

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DOKANSI  
(LUDO MENYELESAIKAN MISI) UNTUK MELATIH KEMAMPUAN MEMBACA  
PEMAHAMAN SISWA KELAS IV SD NEGERI 02 TAHUNAN  
KABUPATEN PACITAN**

Irma Firdayanti<sup>1</sup>, Edy Suprpto<sup>2</sup>, Wasito<sup>3</sup>

<sup>1</sup>PPG Universitas PGRI Madiun, <sup>3</sup>SD Negeri 02 Tahunan

<sup>1</sup>irmafirda2000216@gmail.com, <sup>2</sup>edysuprpto@unipma.ac.id, wasito@gmail.com

**ABSTRACT**

*The purpose of this study is to describe the use of learning media DOKANSI (Ludo Completes the Mission), the difficulties of learning media DOKANSI (Ludo Completes the Mission), efforts to overcome difficulties in the use of learning media DOKANSI (Ludo Completes the Mission). The type of research used in this research is descriptive qualitative. The design in this research is a case study with a descriptive qualitative approach. The object of research is the teacher and fourth grade students. Data collection techniques with interview techniques, observation and documentation. The data analysis technique uses an interactive model analysis technique: data collection, reduction, and conclusions or verification with triangulation consisting of time triangulation, technical triangulation, and source triangulation. The result of this research is the use of mission cards which are filled in by the text of the learning material. The text of the mission card is accompanied by questions that must be answered and written on the group mission sheet, there are difficulties in using the DOKANSI (Ludo Complete Mission) learning media, namely making it takes quite a long time, students are fooled by the flow of the game, and the teacher's ability to manage the class so that it remains conducive in playing media. Efforts to overcome these difficulties can be done in several ways, such as providing instructions for use and how to play, managing the class well.*

**Keywords:** *Use, Learning Media, Reading Comprehension*

**ABSTRAK**

Penelitian Pendidikan Profesi Guru Universitas PGRI Madiun. Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut 1) Mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran DOKANSI (Ludo Menyelesaikan Misi), 2) Mendeskripsikan kesulitan media pembelajaran DOKANSI (Ludo Menyelesaikan Misi), 3) Mendeskripsikan upaya mengatasi kesulitan pada penggunaan media pembelajaran DOKANSI (Ludo Menyelesaikan Misi). Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Desain dalam penelitian ini studi kasus dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Objek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data dengan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan Teknik analisis model interaktif : pengumpulan data, reduksi, dan simpulan atau verifikasi dengan triangulasi yang terdiri dari triangulasi waktu, triangulasi teknik, dan triangulasi sumber. Hasil penelitian ini adalah dengan penggunaan kartu misi yang di isi oleh teks materi pembelajaran. Teks kartu misi disertai pertanyaan yang wajib dijawab dan dituliskan pada lembar misi kelompok, terdapat kesulitan dalam penggunaan media pembelajaran DOKANSI (Ludo Menyelesaikan Misi) yaitu pembuatan yang memakan waktu

lumayan lama, siswa terkecoh dengan alur permainan, dan kemampuan guru untuk mengelola kelas agar tetap kondusif dalam memainkan media. Upaya untuk mengatasi kesulitan tersebut dapat dilakukan beberapa cara seperti memberikan petunjuk penggunaan dan cara bermain, mengelola kelas dengan baik.

**Kata Kunci :** Penggunaan, Media pembelajaran, Membaca Pemahaman

### **A. Pendahuluan**

Membaca merupakan kegiatan yang paling sering dilakukan manusia. Tulisan sering dilihat entah itu pada kemasan makanan ringan ataupun yang lainnya. Ada banyak informasi yang tertulis pada surat kabar dan mata pelajaran. Tulisan tersebut tidak dapat dimengerti maknanya jika dirinya tidak memiliki kemampuan membaca. Kemampuan membaca menjadi kebutuhan penting bagi setiap manusia karena dalam kesehariannya, manusia banyak dituntut untuk menggunakan kemampuan tersebut.

Pembelajaran yang menarik dan berkesan dalam ingatan siswa biasanya pembelajaran yang berbeda atau belum pernah dilakukan sebelumnya. Dalam proses belajar mengajar terdapat dua unsur yang amat penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran, yang mana antara kedua aspek tersebut saling terkait antara satu dengan yang lain. Pemilihan terhadap salah satu metode pengajaran tertentu akan

mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada yang berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas, respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pengajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa.

Dalman (2017:87) mengatakan bahwa membaca pemahaman merupakan keterampilan membaca yang berada pada urutan yang lebih tinggi. Membaca pemahaman adalah membaca secara kognitif (membaca untuk memahami). Dalam membaca pemahaman, pembaca dituntut mampu memahami isi bacaan. Pada dasarnya membaca pemahaman merupakan tahapan selanjutnya setelah membaca permulaan. Membaca permulaan ini pembaca tidak hanya dituntut untuk menghafalkan huruf-huruf yang disuarakan yang bermakna, biasanya dalam membaca permulaan aktivitas membaca dilakukan secara

nyaring. Siswa kelas tinggi dimulai dari kelas IV, sudah memasuki tuntutan untuk memiliki keterampilan membaca pemahaman sesuai dengan tuntutan materi pembelajaran yang semakin tinggi kelasnya maka kemampuan berpikir yang dibutuhkan juga lebih

### **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang bersifat kualitatif. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV. Data yang diperoleh dari sumber data diantaranya seperti Rencana Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKPD) profil sekolah, dan foto-foto yang berkait. Teknik pengumpulan data dengan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan Teknik analisis model interaktif : pengumpulan data, reduksi, dan simpulan atau verifikasi dengan triangulasi yang terdiri dari triangulasi waktu, triangulasi teknik, dan triangulasi sumber.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Bentuk media pembelajaran permainan salah satunya yaitu DOKANSI ( Ludo Menyelesaikan

Misi). Permainan Ludo merupakan permainan berbasis papan dengan cara bermain mirip dengan ular tangga yang biasa dimainkan untuk mengisi waktu luang bersama keluarga atau teman. DOKANSI ini memodifikasi permainan ludo tersebut dengan menambahkan kegiatan membaca pemahaman di dalamnya. Pada permainan ini juga melatih kesabaran dan ketelitian yang dapat melatih kognitif seperti kemampuan berpikir memilih strategi untuk menyelesaikan masalah. Penggunaan media DOKANSI (Ludo Menyelesaikan Misi) ini sesuai dengan pendapat Rodhotul (2009:11) menyatakan bahwa media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti: tengah, perantara, atau pengantar. Dengan demikian diharapkan adanya media dalam pembelajaran mempermudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Adapun penggunaan media pembelajaran DOKANSI (Ludo Menyelesaikan Misi) dengan langkah sebagai berikut.

- a) Siswa dibagi menjadi kelompok dengan anggota 4 siswa setiap kelompok

- b) Setiap kelompok mendapatkan seperangkat media pembelajaran DOKANSI (Ludo Menyelesaikan Misi)
- c) Setiap anggota harus duduk sesuai urutan nomor kelompok dan memiliki kesempatan yang sama dalam bermain
- d) Siswa bermain sesuai urutan dengan memainkan dadu hingga muncul angka 6 barulah bisa mengeluarkan 1 bidak
- e) Setelah mengeluarkan 1 bidak siswa menjalankan bidak dengan langkah sesuai dadu melewati beberapa tantangan sesuai petunjuk stiker penanda
- f) Bidak 1 yang sampai finish maka siswa berhak mengambil kaset misi sesuai dengan warna bidak
- g) Siswa berhenti bermain dan mengerjakan misi, tetapi siswa lainnya tetap lanjut bermain
- h) Aturan bidak yang bisa keluar sama yaitu sampai dadu menunjukkan angka 6
- i) Mengulangi langkah-langkah diatas sampai 4 bidak menempati finish
- j) Setelah berhasil menyelesaikan 4 misi setiap siswa lalu mengumpulkan jawabannya pada kertas misi kelompok

Berdasarkan penelitian yang dilakukan juga ditemukan beberapa kesulitan dan hambatan dalam penggunaan media pembelajaran DOKANSI (Ludo Menyelesaikan Misi) untuk melatih kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SD Negeri 02 Tahuinan Kabupaten Pacitan sebagai berikut.

**a. Ada beberapa siswa yang terkendala dalam membaca**

Pelaksanaan penelitian ini terkendala oleh hal yang sangat penting dan mendasar yaitu ada beberapa siswa yang terkendala belum lancar membaca, terdapat 4 siswa yang terkendala.

**b. Bentuk media yang kontekstual menambah beban kerja guru**

Pembuatan media ini juga perlu meluangkan sedikit waktu lebih, efisiensi untuk membawanya juga kurang karena masih terbuat dari kertas karton.

**c. Siswa terkecoh dengan alur permainan**

Alur permainan Ludo asli terpacu pada siapa yang paling cepat menyampai finish dan menjalankan seluruh anggota bidaknya. Siswa terkecoh

dengan hal tersebut sehingga sedikit lupa dengan misi yang menjadi peran utama dalam permainan ini, tetapi ketika sudah ditengan permianan dan bidaknya mulai setengah perjalanan akan di ingatkan oleh stiker penandan misi yang ada pada jalur permainan setiap anggota. Siswa kembali fokus kepada misi yang harus diselesaikan.

**d. Siswa asyik untuk berkompetisi menjadi pemenang**

Semua siswa fokus pada kelompok masing-masing dan lawan pada setiap kelompok sehingga tercipta suasana bising akibat interaksi kerjasama siswa.

Selain kekurangan dan kelebihan diatas, sebelumnya juga ditemukan hambatan dan kesulitan dalam penggunaan media pembelajaran DOKANSI (Ludo Menyelesaikan Misi) untuk melatih kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SD Negeri 02 Tahunan Kabupaten Pacitan berikut beberapa upaya untuk mengatasi kesulitan dan hambatan yang terjadi sebagai berikut.

**a. Bentuk media yang konstekstual menambah beban kerja guru**

Upaya untuk menagtasi kesulitan karena pembuatan media ini membutuhkan sedikit waktu lebih sehingga dianggap menambah beban kerja guru maka dapat diatasi denan menyiapkan pada awal semester dan merancang pada kegiatan mana saja yang akan menggunakan media pembelajaran ini.

**b. Siswa terkecoh dengan alur permianan**

Upaya yang dilakukan ketika siswa terkecoh dengan alur permainan asli LUDO maka dengan memberikan penjelasan berulang dan kesepakatan menarik perhatian siswa. Misalnya memberikan *reward* atau penghargaan untuk siswa yang menyelesaikan misis dengan tepat dan lengkap. Hal ini dapat merubah pemikiran siswa yang awalnya ingin mengguanakan strategi menjadi pememnang dnegan tercepat membawa anggota biodaknya menuju garis finish menjadi mengubah stategi membagi waktu dan anggota

bidak agar tepat menyelesaikan misi.

**c. Siswa asyik untuk berkompetisi**

Upaya yang dilakukan ketika siswa terlalu asyik berkompetisi adalah dengan kemampuan guru mengelola kelas agar kondusif dan berjalan lancar. Misalnya dengan rutin memantau bergantian jalannya permainan setiap kelompok, selanjutnya seperti memantau progress misi yang telah dicapai oleh setiap anggota kelompok, dan memberikan ice breaking bersama untuk merefresh dan mengembalikan fokus siswa pada permainan yang seharusnya diselesaikan.

Kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan media pembelajaran DOKANSI (Ludo Menyelesaikan Misi) untuk melatih kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SD Negeri 02 Tahunan Kabupaten Pacitan adalah sebagai berikut.

**a. Kelebihan**

- 1) Media dikemas dengan menarik sehingga siswa akan tertarik mempelajarinya materi
- 2) Suasana belajar akan lebih menyenangkan karena media pembelajaran yang digunakan adalah permainan, sehingga

siswa dapat memahami materi dengan mudah

- 3) Menumbuhkan rasa kebersamaan antar anggota kelompok, karena masing-masing anggota kelompok memiliki tanggung jawab untuk menyelesaikan misi.

**b. Kekurangan**

- 1) Jika siswa tidak memahami benar bagaimana penggunaan media pembelajaran media pembelajaran DOKANSI (Ludo Menyelesaikan Misi) maka siswa hanya sekedar bermain tanpa memahami isi materi.
- 2) Jika pembagian kelompok dalam penggunaan media media pembelajaran DOKANSI (Ludo Menyelesaikan Misi) tidak diarahkan guru maka siswa akan memilih berkelompok dengan teman dekatnya.
- 3) Jika kelas tidak dikelola dengan baik maka suasana kelas akan menjadi ramai dan gaduh Jadi guru harus dapat mengatur jalannya pembelajaran dalam menggunakan media pembelajaran DOKANSI (Ludo

Menyelesaikan Misi) dengan tetap berkeliling di setiap kelompok permainan

#### **D. Kesimpulan**

1. Penggunaan media pembelajaran DOKANSI (Ludo Menyelesaikan Misi) untuk melatih kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SD Negeri 02 Tahunan Kabupaten Pacitan yaitu dengan menggunakan kartu misi yang di isi oleh teks materi pembelajaran. Teks kartu misi disertai pertanyaan yang wajib dijawab dan dituliskan pada lembar misi kelompok
2. Kesulitan penggunaan media pembelajaran DOKANSI (Ludo Menyelesaikan Misi) untuk melatih kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SD Negeri 02 Tahunan Kabupaten Pacitan yaitu pembuatan yang memakan waktu lumayan lama, siswa terkecoh dengan alur permainan, dan kemampuan guru untuk mengelola kelas agar tetap kondusif dalam memainkan media.
3. Upaya mengatasi kesulitan media pembelajaran DOKANSI (Ludo Menyelesaikan Misi) untuk melatih kemampuan membaca

pemahaman siswa kelas IV SD Negeri 02 Tahunan Kabupaten Pacitan yaitu memberikan petunjuk penggunaan dan cara bermain, mengelola kelas dengan baik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arief, Sudirman dkk. (2016). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Arifin. (2011). Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman melalui Teknik Skema. *Jurnal Eksis*, Vol 7.2.
- Asrori. (2020). *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*. Banyumas: CV. Pena Persada.
- Cahyani dkk. (2018). *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD Edisi 2*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Dalman. (2017). *Keterampilan Membaca*. Depok: PT rajagrafindo Pustaka.
- Emir. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Mahsun. (2014). *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Mei Fita A U, A. A. (2016). Keefektifan Media Komik Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, Vol 3(1), 29-39.

- Noveri Amal dan Eti Hayati. (2021). *Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Teknologi Informasi*. Banten: UNPAM PRESS.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA PRESS.
- Pratiwi, I. (2018). Pengembangan Alat Bermain Papan Magnetik Maze Untuk Anak. *Cakrawala Dini : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 138-147.
- Priyanti, E. T. (2015). *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Kurikulum 2013*. 2015: PT Bumi Askara.
- Rahayu, R. H. (2018). Keterampilan Membaca Pemahaman Dengan Metode PQ4R (Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review) Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan* , 46-56.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Rozie, F. (2018). Presepsi Guru Sekolah Dasar Penggunaan Media Pembelajaran sebagai Alat Banesatu Pencapaian Tujuan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar Vol 5 No 2*, 99.
- \Setiawan. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sugiono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan* . Bandung : Alfabeta.
- Syarifan, N. (2016). *Psikologi Belajar*. Ponorogo: CV Wade Group.
- Trisharsiwi dkk. (2014). *Materi Kuliah Ketamansiswaan*. Yogyakarta: Ketamansiswaan.
- Triyono. (2017). *metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta : Penerbit Ombak.
- Zaiful Rasyi dkk. (2019). *Ragam Media Pembelajaran*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.