



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 4 Tahun 2022 Halaman 5523 - 5532

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan Media Kartu Kalimat Sampiran dan Isi Pantun (KASIP) untuk Mengembangkan Kemampuan Berpantun Siswa Sekolah Dasar

Diyana Ramadani^{1✉}, Fitri Puji Rahmawati²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia^{1,2}

E-mail: a510180275@student.ums.ac.id¹, fpr223@ums.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kartu kalimat sampiran dan isi pantun (Kasip) untuk mengembangkan kemampuan berpantun siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan bentuk penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* model Borg and Gall, tetapi dalam penelitian ini hanya sampai tahap uji validasi desain. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, angket, dan observasi. Pengukuran keabsahan data dilakukan menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Instrumen yang digunakan yaitu wawancara guru dan siswa, lembar validasi media, lembar validasi materi, dan lembar validasi media oleh praktisi (guru). Menurut penilaian ahli media mendapat hasil dengan angka presentase 96,25% dan mendapatkan kategori "Sangat Layak" karena ada dalam interval 81% hingga 100%. Hasil dari penilaian ahli materi memperoleh angka presentase 97,14% dan mendapatkan kategori "Sangat Layak" karena masuk dalam interval 81% hingga 100%. Hasil dari penilaian validator praktisi (guru) mendapat angka presentase 96,66% yang masuk pada kategori "Sangat Layak" karena ada dalam interval 81% hingga 100%. Menurut hasil penelitian yang sudah dilaksanakan bisa disimpulkan bahwa media Kartu Kasip layak digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpantun siswa kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: media, pantun, kartu.

Abstract

This study aims to develop sampiran sentences and the content of the pantun (Kasip) to improve the poetry skills of fifth-grade elementary school students. This research uses the research and development of the Borg and Gall model, but in this study only up to the design validation test stage. Data collection techniques using interviews, questionnaires, and observation. Measurement of the validity of the data using source triangulation and technical triangulation. The instruments used were teacher and student interviews, media validation sheets, material validation sheets, and media validation sheets by the teacher. The results of the media expert's assessment get a percentage figure of 96.25% with the "Very Eligible" category because it is in the 81%-100% interval. The results of the material expert assessment obtained a percentage of 97.14% in the "Very Eligible" category because it was included in the 81%-100% interval. The results of the teacher validator assessment get a percentage of 96.66% in the "Very Eligible" category because it is in the 81%-100% interval. Based on the results of the research conducted, it can be concluded that the Kasip Card learning media to develop the rhyming skills of fifth grade elementary school students is feasible to use.

Keywords: media, pantun, card

Copyright (c) 2022 Diyana Ramadani, Fitri Puji Rahmawati

✉Corresponding author :

Email : a510180275@student.ums.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3096>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 4 Tahun 2022
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan muatan dalam pelajaran yang terdapat pada sekolah dasar. Muatan Bahasa Indonesia termasuk muatan pokok disebabkan karena tujuan pembelajaran yang paling awal dan mendasar saat sekolah dasar merupakan landasan Calistung (baca-tulis-hitung) untuk. Pada sekolah dasar, pelajaran Bahasa Indonesia tidak lepas dari keempat keterampilan berbahasa meliputi membaca, berbicara, menulis, serta menyimak. Berdasarkan empat keterampilan berbahasa tersebut, yang menjadi sorotan utama dalam pembelajaran sastra adalah pantun yang didalamnya terdapat empat keterampilan berbahasa tersebut. Suseno dalam Setyadiharja (2020: 5) menyebutkan bahwa pantun adalah bagian dari bentuk puisi lama yang dikenal seluruh penjuru tanah air dengan merata, meskipun dilafalkan menggunakan berbagai bahasa daerah. Utami dalam Simarmata et al. (2020: 187) juga menjabarkan bahwa pantun merupakan salah satu bentuk dari puisi lama yang populer di nusantara, pantun pada bahasa sunda disebut dengan paparikan, dan disebut parikan dalam bahasa jawa. Berdasarkan dari berbagai pendapat tersebut, dapat disintesis bahwa pantun merupakan bagian dari puisi lama yang elok dengan budi, indah dalam rima, dan anggun dalam harmoni, biasanya tersusun dari empat baris, pada baris pertama dan kedua biasanya merupakan sampiran sedangkan baris ketiga dan keempat ialah isi yang memuat tujuan atau maksud dari pantun. Rima pantun idealnya adalah a-b-a-b. Dengan demikian, bisa disintesis bahwa masing-masing memiliki unsur kontras (kuartenitas). 4 larik (sampiran-isi) dengan struktur rima a-b-a-b; 2 larik sampiran kontras dengan 2 larik isi; dan rima akhir masing-masing larik kontras berseling (a1-b1-a2-b2). Maka kontras pola rima, sampiran (A) a-b, isi (B) a-b. Sampiran (A) memuat citra ekspresi alam sebagai pengantar masuknya pemikiran filsafat kehidupan, sedangkan isi (B) memuat nilai kehidupan manusia.

Pada pembelajaran sekolah dasar pantun adalah salah satu genre sastra yang terdapat pada kompetensi Dasar (KD 4.6) kelas 5 tema 4 dalam Kurikulum 2013 yang berbunyi: 4.6 Melisankan pantun hasil karya pribadi dengan ekspresi, lafal, dan intonasi yang sesuai sebagai bentuk ungkapan diri. Selaras dengan KD 4.6 Melisankan pantun dengan intonasi, lafal, dan ekspresi yang sesuai untuk mengungkapkan diri harus dikuasai oleh siswa. Guru yang mengajar di kelas harus dapat menghasilkan kompetensi dasar tersebut dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Sebab, pembelajaran adalah proses transfer atau penyaluran ilmu pengetahuan pada siswa melalui guru (Fathoni et al., 2019: 128). Kemampuan dan profesionalitas guru akan sangat berpengaruh dalam keberlangsungan kegiatan belajar mengajar di sekolah mulai dari proses perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Namun, fakta selama ini yang terjadi di lapangan, khususnya jenjang pendidikan dasar pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Pantun masih cenderung hanya membahas pada aspek kognitif. “Pembelajaran di kelas kebanyakan masih menggunakan pendekatan *teacher centered* atau bertumpu terhadap peranan guru semata.” (Azhar Arsyad dalam Alwi, 2017: 147).

Karya sastra pantun yang harus dibuat dengan menyesuaikan syarat-syarat pantun membuat siswa kurang tertarik pada pembelajaran pantun dan tidak mempunyai keberanian untuk melisankan pantun. Keadaan ini dikarenakan oleh kurang memadai dan kurang mendukungnya media pembelajaran yang tersedia di sekolah untuk digunann dalam pembelajaran melisankan pantun. Selain itu, teknik yang digunakan guru dalam menyampaikan materi masih kurang kreatif. Dalam pendidikan guru menjadi salah satu fasilitator utama dalam mengajarkansiswa untuk memperoleh dan mengetahui pengetahuan serta informasi, oleh sebab itu, menjadi seorang guru (pendidik) bukan sesuatu yang mudah sebab guru memiliki tuntutan untuk bisa mengembangkan potensi yang dimiliki dirinyadalam membuat proses belajarmenjadi menarik, inovatif dan siswa menjadi lebih aktif (Herliana & Anugraheni, 2020). Sehingga apabila guru tidak kreatif dan inovatif dalam memberikan pembelajaran maka proses belajar mengajar kurang menggugah semangat siswa untuk mengeksplorasi kemampuan siswa secara maksimal. Hal ini mengakibatkan siswa menjadi bosan dalam proses pembejatan. Guru kurang menggunakan metode pembelajaran kurang bervariasi. Padahal Oemar Hamalik menyatakan bahwa, “guru mempunyai tanggung jawab untuk melakukan kegiatan pembelajaran di

sekolah yang berarti memberikan pengajaran dan bimbingan pada siswanya”, (Oemar Hamalik dalam Alwi, 2017: 146).

Menurut hasil dari observasi yang telah dilaksanakan peneliti di kelas V SD Negeri Ploso 01 menunjukkan bahwa beberapa siswa kurang pandai dalam kegiatan melisankan pantun. Bahkan siswa mengalami kesulitan dalam membuat pantun untuk disampaikan. Pembelajaran berpantun sering menjadi pembelajaran tidak menarik sehingga membuat siswa bosan. Oleh sebab itu, dalam membantu siswa memahami materi yang akan dipelajari diperlukan suatu media yang bisa membantu siswa untuk menjadi lebih mudah dan tertarik dalam memahami materi pembelajaran sehingga bisa menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Sesuai dengan Prinsip PAKEM, satu cara untuk menciptakan pembelajaran yang menarik adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Haryono dalam Fauzan (2020: 3) menyebutkan bawasannya media pembelajaran ialah sesuatu yang bisa mengantarkan pesan, dapat menggugah perasaan, pikiran dan kemauan siswa sehingga bisa memotivasi terciptanya proses pembelajaran guna meningkatkan informasi baru dalam diri siswa. Penggunaan media untuk menyajikan pembelajaran yang bermakna dan berkesan kepada siswa dalam proses belajar. Pada saat proses berlangsungnya pembelajaran dapat dilakukan secara aktif dengan kehadiran media pembelajaran (Shafa, I., Siregar & Hasanah, 2022: 2755). Dari beberapa pendapat tersebut dapat disintesis media pembelajaran merupakan perantara atau segala sesuatu yang digunakan guru untuk menyalurkan dan menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa supaya bisa membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam menjalankan proses pembelajaran. Menurut Kemp & Dayton dalam Kustandi, C., & Darmawan (2020:17) media pembelajaran memiliki tiga fungsi yang utama yakni untuk menyajikan informasi, memberi intruksi, dan memotivasi minat serta tindakan.

Sesuai dengan analisis kebutuhan, peneliti berencana mengembangkan media kartu yang memfasilitasi siswa dan juga guru dalam pembelajaran di kelas. Supaya siswa dapat mempelajari, membuat, dan melisankan materi pantun. Hal ini juga berdasarkan pendapat dari Kemp & Dayton dalam Kustandi, C., & Darmawan, (2020: 17) bahwa media pembelajaran dapat memiliki fungsi untuk menyajikan informasi, memberi intruksi, dan memotivasi minat serta tindakan. Rahmawati (2019: 163) juga menerangkan bahwa kartu kata maupun kartu kalimat berguna untuk media pada permainan kontes ucapan yang mengembangkan keterampilan siswa dalam melafalkan atau mengucapkan. Memancing membaca pemahaman siswa dapat menggunakan media kartu kata pada teknik bacaan rumpang, dengan media kartu ini maka siswa akan bisa menebak isi dari bacaan yang berupa kalimat yang dirumpangkan (Utari & Sukmara, 2019: 161). Menurut beberapa pendapat tersebut, dapat disintesis media kartu kalimat adalah media kartu yang memiliki bentuk persegi panjang untuk permainan kontes ucapan yang mengembangkan keterampilan siswa dalam mengucapkan atau melafalkan.

Website dan *QR Code* dapat digunakan untuk alternatif media pembelajaran untuk penyampaian materi pada proses pembelajaran. Batubara (2018: 1) menyebutkan bahwa *Website* atau yang biasa disebut *web* adalah kumpulan dari berbagai dokumen dan halaman situs dengan berisikan informasi tertentu yang disimpan pada suatu server komputer dan dapat terkoneksi serta dibuka/diakses dengan jaringan internet. Asmara, (2019: 3) menyebutkan bahwa *Website* merupakan semua halaman-halaman *web* yang ada pada suatu domain yang didalamnya berisi suatu informasi. *QR Code* dapat mempermudah akses materi di tempat dan waktu yang tidak terbatas dengan cepat dan praktis (Hapsari et al., 2019: 72). *QR code* bisa terhubung dengan konten online misalnya *website* dengan tidak perlu menginput URLnya lebih dulu, hanya dengan melakukan scan atau memindai kode menggunakan *smartphone*. Oleh karena itu, pemanfaatan *QR code* apabila disambungkan pada *website* yang berisikan materi bisa digunakan untuk mendukung proses pembelajaran yaitu dapat dimanfaatkan sebagai media belajar yang mempermudah siswa dan juga guru. *Platform website* yang digunakan untuk penelitian ini adalah *blogger.com*. Blog merupakan akronim dari *web log*. *Blogger* merupakan suatu layanan penerbitan blog yang membuat blog banyak dimanfaatkan dengan entri yang terdapat cap-waktu untuk mengetahui kapan dipublish (Sukmawati et al., 2018: 118). Blog merupakan suatu

bentuk aplikasi/layanan *web* yang dikembangkan guna mempermudah penggunaanya untuk mempublikasikan informasi miliknya dalam bentuk tulisan-tulisan yang dimuatnyapada sebuah postingan.

Penulis berencana mengembangkan kartu pantun sebagai media pembelajaran yang sekaligus dapat dipergunakan untuk pembelajaran dan permainan dalam membuat pantun. Penulis ingin mengembangkan suatu media pembelajaran dan permainan dengan nama kartu “Kasip” yaitu sebuah kartu dengan berbasis IT mengenai menyambung isi pantun, yaitu sebuah kartu bermain menyambung isi pantun sesuai sampiran dan gambar untuk siswa kelas 5 tema 4. Penggunaan media kartu kalimat sampiran dan isi Pantun (Kasip) diharapkan dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam menulis pantun dari pengalamannya berdasarkan tema yang telah ditentukan. Media Kartu *Kasip* ini dibuat dengan menuliskan sampiran pantun dan siswa diminta untuk membuat isinya sesuai dengan sampiran dan gambar yang ada di kartu. Kemudian, siswa dapat melisankan pantun dengan tidak mengurangi atau menghilangkan unsur pembelajaran yang akan diberikan. Selain itu siswa menjadi lebih fokus dan menikmati pembelajaran yang berlangsung. Sehingga keaktifan siswa dapat diperoleh saat di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk menjabarkan desain Kartu Kasip danmenjabarkan hasil dari uji coba kelayakan kartu Kasip sebagai produk media pembelajaran dan permainan yang berbasis teknologi pada siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Riset ini disusun dalam bentuk penelitian dan pengembangan atau *Research and Developmet*. Penelitian ini menggunakan model penelitian Borg and Gall dengan 10 langkah penelitian. Langkah-langkah dalam penggunaan metode pengembangan Borg and Gall ini terdapat sepuluh langkah yaitu 1. potensi dan masalah, 2. pengumpulan data, 3. desain produk, 4. validasi desain, 5. revisi desain, 6. uji coba awal, 7. revisi produk, 8. uji coba pemakaian, 9. revisi produk, 10. produksi massal Sugiyono dalam Shafa, I., Siregar & Hasanah, (2022: 2756). Penelitian ini hanya dilakukan sampai vldiasi desain produk yang dikembangkan. Validasi pada penelitian ini dilakukan oleh validator ahli yakni satu dosen validator media, satu dosen validator materi, dan satu guru sebagai validaror praktisi. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupaya diberi nama Kartu *Kasip* untuk materi pantun tema 4 kelas V sekolah dasar. Sebelumnya peneliti melakukan observasi dengan mewawancarai guru kelas 5 SD Negeri Ploso 01. Tingkat kelayakan media ini diketahui melalui validasi oleh validator ahli dan guru.

Teknik pengumpulan data dalam riset ini yaitu menggunakan wawancara, observasi dan angket.Uji kelayakan dari produk yang dikembangkan dilakukan oleh validator ahli media, ahli materi, dan validator praktisi (guru).Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif menggunakan skala Likert. Data kualitatif ini diperoleh dari hasil validasi dari ahli materi danahli media dan ahli praktisi (guru) terhadap media kartu Kasip. Analisis data kualitatif dilakukan dengan pola umum analisis mengikuti model alir yaitu reduksi data, display data, dan verifikasi atau penarikan kesimpulan. Standar kevalidan dan kepraktisan suatu produk dapat dihitung menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$Pk = \frac{\sum x}{n} x 100\%$$

Keterangan:

Pk : Persentase Kelayakan

$\sum x$: Jumlah nilai total yang diberikan responden

N : Jumlah nilai maksimal

Hasil dari penilaian yang sudah dilakukan akan digunakan untuk mengitung tingkat kelayakan produk yang sudah dikembangkan. Menurut Arikunto dalam (Ernawati, 2017) menentukan kriteria persentase dari tingkat kelayakan produk, yaitu:

Tabel 1. Kategori Kelayakan Media Pembelajaran

Presentase	Kategori
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Riset ini mengembangkan suatu media pembelajaran kartu “Kasip” guna mengembangkan kemampuan berpantun siswa kelas V SD. Proses awal dalam pengembangan media ini adalah dengan menganalisis kebutuhan siswa dan guru terhadap adanya media. Analisis kebutuhan dilaksanakan dengan observasi dan wawancara pada siswa dan guru di SD Negeri 01 Ploso. Selama situasi pandemi berlangsung proses pembelajaran menjadi kurang efektif sehingga mengakibatkan siswa SD Negeri 1 Ploso tertinggal dalam beberapa materi pembelajaran. Hasil dari wawancara dan observasi yang dilakukan bisa dilihat bahwa SD Negeri 01 Ploso masih jarang menggunakan media dalam pembelajaran dikarenakan di sekolah tersebut fasilitasnya kurang memadai, terutama di kelas V media pembelajaran masih jarang digunakan oleh guru pada proses pembelajaran. Pada materi pantun guru kelas V SD Negeri 01 Ploso hanya menyampaikan materi pembelajaran secara lisan saja tanpa adanya media untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam membuat dan melisankan pantun.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti mengembangkan media kartu untuk mengembangkan kemampuan berpantun siswa kelas V SD Negeri 01 Ploso. Media ini sekaligus juga bisa digunakan sebagai permainan edukatif yang penggunaannya mengaplikasikan teknologi dengan pemanfaatan *QR Code* dan penggunaan *web*. Oleh sebab itu, penulis ingin mengembangkan suatu media pembelajaran dan permainan yang memiliki nama kartu “Kasip” yaitu sebuah kartu berbasis teknologi mengenai menyambung isi pantun. Hal ini berguna untuk membantu siswa mengembangkan pemahamannya mengenai pantun dengan menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan. Dengan adanya penggunaan media kartu Kasip ini akan membuat siswa kelas V SD Negeri 01 Ploso lebih semangat dalam menjalankan pembelajaran.

Pengembangan media Kartu Kasip adalah media pembelajaran yang nyata (konkret) dan dibuat dalam bentuk kartu yang didalamnya terdapat gambar dan berguna untuk media pembelajaran siswa dengan memanfaatkan aplikasi *Canva* dalam pembuatannya. Kartu Kasip ini berbentuk persegi panjang dengan ukuran tiap kartu 6,4 cm x 9 cm terdiri dari dua muka (muka bagian depan dan belakang). Media ini dicetak dengan menggunakan kertas jenis *Ivory 260gr* kemudian dilaminating untuk menjaga ketahanannya. Pada setiap kartu terdapat *QR code* yang dapat dipindai atau *scan*, kemudian dengan otomatis akan terhubung pada *website* yang memuat informasi materi yang lebih mendalam. Masing-masing kartu dapat dipindai dan terdapat informasi yang berbeda beda. Penggunaan *QR Code* yaitu untuk mempermudah siswa mengakses *website* yang sudah dibuat untuk mencantumkan penjelasan terkait pantun yang ada di kartu. Website yang dikembangkan menggunakan platform *blogger.com* dengan link utama <https://kartu-kasip.blogspot.com/2022/04/?m=0>.

Media Kartu Kasip ini dibuat secara menarik supaya siswa dapat lebih semangat dan tertarik serta untuk belajar mengenai Pantun, sebab media kartu kasip ini dapat digunakan siswa untuk belajar sambil bermain.



Gambar 1. Tampilan Bagian Depan Kartu Kasip



Gambar 2. Tampilan Bagian Belakang Kartu Kasip

Setelah draf produk dikembangkan maka langkah berikutnya yaitu menguji produk guna mengetahui kelayakan produk. Validasi media kasip dilakukan oleh dosen ahli media dan ahli materi serta satu guru validator praktisi. Dosen ahli tersebut berasal dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta. Validasi media dilakukan oleh Ibu Choirunnisa Sabiran, S. Pd., M. Pd, sedangkan validasi materi dilakukan oleh Ibu Honest Ummi Kaltsum, M. Hum. Validasi praktisi dilakukan oleh Ibu Alfi Nur Khasana, S. Pd. Supaya produk yang dikembangkan dapat teruji kelayakannya maka dilakukan uji validasi.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Komponen	Nilai
Kepenulisan	1. Keterbacaan tulisan	4
	2. Ketepatan ukuran	5
	3. Ketepatan pemilihan font	5
Tampilan Media	4. Ketepatan komposisi warna	5
	5. Ketepatan penggunaan gambar	5
	6. Ketepatan ukuran media	5
Kemampuan Media	7. Kemampuan media untuk sumber belajar	5

	8. Kemampuan media untuk alat permainan	5
	9. Kemampuan media dalam meningkatkan rasa senang.	5
	10. Kemampuan media dalam meningkatkan aktivitas belajar.	5
Kualitas Media	11. Ketahanan media untuk digunakan berulang-ulang	5
Efisiensi Media	12. Efisiensi media berkaitannya dengan waktu	4
	13. Efektivitas media terkait dengan tenaga	4
Penggunaan Media Kasip	14. Kemampuan penggunaan <i>QR Code</i> dan <i>website</i> dalam menyampaikan materi menjadi lebih menarik	5
	15. Keefektifan penggunaan <i>QR Code</i> dan <i>website</i> untuk menyampaikan materi	5
	16. Kemudahan dalam mengakses materi pada web melalui <i>QR Code</i>	5
Jumlah		77
Rata-Rata		4,812

Tabel validasi ahli media tersebut terdapat indikator penilaian yang berjumlah enam aspek dan enam belas butir penilaian. Menurut hasil dari validasi media yang dilakukan oleh ahli Media diperoleh total nilai “77”. Apabila dikonversikan menjadi data kualitatif dengan mengacu pada Skala Likert rata-rata nilai instrumen adalah 4,812 Sehingga bisa disimpulkan bahwa hasil dari validasi media tersebut dapat dikatakan termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”.

Selanjutnya, hasil validasi dari ahli materi yang dianalisis dengan teknik analisis data skala likert memperoleh hasil data sebagai berikut ini:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Komponen	Nilai
Relevansi Materi	1. Materi relevan terhadap KI dan KD	5
	2. Materi relevan dengan tingkat perkembangan siswa SD	5
	3. Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan	5
Keakuratan Materi	4. Keakuratan gambar dan ilustrasi terhadap materi	5
	5. Keakuratan istilah-istilah yang digunakan	4
Penyajian Materi	6. Materi yang disajikan dengan jelas dan sistematis	5
	7. Materi disajikan dengan menarik	5
Jumlah		34
Rata-Rata		4,857

Validasi ahli materi dari media pembejaraan tersebut terdapat indikator penilaian yang berjumlah tiga aspek danbutir penilaian berjumlah tujuh. Nilai dihitung dengan jumlah 1 hingga 5 kategori. Menurut hasil dari validasi materi yang dilakukan oleh ahli materi diperoleh nilai sebesar 34. Apabila dikonversikan ke dalam data kualitatif dengan berpedoman pada Skala Likert maka diperoleh rata-rata nilai instrumen adalah 4,85. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa hasil validasi media yang dikembangkan dapat dikatakan termasuk kriteria “Sangat Layak”.

Selanjutnya, hasil dari validasi media yang diberikan oleh validator praktisi (guru) sekolah dasar didapatkan hasil data seperti berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi oleh Validator Praktisi

No	Komponen	Nilai
1	Kejelasan petunjuk untuk cara menggunakan media	5
2	Kemudahan penggunaan media	5
3	Keamanan media bagi siswa	5
4	Media memiliki tampilan yang menarik	5
5	Ketepatan pemilihan warna	5
6	Keterbacaan tulisan	4
7	Kalimat yang digunakan mudah untuk dipahami	4
8	Media cocok untuk siswa SD	5
9	Penggunaan QR code dan website membuat penyampaian materi menjadi lebih menarik.	5
10	Media dapat digunakan sebagai alat permainan dan pembelajaran yang baik	5
11	Media dapat digunakan untuk penyampaian materi	5
12	Materi relevan terhadap KI dan KD	5
Jumlah		58
Rata-Rata		4,83

Tabel validasi media oleh praktisi tersebut terdapat dua belas butir penilaian. Perhitungan nilai dilakukan dengan berjumlah 1 sampai 5 kategori. Berdasarkan hasil validasi oleh validator praktisi yaitu Ibu Alfi Nur Khasanah, S. Pd selaku wali kelas V SD Negeri 01 Ploso diperoleh total nilai 58. Apabila dikonversikan menjadi data kualitatif dengan mengacu pada Skala Likert rata rata nilai instrumen adalah 4,83 Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil validasi media tersebut dapat dikatakan termasuk kriteria “Sangat Layak” sebab termasuk dalam interval 81-100%.

Tabel 5. Hasil Seluruh Validasi

Validator	Nilai Ideal	Nilai Aktual	Presentase	Keterangan
Ahli Media	80	77	96,25%	“Sangat Layak” termasuk pada interval 81-100%
Ahli Materi	35	34	97,14%	“Sangat Layak” termasuk pada interval 81-100%
Praktisi	60	58	96,66%	“Sangat Layak” termasuk pada interval 81-100%

Penilaian dari ahli media memperoleh nilai aktual 77 dari 80 sehingga presentase penilaian dari ahli media adalah 96,25% dan termasuk kategori “Sangat Layak” dengan interval 81%-100%. Penilaian oleh ahli materi memperoleh presentase 84% termasuk dalam kategori “Sangat Layak” pada interval 81 hingga 100%. Penilaian dari validator praktisi memperoleh nilai aktual 58 dari 60 sehingga presentase penilaian dari ahli media adalah 96,66% dan masuk dalam kategori “Sangat Layak” dengan interval 81%-100%.

Media Kartu Kasip yang dikembangkan merupakan media pembelajaran dan permainan yang dapat digunakan sebagai alat permainan sekaligus untuk mengembangkan kemampuan berpantun siswa. Pengembangan alat permainan edukatif ini, diharapkan bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membantu proses pembelajaran siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari ahli bahwasanya naluri bermain yang tinggi yang ada pada siswa sekolah dasar dapat menggunakan permainan edukatif dalam pembelajaran dikarenakan sehingga pada saat proses pembelajaran dapat membuat siswa merasa nyaman dan merasa senang (Widianto, et al., 2017: 21). Menurut Sumiharsono, R., & Hasanah (2017: 15) juga

menyebutkan bahwa menjelaskan materi dan menyederhanakan kerumitan bahan ajar dapat dibantu dengan menggunakan media pembelajaran membantu yang bisa membuat konkret (nyata) konsep yang abstrak dan menghadirkan objek materi yang sulit diperoleh di lingkungannya.

Beberapa penelitian juga relevan dengan pengembangan media kartu Kasip ini. Pertama, Putri et al., (2020) mengenai penerapan media pembelajaran *Flash Cards* dengan kesimpulan bahwa media *flashcard* bisa menaikkan tingkat keterampilan berbicara hasil unjuk kerja secara lisan dalam pelajaran bahasa Indonesia berkaitan dengan berbicara siswa kelas lima sekolah dasar. Kedua, penelitian Ma'aniyah & Mintohari (2019) yang mengembangkan media berbasis *make a match* dalam pemahaman konsep materi gaya sekolah dasar. Ketiga, penelitian dari Widyasari et al. (2019) mengenai pengembangan pembelajaran berbasis *QR Code* untuk mengakses game untuk pembelajaran matematika guna meningkatkan pembelajaran anak. Keempat, Widodo et al. (2017) yang melakukan pengembangan terhadap media berbasis *web (virtual map)* dalam pembelajaran PPKn materi NKRI kelas V SD Negeri Wonorejo. Hasil riset terdahulu tersebut menjadi bukti yang kuat bahwa kartu kalimat dapat meningkatkan kemampuan berpantun siswa sekolah dasar. Dengan begitu diharapkan kemampuan berpantun siswa juga dapat meningkat.

Berdasarkan seluruh hasil dari penilaian oleh ahli media, ahli materi, dan validator praktisi terdapat saran yaitu penggunaan media bisa dikembangkan secara lebih lanjut pada media Kartu Kasip. Beberapa hal juga bisa direvisi kembali, tetapi melalui validasi yang dilakukan memperoleh hasil bahwa Kartu Kasip dengan tema "Sehat itu Penting" sudah sangat layak untuk dipergunakan. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa media kartu kasip ini layak untuk dapat digunakan, tetapi dalam penelitian ini terdapat beberapa faktor keterbatasan, yaitu: penelitian ini tidak sampai di uji cobakan secara terbatas karena hanya berhenti pada uji validasi, produk Media pembelajaran hanya bisa digunakan pada pembelajaran di dalam kelas, dan tema pada media Kartu Kasip ini hanya dimanfaatkan untuk membahas materi pantun yang sesuai dengan tema 4 Kelas V Sekolah dasar yaitu Sehat itu Penting.

KESIMPULAN

Hasil dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan yaitu berupa media pembelajaran Kartu Kasip. Media ini memuat materi pantun yang berguna untuk mengembangkan kemampuan berpantun siswa kelas V sekolah dasar. Penilaian ahli media mendapat hasil dengan angka presentase 96,25% yang masuk dalam kategori "Sangat Layak" karena ada dalam interval 81 hingga 100%. Hasil dari penilaian ahli materi memperoleh angka presentase 97,14% dan mendapatkan kategori "Sangat Layak" karena masuk dalam interval 81 hingga 100%. Hasil dari penilaian validator praktisi (guru) mendapat angka presentase 96,66% yang masuk pada kategori "Sangat Layak" karena ada dalam interval 81 hingga 100%. Menurut hasil penelitian yang sudah dilaksanakan bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran Kartu Kasip untuk mengembangkan kemampuan berpantun siswa kelas V sekolah dasar layak digunakan sebagai alternatif media belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, S. (2017). Problematika guru dalam pengembangan media pembelajaran. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 8(2), 145–167. <http://ejournal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/itqan/article/download/107/65/>
- Asmara, J. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Website (Studi Kasus Desa Netpala). *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 2(1), 1–7.
- Batubara, H. . (2018). *Pembelajaran Berbasis WEB dengan Moodle Versi 3.4 (1st ed)*. CV Budi Utomo.
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server.

- 5532 *Pengembangan Media Kartu Kalimat Sampiran dan Isi Pantun (KASIP) untuk Mengembangkan Kemampuan Berpantun Siswa Sekolah Dasar – Diyana Ramadani, Fitri Puji Rahmawati*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3096>
- Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210.
<https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Fathoni, A., Muhibbin, A., Arifin, Z., Habiby, W. N., & Shokhifatun. (2019). Implementing ayo balik natural science learning model to eighth-grade students of state junior school. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 18(8), 128–140. <https://doi.org/10.26803/ijlter.18.8.8>
- Fauzan, Y. A. (2020). Pengembangan Media Papan Magnetik Bangun Datar Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Institutional Repository UMM*, 1–12.
- Hapsari, S., Ekawati, Y. N., & Molla, N. L. (2019). Implementing Quick Response (QR) Codes in Teaching Reading. *English Focus*, 2(2), 70–80. <https://doi.org/10.24905/efj.v2i2.57>
- Herliana, S., & Anugraheni, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Membaca Berbasis Kontekstual Learning Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 314–326. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.346>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada Media.
- Ma'aniyah, S., & Mintohari. (2019). Pengembangan Media Kartu Gambar Berbasis Make a Match Dalam Pemahaman Konsep Materi Gaya Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 7(2), 2749–2759.
- Putri, P. L., Istiyati, S., & Purnama, F. (2020). Peningkatan keterampilan berbicara melalui media pembelajaran flash card mata pelajaran bahasa indonesia pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 8(4), 1–5.
- Rahmawati, F. P. (2019). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar*. Muhammadiyah University Press.
- Setyadiharja, R. (2020). *Khazanah Negeri Pantun*. Deepublish.
- Shafa, I., Siregar, Z. &, & Hasanah, N. (2022). Pengembangan Media Flashcard Materi Pahlawanku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6349_6356.
- Simarmata, M. Y., Agustina, R., Mastuti, D. L., Hartati, M., & Hajjafiani, D. (2020). *Pembelajaran menulis pantun di madrasah aliyah sirajul ulum kota pontianak*. 4(2), 186–191.
- Sukmawati, R. A., Purba, H. S., & Wiranda, N. (2018). Pengembangan Model Blended Learning Menggunakan Blogger. *Vidya Karya*, 32(2), 117. <https://doi.org/10.20527/jvk.v32i2.5229>
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran*. CV Pustaka Abadi.
- Utari, R., & Sukmara, R. (2019). Efektifitas Penggunaan Media Kartu Kalimat Rumpang Terhadap Pembelajaran Choukai pada Mahasiswa Semester 3 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fkip Uhamka. *Jurnal Taiyou*, 2(01), 154–164.
- Widianto, Theo Riski., Raharjo., & Rosdiana, L. (2017). Pengembangan Permainan Kartu Uipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Interaksi Antar Makhluk Hidup. *Pensa: Jurnal Pendidikan Sains*, 5(1), 21–26.
- Widodo, S. T., Rafi, M., & Ghani, A. (2017). Indonesian Journal of Primary Education Pengembangan Media berbasis Web (Virtual Map) sebagai Inovasi Media di SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(2), 57–61. <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/9316/5724>
- Widyasari, W., Sutopo, H., & Agustian, M. (2019). QR code-based learning development: Accessing math game for children learning enhancement. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 13(11), 111–124. <https://doi.org/10.3991/ijim.v13i11.10976>