

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU PANTUN MENGGUNAKAN MODEL DISCOVERY LEARNING DALAM PEMBELAJARAN PANTURA (PANTUN TUA, REMAJA, ANAK) DI KELAS V SD NEGERI 3 DEKETKULON LAMONGAN

Nunik Fitriyani ¹, Sutardi ², Zaenal Arifin ³

¹ SD Negeri 3 Deketkulon Lamongan – Indonesia

²⁻³ Pascasarjana Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, - Indonesia

¹ andre.zhudy@gmail.com; ² sariban@unisda.ac.id; ³ sutardi@unisda.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received:
03-07-2024
Revised:
10-08-2024
Accepted:
25-10-2024

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan R&D (Research and Development). Prosedur penyusunan produk melalui enam tahap yaitu (1) analisis produk yang dikembangkan, (2) mengembangkan produk awal, (3) validasi produk, (4) revisi desain, (5) uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk, (6) uji coba skala luas dan produk akhir. Penelitian ini bertujuan (1) mendeskripsikan dan menganalisis proses pengembangan media kartu pantun dengan model discovery learning untuk pembelajaran pantun mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 5 SD Negeri Deketkulon. (2) Mendeskripsikan dan menganalisis pengembangan media kartu pantun dengan model discovery learning untuk pembelajaran pantun mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 5 SD Negeri Deketkulon meliputi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media ajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu pantun dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media ajar yang digunakan dalam pembelajaran pantun mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 5 SD. Hasil uji validitas berdasarkan validasi dari validator media ajar dengan skor 4,93 dengan kategori baik, validator ahli materi dengan skor 4,96 dengan kategori baik. Kemudian didukung oleh respon guru terhadap penggunaan media kartu pantun diperoleh rata-rata 4,96 dengan kategori sangat baik. Sedangkan respon siswa terhadap penggunaan media kartu pantun diperoleh persentase 97,00% dengan kategori positif. Penggunaan media kartu pantun juga efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari hasil perolehan rata-rata N-gain yaitu 0,5 dengan kategori sedang dan dari hasil observasi guru dan siswa semua aktivitas tampak.

Kata kunci: Pengembangan, Media Kartu Pantun, Discovery Learning, Pantun

ABSTRACT

This research typically is R&D (Research and Development) development research. The procedure for preparing picture story book products goes through six stages, namely (1) analysis of the product being developed, (2) developing the initial product, (3) product validation, (4) design revision, (5) small-scale field trials and product revision, (6) wide scale trials and final product. This research aims to (1) describe and analyze the process of developing rhyme card media using a discovery learning model for learning rhymes in the Indonesian Language subject for Class 5 at Deketkulon State Elementary School. (2) Describe and analyze the development of rhyme card media using the discovery learning model for learning rhymes for the Indonesian language subject Class 5 at Deketkulon State Elementary School including Validity, Practicality and Effectiveness of the teaching media. The results of the research showed that the rhyme card media was declared valid and suitable for use as teaching material used in learning rhymes in the Indonesian language subject for grade 5 elementary school. The validity test results are based on validation from teaching material validators with a score of 4.93 in the good category, media expert validators with a score of 5.00 in the good category. Then supported by the teacher's response to the use of rhyme card media, the

average was 4.95 in the very good category. Meanwhile, students' responses to the use of rhyme card media obtained a percentage of 97.00% in the positive category. The use of rhyme card media is also effective in improving students' reading skills in Indonesian language subjects. This can be seen from the results of the average N-gain, which is 0,5 in the medium category and from the results of teacher and student observations, all activities are visible.

Keywords: *Development, Pantun Card Media, Discovery Learning, Pantun*

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](#) license.



Pendahuluan

Pembelajaran pantun merupakan bagian dari pendidikan sastra yang bertujuan untuk melestarikan kekayaan budaya lisan sekaligus meningkatkan keterampilan berbahasa siswa. Pantun sebagai salah satu bentuk puisi lama memiliki nilai estetika, moral, dan sosial yang penting dalam perkembangan karakter peserta didik. Menurut Waluyo (2018:45), pantun tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang dapat menanamkan nilai-nilai moral dan kearifan lokal. Oleh karena itu, pembelajaran pantun di sekolah dasar perlu dikembangkan dengan pendekatan yang inovatif agar lebih menarik dan efektif.

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran pantun sering kali masih bersifat konvensional dan kurang menarik bagi siswa. Guru cenderung hanya memberikan contoh dan meminta siswa membuat pantun tanpa menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Akibatnya, siswa kurang termotivasi untuk memahami dan menciptakan pantun dengan baik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Suyatno (2019:112), penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran sastra, khususnya dalam menulis dan membaca pantun.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran pantun adalah media kartu pantun. Media ini dapat membantu siswa dalam memahami struktur dan isi pantun dengan lebih menyenangkan. Penggunaan kartu pantun juga sejalan dengan model pembelajaran Discovery Learning, yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam menemukan konsep secara mandiri. Menurut Bruner (1961:32), model Discovery Learning memungkinkan siswa untuk menemukan pola atau konsep dalam pembelajaran secara lebih mandiri dan bermakna. Dalam konteks pembelajaran pantun, siswa dapat menyusun dan mengelompokkan kartu pantun sesuai dengan jenisnya, seperti pantun tua, pantun remaja, dan pantun anak.

Selain itu, penggunaan Discovery Learning dalam pembelajaran pantun juga sejalan dengan tujuan Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran berbasis eksplorasi dan kreativitas siswa. Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2021), pembelajaran berbasis eksplorasi dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa dalam memahami serta menciptakan karya sastra. Dengan demikian, penerapan media kartu pantun dalam model Discovery Learning diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbahasa siswa sekaligus membangkitkan minat mereka dalam belajar pantun.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kartu pantun berbasis model Discovery Learning dalam pembelajaran Pantura (Pantun Tua, Remaja, Anak) di kelas V SD Negeri 3 Deketkulon, Lamongan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan dalam mengembangkan strategi pembelajaran sastra yang lebih inovatif dan efektif.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media kartu pantun berbasis

model Discovery Learning dalam pembelajaran Pantura (Pantun Tua, Remaja, Anak) di kelas V SD Negeri 3 Deketkulon, Lamongan. Menurut Borg dan Gall (1983:775), metode R&D merupakan pendekatan sistematis yang digunakan untuk menghasilkan dan menguji keefektifan suatu produk sebelum diterapkan dalam konteks yang lebih luas. Dalam penelitian ini, model pengembangan yang digunakan mengacu pada model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), yang dikembangkan oleh Dick & Carey (2005:36).

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah analisis kebutuhan, yang dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru serta siswa untuk memahami permasalahan dalam pembelajaran pantun. Selanjutnya, pada tahap desain, dikembangkan konsep media kartu pantun yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan prinsip Discovery Learning. Bruner (1961:32) menjelaskan bahwa dalam model Discovery Learning, siswa secara aktif membangun pemahaman mereka sendiri dengan menemukan konsep dan hubungan antar konsep melalui eksplorasi. Oleh karena itu, media kartu pantun dirancang agar dapat membantu siswa dalam memahami pola dan struktur pantun secara mandiri.

Pada tahap pengembangan, media kartu pantun dibuat dan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kelayakan isi dan tampilan media. Validasi ini dilakukan dengan menggunakan lembar penilaian berbasis instrumen yang telah disesuaikan dengan kriteria kelayakan media pembelajaran menurut Sugiyono (2017:34), yaitu aspek validitas isi, kesesuaian dengan kurikulum, daya tarik, dan keefektifan dalam pembelajaran. Setelah divalidasi, media ini diimplementasikan di kelas V SD Negeri 3 Deketkulon, Lamongan.

Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan media kartu pantun dalam pembelajaran menggunakan model Discovery Learning. Siswa diberikan kartu pantun yang berisi baris-baris pantun yang belum tersusun secara lengkap. Mereka diminta untuk menyusun pantun berdasarkan pola yang sesuai, mengklasifikasikan jenis pantun, dan menciptakan pantun baru. Menurut Trianto (2010:52), model Discovery Learning dapat meningkatkan keterampilan berpikir siswa karena mendorong mereka untuk menemukan sendiri konsep yang dipelajari.

Pada tahap evaluasi, dilakukan refleksi terhadap keefektifan media kartu pantun berdasarkan hasil tes siswa, observasi kelas, serta tanggapan dari guru dan siswa. Hasil penelitian ini dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk mengetahui dampak penerapan media kartu pantun terhadap peningkatan keterampilan siswa dalam menulis pantun. Teknik analisis data mengikuti model Miles dan Huberman (1994:10), yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Dengan pendekatan R&D ini, penelitian diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis pantun, tetapi juga dapat diterapkan lebih luas dalam pembelajaran sastra di sekolah dasar.

Hasil Penelitian

a. Ahli Materi Pembelajaran

Produk awal dikembangkan peneliti diberikan kepada ahli materi pembelajaran untuk divalidasi. Data dalam penelitian ini diperoleh dengan cara memberikan angket yang mencakup aspek penyajian materi, aspek isi, aspek bahasa dan keterbacaan, aspek grafika.

Ahli materi pembelajaran dalam pengembangan kartu dengan menggunakan model discovery learning dalam pembelajaran pantun tua, remaja, anak di kelas V adalah Zakaria, M.Pd yang merupakan Kepala Sekolah SDN Dinoyo serta sekaligus sebagai guru pamong pendidikan profesi guru. Ahli materi pembelajaran memberikan tanggapan serta saran mengenai produk yang dikembangkan untuk langkah revisi. Hasil validasi dari ahli materi pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1

Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran Sebelum Revisi

NO	Pertanyaan	Skor
----	------------	------

Aspek Penyajian Materi		
1.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5
2.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	4
3.	Penyajian materi dengan urutan dari mudah ke tingkat lebih sulit	5
4.	Penyajian materi dengan menggunakan buku siswa bahasa Indonesia kelas V	4
5.	Materi yang disajikan menuntut aktivitas siswa dalam membuat dan mempraktikkan pantun	5
Aspek Isi (Materi)		
6.	Memuat materi sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran	5
7.	Memuat latihan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang tertuang dalam silabus	5
8.	Memuat kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan kebutuhan dan/ atau karakteristik siswa	5
9.	Memuat kosakata dan struktur sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	
10.	Memuat kosakata yang berkaitan dengan pengalaman siswa	5
11.	Memuat latihan yang diurutkan dari mudah ke sulit	4
Aspek Bahasa dan Keterbacaan		
12.	Ketepatan penggunaan tata bahasa pada kartu pantun	5
13.	Petunjuk penggunaan media kartu pantun jelas dan mudah dipahami	5
14.	Kesesuaian bahasa dengan perkembangan siswa	4
15.	Ketepatan penggunaan tata bahasa pada latihan yang dikembangkan	
16.	Penggunaan kosakata yang disajikan pada kartu pantun	5
17.	Penggunaan kalimat yang disajikan pada kartu pantun	4
Aspek Grafika		
18.	Kemenarikan tampilan media kartu pantun	5
19.	Kreativitas bentuk media kartu pantun	5
20.	Keserasian ukuran, warna, dan gambar kartu pantun	5
21.	kesesuaian ilustrasi dengan sampiran/isi pantun	5
22.	Komposisi warna	5
23.	Pemilihan jenis huruf (<i>font</i>)	5
24.	Ukuran huruf (<i>font</i>)	5
25.	Tebal kartu pantun	5
	Skor Total	120
	Rerata	4,8
	Kategori	Sangat Baik

Berdasarkan hasil validasi diketahui bahwa masih terdapat beberapa hal yang masih perlu ada perbaikan antara lain penyajian materi hanya menggunakan buku siswa bahasa Indonesia kelas V, memuat latihan yang diurutkan dari mudah ke sulit, kesesuaian bahasa dengan perkembangan siswa, penggunaan kalimat yang sulit dipahami siswa pada kartu pantun. Saran-saran dari ahli materi pembelajaran ini bertujuan agar materi dapat disempurnakan dan memberikan kemudahan bagi siswa untuk dapat menggumkannya dalam pembelajaran pantun.

Saran atau perbaikan diuraikan lebih detail pada tabel berikut.

Tabel 2

Saran Perbaikan Ahli Materi Pembelajaran dan Revisi

No	Saran Perbaikan Ahli Media dan Revisi
1.	Penyajian materi hanya menggunakan buku siswa bahasa Indonesia kelas V.
2.	Memuat latihan yang diurutkan dari mudah ke sulit.
3.	Kesesuaian bahasa dengan perkembangan siswa.
4.	Penggunaan kalimat yang sulit dipahami siswa pada kartu pantun.

Ahli materi pembelajaran juga menyarankan kepada peneliti untuk perlu untuk melakukan beberapa revisi terhadap produk yang telah dibuat berdasarkan saran yang sudah diberikan. Yang mendapat revisi atau perbaikan adalah sebagai berikut.

- a. Penyajian materi hanya menggunakan buku siswa bahasa Indonesia kelas V.

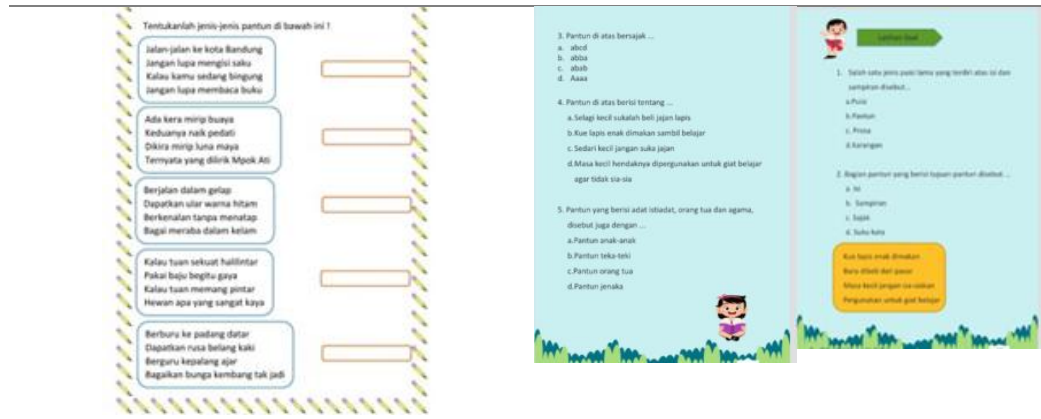
Gambar 1 Materi di Kartu Pantun



- b. Memuat latihan yang diurutkan dari mudah ke sulit.

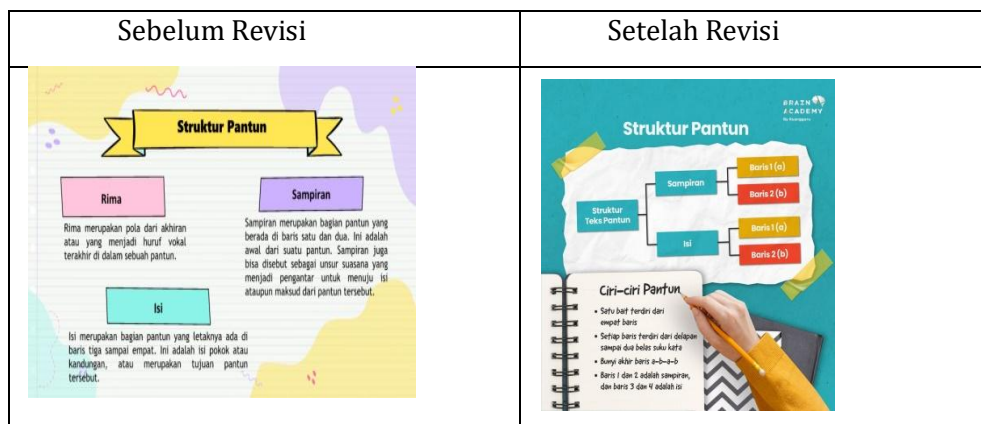
Gambar 2 Latihan Soal runtut dari Mudah ke sulit

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
----------------	----------------



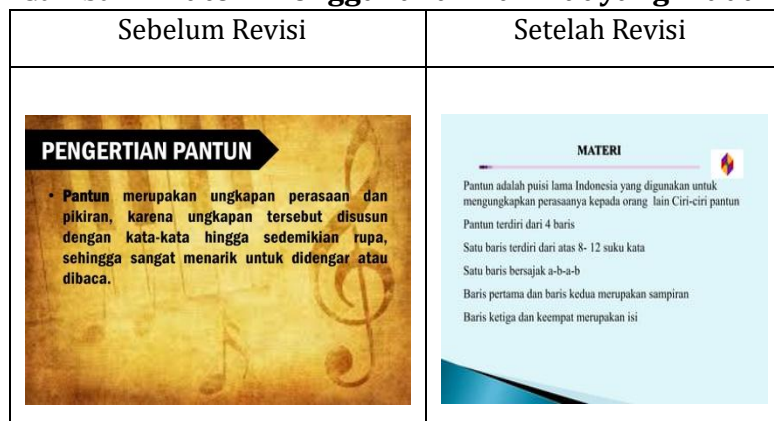
c. Kesesuaian bahasa dengan perkembangan siswa.

Gambar 3. Materi menggunakan bahasa sederhana



d. Penggunaan kalimat yang sulit dipahami siswa pada kartu pantun.

Gambar 4 Materi menggunakan kalimat yang mudah dipahami



Setelah revisi dilakukan, peneliti melakukan validasi kedua kepada ahli materi pembelajaran dan setelah dilakukan validasi ulang, diperoleh hasil rata-rata dengan kriteria sangat baik artinya produk materi pembelajaran pada kartu pantun adalah layak untuk diuji cobakan. Hasil validasi kedua dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3
Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran Kartu Pantun
Setelah Revisi

NO	Pertanyaan	Skor
Aspek Penyajian Materi		
1.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5
2.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	5
3.	Penyajian materi dengan urutan dari mudah ke tingkat lebih sulit	5
4.	Penyajian materi dengan menggunakan buku siswa bahasa Indonesia kelas V	5
5.	Materi yang disajikan menuntut aktivitas siswa dalam membuat dan mempraktikkan pantun	5
Aspek Isi (Materi)		
6.	Memuat materi sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran	5
7.	Memuat latihan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang tertuang dalam silabus	5
8.	Memuat kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan kebutuhan dan/ atau karakteristik siswa	5
9.	Memuat kosakata dan struktur sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	5
10.	Memuat kosakata yang berkaitan dengan pengalaman siswa	5
11.	Memuat latihan yang diurutkan dari mudah ke sulit	5
Aspek Bahasa dan Keterbacaan		
12.	Ketepatan penggunaan tata bahasa pada kartu pantun	5
13.	Petunjuk penggunaan media kartu pantun jelas dan mudah dipahami	5
14.	Kesesuaian bahasa dengan perkembangan siswa	4
15.	Ketepatan penggunaan tata bahasa pada latihan yang dikembangkan	5
16.	Penggunaan kosakata yang disajikan pada kartu pantun	5
17.	Penggunaan kalimat yang disajikan pada kartu pantun	4
Aspek Grafika		
18.	Kemenarikan tampilan media kartu pantun	5
19.	Kreativitas bentuk media kartu pantun	5
20.	Keserasian ukuran, warna, dan gambar kartu pantun	5
21.	kesesuaian ilustrasi dengan sampiran/isi pantun	5
22.	Komposisi warna	5
23.	Pemilihan jenis huruf (<i>font</i>)	5
24.	Ukuran huruf (<i>font</i>)	5
25.	Tebal kartu pantun	5
	Skor Total	124
	Rerata	4,92
	Kategori	Sangat Baik

Berdasarkan hasil validasi kedua oleh ahli materi pembelajaran diketahui bahwa semua saran dan perbaikan yang diberikan pada validasi pertama sudah diperbaiki semuanya dengan baik, sehingga produk kartu pantun dengan model discovery learning dinyatakan sudah sangat baik dan layak untuk diuji cobakan.

b. Ahli Media Pembelajaran

Data ini diperoleh dengan cara memberikan angket yang mencakup aspek penyajian kartu pantun, teks, tampilan, dan keterlaksanaan. Ahli media pembelajaran dalam pengembangan media kartu pantun menggunakan model discovery learning dalam pembelajaran pantura (pantun tua, remaja, anak) di kelas V SDn 3 Deketkulon ini adalah Dr. Nisaul Birokati Selirowangi, M.Pd., yang merupakan dosen di Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan. Ahli media pembelajaran memberikan tanggapan serta saran mengenai produk yang dikembangkan untuk langkah revisi. Adapun hasil validasi dari ahli media pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4
Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran Sebelum Revisi

Kriteria	Indikator	Skor
Penyajian Kartu Pantun	Daya tarik kartu pantun	4
	Kemudahan membuat kartu pantun	5
	Interaksi dengan pengguna	5
	Kejelasan penggunaan bahasa	4
Teks	Kualitas teks	5
	Ketepatan kata	5
	Keterbacaan teks	5
	Ketepatan ukuran huruf	5
	Ketepatan warna	5
	Ketepatan jenis huruf	5
Tampilan	Pemilihan latar kartu pantun	4
	Tata letak gambar	5
	Pemilihan warna	4
	Tampilan <i>layout</i> dan desain kartu pantun secara keseluruhan tergolong baik	5
Keterlaksanaan	Sajian materi pantun menarik	5
	Penggabungan dari beberapa gambar dan warna	5
Skor Total		76
Rerata		4,75
Kategori		Sangat Baik

Data hasil validasi produk oleh ahli media pembelajaran selain skor validasi penilaian yang memberikan penilaian pada empat aspek, terdapat beberapa saran dan masukan dari ahli media pembelajaran untuk menjadi pedoman perbaikan produk. Saran perbaikan dari ahli media pembelajaran terhadap produk dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 5
Saran Perbaikan Ahli Media dan Revisi

No	Saran Perbaikan Ahli Media dan Revisi
1.	Daya tarik kartu pantun

2.	Kejelasan penggunaan bahasa
3.	Pemilihan latar kartu pantun
4.	Pemilihan warna

Peneliti perlu untuk melakukan beberapa revisi terhadap produk yang telah dibuat dari saran perbaikan yang sudah diberikan. Yang mendapat revisi atau perbaikan adalah:

Simpulan dan Saran

Proses pengembangan media ajar media kartu pantun menggunakan model discovery learning dalam pembelajaran PATURA (pantun tua, remaja, anak) dengan alur sebagai berikut: (1) melakukan analisis produk yang dikembangkan, (2) Mengembangkan produk awal, (3) Validasi produk, (4) Revisi Desain, (5) Uji Coba Lapangan Skala Kecil dan Revisi Produk (6) Uji Coba Skala Luas dan Produk Akhir. Media kartu pantun menggunakan model discovery learning dalam pembelajaran PATURA (pantun tua, remaja, anak) dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran yang digunakan di kelas V SDN 3 Deketkulon Lamongan. Hasil uji validitas berdasarkan validasi dari validator media pembelajaran dengan skor 4,92 dengan kategori baik, validator ahli media pembelajaran dengan skor 5,00 dengan kategori baik. Kemudian didukung oleh respon guru terhadap penggunaan media kartu pantun menggunakan model discovery learning dalam pembelajaran PATURA (pantun tua, remaja, anak) diperoleh rata-rata 4,95 dengan kategori sangat baik. Sedangkan respon siswa terhadap penggunaan media kartu pantun menggunakan model discovery learning pada uji coba terbatas diperoleh presentase 97,00% dengan kategori positif. Penggunaan media ajar hasil pengembangan yang telah dilakukan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari hasil perolehan rata-rata N-gain yaitu 0,5 dengan kategori sedang dan dari hasil observasi guru dan siswa semua aktivitas tampak.

Daftar Rujukan

- Bruner, J. S. (1961). The Act of Discovery. Harvard Educational Review, 31(1), 21-32.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Suyatno. (2019). Inovasi Pembelajaran Sastra di Sekolah Dasar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Waluyo, H. J. (2018). Teori dan Aplikasi Pembelajaran Sastra. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). Educational Research: An Introduction. New York: Longman.
- Bruner, J. S. (1961). The Act of Discovery. Harvard Educational Review, 31(1), 21-32.
- Dick, W., & Carey, L. (2005). The Systematic Design of Instruction. New York: Pearson.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2010). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Jakarta: Kencana.