

ABSTRAK

Astuti, Marni. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pantun pada Pembelajaran Menulis Pantun Siswa Kelas Vii Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Tanjungpinang Tahun Pelajaran 2022/2023.* Skripsi. Tanjungpinang. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Maritim Raja Ali Haji. Pembimbing 1: Assist. Prof. Legi Elfitra, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II: II: Assist. Prof Fabio Testy Ariance Loren, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Ludo Pantun* dalam materi pembelajaran menulis pantun siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Tanjungpinang dengan mengukur tingkat validitas dan praktikalitas dari media yang dikembangkan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model 4D yang dimulai dari tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), dan tahap pengembangan (*develop*). Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media visual berupa papan yang berbentuk ludo yang dilambangkan dengan 3 simbol yaitu pertanyaan, bonus dan *zonk*. *Ludo Pantun* dilakukan validasi media oleh dua ahli yaitu, ahli media dan materi. Jumlah siswa kelompok uji coba praktikalitas media yaitu 4 siswa untuk kelompok kecil dan 24 siswa untuk kelompok besar. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, angket validitas media, dan angket praktikalitas media. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu, deskriptif kualitatif untuk menganalisis komentar, saran dan masukan terhadap media serta deskriptif kuantitatif untuk menganalisis skor penilaian validitas dan praktikalitas media. Hasil penelitian ini adalah produk media *Ludo Pantun* dengan persentase validasi dari ahli media mencapai 85% dengan kualifikasi “sangat valid” dan validasi ahli materi mencapai 76% dengan kualifikasi “valid”. Setelah itu, dilakukan uji coba praktikalitas media kepada siswa di MTsN Tanjungpinang dengan persentase mencapai 85,5% dengan kualifikasi “sangat praktis” untuk kelompok kecil dan 85,3% dengan persentase mencapai 85,3% dengan kualifikasi “sangat praktis” untuk kelompok besar. Penelitian ini dapat dijadikan acuan penelitian lanjutan untuk mengetahui tingkat efektivitas dari *ludo pantun* dan juga dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan media visual lainnya.

ABSTRACT

Astuti, Marni. 2023. Development of Ludo Pantun Learning Media in the Study of Writing Pantun for Class VII Students of Madrasah Tsanawiyah Negeri Tanjungpinang. Thesis.Tanjungpinang. Indonesian Language and Literature Education Study Program. Universitas of Maritim Raja Ali Haji. Supevisor 1: Assist. Prof. Legi Elfitra, S.Pd., M.Pd., Advisor II: Assist. Prof Fabio Testy Ariance Loren, S.Pd., M.Pd.

Keywords: Development, Learning Media, Students.

This study aims to develop Ludo Pantun learning media in rhyme writing learning materials for class VII students Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Tanjungpinang by measuring the level of validity and practicality of the developed media. The development model used in this research is the 4D model starting from the define stage, the design stage, and the development stage. The learning media developed in this study is visual media in the form of a ludo-shaped board which is symbolized by 3 symbols, namely questions, bonuses and zonk. Ludo Pantun media validation was carried out by two experts, namely, media and material experts. The number of students in the media practicality trial group was 4 students for the small group and 30 students for the large group. Data collection techniques in this study used interviews, media validity questionnaires, and media practicality questionnaires. The data analysis technique in this study is descriptive quantitative to analyze comments, suggestions and input on the media and descriptive quantitative to analyze the scores for evaluating the validity and practicality of the media. The results of this study are Ludo Pantun media products with a percentage of validation from media experts reaching 85% with a "very valid" qualification and material expert validation reaching 76% with a "valid" qualification. After that, a media practicality trial was conducted on students Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Tanjungpinang with a percentage reaching 85.5% with the qualification "very practical" for small groups and 85.3% with a percentage reaching 85.3% with the qualification "very practical" for large groups. This research can be used as a reference for further research to determine the level of effectiveness of ludo pantun and can also be used as a reference in developing other visual media.