



Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Melalui Media Ludo Pintar

Raka Bagas Kara^{1*}, Irfai Fathurohman², Nur Fajrie³

¹²³ PGSD FKIP Universitas Muria Kudus, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received 20 May 2020
Received in revised form
15 June 2020
Accepted 27 July 2020
Available online 29
August 2020

Kata Kunci:

Ludo Pintar, Keterampilan
Menulis Puisi

Keywords:

Smart Ludo, poetry writing
skills

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yakni mendeskripsikan penerapan media ludo pintar untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi pada siswa SD. Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada kelas IV SDN Winong 01 Pati dengan subjek penelitian 23 siswa. Penelitian ini berlangsung dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap diantaranya yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan keterampilan siswa dalam menulis puisi melalui media ludo pintar. Peningkatan keterampilan menulis puisi pada siklus I memperoleh ketuntasan klasikal 73,91% dan siklus II memperoleh ketuntasan klasikal 91,30%. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang sudah dilakukan pada siswa kelas IV SDN Winong 01 Pati, dapat disimpulkan bahwa dengan melalui penerapan media ludo pintar dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis puisi.

ABSTRACT

The purpose of this study was to describe the application of smart ludo media to improve poetry writing skills in elementary students. Classroom action research conducted in IV grade SDN Winong 01 Pati with research subjects 23 students. The research took place in two cycles consisting of four stages including planning, implementing, observing, and reflecting. Data collection techniques in this study were test, interviews, observations, and documentation. The results showed an increase in student skills in writing poetry through smart ludo media. The improvement of poetry writing skills in the first cycle gained 73,91% classical completeness and the second cycle gained 91,30% classical completeness. Based on the results of classroom action research that has been done on IV grade students of SDN Winong 01 Pati, it can be concluded that through the application of smart ludo media can improve student's skills in writing poetry.

Copyright © Universitas Pendidikan Ganesha. All rights reserved.

1. Pendahuluan

Perkembangan global saat ini telah berpengaruh terhadap semua bidang kehidupan, salah satunya pada bidang pendidikan. Suyono (2011:4-5) menjelaskan bahwa perkembangan global yang terjadi menuntut dunia pendidikan untuk selalu mengubah konsep berpikirnya. Masa depan yang kian tidak menentu dengan berbagai tantangan melekatnya yang akan dihadapi oleh umat manusia pada abad ke-21 memiliki implikasi luas dan mendalam terhadap berbagai macam rancangan pengajaran dan teknik pembelajaran. Teknik pembelajaran yang harus mulai dipikirkan yakni teknik yang dapat memacu siswa agar bersikap inovatif dan menjadi lebih kreatif disamping mendorong dan memotivasi siswa agar belajar pengetahuan dan keterampilan. Hal tersebut kemudian ditindak lanjuti dengan pembaruan kurikulum serta komponen-komponennya yang digunakan pada semua jenjang pendidikan. Kurikulum dapat diartikan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa yang didalamnya sebagian besar guru hanya menyediakan bahan ajar kemudian siswa menerima, menguasai serta mengembangkan sendiri pengetahuannya (Slameto 2013:65-66).

Di Indonesia kurikulum yang diterapkan saat ini adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan pembaruan dari kurikulum sebelumnya yakni kurikulum KTSP. Kurikulum 2013 diharapkan dapat memberikan pengaruh dan hasil yang lebih baik dari sebelumnya. Mulyasa (2014:59) mengemukakan bahwa perlu adanya perubahan dan pembangunan kurikulum 2013 yang didorong oleh beberapa hasil studi Internasional. Dengan melalui pembangunan kurikulum 2013 Indonesia akan menghasilkan insan yang produktif, kreatif, afektif. Hal tersebut diwujudkan melalui penguatan keterampilan dan pengetahuan yang terintegrasi. Dengan perkembangan zaman serta kemajuan teknologi dalam proses pembelajaran, penerapan kurikulum 2013 harus mampu membekali peserta didik dengan berbagai kompetensi yang baik. Kompetensi tersebut haruslah seimbang antara kognitif, afektif maupun psikomotor siswa. Namun tidak dapat dipungkiri, saat ini aspek kognitiflah yang paling menjadi faktor utama bagi orang tua siswa. Faktor kognitif tersebut mencakup hasil belajar siswa pada setiap mata pelajaran. Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik (Sudjana, 2014:3). Selain itu Susanto (2013:5) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Namun pada kenyataannya saat ini keterampilan yang dimiliki oleh siswa juga memiliki pengaruh untuk masa depannya. Kreatifitas siswa harus terus dikembangkan. Pengembangan kreatifitas siswa dapat dituangkan ke dalam sebuah karya puisi.

Puisi adalah bahasa perasaan, yang dapat memadukan perasaan yang dituangkan oleh penulis dalam beberapa kata. Puisi termasuk salah satu bentuk karya sastra, kehadiran sebuah puisi merupakan pernyataan seorang penulis yang berisikan pengalaman batinnya sebagai hasil proses kreatif terhadap suatu objek seni (Zukkifli, 2016). Dalam puisi, seseorang berbicara dan mengungkapkan apa yang ada dan dirasakan dirinya sendiri secara ekspresif. Tema yang dituliskan dalam karya puisi berangkat dari inspirasi diri sendiri yang khas, sekecil, dan sesederhana apapun inspirasi itu. Tetapi untuk di jenjang sekolah dasar, siswa masih kesulitan untuk menuliskan sebuah puisi.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan di kelas IV SDN Winong 01 Pati ditemukan beberapa permasalahan yakni ketika proses pembelajaran siswa cenderung diam dan hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja sehingga pembelajaran terkesan pada teacher center, guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa, sehingga siswa masih kesulitan dalam menulis puisi, kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sehingga membuat proses pembelajaran kurikulum 2013 belum dapat berjalan dengan baik di kelas. Selain itu permasalahan yang ditemukan yakni dalam proses pembelajaran di dalam kelas siswa masih belum mampu menyelesaikan permasalahan yang diberikan yang dikarenakan banyak siswa tidak memerhatikan materi sehingga akhirnya siswa tersebut tidak paham dengan materi yang dibelajarkan. Siswa juga belum maksimal ketika diberikan kesempatan dalam menulis puisi. Permasalahan tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar serta pencapaian keterampilan siswa khususnya dalam menulis suatu karya sastra dalam bentuk puisi. Hal tersebut didukung dengan hasil studi dokumen yang didapatkan bahwa dari 20 orang siswa terdapat 12 siswa sudah mencapai KKM dan terdapat 11 siswa yang belum mencapai KKM. Dari permasalahan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa untuk dapat meningkatkan hasil belajar ataupun pencapaian keterampilan siswa dalam menulis puisi dapat dilakukan dengan membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dimengerti oleh siswa. Keadaan tersebut menunjukkan betapa pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan siswa dan dengan adanya media pembelajaran membuat peserta didik lebih memahami penyampaian pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu dan memudahkan guru dalam penyampaian suatu materi pelajaran. Siswa juga dapat terlibat langsung dalam pembelajaran dan menjadi lebih menarik dengan terkesan tidak monoton. Media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan

pendidik dalam proses belajar mengajar (Indriana 2011:15). Aqib (2013:50) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada diri pembelajar (siswa). Media pembelajaran merupakan suatu alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk dapat membawa informasi dari pengajar ke peserta didik Kustandi dan Bambang, 2014:1). Sejalan dengan pendapat Lisiswanti (2016) yang menyatakan bahwa media pembelajaran penting digunakan, dikarenakan dengan penggunaan media pembelajaran akan membangkitkan minat dan motivasi siswa, mengurangi verbalisme, sebagai penyalur informasi, memberi dorongan terhadap siswa, dan meningkatkan kemampuan dalam pengetahuan. Namun secara umum, media pembelajaran merupakan alat bantu pada proses belajar mengajar. Sehubungan dengan latar belakang di atas, serta untuk dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa maka solusi yang ditawarkan pada penelitian ini yaitu dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik serta membuat siswa lebih aktif. Media pembelajaran tersebut berupa ludo pintar.

Amkas, dkk (2017) mengemukakan bahwa media pembelajaran ludo merupakan jenis permainan tradisional berbentuk visual. Ludo yaitu cocok digunakan sebagai media pembelajaran karena permainan ludo adalah salah satu permainan tradisional menyenangkan, menghibur, dan mudah dilakukan oleh siswa. Ningsih dan Pritandhari (2019) berpendapat bahwa permainan ludo adalah permainan tradisional serta dalam permainannya hanya dimainkan oleh 2-4 orang yang harus mengatur strategi dalam memindahkan 4 bidak pion dengan menggunakan dadu. Dengan menerapkan media ludo pintar proses pembelajaran tidak akan membosankan dan monoton. Media ludo pintar merupakan media pembelajaran yang sudah dimodifikasi dengan memasukkan materi yang akan diajarkan. Menggunakan papan atau alas seperti permainan ular tangga dan monopoli. Dengan ukuran permainan sekitar 47 cm x 47 cm tergantung dari pembuatan papan. Biasa dimainkan dengan oleh dua hingga empat orang dan setiap pemain akan berlomba menjadi pemenangnya dengan waktu yang telah ditentukan. Pemenang dari permainan ini dilihat jika pemain mampu mencapai garis finish lebih dulu atau yang tercepat dalam menjalankan pion dari markas awal memulai permainan. Di setiap jalur terdapat gambar-gambar yang menunjukkan pemain untuk mengambil kartu soal yang telah disediakan. Kartu soal akan disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan. Dengan media ludo pintar diharapkan mampu membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tentu akan membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Sehingga dengan adanya media ludo pintar dapat membantu meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis puisi.

Penelitian dalam bidang pendidikan, terutama penelitian yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran ludo sudah banyak dilakukan oleh peneliti lain. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2019) menunjukkan bahwa Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia berhasil dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. 2) Media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia mendapatkan persentase penilaian kelayakan media dari ahli media sebesar 91,67% dan kelayakan materi dari ahli materi sebesar 91,67%. Pada hasil tanggapan siswa dan guru menunjukkan persentase 97,5% dan 100% dengan kriteria sangat layak. 3) Berdasarkan hasil uji keefektifan media, terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar dengan uji t sebesar 8,437 dan peningkatan rata-rata (gain) sebesar 0,4306 dengan kriteria sedang. Simpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS materi rumah adat. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Ningsih (2019) menunjukkan bahwa penilaian ahli media dengan jumlah 840 dan skor rata-rata 84% dengan kategori "Sangat Layak" diuji cobakan. Sedangkan penilaian ahli materi dengan jumlah 790 dengan rata-rata skor persentase 79% dengan kategori layak diuji cobakan, dan respon peserta didik dalam uji coba kelompok kecil dengan jumlah 913 dengan skor rata-rata 91% dengan kategori "Sangat Layak". Berdasarkan hasil tersebut media Ludo dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dari beberapa hasil penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media ludo layak digunakan dalam proses pembelajaran dan telah terbukti efektif

Tujuan dan fokus penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan menulis puisi melalui media Ludo Pintar Pada Siswa SD.

2. Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas. yang dilakukan pada siswa kelas IV SDN Winong 01 Pati yang beralamat di Jl. Winong-Jakenan terletak di Desa Winong Kecamatan Winong Kabupaten Pati Provinsi Jawa Tengah. Pada semester II tahun pelajaran 2019/2020. Pada bulan Januari 2020 dengan pembelajaran sesuai jam pelajaran. Arikunto (2014:3) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu perencanaan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Peneliti menyimpulkan bahwa PTK

adalah penelitian tindakan yang dilakukan di dalam kelas yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran.

Rancangan penelitian ini menggunakan dua siklus dengan empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini meliputi tes, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Peneliti menggunakan teknik analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan aspek-aspek yang akan dianalisis untuk menghitung jumlah ketuntasan belajar individu dengan keterampilan siswa dalam menulis puisi dari nilai rata-rata kelas setiap akhir siklus. Analisis data meliputi tiga komponen yang saling terkait yaitu reduksi data, penyajian data, verifikasi (Sugiyono 2011:388).

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dengan dua siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada penelitian ini peneliti melakukan tahap prasiklus dengan mengumpulkan nilai pada muatan Bahasa Indonesia sebagai nilai prasiklus. Peneliti memperoleh data nilai pada kelas IV SDN Winong 01 Pati dengan jumlah siswa 23 terdapat 11 siswa yang belum memnuhi KKM.

Tabel 1. Perbandingan Nilai Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Winong 01 Pati pada Kondis Awal, dan Siklus I

No	Keterangan	Kodisi Awal	Kondisi Siklus I
1	Nilai Tertinggi	90	80
2	Nilai Terendah	45	60
3	Rata-rata	52,18	71,73
4	Siswa Tuntas	12	16
5	Siswa Belum Tuntas	11	7

Peneliti melakukan langkah-langkah perencanaan disusun untuk mempersiapkan intrumen yang akan diperlukan dalam melaksanakan penelitian. Kegiatan yang akan dilakukan pada penelitian yaitu sebagai berikut. Mempersiapkan pembelajaran dengan menyusun silabus, RPP, materi dan media pembelajaran. Menyediakan media ludo pintar dan alat pembelajaran yang diperlukan dalam pembelajaran. Menyusun intrumen penelitian yang digunakan yakni intrumen tes untuk mengukur hasil belajar siswa ranah keterampilan dan menyiapkan alat untuk dokumentasi.

Siklus I dilaksanakan pada Senin, 06 Januari 2020 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit yang sudah ditentukan. Muatan pembelajaran pada siklus I dengan materi pelajaran Bahasa Indonesia. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan perwakilan kelompok mewakili menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru untuk menentukan kelompok mana yang mendapatkan kesempatan bermain ludo pintar. Setelah mengetahui cara bermainnya siswa hompimpa terlebih dahulu untuk memainkan ludo pintar. Siswa menjalankan pionnya dengan menenpati jalur. Di dalam jalur terdapat gambar yang nantinya mendapat kesempatan mengambil kartu soal dengan siswa mampu menjawabnya. Jika siswa tersebut tidak mampu untuk menjawab soal maka kesempatan bermain akan digantikan oleh kelompok lain. Permainan akan selesai dengan waktu yang sudah ditentukan dan akan ditentukan siapa pemenangnya. Jika belum ada satupun pion siswa mencapai garis finish maka digantikan kelompok mana yang paling banyak menjawab kartu soal. Setelah itu akan di tentukan siapa pemenangnya dan akan diberikan sebuah penghargaan. Kemudian guru membagikan soal uraian untuk dikerjakan oleh siswa.

Hasil belajar siklus I pada ranah keterampilan dalam menulis puisi siswa dengan 4 aspek. Terdiri dari kebaharuan tema dan makna, kekuatan imajinasi, ketepatan diksi, pendayaan majas dan citraan memperoleh skor keseluruhannya 332. Dapat dilihat siswa memperoleh jumlah nilai keseluruhan 1650 dengan nilai rata-rata 71,73 dan nilai tertinggi 80, sedangkan nilai terendah 60. Persentase yang diperoleh sebesar 69,56% dengan kriteria baik. Hal ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada ranah keterampilan di siklus I dapat dikatakan berhasil. Tetapi masih ada sebagian siswa yang masih mendapat nilai kurang. Diharapkan peneliti pada pembelajaran siklus II akan memperoleh hasil yang lebih baik lagi dan hasil belajar siswa ranah keterampilan menulis puisi meningkat.

Tabel 2. Perbandingan Nilai Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Winong 01 Pati pada siklus I, dan Siklus II

No	Keterangan	Kodisi Awal	Kondisi Siklus II
1	Nilai Tertinggi	80	90
2	Nilai Terendah	60	65
3	Rata-rata	71,73	78,26
4	Siswa Tuntas	16	21
5	Siswa Belum Tuntas	7	2

Kegiatan peneliti pada siklus II dengan mempersiapkan pembelajaran dengan menyusun silabus, RPP, materi dan media pembelajaran. Menyediakan media ludo pintar dan alat pembelajaran yang diperlukan dalam pembelajaran. Dengan menyusun instrumen penelitian yang digunakan yakni instrumen untuk mengukur hasil belajar siswa ranah keterampilan dan menyiapkan alat untuk dokumentasi.

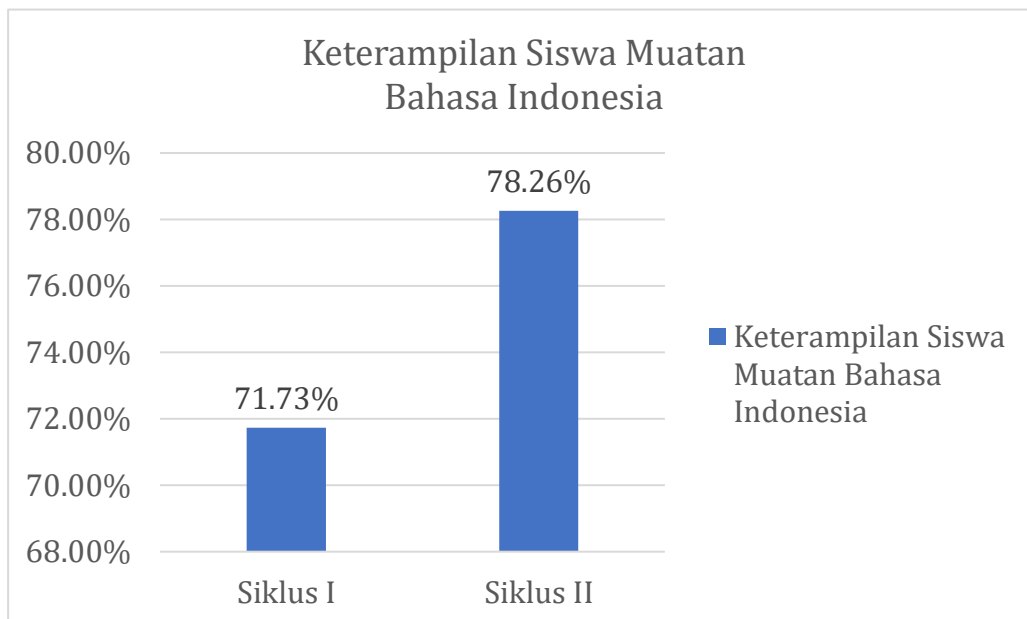
Siklus II dilaksanakan pada Kamis, 16 Januari 2020 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit yang sudah ditentukan. Pada muatan Bahasa Indonesia guru kemudian melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang sudah dipersiapkan dengan menyiapkan media pembelajaran yakni media ludo pintar dan materi ajar. Pelaksanaan kegiatan siklus II terdiri dari kegiatan awal, kegiatan ini, kegiatan penutup. Setelah itu guru memberikan soal uraian untuk dikerjakan oleh siswa secara individu.

Hasil belajar siklus II pada ranah keterampilan dalam menulis puisi siswa. Dengan 4 aspek dari kebaharuan tema dan makna, kekuatan imajinasi, ketetapan diksi, pendayaan majas dan citraan dengan jumlah total skor 361. Dilihat dari siswa memperoleh nilai keseluruhan 1800 dengan rata-rata kelas 78,26. Nilai tertinggi 90, dan nilai terendah 65 persentase yang diperoleh sebesar 91,30% dengan kriteria sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada ranah keterampilan di siklus II sudah berhasil. Dengan memperoleh hasil lebih baik dari siklus I hal ini dikatakan hasil belajar siswa ranah keterampilan sudah meningkat.

Tabel 3. Perbandingan Nilai Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Winong 01 Pati pada Kondis Awal, Siklus I, dan Siklus II

No	Keterangan	Kodisi Awal	Kondisi Siklus I	Kondisi Siklus II
1	Nilai Tertinggi	90	80	90
2	Nilai Terendah	60	60	65
3	Rata-rata	52,18	71,73	78,26
4	Siswa Tuntas	12	16	21
5	Siswa Belum Tuntas	11	7	2

Berdasarkan penjelasan di atas, menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran yang sudah dilakukan pada siklus II sudah baik dan harapan sudah tercapai. Ranah keterampilan siswa dalam menulis puisi dapat meningkat dengan melalui penerapan media ludo pintar pada siswa kelas IV SDN Winong 01 Pati. Sehingga peneliti sudah tidak melanjutkan pada siklus berikutnya.



Gambar 1. Grafik Hasil Belajar Ranah Keterampilan dari Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian di atas dan setelah dilakukan analisis dari penilaian hasil belajar siswa ranah keterampilan siklus I dan siklus II tema Cita-Citaku subtema I Aku dan Cita-Citaku, subtema 2 Hebatnya Cita-Citaku menggunakan media ludo pintar hasil menunjukkan bahwa adanya peningkatan sebesar 6,89% pada muatan Bahasa Indonesia. Bahwa melalui media pembelajaran ludo pintar dapat meningkatkan keterampilan dalam menulis puisi siswa.

Media pembelajaran ludo pintar membuat siswa menjadi lebih aktif dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dan saling bekerjasama dengan temannya. Dengan media ludo pintar pembelajaran menjadi tidak membosankan dan tidak terlihat monoton. Siswa terlihat lebih semangat dan sangat antusias dengan rasa ingin tahu yang tinggi akan media ludo pintar tersebut. Oktaviani (2020) berpendapat bahwa pembelajaran akan lebih menyenangkan jika diikuti dengan penggunaan media. Sama halnya dengan pendapat Agung (2017) bahwa pada saat aktivitas mengasosiasi yang dilakukan oleh siswa, akan dibantu dengan media yang membuat siswa lebih tertarik terhadap proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Putri, dkk (2020) bahwa selain penggunaan model pembelajaran, pilihan metode juga sangat penting dalam proses pembelajaran adalah pemilihan metode pembelajaran. Mengingat anak SD ada pada fase bermain, maka salah satu metode yang bisa digunakan adalah metode permainan tradisional. Sama halnya dengan pendapat Meditati dan Suryaningih (2016) bahwa dengan media pembelajaran materi dapat lebih mudah dipahami dan siswa lebih tertarik pada pembelajaran. Safiti, dkk (2019) juga berpendapat bahwa penggunaan media dapat sangat membantu guru untuk menilai apakah siswa dapat memahami materi yang disajikan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Amkas, dkk (2017) bahwa permainan ludo yaitu cocok digunakan sebagai media pembelajaran karena permainan ludo adalah salah satu permainan tradisional menyenangkan, menghibur, dan mudah dilakukan oleh siswa.

Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2016) yang menunjukkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media ludo interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMA Inshafuddin Banda Aceh dalam pembelajaran Geografi dengan materi hubungan manusia dan lingkungan akibat dinamika hidrosfer. Penelitian yang sejalan juga dilakukan oleh Ekawan (2015) yang menunjukkan hasil bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe Physics Ludo Tournament dalam pembelajaran fisika dapat diterapkan dengan baik dan berhasil memberikan pengaruh dalam pengembangan sikap kerja sama (afektif) pada Siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian ini memberikan temuan baru yang dapat membantu dalam proses pembelajaran agar pembelajaran dapat menarik dan membuat siswa tidak cepat bosan tanpa melenceng dari tujuan yang ingin dicapai. Sehingga implikasi dari penelitian ini nantinya dapat dijadikan sebagai salah satu referensi dan dapat digunakan untuk mengajarkan materi apapun di kelas dengan menggunakan media pembelajaran Ludo.

4. Simpulan Dan Saran

Berdasarkan dari penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan di kelas IV SDN Winong 01 Pati bahwa adanya peningkatan di setiap siklusnya. Peningkatan tindakan kelas dapat dilihat berdasarkan ketuntasan hasil belajar siswa pada ranah keterampilan. Dalam keterampilan siswa menulis puisi melalui penerapan media Ludo Pintar. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa pada ranah keterampilan dari siklus I ke siklus II. Pada ranah keterampilan siswa di siklus I dengan nilai rata-rata 71,73 dan persentase ketuntasan sebesar 73,91% dengan kriteria baik. Meingkat pada siklus II dengan nilai rata-rata 78,26 dan persentase ketuntasan sebesar 91,30% dengan kriteria sangat baik. Rekomendasi dari penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu referensi untuk melaksanakan proses pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk peneliti lain agar menghasilkan penelitian yang lebih baik..

Daftar Rujukan

- Aqib, Zaenal. 2013. Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif). Bandung: Yrama Widya.
- Amkas, S. I. M., dkk. 2017. Pengembangan Media Ludo Word Game Siswa Kelas IV SDN Banjar Bali Tahun Pelajaran 2017/2018. e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha. (Vol; 8 No: 2).
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2014. Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: PT Bumi Aksara.
- Agung, A. G., dkk. 2017. Pengembangan Aktivitas Pembelajaran Mengasosiasi Berbasis Media Gambar Berseri Dalam Meningkatkan Proses Kognitif Siswa. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar. Vol. 1 (3).
- Indriana, Diana. 2011. Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Jogjakarta: Diva Press.
- Mulyasa. 2014. Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mediatati, Nani., dan Suryaningsih, Istiana. 2016. Penggunaan Model Pembelajaran Course Review Horay Dengan Media Flipchart Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pkn. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar. Vol. 1 (2).
- Ningsih, S. A., dan Pritandhari, Meyta. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Ludo pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas IX SMA Purnama Trimurjo. e-ISSN 2442-9449 Vol. 7 No. 1.
- Oktaviani, M. D. S., dkk. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbantuan Media Audiovisual terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar. Volume 3, Number 1.
- Putri, I. P. S., dkk. Model Pembelajaran Quantum Teaching Tipe TANDUR Berbantuan Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar IPA. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar. Volume 4, Number 2.
- Suyono, Hariyanto. 2011. Belajar dan Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Slameto. 2013. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2014. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2013. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Safitri, A. Z., dkk. 2019. Keefektifan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantu Media Question Card untuk Meningkatkan Pemahaman Tema Keyanya Negeriku. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar. Volume 3, Number 3.
- Ekawan, Sendi., dkk. 2015. Pengembangan Desain Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Dengan Media Physics Ludo Pada Materi Fisika Tentang Bunyi. Jurnal Radiasi, Volume 6 Nomor 1 (hlm 1-13).

Ningsih, Sri Armiyanti., dkk. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Sma Purnama Trimurjo. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, volume 7 nomor 1 (hlm 50-59).

Sulkifli dan Marwati. 2016. Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas VIII SMP Negeri Satu Atap 3 Langgikima Kabupaten Konawe Utara. *Jurnal Bastra*, Volume 1 Nomor 1.