

PENGEMBANGAN MEDIA BERUNTUN (BELAJAR SERU PANTUN) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS PANTUN DI KELAS V

Raisya Ramadhina Hendra

Universitas Pendidikan Indonesia

raisyaramadhina01@gmail.com

Dadan Djuanda

Universitas Pendidikan Indonesia

dadandjuanda@upi.edu

Prana Dwija Iswara

Universitas Pendidikan Indonesia

iswara@upi.edu

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh peserta didik yang mengalami kesulitan menulis pantun sesuai kaidah yang benar. Penggunaan media pembelajaran digital sangat dibutuhkan untuk menambah rasa antusias peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai alat bantu pembelajaran menulis pantun bagi peserta didik kelas V. Media pembelajaran ini diberi nama BERUNTUN yaitu belajar seru pantun. Metode penelitian yang digunakan adalah metode design and development (D&D). Adapun media ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahapan analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Media BERUNTUN terdiri dari berbagai menu, dengan menu unggulan yaitu menu ayo, menulis pantun yang dapat mengoreksi pantun yang telah dibuat oleh peserta didik dengan kesesuaian kaidah penulisan pantun yang benar. Hasil validasi ahli materi dan ahli media berturut-turut sebesar 82,14% dan 96,42%, keduanya dalam kategori interpretasi sangat layak. Pada tahap implementasi dilakukan di dua sekolah, menunjukkan respon peserta didik sangat baik, dengan persentase 87,97% di SD A dan 86,04% di SD B. Kemudian, diperoleh juga hasil dari respon kedua guru dengan persentase 100% kategori sangat baik. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa media BERUNTUN (Belajar Seru Pantun) diterima dengan baik oleh guru dan peserta didik, serta berpotensi digunakan secara mandiri dalam pembelajaran menulis pantun.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Pengembangan Media, Menulis Pantun

Abstract

This study is motivated by students who have difficulty writing pantun according to the correct rules. The use of digital learning media is needed to increase the enthusiasm of students. This research aims to develop learning media that can be used as a learning tool for writing rhymes for grade V students. This learning media is named BERUNTUN which is learning to exclaim pantun. The research method used is the design and development (D&D) method. The media was developed using the ADDIE model which consists of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. BERUNTUN media consists of various menus, with a featured menu, namely the come on menu, writing pantun that can correct the pantun that have been made by students in accordance with the correct pantun writing rules. The results of the validation of material experts and media experts were 82.14% and 96.42%, respectively, both in the very feasible interpretation category. The implementation stage was conducted in two schools, showing a very good response from students, with a percentage of 87.97% at SD A and 86.04% at SD B. Then, the results were also obtained from the responses of the two teachers with a percentage of 100% excellent category. The

conclusion of this research shows that BERUNTUN (Belajar Seru Pantun) media is well received by teachers and students, and has the potential to be used independently in learning to write pantun.

Keywords: Learning Media, Media Developmet, Writing Pantun



© Author(s) 2025

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki esensi membuat peserta didik belajar mengenai keterampilan bahasa Indonesia yang sesuai berdasarkan arah dan manfaatnya. Diharapkan peserta didik yang mempelajari bahasa Indonesia dapat berkomunikasi dengan efektif dan sesuai kaidah yang benar, tumbuhnya rasa cinta terhadap tanah air, bangga berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia dengan tepat, serta bertambahnya wawasan, sehingga dapat memunculkan akhlak yang baik.¹ Aktivitas berbahasa Indonesia terdiri atas empat bidang bahasa diantaranya, yaitu: mendengar, membaca, berbicara, dan menulis. Mata pelajaran bahasa Indonesia akan menjadi wadah untuk dapat melaksanakan keempat aktivitas berbahasa Indonesia tersebut.²

Sekolah dasar adalah jenjang yang mengajarkan salah satu keterampilan Bahasa yaitu keterampilan menulis. Menulis adalah aktivitas menyajikan gagasan dalam format tulisan. Pembaca diharapkan memahami hasil tulisan yang telah ditulis oleh seorang penulis, sehingga dalam menulis harus memperhatikan kebutuhan pembaca.³ Dalam membuat sebuah tulisan, selain disesuaikan dengan kebutuhan pembaca, biasanya memiliki sebuah aturan dalam pembuatannya, seperti menulis pantun. Salah satu jenis sastra lisan yang memiliki kualitas penting, bukan sekedar sarana komunikasi sosial, melainkan memiliki banyak ajaran moral yang berfungsi sebagai pedoman hidup sehari-hari merupakan pengertian dari pantun.⁴ Menurut Pranata, dkk. bagi Peserta didik, keterampilan menulis pantun memiliki urgensi untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran saat di sekolah.⁵

¹ Muhammad Ali, "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar," *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2020). <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>.

² Khoirunisa Andini Putri et al., "Analisis Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sd Negeri Kutabumi 1 Kabupaten Tangerang," *Berajah Journal* 1, no. 3 (2021), <https://doi.org/10.47353/bj.v1i3.35>.

³ Helma Rohimah, "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Siswa Sekolah Dasar," *Buletin Ilmiah Pendidikan* 2, no. 1 (2023), <https://doi.org/10.56916/bip.v2i1.442>.

⁴ Audi Yundayani et al., "Penguatan Kajian Pantun Indonesia Sebagai Sebuah Topik Penelitian," *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara* 3, no. 1 (2023), <https://doi.org/10.37640/japd.v3i1.1685>.

⁵ Jodi Pranata et al., "Pelatihan Menulis Pantun Pada Siswa Kelas VII Di Smpit Mulia Boarding School (Smp Imbos)," *Pranata* 7, no. 2 (2020), <http://dx.doi.org/10.31000/ijoe.v1i2.2934>.

Walaupun demikian, permasalahan ditemukan oleh Rosniati, dkk. bahwa menulis pantun mengikuti struktur pantun sulit bagi peserta didik sekolah dasar.⁶ Selain itu, Afrilia, dkk. dalam penelitiannya juga menyebutkan bahwa rendahnya kemampuan Peserta didik kelas V dalam menulis pantun yang berkesesuaian dengan kaidah pantun.⁷ Dalam menulis pantun, peserta didik kelas V masih mengalami beberapa kekeliruan, salah satu diantaranya adalah dalam hal struktur pantun.⁸ Untuk menanggulangi permasalahan tersebut, media pembelajaran yang bermanfaat dan menghasilkan hal baik dapat mencapai tujuan pembelajaran.⁹ Media pembelajaran merupakan sarana yang dipakai untuk membuat peserta didik mudah paham materi yang dijelaskan guru ketika kegiatan belajar mengajar.

Seperti halnya yang telah dilakukan oleh N Hafida dan I Mukhlishina yang mengembangkan media kartu pantun pada saat pembelajaran dapat menjadi acuan untuk mengatasi permasalahan menulis pantun.¹⁰ Adapun Astuti, dkk. mengembangkan media pembelajaran berupa ludo pantun saat proses belajar menulis pantun dan memperoleh hasil yang layak, kemudian diimplementasikan kepada peserta didik.¹¹ Dari kedua penelitian terdahulu yang sudah dilakukan keduanya menggunakan suatu pengembangan dalam media pembelajaran. Terlebih apabila media pembelajaran yang digunakan berbasis digital, sesuai dengan perkembangan zaman, dimana teknologi semakin canggih. Selaras dengan menurut Aeni, dkk. yang menyebutkan bahwa ketika membuat rencana pembelajaran harus disesuaikan dengan apa yang sedang hangat diperbincangkan, serta guru juga harus memiliki kreativitas dan ide yang cemerlang¹². Bidang pendidikan adalah bidang utama yang terdampak pesatnya teknologi digital berkembang, maka harus dapat mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan pendidikan.

⁶ N. Rosniati, I. Nurmahanani, and N. T. Antik Sari, "Penerapan Model Multiliterasi Transformasi Berbantuan Media Poster Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Siswa Sekolah Dasar," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 1 (2024), <https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.11637>.

⁷ N. Afrilia, H. Hamizi, and G. Witri, "Analisis Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas V SD An-Namiroh Pusat Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru," *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau (JOM FKIP UNRI)*, 2015.

⁸ S. Melinda Pratiwi, W. Hidayat, and M. Rizal Fauzi, "Analisis Kekeliruan Menulis Teks Pantun Pada Siswa Sd Kelas V," *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)* 3, no. 5 (2020), <https://doi.org/10.22460/collase.v3i5.4564>.

⁹ Lovandri Dwanda Putra and Suci Zhinta Ananda Pratama, "Pemanfaatan Media Dan Teknologi Digital Dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran," *Journal Transformation of Mandalika*. 4, no. 8 (2023).

¹⁰ S N Hafida and I Mukhlishina, "Pengembangan Media Kartu Pantun Dalam Pembelajaran Menulis Pantun Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Basataka (JBT)* 6, no. 1 (2023), <https://doi.org/10.36277/basataka.v6i1.236>.

¹¹ Marni Astuti, Legi Elfitra, and Fabio Testy Ariance Loren, "Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pantun Pada Pembelajaran Menulis Pantun," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 10, no. 4 (2023), <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i4.1869>.

¹² Ani Nur Aeni et al., "Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Development of Word Wall Educative Game As Learning Media To Understand Islamic Religious Education Learning Subjects for Eleme," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 6 (2022).

Salah satu metode untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran digital. *Google sites* adalah contoh media pembelajaran digital yang dapat diakses secara *online* melalui beragam perangkat. *Google sites* simpel digunakan karena hanya memerlukan ponsel dan koneksi internet. Pengguna tidak perlu mengunduh aplikasi tambahan, sehingga peserta didik maupun guru dapat mengaksesnya melalui Google.¹³ *Google sites* disediakan oleh Google, dimana peserta didik dan guru dapat menulis, belajar, dan menggunakan situs-situs Google sebagai sumber daya untuk menjelaskan konsep-konsep pembelajaran di kelas.¹⁴

Merujuk pada pemaparan di atas, peneliti mengembangkan media yang diberi nama BERUNTUN (Belajar Seru Pantun), yang merupakan media pembelajaran digital. Melalui pengembangan media ini, memiliki tujuan agar peserta didik terbantu menulis pantun sesuai kaidah penulisan pantun, secara mandiri atau ketika pembelajaran di kelas. tidak hanya itu, media BERUNTUN ini menggunakan aplikasi *canva* untuk membuat desain yang menarik, menyenangkan, dengan hasil akhir berupa tautan *Google sites*, yang dapat diakses melalui browser pengguna, serta di dalam tautan *Google sites* akan tertaut ke web yang telah dibuat untuk belajar menulis pantun. Dengan media (Belajar Seru Pantun) BERUNTUN, besar harapan dapat digunakan oleh guru ketika mengajar materi pantun dan menjadi alat bantu bagi peserta didik menulis pantun sesuai dengan kaidah penulisan pantun.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development (D&D)*. Menurut Richey & Klein mendefinisikan metode *Design and Development (D&D)* adalah salah satu studi yang sistematis, dan juga proses evaluasi dimana tujuannya adalah untuk membangun sebuah langkah berbasis empiris dalam mengembangkan produk instruksional atau alat pembelajaran, baik yang bersifat baru atau yang melanjutkan yang sudah ada, atau menyempurnakan yang telah tersedia.¹⁵ Dalam penelitian ini, proses pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*.¹⁶ Inti dari model ADDIE ini adalah pengembangan yang berorientasi pada tujuan pembelajaran, termasuk salah satunya adalah media pembelajaran.¹⁷

¹³ Deri Salsalina and Br Sitepu, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Materi Ikatan Ion Dan Kovalen Untuk SMA Kelas X" 1, no. 5 (2022).

¹⁴ Neneng Aminah et al., "Pemanfaatan Teknologi Melalui Pelatihan Penggunaan Aplikasi Google Site Bagi Guru MGMP Matematika SMP Kabupaten Cirebon" 1 (2021).

¹⁵ R. C. Richey and J. D. Klein, *Design and Development Research* (Routledge : New York., 2009).

¹⁶ N Nurhayati, Yuliawati Yunus, and Astri Indah Juwita, "Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan," *Jurnal Pti (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universita Putra Indonesia "Yptk" Padang* 8, no. 1 (2021), <https://doi.org/10.35134/jpti.v8i1.38>.

¹⁷ N. Suryani, A. Setiawan, and A. Putria, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangan*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya., 2019).

Penelitian ini mengumpulkan data melalui wawancara dan angket. Wawancara dilakukan dengan wali kelas V untuk memahami kebutuhan belajar peserta didik. Sementara itu, angket digunakan untuk menilai kualitas dan kelayakan media yang dikembangkan berdasarkan aspek media, materi, serta respons pengguna. Teknik angket dilakukan dengan pengisian pernyataan yang telah dirancang sesuai dengan media menggunakan skala likert. Untuk menilai kelayakan media, disusun kisi-kisi lembar validasi oleh ahli materi yang tercantum pada Tabel 1, serta kisi-kisi lembar validasi oleh ahli media yang disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 1. Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi

Aspek	Kriteria Penilaian
Kesesuaian Isi Media dengan Materi	Kemudahan peserta didik memahami materi
	Kemudahan peserta didik memahami menulis pantun sesuai dengan kaidah penulisan pantun yang benar
	Kejelasan struktur pantun
	Kemudahan materi dipelajari peserta didik secara mandiri
	Kesesuaian isi materi pantun dengan fakta
Bahasa dan Tulisan	Penggunaan kalimat yang efektif
	Penggunaan Bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik
Jumlah Butir Soal	12

Tabel 2. Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media

Aspek	Kriteria Penilaian
Tampilan Media	Pemilihan ukuran huruf yang mudah dibaca
	Kerapian tata letak
	Pemilihan warna
Pengoperasian	Kemudahan akses penggunaan media
	Penggunaan media secara mandiri oleh peserta didik
Jumlah Butir Soal	14

Selain menyusun kisi-kisi untuk lembar validasi materi dan media, juga disusun kisi-kisi untuk lembar tanggapan dari guru serta peserta didik. Aspek yang digunakan dalam respon guru diantaranya (1) Visual, (2) Bahasa dan Tulisan, (3) Penggunaan, dan (4) Isi, yang diadaptasi dan

dimodifikasi dari Gita dan Zulherman.¹⁸ Adapun aspek yang digunakan dalam respon peserta didik diantaranya (1) Tampilan, (2) Penyajian Materi, dan (3) Penilaian secara keseluruhan yang diadaptasi dan dimodifikasi.¹⁹

Analisis data pada penelitian ini digunakan untuk menganalisis hasil angket ahli media, ahli materi, respon guru, respon peserta didik, serta wawancara ketika tahap analisis. Adapun data yang dihasilkan dari evaluasi dan instrumen yang telah diisi akan menjadi temuan untuk penelitian produk yang dikembangkan. Penelitian ini menghasilkan dua jenis data, yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Dalam penelitian desain dan pengembangan, metode campuran umumnya digunakan dengan mengombinasikan pendekatan kualitatif dan kuantitatif.²⁰ Hasil angket validasi ahli materi, validasi ahli media, respon pengguna, respon guru dianalisis secara kuantitatif menggunakan skala likert. Sementara itu, data kualitatif digunakan untuk menganalisis hasil wawancara. Melalui rumus beriku, akan didapatkan persentase validitas.

$$P (\%) = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

Selanjutnya, hasil validasi dan respon pengguna diinterpretasikan dengan kriteria berikut.²¹

Tabel 3. Kriteria Interpretasi

Persentase (%)	Interpretasi
0 – 40	Tidak Layak
41 - 60	Kurang Layak
61 - 80	Layak
81 - 100	Sangat Layak

¹⁸ Gita Permata Puspita Hapsari and Zulherman Zulherman, “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021), <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>.

¹⁹ Elviana Febrianti, Neni Wahyuningtyas, and Nurul Ratnawati, “Pengembangan Multimedia Interaktif ‘SCRIBER’ Untuk Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama,” *Edukasi: Jurnal Pendidikan* 19, no. 2 (2021), <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i2.3005>.

²⁰ M Rusdi, *Penelitian Desain Dan Pengembangan Kependidikan* (Depok: PT RajaGrafindo Persada., 2019).

²¹ Yulia Nalarita and Tomi Listiawan, “Pengembangan E-Modul Kontekstual Interaktif Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Kimia Senyawa Hidrokarbon Yulia,” *Multitek Indonesia: Jurnal Ilmiah* 12, no. 2 (2018), <https://doi.org/10.24269/mtkind.v12i2.1125>.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Temuan penelitian dalam proses pengembangan media BERUNTUN (Belajar Seru Pantun) sebagai media pembelajaran menulis pantun kelas V ini disusun mengacu pada rumusan masalah yang telah ditentukan yakni berdasarkan model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

A. Tahap Analisis

Analisis kebutuhan dilakukan dengan wawancara bersama guru kelas V SD A dan guru kelas V SD B terkait pembelajaran menulis pantun, media pembelajaran yang digunakan, serta penggunaan teknologi di lingkungan sekolah. Tujuan utama analisis kebutuhan adalah supaya media yang dikembangkan relevan dengan yang dibutuhkan dan menjadi sarana yang membantu kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil kegiatan wawancara yang dilakukan bersama dua orang guru berbeda, dapat disimpulkan bahwa dengan kondisi fasilitas memadai yang telah tersedia di sekolah, media pembelajaran digital dibutuhkan untuk guru maupun peserta didik sebagai perantara atau jembatan peserta didik menulis pantun sesuai dengan kaidah penulisan pantun. Selain menggunakan buku sumber, peserta didik membutuhkan media yang dapat membantu pembelajaran menulis pantun. Peneliti mengembangkan media BERUNTUN (Belajar Seru Pantun) dengan mempertimbangkan penggunaan visual yang menarik, menjembatani peserta didik memahami menulis pantun sesuai dengan kaidah penulisan pantun, dan dapat digunakan kembali oleh peserta didik melalui *handphone* masing-masing.

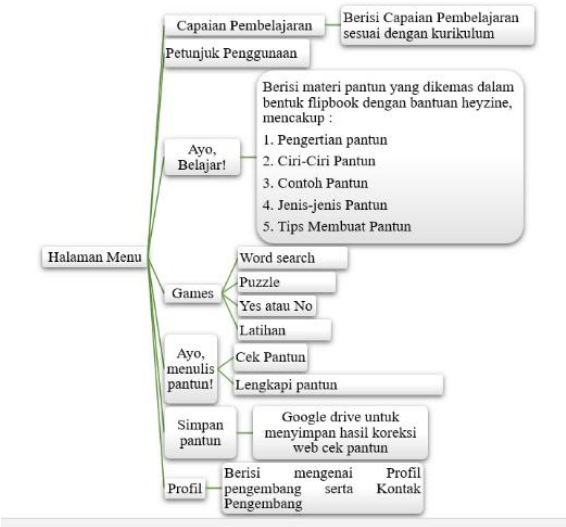
Dalam penelitian ini, dilakukan pula dengan analisis kebutuhan kurikulum, yang berhubungan dengan analisis tujuan belajar. Kurikulum yang digunakan mengacu pada kurikulum merdeka. Hal tersebut diketahui berdasarkan hasil wawancara kepada wali kelas V. Pada kurikulum merdeka fase C kelas V SD pelajaran Bahasa Indonesia, terdapat capaian pembelajaran per elemen. Tujuan pengembangan media BERUNTUN (Belajar Seru Pantun) adalah untuk pembelajaran menulis pantun, maka elemen yang sesuai yakni elemen menulis, dengan rincian tujuan pembelajaran peserta didik dapat menulis puisi lama yaitu pantun menggunakan kaidah penulisan pantun dengan benar.

B. Tahap Desain

Tahap desain adalah tahap membuat media secara keseluruhan, dan sebagai arahan untuk tahap pengembangan. Adapun dalam tahap desain, meliputi menentukan tim pengembangan, sumber daya yang dibutuhkan, pembuatan *flowchart*, pembuatan *storyboard*, aturan rima pantun dan membuat desain. Dalam penelitian ini, terdiri dari peneliti sebagai pengembang utama dalam

pembuatan media, dan berkolaborasi dengan rekan peneliti yang berasal dari jurusan *Software Engineering* Universitas Telkom yang membantu membuat web cek pantun.

Sebelum memulai mengembangkan media, pada tahap ini dilakukan pembuatan *flowchart* atau bagan alir yang bertujuan sebagai penentu alur kerja produk media BERUNTUN (Belajar Seru Pantun).



Gambar 1. Flowchart Media BERUNTUN

Setelah membuat flowchart yang berisi konsep dan isi dari media BERUNTUN, langkah selanjutnya adalah membuat desain melalui aplikasi Canva Pro. Canva pro diakses melalui perangkat keras laptop dengan layout *landscape* 1920 x 1080 piksel. Setelah selesai, maka didapat hasil desain media BERUNTUN dalam tabel berikut.

Tabel 4. Desain media BERUNTUN (Belajar Seru Pantun)

No	Gambar Desain	Keterangan
1.		Tampilan awal

No	Gambar Desain	Keterangan
2.		Tampilan isi materi
3.		Tampilan Games
4.		Tampilan profil

Setelah seluruh desain selesai dibuat, selanjutnya adalah mengubah hasil desain yang memiliki format pdf menjadi dalam bentuk *flipbook*, dengan bantuan situs *heyzine flipbook*. Lalu menambahkan music latar untuk games dengan bantuan situs *Pixabay sound*.

C. Tahap Pengembangan

Pengembangan dilakukan dengan membuat web cek pantun yang berkolaborasi dengan rekan jurusan *software engineering*. Dalam pembuatannya, menggunakan aplikasi *visual studio code*. Setelah seluruh proses pembuatan *code* selesai, langkah selanjutnya adalah menyimpan *code* yang ada di *Visual Studio Code* melalui situs tambahan yaitu *Github*. Tahap akhir setelah semua proses membuat *code* selesai adalah membuat tautan akhir yang dapat diakses oleh publik. Proses *deploy* dilakukan dengan bantuan situs bernama *Vercel*.

Peserta didik dapat memilih peran “Siswa” untuk dapat mengunjungi web cek pantun ini. Adapun tampilan isi web cek pantun tertera dalam gambar 1 berikut.

Gambar 2. Tampilan isi web cek pantun

Selanjutnya, kemudahan akses dalam pembuatan media sangat diperhatikan agar dapat berjalan efektif. Berdasarkan hal tersebut, seluruh desain dan web yang telah dirancang, akan disimpan dalam sebuah web gratis yang telah tersedia oleh google yakni *google sites*. Dalam tahap pengembangan, uji validitas juga dilakukan terkait kelayakan media dari segi materi dan media. Penilaian dari kedua ahli dilaksanakan sebanyak dua kali. Berdasarkan penilaian tersebut, diberikan komentar dan saran untuk kemudian diperbaiki. Setelah selesai dilakukan perbaikan, maka media kembali dilakukan penilaian, dan mendapat penilaian dengan kriteria sangat layak, yang berarti sudah dapat diimplementasikan. Berikut adalah hasil validasi setelah media dilakukan perbaikan, yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.

Tabel 5. Data hasil validasi ahli materi

No.	Indikator Penilaian	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Persentase
1.	Aspek Kesesuaian Isi	29	36	80,55%
2.	Aspek Bahasa dan Tulisan	17	20	85%
Jumlah Total			46	
Jumlah Skor Maksimal			56	
Persentase			82,14%	
Kriteria			Sangat Layak	

Tabel 6. Data hasil validasi ahli media

No.	Indikator Penilaian	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Persentase
1.	Aspek Tampilan Media	35	36	97,22%
2.	Aspek Pengoperasian	19	20	95%
Jumlah Total			54	
Jumlah Skor Maksimal			56	
Persentase			96,42%	
Kriteria			Sangat Layak	

Berdasarkan tabel di atas, menyatakan hasil validasi ahli materi dan hasil validasi media. Persentase diperoleh dari jumlah skor yang diperoleh dibagi dengan jumlah skor maksimal kemudian dikalikan 100, sehingga diperoleh 82,14% dan 96,42% yang berada pada kategori sangat layak.

D. Tahap Implementasi

Setelah melalui tahapan mengembangkan, melakukan validasi, dan melakukan revisi pada media BERUNTUN (Belajar Seru Pantun), Tahap selanjutnya adalah tahap implementasi yang dilakukan di dua sekolah, melibatkan 25 peserta didik kelas V di SD A dan 15 peserta didik kelas V di SD B. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis respon siswa setelah menggunakan media BERUNTUN (Belajar Seru Pantun) dalam pembelajaran menulis pantun.

Berdasarkan hasil respons dari 25 peserta didik di SD A, media BERUNTUN (Belajar Seru Pantun) dikategorikan dalam kriteria sangat Baik dengan persentase sebesar 87,97%. Sementara itu, pada uji coba yang melibatkan 15 peserta didik kelas V di SD B, media BERUNTUN juga memperoleh kategori Sangat Baik dengan persentase sebesar 86,04%. Tahap implementasi juga dilaksanakan dengan melibatkan guru kelas V di dua sekolah Lokasi penelitian. Dari keseluruhan skor, diperoleh persentase 100% dengan kriteria sangat baik.

Berikut adalah hasil koreksi web pantun terhadap pantun yang dibuat oleh peserta didik.

Tabel 7. Hasil pantun yang dibuat oleh peserta didik

Hasil Pantun	Keterangan
Masukkan Pantun Anda: makan ayam goreng sama bang mamat makannya saat buka puasa teruslah kau semangat janganlah putus asa Cek Pantun *BARIS Jumlah baris pantun kamu sudah benar, yaitu 4 baris! *SUKU KATA Perhatikan kembali, pantun kamu pada baris 3 masih salah "teruslah kau semangat" terdiri dari (teruslah kau semangat) 7 suku kata. Pantun harus memiliki 8-12 suku kata. Perhatikan kembali, pantun kamu pada baris 4 masih salah "janganlah putus asa" terdiri dari (janganlah putus asa) 7 suku kata. Pantun harus memiliki 8-12 suku kata. Pantun kamu pada baris 1 sudah benar "makan ayam goreng sama bang mamat" terdiri dari (makan ayam goreng sama bang mamat) 11 suku kata. Pantun kamu pada baris 2 sudah benar "makannya saat buka puasa" terdiri dari (makannya saat buka puasa) 10 suku kata. *RIMA Rima pada baris 1 "makan ayam goreng sama bang mamat" dan baris 3 "teruslah kau semangat" sudah benar! Rima pada baris 2 "makannya saat buka puasa" dan baris 4 "janganlah putus asa" sudah benar!	Pantun hasil peserta didik SR terdeteksi terdapat kesalahan dalam jumlah suku kata (kurang dari 8 suku kata) yang belum memenuhi syarat.
Masukkan Pantun Anda: Jalan jalan ketemu keong Pulangny ketemu lila Sesama teman harus menolong Agar kamu mendapat pahala Cek Pantun *BARIS Jumlah baris pantun kamu sudah benar, yaitu 4 baris! *SUKU KATA Pantun kamu pada baris 1 sudah benar "Jalan jalan ketemu keong" terdiri dari (Jalan jalan ketemu keong) 9 suku kata. Pantun kamu pada baris 2 sudah benar "Pulangny ketemu lila" terdiri dari (Pulangny ketemu lila) 8 suku kata. Pantun kamu pada baris 3 sudah benar "Sesama teman harus menolong" terdiri dari (Sesama teman harus menolong) 10 suku kata. Pantun kamu pada baris 4 sudah benar "Agar kamu mendapat pahala" terdiri dari (Agar kamu mendapat pahala) 10 suku kata. *RIMA Rima pada baris 1 "Jalan jalan ketemu keong" dan baris 3 "Sesama teman harus menolong" sudah benar! Rima pada baris 2 "Pulangny ketemu lila" dan baris 4 "Agar kamu mendapat pahala" sudah benar!	Pantun hasil peserta didik FK terdeteksi benar secara keseluruhan dan sesuai dengan kaidah penulisan pantun.
Masukkan Pantun Anda: dua tiga kapal berlayar tetaplah belajar untuk mengejar cita cita tercapay Cek Pantun *BARIS Perhatikan kembali, pantun kamu baru 3 baris. Pantun harus terdiri dari 4 baris. Coba lagi ya! *SUKU KATA Perhatikan kembali, pantun kamu pada baris 2 masih salah "tetaplah belajar" terdiri dari (tetaplah belajar) 6 suku kata. Pantun harus memiliki 8-12 suku kata. Perhatikan kembali, pantun kamu pada baris 4 masih salah "" terdiri dari () 0 suku kata. Pantun harus memiliki 8-12 suku kata. Pantun kamu pada baris 1 sudah benar "dua tiga kapal berlayar" terdiri dari (dua tiga kapal berlayar) 9 suku kata. Pantun kamu pada baris 3 sudah benar "untuk mengejar cita cita tercapay" terdiri dari (untuk mengejar cita cita tercapay) 12 suku kata. *RIMA Perhatikan kembali, rima pantun kamu pada baris 1 "dua tiga kapal berlayar" dan 3 "untuk mengejar cita cita tercapay" belum sesuai. Coba lagi ya! Perhatikan kembali, rima pantun kamu pada baris 2 "tetaplah belajar" dan 4 "" belum sesuai. Coba lagi ya!	Pantun hasil peserta didik AR terdeteksi terdapat kesalahan dalam hal rima dan jumlah baris.
Lengkapi Pantun Berikut: kepasar membeli sukun tidak lupa membeli batu bata Belajariah dengan tekun Agar kelak tercapai cita cita Cek Pantun *BARIS Jumlah baris pantun kamu sudah benar, yaitu 4 baris! *SUKU KATA Pantun kamu pada baris 1 sudah benar "kepasar membeli sukun" terdiri dari (kepasar membeli sukun) 8 suku kata. Pantun kamu pada baris 2 sudah benar "tidak lupa membeli batu bata" terdiri dari (tidak lupa membeli batu bata) 11 suku kata. Pantun kamu pada baris 3 sudah benar "Belajariah dengan tekun" terdiri dari (Belajariah dengan tekun) 8 suku kata. Pantun kamu pada baris 4 sudah benar "Agar kelak tercapai cita cita" terdiri dari (Agar kelak tercapai cita cita) 11 suku kata. *RIMA Rima pada baris 1 "kepasar membeli sukun" dan baris 3 "Belajariah dengan tekun" sudah benar! Rima pada baris 2 "tidak lupa membeli batu bata" dan baris 4 "Agar kelak tercapai cita cita" sudah benar!	Pantun hasil peserta didik J terdeteksi benar secara keseluruhan dan sesuai dengan kaidah penulisan pantun.

E. Tahap Evaluasi

Tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE yaitu tahap evaluasi. Media pembelajaran yang diberi nama BERUNTUN (Belajar Seru Pantun) untuk mata pelajaran bahasa Indonesia telah selesai peneliti kembangkan. Hasil evaluasi diperoleh berdasarkan saran dan komentar dari responden terhadap media yang digunakan selama proses uji coba. Adapun responden dalam penelitian ini adalah peserta didik dan guru. Secara keseluruhan, kendala yang dialami oleh peserta didik adalah jaringan yang tidak stabil. Hal tersebut adalah hal diluar kendali peneliti yang tidak dapat dipaksakan dan diperbaiki secara langsung. Adapun, berdasarkan komentar dari guru adalah menyarankan untuk menambahkan skor ketika peserta didik menggunakan web cek pantun, untuk dapat lebih memotivasi peserta didik. Terkait skor tersebut, harus diperbaiki oleh rekan peneliti, yang tentunya memerlukan waktu yang lebih.

Pembahasan

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran BERUNTUN (Belajar Seru Pantun) yang sebelumnya telah dilakukan analisis kebutuhan di lapangan untuk dijadikan acuan, sehingga dapat membantu peserta didik dalam keterampilan menulis pantun. Media pembelajaran yang dikembangkan tentu harus dapat menjadi jembatan bagi peserta didik memahami materi. Selaras dengan menurut Amelia Putri Wulandari yang menyebutkan bahwa guru memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana untuk membantu peserta didik dalam memahami materi dengan lebih mudah.²² Perancangan media BERUNTUN (Belajar Seru Pantun) dilakukan beberapa tahapan, yaitu menentukan tim pengembangan, menentukan sumber daya yang dibutuhkan, membuat *flowchart*, membuat *storyboard*, membuat desain, mengubah desain dalam bentuk *flipbook*, dan menambahkan musik latar. *Flowchart* dibuat dengan tujuan untuk memperlihatkan jalan atau alur dari pengembangan media.²³

Selain tampilan yang menarik, terdapat menu unggulan dalam media BERUNTUN (Belajar Seru Pantun) yakni peserta didik dapat menulis pantun yang dibuatnya lalu mengecek kesesuaian pantun yang dibuat dengan kaidah penulisan pantun. Tersedianya menu menulis pantun ini relevan dengan capaian pembelajaran elemen menulis yang sebelumnya telah dianalisis. Sesuai dengan menurut Kiuk yang mengatakan bahwa menulis adalah aktivitas mencurahkan gagasan dari seorang individu dengan hasil berupa sebuah tulisan.²⁴ Jadi, peserta didik dapat mencurahkan hasil

²² Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar" *Journal on Education* 05, no. 02 (2023), <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

²³ Dewi Mulyana and Yenita Roza, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Powerpoint- Geogebra Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP / MTs" 06, no. 01 (2022), <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1038>.

²⁴ Y Kiuk, I.G.W Suputra, and L.D.S Adnyani, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Melalui Strategi Please" *Indonesian Gender and Society Journal* 2, no. 1 (2021), <https://doi.org/10.23887/igsj.v2i1.39207>.

gagasannya yang berupa pantun dalam menu menulis pantun. Dengan menu ini, akan menjadi pelengkap untuk mencapai tujuan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu atau menjadi jembatan bagi peserta didik memahami menulis pantun sesuai kaidah penulisan pantun.

Dengan bantuan *Google sites*, dan format akhir berupa sebuah tautan, media BERUNTUN (Belajar Seru Pantun) dapat diakses oleh siapapun melalui website pengguna. Akses tautan juga dapat dibuka melalui beragam perangkat, yakni *handphone*, tablet, laptop, ataupun *chrome book*. Hanya dengan tersambung internet, *google sites* dapat menjadi media pembelajaran yang sederhana dan nyaman dipakai karena mudah diakses, serta tidak menambah penyimpanan di perangkat.²⁵

Secara keseluruhan, berdasarkan penilaian secara keseluruhan menunjukkan hasil bahwa media yang peneliti kembangkan ini “Sangat Layak” digunakan kepada guru atau peserta didik. Maka dari itu, media BERUNTUN (Belajar Seru Pantun) dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk menulis pantun, terkhusus kelas V. Hasil evaluasi diperoleh berdasarkan saran dan komentar dari pengguna, yakni guru dan peserta didik terhadap media yang digunakan selama proses uji coba. Secara keseluruhan, kendala yang dialami oleh peserta didik adalah jaringan yang tidak stabil. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Inar yang menemukan bahwa kendala yang dialami peserta didik ketika menggunakan *google sites* adalah masalah yang bersifat teknis yaitu jaringan internet, tidak berkaitan dengan cara menggunakan *google sites*.²⁶

KESIMPULAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan mengindikasikan bahwa media pembelajaran BERUNTUN (Belajar Seru Pantun) mendapat kriteria sangat layak. Peserta didik dan guru memberikan respon sangat baik, serta memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media pembelajaran digital yang dikembangkan. Peserta didik juga terlihat antusias ketika pembelajaran menggunakan media BERUNTUN. Terlebih, media BERUNTUN terdapat kebaruan yakni membuat web yang dapat mengoreksi pantun yang dibuat oleh peserta didik. Melalui web cek pantun tersebut, peserta didik dapat mengetahui kesalahan yang harus diperbaiki, serta media ini dapat diakses kapan pun hanya dengan tersambung internet. Penelitian ini dapat kembali dikembangkan dengan menambah fitur yang dapat menyimpan riwayat pantun yang telah dibuat oleh peserta didik dan menambahkan skor yang diperoleh peserta didik.

²⁵ Dilla Safira Adzkiya and Maman Suryaman, “Penggunaan Media Pembelajaran Google Site Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD,” *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan* 6, no. 2 (2021), <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>.

²⁶ Inar Yuliawijayanti, “Media Dalam Pemberian Layanan Bk Bagi Siswa Kelas X Di SMK Negeri 1 Wirosari,” *Jurnal Prodi Bimbingan Dan Konseling UNISRI Surakarta* 9, no. 1 (2023), <https://doi.org/10.33061/jm.v9i1.8115>.

DAFTAR PUSTAKA

- Adzkiya, Dilla Safira, and Maman Suryaman. "Penggunaan Media Pembelajaran Google Site Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD." *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan* 6, no. 2 (2021). <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>.
- Aeni, Ani Nur, Dadan Djuanda, Rini Nursaadah, Salsabila Baliani, and Putri Sopian. "Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Development of Word Wall Educative Game As Learning Media To Understand Islamic Religious Education Learning Subjects for Eleme." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 6 (2022).
- Afrilia, N., H. Hamizi, and G. Witri. "Analisis Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas V SD An-Namiroh Pusat Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru." *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau (JOM FKIP UNRI)*, 2015.
- Ali, Muhammad. "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar." *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2020). <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>.
- Aminah, Neneng, Surya Amami, Ika Wahyuni, Cita Dwi Rosita, and Anggita Maharani. "Pemanfaatan Teknologi Melalui Pelatihan Penggunaan Aplikasi Google Site Bagi Guru MGMP Matematika SMP Kabupaten Cirebon" 1 (2021).
- Andini Putri, Khoirunisa, Enawar Enawar, Dilla Fadhillah, and Sumiyani Sumiyani. "Analisis Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sd Negeri Kutabumi 1 Kabupaten Tangerang." *Berajah Journal* 1, no. 3 (2021). <https://doi.org/10.47353/bj.v1i3.35>.
- Astuti, Marni, Legi Elfitra, and Fabio Testy Ariance Loren. "Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pantun Pada Pembelajaran Menulis Pantun." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 10, no. 4 (2023). <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i4.1869>.
- Febrianti, Elviana, Neni Wahyuningtyas, and Nurul Ratnawati. "Pengembangan Multimedia Interaktif 'SCRIBER' Untuk Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama." *Edukasi: Jurnal Pendidikan* 19, no. 2 (2021). <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i2.3005>.
- Hafida, S N, and I Mukhlisina. "Pengembangan Media Kartu Pantun Dalam Pembelajaran Menulis Pantun Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Basataka (JBT)* 6, no. 1 (2023). <https://doi.org/10.36277/basataka.v6i1.236>.
- Hapsari, Gita Permata Puspita, and Zulherman Zulherman. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>.
- Kiuk, Y, I.G.W Suputra, and L.D.S Adnyani. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Melalui Strategi Please" *Indonesian Gender and Society Journal* 2, no. 1 (2021). <https://doi.org/10.23887/igsj.v2i1.39207>.
- Melinda Pratiwi, S., W. Hidayat, and M. Rizal Fauzi. "Analisis Kekeliruan Menulis Teks Pantun Pada Siswa Sd Kelas V." *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)* 3, no. 5 (2020). <https://doi.org/10.22460/collase.v3i5.4564>.
- Muliyana, Dewi, and Yenita Roza. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Powerpoint- Geogebra Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP / MTs" 06, no. 01 (2022). <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1038>.
- Nalarita, Yulia, and Tomi Listiawan. "Pengembangan E-Modul Kontekstual Interaktif Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Kimia Senyawa Hidrokarbon Yulia." *Multitek Indonesia: Jurnal Ilmiah* 12, no. 2 (2018). <https://doi.org/10.24269/mtkind.v12i2.1125>.

- Nurhayati, N, Yuliawati Yunus, and Astri Indah Juwita. "Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan." *Jurnal Pti (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universita Putra Indonesia "Yptk" Padang* 8, no. 1 (2021). <https://doi.org/10.35134/jpti.v8i1.38>.
- Pranata, Jodi, Ani Azzahra, Ahmad Budiman, Sri Wahyuningsih, and Lisdwiana Kurniati. "Pelatihan Menulis Pantun Pada Siswa Kelas VII Di SMPIT Mulia Boarding School (Smp Imbos)," *Pranata* 7, no. 2 (2020). <http://dx.doi.org/10.31000/ijoe.v1i2.2934>.
- Putra, Lovandri Dwanda, and Suci Zhinta Ananda Pratama. "Pemanfatan Media Dan Teknologi Digital Dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran." *Journal Transformation of Mandalika*. 4, no. 8 (2023).
- Richey, R. C., and J. D. Klein. *Design and Development Research*. Routledge : New York., 2009.
- Rohimah, Helma. "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Siswa Sekolah Dasar." *Buletin Ilmiah Pendidikan* 2, no. 1 (2023). <https://doi.org/10.56916/bip.v2i1.442>.
- Rosniati, N., I. Nurmahanani, and N. T Antik Sari. "Penerapan Model Multuliterasi Transformasi Berbantuan Media Poster Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Siswa Sekolah Dasar." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 1 (2024). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.11637>.
- Rusdi, M. *Penelitian Desain Dan Pengembangan Kependidikan*. Depok: PT RajaGrafindo Persada., 2019.
- Salsalina, Deri, and Br Sitepu. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Materi Ikatan Ion Dan Kovalen Untuk SMA Kelas X" 1, no. 5 (2022).
- Suryani, N., A. Setiawan, and A Putria. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya., 2019.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, and Tsani Shofiah. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar" *Journal on Education* 05, no. 02 (2023). <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.
- Yuliawijayanti, Inar. "Media Dalam Pemberian Layanan Bk Bagi Siswa Kelas X Di SMK Negeri 1 Wirosari." *Jurnal Prodi Bimbingan Dan Konseling UNISRI Surakarta* 9, no. 1 (2023). <https://doi.org/10.33061/jm.v9i1.8115>.
- Yundayani, Audi, Agus Sulaeman, Frimadhona Syafri, and Fiki Alghadari. "Penguatan Kajian Pantun Indonesia Sebagai Sebuah Topik Penelitian." *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara* 3, no. 1 (2023). <https://doi.org/10.37640/japd.v3i1.1685>.