

TESIS



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS PANTUN
DENGAN MODEL *EXAMPLES NON-EXAMPLES* DALAM APLIKASI
PERMAINAN UNTUK KELAS V SDN 2 KEMUTUG LOR**

oleh:

**MULIANA PRAPMAWATI
NIM 1820110028**

**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO**

2022

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS PANTUN
DENGAN MODEL *EXAMPLES NON-EXAMPLES* DALAM APLIKASI
PERMAINAN UNTUK KELAS V SDN 2 KEMUTUG LOR**

TESIS

Diajukan kepada
Universitas Muhammadiyah Purwokerto untuk
Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Menyelesaikan Program Magister Pendidikan Dasar
(M.Pd.)

oleh:

**MULIANA PRAPMAWATI
NIM 1820110028**

**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO
2022**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Muliana Prapmawati**

NIM : **1820110028**

Program Studi : **Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas
Muhammadiyah Purwokerto**

Telah menyusun tesis dengan judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS PANTUN
DENGAN MODEL *EXAMPLES NON-EXAMPLES* DALAM APLIKASI
PERMAINAN UNTUK KELAS V SDN 2 KEMUTUG LOR**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan dibuatkan orang lain atau jiplakan atau modifikasi karya orang lain. Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi, termasuk pencabutan gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) yang sudah saya sandang.

Purwokerto, 29 Juli 2022

Yang menyatakan,



Muliana Prapmawati

NIM 1820110028

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

TESIS

Tesis oleh Muliana Prapmawati ini telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing untuk diuji

Purwokerto, 3 Agustus 2022

Pembimbing,

Dr.H.Y.Suyitno, M.Pd.

NIK 2160782

LEMBAR PENGESAHAN


Tesis oleh **Muliana Prapmawati** ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada

Hari/tanggal : **Selasa, 16 Agustus 2022**

Dosen Penguji Ketua


Dr.H. X. Suyitno, M.Pd.
NIK 2160782

Anggota I


Dr.H.Kuntoro, M.Hum.
NIP 195709011983031004

Anggota II


Dr.Wakhudin, M.Pd.
NIK 2160760

Mengetahui,

Direktur PPs Universitas Muhammadiyah Purwokerto




Dr.Furqanul Aziez, M.Pd.
NIP 196211061989101001

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Purwokerto dan demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MULIANA PRAPMAWATI
NIM : 1820110028
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar
Fakultas : Program Pascasarjana
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Jenis karya : Tesis

menyetujui untuk memberikan Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) kepada Universitas Muhammadiyah Purwokerto atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Pantun dengan Model Examples Non-Examples dalam Aplikasi Permainan untuk Kelas V SDN 2 Kemutug Lor

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Muhammadiyah Purwokerto berhak menyimpan, mengalihmedia/ mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/ pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Purwokerto

Pada tanggal : 15 September 2022

Yang menyatakan,



Muliana Prapmawati

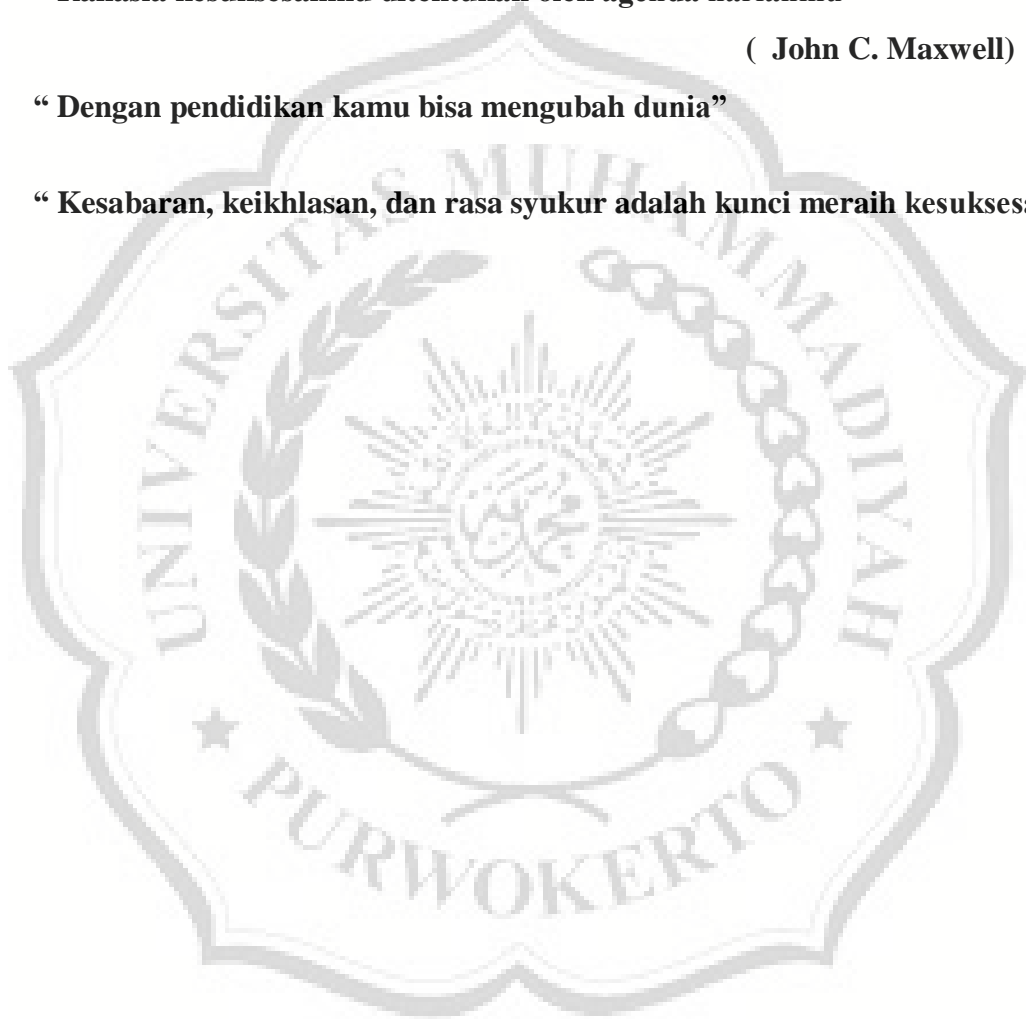
MOTO

“ Rahasia kesuksesanmu ditentukan oleh agenda harianmu”

(John C. Maxwell)

“ Dengan pendidikan kamu bisa mengubah dunia”

“ Kesabaran, keikhlasan, dan rasa syukur adalah kunci meraih kesuksesan”



ABSTRAK

Muliana Prapmawati.2022 : **Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Pantun dengan Model *Examples Non-Examples* dalam Aplikasi Permainan pada Peserta Didik Kelas V SDN 2 Kemutug Lor.** Tesis, Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Pembimbing Tesis: Dr.H.Y.Suyitno, M.Pd.

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran menulis pantun dengan model *examples non-examples* dalam aplikasi permainan ini dilatar belakangi oleh belum adanya media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik menguasai menulis pantun dengan baik dan menyenangkan. Diharapkan dengan media yang dikembangkan peserta didik dapat mampu menguasai kompetensi menulis pantun dengan baik. Pengembangan media pembelajaran interaktif media pembelajaran menulis pantun dengan model *examples non-examples* dalam aplikasi permainan ini bertujuan : 1) mengetahui tingkat pemahaman peserta didik kelas V SD dalam pembelajaran menulis pantun; 2) mengetahui tingkat validitas penggunaan media menulis pantun dalam pembelajaran menulis pantun bagi peserta didik kelas V SD; dan 3) mengetahui efektivitas peserta didik kelas V SD dalam menulis pantun dengan menggunakan media pembelajaran menulis pantun. Untuk mencapai tujuan diatas, digunakan penelitian pendidikan dengan jenis penelitian *Research and Development (RnD)* dengan menggunakan dua jenis data yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Pengembangan media pembelajaran ini mengacu pada model Borg and Gall dengan menggunakan enam langkah dalam pengembangannya. Hasil pengembangan media pembelajaran media pembelajaran menulis pantun dengan model *examples non-examples* dalam aplikasi permainan ini memenuhi kriteria valid dengan hasil uji ahli materi *mencapai* tingkat kevalidan 85.58% dan ahli desain media *mencapai* tingkat kevalidan 83.93%, dan ahli pembelajaran *mencapai* tingkat kevalidan 100%. Uji coba lapangan utama *mencapai* tingkat respon peserta didik 92.31% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran menulis pantun dengan model *examples non-examples* dalam aplikasi permainan efektif dan menarik. Sedangkan dalam penerapan pembelajaran di kelas, hasil *kelas kontrol* peserta didik mendapat nilai 70,70 dan hasil *kelas eksperimen* peserta didik mendapat nilai 78. Berdasarkan analisis menggunakan uji T menghasilkan *thitung* 3.7037 dan *ttabel* 5,9915 yang artinya *thitung* < *ttabel*. Hal tersebut membuktikan bahwa hasil belajar siswa memiliki variasi yang baik.

Kata kunci: *Menulis Pantun, Examples Non-Examples , Aplikasi Permainan*

ABSTRACT

Muliana Prapmawati. 2022. **Development of Learning Media in Writing *Pantun* using *Examples Non-Examples* Model in Game Application for Fifth-Grade in SD Negeri 2 Kemutug Lor.** Thesis, Department of Masters of Elementary School Teacher Education, Postgraduate Program, Muhammadiyah University Purwokerto. Thesis Supervisor: Dr.H.Y.Suyitno, M.Pd.

Research on the development of learning media for writing *pantun* with examples non-examples models in this game application is motivated by the absence of learning media that can help students write *pantun* well and fun. Hopefully, with the media developed, students can master the competence of writing *pantun* well. The development of interactive learning media for writing *pantun* with examples non-examples models in this game aimed to: 1) know the level of understanding of fifth-grade elementary school students in learning to write *pantun*; 2) determine the learning outcomes of using *pantun* writing media in learning to write *pantun* for fifth-grade elementary school students; and 3) know the effectiveness of fifth-grade elementary school students in writing *pantun* by using learning media to write *pantun*. To achieve the objectives above, educational research is used with Research and Development (RnD) using two types of data, namely quantitative data and qualitative data. The development of this learning media refers to the Borg and Gall model using six steps development. The results of the development of learning media for writing *pantun* with examples non-examples models in this game meet the valid criteria with the results of the material expert test reaching a validity level of 85.58% and media design experts reaching a validity level of 83.93%, and learning experts test reaching a validity level of 100%. The field trial reached a student response rate of 92.31% which showed that the learning media for writing *pantun* with examples non-examples model in the game was effective and interesting. While in the application of learning in the classroom, the students in the control class scored 70.70, and the students in the experimental class got a score of 78. Based on the analysis using the T-test, the results were t_{count} 3.7037 and t_{table} 5.9915, which means $t_{count} < t_{table}$. This proves that student learning outcomes have a good variation.

Keywords: *Writing Pantun, Examples Non-Examples , Game Application*

DEDIKASI

Segala puji syukur kehadirat Allah Swt. yang telah memberikan rahmat serta hidayah kepada penulis sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan tepat waktu. Tesis ini penulis persembahkan kepada:

1. Allah yang Maha Esa karena hanya atas izin dan karunia-Nyalah maka tesis ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga pada Tuhan yang Maha Pengasih dan Penyayang yang meridhoi dan mengabulkan segala doa,
2. Suami tercinta (Dartam) yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, dan doanya untuk keberhasilan ini,
3. Bapak (alm.) Narsim Purwosumarto dan (almh.) Ibu Titi Rochyati yang telah memberikan doa yang tiada henti karena tiada kata seindah lantunan doa dan tiada doa yang paling khusus selain doa yang terucap dari bapak dan ibu di saat masih ada,
4. Anak yang senantiasa memotivasi serta membantu penulis, terima kasih telah menemani, mendukung, dan mendoakan.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah Swt., berkat karunia dan anugrah-Nya peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Pantun Dengan Model *Examples Non-Examples* dalam Aplikasi Permainan untuk Kelas V SDN 2 Kemutug Lor”. Penulisan tesis ini sebagai satu syarat tugas akhir menyelesaikan studi akhir Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

Tesis ini terdiri dari lima bab, yaitu bab satu berisi pendahuluan, bab dua kajian teoritis, bab tiga metode penelitian, bab empat hasil penelitian dan pembahasan, serta bab lima simpulan dan saran. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan dengan tahapan pengembangan menggunakan model Borg and Gall yang terdiri dari 10 tahapan adalah sebagai berikut : (1) penelitian dan pengumpulan informasi awal; (2) perencanaan; (3) pengembangan; (4) uji coba awal; (5) revisi produk; (6) uji coba lapangan; (7) revisi produk; (8) uji lapangan ; (9) revisi produk akhir; (10) desiminasi dan implementasi .

Media pembelajaran yang dikembangkan terdiri atas komponen-komponen dasar (KD), materi ajar, indikator, alat dan media yang dibutuhkan, serta sistem evaluasi yang akan digunakan untuk mengukur ketercapaian kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat menambah referensi teknik pembelajaran bagi guru yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Penulis

UCAPAN TERIMAKASIH

Segala puji syukur kehadirat Allah Swt. yang telah memberikan rahmat serta hidayah kepada penulis sehingga penelitian ini dapat diselesaikan meskipun penelitian ini masih jauh dari sempurna. Dalam penulisan tesis ini ketepatan waktu tidak lepas dari kuasa Allah Swt. dan adanya bantuan dari berbagai pihak yang terlibat, maka dari itu pada kesempatan ini penulis akan menyampaikan terima kasih kepada:

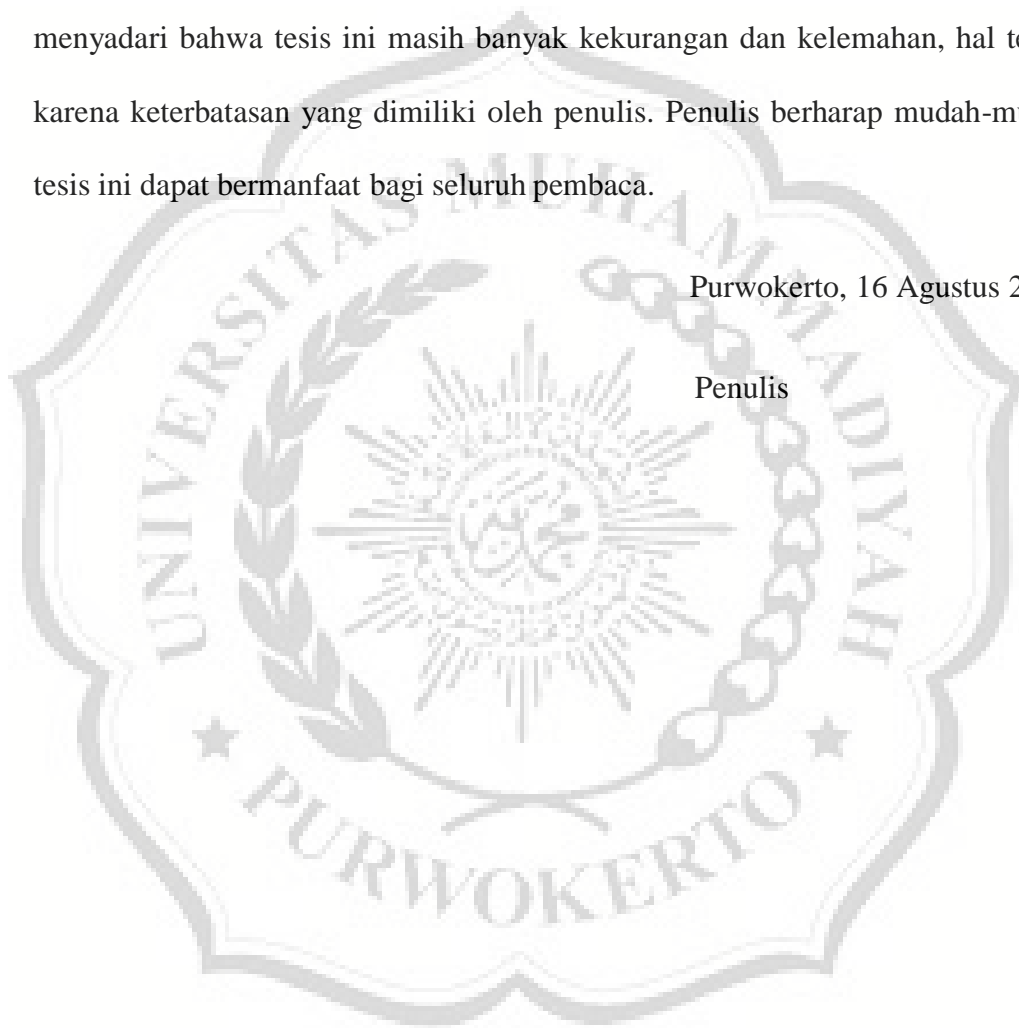
1. Dr.Jebul Suroso, S.Kp., Ns., M.Kep, Rektor Universitas Muhammadiyah Purwokerto
2. Dr.H.Furqanul Aziez, M.Pd., Direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Purwokerto
3. Dr.Subuh Anggoro, M.Pd., Kaprodi Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Purwokerto
4. Dr.H.Suyitno,M.Pd., pembimbing yang telah sabar dalam memberikan bimbingan kepada penulis untuk menyelesaikan tesis
5. Sahabat dan teman seperjuangan, keluarga Pendidikan Dasar Pascasarjana UMP angkatan 2019, terima kasih penulis ucapkan untuk teman semua, tanpa semangat, dukungan, dan bantuan kalian semua tak akan mungkin penulis sampai di tahap ini, terima kasih telah berproses bersama
6. Keluarga besar SDN 2 Kemutug Lor serta Dinas Pendidikan Kabupaten Banyumas, terima kasih saya ucapkan atas dukungan, doa, serta izin selama saya menjalankan studi S2

7. Semua pihak yang telah membantu baik secara moral, material maupun spiritual sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

Semoga Allah Swt memberikan balasan yang setimpal pada semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis dalam penulisan tesis ini. Penulis menyadari bahwa tesis ini masih banyak kekurangan dan kelemahan, hal tersebut karena keterbatasan yang dimiliki oleh penulis. Penulis berharap mudah-mudahan tesis ini dapat bermanfaat bagi seluruh pembaca.

Purwokerto, 16 Agustus 2022

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG	i
HALAMAN JUDUL	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING TESIS	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
MOTO	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRAK	viii
DEDIKASI	ix
KATA PENGANTAR	x
UCAPAN TERIMA KASIH	xi
DAFTAR	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR DIAGRAM	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	8
D. Spesifikasi Produk.....	9
E. Manfaat Pengembangan	10
F. Ruang Lingkup Pengembangan	10
G. Originalitas Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN TEORI	14
A. Deskripsi Konseptual	14
1. Media Pembelajaran.....	14
2. Keterampilan Menulis Pantun.....	20
3. Model <i>Examples Non-Examples</i>	29
4. Aplikasi Media <i>Flash Player</i>	33

B. Kerangka Pikir	35
C. Hipotesis.....	37
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Metode Pengembangan	38
B. Model Pengembangan	38
C. Prosedur Pengembangan	41
D. Desain Uji Coba	47
E. Subyek Uji Coba.....	47
F. Jenis Data.....	48
G. Instrumen Pengumpulan Data	49
H. Teknik Analisis Data.....	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	56
A. Hasil Penelitian	56
1. Hasil Studi Pendahuluan Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Pantun dengan Model <i>Examples Non-Examples</i> dalam Aplikasi Permainan	57
2. Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik dan Guru terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Pantun dengan Model <i>Examples non-examples</i> dalam Aplikasi Permainan untuk Kelas V SD	76
B. Hasil Penilaian dan Saran Perbaikan Terhadap <i>Prototype</i> Media Pembelajaran dengan <i>Model Examples Non-Examples</i> dalam Aplikasi Permainan.....	85
1. Hasil Uji Validasi <i>Prototype</i> oleh Dosen Ahli.....	85
C. Efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran dengan Model <i>Examples Non-Examples</i> dalam Aplikasi Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Pantun pada Peserta Didik Kelas V SD	91
1. Uji Coba Skala Kecil	92
2. Pelaksanaan Uji Coba Skala Besar	98
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	105
A. Simpulan	105
B. Saran.....	106
DAFTAR PUSTAKA	107



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Persamaan dan Perbedaan Penelitian yang Relevan	12
Tabel 3.1	Kisi-Kisi Pedoman Wawancara	49
Tabel 3.2	Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase	51
Tabel 3.3	Kriteria Penskoran Angket Validasi	52
Tabel 3.4	Kriteria Penskoran Angket Kemenarikan	52
Tabel 3.5	Rubrik Penilaian Keterampilan	54
Tabel 3.6	Kriteria Penskoran Keterampilan	54
Tabel 4.1	Pemetaan Kompetensi Tema 4 (Sehat Itu Penting) Subtema 1 (Peredaran Darahku Sehat)	67
Tabel 4.2	Rumusan Tujuan Pembelajaran Tema 4 (Sehat Itu Penting) dengan Sub Tema 1 (Peredaran Darahku Sehat)	68
Tabel 4.3	Hasil Angket Kebutuhan Guru terhadap Pengembangan Media Pembelajaran dengan Model <i>Examples non-examples</i> dalam Aplikasi Permainan	78
Tabel 4.4	Data Angket Kebutuhan Peserta didik Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran dengan <i>Model Examples non-examples</i> dalam Aplikasi Permainan	81
Tabel 4.5	Daftar Nama Validator Ahli Materi dan Media	85
Tabel 4.6	Hasil Validasi Materi	86
Tabel 4.7	Hasil Validasi Materi Tahap 2	87
Tabel 4.8	Hasil Validasi Media Tahap I	89
Tabel 4.9	Hasil Validasi Media Tahap II	90
Tabel 4.10	Hasil Belajar Uji Kompetensi Kelas Kecil	94
Tabel.4.11	Hasil Angket Tanggapan Peserta Didik	95
Tabel 4.12	Hasil Evaluasi Uji Coba Kelas Besar: Kelas Eksperimen dan Kontrol	99
Tabel 4.13	Hasil Uji t Penggunaan Media Pembelajaran dengan Model <i>Examples non-examples</i> pada Aplikasi Permainan	100
Tabel 4.14	Hasil Angket Respon Peserta Didik Terhadap Media	

Pembelajaran dengan Model *Examples non-examples* pada
Aplikasi Permainan Uji Coba Kelas Besar 101



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Skema Kerangka Pikir.....	36
Gambar 3.1	Tahap Pembuatan Aplikasi Permainan	41
Gambar 3.2	Bagan Desain Uji Coba	47
Gambar 4.1	Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan	61
Gambar 4.2	Rancangan Awal Produk Media Pembelajaran dengan model <i>Examples non-examples</i> pada Aplikasi Permainan Pembelajaran Menulis Pantun	71
Gambar 4.3	<i>Persiapan</i> Peneliti Saat Memperkenalkan Media Sebelum Uji Coba Skala Kecil	92
Gambar 4.4	Pelaksanaan Uji Coba Skala Kecil	98
Gambar 4.5	Kegiatan Menulis Pantun pada Peserta Didik di Kelas Kontrol	
Gambar 4.6	Peserta didik mencoba menggunakan media pembelajaran dengan model <i>examples non- examples</i> pada aplikasi permainan dalam menulis pantun dibimbing guru	99

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 : Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1 dan 2.....	88
Diagram 4.2 : Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1 dan 2.....	91
Diagram 4.3 : Hasil Angket Tanggapan Kelas Kecil terhadap Media Aplikasi Permainan.....	97
Diagram 4.4 : Hasil Angket Tanggapan Kelas Kecil terhadap Media Aplikasi Permainan.....	103



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Validator Ahli.....	111
Lampiran 2. Hasil Validasi Ahli I.....	112
Lampiran 3. Hasil Validasi Ahli II.....	119
Lampiran 4. Instrumen Angket Kebutuhan Guru Terhadap Materi Aplikasi Permainan.....	127
Lampiran 5. Instrumen Angket Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Materi Aplikasi Permainan.....	130
Lampiran 6. Hasil Angket Tanggapan Peserta Didik Terhadap Media Aplikasi Permainan.....	133
Lampiran 7. RPP Tema 4.....	135
Lampiran 8. Dokumen Uji Coba.....	144
Lampiran 9. Silabus Tema 6.....	145
Lampiran 10. Kisi-kisi Soal Isai Tema 6.....	155
Lampiran 11. Normalisasi dan Homogenitas Awal.....	157
Lampiran 12. Uji Validasi Soal Isai.....	169
Lampiran 13. Normalisasi Nilai Kelas Eksperimen.....	175
Lampiran 14. Normalisasi Nilai Kelas Kontrol.....	177
Lampiran 15. Analsis Akhir Uji t.....	179
Lampiran 16. Soal.....	181
Lampiran 17. <i>Prototype</i> Aplikasi Permainan Menulis Pantun.....	226