

PENGEMBANGAN PAPAN PERMAINAN PUISI UNTUK MENUNJANG PEMBELAJARAN MENULIS PUISI KELAS IV

POETRY BOARD GAME DEVELOPMENT TO SUPPORT WRITING POETRY LEARNING IN FOURTH GRADE

Oleh: Silvana Marsha Fauza, fakultas ilmu pendidikan, universitas negeri yogyakarta,
silvana.marsha@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran Papan Permainan Puisi yang layak digunakan untuk menunjang pembelajaran menulis puisi di kelas IV. Desain penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikembangkan oleh Borg dan Gall yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian meliputi (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) pengembangan produk awal, (3) uji coba lapangan awal, (4) revisi produk utama, (5) uji coba lapangan utama, (6) revisi produk operasional, (7) uji coba lapangan operasional, dan (8) revisi produk akhir. Tiga tahap desain uji coba mengacu pada teori milik Sadiman. Teknik pengumpulan data menggunakan (1) wawancara, (2) observasi, (3) studi pustaka, dan (4) angket. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis data kualitatif model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan media Papan Permainan Puisi (1) sangat layak digunakan berdasarkan validasi ahli materi, (2) sangat layak digunakan berdasarkan validasi ahli media, (3) sangat layak digunakan berdasarkan tanggapan siswa, (4) sangat layak digunakan berdasarkan tanggapan guru.

Kata kunci: *media pembelajaran, papan permainan, pembelajaran menulis puisi*

Abstract

This research aims to produce Poetry Board Game learning media appropriates to support writing poetry learning in fourth grade. Research design used Borg and Gall's research and development model consists of eight steps aligned with research need, i.e (1) research and data collecting, (2) preliminary product development, (3) preliminary field test, (4) main product revision, (5) main field test, (6) operational product revision, (7) operational field test, and (8) final product revision. Three steps of field test design referred to Sadiman's theory. Collecting data techniques used (1) interview, (2) observation, (3) literature study, and (4) questionnaire. Data analysis techniwues used descriptive statistic analysis and Miles and Huberman's model qualitative data analysis. Research result showed that Poetry Board Game (1) very appropriate according to subject expert validation, (2) very appropriate according to media expert validation, (3) very appropriate according to students responses, (4) very appropriate according to teacher's response.

Keywords: learning media, board game, writing poetry learning

PENDAHULUAN.

Menulis puisi merupakan subjek pembelajaran dalam pelajaran sastra Bahasa Indonesia yang pertama kali dipelajari di kelas IV di SD. Pembelajaran menulis puisi bertujuan mengenal dan dapat menikmati karya sastra itu sendiri, selain itu, dalam pengajaran sastra siswa dapat mengungkapkan ide, gagasan, atau pendapat yang menjadi ekspresi siswa. Pembelajaran yang baik memerlukan media sebagai perantara pesan pembelajaran yang efektif dan sarana untuk menyamakan persepsi siswa, begitu pula pada pembelajaran menulis puisi. Namun pada pembelajaran di kelas, seringkali ditemukan kesulitan

pada pembelajaran menulis puisi. Pada penelitian oleh Rubiah tahun 2016 di Malang, klasifikasi kesulitan dalam pembelajaran menulis puisi terbagi menjadi tujuh, yaitu pembebasan tema, pembatasan tema, kesulitan merangkai, kesulitan membahasakan ide baru, kesulitan menentukan judul, kesulitan menyesuaikan tema, dan kesulitan menentukan diksi. Faktor internal penyebab problematika menulis puisi oleh siswa adalah motivasi siswa yang kurang dalam menulis puisi serta wawasan siswa yang kurang terhadap manfaat menulis puisi. Siswa tidak mengetahui manfaat dari menulis puisi dalam kehidupan nyata.

Permasalahan lain dari perspektif guru diuraikan pada penelitian yang dilakukan oleh Sutrisno tahun 2012. Ia menemukan bahwa penyebab rendahnya kualitas pembelajaran menulis puisi dikarenakan guru kurang memahami substansi materi tentang puisi, guru tidak menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran secara sempurna, dan guru tidak melaksanakan pembelajaran menulis puisi secara terorganisasi.

Permasalahan yang diuraikan di atas disesuaikan dengan pembelajaran menulis puisi kelas IV SD Negeri Kalipenten. Menurut Wali Kelas IV, dari jumlah keseluruhan siswa sebanyak 27 siswa hanya 6 orang ($\pm 20\%$) siswa yang benar-benar dapat menulis puisi dengan baik. Siswa yang mampu menulis puisi dengan baik terlihat pada sikap selama pembelajaran menulis puisi dan hasil menulis puisi. Siswa yang mampu menulis puisi dengan baik mampu mengembangkan tema dengan baik, tidak kesulitan merangkai puisi, tidak kesulitan membahasakan ide, tidak kesulitan menentukan judul, tidak kesulitan menyesuaikan isi puisi dengan tema, dan tidak kesulitan menentukan diksi. Permasalahan tersebut dapat diatasi guru sebagai fasilitator dan model dalam pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik sekaligus mampu mengakomodasi kesenjangan tersebut. Sebaliknya, guru masih kesulitan mengadakan pembelajaran yang efektif dan variatif untuk merangsang kemampuan siswa dalam menulis puisi, karena pembelajaran puisi dianggap sulit untuk dimodifikasi dan divariasikan sehingga selama ini media yang digunakan guru terbatas pada klipings kumpulan puisi. Menurut guru, media pembelajaran puisi lebih sukar dikembangkan dibandingkan dengan media untuk materi pembelajaran yang lain. Oleh karena itu, guru membutuhkan media yang sesuai untuk menunjang efektivitas pembelajaran menulis puisi yang menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, ditawarkan solusi berupa media papan permainan

Papan Permainan Puisi (Papsi) yang dirancang dan dikembangkan untuk menunjang pembelajaran menulis puisi sehingga tercipta pembelajaran yang interaktif, efektif, dan menyenangkan. Media yang dikembangkan berperan sebagai penyampai pesan yang lebih efektif dan mampu menyamakan persepsi di antara siswa, sehingga pemahaman siswa dapat merata dan tidak terjadi kesenjangan kemampuan menulis puisi pada siswa kelas IV. Media pembelajaran yang berbentuk permainan bertujuan untuk membuat pembelajaran menulis puisi yang cenderung tekstual akan lebih inovatif dan menyenangkan, menghindarkan kebosanan siswa, dan meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa kelas IV.

Penelitian mengenai pengembangan Papan Permainan Puisi ini relevan dengan penelitian yang dilakukan Rina Ayu Sih Hidayati pada tahun 2015, yang berjudul "Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Menggunakan Media Gambar Siswa Kelas IV SD Negeri Wonosari IV Kabupaten Gunung Kidul". Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan dalam keterampilan menulis puisi melalui media bergambar dan pemberian apresiasi pada siswa kelas IV SD Negeri Wonosari IV. Penelitian ini relevan karena media Papan Permainan Puisi (Papsi) merupakan media berbasis gambar dan memberikan apresiasi pada siswa saat pelaksanaan permainan.

Media pembelajaran Papsi dikembangkan untuk menunjang pembelajaran menulis puisi di kelas IV. Puisi adalah suatu bentuk pengekspresian kebahasaan yang mengungkapkan sesuatu secara lebih dan mengungkapkannya lewat berbagai bentuk kebahasaan yang lebih intensif daripada ungkapan kebahasaan yang biasanya (Huck dalam Nurgiyantoro, 2005: 313). Maka puisi anak adalah bentuk ekspresi kebahasaan dengan bentuk kebahasaan yang lebih intensif dan indah, dari sudut pandang anak-anak. Ciri utama puisi

adalah: (1) diksi, yakni pilihan kata dalam menulis puisi, (2) rima, yakni persamaan bunyi pada tiap baris puisi, dan (3) bait, yakni kumpulan baris dalam puisi. Siswa dinyatakan dapat menulis puisi dengan baik jika puisi yang ditulis mengandung ciri-ciri pokok tersebut di atas.

Media pembelajaran adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Ibrahim dalam Suharjono, 2006: 108), dalam hal ini pengirim pesan adalah guru, atau materi pembelajaran dengan guru sebagai fasilitator pembelajaran, dan penerima pesan yakni siswa sebagai subjek pembelajaran. Menurut Sanaky (2013: 6), dalam mengembangkan media pembelajaran hendaknya mempertimbangkan hal-hal: 1) tujuan pengajaran, 2) bahan pelajaran, 3) metode mengajar, 4) tersedia alat yang dibutuhkan, 5) pribadi pengajar, 6) kondisi siswa, minat dan kemampuan pembelajar, dan 7) situasi pengajaran yang sedang berlangsung.

Media pembelajaran yang akan dikembangkan untuk menunjang pembelajaran menulis puisi di kelas IV mempertimbangkan karakteristik siswa kelas IV, ditinjau dari aspek psikomotorik dan kognitif (Suwardi, 2017: 13-48).

Berdasarkan kajian mengenai pemilihan media pembelajaran dan karakteristik siswa kelas IV di atas, maka diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat menunjang pembelajaran menulis puisi di kelas IV. Media pembelajaran berbasis permainan bersifat kompetitif, yaitu sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV yang mencoba membuktikan bahwa mereka telah dewasa. Selain itu juga sesuai dengan karakteristik kognitif siswa kelas IV yang tersebut di atas dan pendapat Buhler dalam Sobur (2003: 132). Maka papan permainan dipilih sebagai media pembelajaran berbasis permainan yang dikembangkan dalam penelitian ini.

Treher (2011: 3) menjelaskan permainan papan sebagai berikut.

Board games are an important tool to provide hand-on and head-on skill and knowledge development for people of all ages on all subjects. The board itself provides a visual metaphor to help connect information. Game elements, discussions, and problem solving with fellow team members about the content are vehicle for learning. Good questions, problems to solve, and situations to consider allow players to think through and apply what they learn.

Treher berpendapat bahwa permainan papan adalah permainan yang melibatkan kemampuan gerak tangan dan pikiran yang dapat membangun pengetahuan bagi manusia dalam segala rentang usia. Papan permainan menyajikan metafor visual untuk menghubungkan informasi. Elemen-elemen permainan, diskusi, dan pemecahan masalah bersama rekan kelompok merupakan kendaraan menuju pembelajaran. Pertanyaan-pertanyaan, masalah-masalah yang menuntut dipecahkan, situasi-situasi yang harus dipertimbangkan membuat para pemain memikirkan dan menerapkan pengetahuannya.

Permainan papan melibatkan kemampuan berpikir, membangkitkan pengetahuan, dan kemampuan berdiskusi dan berinteraksi secara sosial dengan sesama pemain, oleh karenanya permainan papan dapat dijadikan sarana belajar yang baik. Pada penelitian ini, Permainan Papan Puisi yang dikembangkan juga menyertakan 4 pion untuk mewakili 4 pemain, yang akan menjawab pertanyaan dari setiap petak yang ada di atas papan, yang terbagi ke dalam empat kompleks (kompleks A-kompleks D). Para pemain menjawab pertanyaan berdasar urutan yang didapatnya dari melempar dadu. Pertanyaan yang ada akan menstimulasi kemampuan menulis puisi.

Menurut Budiningsih (2003: 119-128), prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut.

1) Prinsip Kesiapan dan Motivasi

Prinsip ini mengatakan bahwa jika dalam kegiatan pembelajaran siswa memiliki kesiapan dan motivasi yang tinggi, maka hasil belajar akan lebih baik. Dengan kata lain, agar terjadi kegiatan belajar dalam diri siswa dan mencapai hasil belajar yang optimal, hendaknya siswa telah memiliki kesiapan belajar, seperti kesiapan mental yang berupa kemampuan awal atau prasyarat belajar, motivasi, serta kesiapan fisik.

Media pembelajaran papan permainan ini mempunyai konsep bermain sambil belajar, dimana permainan pada papan permainan dapat memberi motivasi kepada siswa untuk mempelajari materi puisi yang terdapat dalam permainan. Selain menggunakan prinsip motivasi, prinsip kesiapan juga termasuk ke dalam pengembangan media papan permainan. Siswa dituntut menguasai materi pelajaran yang ada pada permainan agar dapat menjawab pertanyaan yang ada di media papan permainan tersebut.

2) Prinsip Penggunaan Alat Pemusat Perhatian

Prinsip ini mengatakan bahwa jika dalam proses belajar perhatian siswa terpusat pada pesan yang dipelajari, maka proses dan hasil belajar akan semakin baik. Semakin baik perhatian siswa, proses dan hasil belajar akan semakin baik pula. Dalam media papan permainan ini, prinsip pemusat perhatian diterapkan dalam beberapa aspek yaitu: a) warna; dalam media ini, warna yang digunakan adalah warna-warna yang cerah dan disukai anak-anak. Warna yang cerah dari media tersebut digunakan sebagai pemusat perhatian siswa. b) Gambar; pada media pembelajaran ini gambar yang digunakan bertema arsitektur khas masing-masing negara. Gambar yang digunakan berupa gambar animasi atau kartun yang dilukis pada papan permainan. Gambar ini digunakan untuk menarik minat siswa.

3) Prinsip Partisipasi Aktif Siswa

Prinsip partisipasi aktif siswa meliputi aktivitas, kegiatan, atau proses mental, emosional maupun fisik. Contoh dari aktivitas mental misalnya

mengidentifikasi, membandingkan, menganalisis, dan sebagainya. Sedangkan yang termasuk aktivitas emosional misalnya semangat, sikap positif terhadap belajar, motivasi, keriang, dan lain-lain. Contoh aktivitas fisik misalnya melakukan gerakan badan dan anggota badan lain, seperti tangan dan kaki, untuk melakukan aktivitas tertentu.

Dalam penelitian pengembangan papan permainan ini, segala aspek partisipasi aktif siswa tersebut di atas dilibatkan. Misalnya dalam sikap senang hati dan bersemangat dalam mengikuti permainan, aktivitas mental dalam mengidentifikasi dan menganalisis informasi yang ada pada kartu, serta gerakan badan seperti menggerakkan pion dan melempar dadu.

4) Prinsip Umpan Balik

Umpan balik adalah informasi yang diberikan kepada siswa mengenai keberhasilan atau kemajuan serta kekurangan dalam belajarnya. Prinsip umpan balik menyatakan bahwa jika dalam proses belajar siswa diberitahukan kemajuan atau kekurangan dalam kegiatan belajarnya, maka hasil belajarnya akan meningkat.

Penggunaan prinsip umpan balik pada penelitian ini terlihat pada pemberian nilai melalui bintang nilai oleh sesama pemain, selain itu guru juga menilai hasil kerja siswa atas materi menulis puisi melalui permainan papan yang dikembangkan, setelah permainan selesai dan para pemain (siswa) mengumpulkan lembar kerjanya pada guru.

5) Prinsip Pengulangan (*Repetition*)

Maksud dari prinsip ini adalah mengulang penyajian informasi atau pesan pembelajaran. Jika dalam pembelajaran informasi disajikan berulang-ulang, maka proses dan hasil belajar akan lebih baik. Tidak adanya perulangan akan mengakibatkan informasi atau pesan pembelajaran tidak bertahan lama dalam ingatan (*retensi*), dan informasi tersebut mudah dilupakan. Prinsip pengulangan dalam penelitian ini dapat diterapkan dengan melakukan permainan papan

Papsi ini secara berulang hingga siswa mahir menulis puisi.

Papsi (Papan Permainan Puisi) merupakan modifikasi dari permainan papan. Berikut rincian modifikasi Papsi.

1) Papan Papsi

Papan Papsi berukuran 50 cm x 50 cm x 6.2 cm, terdiri dari 24 petak yang dirinci menjadi: 1 petak Start/Finish, 3 petak Kartu Kesempatan, 6 petak bebas Kompleks A, 6 petak Kompleks B, 6 petak Kompleks C, 6 petak Kompleks D. Papan Papsi terbuat dari papan tripleks yang dibentuk seperti papan catur, dengan tujuan mempermudah penyimpanan dan keawetan media.

2) Kartu Kompleks A, Kompleks B, Kompleks C, Kompleks D

Kartu Dana Umum dan kartu Kesempatan pada Papsi dimodifikasi menjadi tantangan-tantangan yang berkaitan dengan puisi. Masing-masing kartu kompleks terdiri dari 6 kartu yang berisi materi dan tantangan yang berbeda dan linear berkaitan dengan kemampuan menulis puisi.

3) Kesempatan

Kartu Kesempatan berisi tantangan yang berhubungan dengan puisi yang memberi kesempatan bagi para pemain untuk mendapat reward tambahan.

4) Kartu Juru Kunci

Berisi jawaban dari pertanyaan yang ada pada kartu yang tercantum pertanyaan padanya.

5) Dadu

Dadu Papsi terbuat dari kayu berbentuk kubus yang setiap sisinya berdimensi 1.8 cm, terdiri dari angka 1-6 yang tertulis pada setiap sudutnya. Dadu pada Papsi digunakan untuk menentukan jumlah langkah yang diperoleh oleh pemain untuk menentukan gilirannya menjawab pertanyaan pada setiap kartu.

6) Bidak; digunakan untuk mewakili setiap pemain.

Hasil penelitian yang mendukung dari keberhasilan pengembangan media Papan Permainan Puisi untuk menunjang pembelajaran menulis puisi siswa kelas IV adalah penelitian yang dilakukan Rina Ayu Sih Hidayati pada tahun 2015, yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Menggunakan Media Gambar Siswa Kelas IV SD Negeri Wonosari IV Kabupaten Gunung Kidul”. Penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran menulis puisi dan keterampilan menulis puisi dengan menggunakan media gambar pada siswa kelas IV SD Negeri Wonosari IV. Hasil penelitian menunjukkan terjadinya peningkatan keterampilan menulis puisi melalui media gambar, dan pemberian apresiasi terhadap keberhasilan siswa. Hal ini sesuai dengan aspek yang diterapkan pada media Papan Permainan Puisi.

METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti ini bertujuan untuk menunjang pembelajaran menulis puisi siswa kelas IV.

Tempat Penelitian

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri Kalipenten, Kecamatan Sentolo, Kabupaten Kulon Progo.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Kalipenten, Kecamatan Sentolo, Kabupaten Kulon Progo yang berjumlah 27 orang.

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan Borg dan Gall dengan langkah-langkah: penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba

tahap awal, revisi produk utama, uji coba utama, revisi produk operasional, uji coba operasional, dan penyempurnaan produk akhir. Uji coba yang dilakukan terdiri atas tiga tahap, dengan mengacu pada teori Sadiman (2006).

Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah pengisian angket, wawancara, dan observasi.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data statistik deskriptif dan kualitatif deskriptif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tahap pertama yang dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran Papan Permainan Puisi adalah mengidentifikasi permasalahan yang ada (tahap penelitian dan pengumpulan informasi) melalui pengumpulan informasi di media, selain itu konfirmasi keadaan di lapangan melalui observasi dan wawancara. Maka diperoleh permasalahan: kemampuan siswa dalam menulis puisi perlu ditingkatkan, minat siswa dalam menulis puisi perlu ditingkatkan, dan belum tersedianya media pembelajaran yang mampu menunjang pembelajaran menulis puisi yang interaktif, efektif, dan menyenangkan.

Tahap kedua adalah perencanaan, meliputi perencanaan tujuan penelitian, analisis kemampuan, dan persiapan alat dan bahan. Kemudian dilakukan proses validasi yang terdiri atas validasi materi dan validasi media. Validasi materi dilakukan sebanyak satu kali oleh dosen Bahasa Indonesia jurusan Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan UNY dan validasi media dilakukan sebanyak dua kali oleh dosen Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan UNY. Media Papsi menggunakan bahan papan tripleks dan kayu yang berbahan ringan, sedangkan bahan yang digunakan untuk kartu

adalah kertas Ivory 310 gram. Berikut adalah desain media setelah tahap validasi.



Gambar 1. Desain Papan Permainan Puisi (Papsi)



Gambar 2. Kartu Kompleks A-D



Gambar 3. Kartu Juru Kunci



Gambar 4. Kartu Kesempatan



Gambar 5. Reward Papsi

Berdasarkan hasil uji validasi materi, diketahui kualitas materi dalam media ini masuk ke dalam kategori “Sangat Layak”. Materi yang disajikan pada Papsi berkaitan dengan stimulasi untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi, yang tercantum pada Kurikulum 2013 untuk kelas IV, tema 6 yaitu Cita-Citaku dan sub tema 1 yaitu Aku dan Cita-Citaku, dengan pembahasan hewan dan tumbuhan. Materi pada Papsi dinilai berdasarkan aspek-aspek yaitu kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, dukungan terhadap isi materi, penggunaan media, dan kesesuaian dengan siswa.

Uraian penilaian validator ahli materi yang pertama ditinjau dari aspek kesesuaian media Papsi dengan tujuan pembelajaran mendapatkan nilai Sangat Layak dari validator ahli. Aspek ini bersesuaian dengan teori yang dikemukakan Munadi (2013: 44) yang menyatakan bahwa tujuan pengajaran perlu disesuaikan dengan media. Aspek kedua yang dinilai adalah dukungan terhadap isi materi, yang mendapatkan nilai Sangat Layak, yang berarti Papsi mendukung materi menulis puisi mulai dari pemahaman mendasar tentang puisi hingga membacaknya. Hasil yang didapatkan pada aspek dukungan terhadap isi materi sesuai dengan teori Sudjana dan Rivai (2010:5) yang menjelaskan bahwa media dapat mendukung materi pembelajaran untuk mempermudah pemahaman siswa. Hasil penilaian pada aspek penggunaan media adalah Sangat Layak, mengacu pada pendapat Sudjana dan Rivai (2010:5) bahwa dalam pemilihan media yang baik adalah memperhatikan ketersediaan waktu dalam penggunaannya dan yang dapat digunakan dengan mudah oleh guru dan siswa. Penggunaan media berdasarkan langkah yang disusun diperkirakan

waktu penggunaan ± 40 menit, ditunjukkan hasil uji coba lapangan menunjukkan waktu rata-rata yang dihabiskan untuk penggunaan media Papsi ini adalah 5 menit untuk pengkondisian kelas, 30 menit untuk permainan mulai dari petak Start hingga salah satu pemain mencapai Finish (kembali lagi ke petak Start), dan 10 menit untuk kegiatan akhir berupa refleksi.

Penilaian berikutnya adalah penilaian oleh validator ahli media. Penilaian ini mengacu pada aspek visual, teks, ergonomis, dan kualitas bahan. Aspek visual mendapatkan penilaian Sangat Layak karena gambar-gambar pada Papsi sesuai dengan konsep pembelajaran, tata letak, komposisi, dan ukuran gambar yang proporsional, serta gambar dan warna yang menarik. Hasil yang didapatkan pada aspek visual sejalan dengan pendapat Asyhar (2012: 58), dengan menggunakan gambar dapat sangat menarik perhatian, mempengaruhi sikap maupun tingkah laku seseorang. Aspek kedua yang dinilai validator ahli media adalah teks yang mendapatkan penilaian Sangat Layak, karena jenis dan ukuran huruf yang sesuai. Aspek ini bersesuaian dengan teori yang dikemukakan Arsyad (2006: 108) bahwa pada kata-kata harus memakai huruf yang sederhana dengan gaya huruf yang mudah terbaca dan tidak terlalu beragam dalam satu tampilan ataupun serangkaian tampilan visual. Papsi menggunakan jenis huruf standar dan ukuran 12. Ketiga, penilaian aspek ergonomis yang sesuai dengan pendapat Gumelar (2011:3 24) yang menyatakan bahwa di dalam media pembelajaran, kenyamanan di dapat dengan segmentasi usia sesuai target, keamanan dan kenyamanan menggunakan. Aspek ergonomis mendapat penilaian Sangat Layak karena sesuai dengan segmentasi pengguna, kemudahan penggunaan, dan keamanan media. Aspek keempat yang dinilai adalah ketahanan media yang mendapat penilaian Sangat Layak

karena ketepatan bahan media, ketahanan, dan keramahan lingkungan. Hasil yang didapatkan pada aspek kualitas bahan sesuai dengan teori menurut Gumelar (2011: 324-326) bahan haruslah yang ringan namun kuat dan juga ramah lingkungan.

Berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, media pembelajaran Papan Permainan Puisi (Papsi) dinyatakan sangat layak untuk menunjang pembelajaran menulis puisi. Maka selanjutnya dilakukan tahap uji coba yang terdiri dari tiga tahap dengan jumlah responden mengacu pada teori Sadiman. Uji coba tahap pertama yakni uji coba awal melibatkan 4 siswa (pada teori Sadiman disebut evaluasi satu lawan satu) mendapatkan rata-rata penilaian 4,3 dengan kriteria Sangat Layak. Uji coba tahap kedua yakni uji coba utama melibatkan 12 orang siswa (dalam teori Sadiman disebut evaluasi kelompok kecil) mendapatkan rata-rata nilai 4,3 dengan kriteria Sangat Layak. Uji coba tahap ketiga yang melibatkan 27 orang siswa (dalam teori Sadiman disebut evaluasi lapangan) mendapatkan rata-rata nilai 4,4 dengan kriteria Sangat Layak. Berdasarkan penilaian-penilaian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Papan Permainan Puisi (Papsi) sangat layak untuk menunjang pembelajaran menulis puisi.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasam, dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran Papan Permainan Puisi (Papsi) dikembangkan berdasarkan tahap penelitian dan pengembangan Borg dan Gall. Tahap penelitian meliputi delapan tahap, yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian yakni: 1) penelitian dan pengumpulan data (research and information collection), 2) perencanaan (planning), 3) pengembangan produk awal (preliminary product development), 4) uji coba lapangan awal (preliminary field testing), 5) revisi produk utama (main product

revision), 6) uji coba lapangan utama (main field testing), 7) revisi produk operasional (operational product revision), 8) uji coba lapangan operasional (operational field testing), dan 9) penyempurnaan produk akhir (final product revision).

Papan Permainan Puisi (Papsi) ini layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran menulis puisi siswa kelas IV. Kelayakan Media Pembelajaran Papan Permainan Puisi (Papsi) ini diukur dari proses penilaian validasi materi dengan perolehan skor rata-rata akhir 4,4 yakni "Sangat Layak"; validasi media dengan perolehan skor rata-rata akhir 4,8 yakni "Sangat Layak", uji coba lapangan awal pada 4 orang siswa dengan perolehan skor tanggapan rata-rata 4,3 yakni "Sangat Layak"; uji coba lapangan utama pada 12 orang siswa dengan perolehan skor akhir rata-rata 4,3 yakni "Sangat Layak", dan uji coba lapangan operasional terhadap 27 siswa dengan perolehan skor akhir rata-rata 4,4 yakni "Sangat Layak". Media Papsi juga layak digunakan oleh guru dalam menunjang pembelajaran menulis puisi dengan perolehan skor akhir rata-rata 4,4 yakni "Sangat Layak".

Keterbatasan pada penelitian pengembangan media pembelajaran Papan Permainan Puisi (Papsi) yakni uji coba media pembelajaran bersifat skala kecil, sehingga untuk mengetahui efektivitas di lingkungan lebih luas memerlukan uji coba kembali.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, terdapat saran-saran yang dapat diberikan yaitu: 1) guru dapat mengembangkan media pembelajaran Papan Permainan Puisi (Papsi) menjadi lebih inovatif dan mengakomodasi kemampuan menulis puisi secara umum; 2) guru dapat memperluas kapasitas kelompok atas satu papan permainan Papsi. Penelitian ini merujuk pada keterlibatan empat orang siswa dalam satu kelompok. Jumlah tersebut dapat dikurangi atau ditambahkan dengan pertimbangan-pertimbangan

dalam pembelajaran; 3) guru dapat mengembangkan media pembelajaran permainan papan untuk kebutuhan subjek pembelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiningsih, C.A. (2003). *Desain pesan pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.
- Nurgiyantoro, B. (2005). *Sastra anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Putra, N. (2015). *Research & development penelitian dan pengembangan: suatu pengantar*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Hayono, A., et al. (2006). *Media pendidikan, pengertian, pengembangan, dan pemanfaatan*. Jakarta: Pustekom Dikbud & PT Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, A.H. (2013). *Media pembelajaran interaktif-inovatif*. Yogyakarta: Kaukaban Dipantara.
- Sobur, A. (2003). *Psikologi umum*. Bandung: Pustaka Setia.
- Suwardi. (2017). *Manajemen peserta didik*. Yogyakarta: Gava Media
- Tarigan, H.G. (2008). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Treher, N.E. (2011). *Learning with board games*. Amerika: The Learning Key, Inc.
- Widoyoko, E.P. (2010). *Evaluasi program pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zainudin. (TT). *Meningkatkan kemampuan menulis puisi bagi siswa kelas iv sdn 1 dongko dengan metode praktek*. Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 4 No. 9 ISSN 2354-614X.