

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

**SKRIPSI**

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

Skripsi 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

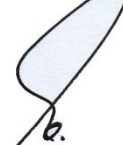


Dr. Suroso, M.Pd., M.Th.

NIP 19600630 198601 1 001

Yogyakarta, 9 Agustus 2016

Pembimbing II



Esti Swatika Sari, M.Hum.

NIP 19750527 200003 2 001

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Interaktif Game Petualangan Berbasis RPG-Maker XP untuk Pembelajaran Menulis Pantun pada Siswa SMA Kelas XI* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 15 Agustus 2016 dan dinyatakan lulus.

### DEWAN PENGUJI

| Nama                     | Jabatan            | Tanda Tangan   | Tanggal         |
|--------------------------|--------------------|--|-----------------|
| Dra. Sudiati, M.Hum.     | Ketua Penguji      |    | 19 Agustus 2016 |
| Esti Swatika S., M.Hum.  | Sekretaris Penguji |    | 19 Agustus 2016 |
| Dr. Hartono, M.Hum.      | Penguji I          |   | 19 Agustus 2016 |
| Dr. Suroso, M.Pd., M.Th. | Penguji II         |  | 19 Agustus 2016 |

Yogyakarta, 19 Agustus 2016

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Widyastuti Purbani, M.A.

NIP 19610524 199001 2 001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Anggi Widiyatma

NIM : 09201244010

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

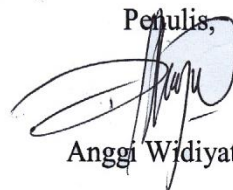
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 5 Agustus 2016

Penulis,



Anggi Widiyatma

## **MOTO**

*Hidup selalu berjalan maju, sesekali boleh menengok kebelakang*

*hanya untuk bahan pertimbangan dan pembelajaran hidup*

*-Anggi W. -*

*Kita memiliki hak, tapi jangan sampai sengaja atau tidak disengaja*

*merebut hak orang lain*

*-Anggi W.-*

## **PERSEMBAHAN**

*Dengan penuh kesadaran dan kerendahan hati,*

*Karya sederhana ini penulis persembahkan untuk kedua orang tua tercinta,*

*Bapak Tohari dan Ibu Siti Maryam, serta adik tersayang, Audina Sitiyas W.*

*yang selalu memanjatkan doanya,*

*sehingga penulis dapat menyelesaikan karya sederhana ini.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, pemilik semesta alam yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Interaktif *Game* Petualangan *Berbasis RPG-Maker XP* untuk Pembelajaran Menulis Pantun pada Siswa SMA Kelas XI” sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Sholawat serta salam semoga senantiasa terlimpah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita ke jalan yang penuh dengan ilmu yang barokah. Aamiin.

Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ucapkan banyak terima kasih kepada Rektor UNY, Dekan FBS, dan Kajur PBSI yang telah memberikan kemudahan dalam proses birokrasi penelitian ini. Terima kasih juga penulis ucapkan kepada Bapak Dr. Suroso, M.Pd., M.Th. dan Ibu Esti Swatika sari, S.Pd., M.Hum. yang telah membimbing penulis dengan penuh kesabaran dan memberikan masukan dalam menyelesaikan skripsi, terutama Ibu Esti Swatika Sari, S.Pd., M.Hum. yang juga selaku pembimbing akademik.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Bapak Deni Hardianto, M.Hum. selaku penguji validasi (dosen ahli media) dan Bapak Dr. Nurhadi, S.Pd., M.Hum. selaku penguji validasi (dosen ahli media) yang telah membimbing selama proses penyempurnaan media pembelajaran. Dosen-dosen dan staf kepegawaian PBSI dan FBS UNY yang membantu dan memberi bimbingan selama proses penyusunan serta penyelesaian skripsi.

Tidak lupa juga penulis sampaikan terima kasih kepada Bapak, Ibu, Adik, dan keluarga besar di Pematang. Terima kasih atas doa dan segala dorongan baik moral atau pun materi. Pappo Gilang S., Dwi Ari Puja W., Sari, Fandi Kurniawan, Dian Kurnia Widi A., dan Irma Irmawati yang selalu memberikan semangat dan dukungannya untuk menyelesaikan skripsi ini. Keluarga M PBSI 09

dan rekan-rekan DKA WR. Supratman dan Fatmawati periode 07/08 yang tidak bosan berbagi meski terpisah jarak.

Pada akhirnya penulis ucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang membantu dan tidak dapat disebutkan satu per satu. Penulis menyadari sepenuhnya atas segala kekurangan yang terdapat dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan.

Yogyakarta, 5 Agustus 2016

Penulis,

Anggi Widiyatma

## DAFTAR ISI

|  | Halaman |
|--|---------|
| HALAMAN JUDUL .....                                | i       |
| PERSETUJUAN .....                                  | ii      |
| PENGESAHAN .....                                   | iii     |
| PERNYATAAN .....                                   | iv      |
| MOTO .....   | v       |
| PERSEMBAHAN .....                                  | vi      |
| KATA PENGANTAR .....                               | vii     |
| DAFTAR ISI .....                                   | ix      |
| DAFTAR TABEL .....                                 | xiii    |
| DAFTAR GAMBAR .....                                | xv      |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                              | xvii    |
| ABSTRAK .....                                      | xviii   |
| <br>   |         |
| BAB I PENDAHULUAN                                  |         |
| A. Latar Belakang Masalah .....                    | 1       |
| B. Tujuan .....                                    | 4       |
| C. Manfaat .....                                   | 5       |
| D. Spesifikasi Produk yang Akan Dikembangkan ..... | 5       |
| E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....      | 5       |
| F. Batasan Istilah .....                           | 6       |

## BAB II KAJIAN TEORI

|   |    |
|---|----|
| A. Deskripsi Teori .....                | 7  |
| 1. Media Pembelajaran .....             | 7  |
| a. Pengertian Media Pembelajaran .....  | 7  |
| b. Jenis-jenis Media Pembelajaran ..... | 8  |
| c. Manfaat Media Pembelajaran .....     | 8  |
| 2. <i>RPG-Maker XP</i> .....            | 9  |
| 3. Keterampilan Menulis .....           | 10 |
| a. Pengertian Menulis .....             | 10 |
| b. Tujuan Menulis .....                 | 11 |
| c. Manfaat Menulis .....                | 12 |
| d. Langkah-langkah .....                | 12 |
| e. Ciri-ciri Tulisan yang Baik .....    | 13 |
| 4. Pantun                               |    |
| a. Pengertian Pantun .....              | 15 |
| b. Fungsi Pantun .....                  | 16 |
| c. Menulis Pantun .....                 | 16 |
| B. Penelitian yang Relevan .....        | 23 |
| C. Kerangka Pikir .....                 | 24 |

## BAB III METODE PENELITIAN

|                              |    |
|------------------------------|----|
| A. Desain Penelitian .....   | 26 |
| B. Prosedur Penelitian ..... | 26 |
| C. Subjek Uji Validasi ..... | 29 |
| D. Jenis Data .....          | 29 |

|   |    |
|---|----|
| E. Instrumen Penelitian .....                   | 30 |
| 1. Penilaian Dosen Ahli Materi .....            | 31 |
| 2. Penilaian Dosen Ahli Media .....             | 32 |
| F. Teknik Analisis Data .....                   | 33 |
| 1. Pengolahan Nilai Kategori Menjadi Skor ..... | 33 |
| 2. Analisis Skor (Angka) .....                  | 33 |

#### BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

|   |    |
|---|----|
| A. Pengembangan Produk Media Pembelajaran ..... | 35 |
| 1. Desain Konten .....                          | 35 |
| 2. Desain Skenario .....                        | 37 |
| a. Membuat Tema Permainan .....                 | 37 |
| b. Membuat <i>Flowchart View</i> .....          | 37 |
| c. Membuat Latar .....                          | 38 |
| d. Membuat Karakter dan Event .....             | 39 |
| 3. Produksi .....                               | 41 |
| B. Deskriptif Data Validasi .....               | 42 |
| 1. Validasi Ahli Media .....                    | 42 |
| 2. Validasi Ahli Materi .....                   | 44 |
| C. Analisis Data Validasi .....                 | 46 |
| 1. Validasi Ahli Media .....                    | 47 |
| 2. Validasi Ahli Materi .....                   | 50 |
| D. Analisis Kelayakan .....                     | 54 |
| 1. Kelayakan Aspek Pemrograman .....            | 54 |
| 2. Kelayakan Aspek Tampilan .....               | 55 |

|   |    |
|---|----|
| 3. Kelayakan Aspek Kualitas Pembelajaran .....    | 55 |
| 4. Kelayakan Aspek Isi .....                      | 56 |
| E. Revisi Produk .....                            | 56 |
| 1. Revisi Ahli Media .....                        | 56 |
| 2. Revisi Ahli Materi .....                       | 60 |
| F. Kajian Produk Akhir .....                      | 65 |
| <br>BAB V PENUTUP                                 |    |
| A. Simpulan Tentang Produk .....                  | 69 |
| B. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan ..... | 69 |
| C. Saran .....                                    | 70 |
| DAFTAR ISI .....                                  | 71 |
| LAMPIRAN .....                                    | 73 |

## DAFTAR TABEL

|  | Halaman |
|--|---------|
| Tabel 1. Kisi-kisi Validasi oleh Ahli Materi .....                                 | 30      |
| Tabel 2. Kisi-kisi Validasi oleh Ahli Media .....                                  | 32      |
| Tabel 3. Kategori Penilaian Kualitas Media Pembelajaran .....                      | 33      |
| Tabel 4. Dokumen Desain Konten .....   | 36      |
| Tabel 5. Tabel Dokumen Desain Skenario .....                                       | 41      |
| Tabel 6. Tabel Hasil Penilaian Uji Validasi Ahli Media (Aspek Tampilan) .....      | 43      |
| Tabel 7. Tabel Hasil Penilaian Uji Validasi Ahli Media (Aspek Pemrograman) .....   | 43      |
| Tabel 8. Tabel Hasil Penilaian Uji Validasi Ahli Materi (Aspek Pembelajaran) ..... | 45      |
| Tabel 9. Tabel Hasil Penilaian Uji Validasi Ahli Materi (Aspek Isi) .....          | 46      |
| Tabel 10. Tabel Hasil Validasi Ahli Media Aspek Tampilan Tahap Ke-1 .....          | 47      |
| Tabel 11. Tabel Hasil Validasi Ahli Media Aspek Pemrograman Tahap Ke-1 .....       | 48      |
| Tabel 12. Tabel Hasil Validasi Ahli Media Aspek Tampilan Tahap Ke-2 .....          | 49      |
| Tabel 13. Tabel Hasil Validasi Ahli Media Aspek Pemrograman Tahap Ke-2 .....       | 49      |
| Tabel 14. Tabel Kategori Nilai Rata-rata Hasil Uji Validasi Ahli Media .....       | 50      |
| Tabel 15. Tabel Validasi Ahli Materi Aspek Kualitas Pembelajaran Tahap ke-1 .....  | 50      |
| Tabel 16. Tabel Validasi Ahli Materi Aspek Isi Tahap Ke-1 .....                    | 51      |
| Tabel 17. Tabel Validasi Ahli Materi Aspek Kualitas Pembelajaran Tahap ke-2 .....  | 52      |
| Tabel 18. Tabel Validasi Ahli Materi Aspek Isi Tahap Ke-2 .....                    | 52      |

|           |   |    |
|-----------|---|----|
| Tabel 19. | Tabel Kategori Nilai Rata-rata Hasil Uji Validasi Ahli Materi ..... | 54 |
| Tabel 20. | Analisis Kelayakan Tiap Aspek Berdasarkan Seluruh Validasi .....    | 54 |

## DAFTAR GAMBAR

|   | Halaman |
|---|---------|
| Gambar 1. Prosedur Pengujian Pada Penelitian dan Pengembangan Level 2 ..... | 29      |
| Gambar 2. Gambar Teks .....   | 36      |
| Gambar 3. Gambar Pendukung .....  | 36      |
| Gambar 4. Bagan <i>Flowchart View</i> .....                                 | 38      |
| Gambar 5. Sebelum Membuat Latar .....                                       | 39      |
| Gambar 6. Latar Setelah Disusun (Sudah Jadi) .....                          | 39      |
| Gambar 7. Tampilan Karakter <i>RPG-Maker XP</i> .....                       | 40      |
| Gambar 8. Tampilan Event yang Terdapat pada Salah Satu Karakter .....       | 40      |
| Gambar 9. Tampilan Event yang Terdapat pada Salah Satu Karakter .....       | 41      |
| Gambar 10. Sebelum Revisi .....   | 57      |
| Gambar 11. Setelah Revisi .....   | 57      |
| Gambar 12. Sebelum Revisi .....   | 58      |
| Gambar 13. Setelah Revisi .....   | 58      |
| Gambar 14. Sebelum Revisi .....   | 59      |
| Gambar 15. Setelah Revisi .....   | 59      |
| Gambar 16. Setelah Revisi .....   | 60      |
| Gambar 17. Sebelum Revisi .....   | 61      |
| Gambar 18. Setelah Revisi .....   | 61      |
| Gambar 19. Sebelum Revisi .....   | 62      |

|            |                      |    |
|------------|----------------------|----|
| Gambar 20. | Setelah Revisi ..... | 62 |
| Gambar 21. | Sebelum Revisi ..... | 63 |
| Gambar 22. | Setelah Revisi ..... | 63 |
| Gambar 23. | Sebelum Revisi ..... | 64 |
| Gambar 24. | Setelah Revisi ..... | 64 |
| Gambar 25. | Sebelum Revisi ..... | 65 |
| Gambar 26. | Setelah Revisi ..... | 65 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|    | Halaman  |
|----|--|
| 1  | KOMPETENSI INTI – KOMPETENSI DASAR ..... 74                      |
| 2  | PETUNJUK INSTAL MEDIA PEMBELAJARAN ..... 75                      |
| 3  | PETUNJUK CARA BERMAIN ..... 76                                   |
| 4  | TAMPILAN LATAR PADA MEDIA PEMBELAJARAN ..... 77                  |
| 5  | TAMPILAN MATERI PEMBELAJARAN PADA MEDIA<br>PEMBELAJARAN ..... 84 |
| 6  | TAMPILAN SOAL-SOAL PADA MEDIA PEMBELAJARAN . 95                  |
| 7  | BIODATA PENGUJI VALIDASI AHLI MEDIA ..... 108                    |
| 8  | BIODATA PENGUJI VALIDASI AHLI MATERI ..... 110                   |
| 9  | KISI – KISI VALIDASI OLEH AHLI MEDIA ..... 113                   |
| 10 | KISI – KISI VALIDASI OLEH AHLI MATERI ..... 117                  |
| 11 | HASIL UJI VALIDASI OLEH AHLI MEDIA TAHAP I ..... 121             |
| 12 | HASIL UJI VALIDASI OLEH AHLI MATERI TAHAP I ..... 125            |
| 13 | HASIL UJI VALIDASI OLEH AHLI MEDIA TAHAP II ..... 129            |
| 14 | HASIL UJI VALIDASI OLEH AHLI MATERI TAHAP II ..... 133           |

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

oleh

**ANGGI WIDIYATMA  
09201244010**

**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 Bapak Deni Hardianto, M.Hum. (dosen ahli media) pada tahap I memiliki nilai rata-rata 3,08 (aspek tampilan dan pemrograman) berkategori “cukup baik” dan 3,69 pada tahap II berkategori “baik”. Hasil penilaian validasi yang dilakukan oleh Bapak Dr. Nurhadi, S.Pd., M.Hum. (dosen ahli materi) pada tahap I memiliki nilai rata-rata 4,47 (aspek kualitas pembelajaran dan isi) berkategori “sangat baik” dan 4,66 pada tahap II dengan kategori “sangat baik”. Kelayakan produk 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*

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

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 sebenar-benarnya 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 pembedahan 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 berkuat 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.

## **B. Tujuan**

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan sebagai berikut.

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.

### **C. Manfaat**

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat praktis. Manfaat praktis dari hasil penelitian ini yang dimaksud dapat memberikan informasi dalam menyampaikan materi menulis pantun dengan media yang tepat. Selain itu, diharapkan mampu meningkatkan kemauan dan kemampuan siswa SMA kelas XI dalam belajar menulis (pantun) yang kreatif.

### **D. Spesifikasi Produk yang Akan Dikembangkan**

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berbentuk *game* dari *software RPG-Maker XP* yang berisi materi-materi, bahkan bagaimana cara mengembangkan daya kreatif siswa dalam menulis pantun. *Game* ini juga diharapkan selain untuk mengembangkan daya kreatif siswa juga untuk memotivasi siswa dalam menulis (pantun) yang kreatif.

### **E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi penelitian ini adalah dihasilkannya media pembelajaran keterampilan menulis pantun untuk siswa SMA kelas XI dalam bentuk *game* yang dapat meningkatkan kemauan dan kemampuan siswa dalam belajar menulis pantun. Penelitian ini hanya mengembangkan media pembelajaran keterampilan menulis pantun untuk siswa SMA kelas XI dalam bentuk *game* dan tidak sampai pada eksperimen, hanya uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli media dan materi.

## **F. Batasan Istilah**

Untuk menghindari terjadinya kesalahan penafsiran dalam penelitian ini, maka akan dijelaskan tentang beberapa istilah, apapun sebagai berikut.

1. Pengembangan berarti menciptakan sesuatu yang baru atau mengembangkan konsep yang telah ada menjadi lebih luas.
2. Menulis adalah sebuah keterampilan yang melahirkan pikiran dan perasaan yang dituangkan dalam bahasa tulis sehingga terciptalah sebuah tulisan.
3. Pantun merupakan salah satu jenis puisi lama yang sangat luas dikenal dalam bahasa-bahasa Nusantara.
4. Media pendidikan adalah alat bantu yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.
5. Media Pembelajaran dalam bentuk *game (RPG-Maker XP)* adalah media pembelajaran yang dikemas ke dalam *game* petualangan (*RPG-Maker*) yang sengaja dibuat untuk kepentingan pembelajaran apresiasi pantun khususnya dalam pembelajaran menulis pantun.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Proses belajar mengajar tidak bisa terlepas dari unsur-unsur yang berupa tujuan, bahan, pembelajaran, metode, alat bantu dan evaluasi. Alat bantu berupa media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar. Kehadiran media didalam dunia pendidikan dimaksudkan untuk menghadirkan efisiensi dan keefektifan dalam proses pembelajaran. Soeparno (1988:2) menyatakan bahwa media adalah suatu alat yang digunakan sebagai saluran (*channel*) untuk menyampaikan suatu pesan (*message*) atau informasi dari sumber (*resource*) kepada penerimanya (*receiver*). Berdasarkan beberapa pendapat diatas tentang pengertian media pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah seperangkat alat yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat siswa dengan tujuan sebagai alat komunikasi dan interaksi antara guru dengan siswa dalam proses belajar mengajar.

## **b. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran banyak jenis dan macamnya, Kemp dan Dyton ( via Arsyad, 2007:37) mengelompokkan media sebagai berikut.

- 1) Media cetak  
Media cetak adalah jenis media yang paling banyak digunakan dalam proses pembelajaran, dan yang termasuk dalam jenis media cetak antara lain, buku, brosur, *study guide*, jurnal dan majalah ilmiah.
- 2) Media pameran  
Media pameran memiliki bentuk dua atau tiga dimensi. Media yang diklasifikasikan ke dalam jenis media pameran yaitu poster, grafik, realita dan model.
- 3) Media yang diproyeksikan  
Media yang diproyeksikan memiliki bentuk yang bervariasi yaitu overhead transparansi, slide suara, film strip.
- 4) Rekaman audio  
Rekaman audio adalah jenis media yang sangat tepat digunakan dalam pembelajaran bahasa asing.
- 5) Video dan VCD  
Video dan VCD adalah gambar yang bergerak disertai dengan unsur suara. Video dan VCD dapat digunakan sebagai media untuk mempelajari objek dan mekanisme kerja pada pelajaran tertentu.
- 6) Komputer  
Komputer merupakan media pembelajaran yang banyak digunakan banyak kalangan dewasa ini. Komputer memiliki kemampuan yang sangat luar biasa dan komputer mampu membuat proses belajar menjadi lebih interaktif.

## **c. Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar dan pembelajaran adalah suatu kenyataan yang tidak bisa kita pungkiri keberadaannya. Karena memang gurulah yang menghendaki untuk memudahkan tugasnya dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pembelajaran kepada siswanya. Guru sadar bahwa tanpa bantuan media, maka materi pembelajaran sukar untuk dicerna dan dipahami oleh siswa, terutama materi pembelajaran yang

rumit dan kompleks. Menurut Harjanto (1997 : 245) secara umum manfaat media pembelajaran adalah:

- 1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis (tahu kata katanya, tetapi tidak tahu maksudnya),
- 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera,
- 3) dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif siswa,
- 4) dapat menimbulkan persepsi yang sama terhadap suatu masalah.

Setiap media pembelajaran memiliki keunggulan masing masing, maka dari itulah guru diharapkan dapat memilih media yang sesuai dengan kebutuhan atau tujuan pembelajaran. Dengan harapan bahwa penggunaan media akan mempercepat dan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.

## **2. *RPG-Maker XP***

*RPG-Maker* merupakan singkatan dari *Role Playing Game (RPG) – Maker*. *RPG-Maker* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *RPG-Maker XP*. *RPG-Maker*, menurut Jasson (2009: 65) adalah satu dari sekian banyak program yang akan membantu kita dalam mengembangkan sebuah *RPG* buatan kita sendiri. Program ini merupakan program yang cukup baik dalam perannya sebagai sebuah *RPG Editor Engine* atau mesin pengedit *RPG*, di mana *RPG* buatan kita sendiri menjadi sebuah program *game* dua dimensi secara mandiri yang dapat dimainkan langsung tanpa bantuan program ini atau program lain.

*RPG-Maker* ini dibentuk dalam sebuah *game* petualangan yang isinya sudah disesuaikan dengan kegiatan dan materi pembelajaran khususnya menulis pantun. Game ini dikemas dalam bentuk petualangan yang memiliki misi tertentu

di dalamnya, di mana dalam game ini terdapat dua Latihan utama tentang menulis pantun yaitu Latihan I (menulis pantun cukup berdasarkan suku kata akhir tiap baris saja) dan Latihan II (menulis pantun yang indah, dengan memperhatikan suku kata akhir tiap baris dan juga suku kata akhir pada kata kedua dalam tiap baris).

### **3. Keterampilan Menulis**

#### **a. Pengertian Menulis**

Menurut Tarigan (2008: 3), menulis merupakan kegiatan yang produktif dan ekspresif. Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung. Tidak jauh berbeda dengan Tarigan, Akhadiyah, dkk. (1997: 8-9) mendeskripsikan menulis merupakan suatu bentuk komunikasi yang dimulai dengan pemikiran gagasan yang akan disampaikan kepada khalayak pembaca yang dibatasi oleh jarak tempat dan waktu.

Suriamiharja, dkk. (1997: 3) mengatakan bahwa menulis merupakan kegiatan melahirkan pikiran dan perasaan dengan tulisan. Menulis merupakan berkomunikasi mengungkapkan pikiran, perasaan, dan kehendak kepada orang lain secara tertulis.

Aktivitas menulis merupakan suatu bentuk manifestasi kompetensi berbahasa paling akhir yang dikuasai pembelajar bahasa setelah kompetensi lainnya. Kegiatan menulis menghendaki orang untuk menguasai lambang atau

simbol-simbol visual dan aturan tata tulis, khususnya yang menyangkut masalah ejaan (Nurgiyantoro, 2010: 423).

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai pengertian menulis tersebut, maka penulis menyimpulkan bahwa menulis merupakan suatu kegiatan kreatif dan produktif dalam menuangkan gagasannya dalam bentuk tulisan yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung. Dalam kehidupan modern saat ini, keterampilan menulis dibutuhkan oleh hampir seluruh kalangan. Keterampilan menulis merupakan salah satu ciri orang atau bangsa terpelajar.

#### **b. Tujuan Menulis**

Menurut Hugo (Tarigan, 2008: 25-26), tujuan penulisan adalah sebagai berikut.

- 1) *Assignment purpose* (tujuan penugasan), dalam hal ini penulis menulis sesuatu karena ditugaskan, bukan atas kemauan sendiri.
- 2) *Altruistic purpose* (tujuan altruistik), yaitu penulis bertujuan untuk menyenangkan pembaca, menolong para pembaca memahami, dan membuat hidup para pembaca menjadi lebih mudah dan lebih menyenangkan dengan karyanya itu.
- 3) *Persuasive purpose* (tujuan persuasif), yaitu bertujuan meyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan.
- 4) *Informational purpose* (tujuan informasional, tujuan penerangan), yaitu member informasi atau keterangan/ penerangan kepada pembaca.
- 5) *Self-expressive purpose* (tujuan pernyataan diri), yaitu memperkenalkan atau menyataka diri sang pengarang kepada para pembaca.
- 6) *Creative purpose* (tujuan kreatif), tujuan ini lebih daripada hanya menyatakan diri tapi juga keinginan mencapai norma artistik atau seni yang ideal, seni idaman.
- 7) *Problem-solving purpose* (tujuan pemecahan masalah), yaitu penulis ingin memecahkan masalah yang dihadapi. Tujuan menulis narasi dalam penelitian ini adalah *altruistic purpose* (tujuan altruistik) dan *assignment purpose* (tujuan penugasan). Tujuan ini dicapai dengan menggunakan media kartun dalam menulis narasi.

### **c. Manfaat Menulis**

Menulis merupakan kegiatan aktif yang produktif dan juga merupakan alat komunikasi tidak langsung. Dengan menulis maka seseorang akan menghasilkan suatu karya berupa tulisan sebagai wujud dari ide yang sudah dikembangkan.

Menulis dapat memudahkan untuk merasakan dan menikmati hubungan-hubungan, memperdalam daya tanggap atau persepsi, memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, menyusun urutan bagi pengalaman (Tarigan, 2008: 22-23). Menurut Sabarti dkk. (Santana, 2007: 131), menulis memiliki banyak keuntungan, yaitu sebagai berikut.

- 1) Penulis dapat mengenali keterampilan dan potensi diri.
- 2) Penulis dapat mengembangkan berbagai gagasan.
- 3) Penulis dapat menyerap, mencari, dan menguasai informasi tentang topik yang hendak ditulis.
- 4) Penulis dapat mengorganisasikan gagasan secara sistematis.
- 5) Penulis dapat menilai gagasan sendiri secara lebih objektif.
- 6) Penulis dapat membiasakan diri untuk menuliskan suatu permasalahan dan menemukan solusinya.
- 7) Penulis terdorong untuk belajar secara aktif.
- 8) Penulis dapat membiasakan diri untuk berpikir dan berbahasa secara tertib.

### **d. Langkah-langkah**

Menurut Hasnun (2006: 2), beberapa langkah yang perlu dilakukan dalam menyusun karangan adalah sebagai berikut.

- 1) Menentukan tema dan judul
- 2) Mengumpulkan bahan
- 3) Menyeleksi bahan

- 4) Membuat kerangka
- 5) Mengembangkan kerangka karangan

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam menulis adalah sebagai berikut.

- 1) Menentukan topik dan judul. Topik adalah bahan pembicaraan atau pokok pembicaraan dalam karangan.
- 2) Mengumpulkan bahan dan gagasan untuk menulis.
- 3) Membuat kerangka tulisan. Kerangka karangan merupakan rencana kerja penulis dalam mengembangkan tulisannya yang bertujuan menuntun penulis mengembangkan gagasannya.
- 4) Mengembangkan kerangka tulisan.
- 5) Penyuntingan (*editing*).
- 6) Menulis kembali berdasarkan hasil penyuntingan.

#### **e. Ciri-ciri Tulisan yang Baik**

Menurut Darmadi (1996: 24-30), ciri-ciri tulisan yang baik adalah sebagai berikut.

- 1) Signifikan, yaitu tulisan dapat menceritakan pada pembaca mengenai hal yang dibutuhkan.
- 2) Jelas, yaitu tulisan mudah dipahami oleh pembaca. Agar tulisan memiliki tingkat kejelasan yang tinggi struktur kalimat, penggunaan kata, organisasi, dan sebagainya harus ditulis dengan benar.

- 3) Kesatuan dan organisasi, yaitu aspek kesatuan yang baik tampak pada setiap kalimat yang berkembang dengan logis dan mendukung ide utama paragraf. Sedangkan aspek organisasi yang baik dari posisi setiap kalimat yang tepat pada tempatnya dan satu sama lain tampak dalam urutan tertentu yang logis.
- 4) Ekonomis, yaitu tulisan yang memiliki isi yang padat.
- 5) Pengembangan yang memadai, yaitu ciri penting dalam sebuah tulisan karena berkaitan erat dengan aspek kejelasan. Sebuah tulisan dengan pengembangan yang memadai akan lebih mudah dipahami.
- 6) Pemakaian bahasa yang dapat diterima, yaitu pemakaian bahasa dalam suatu tulisan harus mengikuti kaidah bahasa yang ada, baik menyangkut kaidah pembentukan kalimat (sintaksis), kaidah pembentukan kata (morfologi), kaidah ejaan yang berlaku, kaidah peristilahan, dan sebagainya.
- 7) Bertenaga, yaitu tulisan yang dapat membuat pembaca merasa bahwa penulis hadir dalam tulisannya. Tulisan bertenaga mencerminkan kekuatan penulisnya dan kesungguhan penulis dalam membahas topik yang dituliskannya.

Tidak jauh berbeda dengan Darmadi, menurut Enre (1988: 9), tulisan yang baik memiliki ciri-ciri a) bermakna, b) jelas, c) padu dan utuh, d) ekonomis, dan e) mengikuti kaidah gramatika. Tulisan yang baik mampu menyampaikan suatu makna yang dapat dipahami oleh pembaca dan memberikan bukti mengenai hal yang dikatakan dalam tulisan. Tulisan dapat disebut sebagai tulisan yang jelas jika pembaca dapat membaca dengan kecepatan yang tetap dan menangkap makna yang ada dalam tulisan tersebut.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa tulisan yang baik adalah tulisan yang jelas dan bermakna, jelas, efektif dan efisien, runtut, dan selalu mengikuti kaidah gramatikal. Ciri-ciri tulisan yang baik tersebut perlu terdapat dalam sebuah tulisan agar makna dalam tulisan dapat dipahami oleh pembaca.

#### **4. Pantun**

##### **a. Pengertian Pantun**

Menurut Nursito (via Joko Santoso, 2013: 9), kata pantun mengandung arti sebagai, seperti, ibarat, umpama atau laksana. Pantun adalah salah satu jenis puisi lama yang sangat luas dikenal dalam bahasa-bahasa Nusantara. Pantun berasal dari kata *panuntun* dalam bahasa Minangkabau yang berarti “petuntun”. Dalam bahasa Jawa, misalnya, dikenal sebagai *parikan*, dalam bahasa Sunda dikenal *paperikan*, dan dalam bahasa Batak dikenal sebagai *umpasa* (baca: *uppasa*). Umumnya, pantun terdiri atas empat larik (atau empat baris bila dituliskan), setiap baris terdiri dari 8-12 suku kata, bersajak akhir dengan pola a-b-a-b dan a-a-a-a (tidak boleh a-a-b-b atau a-b-b-a). Pantun pada mulanya merupakan sastra lisan namun sekarang dijumpai juga pantun yang tertulis.

Semua bentuk pantun terdiri atas dua bagian: sampiran dan isi. Sampiran adalah dua baris pertama, kerap kali berkaitan dengan alam (mencirikan budaya agraris masyarakat pendukungnya), dan biasanya tak ada hubungan dengan bagian kedua yang menyampaikan maksud selain untuk mengantarkan rima/sajak. Dua baris terakhir merupakan isi, yang merupakan tujuan dari pantun tersebut.

Pantun biasanya digunakan sebagai alat pemelihara bahasa. Secara sosial pantun memiliki fungsi pergaulan yang kuat, bahkan hingga sekarang. Di kalangan pemuda sekarang, kemampuan berpantun biasanya dihargai. Pantun menunjukkan kecepatan seseorang dalam berpikir dan bermain-main dengan kata. Namun, secara umum peran sosial pantun adalah sebagai alat penguat penyampaian pesan.

#### **b. Fungsi Pantun**

Pantun Melayu terdiri daripada beberapa jenis pantun seperti pantun adat, agama, nasihat, jenaka, budi, dan teka-teki. Setiap pantun yang dicipta mempunyai fungsi atau kegunaannya sendiri. Dalam masyarakat Melayu, pantun merupakan corak komunikasi berseni yang digunakan di tempat yang tertentu, dalam upacara yang tertentu atau untuk menyampaikan sesuatu dalam maksud termasuk kiasan atau sindiran.

Adapun fungsi pantun menurut Santoso (2013:13-14) adalah sebagai berikut.

- 1) Fungsi Pendidikan
- 2) Fungsi Kasih Sayang dan Cinta
- 3) Fungsi Penghargaan atau Terima Kasih
- 4) Fungsi Kecerdasan Berbahasa

### c. Menulis Pantun

Cara termudah dalam menulis pantun berdasarkan makalah “*ciri dan cara menulis pantun*”. Diunduh pada tanggal 25 juni 2014 pukul 14.09. <http://bissastra.blogspot.com/2009/04/ciri-dan-cara-menulis-pantun.html>.” Hal pertama yang harus diperhatikan ialah membuat topik atau tema terlebih dahulu, sama halnya jika hendak membuat karangan yang lain. Tema dalam penulisan pantun sangat penting sekali, karena dengan tema pantun-pantun yang dibuat oleh siswa akan lebih terarah kepada sesuatu maksud yang diharapkan. Dan juga tidak akan merebak kemana-mana, yang akhirnya dapat mendatangkan masalah. Memang diakui, adanya sedikit pengekanan kreativitas bagi siswa dalam menulis pantun, jika menggunakan tema yang sempit. Oleh karena itu, guru harus lebih bijaksana dalam memilih tema yang didalamnya dapat mengandung atau mencakup berbagai permasalahan keseharian. Tema yang cocok diberikan dalam proses pembelajaran misalnya saja berkaitan dengan masalah politik, sosial budaya, percintaan, dan kehidupan keluarga. Misalnya, tema tentang sosial budaya dengan mengambil topik soal kebersihan kota atau masalah sampah. Hal pertama yang harus dilakukan ialah membuat isinya terlebih dahulu. Untuk membuat isi harus diingat bahwa pantun terdiri atas empat baris. Dua baris pertama sampiran, dan dua baris berikutnya ialah isi. Jadi, soal sampah tersebut dapat disusun dalam dua baris kalimat, yang setiap baris kalimatnya terdiri atas empat perkataan dan berkisar antara 8 sampai 12 suku kata.

Kemungkinan jika dibuatkan kalimat biasa, boleh jadi kalimatnya cukup panjang. Misalnya: ”Di kota yang semakin ramai dan berkembang ini, ternyata

mempunyai masalah lain yang sangat terkait dengan masalah kesehatan warganya, yaitu sampah yang berserakan di mana-mana . . . dan seterusnya.”

Pengertian dari kalimat di atas mungkin bisa lebih panjang, namun hal tersebut dapat diringkas dalam dua baris kalimat isi sebagai berikut.

*Jika sampah dibiarkan berserak,  
penyakit diundang, masalah datang.*

Disinilah kelebihan pantun, dapat meringkas kalimat yang panjang, tanpa harus kehilangan makna atau arti sebuah kalimat yang ditulis panjang-panjang.

Jika isi pantun sudah didapatkan, langkah selanjutnya ialah membuat sampirannya. Walau kata kedua dari suku akhir baris isi pertama dan kedua diberi tanda tebal. Namun jangan hal itu yang menjadi perhatian, tapi justru yang harus diperhatikan ialah pada suku akhir dari kata keempat baris pertama dan kedua, yaitu **rak** dan **tang**, sebab yang hendak dicari ialah sajaknya atau persamaan bunyi.

Sebuah pantun yang baik, suku akhir kata kedua sampiran pertama bersajak dengan suku akhir kata kedua dari isi yang pertama. Apalagi suku akhir kata keempat dari sampiran pertama seharusnya bersajak dengan suku akhir kata keempat isi pertama, karena disinilah nilai persajakan dalam pantun itu yaitu baris pertama sama dengan baris ketiga dan baris kedua sama dengan baris keempat.

Tetapi kalau dibuat sekaligus, takut terlalu sulit menyusunnya. Memang tidak sedikit kata-kata yang bersuku akhir **pah**, misalnya pelep**pah**, samp**pah**, nip**pah**, temp**pah**, teromp**pah**, dan sebagainya. Begitupun suku kata yang akhirnya

**dang**, misalnya **udang**, **sedang**, **ladang**, **kandang**, **bidang**, **tendang**, dan sebagainya. Kalaupun sulit untuk mencari kata yang bersuku akhir **pah**, masih ada **jalan lain** yaitu dengan **membuang huruf p-nya**, dan mengambil **ah-nya** saja. Begitupun dengan **dang**, **buang huruf d-nya**, sehingga yang tertinggal hanya **ang-nya**. Tapi **jangan sampai dibuang a-nya** juga, sehingga hanya tinggal **ng-nya** saja karena hal tersebut dapat menghilangkan sajaknya. Begitupun untuk suku akhir dari kata **rak** dan **tang** yang menjadi tujuan.

Kata yang bersuku akhir **rak** dan **tang** dalam kosa kata bahasa Indonesia cukup banyak, misalnya untuk kata **rak**, yaitu kerak, jarak, marak, serak, gerak, merak, arak, dan sebagainya. Sedangkan untuk kata **tang**, yaitu hutang, pantang, batang, petang, lantang, dan sebagainya. Sekarang baru membuat sampiran pertama dan kedua dengan mencari kalimat yang suku akhir kata keempatnya adalah **rak** dan **tang**. Misalnya:

*Cantik sungguh si burung merak,  
terbang rendah di waktu petang.*

Kemudian antara sampiran dan isi baru disatukan menjadi;

*Cantik sungguh si burung merak,  
terbang rendah di waktu petang.  
Jika sampah dibiarkan berserak,  
penyakit diundang, masalah datang.*

Jika menginginkan suku akhir kata kedua baris pertama dengan suku akhir kata kedua dari baris ketiga bersajak juga. Begitupun dengan suku akhir kata kedua baris kedua dengan suku akhir kata kedua baris keempat bersajak agar terlihat lebih indah bunyinya, maka sampirannya harus diubah, menjadi;

*Daun nipah jangan diarak,  
bawa ke ladang di waktu petang.  
Jika sampah dibiarkan berserak,  
penyakit diundang, masalah datang.*

Demikian halnya jika membuat pantun teka-teki. Misalnya membuat teka-teki tentang parut, salah satu alat dapur yang berfungsi untuk memarut kelapa guna diambil santannya. Jika diperhatikan dengan teliti ada keanehan mengenai cara kerja parut, hal inilah yang dapat mengilhami kepada semua orang untuk membuat teka-teki, yaitu mata parut yang sedemikian banyak itu, cukup tajam. Daging kelapa yang sudah disediakan, dirapatkan ke mata parut, lalu digerakkan dari atas ke bawah sambil ditekan. Dari pergerakan itu semua, seperti layaknya orang menyapu, dapat dilihat, daging kelapa itu tertinggal diantara mata parut. Ada terus. Semakin gerakan menyapu dilakukan, daging kelapa itu semakin banyak dimata-mata parut. Logikanya, orang menyapu tentu lantai akan menjadi bersih, tetapi sebaliknya sangat berbeda dengan bidang bangun parut. Semakin disapu, semakin kotor karena banyaknya daging kelapa yang menyangkut dimata parut. Dari sini dapat dibuatkan inti pantunnya, yaitu **Semakin disapu, semakin kotor.**

Tugas selanjutnya ialah membuat sampiran. Untuk membuat sampiran, boleh membuat yang sederhana, yaitu hanya untuk mencari persamaan bunyi (bersajak) tanpa mengindahkan makna atau arti atau keterkaitan dengan isi seolah satu kesatuan kalimat yang saling mendukung. Jika ingin membuat sampiran yang sederhana, hal yang dilakukan ialah mencari kosa kata yang bersuku akhir **tor** atau paling tidak **or**. Misalnya kantor, setor, dan motor. Jika sudah mendapatkan

kosa kata untuk membuat akhiran pantun yang sesuai dengan kata kotor, langkah selanjutnya ialah menentukan letak inti pertanyaannya. Apakah diletakkan dibaris ketiga atau baris keempat. Jika diletakkan pada baris ketiga, kalimat baris keempat dapat dibuat sebagai berikut: apakah itu, cobalah terka. Sehingga hasilnya menjadi:

*Semakin disapu, semakin kotor,  
Apakah itu, cobalah terka.*

Sekarang barulah mencari sampirannya. Suku akhir **tor** atau **or** dari kata kotor dapat diambil salah satu saja, misalnya kata kantor, kemudian tinggal mencari suku kata yang berakhir **ka** dari kata terka, yang merupakan kata terakhir dari baris terakhir. Untuk kata yang bersuku akhir **ka**, dalam kosa kata bahasa Indonesia cukup banyak, misalnya bingka, ketika, sangka, nangka, dan luka. Misalnya diambil kata bingka. Sekarang kata kantor dan bingka baru dijadikan sampiran, menjadi:

*pagi-pagi pergi ke kantor,  
singgah ke warung beli bingka.*

Kemudian antara sampiran dan isi baru disatukan, hasilnya menjadi:

*pagi-pagi pergi ke kantor,  
singgah ke warung beli bingka.  
Semakin disapu, semakin kotor,  
Apakah itu, cobalah terka.*

Jadilah pantun teka-teki. Dan jawaban pantun teka-teki itu, tentulah parutan kelapa.

Jika inti pertanyaan diletakkan pada baris keempat, kalimat baris ketiga sebagai berikut: Jika pandai kenapa bodoh. Sehingga hasilnya menjadi:

*Jika pandai kenapa bodoh,  
Semakin disapu, semakin kotor.*

Langkah selanjutnya ialah membuat sampirannya agar lengkap menjadi sebait pantun. Suku akhir kata kantor yang bersajak dengan kata kotor dapat digunakan lagi, sekarang tinggal mencari suku akhir doh, yang akan bersajak dengan kata bodoh. Misalnya kata jodoh sehingga jika dibuatkan sampirannya, menjadi:

*Ramai-ramai mencari jodoh,  
mencari jodoh sampai ke kantor.*

Langkah terakhir baru disatukan antara isi dan sampirannya sehingga menjadi:

*Ramai-ramai mencari jodoh,  
mencari jodoh sampai ke kantor.  
Jika pandai kenapa bodoh,  
Semakin disapu, semakin kotor.*

Dan jawaban dari pantun teka-teki tersebut tentunya ialah parutan kelapa.

Jika diperhatikan sampirannya dari keempat contoh pantun di atas, memang terasa kurang kuat dan terkesan memaksakan kata-kata hanya untuk mencari persamaan bunyi sehingga kalimat sampirannya tidak mempunyai

keutuhan arti. Tetapi hal ini tidak dianggap salah, hanya mutunya dianggap kurang.

Namun, jika dilihat dari pantun-pantun yang ada, bahwa tidak semua pantun tersebut dikatakan sempurna atau tinggi mutunya, terkadang ada yang setipa barisnya tidak terdiri atas empat perkataan tetapi hanya tiga perkataan atau ada lima perkataan. Selain itu juga, masih banyak pantun-pantun yang betul-betul hanya mengutamakan persamaan bunyi, padahal tidak bersajak. Seperti kata lintah dengan cinta pada pantun berikut ini.

*Dari mana datangnya Lintah,  
dari sawah turun ke kali  
Dari mana datangnya cinta,  
dari mata turun ke hati.*

Sepintas lalu terdengar sama-sama berakhiran ta, tapi jika diamati benar barulah terasa bedanya antara bunyi tah dengan ta itu. Yang satu terdengar lebih tebal atau kental dan yang satu terasa ringan.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk *game* yang akan memotivasi siswa untuk menulis pantun kreatif pada siswa SMA kelas XI, serta mengetahui kelayakan media pembelajaran dalam bentuk *game* pada pembelajaran menulis pantun untuk siswa SMA kelas XI.

Penelitian ini tidak dilakukan begitu saja tanpa melihat adanya relevansi dengan penelitian yang sudah ada. Penelitian mengenai kemampuan menulis puisi

yang pernah 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.”

Penelitian ini sama-sama mengangkat media pembelajaran dalam bentuk game, hanya perbedaannya adalah pada penelitian yang terdahulu diterapkan pada pembelajaran membaca intensif. Penelitian ini media pembelajaran dalam bentuk game diterapkan pada pembelajaran keterampilan menulis pantun.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wildan Mishbahuddin, uji kelayakan media pembelajaran pada aspek pemrograman dinyatakan “baik” dengan nilai rata-rata 4,13 (kelayakan 82,6%), aspek tampilan dinyatakan “baik” dengan nilai rata-rata 4,04 (kelayakan 81,9%), aspek materi dinyatakan “baik” dengan nilai rata-rata 4,11 (kelayakan 82,25%), dan pada aspek pembelajaran dinyatakan “baik” dengan nilai rata-rata 4,26 (kelayakan 85,3%).

### **C. Kerangka Pikir**

Pembelajaran sastra di Sekolah Menengah Atas khususnya menulis pantun belum berjalan seperti yang diharapkan. Keterampilan menulis pantun menjadi satu persoalan sendiri. Pembelajaran yang cenderung masih konvensional, berfokus pada hasil tanpa adanya memperhatikan proses, serta kurangnya kepekaan siswa dalam keadaan sekitar menjadikan produktifitas siswa dalam pembelajaran menulis pantun sangat rendah atau hanya sebagai ungkapan *uneg-uneg* semata. Selain itu, siswa lebih memilih bermain *game* di warnet atau rental *Play Station* daripada belajar juga merupakan kendala tersendiri dalam pembelajaran di sekolah.

Media pembelajaran dalam bentuk *game* (*RPG-Maker XP*) adalah salah satu media yang mampu merubah suasana dan pola pembelajaran yang semula konvensional dan terkesan monoton, serta dengan dikemas dalam *game* yang selama ini menjadi momok yang menakutkan bagi orang tua ataupun guru menjadi media untuk menyampaikan pembelajaran (khususnya keterampilan menulis pantun) di sekolah. Media ini diharapkan mampu meningkatkan kreatifitas dan produktifitas siswa khususnya keterampilan menulis pantun.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*), yaitu penelitian yang menghasilkan produk tertentu atau mengembangkan sebuah produk. Sebuah produk tidaklah langsung menjadi suatu produk yang diharapkan masyarakat luas, hal ini perlu adanya tahapan-tahapan tertentu. Hal demikian juga diungkapkan oleh Sugiyono (2013: 407), seperti berikut:

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas.

Namun, dalam penelitian ini hanya sampai tahap pengembangan, yaitu sampai tahapan menghasilkan produk media pembelajaran dalam bentuk *game* yang sudah layak uji sebagai prasyarat media pembelajaran. Untuk mencapai kelayakan media pembelajaran, media ini akan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing, dosen ahli materi, dan dosen ahli media sehingga menjadi sebuah produk media pembelajaran keterampilan menulis puisi dalam bentuk *game*.

#### **B. 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

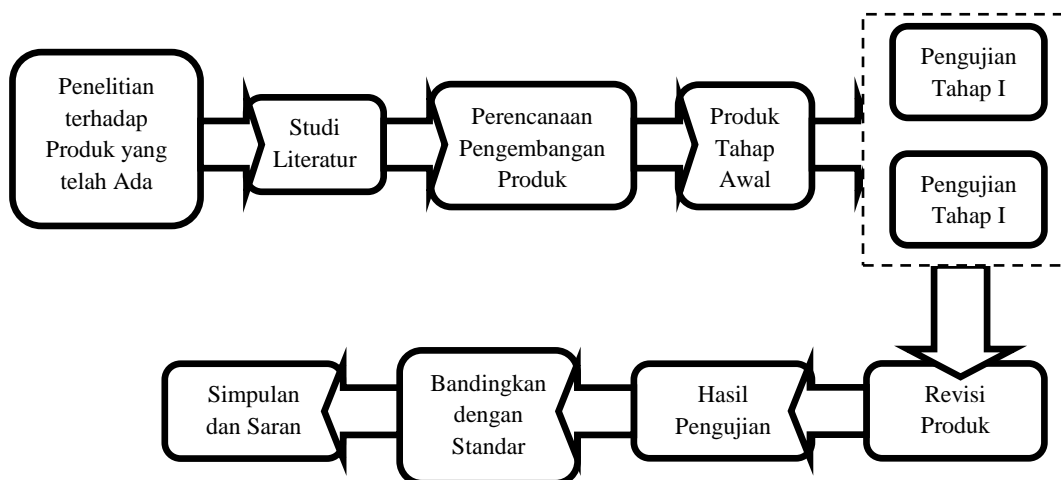
Tahap ini peneliti sudah mampu membuat produk dari hasil rancangan pada tahap sebelumnya yang sudah dikembangkan hingga menjadi produk (media pembelajaran). Namun, pada tahap ini produk masih mentah atau masih perlu pengujian sehingga dapat diketahui kelayakan produk ini sebagai media pembelajaran.

#### 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.



**Gambar 1: Prosedur Pengujian Pada Penelitian  
dan Pengembangan Level 3 Modifikasi**

### C. 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.

### D. 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).

### **E. 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. Rincian lembar validasi tersebut sebagai berikut.

#### **1. Penilaian Dosen Ahli Materi**

Alat validasi kualitas media untuk dosen ahli materi (Bapak Dr. Nurhadi, S.Pd., M.Hum.) ini dalam bentuk lembar validasi pada aspek kualitas pembelajaran dan aspek isi.

**Tabel 1: Kisi-kisi Validasi oleh Ahli Materi**

| No.      | Komponen Penelitian   | Aspek yang dinilai                                     | Tanggapan |   |    |   |    |
|----------|-----------------------|--|-----------|---|----|---|----|
|          |                       |  | SB        | B | CB | K | SK |
| 1.       | Kualitas Pembelajaran | Kejelasan rumusan kompetensi inti dan kompetensi dasar |           |   |    |   |    |
|          |                       | Kesesuaian kompetensi inti dan kompetensi dasar        |           |   |    |   |    |
|          |                       | Ketepatan pemilihan materi yang dimediasi              |           |   |    |   |    |
|          |                       | Ketepatan pemilihan bahasa dalam memberikan materi     |           |   |    |   |    |
|          |                       | Ketepatan soal latihan                                 |           |   |    |   |    |
|          |                       | Kemudahan petunjuk mengerjakan soal                    |           |   |    |   |    |
|          |                       | Kesesuaian soal dengan materi                          |           |   |    |   |    |
| 2.       | Aspek Isi             | Kebenaran isi/konsep                                   |           |   |    |   |    |
|          |                       | Kedalaman materi                                       |           |   |    |   |    |
|          |                       | Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi dasar     |           |   |    |   |    |
|          |                       | Kejelasan materi/konsep                                |           |   |    |   |    |
|          |                       | Alur pembelajaran dalam permainan                      |           |   |    |   |    |
|          |                       | Keterbacaan isi  |           |   |    |   |    |
|          |                       | Langkah-langkah pembelajaran                           |           |   |    |   |    |
|          |                       | Tingkat kesulitan soal                                 |           |   |    |   |    |
|          |                       | Keterbacaan soal                                       |           |   |    |   |    |
|          |                       | Kesesuaian soal dengan materi                          |           |   |    |   |    |
|          |                       | Kesesuaian soal dengan kompetensi                      |           |   |    |   |    |
|          |                       | Kemenarikan materi                                     |           |   |    |   |    |
| Motivasi |                       |  |           |   |    |   |    |

## 2. Penilaian Dosen Ahli Media

Alat validasi kualitas media untuk dosen ahli media (Bapak Deni Hardianto, M.Hum.) ini dalam bentuk lembar validasi pada aspek tampilan dan aspek pemrograman.

**Tabel 2: Kisi-kisi Validasi oleh Ahli Media**

| No.            | Komponen Penelitian | Aspek yang dinilai                                     | Tanggapan |   |    |   |    |
|----------------|---------------------|--|-----------|---|----|---|----|
|                |                     |  | SB        | B | CB | K | SK |
| 1.             | Aspek Tampilan      | Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> untuk teks |           |   |    |   |    |
|                |                     | Ketepatan penyusunan latar tempat permainan            |           |   |    |   |    |
|                |                     | Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>      |           |   |    |   |    |
|                |                     | Ketepatan pemilihan musik                              |           |   |    |   |    |
|                |                     | Ketepatan pemilihan efek suara                         |           |   |    |   |    |
|                |                     | Kemenarikan animasi                                    |           |   |    |   |    |
|                |                     | Kejelasan animasi                                      |           |   |    |   |    |
|                |                     | Ketepatan pemilihan warna teks                         |           |   |    |   |    |
|                |                     | Ketepatan pemilihan jenis huruf                        |           |   |    |   |    |
|                |                     | Ketepatan pemilihan ukuran huruf                       |           |   |    |   |    |
|                |                     | Kejelasan gambar                                       |           |   |    |   |    |
|                |                     | Ketepatan ukuran gambar                                |           |   |    |   |    |
|                |                     | Tampilan layar   |           |   |    |   |    |
| 2.             | Aspek Pemrograman   | Tingkat interaktifitas siswa dengan media              |           |   |    |   |    |
|                |                     | Kejelasan petunjuk penggunaan                          |           |   |    |   |    |
|                |                     | Kejelasan alur permainan                               |           |   |    |   |    |
|                |                     | Kemenarikan alur permainan                             |           |   |    |   |    |
|                |                     | Tingkat kesulitan permainan                            |           |   |    |   |    |
|                |                     | Kemudahan penggunaan tombol ( <i>keyboard</i> )        |           |   |    |   |    |
|                |                     | Pemberian umpan balik terhadap respon siswa            |           |   |    |   |    |
| Efisiensi teks |                     |  |           |   |    |   |    |

## F. 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 3: 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.

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

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. 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*.

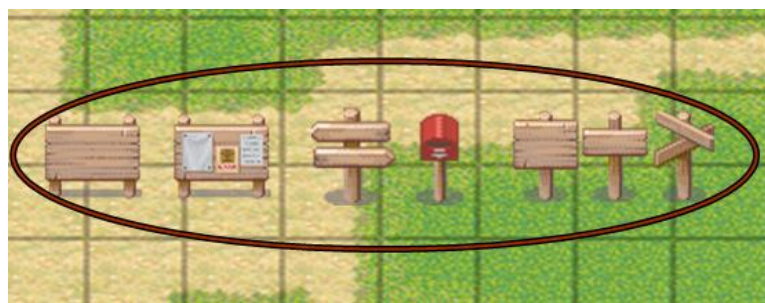
#### **1. Desain Konten**

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 2: Gambar Teks**



**Gambar 3: Gambar Pendukung**

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

**Tabel 4: Dokumen Desain Konten**

| No. | Perencanaan Materi               | Bentuk Dokumen |        |         |
|-----|----------------------------------|----------------|--------|---------|
|     |                                  | Teks           | Gambar | Animasi |
| 1   | Materi menulis pantun            | √              |        |         |
| 2   | Gambar <i>background</i> teks    |                | √      |         |
| 3   | Gambar pendukung teks            |                | √      |         |
| 4   | Soal tahap 1                     | √              |        |         |
| 5   | Soal tahap 2                     | √              |        |         |
| 6   | Soal pengetahuan dasar pantun    | √              |        |         |
| 7   | Soal hasil pembelajaran          | √              |        |         |
| 8   | Penjelasan tahap-tahap permainan | √              | √      |         |
| 9   | Prolog permainan                 | √              |        |         |
| 10  | Respon jawaban                   | √              |        | √       |

## **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.

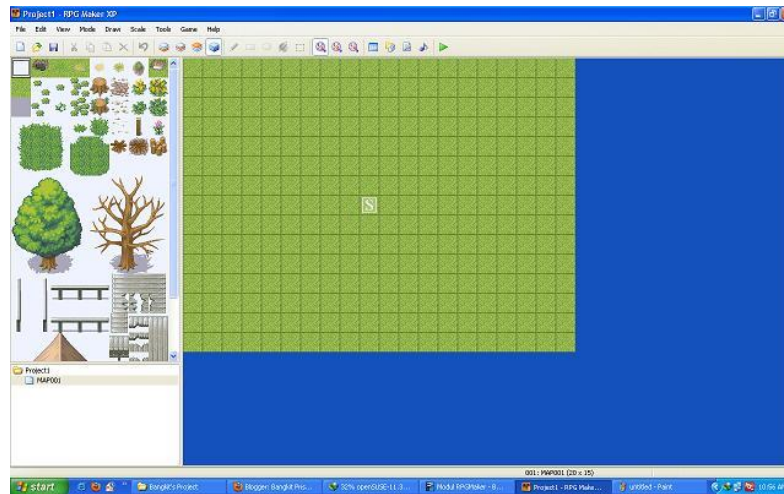
Kisah berawal dari adanya sebuah kerajaan beribukota di Melayunesia, dimana warga sangat menghargai pantun sehingga menyebutnya sebagai salah satu harta berharga mereka. Namun, suatu saat kerajaan tersebut dihancurkan oleh alam dikarenakan kerakusan manusia itu sendiri. Kemudian, datanglah seorang Pendeta 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.

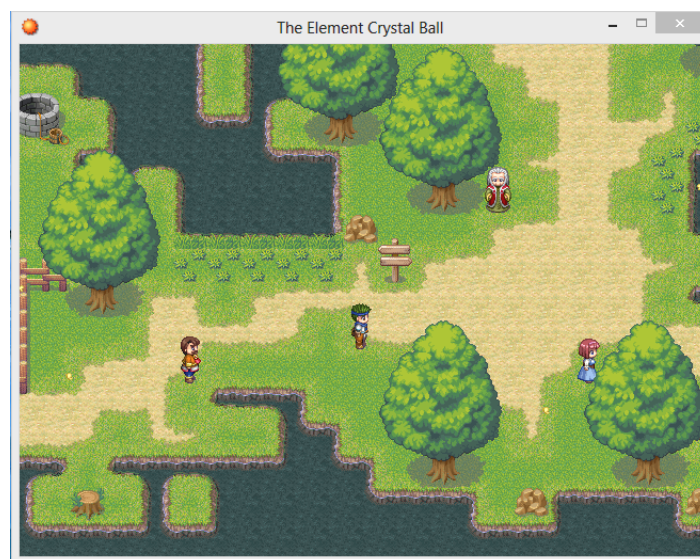
### **b. Membuat *Flowchart View***

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





**Gambar 5: Sebelum Membuat Latar**



**Gambar 6: Latar Setelah Disusun (Sudah Jadi)**

**d. Membuat Karakter dan *Event***

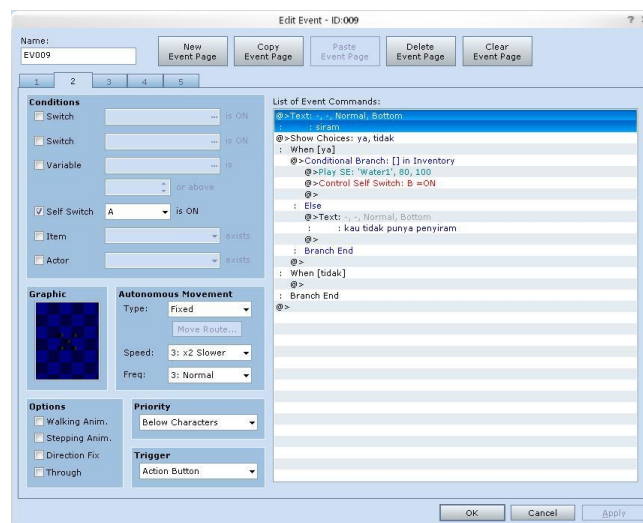
Karakter atau tokoh dalam permainan sangat penting keberadaannya. Namun, dalam membuat atau menentukan karakter harus disesuaikan dengan tema permainan maupun objek media ini yaitu siswa.



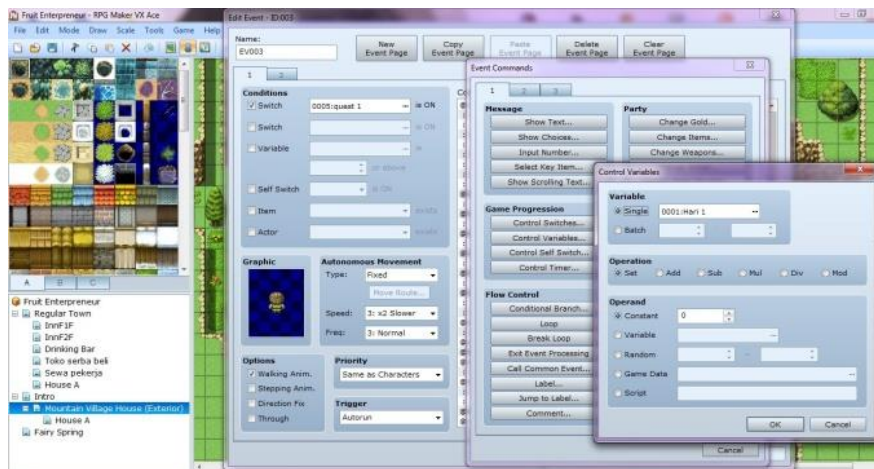
**Gambar 7: Tampilan Karakter *RPG-Maker XP***

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

*Event* dalam *RPG-Maker XP* berbentuk perintah dalam bahasa pemrograman.



**Gambar 8: Tampilan *Event* yang Terdapat pada Salah Satu Karakter**



**Gambar 9: Tampilan *Event* yang Terdapat pada Salah Satu Karakter**

**Tabel 5: Tabel Dokumen Desain Skenario**

| No. | Perencanaan Materi | Bentuk Dokumen |        |         |
|-----|--------------------|----------------|--------|---------|
|     |                    | Teks           | Gambar | Animasi |
| 1   | Latar Permainan    |                | ✓      |         |
| 2   | Karakter           |                |        | ✓       |
| 3   | <i>Event</i>       |                |        | ✓       |

### 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.

## **B. 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 6: 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           |
| <b>Total</b>     |  | <b>46</b>      | <b>49</b>   |
| <b>Rata-rata</b> |  | <b>3,54</b>    | <b>3,77</b> |

Sumber: Data Primer

**Keterangan:**

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

**Tabel 7: 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           |
| <b>Total</b>     |   | <b>21</b>      | <b>29</b>   |
| <b>Rata-Rata</b> |   | <b>2,62</b>    | <b>3,62</b> |

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 8: 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           |
| <b>Total</b>     |  | <b>32</b>      | <b>33</b>   |
| <b>Rata-Rata</b> |  | <b>4,57</b>    | <b>4,71</b> |

Sumber: Data Primer

**Keterangan:**

-Skor tahap ke-1: Skor sebelum revisi

-Skor tahap ke-2: Skor setelah revisi

**Tabel 9: 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           |
| <b>Total</b>     |  | <b>57</b>      | <b>60</b>   |
| <b>Rata-Rata</b> |  | <b>4,38</b>    | <b>4,61</b> |

Sumber: Data Primer

**Keterangan:**

-Skor tahap ke-1: Skor sebelum revisi

-Skor tahap ke-2: Skor setelah revisi

### C. 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 10: 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        |
| <b>Rata-rata Keseluruhan</b> |  | <b>3,54</b> | <b>Cukup Baik</b> |

**Tabel 11: 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        |
| <b>Rata-rata Keseluruhan</b> |   | <b>2,62</b> | <b>Cukup Baik</b> |

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 12: 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  |
| <b>Rata-rata Keseluruhan</b> |  | <b>3,77</b> | <b>Baik</b> |

**Tabel 13: 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        |
| <b>Rata-rata Keseluruhan</b> |   | <b>3,62</b> | <b>Baik</b> |

**Tabel 14: 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        |
|       | <b>Rata-rata Jumlah</b> |             | <b>3,08</b>     | <b>Cukup Baik</b> |
| Ke-2  | 1                       | Tampilan    | 3,77            | Baik              |
|       | 2                       | Pemrograman | 3,62            | Baik              |
|       | <b>Rata-rata Jumlah</b> |             | <b>3,69</b>     | <b>Baik</b>       |

## 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 15: 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 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                          | 4           | Baik               |
| <b>Rata-Rata</b> |  | <b>4,57</b> | <b>Sangat Baik</b> |

**Tabel 16: 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        |
| <b>Rata-Rata</b> |  | <b>4,38</b> | <b>Sangat Baik</b> |

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 17: 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        |
| <b>Rata-Rata</b> |  | <b>4,71</b> | <b>Sangat Baik</b> |

**Tabel 18: 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        |
| <b>Rata-Rata</b> |  | <b>4,61</b> | <b>Sangat Baik</b> |

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 19: 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        |
|       | <b>Rata-rata Jumlah</b> |                       | <b>4,47</b>     | <b>Sangat Baik</b> |
| Ke-2  | 1                       | Kualitas Pembelajaran | 4,71            | Sangat Baik        |
|       | 2                       | Isi                   | 4,61            | Sangat Baik        |
|       | <b>Rata-rata Jumlah</b> |                       | <b>4,66</b>     | <b>Sangat Baik</b> |

#### D. 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).

**Tabel 20: Analisis Kelayakan Tiap Aspek Berdasarkan Seluruh Validasi**

| No. | Aspek Penilaian       | Validasi    | Interval Skor   | Bentuk Kualitatif | Kategori    | Kelayakan   |
|-----|-----------------------|-------------|---|-------------------|-------------|-------------|
| 1   | Pemrograman           | Ahli Media  | $4,20 < X$<br>$3,40 < X \leq 4,20$                            | A                 | Sangat Baik | Layak       |
| 2   | Tampilan              |             |   | B                 | Baik        | Layak       |
| 3   | Kualitas Pembelajaran | Ahli Materi | $2,60 < X \leq 3,40$<br>$1,80 < X \leq 2,60$<br>$X \leq 1,80$ | C                 | Cukup Baik  | Tidak Layak |
| 4   | Isi                   |             |   | D                 | Kurang Baik | Tidak Layak |
|     |                       |             |   | E                 | Tidak Baik  | Tidak Layak |

### 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**”.

#### **E. 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 dimasukan.”*

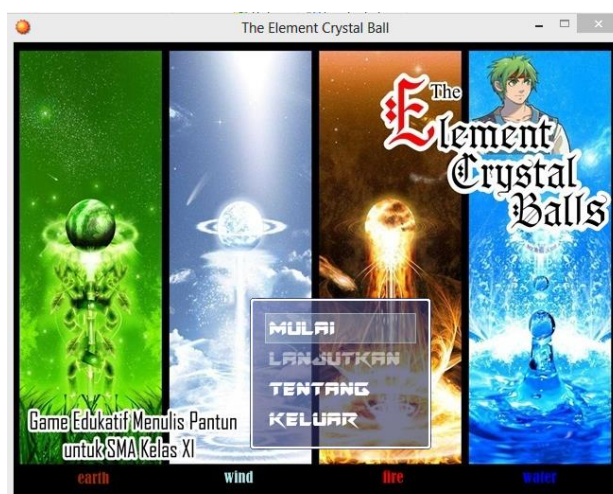


**Gambar 10: Sebelum Revisi**

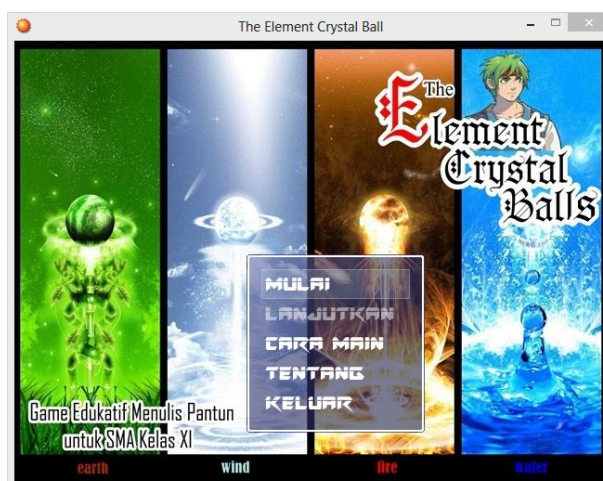


**Gambar 11: Setelah Revisi**

Gambar 10 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 11).

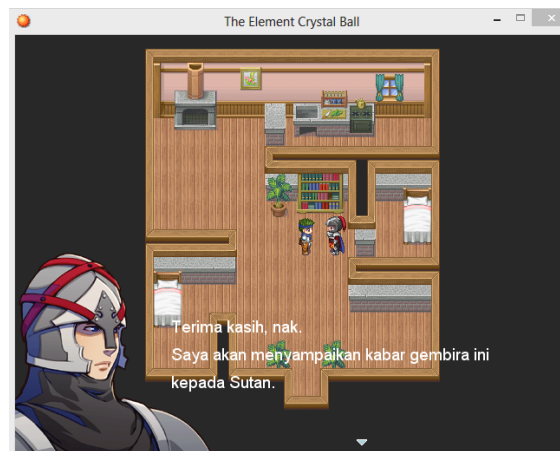


**Gambar 12: Sebelum Revisi**

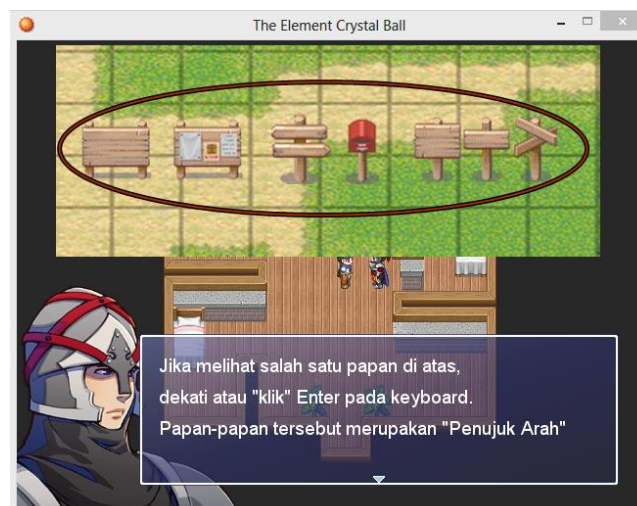


**Gambar 13: Setelah Revisi**

Gambar 12 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 13).

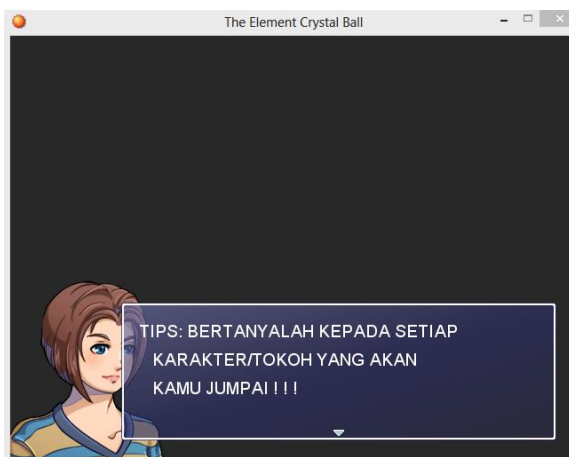


**Gambar 14: Sebelum Revisi**



**Gambar 15: Setelah Revisi**

Gambar 14 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 15).



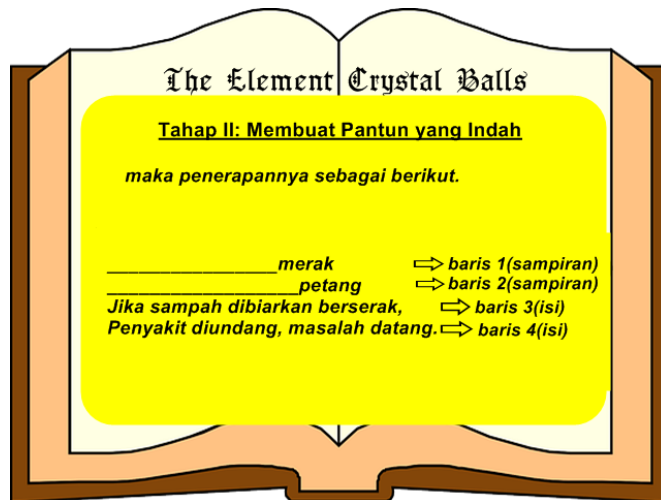
**Gambar 16: Setelah Revisi**

Gambar 16 merupakan gambar tampilan setelah revisi, sebelumnya belum ada tampilan penegasan tugas atau peringatan tegas. Namun, atas saran ahli media maka peneliti menembahkannya pada karakter bantuan media.

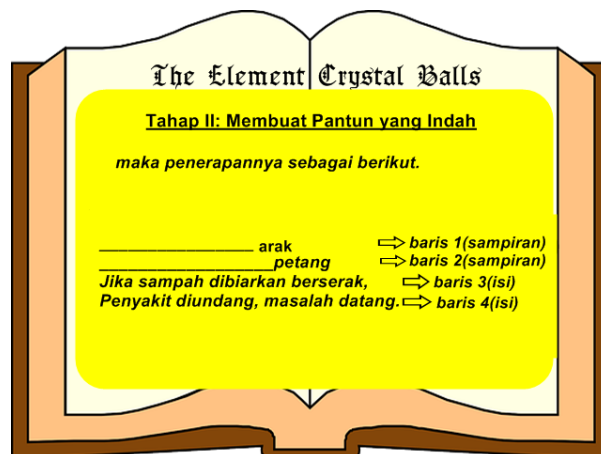
## **2. Revisi Ahli Materi**

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.”*

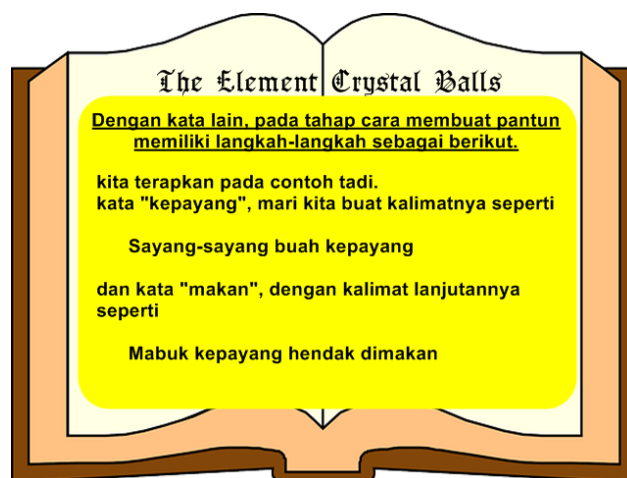


**Gambar 17: Sebelum Revisi**

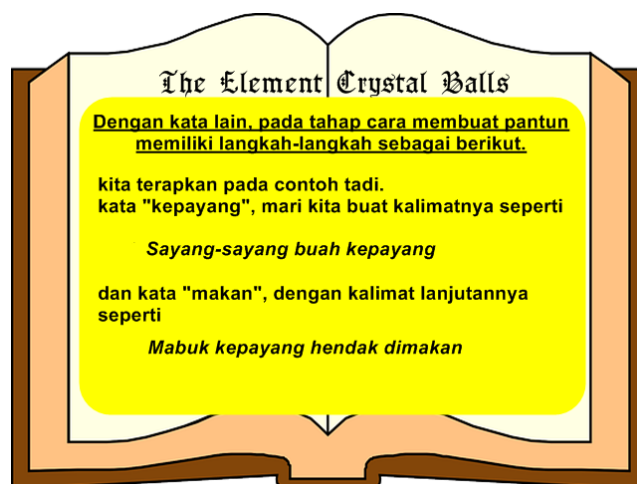


**Gambar 18: Setelah Revisi**

Gambar 17 merupakan tampilan media sebelum direvisi terjadi kekeliruan pada penulisan kata “merak”. Kemudian pada gambar 18, penulisan yang sebelumnya menggunakan kata “merak” diubah menjadi kata “arak”.

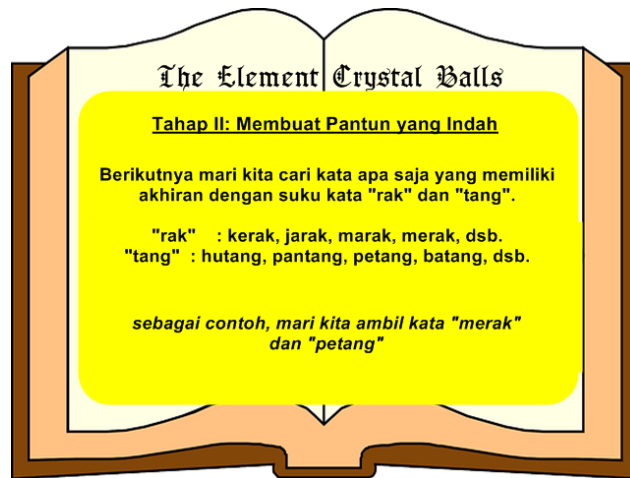


**Gambar 19: Sebelum Revisi**

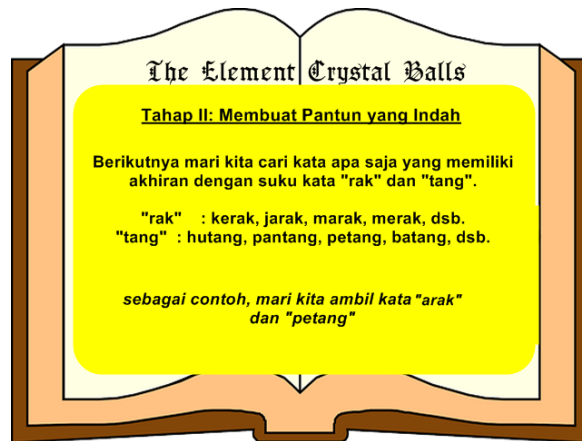


**Gambar 20: Setelah Revisi**

Gambar 19 merupakan tampilan sebelum revisi, terdapat kekeliruan pada tata penulisan (posisi *font*) pada bait “mabuk kepayang hendak dimakan”. Pada gambar 20 peneliti sudah merevisi tampilan bait “mabuk kepayang hendak dimakan” menjadi posisi *font* miring.



**Gambar 20: Sebelum Revisi**

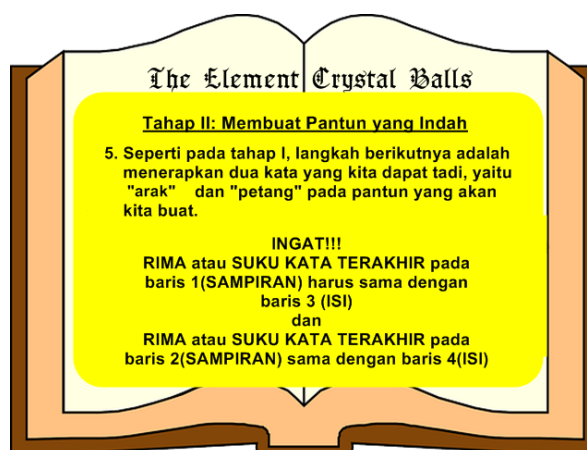


**Gambar 21: Setelah Revisi**

Gambar 20 terdapat kekeliruan pada penulisan kata “merak”, padahal pada materi yang tersedia menggunakan kata “arak” atau nantinya menjadi kata “diarak”. Pada gambar 21 peneliti sudah merevisi dengan mengubah kata “merak” menjadi kata “arak”.

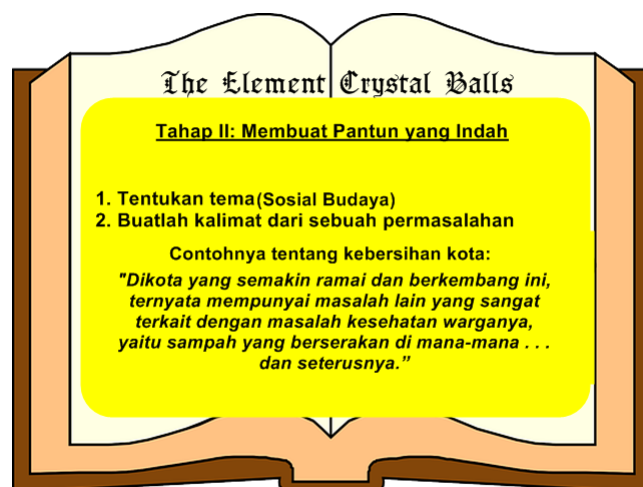


**Gambar 22: Sebelum Revisi**

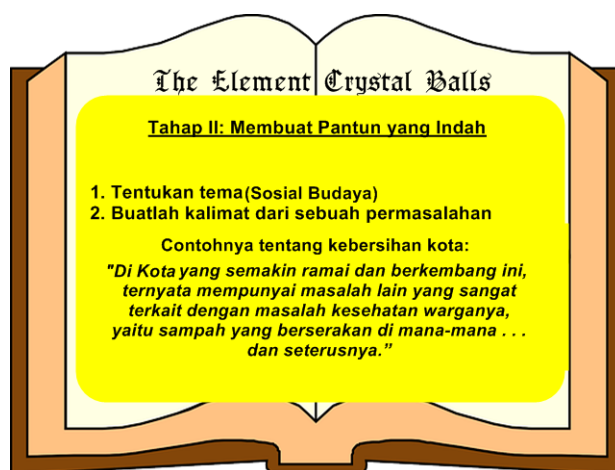


**Gambar 23: Setelah Revisi**

Gambar 22 merupakan tampilan media sebelum direvisi terjadi kekeliruan pada penulisan kata “merak”. Kemudian pada gambar 23, penulisan yang sebelumnya menggunakan kata “merak” diubah menjadi kata “arak”.



**Gambar 24: Sebelum Revisi**



**Gambar 25: Setelah Revisi**

Gambar 24 terdapat kekeliruan tata penulisan pada kata “dikota”. Kemudian peneliti melakukan revisi (gambar 25) untuk mengubah kata “dikota” menjadi “di kota”.

#### **F. 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.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. 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.

### **B. 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.

Keterbasan 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.

### **C. 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.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akhadiah, Sabarti, dkk. 1997. *Menulis*. Jakarta: Depdikbud.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Remaja Grafindo Persada.
- Darmadi, Kaswan. 1996. *Meningkatkan Kemampuan Menulis*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Enre, Fachruddin Ambo. 1988. *Dasar-dasar Keterampilan Menulis*. Jakarta: Depdikbud.
- Harjanto. 2008. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hasnun, H. Anwar. 2006. *Pedoman Menulis untuk Siswa SMP dan SMA*. Yogyakarta: C.V. Andi Offset.
- <http://bissastra.blogspot.com/2009/04/ciri-dan-cara-menulis-pantun.html>.  
Diunduh pada tanggal 25 juni 2014 pukul 14:09
- Ismawati, Esti. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- 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.
- Misbahuddin, Wildan. 2013. Pengembangan Media Interaktif Berbasis RPG-Maker XP untuk Pembelajaran Membaca Intensif Berdasarkan Pendekatan Proses. *Skripsi S1*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBS UNY.

- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Teori Pengkajian Puisi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Santoso, Joko. 2013. *Buku Pintar: Pantun, Puisi Lama Melayu dan Peribahasa Indonesia*. Jogjakarta: Penerbit Araska
- Septiawan K, Santana. 2007. *Menulis itu Ibarat Ngomong*. Jakarta: Kawan Pustaka.
- Soeparno. 1988. *Media Pengajaran Bahasa*. Klaten: Intan Pariwara.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suriamiharja, Agus, dkk. 1997. *Petunjuk Praktis Menulis*. Jakarta: Depdikbud.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis, sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

# **LAMPIRAN**

**KOMPETENSI INTI – KOMPETENSI DASAR**

**BAHASA INDONESIA SMA KELAS XI**

**KURIKULUM 2013**

| <b>Kompetensi Inti</b>  | <b>Kompetensi Dasar</b>  |
|---|--|
| <p>4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan</p> | <p>4.2.Memproduksi teks cerita pendek, pantun, cerita ulang, eksplanasi kompleks, dan ulasan/reviu film/drama yang koheren sesuai dengan karakteristik yang akan dibuat baik secara lisan maupun tulisan</p> |

## PETUNJUK *INSTAL* MEDIA PEMBELAJARAN

**Agar game dapat dijalankan atau beroperasi.**

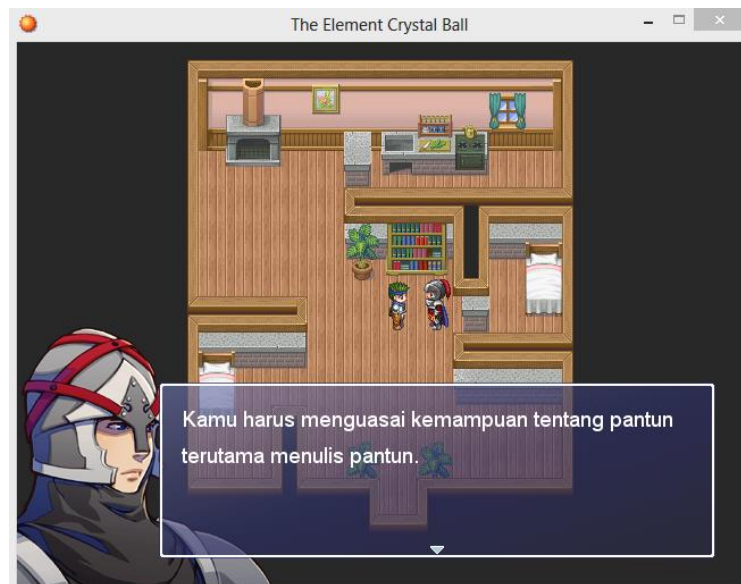
**Anda harus melakukan langkah-langkah sebagai berikut.**

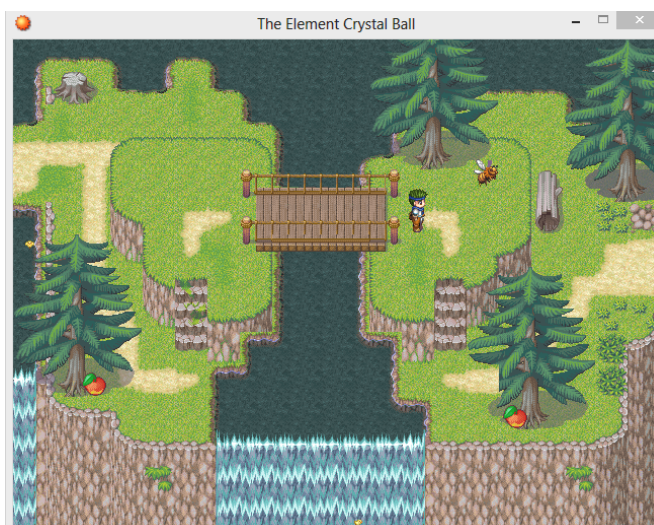
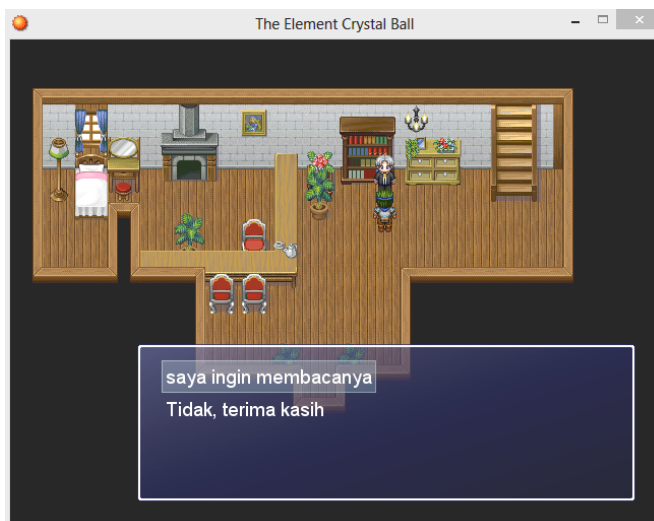
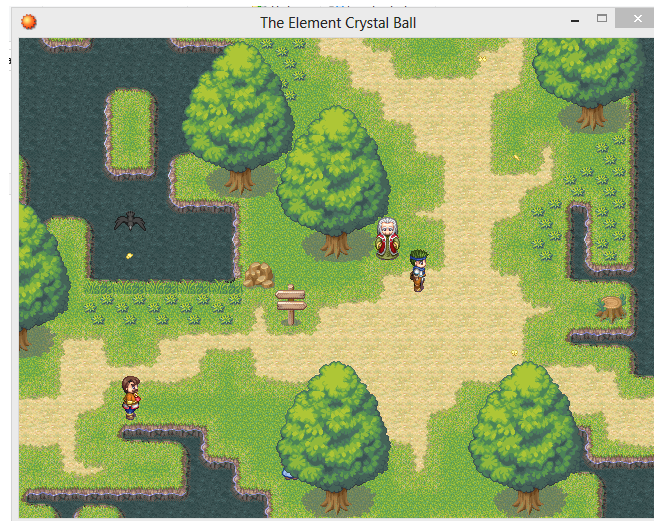
1. Matikan sementara antivirus pada PC atau laptop kamu.
2. *Copy file* "skirmisherlaser" yang terdapat di dalam folder game "The Element Crystal Balls", kemudian *paste* atau tempel pada folder "*font*" yang terdapat di data C => *windows* => *font*.
3. *Instal RTP\_Standar* yang terdapat di dalam folder game.
4. Setelah instalasi selesai, klik dua kali *icon* "The Element Crystal Balls".
5. Setelah proses selesai, akan muncul folder baru.
6. Buka folder dan aplikasi (*icon*) "*game*" akan terlihat.
7. Klik dua kali pada aplikasi *game* dan selamat bermain!

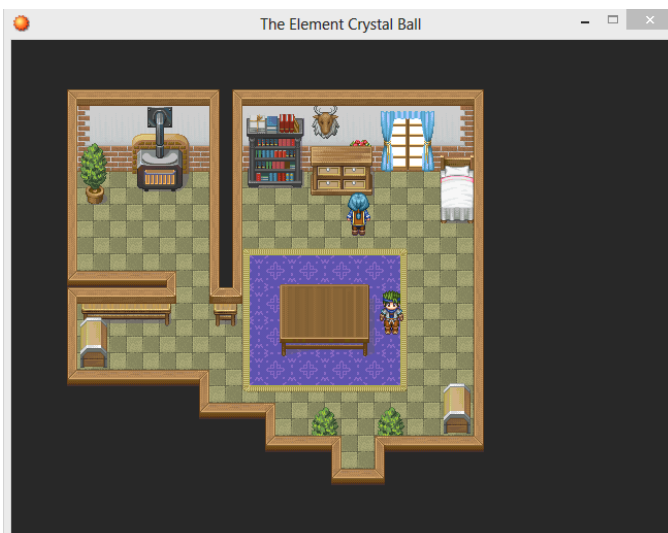
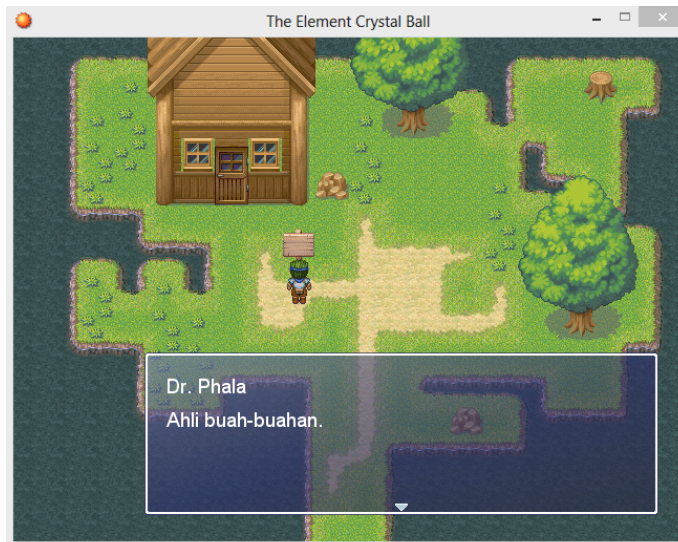
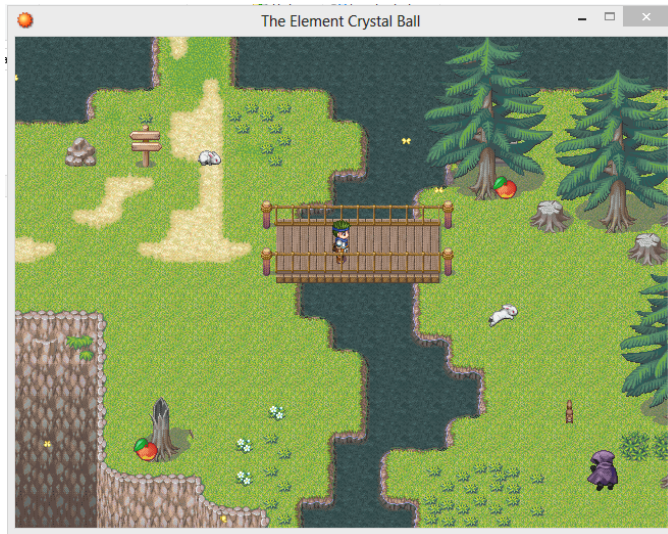
## PETUNJUK CARA BERMAIN

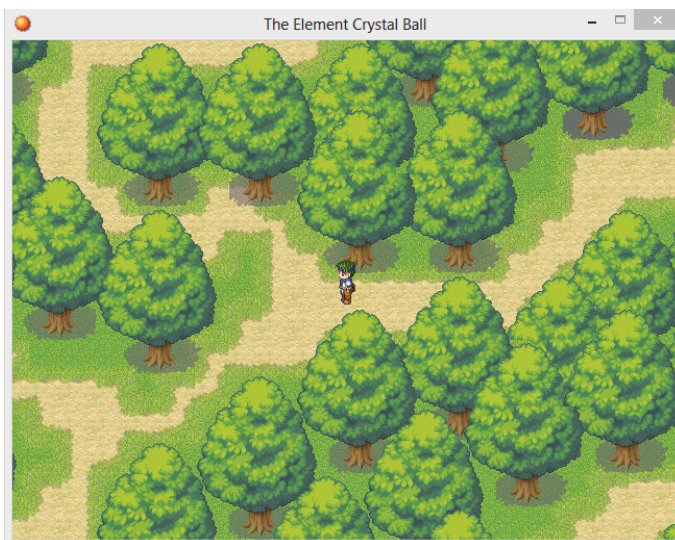
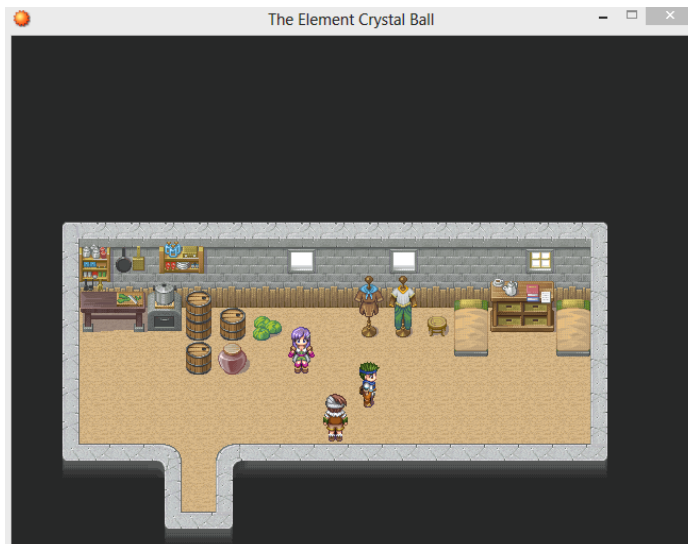
8. Gunakan tombol ***Alt+Enter*** pada *keyboard* untuk mengubah layar menjadi *fullscreen* atau layar penuh.
9. Gunakan tombol ***ESC*** pada *keyboard* untuk menuju *menu* (melihat barang atau hadiah yang diperoleh karakter, melihat waktu, istirahat, serta menyimpan permainan).
10. Gunakan juga tombol ***ESC*** pada *keyboard* untuk kembali dari *menu*.
11. Gunakan tombol ***Enter*** pada *keyboard* untuk berbicara, melanjutkan pembicaraan dengan karakter lain atau membaca papan petunjuk arah.
12. Gunakan tombol ***navigator*** atau arah pada *keyboard* untuk menggerakkan karakter utama atau berjalan.

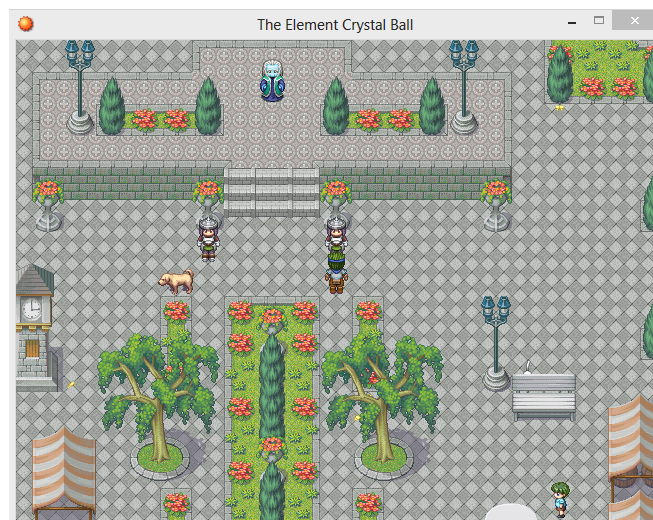
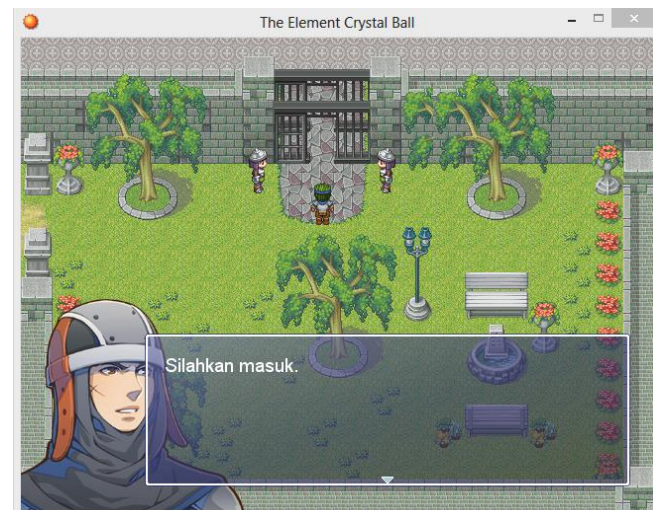
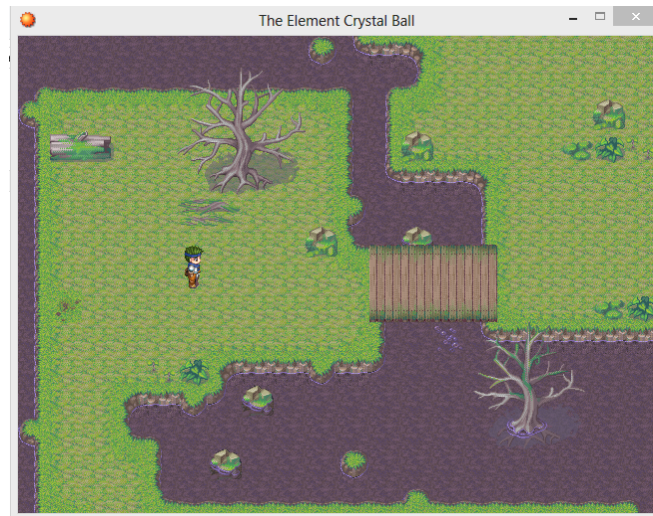
**TAMPILAN LATAR  
PADA MEDIA PEMBELAJARAN**

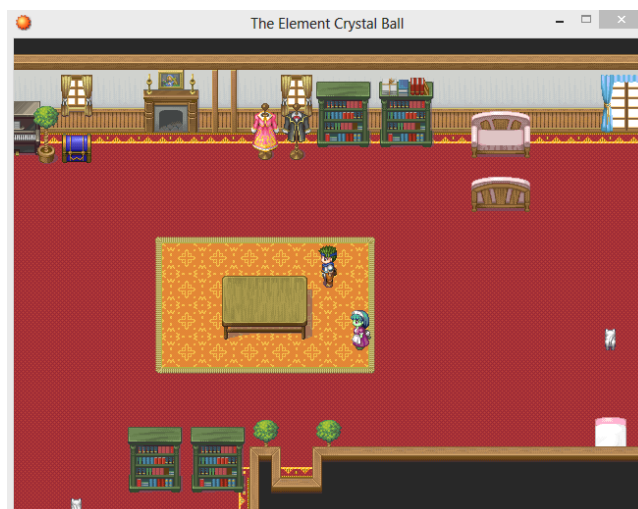
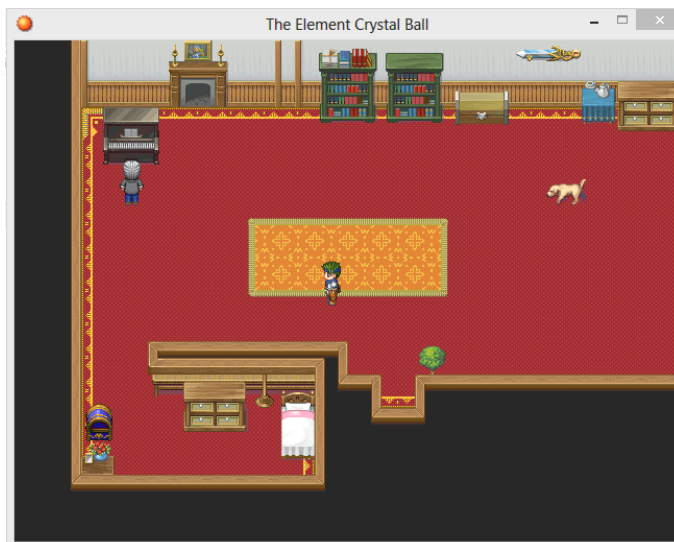


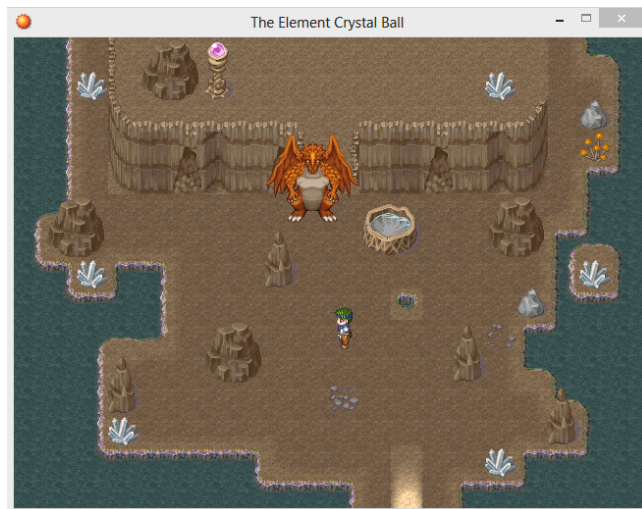
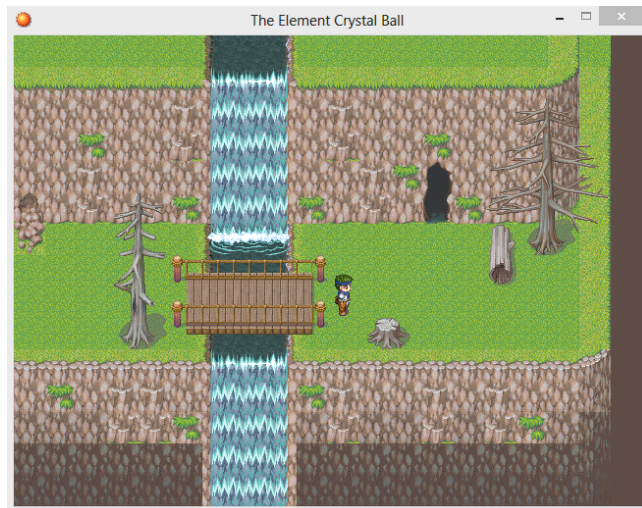
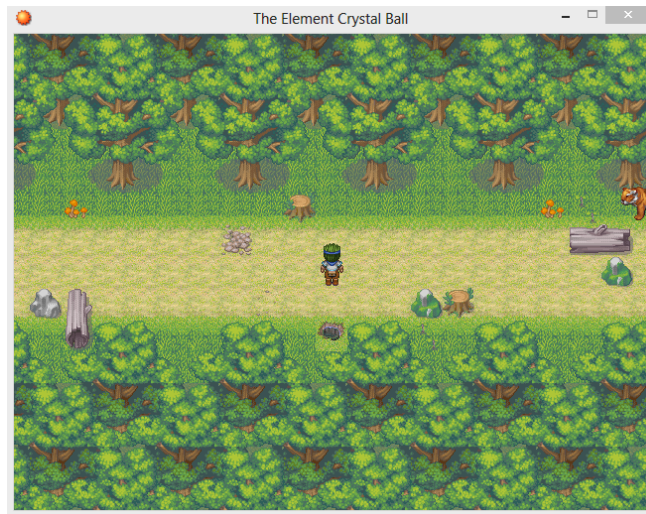






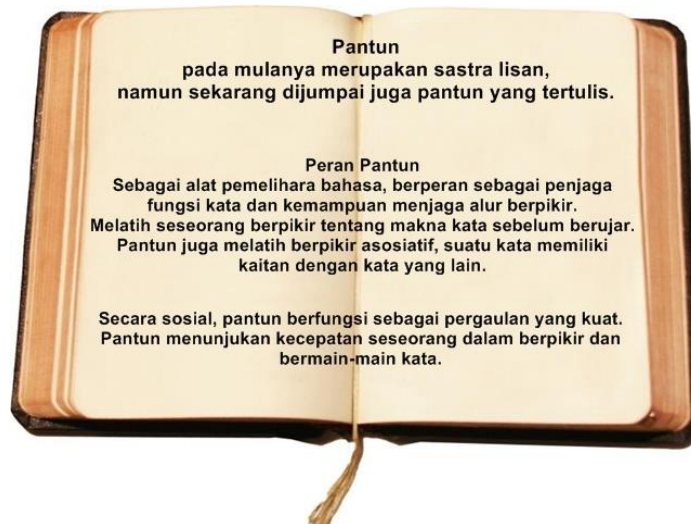
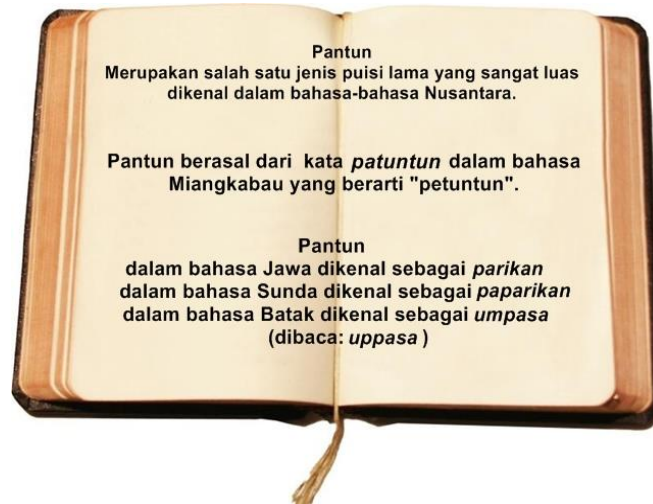


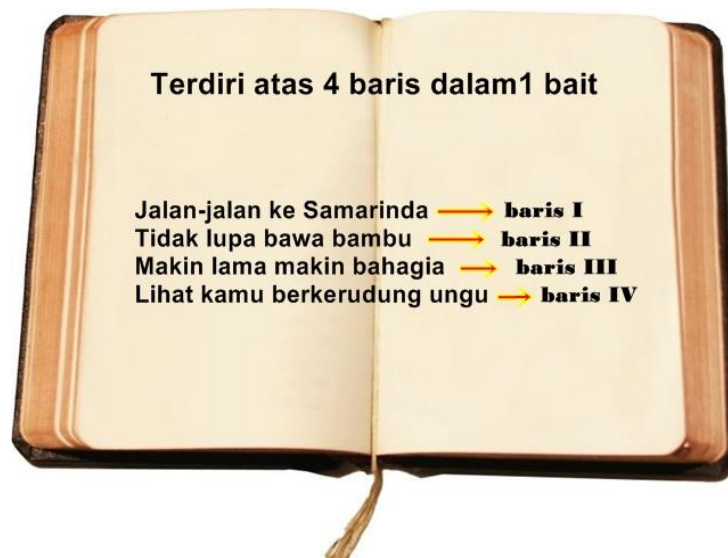
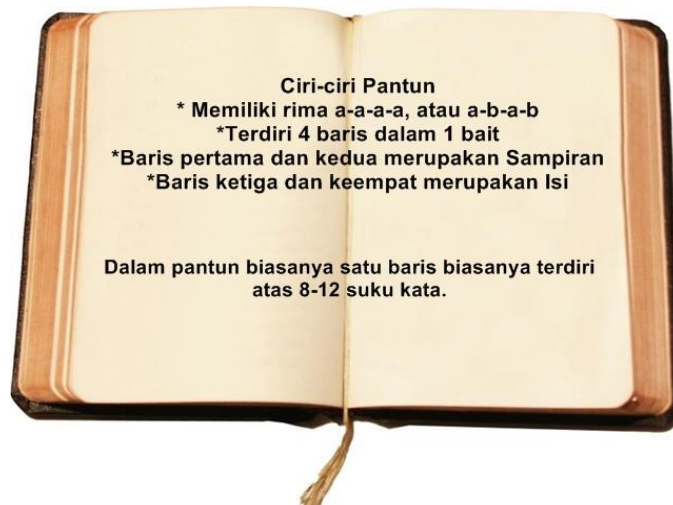




## TAMPILAN MATERI PEMBELAJARAN PADA MEDIA PEMBELAJARAN

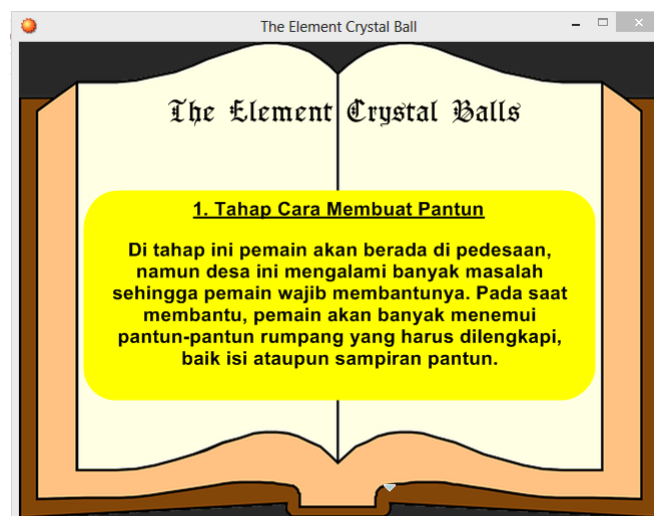
### 1. Tampilan Materi Dasar Pantun







## 2. Tampilan Materi Menulis Pantun (Tahap I)



The Element Crystal Ball

## The Element Crystal Balls

**Kemampuan Dasar yang Wajib dikuasai untuk Menyelesaikan Tahap 1.**

\_\_\_\_\_ ku**ur** (Baris 1)  
 \_\_\_\_\_ Jawa**ur** (Baris 2)  
 \_\_\_\_\_ tak**ur** (Baris 3)  
 \_\_\_\_\_ binas**ur** (Baris 4)

Jika diperhatikan, akhiran pada tiap baris atau biasa disebut rima, pada baris 1 sama dengan baris 3 dan baris 2 sama dengan baris 4

The Element Crystal Ball

## The Element Crystal Balls

**Dengan kata lain, pada tahap cara membuat pantun memiliki langkah-langkah sebagai berikut.**

1. Tentukan tema (contoh agama)
2. Buatlah kalimat dari sebuah permasalahan (contoh ada seseorang yang kecewa karena rencananya tidak berjalan sesuai yang diharapkan) maka, karena ini pantun buatlah lebih ringkas namun makna atau tujuan tidak berubah. seperti,  
 Manusia hanya boleh merancang  
 Kuasa Allah menentukan

The Element Crystal Ball

## The Element Crystal Balls

**Dengan kata lain, pada tahap cara membuat pantun memiliki langkah-langkah sebagai berikut.**

3. Gunakan kalimat permasalahan tadi sebagai isi untuk pantun kamu.

\_\_\_\_\_ } *Sampiran*  
 Manusia hanya boleh merancang }  
 Kuasa Allah menentukan } *Isi*

The Element Crystal Ball

### The Element Crystal Balls

Dengan kata lain, pada tahap cara membuat pantun memiliki langkah-langkah sebagai berikut.

4. Perhatikan suku kata akhir atau rima pada masing-masing baris pada isi pantun tadi. ada "ang dan kan".  
 sekarang carilah kata yang memiliki suku kata akhir "ang" dan "kan"  
 "ang" = layang, sayang, kepayang, dsb.  
 "kan" = masukan, bukan, makan, dsb.

sebagai contoh mari kita ambil kata kepayang makan.

The Element Crystal Ball

### The Element Crystal Balls

Dengan kata lain, pada tahap cara membuat pantun memiliki langkah-langkah sebagai berikut.

5. INGAT!!!  
 Suku kata akhir atau Rima, pada baris 3(isi) sama dengan baris 1(sampiran) baris 4(isi) sama dengan baris 2(sampiran)

Dengan kata lain, kata "kepayang" akan digunakan pada kata akhir baris 1 dan kata "makan" akan digunakan pada kata akhir baris 2.

The Element Crystal Ball

### The Element Crystal Balls

Dengan kata lain, pada tahap cara membuat pantun memiliki langkah-langkah sebagai berikut.

contoh penerapannya sebagai berikut:

\_\_\_\_\_ kepayang  $\Rightarrow$  baris 1(sampiran)  
 \_\_\_\_\_ makan  $\Rightarrow$  baris 2(sampiran)  
 Manusia hanya boleh merancang  $\Rightarrow$  baris 3(isi)  
 Kuasa Allah menentukan  $\Rightarrow$  baris 4(isi)

The Element Crystal Ball

### The Element Crystal Balls

Dengan kata lain, pada tahap cara membuat pantun memiliki langkah-langkah sebagai berikut.

Setelah melihat contoh penerapan tadi, sepertinya masih ada yang kurang untuk menjadi sebuah pantun.

Tepat! Masih ada garis bawah memanjang di dalam sampiran sebelum kata "kepayang" pada baris 1 dan kata "makan" pada baris 2.  
Maka langkah selanjutnya adalah ...

The Element Crystal Ball

### The Element Crystal Balls

Dengan kata lain, pada tahap cara membuat pantun memiliki langkah-langkah sebagai berikut.

6. Buatlah kalimat untuk melengkapi sampiran pada baris 1 dan baris 2 dengan syarat,

- \*baris 1(sampiran) untuk kata terakhir HARUS memiliki rima sama dengan baris 3(isi).
- \*baris 2(sampiran) untuk kata terakhir HARUS memiliki rima sama dengan baris 4(isi)

The Element Crystal Ball

### The Element Crystal Balls

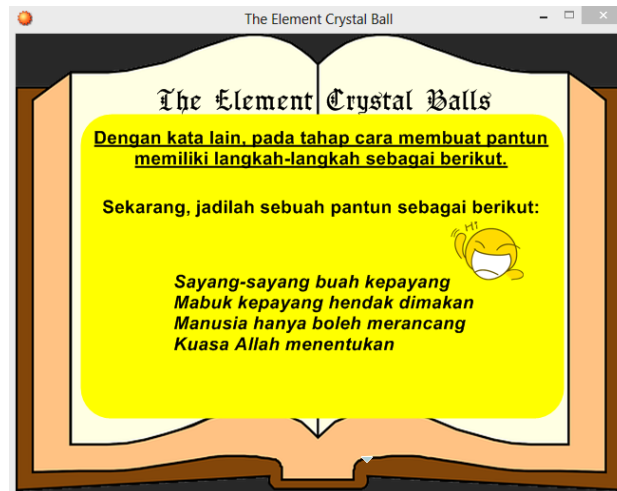
Dengan kata lain, pada tahap cara membuat pantun memiliki langkah-langkah sebagai berikut.

kita terapkan pada contoh tadi.  
kata "kepayang", mari kita buat kalimatnya seperti

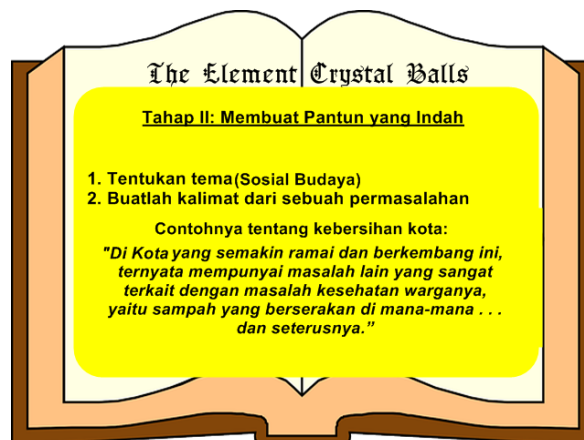
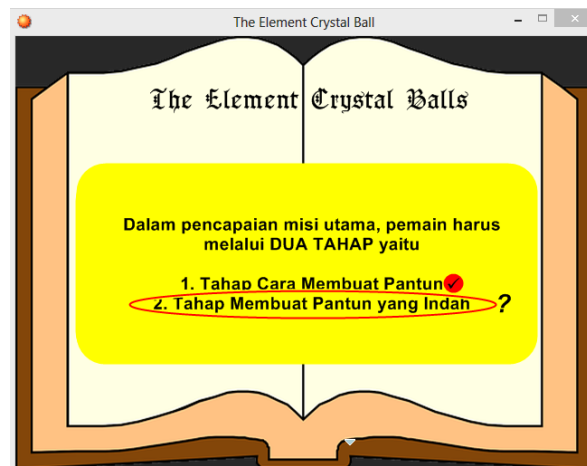
*Sayang-sayang buah kepayang*

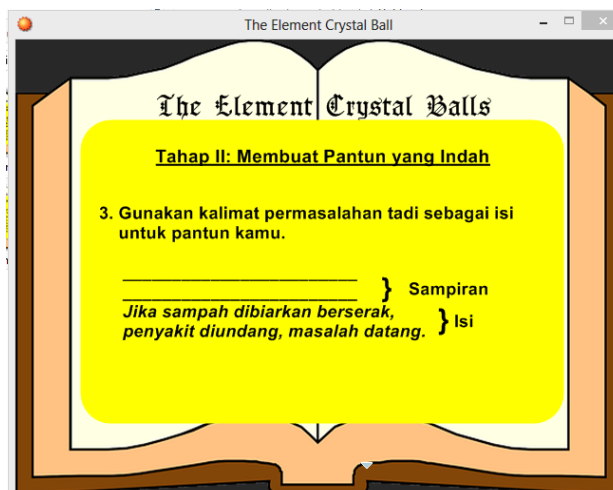
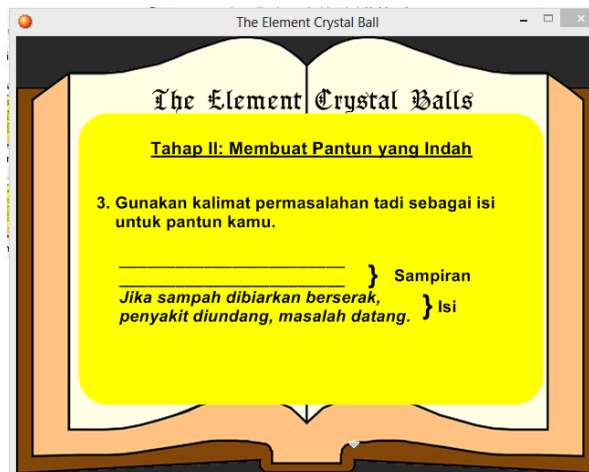
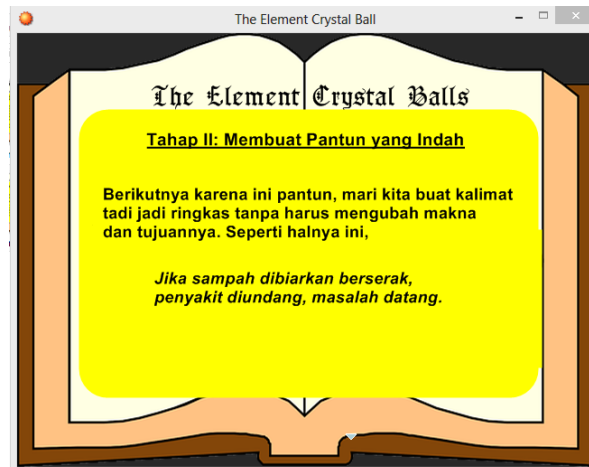
dan kata "makan", dengan kalimat lanjutannya seperti

*Mabuk kepayang hendak dimakan*



### 3. Tampilan Cara Membuat Pantun yang Indah





The Element Crystal Ball

## The Element Crystal Balls

**Tahap II: Membuat Pantun yang Indah**

4. Perhatikan suku kata terakhir pada masing-masing baris yang terdapat dalam isi pantun tersebut.

*Pada contoh pantun tadi, baris 3 suku kata terakhir adalah "rak" dan baris 4 adalah "tang".*

The Element Crystal Ball

## The Element Crystal Balls

**Tahap II: Membuat Pantun yang Indah**

Berikutnya mari kita cari kata apa saja yang memiliki akhiran dengan suku kata "rak" dan "tang".

"rak" : kerak, jarak, marak, merak, dsb.  
 "tang" : hutang, pantang, petang, batang, dsb.

*sebagai contoh, mari kita ambil kata "arak" dan "petang"*

The Element Crystal Ball

## The Element Crystal Balls

**Tahap II: Membuat Pantun yang Indah**

5. Seperti pada tahap I, langkah berikutnya adalah menerapkan dua kata yang kita dapat tadi, yaitu "arak" dan "petang" pada pantun yang akan kita buat.

**INGAT!!!**

RIMA atau SUKU KATA TERAKHIR pada baris 1(SAMPIRAN) harus sama dengan baris 3 (ISI)  
 dan  
 RIMA atau SUKU KATA TERAKHIR pada baris 2(SAMPIRAN) sama dengan baris 4(ISI)

The Element Crystal Ball

## The Element Crystal Balls

### Tahap II: Membuat Pantun yang Indah

maka penerapannya sebagai berikut.

\_\_\_\_\_ arak                    ⇨ baris 1(sampiran)  
 \_\_\_\_\_ petang                ⇨ baris 2(sampiran)  
 Jika sampah dibiarkan berserak,    ⇨ baris 3(isi)  
 Penyakit diundang, masalah datang. ⇨ baris 4(isi)

The Element Crystal Ball

## The Element Crystal Balls

### Tahap II: Membuat Pantun yang Indah

6. Disinilah perbedaan langkah tahap I dengan tahap II ini. Karena kita akan belajar membuat pantun yang indah, maka langkah ini perlu ada.

Langkah berikutnya yaitu, perhatikan SUKU KATA AKHIR pada KATA KEDUA pada tiap baris ISI PANTUN.

The Element Crystal Ball

## The Element Crystal Balls

### Tahap II: Membuat Pantun yang Indah

\_\_\_\_\_                            ⇨ baris 1(sampiran)  
 \_\_\_\_\_                            ⇨ baris 2(sampiran)  
 Jika san(pah) dibiarkan berserak,    ⇨ baris 3(isi)  
 penyakit diun(dang) masalah datang. ⇨ baris 4(isi)

terdapat suku kata "pah" dan "dang"

The Element Crystal Ball

## The Element Crystal Balls

### Tahap II: Membuat Pantun yang Indah

dari suku kata "pah" dan "dang", carilah kata yang memiliki akhiran suku kata di atas.

"pah" : sumpah, nipah, dsb.  
 "dang" : padang, sandang, ladang, dsb.

dari kata-kata yang sudah kita temukan di atas, pilihlah dengan menyesuaikan kata yang sudah kita temukan pada langkah ke-5 tadi. Sebagai contoh "nipah" dan "ladang".

The Element Crystal Ball

## The Element Crystal Balls

### Tahap II: Membuat Pantun yang Indah

7. Setelah kata-kata pada langkah 5 dan 6 sudah ditentukan dan disesuaikan, berikutnya adalah buatlah kalimat dari kata-kata tadi.

|  |   |
|--|---|
| <p>Baris 1:<br/>         _____ nipah _____ arak</p> <p>kalimat contoh:<br/>         Daun nipah jangan diarak</p> | <p>Baris 2:<br/>         _____ ladang _____ petang</p> <p>kalimat contoh:<br/>         Bawa ke ladang di waktu petang</p> |
|--|---|


The Element Crystal Ball

## The Element Crystal Balls

### Tahap II: Membuat Pantun yang Indah

sekarang, jadilah pantun sebagai berikut.

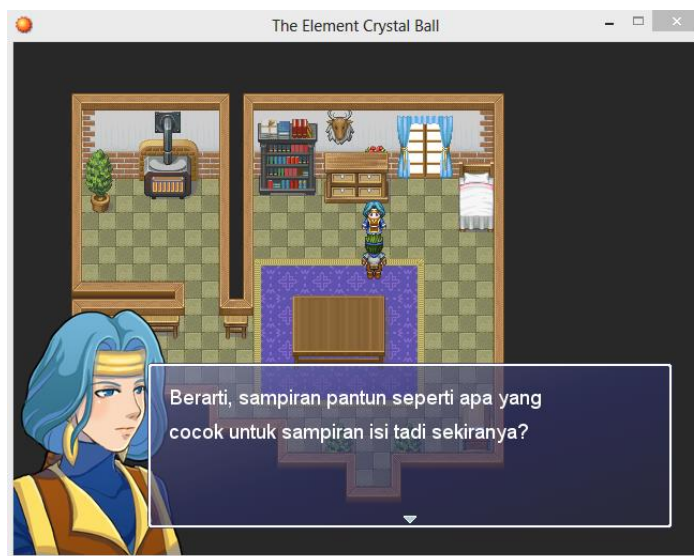
Daun nipah jangan diarak  
 bawa ke ladang di waktu petang  
 Jika sampah dibiarkan berserak,  
 penyakit diundang, masalah datang.



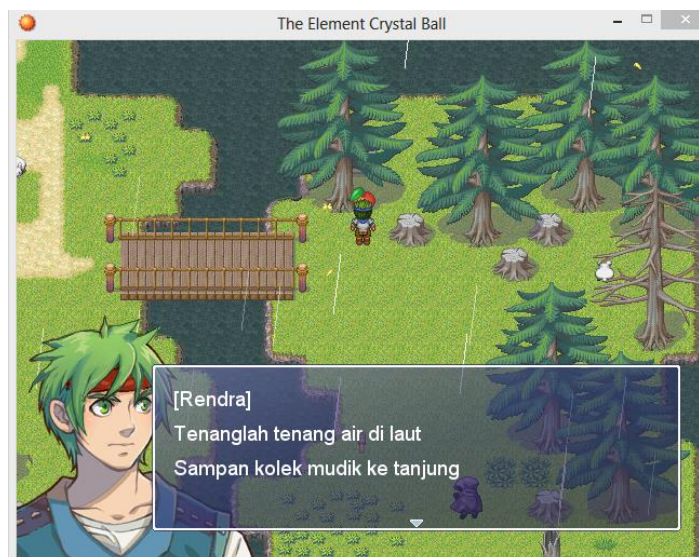
**TAMPILAN SOAL-SOAL  
PADA MEDIA PEMBELAJARAN**

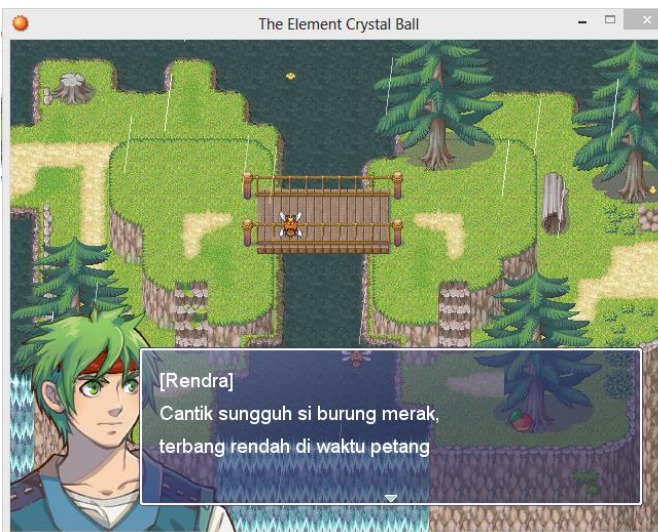
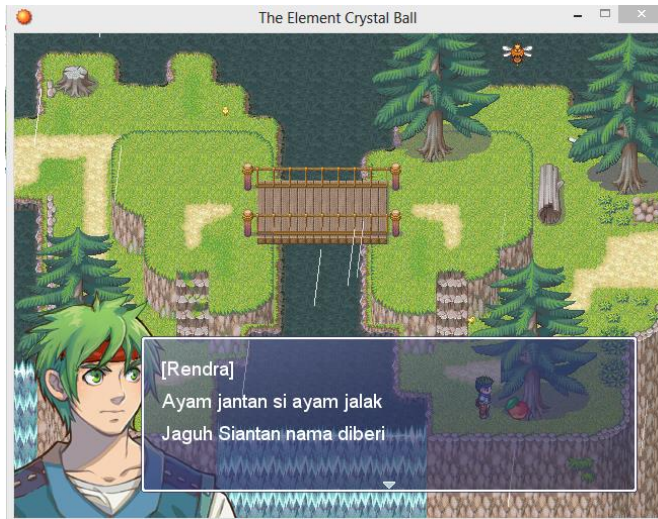
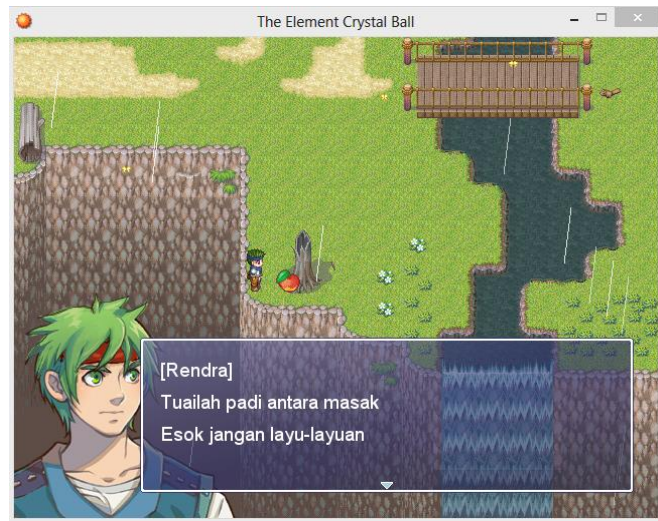
**1. Pertanyaan I**

**a. Soal**



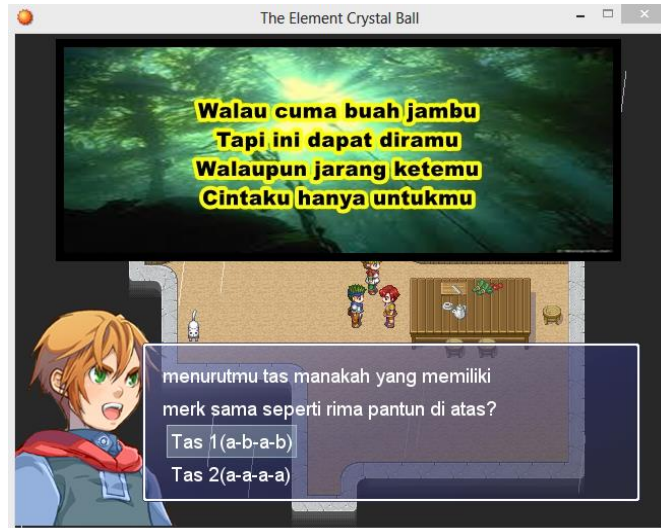
**b. Pilihan Jawaban**





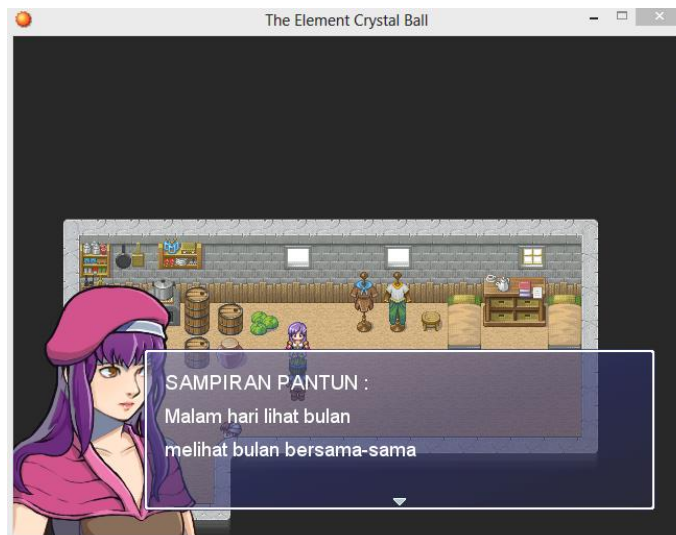
## 2. Pertanyaan II

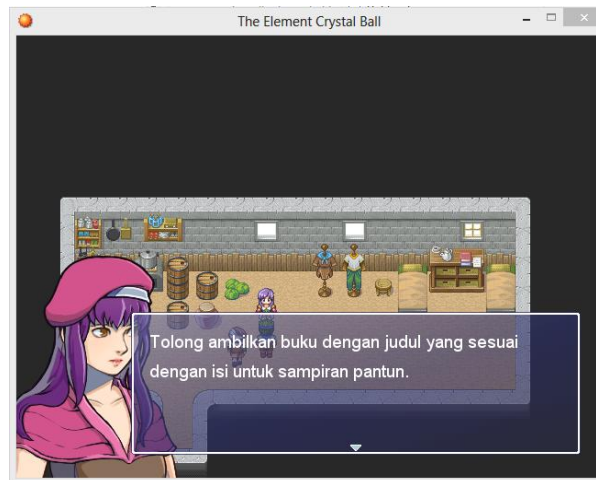
### a. Soal



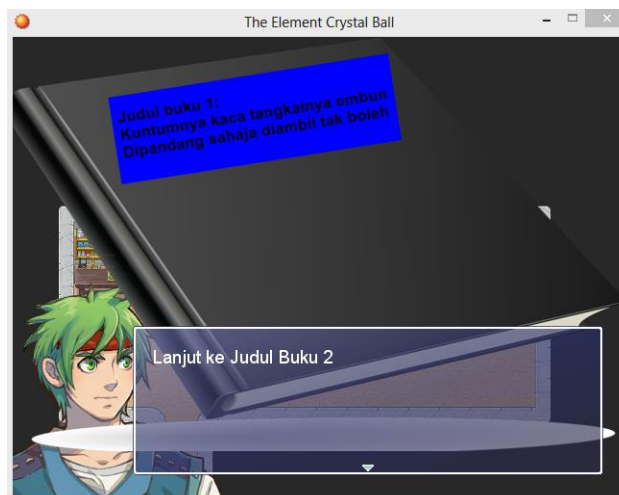
## 3. Pertanyaan III

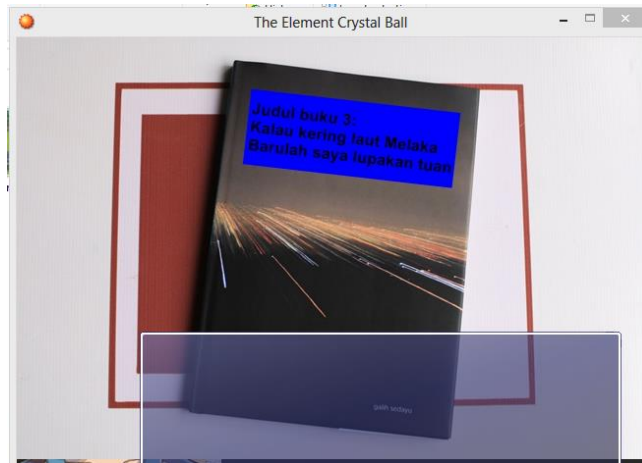
### a. Soal





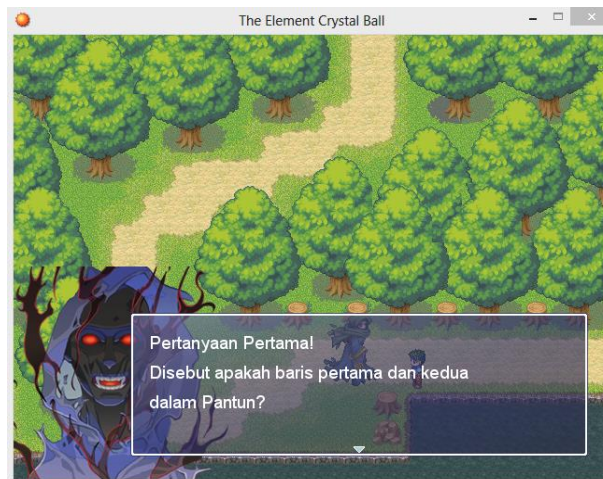
**b. Pilihan Jawaban**



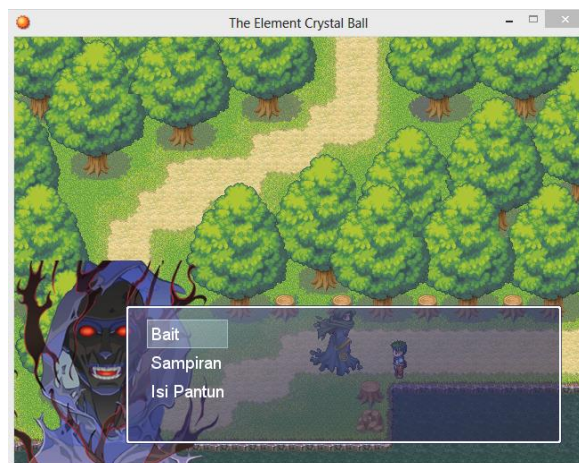


#### 4. Pertanyaan IV

##### a. Soal

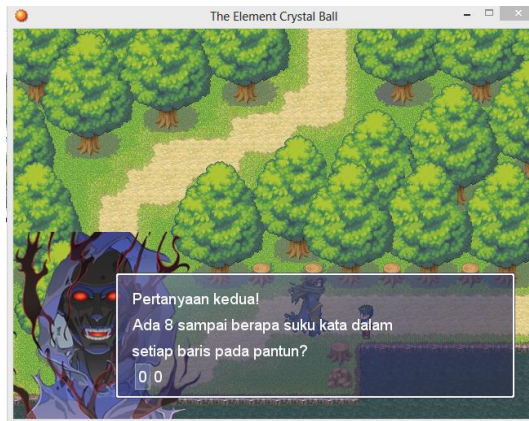


##### b. Pilihan Jawaban



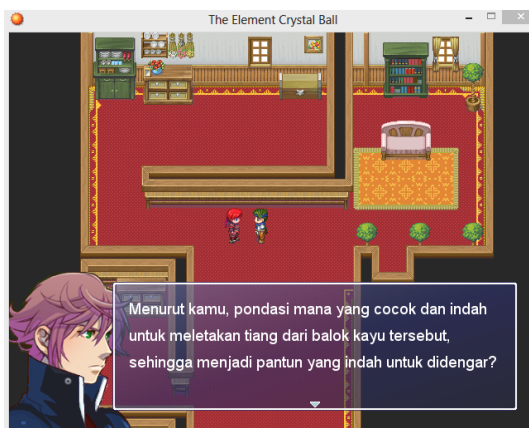
## 5. Pertanyaan V

### a. Soal



## 6. Pertanyaan VI

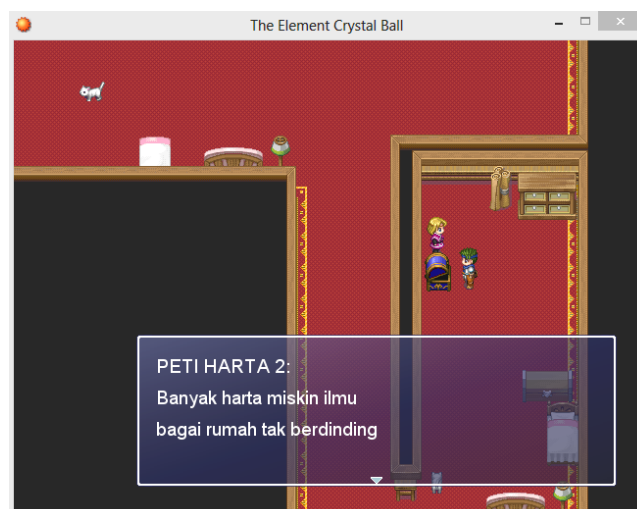
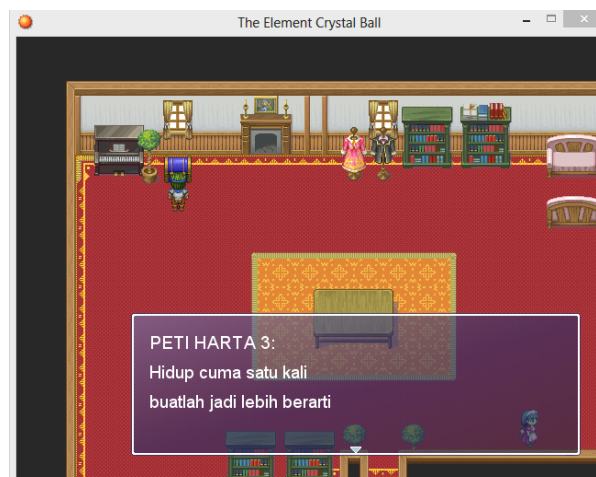
### a. Soal



**b. Pilihan Jawaban****7. Pertanyaan VII****a. Soal**



**b. Pilihan Jawaban**





## 8. Pertanyaan VIII

### a. Soal



## 9. Pertanyaan IX

### a. Soal



b. Pilihan Jawaban

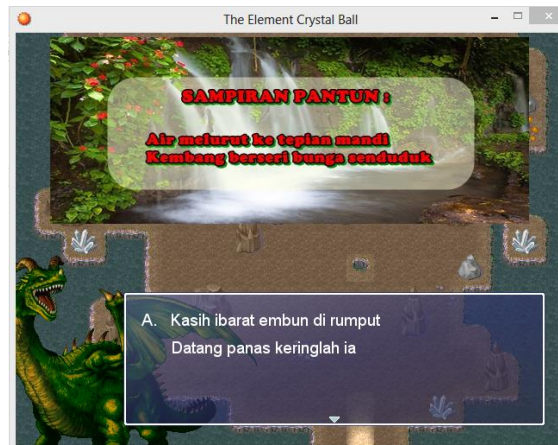


10. Pertanyaan X

a. Soal



b. Pilihan Jawaban



11. Pertanyaan XI

a. Soal



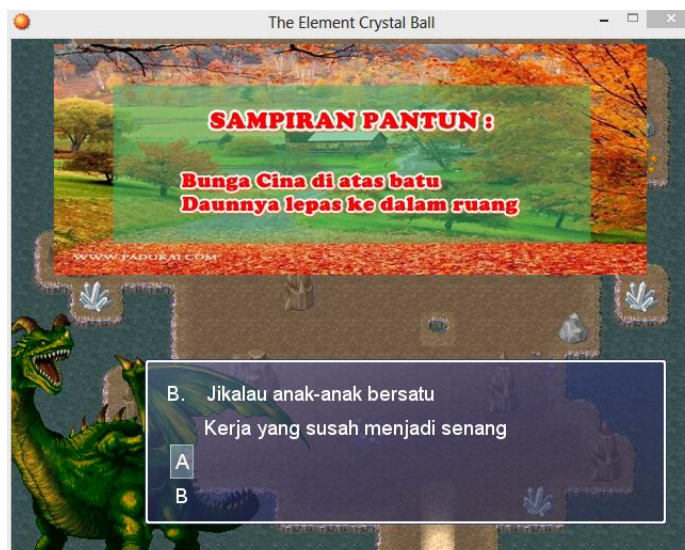
b. Pilihan Jawaban



12. Pertanyaan XII

a. Soal



**b. Pilihan Jawaban**

**BIODATA PENGUJI VALIDASI****AHLI MEDIA**

- Nama** :Deni Hardianto, M.Hum.
- NIP** :19810605 200501 1 003
- Jenis Kelamin** :Laki-laki
- Agama** :Islam
- Alamat** :Jl. Imogiri Barat, Semail RT 06 Bangunharjo Sewon  
Bantul Yogyakarta
- Jabatan** : Dosen Kurikulum dan Teknologi, Fakultas Ilmu  
Pendidikan, UNY
- Riwayat Pendidikan** :
- SD : SD N 68 Pagar Alam
  - SMP : SMP N 2 Pagar Alam
  - SMA : SMA N 1 Pagar Alam
  - S1 : UNY
  - S2 : UNS

**Pengalaman Penelitian:**

- Pemanfaatan Software Komputer untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosi
- Pelaksanaan Pembelajaran Program PJJ S-1 PGSD Berbasis ICT FIP UNY
- Media Pendidikan Sebagai Sarana Pembelajaran Efektif
- Membangun Karakter Bangsa Melalui Pendidikan Terpadu
- Mendesain Komputer Sebagai Alternatif Belajar Mandiri
- Pembelajaran Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar
- Telaah Kritis Pemanfaatan Teknologi Komputer dalam Pembelajaran
- Studi Tentang Minat Baca Mahasiswa FIP UNY
- Penerapan Prinsip Desain Multimedia untuk Pembelajaran
- Karakteristik Pendidik dan Peserta Didik dalam Pembelajaran Online
- Penerapan Teori Behavioristik dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran
- *Developing Learning Models Parents Elementary School Students*
- Pengembangan Model Belajar untuk Meningkatkan Etos Belajar Siswa Sekolah Menengah di Daerah Pinggiran
- Program Sekolah Orang Tua Siswa di SDIT Lukman Al Hakim Internasional Yogyakarta

**BIODATA PENGUJI VALIDASI****AHLI MATERI**

**Nama** : Dr. Nurhadi, S.Pd., M.Hum.

**NIP** : 197007071999031003

**Jenis Kelamin** : Laki-laki

**Agama** : Islam

**Alamat** : Perum Puridomas B-15 Sempu Wedomartani, Ngemplak,  
Sleman, Yogyakarta 55584

**Jabatan** : Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas  
Bahasa dan Seni, UNY

**Riwayat Pendidikan** :

- S1 : UNY Yogyakarta
- S2 : UGM Yogyakarta
- S3 : UGM Yogyakarta

**Pengalaman Penelitian:**

- Resepsi Novel-novel Mutakhir Berlatar Eropa dan Implementasinya dalam Pembelajaran Pluralisme (tahun II) (2013)
- Kekerasan Naratif dalam Majalah Utama Indonesia Mutakhir dan Implementasi Pembelajarannya (2013)
- Resepsi Novel-novel Mutakhir Berlatar Eropa dan Implementasinya dalam Pembelajaran Pluralisme (2012)
- Bentuk-bentuk Dominasi Barat Mutakhir di Indonesia: Kajian Poskolonial terhadap Text Book Universitas, Karya Sastra, dan Pemikiran Barat (2010)
- Bentuk-bentuk Dominasi Barat Mutakhir di Indonesia: Kajian Poskolonial terhadap Text Book Universitas, Karya Sastra, dan Pemikiran Barat (tahun II) (2011)
- Multikulturalisme Nilai-nilai Barat di Indonesia pada Awal Abab XXI (tahun II) (2010)
- Multikulturalisme Nilai-nilai Barat di Indonesia pada Awal Abab XXI (tahun III) (2011)
- Pengembangan Model Buku Ajar Sejarah Sastra Indonesia Modern Berperspektif Gender (tahun II) (2010)
- Multikulturalisme Nilai-nilai Barat di Indonesia pada Awal Abad XXI (2009)
- Pengembangan Model Buku Ajar Sejarah Sastra Indonesia Modern Berperspektif Gender (2009)

- Perkembangan Teater Indonesia 2001-2005 (Analisis Rubrik Teater Majalah Tempo) (2009)
- Kajian Semiotika Pierce-an dalam *Novel Negeri Senja* dan *Kitab Omong Kosong* Karya Seno Gumira Ajidama (2008)
- Pengembangan Model Pembinaan Menulis Karya Sastra bagi Anak dan Remaja (2007)
- Pembantaian Massal Etnis Cina 1740 dalam Drama Remy Sylado: Kajian New Historisisme (2007)
- Aspek Kekerasan Berupa Pelanggaran HAM di Eks-Timor Timur dalam Karya Sastra Indonesia sebagai Refleksi Kondisi Sosial Politik (2007)
- Konflik Antar Kramadangsa dalam Novel-novel Indonesia Mutakhir Berlatar Etnis Jawa: Kajian Filsafat Suryomentaram (2005)
- Kritik Atas Praktik Penculikan dalam Sastra Indonesia sebagai Bentuk Resistensi Kekuasaan (2004)
- Folklor Masyarakat Muslim Tradisional Jawa di Tengah Krisis dan Transformasi Budaya (2001)
- Tinjauan Perkembangan Teater Indonesia 1999 dalam Media Cetak (2000)
- Pengembangan Rancangan Mata Kuliah Penyunting dan Penulisan Ulang sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Mahasiswa Bekerja di Bidang Pers (1999/2000)

**LEMBAR UJI VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS PANTUN  
OLEH AHLI MEDIA**

Materi Pembelajaran : Menulis Pantun

Judul Program : Media Interaktif *Game* Petualangan Berbasis  
*RPG-Maker* untuk Pembelajaran Menulis Pantun

Sasaran : Siswa Kelas XI SMA

Dibuat Oleh : Anggi Widiyatma

Ahli Media : .....

Tanggal : .....

**PETUNJUK:**

1. Lembar Uji Validasi ini diisi Ahli Media dengan memberikan **tanda centang** (√) pada tabel di bawah ini. Adapun kategori yang terdapat dalam tabel sebagai berikut: **1) SB (Sangat Baik), 2) B (Baik), 3) CB (Cukup Baik), 4) K (Kurang), dan 5) SK (Sangat Kurang).**
2. Jika ingin memberikan saran dapat disampaikan pada poin yang telah disediakan.

### A. Aspek Tampilan

| No.  | Aspek yang dinilai                                     | Tanggapan |   |    |   |    |
|--|--|-----------|---|----|---|----|
|  |  | SB        | B | CB | K | SK |
| 1  | Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> untuk teks |           |   |    |   |    |
| 2  | Ketepatan penyusunan latar tempat permainan            |           |   |    |   |    |
| 3  | Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>      |           |   |    |   |    |
| 4  | Ketepatan pemilihan musik                              |           |   |    |   |    |
| 5  | Ketepatan pemilihan efek suara                         |           |   |    |   |    |
| 6  | Kemenarikan animasi                                    |           |   |    |   |    |
| 7  | Kejelasan animasi                                      |           |   |    |   |    |
| 8  | Ketepatan pemilihan warna teks                         |           |   |    |   |    |
| 9  | Ketepatan pemilihan jenis huruf                        |           |   |    |   |    |
| 10   | Ketepatan pemilihan ukuran huruf                       |           |   |    |   |    |
| 11   | Kejelasan gambar                                       |           |   |    |   |    |
| 12   | Ketepatan ukuran gambar                                |           |   |    |   |    |
| 13   | Tampilan layar   |           |   |    |   |    |
| <p><b>Simpulan:</b></p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> |  |           |   |    |   |    |

**B. Aspek Pemrograman**

| No.  | Aspek yang dinilai                              | Tanggapan |   |    |   |    |
|--|---|-----------|---|----|---|----|
|  |   | SB        | B | CB | K | SK |
| 1  | Tingkat interaktifitas siswa dengan media       |           |   |    |   |    |
| 2  | Kejelasan petunjuk penggunaan                   |           |   |    |   |    |
| 3  | Kejelasan alur permainan                        |           |   |    |   |    |
| 4  | Kemenarikan alur permainan                      |           |   |    |   |    |
| 5  | Tingkat kesulitan permainan                     |           |   |    |   |    |
| 6  | Kemudahan penggunaan tombol ( <i>keyboard</i> ) |           |   |    |   |    |
| 7  | Pemberian umpan balik terhadap respon siswa     |           |   |    |   |    |
| 8  | Efisiensi teks                                  |           |   |    |   |    |
| <p><b>Simpulan:</b></p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> |   |           |   |    |   |    |

**C. Saran**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....  
.....

Yogyakarta, 2016

Ahli Media,

.....  
NIP .....

**OLEH AHLI MATERI**

Materi Pembelajaran : Menulis Pantun

Judul Program : Media Interaktif *Game* Petualangan Berbasis  
*RPG-Maker* untuk Pembelajaran Menulis Pantun

Sasaran : Siswa Kelas XI SMA

Dibuat Oleh : Anggi Widiyatma

Ahli Materi : .....

Tanggal : .....

**PETUNJUK:**

3. Lembar Uji Validasi ini diisi Ahli Materi dengan memberikan **tanda centang** (√) pada tabel di bawah ini. Adapun kategori yang terdapat dalam tabel sebagai berikut: **1) SB (Sangat Baik), 2) B (Baik), 3) CB (Cukup Baik), 4) K (Kurang), dan 5) SK (Sangat Kurang).**
4. Jika ingin memberikan saran dapat disampaikan pada poin yang telah disediakan.

**D. Kualitas Pembelajaran**

| No.              | Aspek yang dinilai                                     | Tanggapan |   |    |   |    |
|------------------|--|-----------|---|----|---|----|
|                  |  | SB        | B | CB | K | SK |
| 1                | Kejelasan rumusan kompetensi inti dan kompetensi dasar |           |   |    |   |    |
| 2                | Kesesuaian kompetensi inti dan kompetensi dasar        |           |   |    |   |    |
| 3                | Ketepatan pemilihan materi yang dimediakan             |           |   |    |   |    |
| 4                | Ketepatan pemilihan bahasa dalam memberikan materi     |           |   |    |   |    |
| 5                | Ketepatan soal latihan                                 |           |   |    |   |    |
| 6                | Kemudahan petunjuk mengerjakan soal                    |           |   |    |   |    |
| 7                | Kesesuaian soal dengan materi                          |           |   |    |   |    |
| <b>Simpulan:</b> |  |           |   |    |   |    |
| .....            |  |           |   |    |   |    |
| .....            |  |           |   |    |   |    |
| .....            |  |           |   |    |   |    |

### E. Aspek Isi

| No.              | Aspek yang dinilai                                 | Tanggapan |   |    |   |    |
|------------------|--|-----------|---|----|---|----|
|                  |  | SB        | B | CB | K | SK |
| 1                | Kebenaran isi / konsep                             |           |   |    |   |    |
| 2                | Kedalaman materi                                   |           |   |    |   |    |
| 3                | Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi dasar |           |   |    |   |    |
| 4                | Kejelasan materi / konsep                          |           |   |    |   |    |
| 5                | Alur pembelajaran dalam permainan                  |           |   |    |   |    |
| 6                | Keterbacaan isi                                    |           |   |    |   |    |
| 7                | Langkah-langkah pembelajaran                       |           |   |    |   |    |
| 8                | Tingkat kesulitan soal                             |           |   |    |   |    |
| 9                | Keterbacaan soal                                   |           |   |    |   |    |
| 10               | Kesesuaian soal dengan materi                      |           |   |    |   |    |
| 11               | Kesesuaian soal dengan kompetensi                  |           |   |    |   |    |
| 12               | Kemenarikan materi                                 |           |   |    |   |    |
| 13               | Motivasi   |           |   |    |   |    |
| <b>Simpulan:</b> |  |           |   |    |   |    |
| .....            |  |           |   |    |   |    |
| .....            |  |           |   |    |   |    |
| .....            |  |           |   |    |   |    |

## F. Saran

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Yogyakarta, 2016

Ahli Materi,

.....  
NIP .....

**LEMBAR UJI VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS PANTUN  
OLEH AHLI MEDIA**

Materi Pembelajaran : Menulis Pantun

Judul Program : Media Interaktif *Game* Petualangan Berbasis  
*RPG-Maker* untuk Pembelajaran Menulis Pantun

Sasaran : Siswa Kelas XI SMA

Dibuat Oleh : Anggi Widiyatma

Ahli Media : Deni Hardiasa

Tanggal : 17 Maret 2016

**PETUNJUK:**

1. Lembar Uji Validasi ini diisi Ahli Media dengan memberikan **tanda centang (√)** pada tabel di bawah ini. Adapun kategori yang terdapat dalam tabel sebagai berikut: **1) SB (Sangat Baik), 2) B (Baik), 3) CB (Cukup Baik), 4) K (Kurang), dan 5) SK (Sangat Kurang).**
2. Jika ingin memberikan saran dapat disampaikan pada poin yang telah disediakan.

### A. Aspek Tampilan

| No.              | Aspek yang dinilai                                     | Tanggapan |               |    |   |    |
|------------------|--|-----------|---------------|----|---|----|
|                  |  | SB        | <del>CB</del> | CB | K | SK |
| 1                | Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> untuk teks |           |               | ✓  |   |    |
| 2                | Ketepatan penyusunan latar tempat permainan            |           |               |    | ✓ |    |
| 3                | Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>      |           |               | ✓  |   |    |
| 4                | Ketepatan pemilihan music                              |           | ✓             |    |   |    |
| 5                | Ketepatan pemilihan efek suara                         |           | ✓             |    |   |    |
| 6                | Kemenarikan animasi                                    |           | ✓             |    |   |    |
| 7                | Kejelasan animasi                                      |           | ✓             |    |   |    |
| 8                | Ketepatan pemilihan warna teks                         |           | ✓             |    |   |    |
| 9                | Ketepatan pemilihan jenis huruf                        |           | ✓             |    |   |    |
| 10               | Ketepatan pemilihan ukuran huruf                       |           | ✓             |    |   |    |
| 11               | Kejelasan gambar                                       |           | ✓             |    |   |    |
| 12               | Ketepatan ukuran gambar                                |           |               | ✓  |   |    |
| 13               | Tampilan layar   |           |               | ✓  |   |    |
| <b>Simpulan:</b> |  |           |               |    |   |    |
| .....            |  |           |               |    |   |    |
| .....            |  |           |               |    |   |    |
| .....            |  |           |               |    |   |    |

### B. Aspek Pemrograman

| No.              | Aspek yang dinilai                              | Tanggapan |               |    |   |    |
|------------------|---|-----------|---------------|----|---|----|
|                  |   | SB        | <del>KB</del> | CB | K | SK |
| 1                | Tingkat interaktifitas siswa dengan media       |           |               |    | ✓ |    |
| 2                | Kejelasan petunjuk penggunaan                   |           |               |    | ✓ |    |
| 3                | Kejelasan alur permainan                        |           |               |    | ✓ |    |
| 4                | Kemenarikan alur permainan                      |           |               | ✓  |   |    |
| 5                | Tingkat kesulitan permainan                     |           |               | ✓  |   |    |
| 6                | Kemudahan penggunaan tombol ( <i>keyboard</i> ) |           |               | ✓  |   |    |
| 7                | Pemberian umpan balik terhadap respon siswa     |           |               | ✓  |   |    |
| 8                | Efisiensi teks                                  |           |               | ✓  |   |    |
| <b>Simpulan:</b> |   |           |               |    |   |    |
| .....            |   |           |               |    |   |    |
| .....            |   |           |               |    |   |    |
| .....            |   |           |               |    |   |    |

### C. Saran

Petunjuk cara bermain jangan di depan  
 karena akan membosankan ketika yang sudah  
 bisa harus menunggu. Background awal  
 diganti tujuan pembelajaran. Tugas diperjelas

petunjuk dalam game di perjelas.  
Running langsung dari kaset.

#### D. Simpulan

Program tersebut:

- a) Layak sebagai media pembelajaran dan tanpa revisi.
- b) Layak sebagai media pembelajaran dengan syarat revisi sesuai dengan saran di atas.
- c) Tidak layak.

Yogyakarta, 17 maret 2016

Ahli Media,



Deni Hardianto

NIP. 19810605 2005011 023

**LEMBAR UJI VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS PANTUN  
OLEH AHLI MATERI**

Materi Pembelajaran : Menulis Pantun

Judul Program : Media Interaktif *Game* Petualangan Berbasis  
*RPG-Maker* untuk Pembelajaran Menulis Pantun

Sasaran : Siswa Kelas XI SMA

Dibuat Oleh : Anggi Widiyatma

Ahli Materi : *Nurhad'*.....

Tanggal : *21 Maret 2016*.....

**PETUNJUK:**

1. Lembar Uji Validasi ini diisi Ahli Materi dengan memberikan **tanda centang (√)** pada tabel di bawah ini. Adapun kategori yang terdapat dalam tabel sebagai berikut: **1) SB (Sangat Baik), 2) B (Baik), 3) CB (Cukup Baik), 4) K (Kurang), dan 5) SK (Sangat Kurang).**
2. Jika ingin memberikan saran dapat disampaikan pada poin yang telah disediakan.

### A. Kualitas Pembelajaran

| No.              | Aspek yang dinilai                                     | Tanggapan |    |   |   |    |
|------------------|--|-----------|----|---|---|----|
|                  |  | SB        | CB | B | K | SK |
| 1                | Kejelasan rumusan kompetensi inti dan kompetensi dasar | ✓         |    |   |   |    |
| 2                | Kesesuaian kompetensi inti dan kompetensi dasar        | ✓         |    |   |   |    |
| 3                | Ketepatan pemilihan materi yang dimediakan             |           | ✓  |   |   |    |
| 4                | Ketepatan pemilihan bahasa dalam memberikan materi     | ✓         |    |   |   |    |
| 5                | Ketepatan soal latihan                                 |           | ✓  |   |   |    |
| 6                | Kemudahan petunjuk mengerjakan soal                    | ✓         |    |   |   |    |
| 7                | Kesesuaian soal dengan materi                          |           | ✓  |   |   |    |
| <b>Simpulan:</b> |  |           |    |   |   |    |
| .....            |  |           |    |   |   |    |
| .....            |  |           |    |   |   |    |
| .....            |  |           |    |   |   |    |

**B. Aspek Isi**

| No.              | Aspek yang dinilai                                 | Tanggapan |    |   |   |    |
|------------------|--|-----------|----|---|---|----|
|                  |  | SB        | CB | B | K | SK |
| 1                | Kebenaran isi/konsep                               | ✓         |    |   |   |    |
| 2                | Kedalaman materi                                   |           | ✓  |   |   |    |
| 3                | Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi dasar |           | ✓  |   |   |    |
| 4                | Kejelasan materi/konsep                            |           | ✓  |   |   |    |
| 5                | Alur pembelajaran dalam permainan                  |           | ✓  |   |   |    |
| 6                | Keterbacaan isi                                    | ✓         |    |   |   |    |
| 7                | Langkah-langkah pembelajaran                       | ✓         |    |   |   |    |
| 8                | Tingkat kesulitan soal                             |           | ✓  |   |   |    |
| 9                | Keterbacaan soal                                   |           | ✓  |   |   |    |
| 10               | Kesesuaian soal dengan materi                      |           | ✓  |   |   |    |
| 11               | Kesesuaian soal dengan kompetensi                  |           | ✓  |   |   |    |
| 12               | Kemenarikan materi                                 | ✓         |    |   |   |    |
| 13               | Motivasi   | ✓         |    |   |   |    |
| <b>Simpulan:</b> |  |           |    |   |   |    |
| .....            |  |           |    |   |   |    |
| .....            |  |           |    |   |   |    |
| .....            |  |           |    |   |   |    |

### C. Saran

Sebelum digunakan di lapangan, tolong  
dibaca & dicek ulang agar terl-teral  
kesalahan kecil bisa dihindari.

.....

.....

.....

.....

### D. Simpulan

Program tersebut:

- a) Layak sebagai media pembelajaran dan tanpa revisi.
- b) Layak sebagai media pembelajaran dengan syarat revisi sesuai dengan saran di atas.
- c) Tidak layak.

Yogyakarta, 21 Maret 2016

Ahli Materi,

*Muhammad*

Muhammad

NIP. 19700707199031003....

**LEMBAR UJI VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS PANTUN  
OLEH AHLI MEDIA**

Materi Pembelajaran : Menulis Pantun

Judul Program : Media Interaktif *Game* Petualangan Berbasis  
*RPG-Maker* untuk Pembelajaran Menulis Pantun

Sasaran : Siswa Kelas XI SMA

Dibuat Oleh : Anggi Widiyatma

Ahli Media : *Deni Hardianto* .....

Tanggal : *28 juli 2016* .....

**PETUNJUK:**

1. Lembar Uji Validasi ini diisi Ahli Media dengan memberikan **tanda centang (√)** pada tabel di bawah ini. Adapun kategori yang terdapat dalam tabel sebagai berikut: **1) SB (Sangat Baik), 2) B (Baik), 3) CB (Cukup Baik), 4) K (Kurang), dan 5) SK (Sangat Kurang).**
2. Jika ingin memberikan saran dapat disampaikan pada poin yang telah disediakan.

### A. Aspek Tampilan

| No.              | Aspek yang dinilai                                     | Tanggapan |               |    |   |    |
|------------------|--|-----------|---------------|----|---|----|
|                  |  | SB        | <del>CB</del> | UB | K | SK |
| 1                | Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> untuk teks |           | ✓             |    |   |    |
| 2                | Ketepatan penyusunan latar tempat permainan            |           |               | ✓  |   |    |
| 3                | Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>      |           | ✓             |    |   |    |
| 4                | Ketepatan pemilihan music                              |           | ✓             |    |   |    |
| 5                | Ketepatan pemilihan efek suara                         |           | ✓             |    |   |    |
| 6                | Kemenarikan animasi                                    |           | ✓             |    |   |    |
| 7                | Kejelasan animasi                                      |           | ✓             |    |   |    |
| 8                | Ketepatan pemilihan warna teks                         |           | ✓             |    |   |    |
| 9                | Ketepatan pemilihan jenis huruf                        |           | ✓             |    |   |    |
| 10               | Ketepatan pemilihan ukuran huruf                       |           | ✓             |    |   |    |
| 11               | Kejelasan gambar                                       |           | ✓             |    |   |    |
| 12               | Ketepatan ukuran gambar                                |           |               | ✓  |   |    |
| 13               | Tampilan layar   |           |               | ✓  |   |    |
| <b>Simpulan:</b> |  |           |               |    |   |    |
| .....            |  |           |               |    |   |    |
| .....            |  |           |               |    |   |    |
| .....            |  |           |               |    |   |    |

### B. Aspek Pemrograman

| No.              | Aspek yang dinilai                              | Tanggapan |               |    |   |    |
|------------------|---|-----------|---------------|----|---|----|
|                  |   | SB        | <del>SB</del> | LB | K | SK |
| 1                | Tingkat interaktifitas siswa dengan media       |           |               | ✓  |   |    |
| 2                | Kejelasan petunjuk penggunaan                   |           |               | ✓  |   |    |
| 3                | Kejelasan alur permainan                        |           |               | ✓  |   |    |
| 4                | Kemenarikan alur permainan                      |           | ✓             |    |   |    |
| 5                | Tingkat kesulitan permainan                     |           | ✓             |    |   |    |
| 6                | Kemudahan penggunaan tombol ( <i>keyboard</i> ) |           | ✓             |    |   |    |
| 7                | Pemberian umpan balik terhadap respon siswa     |           | ✓             |    |   |    |
| 8                | Efisiensi teks                                  |           | ✓             |    |   |    |
| <b>Simpulan:</b> |   |           |               |    |   |    |
| .....            |   |           |               |    |   |    |
| .....            |   |           |               |    |   |    |
| .....            |   |           |               |    |   |    |

### C. Saran

.....

.....

.....

.....

#### D. Kesimpulan

Program tersebut:

- a) Layak sebagai media pembelajaran dan tanpa revisi.
- b) Layak sebagai media pembelajaran dengan syarat revisi sesuai dengan saran di atas.
- c) Tidak layak.

Yogyakarta, 28 Juli 2016

Ahli Media,



.....  
Deni Harharito  
.....  
NIP. 1981060520051003

**LEMBAR UJI VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS PANTUN  
OLEH AHLI MATERI**

Materi Pembelajaran : Menulis Pantun

Judul Program : Media Interaktif *Game* Petualangan Berbasis  
*RPG-Maker* untuk Pembelajaran Menulis Pantun

Sasaran : Siswa Kelas XI SMA

Dibuat Oleh : Anggi Widiyatma

Ahli Materi : *Nurhadi* .....

Tanggal : *26 Juli 2016* .....

**PETUNJUK:**

1. Lembar Uji Validasi ini diisi Ahli Materi dengan memberikan **tanda centang** (√) pada tabel di bawah ini. Adapun kategori yang terdapat dalam tabel sebagai berikut: **1) SB (Sangat Baik), 2) B (Baik), 3) CB (Cukup Baik), 4) K (Kurang), dan 5) SK (Sangat Kurang).**
2. Jika ingin memberikan saran dapat disampaikan pada poin yang telah disediakan.

### A. Kualitas Pembelajaran

| No.   | Aspek yang dinilai                                     | Tanggapan |               |          |   |    |
|---|--|-----------|---------------|----------|---|----|
|   |  | SB        | <del>CB</del> | <u>B</u> | K | SK |
| 1   | Kejelasan rumusan kompetensi inti dan kompetensi dasar | ✓         |               |          |   |    |
| 2   | Kesesuaian kompetensi inti dan kompetensi dasar        | ✓         |               |          |   |    |
| 3   | Ketepatan pemilihan materi yang dimediakan             |           | ✓             |          |   |    |
| 4   | Ketepatan pemilihan bahasa dalam memberikan materi     | ✓         |               |          |   |    |
| 5   | Ketepatan soal latihan                                 |           | ✓             |          |   |    |
| 6   | Kemudahan petunjuk mengerjakan soal                    | ✓         |               |          |   |    |
| 7   | Kesesuaian soal dengan materi                          | ✓         |               |          |   |    |
| <b>Simpulan:</b><br>..... Harus diperhatikan level tanggapan<br>..... anggap = SB - B - CB (di atas)!<br>.....<br>..... |  |           |               |          |   |    |

**B. Aspek Isi**

| No.              | Aspek yang dinilai                                 | Tanggapan |               |   |   |    |
|------------------|--|-----------|---------------|---|---|----|
|                  |  | SB        | <del>CB</del> | B | K | SK |
| 1                | Kebenaran isi/konsep                               | ✓         |               |   |   |    |
| 2                | Kedalaman materi                                   | ✓         |               |   |   |    |
| 3                | Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi dasar | ✓         |               |   |   |    |
| 4                | Kejelasan materi/konsep                            |           | ✓             |   |   |    |
| 5                | Alur pembelajaran dalam permainan                  | ✓         |               |   |   |    |
| 6                | Keterbacaan isi                                    | ✓         |               |   |   |    |
| 7                | Langkah-langkah pembelajaran                       | ✓         |               |   |   |    |
| 8                | Tingkat kesulitan soal                             |           | ✓             |   |   |    |
| 9                | Keterbacaan soal                                   | ✓         |               |   |   |    |
| 10               | Kesesuaian soal dengan materi                      |           | ✓             |   |   |    |
| 11               | Kesesuaian soal dengan kompetensi                  |           | ✓             |   |   |    |
| 12               | Kemenarikan materi                                 |           | ✓             |   |   |    |
| 13               | Motivasi   | ✓         |               |   |   |    |
| <b>Simpulan:</b> |  |           |               |   |   |    |
| .....            |  |           |               |   |   |    |
| .....            |  |           |               |   |   |    |
| .....            |  |           |               |   |   |    |

**C. Saran**


Geli lagi tata tulis dan  
 tata kalimatnya sryg kal-  
 mal sy tdk perlu bisa di-  
 hindari

**D. Simpulan**

Program tersebut:

- a) Layak sebagai media pembelajaran dan tanpa revisi.
- b) Layak sebagai media pembelajaran dengan syarat revisi sesuai dengan saran di atas.
- c) Tidak layak.

Yogyakarta, 26/2/ 2016  
Ahli Materi,

  
 Nur Hafid  
 NIP. 197007071999031003