Jurnal
Samudra Bahasa
Vol. 1, No. 2, 2018

http://ejurnalunsam.id/index.php/JSB

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENULIS PANTUN MENGGUNAKAN MEDIA MENCARI PASANGAN KARTU PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 12 LANGSA

Muhammad Taufik Hidayat

Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Samudra
muhammadtaufik89@unsam.ac.id

***Info Artikel** :*

Diterima: -

Disetujui: -

Dipublikasikan: 5 Des. 2018

Abstract

Teaching materials are a set of subject matter that can help achieve curriculum objectives that are arranged systematically and intact so as to create a pleasant learning environment, facilitate students to learn, and teach teachers. The development of teaching materials has a very good function, namely enriching the reader (including students) in developing knowledge, skills, and personality. In this study researchers will create an alternative teaching material that will later be used in teaching and learning activities in schools especially on subjects Indonesian Language and Literature. The development of teaching materials for writing rhymes based on the media looking for the pair of pantun cards aims to describe (1) the feasibility of teaching pantun writing materials based on media searching for pantun card pairs; the material for writing pantun based on the media looks for the pair of pantun cards, and (3) the effectiveness of the pantun ajarmenulis material based on the media looking for the pair of pantun cards. The product specifications expected in this development are teaching materials with characteristics (1) content and coverage, (2) language, and (3) graphics. This research development model uses the research and development / R & D research design method which is a research method used to research something to produce new products, and then test the effectiveness of the product which consists of several stages, namely potential problems, data collection, product design, design validation, product testing, design revision, final product revision, mass production. The subjects of the trial consisted of material experts, design experts, Indonesian language teachers, Class VII students of Langsa City 12 Middle School. In individual trials consisted of 6 students, 18 students in a small group trial, and 32 students in a limited field trial. The results of the validation of teaching materials from material experts, Indonesian language teachers, and students indicate that (1) the feasibility aspect of the content is "good"; (2) the language and image aspects are categorized as "good"; (3) "good" presentation aspects; (4) "good" graphic aspects.

Keywords: Teaching Materials, Writing Pantun, Media Looking for a Pair of Cards

© 2018 Program Studi Bahasa Indonesia

Jurnal
Samudra Bahasa
Vol. 1, No. 2, 2018

http://ejurnalunsam.id/index.php/JSB

Abstrak,

Bahan ajar merupakan seperangkat materi pelajaran yang dapat membantu tercapainya tujuan kurikulum yang disusun secara sistematis dan utuh sehingga tercipta lingkungan belajar yang menyenangkan, memudahkan siswa belajar, dan guru mengajar. Pengembangan bahan ajar memiliki fungsi yang sangat baik, yaitu memperkaya pembaca (termasuk peserta didik) dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan kepribadian.Pada penelitian ini peneliti akan membuat sebuah alternatif bahan ajar yang nantinya akan dipakai dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah khususnya pada mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia.Pengembangan bahan ajar menulis pantun berdasarkan media mencari pasangan kartu pantun ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1) kelayakan bahan ajar menulis pantun berdasarkan media mencari pasangan kartu pantun, (2) mendeskripsikan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 12 Kota Langsa pada materi menulis pantun berdasarkan media mencari pasangan kartu pantun, dan (3) keefektifan bahan ajarmenulis pantun berdasarkan media mencari pasangan kartu pantun. Spesifikasi produk yang diharapkan dalam pengembangan ini adalah bahan ajar dengan karaktersitik (1) isi dan cakupan, (2) bahasa, dan (3) kegrafikan. Model pengembangan penelitian ini menggunakan rancangan penelitian model penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sesuatu sehingga menghasilkan produk baru, dan selanjutnya menguji keefektivan produk yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, uji coba produk, revisi desain, revisi produk tahap akhir, produksi masal. Subjek uji coba terdiri dari ahli materi, ahli desain, guru bahasa Indonesia, siswa Kelas VII SMP Negeri 12 Kota Langsa. Pada uji coba perorangan terdiri dari 6 siswa, 18 siswa pada uji coba kelompok kecil, dan 32 siswa pada uji coba kelompok lapangan terbatas. Adapun hasil validasi bahan ajar dari ahli materi, guru bahasa Indonesia, dan siswa menunjukkan bahwa (1) aspek kelayakan isi berkategori “baik”; (2) aspek bahasa dan gambar berkategori “baik”; (3) aspek penyajian “baik”; (4) aspek kegrafikaan “baik”.

Kata Kunci: Bahan Ajar, Menulis Pantun, Media Mencari Pasangan Kartu

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Pembelajaran bahasa Indonesia dibagi menjadi empat aspek keterampilan berbahasa, yakni membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Empat aspek tersebut tidak dapat dipisahkan antara satu dan yang lainnya. Dari empat aspek tersebut, menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang memiliki manfaat paling besar bagi kehidupan. Menulis merupakan wujud kemahiran berbahasa yang mempunyai manfaat besar bagi kehidupan manusia, khususnya para siswa. Dengan menulis, siswa dapat menuangkan segala keinginan hati, perasaan, keadaan di saat senang dan susah, sindiran, kritikan, dan lainnya.

Teknik *make a match*mula-mula diperkenalkan oleh Lorna Curran pada tahun

© 2018 Program Studi Bahasa Indonesia

1994 yang kemudian lebih dikenal dengan sebutan mencari pasangan kartu.Penerapan model pembelajaran mencari pasangan kartu dimulai dari teknik yaitu siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Secara garis besar *make a match* adalah teknik belajar mencari pasangan kartu, siswa mencari pasangan kartu sambil belajar. Keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan kartu sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik (Dwie, 2013:38).

Dalam interaksi belajar mengajar terdapat berbagai macam model pembelajaran yang bertujuan agar proses belajar mengajar dapat berjalan baik. Hal ini juga bertujuan untuk menciptakan proses belajar mengajar aktif serta memungkinkan timbulnya sikap keterkaitan siswa untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar secara menyeluruh.Perlunya dikembangkan pengajaran yang dapat membangun keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar adalah sebagai alternatif model pembelajaran yang baru. Pembelajaran yang efektif tersebut harus diimbangi dengan kemampuan guru dalam menguasai model pembelajaran dan materi yang akan diajarkan.Salah satu alternatif untuk pengajaran di SMP Negeri 12 Langsaadalah menggunakan media pembelajaran mencari pasangan kartu *(make a match)* dalam pembelajaran menulis pantun. Penerapan model pembelajaran yang bervariasi akan mengatasi kejenuhan siswa sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap tingkat pemahaman siswa.

Hasil pengamatan dan wawancara peneliti di SMP Negeri 12 Langsa, menunjukkan bahwa kemampuan menulis siswa perlu ditingkatkan. Hal ini dibuktikan dengan adanya fenomena-fenomena sebagai berikut. (1) siswa masih menemui kesulitan dalam menulis pantun, (2) siswa masih kesulitan mengungkapkan ide/gagasannya dalam menulis pantun, dan (3) siswa kurang termotivasi untuk menuliskan pantun. Kondisi siswa yang demikian disebabkan oleh beberapa faktor. (1) guru masih kesulitan dalam menentukan kegiatan belajarmengajar yang tepat untuk mencapai kompetensi dasar (2) guru kurang membimbing siswa dalam proses menulis khususnya menulis pantun, (3) strategi pembelajaran yang digunakan guru belum tepat dan sesuai, dan (4) guru belummenggunakan media pembelajaran yang menarik minat siswa.

Sultoni dan Hilmi (2015:234) mengemukakan bahwa dalam pembelajaran menulis terutama menulis sastra, guru belum menggunakan bahan ajar yang memadai sehingga pembelajaran menulis kurang maksimal hasilnya. Buku penunjang yang ada hanya menjelaskan tentang menulis secara garis besar yang tidak rinci sehingga pemahaman siswa kurang baik tentang cara menulis. Buku penunjang yang ada juga masih belum memberikan arahan yang jelas bagaimana menulis yang baik dan benar serta bagaimana cara jitu untuk mengembangkan gagasan secara tepat. Buku penunjang yang ada juga hanya menekankan pada tugas menulis tanpa memberikan prosedur cara menulis yang baik dan benar agar gagasan yang dimaksud penulis dapat sampai kepada pembaca secara tepat.

Tercapainya proses pembelajaran menulis teks pantun diperlukan suatu proses pengajaran dengan bahan ajar yang memadai. Bahan pengajaran yang memadai merupakan salah satu faktor yang menentukan tercapainya pembelajaran dengan baik. Belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan anak didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan, diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang tela dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Guru dengan sadar merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala

© 2018 Program Studi Bahasa Indonesia

sesuatu guna kepentingan pengajaran (Djamarah, 2002).

Survei awal berbentuk wawancara nonformal dengan guru Bahasa Indonesia di SMPN 12 langsa memperoleh data awal yang menggambarkan nilai rata-rata ulangan harian bahasa Indonesia khususnya pada materi menulis pantun adalah 62 dengan ketuntasan 52%. Hal ini menunjukkan bahwa selama ini siswa belum memperoleh hasil yang maksimal pada materi menulis pantun. Guru bidang studi bahasa Indonesia juga menjelaskan siswa memang kurang memiliki minat dengan keterampilan menulis karena mereka tidak memiliki motivasi yang tinggi dalam hal menulis. Hal tersebut disebabkan siswa juga tidak memiliki kecakapan dalam mengembangkan ide dan gagasannya kedalam sebuah tulisan. Selain kekurang tertarikan siswa pada materi tersebut, bahan ajar yang digunakan guru pada materi menulis pantun juga masih belum maksimal. Bahan ajar yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pun hanya berupa satu buah buku paket tanpa adanya bahan penunjang lain seperti modul pembelajaran, LKS dan sebagainya.

2. Kajian Pustaka

Depdiknas (2006:159) menyatakan bahwa bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak sehingga tercipta tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar. Bahan ajar atau materi pembelajaran adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan.

Senada dengan hal tersebut, Andi (2012:15) mengemukakan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan, informasi, alat dan teks yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar tersebut merupakan pengembangan materi kurikulum, yaitu isi atau muatan kurikulum yang harus dipahami oleh siswa dalam upaya mencapai tujuan kurikulum.

Secara garis besar, fungsi bahan ajar bagi guru adalah untuk mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran sekaligus merupakan subtansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada siswa. Fungsi bahan ajar bagi siswa untuk menjadi pedoman dalam proses pembelajaran dan merupakan subtansi kompetensi yang seharusnya dipelajari.

Bahan ajar juga berfungsi sebagai alat evaluasi pencapaiana hasil pembelajaran. Bahan ajar yang baik sekurang-kurangnya mencakup petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, isi pelajaran, informasi pendukung, latihan-latihan, petunjuk kerja, evaluasi dan respon terhadap hasil evaluasi (Prastowo dalam Lestari, 2011: 2004).Karakteristik siswa yang berbeda berbagai latar belakangnya akan sangat terbantu dengan adanya kehadiran bahan ajar, karena dapat dipelajari sesuai dengan kemampuan yang dimilki sekaligus sebagai alat evaluasi penguasaan hasil belajar karena setiap hasil belajar dalam bahan ajar akan selalu dilengkapi dengan sebuah evaluasi guna mengukur penguasaan kompetensi.

Pemilihan bahan ajar dan media pembelajaran terkait erat dengan pengembangan silabus, yang di dalamnya terdapat standar kompetensi dan kompetensi dasar, materi pokok, pengalaman belajar, metoda, evaluasi dan sumber. Selaras dengan pengembangan silabus maka materi pembelajaran yang akan dikembangkan sudah semestinya tetap memperhatikan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar, kesesuaian dengan materi pokok yang diajarkan, mendukung pengalaman belajar, ketepatan metoda dan media pembelajaran, dan sesuai dengan indikator untuk mengembangkan asesmen.

Selanjutnya, Sutejo (2008:105) menyatakan Langkah-Langkah Pengembangan Materi Pembelajaran Sebelum melaksanakan pemilihan materi pembelajaran, terlebih dahulu perlu diketahui kriteria pemilihan materi pembelajaran. Kriteria pokok pemilihan

© 2018 Program Studi Bahasa Indonesia

materi pembelajaran adalah standar kompetensi lulusan, standar kompetensi, dan kompetensi dasar. Hal ini berarti bahwa materi pembelajaran yang dipilih untuk diajarkan oleh guru di satu pihak dan harus dipelajari siswa di lain pihak hendaknya berisikan materi pembelajaran yang benar-benar menunjang tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar. Dengan kata lain, pemilihan materi pembelajaran haruslah mengacu atau merujuk pada standar kompetensi. Setelah diketahui kriteria pemilihan materi pembelajaran, sampailah kita pada langkahlangkah pengembangan materi pembelajaran. Secara garis besar langkah-langkah pengembangan materi pembelajaran meliputi: 1) mengidentifikasi aspek-aspek yang terdapat dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar yang menjadi acuan atau rujukan pengembangan materi pembelajaran; 2) mengidentifikasi jenis-jenis materi materi pembelajaran; 3) memilih materi pembelajaran yang sesuai atau relevan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah teridentifikasi tadi; dan 4) memilih sumber materi pembelajaran dan selanjutnya mengemas materi pembelajaran tersebut. Menurut Hartono (2011:3) ada empat bagian yang harus diperhatikan dalam pemilihan bahan ajar, yaitu sebagai berikut. (1) Kelayakan isi, (2) Kelayakan penyajian, (3) Kelayakan kebahasaan dan (4) Kelayakan grafika.

Penguasaan bahasa dan penguasaan menulis dalam penulisan merupakan faktor penting yang harus diketahui sejak awal. Aspek bahasa dalam menulis terkait dengan sikap, pembaca, dan tujuan. Sikap, pembaca, dan tujuan akan mempengaruhi bagaimana menulis kalimat, pilihan kata, dan gaya bahasa. Penguasaan bahasa dan penguasaan menulis yang baik akan mempermudah memilih yang akan digunakan sebagai media tulisannya.Aktivitas menulis melibatkan unsur penulis sebagai penyampai pesan, pesan atau isi tulisan, saluran atau media tulisan, dan pembaca sebagai penerima pesan. Sebagai suatuketerampilan berbahasa, menulis merupakan kegiatan yang kompleks karena penulis dituntut untuk dapat menyusun dan mengorganisasikan isi tulisannya serta menuangkannya dalam formulasi ragam bahasa tulis dan konvensi penulisan lainnya (Suparno dan Yunus, 2004: 26).

Arsyad, (2005:4)mengemukakan istilah media pembelajaran sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diprokyesikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut dengan media pembelajaran.

Istarani (2011:224) mengemukakan adapun langkah-langkah mencari pasangan kartu adalah sebagai berikut. (1) mempersiapkan segala jenis dan bentuk peralatan untuk memotong kertas dalam pembuatan kartu, (2) potonglah kertas sebanyak jumlah siswa yang ada di dalam kelas, (3) bagilah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama, (4) pada sepuluh bagian, tulis pertanyaan tentang materi yang akan dibelajarkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan, (5) pada sepuluh kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat, (6) kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban, (7) setiap siswa diberi satu kertas. Jelaskan bahwa ia adalah aktivitas yang dilakukan secara berpasangan. Separuh siswa akan mendapatkan soal dan separuh yang lain akan mendapatkan jawaban, (8) mintalah kepada siswa untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, mintalah kepada mereka untuk duduk berdekatan. Jelaskan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain, (9) setelah semua siswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan, mintalah kepada setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-teman yang lain. Selanjutnya soal tersebut

© 2018 Program Studi Bahasa Indonesia

dijawab oleh pasangannya, (10) akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.

Pantun dari segi bahasa berarti ibarat, seperti umpama atau laksana. Pantun adalah jenis puisi lama yang dalam satu baitnya terdiri atas empat larik dan bersajak a-b-a-b. Larik pertama dan kedua berupa sampiran, sedangkan larik ketiga dan keempat berupa isi. Sampiran tidak mempunyai maksud, hanya diambil rima persajaknnya saja. Pantun merupakan bentuk puisi lama yang asli berasal dari Indonesia dan merupakan jenis puisi tertua (Nadjua, 2015:24).

Secara sosial pantun memiliki fungsi pergaulan yang kuat, bahkan hingga sekarang. Di kalangan pemuda sekarang, kemampuan berpantun biasanya dihargai. Pantun menunjukkan kecepatan seseorang dalam berfikir dan bermain-main dengan kata. Seringkali bercampur dengan bahasa-bahasa lain. Pantun melatih seseorang berfikir tentang makna kata sebelum berujar. Ia juga melatih orang berfikir asosiatif, bahwa suatu kata bisa memiliki kaitan dengan kata yang lain.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa data deskriptif dan data reflektif. Data deskriptif berupa komentar, kritik, saran, koreksi, dan penilaian yang diberikan oleh praktisi dan ahli/pakar terhadap produk. Data deskriptif juga berupa ujaran (lisan dan tulis) dari guru, siswa, perilaku guru dan siswa, dan sikap guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Data reflektif berupa komentar dan interpretasi atau tafsiran atas data deskriptif tersebut oleh peneliti. Di sisi lain, data kuantitatif adalah skor tes awal dan tes akhir kemampuan menulis siswa yang diperoleh dari pelaksanaan uji efektivitas produk.

3. Metode Penelitian

Desain penelitian ini lebih menekankan pada pengembangan bahan ajar menggunakan model Borg dan Gall yang dikombinasikan dengan model pengembangan pembelajaran Dick dan Carey (Trianto, 2007:62). Atas dasar ini, peneliti mengadaptasi kesepuluh langkah dalam model penelitian dan pengembangan Borg and Gall sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peneliti. Adapun tiga langkah tahapan utama, yaitu 1) penelitian pendahuluan, 2) pengembangan bahan ajar, 3) dan implementasi bahan ajar. Selanjutnya, tiga tahapan tersebut membawahi tahapan-tahapan selanjutnya, yaitu: 1) studi pendahuluan; 2) membuat rancangan (desain) produk; 3) mengembangkan bentuk produk awal; 4) melakukan uji coba terbatas; 5) melakukan revisi produk hasil uji coba terbatas; 6) melakukan uji coba luas; 7) melakukan revisi produk dari uji coba luas; 8) melakukan uji efektifitas; 9) melakukan revisi, dan (10) pembuatan produk akhir.

Sumber Data Penelitian

Peneliti melakukan observasi dan pengumpulan data mulai dari bulan Februari 2018. Sesuai dengan hasil observasi awal, sumber data dalam penelitian ini adalahguru dan siswa di Kota Langsa. Siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa SMPN 12 Langsa kelas VII yang masing-masing berjumlah 32 orang.

Kemudian data dalam penelitian akan divalidasi oleh ahli/pakar data dari teman sejawat dan ahli berupa komentar, kritik, saran, koreksi, dan penilaian terhadap produk bahan ajar menulis pantun berdasarkan mencari pasangan kartu. Data dari siswa berupa ujaran (lisan dan tulis), perilaku, sikap siswa dalam proses pembelajaran, dan skor *pretest* dan *postest.*

Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti bertindak sebagai instrumen utama. Dalam melaksanakan tugas peneliti dibantu dengan instrumen berupa (a) panduan observasi,(b) panduan wawancara, dan (c) angket. Panduan observasi digunakan untukmelakukan observasi terhadap proses pembelajaran yang

© 2018 Program Studi Bahasa Indonesia

dijalankan oleh gurubersama siswa. Panduan wawancara dimanfaatkan untuk mendapatkan tanggapansecara lisan dari guru dan siswa setelah pelaksanaan pembelajaran. Terakhir,angket dimanfaatkan untuk penilaian bahan ajar, pembelajaran, dan produkpengembangan oleh siswa dan ahli/pakar.

Teknik Pengumpulan Data

Peneliti melakukan observasi dan pengumpulan data mulai dari bulan Februari 2018. Sesuai dengan hasil observasi awal, sumber data dalam penelitian ini adalah guru dan siswa pada SMPN 12 LangsaKelas VII. Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam melaksanakan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Tahap awal yaitu mengonfirmasi ke sekolah tentang kegiatan penelitian, membuat jadwal, menyusun rencana pembelajaran.
2. Tahap pelaksanaan, penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VII di Kota Langsa dengan sampel berjumlah 32 orang .
3. Instrumen yang digunakan yaitu tes hasil belajar menulis pantun berdasarkan media mencari pasangan kartu yang siswa kerjakan berdasarkan pembelajaran setelah menggunakan bahan ajar.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Validasi dan Penilaian Ahli Materi Pembelajaran

No.	Komponen Indikator Penilaian	Banyak Soal
A. Kelayakan Isi		
1	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	
2	Keakuratan materi	
3	Kemutahiran materi	
4	Mendorong keingintahuan	
B. Penilaian Bahasa		
1	Lugas	
2	Komunikatif	
3	Dialogis dan Interaktif	
4	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	
5	Keruntutan dan keterpaduan alur pikiran	
6	Penggunaan istilah, symbol, dan ikon	
C. Penilaian Kekontektualan Materi		
1	Hakikat kontekstual	
2	Komponen kontekstual	
Jumlah		

Tabel 3.2 Kisi-kisi angket validasi dan penilaian ahli media pembelajaran

No.	Komponen Indikator Penilaian	Banyak Soal
1	Ukuran fisik bahan ajar	
2	Desan sampul bahan ajar	
3	Desai nisi bahan ajar	
Jumlah		

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Siswa

No.	Komponen Indikator Penilaian	Banyak Soal
1	Materi	
2	Bahasa	
3	Ketertarikan	
Jumlah		

© 2018 Program Studi Bahasa Indonesia

Teknik Pengolahan Data

Untuk menilai kemampuan siswa dalam menulis pantun berdasarkan media mencari pasangan kartu, digunakan pedoman penilaian seperti dalam tabel berikut.

No.	Indikator
1.	Ketepatan tema, tajuk dan isi pantun
2.	Bersajak a,b,a,b
3.	Sampiran dan isi tidak mencontoh yang pernah ada
4.	Penggunaan kata dan ungkapanyang indah
Jumlah	

Teknik Analasis Data

Analisis data pada penilaian hasil belajar menulis pantun ini menggunakan teknik analisis kuantitatif. Untuk melihat apakah ada perbedaan signifikan hasil belajar dengan menggunakan bahan ajar digunakan rumus perhitungan efektivitas berikut (Sugiyono,2011):

$$\chi = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor ideal seluruh item}} \times 100$$

Tabel 3.4
Kriteria Jawaban Item Instrumen Validasi dengan skala Likert Beserta Skornya

No.	Jawaban	Skor
1.	Sangat Baik	4
2.	Baik	3
3.	Kurang Baik	2
4.	Tidak Baik	1

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif, yaitu menghitung persentase indicator untuk setiap kategori pada bahan ajar yang dikembangkan. Menurut Sugiyono (2011:118) dari hasil penghitungan di atas, dihasilkan angka dalam bentuk persen. Klasifikasi skor tersebut selanjutnya diubah menjadi klasifikasi dalam bentuk persentase kemudian ditafsirkan dengan kalimat bersifat kualitatif yang tercantun pada table 3.5.

Tabel 3.5
Kriteria Persentase Kemunculan Indikator pada Bahan Ajar
Materi Menulis Pantun Berdasarkan Media Mencari Pasangan Kartu

Nilai	Kriteria	Persentase
A	Sangat baik	81% ≤ X < 100%
B	Baik	61% ≤ X < 80%
C	Sedang	41% ≤ X < 60%
D	Kurang Baik	21% ≤ X < 40%
E	Sangat Kurang Baik	0% ≤ X < 20%

4. Simpulan

Berdasarkan kelemahan-kelemahan yang ditemukan pada uji kelompok besar pada penelitian ini, ada beberapa saran dan masukan dari guru dan siswa, perlu dilakukan revisi terhadap bahan ajar yang telah disusun.Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa bahan ajar yang berjudul Menulis Pantun Berdasarkan Mencari Pasangan Kartu Pantun. Bahan ajar tersebut kemudian diimplementasikan dalam pembelajaran menulis pantun. Produk ini akan dikaji berdasarkan (1) isi, (2) sistematika penyajian, (3) penggunaan bahasa, dan (4) kegrafikaan.

Revisi bahan ajar yang meliputi aspek kebahasaan, kelayakan isi, kemenarikan penyajian dan kegrafikan. Revisi bahan ajar pada komponen bahasa, yaitu memperbaiki kalimat-kalimat yang kurang komunikatif, dan

© 2018 Program Studi Bahasa Indonesia

kesalahan penulisan disesuaikan dengan kaidah EBI. Dari segi kelayakan isi, yang diperbaiki adalah melengkapi pemaparan materi dan aspek kebahasaan. Dari aspek kegrafikan, yang diperbaiki adalah penggunaan gambar atau ilustrasi dikaitkan langsung dengan kegiatan siswa SMP Negeri 12 Langsa.

Dari hasil yang diperoleh peneliti dapat meperoleh hasil produk bahan ajar baru dan lebih baik dari sebelumnya. Produk bahan ajar ini telah mengalami penyempurnaan-penyempurnaan. Hasil revisi pada tahap ini menghasilkan produk bahan ajar yang mantap dan siap untuk diujicobakan pada uji efektivitas.

Rata-Rata Skor Hasil Validasi Produk dari ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor	Kategori
1.	Kelayakan Isi	3,5	Baik
2.	Bahasa dan Gambar	3,5	Baik
3.	Penyajian	3,8	Baik
4.	Kegrafikan	3,8	Baik
	Jumlah	14,6	
	Rata-Rata Skor	3,65	Baik

Materi dalam bahan ajar Menulis Pantun Berdasarkan Media Mencari Pasangan Kartu Pantun berupa teori, contoh, dan latihan sesuai dengan tahapan menulis pantun. Teori, contoh, dan latihan dalam bahan ajar ini sesuai dengan prinsip bahan ajar yang baik. Hal tersebut diungkapkan oleh Majid (2011:174) yang menyatakan bahwa sebuah bahan ajar paling tidak mencakup informasi pendukung dan latihan-latihan. Dengan demikian, latihan-latihan dalam bahan ajar layak diajarkan kepada siswa.

Berdasarkan keefektifan dan kelebihan bahan ajarmenulis pantun berdasarkan media mencari pasangan kartu pantun, bahan ajar tersebut disarankan digunakan oleh guru bahasa Indonesia sebagai salah satu alternatif atau suplemen untuk membimbing siswa dalam menulis pantun sehingga siswa tidak lagi kesulitan menulis rima dan menentukan tema pantun yang akan ditulis. Bahan ajar menulis pantunmemberikan kesempatan kepada siswa dalam menemukan ide dan menulis pantun bermuatan nilai budaya dengan mudah. Hasil pengembangan bahan ajar ini dapat dijadikan pedoman untuk meneliti hal serupa dengan mempertimbangkan langkah yang ditempuh dalam penelitian ini.

Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang menggunakan media mencari pasangan kartu pantun memiliki nilai yang lebih tinggi dari pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran ceramah. Hal ini dikarenakan media mencari pasangan kartu pantun memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dan banyak kesempatan untuk bertanya apa yang belum dimengerti, berbeda dengan siswa yang dibelajarkan dengan yang menggunakan metode pembelajaran ceramah. Hal ini juga dipengaruhi oleh peran serta guru dalam mengawasi dan membantu siswa untukmengembangkan apa yang telah dimiliki siswa sebelumnya.

Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar akan membantu guru memperkaya wawasan siswa. Aneka macam bentuk dan jenis media pembelajaran yang digunakan oleh guru menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi siswa. Media pembelajaran khususnya media mencari pasangan kartu pantun bisa digunakan sebagai alat bantu yang berfungsi melancarkan jalannya kegiatan belajar mengajaragar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dikemukakan di atas, dapat diberikan beberapa saran, yaitu sebagai berikut.

(1) Guru hendaknya lebih kreatif memilih media dalam melaksanakan inovasi

© 2018 Program Studi Bahasa Indonesia

pembelajaran dan lebih memperhatikan pengelolaan kelas dan menguasai materi-materi yang akan disampaikan agar kegiatan pembelajaran penggunaan media mencari pasangan kartu dalam pembelajaran menulis pantun dapat dilakukan dengan baik;

(2) Hendaknya kemampuan menulis pantun dengan menggunakan media mencari pasangan kartu ini perlu dilatih karena kemampuan menulis pantun dengan media akan bermanfaaat untuk anak mendapatkan pengetahuan baru;

(3) Deskripsi penelitian ini terbatas pada pembelajaran menulis pantun pada siswa kelas VII SMPN 12 Langsa. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian lain sebagai tindak lanjut untuk meningkatkan kemampuan menulis pantundi jenjang kelas lainnya. Penggunaan media mencari pasangan kartu dalam pembelajaran menulis pantun dapat membantu mengatasi persoalan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Achmad Sultoni dan Hubbi Saufan Hilmi. 2015. *Pembelajaran Sastra Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Upaya Optimalisasi Pendidikan Karakter Kebangsaan.* Seminar Nasional PBI 2015. ISSN:2477-636X.

Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Raja GrafindoPersada.

Borg, W. R. & Gall, M. D. 2003. *Educational research: an introduction (7th ed.)*. New York: Longman, Inc.

Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Pedoman Memilih dan Menyusun Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Sekolah Menengah Pertama, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional

Danandjaja, James. 2007. *Folklor Indonesia*. Jakarta: Grafiti Pers.

Djamarah. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Dwie, Andrie. 2013. *PeningkatanKemampuanMenulisPantun Melalui Model KooperatifTipeMencariPasanganKartu padaSiswaKelas IV SD NegeriBorongan 02 PolanharjoKlatenTahunAjaran 2012/2013.* digilib.uns.ac.id. *(Artikel E-Journal).* UniversitasSebelasMaret Surakarta.

Istarani. 2011. *58 Model PembelajaranInovatif.* Medan: Media Persada.

Majid, A. (2011). *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Nadjua. 2015. *Buku Pintar Puisi dan Pantun untuk SD, SMP, SMA, dan Umum.* Surabaya: Triana Media.

Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penliaian dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra.* Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Suparno. 2008. *Keterampilan Dasar Menulis.* Jakarta : Universitas Terbuka.

Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik.* Jakarta: Prestasi Pustaka.

© 2018 Program Studi Bahasa Indonesia