya melakukan penghafalan semata, tanpa ada pemahaman pada apa yang dipelajarinya. Pemahaman akan didapatkan seseorang melalui tindakan atau praktik langsung (mengalaminya sendiri). Suatu pendalaman materi rasanya pembelajaran bahasa Indonesia hanya akan menjadi sia-sia atau tidak bermanfaat bagi siswa tanpa adanya suatu kerja praktik yang nyata.

Situasi ini akan diperparah dengan pola pembelajaran guru bahasa Indonesia yang pada umumnya hanya mengandalkan buku tanpa diimbangi dengan media atau model lainnya yang lebih variatif. Guru yang terkesan hanya mengajar secara umum atau hal-hal yang dilakukan sama seperti pendahulunya, hanya akan mengakibatkan kejenuhan pada siswa. Hal ini juga berimbas pada pengembangan kreativitas siswa dalam penulisan pantun.

Permasalahan-permasalahan yang ada dalam pembelajaran bahasa Indonesia

tentu tidak seutuhnya kesalahan guru, akan tetapi hal ini juga dapat muncul dari internal (siswa) itu sendiri. Banyak siswa yang kurang termotivasi dalam pembelajaran menulis pantun. Keadaan seperti ini tentunya harus segera diubah agar pembelajaran menjadi lebih baik. Siswa harus dapat melahirkan karya sastra (pantun) sebagai salah satu wujud nyata dalam pembelajaran yang produktif serta kreatif.

Dewasa ini siswa malah lebih cenderung lebih suka bermain *game* daripada belajar. Hal ini sungguh memprihatinkan bagi perkembangan mental siswa dan menurunkan minat belajar siswa. Banyaknya keluhan orang tua yang mengatakan bahwa anaknya sering berbohong, bahkan membolos sekolah demi bermain *game* di warnet ataupun rental *PS (Play Station)*.

Menurut Jasson (2009: 2) *game* adalah suatu sistem atau program di mana satu atau lebih pemain mengambil keputusan melalui kendali pada objek di dalam *game* untuk suatu tujuan tertentu. *Game* selalu menawarkan petualangan-petualangan baru atau tantangan-tantangan baru yang menarik minat pemainnya untuk berimajinasi di dalamnya dan seakan-akan bermain di dalamnya. Hal ini yang membuat siswa seperti kecanduan akan *game-game* tersebut. Namun, akan sangat memprihatinkan dengan banyaknya *game* yang justru tidak mendidik atau bahkan ada beberapa *game* dalam komputer atau *play station* yang terdapat adegan-adegan dewasa. Padahal notabene *game* dirancang untuk hiburan bagi pemainnya untuk melepaskan diri dari kejenuhan sesaat. Hal ini yang memperkuat harus adanya pengawasan dari orang dewasa.

Berdasarkan dari uraian-uraian tersebut, maka penelitian ini memiliki konsentrasi pada aspek apresiasi sastra yang selanjutnya diarahkan pada proses kreatif yakni menulis pantun. Adapun media yang digunakan yakni sebuah *game* dari *software RPG-Maker* yang akan dimainkan siswa dalam bentuk *game* petualangan, kemasan *game* ini yang akan meningkatkan ketertarikan siswa serta meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis pantun.

RPG-Maker ini merupakan *software* komputer untuk membuat *game* petualangan yang akan digunakan sebagai media pembelajaran menulis pantun. Adapun isinya sudah disesuaikan dengan materi menulis pantun itu sendiri. *Game* yang selama ini menjadi momok yang menakutkan bagi para orang tua akan dihadirkan dalam bentuk pembelajaran. Hal ini yang diharapkan akan menarik minat siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran (menulis pantun pada khususnya). Pada akhir petualangan *game*, pemain diharapkan dapat menulis atau membuat pantun yang indah untuk diperdengarkan ataupun mudah untuk dipahami.

METODE PENELITIAN

Prosedur Penelitian

Penelitian ini difokuskan hanya pada kegiatan pengujian pada penelitian dan pengembangan (R&D). Menurut pendapat Sugiyono (2015: 453-455), prosedur pengujian pada penelitian dan pengembangan level 3 ada beberapa tahapan, namun karena penelitian ini hanya sampai pada tahap uji validasi tanpa adanya tahap uji lapangan, maka peneliti sedikit memodifikasinya sebagai berikut.

1. Penelitian terhadap Produk yang telah Ada

Penelitian sebelumnya yang serupa dilakukan oleh Wildan Mishbahuddin (2012) dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *RPG Maker XP* untuk Pembelajaran Membaca Intensif Berdasarkan Pendekatan Proses untuk Siswa SMP Kelas VII.” Pada penelitian ini sama-sama menggunakan *RPG-Maker* sebagai bahan dalam pembuatan produk, hanya peneliti sebelumnya menggunakan produk sebagai media pembelajaran membaca intensif, sedangkan penelitian ini akan digunakan sebagai media pembelajaran menulis pantun. Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh saudara Wildan dinyatakan layak sebagai media pembelajaran di semua aspek.

2. Study Literatur

Dalam tahap ini peneliti melakukan analisis. Pada tahap ini peneliti mampu menentukan materi, dan soal-soal apa saja yang cocok digunakan di dalam media pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti mengacu pada Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Inti (KI) yang ada pada kurikulum, adapun materi yang digunakan adalah keterampilan menulis pantun pada siswa SMA kelas XI.

3. Perencanaan Pengembangan Produk

Pada tahap ini peneliti melakukan perencanaan pengembangan produk dari mempersiapkan *software* atau bahan bakal calon media, gambar pendukung, *back sound*, tema, maupun ide cerita. Peneliti menyusun rancangan apa saja dan mana saja atau bahkan bagaimana seharusnya yang diperlukan dalam pengembangan produk.

4. Produk Tahap Awal

Tahap ini peneliti sudah mampu membuat produk dari hasil rancangan pada tahap sebelumnya yang sudah dikembangkan hingga menjadi produk (media pembelajaran). Namun, pada tahap ini produk masih mentah atau masih perlu pengujian sehingga dapat diketahui kelayakan produk ini sebagai media pembelajaran.

5. Pengujian Internal Desain (Uji Validasi)

Tahap ini peneliti melakukan pengujian terhadap produk (uji validasi) yang dilakukan oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media. Pada tahap ini juga dilakukan uji coba media guna mengetahui kelayakan produk yang diteliti oleh dosen ahli media dan dosen ahli materi. Pada penelitian ini uji validasi dilakukan dua tahap yaitu tahap I dan tahap II.

6. Revisi Produk

Peneliti melakukan revisi produk sesuai dengan saran pada saat uji validasi, baik dari dosen ahli materi atau dosen ahli media. Revisi dilakukan setelah kedua penguji validasi melakukan uji coba produk dan memberikan hasil penilaian dan saran melalui lembar validasi.

Subjek Uji Validasi

Subjek uji validasi dalam penelitian ini adalah dosen ahli materi dan dosen ahli media. Dosen ahli materi pada penelitian ini adalah Bapak Dr. Nurhadi, S.Pd., M.Hum., beliau merupakan dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, UNY. Pada dosen ahli media dilakukan oleh Bapak Deni Hardianto, M.Hum., beliau merupakan dosen Kurikulum dan Teknologi, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNY. Uji validasi akan dilakukan

berdasarkan kisi-kisi validasi terhadap penilaian media yang diteliti.

Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Adapun pemaparan data tersebut sebagai berikut.

1. Data Kualitatif

Hasil dari angket penilaian kualitas sarana berupa data kualitatif. Data kualitatif berupa nilai kategori yaitu SB (sangat Baik), B (baik), CB (Cukup Baik), K (kurang), SK (Sangat Kurang), (Sugiyono, 2011: 93).

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif dari angket penilaian kualitas sarana berupa skor penilaian yaitu: SB=5, B=4, CB=3, K=2, SK=1, (Sugiyono, 2006: 135-136).

Instrumen Penelitian

Menurut Djaali (via Ismawati, 2011: 89), instrument penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini, angket penilaian digunakan untuk mengumpulkan data. Data yang diambil adalah data hasil Lembar Validasi (angket untuk dosen ahli materi dan dosen ahli media). Lembar Validasi digunakan untuk mengetahui kualitas serta kelayakan produk.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini akan menggunakan teknik analisis data melalui dua tahap, yakni:

1. Pengolahan Nilai Kategori menjadi Nilai Skor

Tahap ini, nilai centang (*Checklist*) kategori pada angket akan diubah menjadi

nilai skor sebagai berikut (Sugiyono, 2011: 93-94).

Penilaian kualitas media

Sangat Baik	SB	diberi skor	5
Baik	B	diberi skor	4
Cukup Baik	CB	diberi skor	3
Kurang	K	diberi skor	2
Sangat Kurang	SK	diberi skor	1

2. Analisis Skor (Angka)

Tahap ini, nilai skor yang diperoleh peneliti akan dijumlahkan yang kemudian dilihat nilai rata-ratanya dalam bentuk presentase. Nilai presentasi akan dimasukan ke dalam kategori penilaian sebagai nilai kelayakan media tersebut, seperti berikut.

Tabel 1: Kategori Penilaian Kualitas Media Pembelajaran

Tingkat Penilaian	Kategori
0% - 20%	Sangat Kurang
20,1% - 40%	Kurang
40,1% - 60%	Cukup
60,1% - 80%	Baik
80,1% - 100%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas dapat sistematis dalam bentuk rumus sebagai berikut.

$$\text{Presentase Tingkat Penilaian: } \frac{\Sigma \text{Skor yang diperoleh peneliti}}{\text{skor ideal seluruh item}} \times 100\%$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Produk Media Pembelajaran

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat menarik dan memotivasi siswa, serta mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang diteliti. Media ini memerlukan beberapa tahapan

pengembangan produk untuk dapat menjadi media pembelajaran.

Pengembangan produk ini melalui tahapan desain produk dan desain skenario. Desain produk mencakup pemilihan materi, soal, maupun isi gambar. Sedangkan desain skenario mencakup pembuatan tema permainan, *flowchart view*, membuat latar, serta membuat karakter dan *event*.

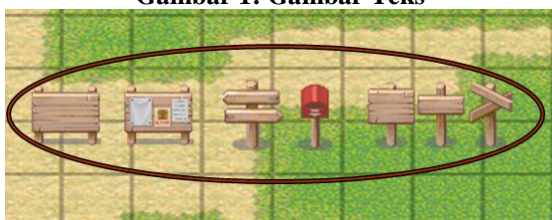
1. Desain Konten

Media pembelajaran ini dikhususkan untuk pembelajaran menulis pantun. Pemilihan materi harus berdasarkan tujuan pembelajaran menulis pantun seperti materi dasar pantun dan cara menulis pantun yang terbagi menjadi dua tahapan utama, yaitu menulis pantun dan menulis pantun yang indah.

Gambar dipilih sesuai dengan tema permainan serta warna kontras dengan warna teks sehingga dapat dibaca. Gambar berasal dari berbagai sumber di internet. Gambar pada produk ini digunakan untuk *background* teks atau gambar pendukung.



Gambar 1: Gambar Teks



Gambar 2: Gambar Pendukung

Berdasarkan konten-konten seperti di atas, maka desain konten dapat ditabelkan, seperti berikut:

2. Desain Skenario

a. Membuat Tema Permainan

Sebuah permainan atau cerita pasti harus ada tema yang menjadi dasar lajur ide cerita suatu permainan sehingga terlihat menarik. Permainan ini bertemakan tentang petualangan mencari beberapa bola kristal yang memiliki kekuatan semua elemen di dunia ini. Konon, jika semua bola kristal terkumpul, maka dapat mengembalikan keseimbangan alam.

Kisah berawal dari adanya sebuah kerajaan beribukota di Melayunesia, dimana warga sangat menghargai pantun sehingga menyebutnya sebagai salah satu harta berharga mereka. Namun, suatu saat kerajaan tersebut dihancurkan oleh alam dikarenakan kerakusan manusia itu sendiri. Kemudian, datanglah seorang Pendeta yang memberi petunjuk tentang legenda seorang anak (sang terpilih) yang dapat mengumpulkan semua bola kristal dengan kekuatan semua elemen di dunia.

Kisah Rendra (sang terpilih seperti legenda yang diceritakan si Pendeta) dalam pencarian kesemua bola kristal dibumbui dengan materi-materi pantun, maupun soal-soal tentang pantun. Tema di atas yang menjadikan kunci awal dari skenario.

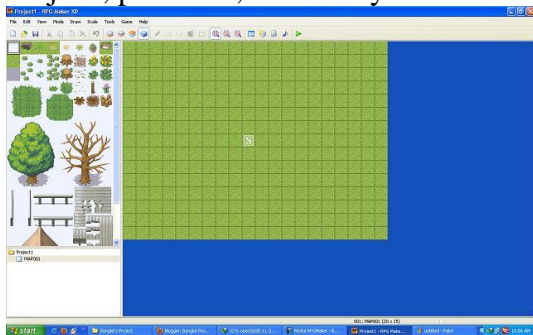
b. Membuat *Flowchart View*

Flowchart view adalah bagan tampilan yang ada di dalam permainan berdasarkan ide ceritanya. *Flowchart* berawal dari awal mula permainan dimulai hingga permainan selesai.

c. Membuat Latar

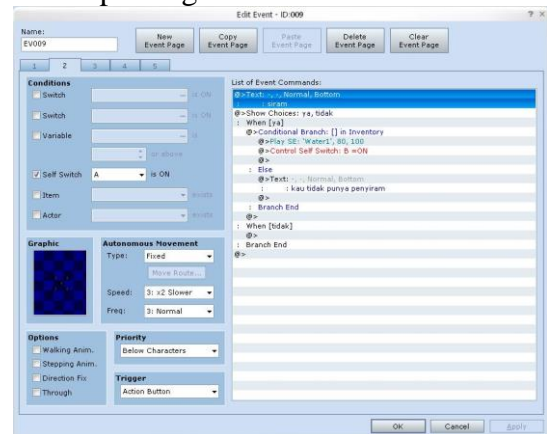
Pembuatan latar dalam program *RPG-Maker XP* berbentuk seperti *puzzle* kecil yang perlu disusun sesuai dengan ide kita. *RPG-Maker XP* memiliki beberapa

tema latar di dalamnya, seperti hutan, rawa, kerajaan, pedesaan, dan lainnya.

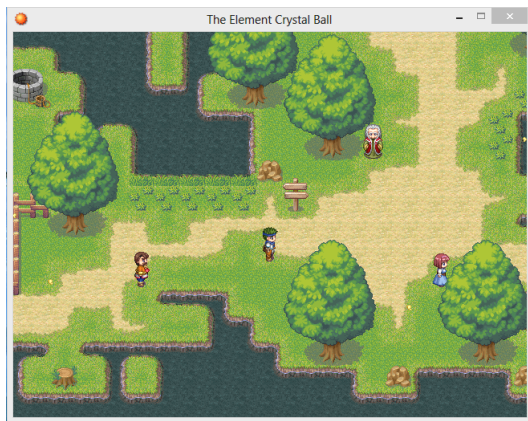


Gambar 3: Sebelum Membuat Latar

RPG-Maker XP berbentuk perintah dalam bahasa pemrograman.



Gambar 6: Tampilan Event yang Terdapat pada Salah Satu Karakter



Gambar 4: Latar Setelah Disusun (Sudah Jadi)

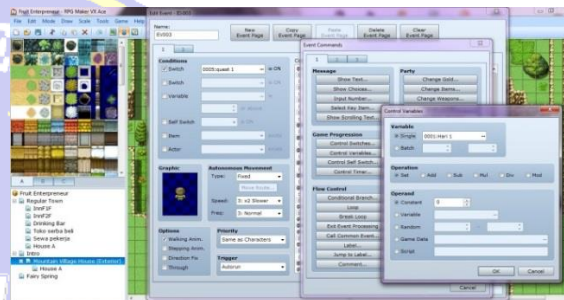
d. Membuat Karakter dan Event

Karakter atau tokoh dalam permainan sangat penting keberadaannya. Namun, dalam membuat atau menentukan karakter harus disesuaikan dengan tema permainan maupun objek media ini yaitu siswa.



Gambar 5: Tampilan Karakter RPG-Maker XP

Event merupakan sebuah perintah (dalam bentuk program) terhadap karakter utama atau karakter lain, namun juga dapat terhadap benda di sekitarnya. Event dalam



Gambar 7: Tampilan Event yang Terdapat pada Salah Satu Karakter

Tabel 2: Tabel Dokumen Desain Skenario

No.	Perencanaan Materi	Bentuk Dokumen		
		Teks	Gambar	Animasi
1	Latar Permainan		✓	
2	Karakter			✓
3	Event			✓

3. Produksi

Tahap produksi ini adalah mengubah naskah menjadi sebuah program berisi teks, suara, gambar, maupun animasi. Dalam hal ini program adalah sebuah produk media pembelajaran menulis pantun berbasis RPG-Maker XP. Sebelum dilakukannya penerapan langsung dalam pembelajaran, program media pembelajaran menulis pantun berbasis RPG-Maker XP dicek dan uji validasi.

Proses produksi media ini perlu adanya penyesuaian antara desain produk dengan desain skenario agar tercipta suatu permainan yang menarik dan sesuai atau layak sebagai media pembelajaran menulis pantun. Setelah kedua desain disesuaikan dan menjadi program media pembelajaran menulis pantun berbasis *RPG-Maker XP*, maka perlu dilakukannya uji kelayakan atau validasi oleh ahli.

Deskripsi Data Validasi

Penelitian ini hanya sampai pada tahap validasi. Tahap validasi dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Pengambilan data pada tahap ini menggunakan table kisi-kisi uji validasi sebagai acuan penilaian kedua ahli.

1. Validasi Ahli Media

Ahli media dalam penelitian ini adalah Bapak Deni Hardianto, M.Pd. yang merupakan ahli dalam bidang media pendidikan dan multimedia pembelajaran di jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan. Uji validasi dilakukan dua tahap, yaitu tahap ke-1 dan tahap ke-2.

Setelah melihat dan mencoba media pembelajaran menulis pantun berbasis *RPG-Maker XP* pada tahap ke-1, ahli media memberikan saran sebagai berikut.

“Petunjuk cara bermain jangan di background depan karena akan membosankan ketika yang sudah bisa bermain masih harus menunggu. Background awal diganti tujuan pembelajaran. Tugas diperjelas kembali. Petunjuk dalam game diperjelas. Running langsung begitu kaset dimasukkan.”

Pada uji validasi ahli media tahap ke-2, ahli media tidak memberikan saran

secara tertulis. Ahli media hanya berkata melalui lisan, “untuk pembuatan media berikutnya kelak buatlah media pembelajaran yang mudah dibuat oleh guru siapa saja.”

Adapun hasil uji validasi oleh ahli media, baik tahap ke-1 dan tahap ke-2 adalah sebagai berikut.

Tabel 3: Tabel Hasil Penilaian Uji Validasi Ahli Media (Aspek Tampilan)

No	Aspek yang Dinilai	Skor Tahap Ke-	
		1	2
1	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> untuk teks	3	4
2	Ketepatan penyusunan latar tempat permainan	2	3
3	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>	3	4
4	Ketepatan pemilihan musik	4	4
5	Ketepatan pemilihan efek suara	4	4
6	Kemenarikan animasi	4	4
7	Kejelasan animasi	4	4
8	Ketepatan pemilihan warna teks	4	4
9	Ketepatan pemilihan jenis huruf	4	4
10	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	4	4
11	Kejelasan gambar	4	4
12	Ketepatan ukuran gambar	3	3
13	Tampilan layar	3	3
Total		46	49
Rata-rata		3,54	3,77

Sumber: Data Primer

Keterangan:

-Skor tahap ke-1: Skor sebelum revisi

-Skor tahap ke-2: Skor setelah revisi

Tabel 4: Tabel Hasil Penilaian Uji Validasi Ahli Media (Aspek Pemrograman)

No.	Aspek yang dinilai	Skor Tahap Ke-	
		1	2
1	Tingkat interaktifitas siswa dengan media	2	3
2	Kejelasan petunjuk penggunaan	2	3
3	Kejelasan alur permainan	2	3
4	Kemenarikan alur permainan	3	4
5	Tingkat kesulitan permainan	3	4
6	Kemudahan penggunaan tombol (<i>keyboard</i>)	3	4
7	Pemberian umpan balik terhadap respon siswa	3	4
8	Efisiensi teks	3	4
Total		21	29
Rata-Rata		2,62	3,62

Sumber: Data Primer

Keterangan:

-Skor tahap ke-1: Skor sebelum revisi

-Skor tahap ke-2: Skor setelah revisi

2. Validasi Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian ini adalah Bapak Dr. Nurhadi, S.Pd., M.Hum. yang merupakan ahli bidang bahasa dan

sastra Indonesia. Uji validasi oleh ahli materi dilakukan dua tahap, yaitu tahap ke-1 dan tahap ke-2.

Tahap ke-1, ahli materi memberikan penilaian melalui melihat dan mencoba media pembelajaran menulis pantun berbasis *RPG-Maker XP* dan kisi-kisi penilaian uji validasi ahli materi. Pada tahap ke-1, ahli materi memberikan saran sebagai berikut.

“Sebelum digunakan di lapangan, tolong dibaca dan dicek ulang agar hal-hal kesalahan kecil bisa dihindari.”

Ahli materi pada tahap ke-1 memberikan kesimpulan bahwa media pembelajaran menulis pantun berbasis *RPG-Maker XP*, *“layak sebagai media pembelajaran dengan syarat revisi sesuai dengan saran di atas.”*

Pada tahap ke-2, ahli materi memberikan saran kembali setelah mencoba dan melihat media pembelajaran menulis pantun setelah melalui perbaikan berdasarkan uji validasi ke-1. Adapun saran tersebut adalah sebagai berikut.

“Cek lagi tata tulis dan tata kalimatnya sehingga hal-hal yang tidak perlu bisa dihindari.”

Ahli materi pada tahap ke-2 memberikan kesimpulan bahwa media pembelajaran menulis pantun berbasis *RPG-Maker XP*, *“layak sebagai media pembelajaran dengan syarat revisi sesuai dengan saran di atas.”*

Adapun hasil uji validasi oleh ahli materi, baik tahap ke-1 dan tahap ke-2 adalah sebagai berikut.

Tabel 5: Tabel Hasil Penilaian Uji Validasi Ahli Materi (Aspek Pembelajaran)

No.	Aspek yang dinilai	Skor Tahap Ke-	
		1	2
1	Kejelasan rumusan kompetensi inti dan kompetensi dasar	5	5
2	Kesesuaian kompetensi inti dan kompetensi dasar	5	5
3	Ketepatan pemilihan materi yang dimediakan	4	4
4	Ketepatan pemilihan bahasa dalam memberikan materi	5	5
5	Ketepatan soal latihan	4	4
6	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal	5	5
7	Kesesuaian soal dengan materi	4	5
Total		32	33
Rata-Rata		4,57	4,71

Sumber: Data Primer

Keterangan:

- Skor tahap ke-1: Skor sebelum revisi
- Skor tahap ke-2: Skor setelah revisi

Tabel 6: Tabel Hasil Penilaian Uji Validasi Ahli Materi (Aspek Isi)

No.	Aspek yang dinilai	Skor Tahap Ke-	
		1	2
1	Kebenaran isi/konsep	5	5
2	Kedalaman materi	4	5
3	Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi dasar	4	5
4	Kejelasan materi/konsep	4	4
5	Alur pembelajaran dalam permainan	4	5
6	Keterbacaan isi	5	5
7	Langkah-langkah pembelajaran	5	5
8	Tingkat kesulitan soal	4	4
9	Keterbacaan soal	4	5
10	Kesesuaian soal dengan materi	4	4
11	Kesesuaian soal dengan kompetensi	4	4
12	Kemenarikan materi	5	4
13	Motivasi	5	5
Total		57	60
Rata-Rata		4,38	4,61

Sumber: Data Primer

Keterangan:

- Skor tahap ke-1: Skor sebelum revisi
- Skor tahap ke-2: Skor setelah revisi

Analisis Data Validasi

Penilaian uji validasi ini memiliki rentan nilai dari kategori “sangat kurang” hingga “sangat baik”. Penilaian kategori ini ditentukan oleh ahli media dan ahli materi berdasarkan acuan kisi-kisi uji validasi setelah mencoba dan melihat media pembelajaran yang diteliti.

1. Validasi Ahli Media

Penelitian ini melakukan uji validasi dua tahap oleh ahli media. Setelah melihat dan mencoba media pembelajaran menulis pantun berbasis *RPG-Maker XP*,

ahli media (Bapak Deni Hardianto, M.Pd.) memberikan penilaian uji validasi **tahap ke-1** pada **aspek tampilan** dengan **nilai rata-rata 3,54** dan dikategorikan **“baik”**. Sedangkan pada **aspek pemrograman** memiliki **nilai rata-rata 2,62** dan dikategorikan **“cukup baik”**. Adapun **nilai rata-rata pada kedua aspek** pada uji validasi tahap ke-1 adalah **3,08** dan dikategorikan **“cukup baik”**.

Tabel 7: Tabel Hasil Validasi Ahli Media Aspek Tampilan Tahap Ke-1

No.	Aspek yang Dinilai	Skor	Kategori
1	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> untuk teks	3	Cukup Baik
2	Ketepatan penyusunan latar tempat permainan	2	Kurang
3	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>	3	Cukup Baik
4	Ketepatan pemilihan music	4	Baik
5	Ketepatan pemilihan efek suara	4	Baik
6	Kemenarikan animasi	4	Baik
7	Kejelasan animasi	4	Baik
8	Ketepatan pemilihan warna teks	4	Baik
9	Ketepatan pemilihan jenis huruf	4	Baik
10	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	4	Baik
11	Kejelasan gambar	4	Baik
12	Ketepatan ukuran gambar	3	Cukup Baik
13	Tampilan layar	3	Cukup Baik
Rata-rata Keseluruhan		3,54	Cukup Baik

Tabel 8: Tabel Hasil Validasi Ahli Media Aspek Pemrograman Tahap Ke-1

No.	Aspek yang Dinilai	Skor	Kategori
1	Tingkat interaktifitas siswa dengan media	2	Kurang
2	Kejelasan petunjuk penggunaan	2	Kurang
3	Kejelasan alur permainan	2	Kurang
4	Kemenarikan alur permainan	3	Cukup Baik
5	Tingkat kesulitan permainan	3	Cukup Baik
6	Kemudahan penggunaan tombol (<i>keyboard</i>)	3	Cukup Baik
7	Pemberian umpan balik terhadap respon siswa	3	Cukup Baik
8	Efisiensi teks	3	Cukup Baik
Rata-rata Keseluruhan		2,62	Cukup Baik

Peneliti melakukan revisi pada media pembelajaran menulis pantun berbasis *RPG-Maker XP* dan dilakukan uji validasi ahli media kembali (tahap ke-2). Pada uji validasi ahli media **tahap ke-2**, ahli media memberikan penilaian pada **aspek tampilan** dengan **nilai rata-rata 3,77** dan dikategorikan **“baik”**. Sedangkan penilaian pada **aspek pemrograman** memiliki **nilai rata-rata 3,62** dan dikategorikan **“baik”**. **Nilai rata-rata kedua aspek** pada tahap ke-2 adalah **3,69** atau dikategorikan **“baik”**.

Tabel 9: Tabel Hasil Validasi Ahli Media Aspek Tampilan Tahap Ke-2

No.	Aspek yang Dinilai	Skor	Kategori
1	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> untuk teks	4	Baik
2	Ketepatan penyusunan latar tempat permainan	3	Cukup Baik
3	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>	4	Baik
4	Ketepatan pemilihan music	4	Baik
5	Ketepatan pemilihan efek suara	4	Baik
6	Kemenarikan animasi	4	Baik
7	Kejelasan animasi	4	Baik
8	Ketepatan pemilihan warna teks	4	Baik
9	Ketepatan pemilihan jenis huruf	4	Baik
10	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	4	Baik
11	Kejelasan gambar	4	Baik
12	Ketepatan ukuran gambar	3	Cukup Baik
13	Tampilan layar	3	Cukup Baik
Rata-rata Keseluruhan		3,77	Baik

Tabel 10: Tabel Hasil Validasi Ahli Media Aspek Pemrograman Tahap Ke-2

No.	Aspek yang Dinilai	Skor	Kategori
1	Tingkat interaktifitas siswa dengan media	3	Cukup Baik
2	Kejelasan petunjuk penggunaan	3	Cukup Baik
3	Kejelasan alur permainan	3	Cukup Baik
4	Kemenarikan alur permainan	4	Baik
5	Tingkat kesulitan permainan	4	Baik
6	Kemudahan penggunaan tombol (<i>keyboard</i>)	4	Baik
7	Pemberian umpan balik terhadap respon siswa	4	Baik
8	Efisiensi teks	4	Baik
Rata-rata Keseluruhan		3,62	Baik

Tabel 11: Tabel Kategori Nilai Rata-rata Hasil Uji Validasi Ahli Media

Tahap	No.	Aspek	Nilai Rata-rata	Kategori
Ke-1	1	Tampilan	3,54	Baik
	2	Pemrograman	2,62	Cukup Baik
	Rata-rata Jumlah		3,08	Cukup Baik
Ke-2	1	Tampilan	3,77	Baik
	2	Pemrograman	3,62	Baik
	Rata-rata Jumlah		3,69	Baik

2. Validasi Ahli Materi

Penelitian ini melakukan uji validasi ahli materi dua tahap, yaitu tahap ke-1 (sebelum revisi) dan tahap ke-2 (setelah revisi). Ahli materi memberikan penilaian terhadap media pembelajaran menulis pantun berbasis *RPG-Maker XP* berdasarkan acuan kisi-kisi uji validasi ahli materi.

Penilaian **tahap ke-1** ahli materi terhadap media pembelajaran menulis pantun berbasis *RPG-Maker XP* berdasarkan **aspek kualitas pembelajaran** memiliki **nilai rata-rata 4,57**. Nilai rata-rata tersebut dikategorikan "**sangat baik**". Sedangkan berdasarkan **aspek isi**, media pembelajaran menulis pantun berbasis *RPG-Maker XP* memiliki nilai rata-rata **4,38** atau dikategorikan "**sangat baik**".

Tabel 12: Tabel Validasi Ahli Materi

Aspek Kualitas Pembelajaran Tahap ke-1

No.	Aspek yang Dinilai	Skor	Kategori
1	Kejelasan rumusan kompetensi inti dan kompetensi dasar	5	Sangat Baik
2	Kesesuaian kompetensi inti dan kompetensi dasar	5	Sangat Baik
3	Ketepatan pemilihan materi yang dimediasi	4	Baik
4	Ketepatan pemilihan bahasa dalam memberikan materi	5	Sangat Baik
5	Ketepatan soal latihan	4	Baik
6	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal	5	Sangat Baik
7	Kesesuaian soal dengan materi	4	Baik
Rata-Rata		4,57	Sangat Baik

Tabel 13: Tabel Validasi Ahli Materi Aspek Isi Tahap Ke-1

No.	Aspek yang Dinilai	Skor	Kategori
1	Kebenaran isi/konsep	5	Sangat Baik
2	Kedalaman materi	4	Baik
3	Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi dasar	4	Baik
4	Kejelasan materi/konsep	4	Baik
5	Alur pembelajaran dalam permainan	4	Baik
6	Keterbacaan isi	5	Sangat Baik
7	Langkah-langkah pembelajaran	5	Sangat Baik
8	Tingkat kesulitan soal	4	Baik
9	Keterbacaan soal	4	Baik
10	Kesesuaian soal dengan materi	4	Baik
11	Kesesuaian soal dengan kompetensi	4	Baik
12	Kemenarikan materi	5	Sangat Baik
13	Motivasi	5	Sangat Baik
Rata-Rata		4,38	Sangat Baik

Uji validasi tahap ke-2 dilakukan setelah peneliti melakukan revisi terhadap media pembelajaran menulis pantun berbasis *RPG-Maker XP*. Pada **validasi tahap ke-2**, ahli materi memberikan penilaian media pembelajaran menulis pantun berbasis *RPG-Maker XP* berdasarkan **aspek kualitas pembelajaran** dengan **nilai rata-rata 4,71** atau berkategori "**sangat baik**". Sedangkan berdasarkan **aspek isi**, ahli materi memberikan **nilai rata-rata 4,61**. Nilai rata-rata tersebut berkategori "**sangat baik**".

Tabel 14: Tabel Validasi Ahli Materi

Aspek Kualitas Pembelajaran Tahap ke-2			
No.	Aspek yang Dinilai	Skor	Kategori
1	Kejelasan rumusan kompetensi inti dan kompetensi dasar	5	Sangat Baik
2	Kesesuaian kompetensi inti dan kompetensi dasar	5	Sangat Baik
3	Ketepatan pemilihan materi yang dimediakan	4	Baik
4	Ketepatan pemilihan bahasa dalam memberikan materi	5	Sangat Baik
5	Ketepatan soal latihan	4	Baik
6	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal	5	Sangat Baik
7	Kesesuaian soal dengan materi	5	Sangat Baik
Rata-Rata		4,71	Sangat Baik

Tabel 15: Tabel Validasi Ahli Materi

Aspek Isi Tahap Ke-2			
No.	Aspek yang Dinilai	Skor	Kategori
1	Kebenaran isi/konsep	5	Sangat Baik
2	Kedalaman materi	5	Sangat Baik
3	Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi dasar	5	Sangat Baik
4	Kejelasan materi/konsep	4	Baik
5	Alur pembelajaran dalam permainan	5	Sangat Baik
6	Keterbacaan isi	5	Sangat Baik
7	Langkah-langkah pembelajaran	5	Sangat Baik
8	Tingkat kesulitan soal	4	Baik
9	Keterbacaan soal	5	Baik
10	Kesesuaian soal dengan materi	4	Baik
11	Kesesuaian soal dengan kompetensi	4	Baik
12	Kemenarikan materi	4	Baik
13	Motivasi	5	Sangat Baik
Rata-Rata		4,61	Sangat Baik

Hasil validasi ahli materi **tahap ke-1** berdasarkan aspek kualitas pembelajaran memiliki nilai rata-rata 4,57 dan aspek isi memiliki nilai rata-rata 4,38. Nilai rata-rata dari **kedua aspek** (aspek kualitas pembelajaran dan isi) memiliki **nilai rata-rata 4,47** atau berkategori “**sangat baik**”.

Tahap ke-2 uji validasi ahli materi pada media pembelajaran menulis pantun

berbasis *RPG-Maker XP* berdasarkan aspek kualitas pembelajaran memiliki nilai rata-rata 4,71. Sedangkan berdasarkan aspek isi memiliki nilai rata-rata 4,61. Nilai rata-rata **kedua aspek** tersebut adalah **4,66**. Nilai rata-rata tersebut berkategori “**sangat baik**”.

Tabel 16: Tabel Kategori Nilai Rata-rata

Hasil Uji Validasi Ahli Materi				
Tahap	No.	Aspek	Nilai Rata-rata	Kategori
Ke-1	1	Kualitas Pembelajaran	4,57	Sangat Baik
	2	Isi	4,38	Sangat Baik
	Rata-rata Jumlah		4,47	Sangat Baik
Ke-2	1	Kualitas Pembelajaran	4,71	Sangat Baik
	2	Isi	4,61	Sangat Baik
	Rata-rata Jumlah		4,66	Sangat Baik

Analisis Kelayakan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran menulis pantun berbasis *RPG-Maker XP*. Uji validasi dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang diteliti layak untuk dijadikan media pembelajaran atau tidaknya. Media pembelajaran dapat dinyatakan layak jika memiliki aspek nilai berkategori “**baik**” atau “**sangat baik**” (nilai rata-rata di atas 3,40).

1. Kelayakan Aspek Pemrograman

Aspek pemrograman merupakan salah satu pusat perhatian utama ahli media untuk menentukan apakah media pembelajaran tersebut dapat mudah digunakan atau tidaknya, serta proses dari media tersebut saat sedang berjalan (*running*). Oleh karena itu, perlu dilakukan uji kelayakan pada aspek pemrograman oleh ahli media. Penilaian akhir ahli media pada aspek pemrograman memiliki nilai rata-rata **3,62** (tingkat kelayakan **72,4%**). Tingkat kelayakan tersebut berkategori

“baik” sehingga dapat dinyatakan “layak” sebagai media pembelajaran berdasarkan aspek pemrograman.

2. Kelayakan Aspek Tampilan

Aspek tampilan merupakan aspek yang berfokus pada tampilan media, seperti warna gambar, warna teks, pemilihan gambar, dan lainnya. Aspek tampilan dinyatakan layak atau tidaknya oleh ahli media. Penelitian ini memiliki penilaian akhir ahli media, aspek pemrograman dengan rata-rata **3,77** (tingkat kelayakan **75,4%**) atau berkategori “baik”. Berdasarkan kategori tersebut, maka aspek tampilan dapat dinyatakan “layak” sebagai media pembelajaran menulis pantun berbasis RPG-Maker XP.

3. Kelayakan Aspek Kualitas Pembelajaran

Aspek kualitas pembelajaran dinilai kelayakannya oleh ahli materi berdasarkan pemilihan materi, kesesuaian tujuan pembelajaran, kurikulum, dan lainnya. Media pembelajaran dapat dinyatakan layak jika memiliki kategori “baik” atau “sangat baik”. Penilaian akhir ahli materi, aspek kualitas pembelajaran memiliki nilai **4,71** (tingkat kelayakan **94,2%**). Berkategori “sangat baik” dan dinyatakan “layak” sebagai media pembelajaran menulis pantun berbasis RPG-Maker XP.

4. Kelayakan Aspek Isi

Aspek isi merupakan salah satu aspek yang menjadi fokus utama ahli materi untuk menentukan kelayakan suatu media pembelajaran. Aspek isi berfokus pada keterbacaan isi, ketepatan soal, kebenaran isi, dan lain sebagainya. Pada akhir penilaian, ahli materi berdasarkan aspek isi memiliki nilai rata-rata **4,61** (tingkat kelayakan **92,2%**) atau berkategori “sangat baik”. Maka, media pembelajaran

menulis pantun berbasis RPG-Maker XP dapat dinyatakan “layak”.

Revisi Produk

1. Revisi Ahli Media

Berdasarkan saran yang diberikan ahli media pada uji validasi ke-1, maka media pembelajaran dilakukan revisi atau perbaikan. Perbaikan atau revisi dilakukan sesuai dengan saran ahli media yang tercantum atau tertulis pada lembar uji validasi. Adapun saran yang diberikan ahli media adalah sebagai berikut.

“Petunjuk cara bermain jangan di background depan karena akan membosankan ketika yang sudah bisa bermain masih harus menunggu. Background awal diganti tujuan pembelajaran. Tugas diperjelas kembali. Petunjuk dalam game diperjelas. Running langsung begitu kaset dimasukkan.”

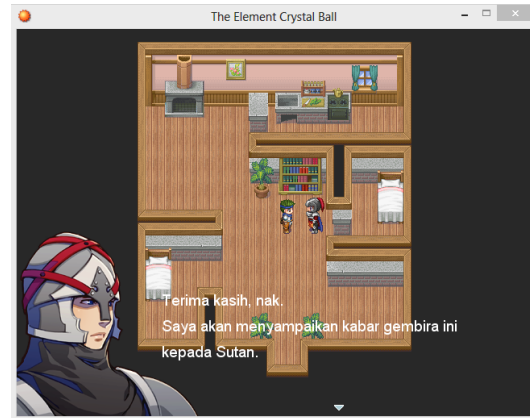


Gambar 8: Sebelum Revisi

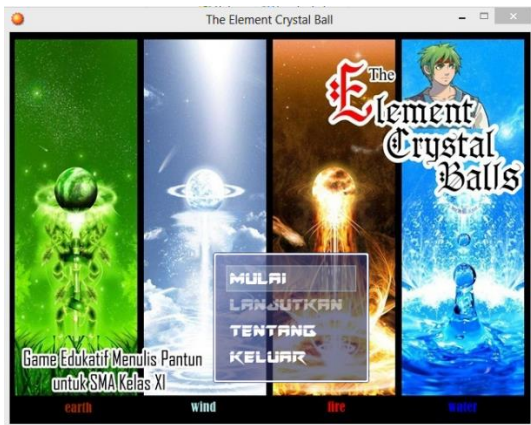


Gambar 9: Setelah Revisi

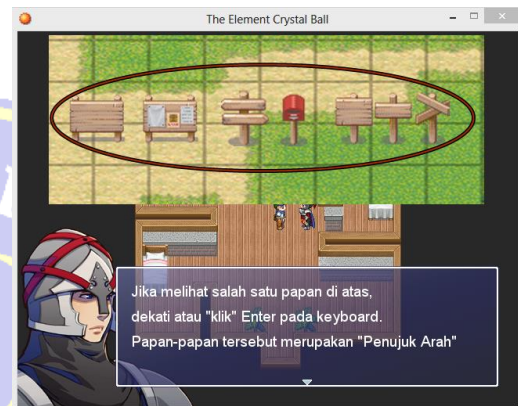
Gambar 8 menjelaskan kondisi media sebelum revisi. Pada masuk media langsung layar berjalan “ucapan selamat datang dan cara bermain”, kemudian atas saran Bapak Deni Hardianto, M.Hum.(ahli media), maka media direvisi untuk layar berjalan cukup dengan “selamat datang dan tujuan pembelajaran” (gambar 9).



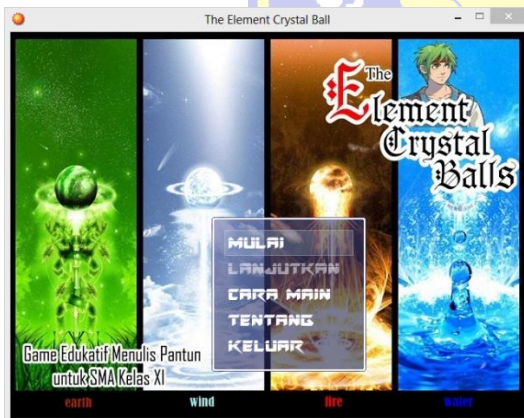
Gambar 12: Sebelum Revisi



Gambar 10: Sebelum Revisi



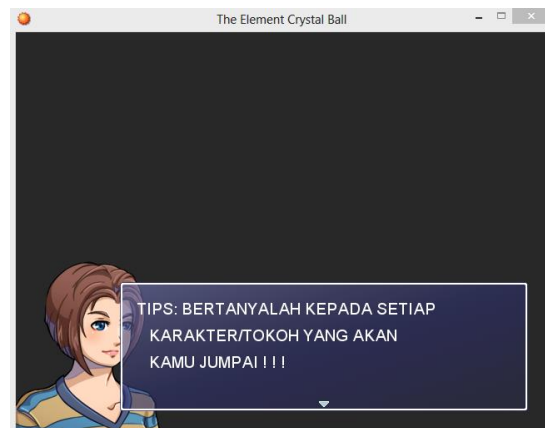
Gambar 13: Setelah Revisi



Gambar 11: Setelah Revisi

Gambar 10 merupakan tampilan menu utama sebelum revisi. Berdasarkan saran ahli media pada uji validasi ke-1, maka peneliti memindahkan atau menambah daftar menu “cara bermain” pada menu utama (gambar 11).

Gambar 12 merupakan tampilan awal setelah menekan menu “mulai”. Berdasarkan saran ahli media maka peneliti menambahkan keterangan fungsi-fungsi *icon* pada permainan, terutama petunjuk arah dan papan pemberitahuan (gambar 13).



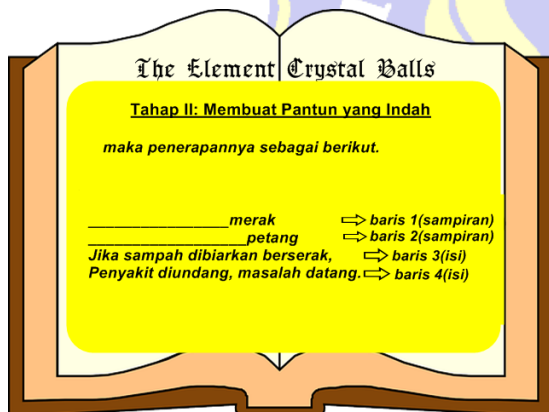
Gambar 14: Setelah Revisi

Gambar 14 merupakan gambar tampilan setelah revisi, sebelumnya belum ada tampilan penegasan tugas atau peringatan tegas. Namun, atas saran ahli media maka peneliti menambahkannya pada karakter bantuan media.

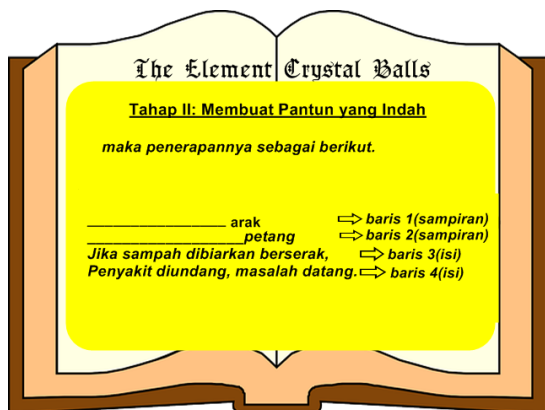
2. Revisi Ahli Materi

Revisi ahli materi dilakukan peneliti setelah mendapat saran serta penilaian pada uji validasi tahap ke-1. Revisi atau perbaikan dilakukan berdasarkan saran yang tertulis pada lembar uji validasi. Ahli materi memberikan saran tahap ke-1 sebagai berikut.

“Sebelum digunakan di lapangan, tolong dibaca dan dicek ulang agar hal-hal kesalahan kecil bisa dihindari.”

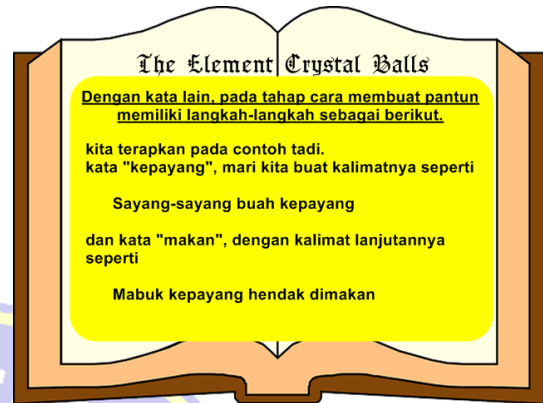


Gambar 15: Sebelum Revisi

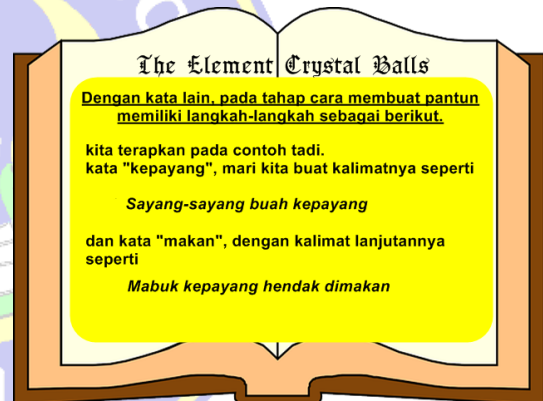


Gambar 16: Setelah Revisi

Gambar 15 merupakan tampilan media sebelum direvisi terjadi kekeliruan pada penulisan kata “merak”. Kemudian pada gambar 16, penulisan yang sebelumnya menggunakan kata “merak” diubah menjadi kata “arak”.

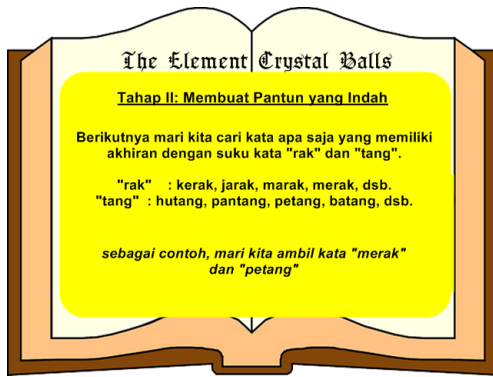


Gambar 17: Sebelum Revisi



Gambar 18: Setelah Revisi

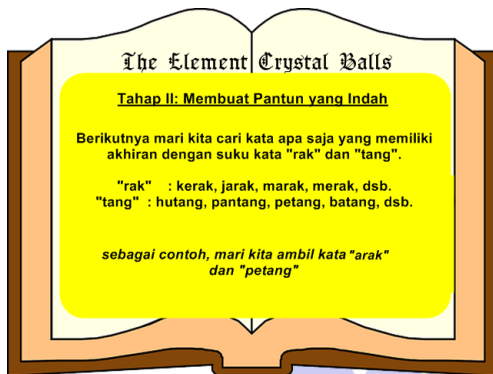
Gambar 17 merupakan tampilan sebelum revisi, terdapat kekeliruan pada tata penulisan (posisi font) pada bait “mabuk kepayang hendak dimakan”. Pada gambar 18 peneliti sudah merevisi tampilan bait “mabuk kepayang hendak dimakan” menjadi posisi font miring.



Gambar 19: Sebelum Revisi



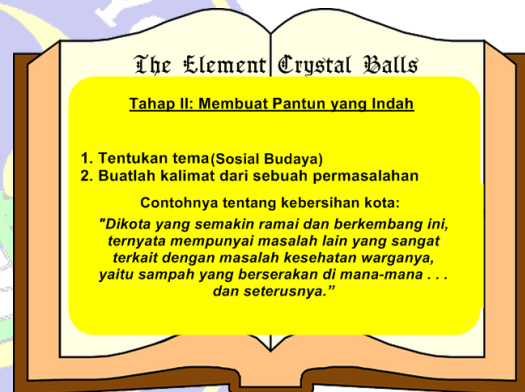
Gambar 22: Setelah Revisi



Gambar 20: Setelah Revisi

Gambar 19 terdapat kekeliruan pada penulisan kata “merak”, padahal pada materi yang tersedia menggunakan kata “arak” atau nantinya menjadi kata “diarak”. Pada gambar 20 peneliti sudah merevisi dengan mengubah kata “merak” menjadi kata “arak”.

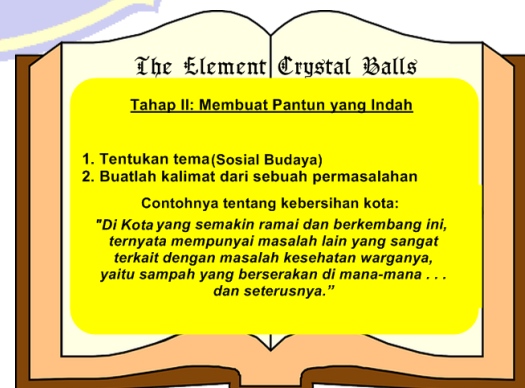
Gambar 21 merupakan tampilan media sebelum direvisi terjadi kekeliruan pada penulisan kata “merak”. Kemudian pada gambar 22, penulisan yang sebelumnya menggunakan kata “merak” diubah menjadi kata “arak”.



Gambar 23: Sebelum Revisi



Gambar 21: Sebelum Revisi



Gambar 24: Setelah Revisi

Gambar 23 terdapat kekeliruan tata penulisan pada kata “dikota”. Kemudian peneliti melakukan revisi (gambar 24)

untuk mengubah kata “dikota” menjadi “di kota”.

Kajian Produk Akhir

Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran menulis pantun berbasis *RPG-Maker XP* untuk siswa SMA kelas XI. Media ini berbentuk *game* petualangan yang bertemakan pantun di dalamnya, bahkan berisi materi dan soal-soal pantun yang harus dijawab jika ingin menyelesaikan *game* ini. *Game* atau media ini dapat dimainkan di mana saja, baik di rumah ataupun di sekolah asalkan tersedia komputer atau laptop.

Media pembelajaran ini memiliki ukuran file 27,0 MB, sehingga tergolong ukuran kecil untuk sebuah *game*. Hal ini yang membuat media ini dapat dengan mudah dimainkan pada komputer atau laptop apa saja. Produk ini juga dapat dijalankan melalui *Windows XP*, *Windows Vista*, *Windows 7*, dan *Windows 8*.

Tujuan dari media ini adalah untuk menciptakan motivasi atau ketertarikan siswa untuk belajar menulis pantun melalui *game* petualangan. Siswa diajak terjun langsung memainkan peran dalam *game* (media) melalui komputer sambil belajar bagaimana cara menulis pantun yang tepat dan indah untuk didengarkan.

Media pembelajaran menulis pantun berbasis *RPG-Maker XP* untuk siswa SMA kelas XI dinyatakan layak oleh ahli media (Bapak Deni Hardianto, M.Pd.) dan ahli media (Bapak Dr. Nurhadi, S.Pd., M.Hum.). Meskipun untuk ahli materi masih menyarankan untuk direvisi kembali sesuai dengan saran pada lembar penilaian validasi tahap ke-2. Adapun saran ahli materi pada tahap ke-2 adalah sebagai berikut.

“Cek lagi tata tulis dan tata kalimatnya sehingga hal-hal yang tidak perlu bisa dihindari.”

Hasil uji kelayakan akhir media pembelajaran menulis pantun berbasis *RPG-Maker XP* adalah berdasarkan aspek pemrograman dinyatakan “baik” dengan nilai rata-rata 3,62 (kelayakan 72,4%), aspek tampilan dinyatakan “baik” dengan nilai rata-rata 3,77 (kelayakan 75,4%), aspek kualitas pembelajaran dinyatakan “sangat baik” dengan nilai rata-rata 4,71 (kelayakan 94,2%), dan aspek isi dinyatakan “sangat baik” dengan nilai rata-rata 4,61 (kelayakan 92,2%).

Berdasarkan uji validasi dari ahli media dan ahli materi, media pembelajaran ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dan kekurangannya sebagai berikut.

Kelebihan media yang diteliti:

1. Media memiliki ukuran file 27,0 MB yang merupakan ukuran kecil untuk sebuah media *game* petualang.
2. Media dapat dijalankan pada *windows xp*, *windows vista*, *windows 7*, bahkan *windows 8*, sehingga mudah untuk memainkannya di laptop atau komputer mana saja.
3. Media berbentuk *game* petualangan sehingga siswa dapat tertarik baik melalui tingkat kesulitan *game* ataupun jalan cerita *game*.
4. Media dapat dimainkan di mana saja selama ada laptop atau komputer.
5. Diharapkan mampu meningkatkan siswa dalam

- menulis pantun yang kreatif, tepat, dan indah untuk didengar.
6. Membantu guru dalam pembelajaran menulis pantun.

Kekurangan media yang diteliti:

1. Grafik gambar terlalu kecil sehingga agak buram.
2. Media ini belum dapat dijalankan pada *android*, sehingga masih memerlukan laptop atau komputer. Beda dengan beberapa game lain yang sudah dapat dimainkan di *HP android*.
3. Media ini masih perlu revisi kembali jika penelitian ingin dilanjutkan pada tahap uji lapangan.

Upaya yang dilakukan untuk menutup atau meminimalkan kekurangan pada media ini adalah perlu penyesuaian warna teks dan *background* teks agar lebih jelas dibaca. Meskipun media ini dapat *fullscreen* dengan menggunakan tombol *Alt+Enter*, namun gambar akan terlihat pecah sehingga saat siswa memainkan sendiri lebih baik tetap pada ukuran sepertiga layar sehingga grafik tidak pecah.

Jika peneliti lain ingin melanjutkan media ini pada tahap uji lapangan maka perlu dilakukan perbaikan kembali pada beberapa tata tulis yang terdapat dalam media sesuai dengan saran ahli materi. Penelitian ini hanya pada uji kelayakan media pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan Tentang Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan produk ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran menulis pantun dengan menggunakan *game* petualangan berbasis *RPG-Maker XP* yang memotivasi dan menarik minat siswa dalam pembelajaran menulis pantun.
2. Produk dinyatakan layak sebagai media pembelajaran menulis pantun berbasis *RPG-Maker XP* oleh ahli media dan ahli materi. Hal ini seperti dalam bab pembahasan, yaitu berdasarkan aspek pemrograman dinyatakan “baik” dengan nilai rata-rata 3,62 (kelayakan 72,4%), aspek tampilan dinyatakan “baik” dengan nilai rata-rata 3,77 (kelayakan 75,4%), aspek kualitas pembelajaran dinyatakan “sangat baik” dengan nilai rata-rata 4,71 (kelayakan 94,2%), dan aspek isi dinyatakan “sangat baik” dengan nilai rata-rata 4,61 (kelayakan 92,2%).
3. Produk masih perlu direvisi pada beberapa tata tulis jika penelitian ingin dilanjutkan pada tahap uji lapangan.

Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini dilakukan hanya pada tahap uji validasi atau kelayakan (ahli media dan ahli materi), sehingga peneliti tidak mengetahui respon langsung dari siswa (uji lapangan). Adapun uji validasi dilakukan dua tahap yaitu tahap ke-1 dan ke-2.

Keterbatasan lainnya adalah peneliti melakukan pengembangan media ini sendiri tanpa adanya bantuan seseorang di

bidangnya dalam pembuatannya. Peneliti melakukan beberapa kali percobaan dan belajar secara ortodidak melalui internet ataupun buku panduan. Hal ini sehingga membuat media ini tidak sesempurna *game-game* yang dibuat oleh master-master pembuat *game* atau ahli bidang teknologi.

Saran

Berdasarkan simpulan dan keterbasan penelitian dan pengembangan di atas, dapat diberikan saran sebagai berikut.

1. Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai alternatif guru dalam pembelajaran menulis pantun.
2. Pada penelitian yang serupa lainnya jika ingin melanjutkan penelitian ini sampai pada tahap uji lapangan perlu dilakukan perbaikan kembali pada tata tulis dalam media.
3. Peneliti yang melakukan penelitian serupa sebaiknya meminta bantuan seseorang dibidangnya agar pembuatan media menghemat waktu.
4. Perlu lebih banyak lagi media-media pembelajaran agar siswa lebih tertarik dalam pembelajaran.

Jasson. 2009. *Role Playing Game (RPG) Maker*. Yogyakarta: C.V. Andi Offset.

Kelas M PBSI'09. 2011. *Strategi Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Yogyakarta: Lintang Rasi Aksara Books.

Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Teori Pengkajian Puisi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

_____. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Ismawati, Esti. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra*. Surakarta: Yuma Pustaka.