

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU PANTUN DALAM PEMBELAJARAN MENULIS PANTUN PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Siti Nur Hafida¹, Innany Mukhlishina²

Universitas Muhammadiyah Malang¹, Universitas Muhammadiyah Malang²

Pos-el: sitinur200247@gmail.com¹, innany@umm.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan produk media pembelajaran dalam menulis pantun. Latar belakang dalam penelitian ini yaitu dari dilihat situasi dan kondisi di sekolah SD Negeri 2 Kademangan, sekolah tersebut memiliki keterbatasan dalam penggunaan media pada saat proses belajar mengajar. Tujuan diadakan penelitian ini untuk membantu kesulitan yang dihadapi oleh Siswa kelas V di SD 2 Kademangan yang mempunyai permasalahan dalam materi menyusun pantun oleh karena itu Pengembangan media kartu pantun ini membantu siswa kelas V SD untuk menyusun pantun guna mempermudah dan membuat siswa lebih cepat memahami materi pantun. Penelitian Pengembangan ini berpedoman pada model 4D yang dimana terdiri dari empat tahapan pengembangan antara lain: Define, design, develop, disseminate. Subjek dalam penelitian pengembangan ini yaitu siswa kelas V di SD 2 Kademangan yang berjumlah 10 siswa. Data kualitatif penelitian ini diperoleh dari hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V SD 2 Kademangan. Data kuantitatif pada penelitian ini diperoleh dari validasi dan angket. Validasi media kartu pantun mendapatkan presentase 90% dengan kategori sangat baik. Maka produk kartu pantun yang digunakan pada siswa kelas V dapat menjadi acuan untuk mengatasi permasalahan dalam menyusun pantun. Dari hasil validasi media mendapatkan hasil yang relevan untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas V. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan produk kartu pantun menjadi lebih kreatif dan lebih menarik untuk dijadikan media pada saat proses pembelajaran materi pantun kelas V.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Kartu Pantun, Menulis Pantun.

ABSTRACT

This development research was conducted to produce learning media products in writing rhymes. The background in this research is to look at the situation and conditions at the SD Negeri 2 Kademangan school, the school has limitations in using media during the teaching and learning process. The purpose of this research was to help with the difficulties faced by Grade V students at SD 2 Kademangan who had problems in compiling rhyme material, therefore the development of rhyme card media helped 5th grade elementary school students to compose rhymes to make it easier and make students understand rhyme material more quickly. Research This development is guided by the 4D model which consists of four stages of development stages, including: Defining, designing, developing, disseminating. The subjects in this development research were 5th grade students at SD 2 Kademangan, totaling 10 students. The qualitative data of this study were obtained from observations and interviews with teachers of grade V SD 2 Kademangan. Quantitative data in this study were obtained from validation and questionnaires. The pantun card media validation gets a percentage of 90% in the very good category. So the rhyme card product used in grade V students can be a reference for overcoming problems in composing rhymes. From the results of media validation, results are relevant for use as learning media for grade V students. For further research, it is hoped that it

can develop pantun products to be more creative and more attractive to be used as media during the learning process for grade V rhyme material.

Keywords: *Media Development, Pantun Cards, Pantun Writing.*

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan kegiatan pendidikan yang dilakukan disekolah untuk memperluas ilmu pengetahuan seorang anak. Pembelajaran hakikatnya tidak hanya sekedar menyampaikan tetapi juga merupakan aktifitas profesional yang menuntut guru dapat menggunakan ketrampilan dasar mengadap secara terpadu serta menciptakan situasi efisien (Mashudi, Toha dkk 2007:3) oleh sebab itu pembelajaran dilakukan dengan adanya seorang anak yang membutuhkan pengetahuan yang luas dan wajib melakukannya dan seorang guru yang harus menciptakan kondisi-kondisi yang efisien didalam kelas.

Dengan adanya pembelajaran perlu adanya pengembangan disetiap materi agar anak tidak merasakan kebosanan dalam proses pembelajan, pengembangan tersebut tidak hanya pada proses pembelajaran berlangsung, melainkan pengembangan perlu dilakukan agar terciptanya suasana baru untuk menarik perhatian anak, dan mempermudah untuk memahami materi-materi yang cukup sulit untuk dicerna oleh anak.

Pengembangan menurut kamus bahasa indonesia adalah perluasan. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia nomor 18 tahun 2002 Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada atau menghasilkan teknologi baru. Sedangkan menurut (Dzulfiqar, 2018, p. hal. 19.) Pengembangan adalah suatu usaha untuk

meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan.

Pengertian mengenai pengembangan dapat peneliti simpulkan bahwa pengembangan itu sendiri yaitu perluasan yang dimana suatu produk yang sudah ada atau yang sudah diteliti dapat dikembangkan atau diperluas menjadi lebih baik dari versi yang sudah ada. Pengembangan dilakukan juga memperhatikan potensi dan kemampuan dari anak. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan ini sangat diperlukan pada saat menulis untuk memperluas kemampuan dalam membuat dan menciptakan kreasi contohnya menulis pantun atau menciptakan pantun

Menulis merupakan ketrampilan bahasa yang harus dikuasi oleh seluruh siswa. Menulis adalah ketrampilan untuk menyampaikan pesan, ide, gagasan, dan pendapat. Menurut saleh abbas (2006:125) ketrampilan menulis adalah kegiatan mengungkapkan gagasan, pendapat dan perasaan kepada pihak lain dengan melalui bahasa tulis. Menulis berkaitan dengan mengungkapkan gagasan. Sebenarnya gagasan yang ditulis dengan gagasan yang diucapkan tidak jauh berbeda.

Dari paparan di atas dapat peneliti simpulkan bahwa menulis adalah kegiatan untuk menyampaikan ide, pendapat atau gagasan yang ada dipemikiran sipenulis untuk diungkapkan dengan sebuah tulisan. Menulis tidak hanya sekedar menulis tetapi menulis juga bisa menghasilkan ide-ide dengan akhirnya menjadikan sebuah karya yang kreatif, salah satunya dengan menulis pantun.

Dalam menulis pantun peneliti telah mengembangkan sebuah media

yang berbentuk kartu untuk digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Media kartu pantun digunakan dengan cara sambil bermain, dalam permainan ini bukan hanya guru yang berperan didalamnya melainkan siswa yang lebih banyak berperan untuk menyusun sebuah pantun agar menjadi pantun yang utuh. Meski media ini disusun dengan sebuah permainan tetapi tidak mengurangi tujuan dan materi dari pelajaran.

Berdasarkan uraian diatas dapat peneliti simpulkan bahwa pendidikan merupakan kegiatan yang sangat penting karena dengan pendidikan siswa dapat menambah wawasan yang sangat luas seperti membaca menulis, mengeja, dan menyimak. Ketrampilan siswa yang wajib diketahui dan dikuasai oleh siswa yaitu menulis, kegiatan menulis ini merupakan menyampaikan ide atau gagasan yang dipikirkan. Seperti contohnya ketika menulis pantun. Dalam menulis pantun untuk mempermudah dan membantu siswa peneliti membuat sebuah media berbasis permainan untuk materi pantun agar siswa tertarik dan tidak merasa bosan untuk membuat pantun atau menyusun pantun

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode 4D. Peneliti mengembangkan media kartu pantun untuk siswa kelas 5 Sd. Dalam mengembangkan produk peneliti harus mengembangkan model pengembangan intruksional guna mempermudah proses menghasilkan produk. Model pengembangan 4D merupakan model yang mengembangkan berbagai jenis pengembangan dan berbagai media pembelajaran yang bersifat umum, dimana bisa digunakan untuk mengembangkan berbagai macam jenis media pembelajaran.

Model 4D dikembangkan oleh Silvasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Model pengembangan 4D terdiri dari 4 tahapan

utama, yaitu *define* atau pendefinisian, *design* atau tahap perancangan, *develop* atau tahap pengembangan, serta *disseminate* atau tahap penyebaran. Metode dan model ini dipilih karena untuk mengembangkan media kartu pantun guna mempermudah proses pembelajaran dan mudah dipahami oleh siswa.

Tahap Pendefinisian (*define*). Tahap ini berguna untuk mendefinisikan syarat-syarat yang diperlukan dalam pembelajaran serta peneliti juga mengumpulkan berbagai informasi untuk bisa menghasilkan media yang dibutuhkan.

Tahap perancangan (*design*). Tahap ini berguna untuk merancang yang akan dibuat. Kemudian memilih media, memilih format yang akan digunakan, selanjutnya peneliti membuat rancangan awal.

Tahap pengembangan (*develop*). Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran kartu pantun. Pada tahap ini media pembelajaran juga melalui beberapa fase untuk divalidasi, seberapa baik dan bagusnya media ini untuk siswa. Tahap uji media kartu pantun ini dilakukan oleh ahli materi. Proses uji validasi ini berurutan dari uji materi dan isi, apakah sama dengan tujuan pembelajaran. Pada uji coba validasi ini dilakukan berulang agar dapat menentukan apakah media ini valid dan cocok serta mendapatkan hasil yang diinginkan.

Tahap penyebarluasan (*disseminate*). Tahap ini media pembelajaran harus disebarluaskan guna memberi variasi terhadap siswa agar proses pembelajaran tidak monoton atau merasa suasana kelas menjadi bosan. Dengan adanya media kartu ini siswa diajak untuk bermain agar lebih cepat meresap materi yang dipelajarinya. Pada tahap penyebarluasan dilakukannya pengumpulan data seberapa bagus dan baiknya media ini digunakan sebagai media pembelajaran. Maka Instrumen

pengumpulan data yang akan digunakan untuk menguji baliditas media kartu pantun ini menggunakan lembar angket yang diberikan kepada ahli media.

Hasil yang diperoleh dari angket dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$Va = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangannya dari Va yaitu validitas ahli atau responden, TSe yaitu total skor yang diperoleh, TSh yaitu total maksimal yang diharapkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diperoleh berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan angket. Objek penelitian adalah ahli media yang dilakukan melalui mengisi angket berisi penilain kesesuaian media. Tahap pertama observasi yaitu peneliti melakukan observasi yang dilakukan di SD 2 Kademangan, dan melakukan wawancara awal kepada guru dan siswa. peneliti melakukan observasi awal dengan melihat situasi dan kondisi yang ada di kelas, kemudian melakukan wawancara ke guru mengenai materi apa yang sedang mengalami kesulitan yang dihadapi siswa kelas V.

Pembahasan

Hasil angket ahli media diuraikan berikut ini.

Tabel 1: Angket Ahli Materi Ketepatan Isi Pada Materi dan Tujuan

No.	Aspek	Relavan/Tidak		Komentar
		T	R	
A. Aspek Kelayakan isi				
1.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran		✓	
2.	Kelengkapan materi pembelajaran dengan		✓	

	ururtan dan susunan yang sistematis	
3.	Materi mudah dimengerti	✓
B. Aspek Penyajian		
4.	Contoh sari setiap kartu pantun sesuai dengan materi	✓
5.	Contoh kartu pantun sudah sesuai	✓
C. Aspek Belajar Mandiri		
6.	Dapat menarik minat belajar siswa	✓
7.	Dapat membantu siswa dalam belajar mandiri	✓

Pada tabel satu menunjukkan dari hasil uji angket ahli media mengenai isi dari katu pantun, dapat disimpulkan bawhwa media kartu pantun yang dibuat oleh peneliti mendapatkan hasil yang relavan, dan layak untuk disebarluaskan kepada siswa kelas 5 SD yang mendapat kesulitan pada materi menyusun pantun.

Penggunaan Media kartu pantun ini diterapkan pada proses pembelajaran dengan berbasis permainan agar siswa tidak merasa bosan ataupun merasa jenuh pada saat pembelajaran berlangsung.dalam pembelajaran, tugas guru selain menjadi penyampai informasi kepada siswa, juga menjadi jembatan yang berfungsi untuk memudahkan para siswa dalam menerima pembelajaran yang diberikan, agar suasana tidak cemas, menggembirakan dan berani mengungkapkan pendapat secara terbuka dapat dirasakan oleh seluruh siswa (Hamiyah, 2014).

Tabel 2 : Ahli Media Bentuk, Ukuran, Serta Kemenarikan Media Kartu Pantun

No.	Aspek	Relavan/ Tidak		kome ntar
		T	R	
A. Ukuran Media PembelajaranKartu Pantun				
1.	Ukuran media sesuai dengankebutuhan siswa	✓		
2.	Kesesuaian ukuran dengan tempat soal yang dituliskan	✓		
B. Desain Media				
3.	Desain media menarik siswa dalamBelajar	✓		
4.	Warna-warna yang digunakan didalam pembuatan media sudah menarik	✓		
C. Desain Kartu Pantun				
5.	Kesesuaian Isi dengan tujuan pembelajarn	✓		

Tabel tersebut menunjukkan hasil dari angket ahli media berdasarkan bentuk, ukuran, serta kemenarikan media kartu pantun dengan kesimpulan menempati hasil yang relevan. Berdasarkan kartu pantun yang telah dibuat dapat menarik perhatian siswa, dengan menggunakan media kartu pantun ini siswa juga lebih merasa tertarik belajar dengan menggunakan media kartu pantun. Dapat ditarik kesimpulan pada hasil angket tabel dua bahwa media kartu pantun memiliki daya tarik minat siswa untuk lebih giat dan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pantun di kelas V.

4. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada kelas V SD 2 Kademangan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu pantu pada sat pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami materi, dan dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran berlangsung. Dengan adanya media kartu pantun ini guru juga dengan lebih mudah untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang dihadapi siswa. Media kartu pantun yang berfungsi untuk mempermudah siswa dalam memahami materi lebih cepat dan

membantu guru untuk mempermudah proses pembelajaran berlangsung, sudah berjalan sesuai yang diharapkan. Hasil dari membuat media kartu pantun ini sanagat berguna untuk siswa dan guru.

Kemampuan guru dengan menggunakan media kartu pantun ini dapat mempermudah dengan proses pembelajaran yang lebih bervariasi lagi dan tidak monoton dengan banyaknya materi. Kemampuan guru juga bisa lebih berkembang. Saran dari penulis semoga media kartu pantun yang telah diteliti ini bisa dikembangkan oleh peneliti-peneliti lainnya dengan hasil yang lebih memuaskan lagi.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Arkadiantika Irnando, Wanda Ramansyah, Muhammad Afif Efendi, Prita Dellia. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Pada Materi Pengenalan Termination and Splicing Fiber Optic. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Cahyani, Diniah, Eka. (2020). Meningkatkan Kemampuan Membuat Pantun Melalui Media Kartu Pantun. *Jurnal Sminar Nasional Pendidikan Profesi Guru FKIP UAD 1* (1).
- Danawati, M. G., Mukhlisina, I., & Wijyaningputri, A. R. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Android Berbasis Penguatan Pendidikan Karakter Sebagai Optimalisasi Pembelajaran Tematik. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5 (5), 1793-1798.
- Kholifah, Nugraheti, Sismulyasih Sabilillah. (2020). Pengembangan Kartu Pantun BerbantuanModel Kooperatif Teams Games Tournament Pada Materi Melisankan Pantun. *Jurnal Edukasi*, Vol 14 (2) 123- 128.

- Mukhlishina, I. (2017). Modul Pembelajaran Membaca Pemahaman Teks Cerita Petualangan Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5 (2), 791-798.
- Mukhlishina, I., Danawati, M. G., & Wijyaningputri, A. R. (2023). Penerapan Modul Ajar sebagai Implementasi Kurikulum Merdeka pada Siswa Kelas IV di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 4 (1), 126-133.
- Nurhayati, D., Hermanto, H., & Himawan, R. (2022). Pengembangan Modul Digital Materi Teks Fabel Di Kelas VII SMP: Studi Analisis Kebutuhan. *Jurnal Basataka (JBT)*, 5 (2), 424-429.
- Nurhayati Sri. (2021). Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun Anak Melalui Pendekatan Kontekstual dan Media Kartu Pantun Pada Kelas V SDN Paron 2 Ngawi. *Jurnal Pendidikan Multidisipliner, Vol 1* (1) 117-124.
- Rahma, Fatikh, Inayahtur. (2019). Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Islam, Vol 14* (2).
- Rohmaniyah Alfiyatur, Haryadi, Rahayu Pristiwati. (2021). Media Aplikasi Kartu Bergambar Berbasis ARCS untuk Pembelajaran Materi Menulis Pantun dengan Metode Blanded Learning. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, Vol 5* (3) 315-322.
- Situmorang, Nila Martha Yehonala. (2018). Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa Melalui Teknik Guiding Questions. *Jurnal of Education Action Research, Vol 2*, Number 2.