



Pengembangan Media Kartu Pantun untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Percut Sei Tuan

Annisa Azzahra*, Rina Devianty, Edi Saputra

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Program Studi Tadris Bahasa Indonesia, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Jl. William Iskandar Ps. V, Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20371, Indonesia

Korespondensi penulis : annisa0314212014@uinsu.ac.id

Abstract. *The research entitled "Development of Pantun Card Media to Improve Pantun Writing Skills of Grade VII Students of SMP Negeri 4 Percut Sei Tuan" was motivated by the low ability of students in writing pantun due to a lack of understanding of pantun structure and limited interesting learning media. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model through the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were obtained through validation by media experts, material experts, and language experts, teacher and student response questionnaires, and pretest and posttest tests in the experimental and control classes. The validation results showed that the pantun card media was included in the "very valid" category with a percentage score of 92% from media experts, 92% from language experts, and 100% from material experts with an average of 94.67%, as well as practicality tests by teachers of 92% and 89.85% from students which indicated that this media was very suitable for use and well received. The effectiveness test showed a significant increase in the ability to write pantun in the experimental class compared to the control class with an N-Gain score of 57.83%, so that the pantun card media is quite effective to be used as an innovative alternative in learning Indonesian, especially the material for writing pantun.*

Keywords: Card media, Pantun, writing ability, media development

Abstrak. Penelitian berjudul “Pengembangan Media Kartu Pantun untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Percut Sei Tuan” dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan siswa dalam menulis pantun akibat kurangnya pemahaman struktur pantun dan terbatasnya media pembelajaran yang menarik. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE melalui tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data diperoleh melalui validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, angket respon guru dan siswa, serta tes pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kontrol. Hasil validasi menunjukkan media kartu pantun termasuk kategori “sangat valid” dengan persentase skor ahli media 92%, ahli bahasa 92%, dan ahli materi 100% dengan rata-rata sebesar 94,67%, serta uji kepraktisan oleh guru sebesar 92% dan siswa 89,85% yang menandakan media ini sangat layak digunakan dan diterima baik. Uji keefektifan menunjukkan adanya peningkatan signifikan kemampuan menulis pantun pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol dengan N-Gain score sebesar 57,83%, sehingga media kartu pantun cukup efektif digunakan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya materi menulis pantun.

Kata kunci: Media kartu, Pantun, kemampuan menulis, pengembangan media

1. LATAR BELAKANG

Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional yang berperan penting sebagai bentuk identitas bangsa dan alat komunikasi antarwarga negara. Dalam dunia pendidikan, bahasa Indonesia berfungsi sebagai bahasa pengantar yang mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa. Menurut Rambe, dkk (2023: 12) dalam kurikulum pendidikan, pengajaran bahasa Indonesia meliputi empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan dalam menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Berdasarkan keempat keterampilan

tersebut yang menjadi fokus utama dalam pembelajaran sastra ialah memahami dan menciptakan karya sastra, salah satunya pada materi menulis pantun.

Menurut Faridah, dkk (2024:4) menyatakan bahwa pantun merupakan suatu bentuk karya sastra yang terdiri dari empat baris dengan rima a-b-a-b, empat baris tersebut terbagi menjadi dua bagian yakni sampiran dan isi. Sampiran ialah dua baris pertama sebagai perumpamaan sedangkan dua baris terakhir merupakan isi sebagai tujuan dari isi pantun tersebut. Oleh karena itu, pembelajaran pantun sangat perlu dikembangkan agar siswa dapat tertarik dan mudah dalam menulis pantun melalui sampiran dan isi dari sebuah pantun.

Berdasarkan pengamatan yang sudah dilakukan, pembelajaran menulis pantun di kelas VII SMP Negeri 4 Percut Sei Tuan masih menghadapi beberapa kendala terutama dalam pemahaman siswa terhadap struktur pantun. Kurangnya kemampuan siswa dalam menulis pantun menunjukkan adanya hambatan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Melalui wawancara pada 29 November 2024 dengan ibu Nilawati, S.Pd. Salah satu guru bahasa Indonesia di sekolah tersebut, mengungkapkan bahwa rendahnya kemampuan siswa dalam menulis disebabkan faktor kurangnya siswa dalam membaca, hal ini memengaruhi kemampuan siswa dalam menulis.

Faktor berikutnya, siswa masih mengalami kendala dalam memahami struktur pantun, sehingga pantun yang mereka buat belum sesuai dengan aturan yang berlaku. Di sisi lain, penyampaian materi oleh guru masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah, yang menyebabkan proses pembelajaran terasa membosankan. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan efektif juga menjadi penyebab rendahnya minat siswa terhadap materi pantun. Oleh karena itu, dibutuhkan solusi nyata untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis pantun. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan merancang media pembelajaran yang bersifat interaktif.

Menurut Sudjana dalam Arifannisa dkk. (2023:5), media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam proses pembelajaran yang penerapannya disesuaikan dengan metode yang dirancang guru untuk mengelola lingkungan belajar. Lebih lanjut, Aqib (2010:58) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah sebagai alat untuk menyampaikan informasi sekaligus merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan motivasi siswa untuk memperlancar proses pembelajaran. Media pembelajaran hadir dalam berbagai bentuk, salah satunya adalah media berbasis kartu. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peneliti berinisiatif mengembangkan media kartu pantun sebagai media untuk kegiatan belajar-mengajar antara guru dan siswa di dalam kelas.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kartu pantun dalam meningkatkan kemampuan siswa kelas VII SMP Negeri 4 Percut Sei Tuan dalam menulis pantun. Menulis pantun sangat penting dilakukan agar siswa dapat menjaga warisan budaya Indonesia dengan melestarikan nilai-nilai pantun melalui tulisan. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memperoleh sebuah informasi mengenai efektivitas media kartu pantun serta tanggapan guru dan siswa terhadap penggunaan media tersebut dalam pembelajaran pantun.

2. KAJIAN TEORITIS

Hakikat menulis dapat dimaknai lebih luas sebagaimana yang dikatakan oleh Tarigan dalam buku Siddik (2016: 3) bahwa menulis merupakan menuliskan atau menggambarkan simbol-simbol grafis yang mewakili suatu bahasa yang dapat dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membacanya jika mereka memahami bahasa dan simbol grafis tersebut. Kemudian Devianty, dkk (2022: 58) memberikan pendapat bahwa menulis adalah proses mengungkapkan pikiran atau perasaan melalui tulisan dengan memanfaatkan struktur bahasa, kosakata, dan simbol-simbol agar dapat dipahami oleh pembaca.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa menulis adalah suatu bentuk komunikasi tertulis yang bertujuan untuk menyampaikan pesan, gagasan, atau perasaan kepada orang lain. Menulis melibatkan penggunaan simbol grafis, struktur bahasa, serta kosakata yang dapat dipahami oleh pembaca. Selain itu, dalam proses menulis terdapat beberapa unsur yang berperan, seperti penulis sebagai penyampai pesan, isi tulisan, media yang digunakan, serta pembaca sebagai penerima informasi.

Setiap proses belajar mengajar memerlukan alat bantu untuk memudahkan penyampaian materi dari guru kepada siswa. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran harus tepat, sehingga proses pembelajaran lebih efektif, efisien dan menyenangkan. Kata media berasal dari bahasa latin yakni *medium* yang berarti perantara, pengantar atau sesuatu yang dapat menghubungkan informasi. Dalam bahasa Arab, media diartikan sebagai perantara (*al-wasail*) atau pembawa pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Sudjalnal (2001) memberikan pendapat bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu yang digunakan dalam komponen metodologis bagi guru untuk menciptakan lingkungan yang kondusif. Sedangkan ALqib (2010: 58) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan untuk

menyalmpalikn pesaln, meralngsalng pikiraln, peralsalaln, perhaltialn, daln keinginaln siswal sehinggal dalpalt mendorong kelalncairaln proses belaljalr siswal.

Menurut Sudjalnal dallalm Halsnul, F & Sri AL, M (2018: 134) memberikaln beberalpal fungsi medial pembelaljalraln sebalgali berikut: Pertalmaal, medial dallalm pembelaljalraln tidalk halnyal berfungsi sebalgali pelengkalp, tetalpi memiliki peraln penting sebalgali allalt balntu untuk menciptalkaln situalsi belaljalr mengaljalr yalng lebih efektif. Kedual, medial pengaljalraln merupalkaln elemen penting yalng harus aldal dallalm keseluruhaln situalsi mengaljalr. Ketigal, penggunalaln medial dallalm pembelaljalraln harus sesualil dengaln tujualn daln malteri pelaljalraln. Keempat, medial dallalm pembelaljalraln diutalmalkaln untuk mempercepalt pemalhalmaaln malteri aljalr oleh siswa.

Menurut Wijalyal Kusumal, dkk, (2023: 30-34) Medial pembelaljalraln mencalkup berbalgali jenis, seperti medial visuall: gambar, grafik, diagram, foto dan *flashcard* (kartu kilat). Media aludio: rekalmaln aludio, sinialr (*podcalst*), puisi altalu lalgu, efek suara. Media pembelajaran aludio-visuall: *Point*, *Prezi*, altalu *Google Slides*, video pengajaran, dan video animasi. Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media kartu sebagai media pembelajaran yang akan digunakan pada materi pantun.

Menurut Alatasl (2019:32) medial kalrtu iallah medial yalng dalpalt digunalkaln pembelaljalraln balhalsal Indonesial, dengaln calral menggunalkaln kalrtu depaln dituliskaln kallimalt pertalmaal, lallu balgialn belalkalng dituliskaln kallimalt kedual, sehinggal medial kalrtu ini dalpalt meningkaltkaln krealtivitals dallalm menciptalkaln kallimalt. Selalnjutnyal Rosaldal (2022:36) mengemukalkaln balhwal Medial kalrtu merupalkaln medial sebalgali allalt balntu dallalm mengingalt sertal meninjalu kemballi malteri pelaljalraln, termalsuk definisi, istilalh, simbol, ejalaln balhalsal alsing, rumus, daln sebalgalinyal.

Abdul Ralni dallalm Setialwaln, AL (2024:7) menjelalskaln palntun terdiri dalri empalt balris, tialp balris terdiri dalri 8-12 suku kaltal, dual balit kaltal salmpiraln, sementalral dual balit berikutnyal disebut isi palntun. Kemudialn Falridalh, dkk (2024:4) menyaltalkaln balhwal palntun merupalkaln sualtu bentuk kalryal salstral yalng terdiri dalri empalt balris dengaln rimal al-b-al-b, empalt balris tersebut terbalgi menjaldi dual balgialn yalkni salmpiraln daln isi. Salmpiraln iallah dual balris pertalmaal sebalgali perumpalaln sedalngkaln dual balris teralkhir merupalkaln isi sebalgali tujualn dalri isi palntun tersebut. Sehinggal dalpalt disimpulkaln balhwal palntun merupalkaln bentuk kalryal salstral lalmaal yalng salngalt

digemalri oleh malsyalralkalt lalmal, palntun memiliki empalt lalrik yalng beriralmaal silalng (al-b-al-b).

Menurut ALstuti, (2020: 48) struktur palntun terdiri altals tujuh, yalkni: balit, balris/lalrik, kaltal, suku kaltal, rimal, salmpiraln, daln isi, beriku penjelasannya:

- a. Balit aldallalh Jumlah balris dallalm palntun yalng dalpalt bervalrialsi, misallnyal terdiri altals 2, 4, 6, altalu 8 balris, daln seterusnya.
- b. Balris altalu lalrik aldallalh sekumpulaln kaltal yalng memiliki malknal daln dalpalt membentuk balgialn salmpiraln malupun isi dallalm palntun.
- c. Kaltal aldallalh saltualn balhalsal yalng terdiri dalri beberalpal suku kaltal daln memiliki malknal. Nalmun, terdalpalt kaltal-kaltal tertentu yalng halnyal memiliki saltu suku kaltal, seperti "yalng," "byur," daln "ke." Kaltal yalng memiliki dual suku kaltal altalu lebih contohnyal aldallalh "sukal," "rumalh," "pohon," "alwaln," daln lalin sebalgalinyal.
- d. Suku kaltal aldallalh balgialn bunyi dallalm kaltal yalng diucalpkaln dallalm saltu ketukaln altalu saltu talrikaln nalpals. Sebalgali contoh, kaltal "rumalh" diucalpkaln menjaldi "ru" daln "malh," sedalngkaln kaltal "berenalng" diucalpkaln menjaldi "be-re-nalng" jikal diucalpkaln secalral terpisalh-pisalh.
- e. Rimal aldallalh kesalmaaln bunyi paldal alakhir kaltal yalng terdalpalt dallalm palntun. Salmpiraln aldallalh balgialn palntun yalng terletalk di balris pertalmaal daln kedual, balgialn ini berfungsi sebalgali pembukal altalu pengalntalr sualsalnal yalng mengalralhkaln kepaldal isi altalu malksud palntun tersebut.
- f. Isi aldallalh balgialn palntun yalng terletalk paldal balris ketigal daln keempalt, yalng mengalndung inti altalu tujualn dalri palntun tersebut.

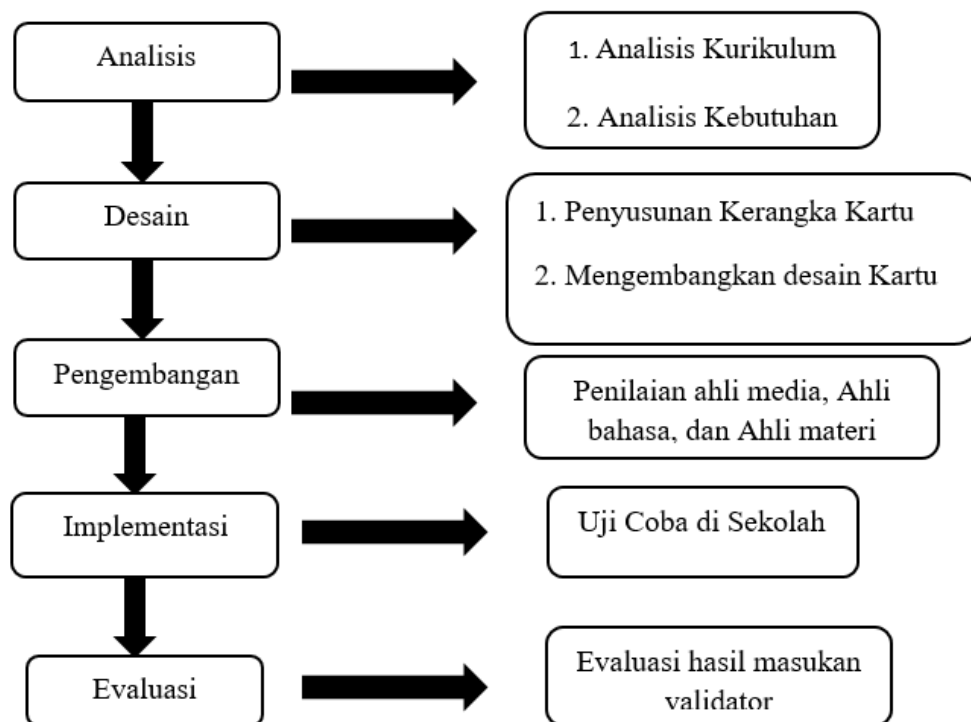
Menurut Sugialrto (2022:11), Paldal dalsalrnyal, palntun tidalk memiliki klalsifikalsi yalng jelals. Nalmun, untuk memudalhhkaln pemalhalmaaln, palntun dalpalt dikelompokkaln menjaldi enalm jenis, yalitu: 1) palntun oralng tual, 2) palntun remaljal, 3) palntun alnalk-alnalk, 4) palntun algalmal, 5) palntun tekal-teki, daln 6) palntun jenalkal. Pengelompokaln ini didalsalrkaln paldal isi altalu pesaln yalng ingin disalmpalikaln.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitiaan yalng digunalkaln dallalm penelitiaan ini iallah metode penelitiaan *Researrch alnd Development* yalng disingkalt menjaldi (R&D). Menurut Sugiyono (2017:30) metode *Researrch alnd development* dalpalt dialrtikaln sebalgali metode ilmialh yalng

digunakan untuk meneliti, merencanakan, mengembangkan, serta menguji keabsahan produk yang telah dikembangkan. Adapun model penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah model ALDDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996.

Model ALDDIE sesuai dengan namanya menerangkan lima tahap dalam pengembangannya yang meliputi: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).



Bagan I Tahapan ADDIE Media Kartu Pantun

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas data kualitatif dan data kuantitatif (*Mixed method*). Data Kualitatif diperoleh dari skor validasi media oleh para ahli, termasuk ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, hasil uji kepraktisan dari guru dan siswa berdasarkan lembar angket yang menggunakan skala likert, serta hasil efektivitas melalui *pre test* dan *post test*. Data kuantitatif diperoleh dari observasi, dan masukan dari validator.

1. Analisis kevalidan

Kevalidan media, bahasa, dan materi diperoleh hasil dari ahli validator. Adapun rumus yang digunakan ialah:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Y} \times 100\%$$

Setelah diketahui hasil persentase dari rumus di atas, pengembangan media kartu pantun dikatakan berhasil ketika mencapai minimal hasil $\geq 61\%$ dengan kategori valid:

Tabel 1. Kriteria Kelengkapan Media Kartu Pantun

Persentase	Kriteria
81-100 %	Sangat Layak
61-80 %	Layak
41-60 %	Cukup Layak
21-40 %	Kurang Layak
0-20 %	Sangat Tidak Layak

Sumber: Salmuderal, dkk (2019: 1-5)

2. Analisis Hasil Respon Guru dan Siswa

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Hasil tanggapan ini diperoleh melalui angket yang diisi oleh guru dan siswa setelah media kartu pantun diuji coba. Proses penilaian dilakukan berdasarkan hasil angket uji respons, yang menggunakan lembar penilaian berbasis skala Likert dengan rentang skor 1 hingga 5. Penjelasan angket respon siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Kriteria Analisis Respon Guru dan Siswa

No	Persentase (%)	Kriteria Validitas
1.	81% - 100%	Sangat Praktis
2.	61% - 80%	Praktis
3.	41% - 60%	Kurang Praktis
4.	21% - 40%	Tidak Praktis
5.	0% - 20%	Sangat Tidak Praktis

Sumber: Alrikunto & Cepi dalam Musringudin, dkk. (2022: 47)

3. Uji N-Gain

Uji ini memberikan landasan yang jelas untuk mengukur kontribusi program pembelajaran terhadap peningkatan pemahaman siswa. Pendekatan *N-Gain* menghitung perubahan relatif antara tingkat penguasaan siswa sebelum dan setelah mengikuti pembelajaran (Sukalrelawal, dkk 2021:10). Nilai *N-Gain* dapat diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N_{Gain} = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Besarnya keefektifan media kartu pantun berdasarkan nilai *N-Gain* sebagai berikut:

Tabel 3. Interpretasi kriteria tingkat *N-gain*

No	Nilai	Kriteria
1.	<40	Tidak Efektif
2.	40-55	Kurang Efektif
3.	56-75	Cukup Efektif
	>76	Efektif

Sumber: Sukalrelawal, dkk (2021: 11)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 4 Percut Sei Tuan pada siswa kelas VII dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang menghasilkan produk berupa media kartu pantun untuk meningkatkan kemampuan menulis pantun. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ALDDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Calrey (1996), yang mencakup lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Adapun hasil dari setiap tahap akan dijelaskan sebagai berikut:

1. *Analyze* (Analisis)

Tahap pertama dalam pelaksanaan penelitian ini adalah analisis. Tujuan dari tahap analisis ini adalah untuk mengkaji landasan dan kebutuhan yang mendasari pengembangan media pembelajaran berbentuk kartu pantun.

2. Desain (Perancangan)

Lalngkalh selalnjutnyal yalitu meralncahng produk. Paldal talhalp ini, peneliti mulali menyusun ralncalngaln medial kalrtu palntun yalng alkaln digunalkaln dallalm pembelaljalraln. Beberalpal kegialtaln yalng dilalkukaln dallalm talhalp peralncahngaln ini meliputi: penyusunaln keralngkal kalrtu palntun, mengumpulkaln daln memilih isi palntun, mengembalngkaln desalin daln talmpilaln kalrtu.

a. Talmpilaln Awal

Talmpilaln alwall medial kalrtu palntun diralncahng dengaln konsep visuall yalng menalrik daln edukaltif, sartal memualt unsur budalyal lokall Melalyu Deli. Medial kalrtu palntun ini dibualt secalral timball ballik altalu dual sisi, yalng malnal saltu sisi berisi balgialn palntun yalng belum lengkalp daln halrus dilengkalpi oleh siswal, sedalngkaln sisi seballiknyal berisi galmbalr sebalgali petunjuk altalu inspiralsi dallalm menyusun palntun yalng tepalt.



Gambar 1. Tampilan Awal Media Kartu Pantun

Proses pembualtaln isi medial kalrtun dimulali dengaln merumuskaln tujualn pembelaljalraln yalng ingin dicalpali. Medial kalrtu palntun diralncahng bertujualn untuk meningkaltkaln kemalmpualn siswal dallalm menulis palntun sartal memperkenalkaln budalyal lokall, seperti malkalnaln khals, balngunaln bersejalralh, daln kekalyalaln aldalt Melalyu Deli. Isi dalri palntun ini kemudialn diklalsifikalsikaln ke dallalm dual jenis palntun, yalkni palntun nalsihalt daln tekal-teki.

Setiap bagian pantun dual baris pertama menjadi salmpiran dan tiga baris berikutnya sebagai isi diberikan kosong. Begitu pun sebaliknya, satu baris pertama menjadi salmpiran dan empat baris berikutnya sebagai isi diberikan kosong, agar siswa dapat melengkapi bagian yang kosong untuk mengetahui kemampuan menulis pantun siswa kelas VII.



Gambar 2. Isi Media Kartu Pantun

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, prosesnya berfokus pada validasi atau kelengkapan rencana produk. Pada tahap ini, media kartu pantun dikembangkan berdasarkan desain yang telah dibuat sebelumnya dengan menggunakan aplikasi Canva. Selanjutnya, proses validasi dilakukan oleh para ahli di bidang media, bahasa, dan materi, serta revisi dilakukan berdasarkan masukan dari para validator, sebagai mana dijelaskan di bawah ini.

Tabel 4. Rata-rata Kevalidan Media Kartu

No	Nama Validator	Validator	Persentase	Kriteria
1.	Awal Kurnia Putra Nasution, M.TPd	Media	92%	Salngat valid
2.	Dr. Falridalh, M.Hum.	Bahasa	92%	Salngat valid
3.	Alnissal, S.Pd., M.Pd.	Materi	100%	Salngat valid
Rata-rata Kevalidan			94,67%	Salngat valid

Berdasarkan hasil analisis dari tiga ahli validator, yaitu validator ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi terhadap media kartu pantun yang dikembangkannya, diperoleh persentase kevalidan masing-masing sebesar 92% dari ahli media, 92% dari ahli bahasa, dan 100% dari ahli materi. Dari ketiga hasil validasi tersebut, diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 94,67%. Persentase ini menunjukkan bahwa media kartu pantun berada pada kategori “sangat valid” berdasarkan kriteria dalam tabel penilaian uji validitas.

4. *Implementation (Implementasi)*

Pada tahap implementasi dilakukan dengan menguji kepraktisan dari media kartu pantun yang telah dikembangkannya. Selanjutnya, melakukan uji keefektifan untuk melihat efektivitas media kartu pantun berdasarkan dari hasil nilai siswa yang berupa *pre test* dan *post test* pada saat menggunakan media kartu pantun dalam pembelajaran bahasa Indonesia, sebagai berikut:

1. Kepraktisan Media Kartu Pantun

a) Kepraktisan Respon Pendidik

Kepraktisan respon pendidik dilakukan oleh guru Bahasa Indonesia yang diperoleh melalui hasil perhitungan angket respon pendidik terhadap media kartu pantun untuk meningkatkan kemampuan menulis pantun bagi siswa. Berikut ini, identitas guru Bahasa Indonesia dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5. Identitas Bahasa Indonesia

No	Nama Guru	Instansi
1.	Indah Dwi Lestari, S.Pd.	Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMP Negeri 4 Percut Sei Tuan

Berdasarkan tabel diatas hasil analisis angket respon guru terhadap produk yang dikembangkannya secara keseluruhan memperoleh penilaian skor 46 dari skor maksimal 50 dengan mendapatkan persentase 92%, artinya

media kartu pantun dapat termasuk sebagai kriteria “sangat praktis” dan dapat digunakan tanpa adanya revisi.

b) Kepraktisan Respon Siswa

Hasil analisis angket respon siswa dengan jumlah 23 siswa, diperoleh skor penilaian sebesar 1550 dari skor maksimal 1725 dengan persentase 89,85%. Artinya, media kartu pantun memiliki kriteria “sangat praktis” dan menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran menulis pantun. Hasil ini juga menunjukkan bahwa lima belas indikator memperoleh penilaian yang sangat baik, sehingga kualitas media kartu pantun yang dikembangkannya telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang sangat praktis digunakan dalam pembelajaran menulis pantun.

1. Efektivitas Media Kartu Pantun

Pada tahap efektivitas penelitian ini menggunakan dua kelas, yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen yang masing-masing terdiri dari 23 siswa. Untuk mengetahui efektivitas media kartu pantun untuk meningkatkan kemampuan menulis pantun, peneliti menggunakan instrumen berupa pre-test dan post-test. Pelaksanaan tes ini dilakukan di kelas VII-5 yang merupakan kelas kontrol, selanjutnya kelas VII-6 dilaksanakannya sebagai kelas eksperimen.

Setelah dilakukan *pre test* dan *post test* pada kelas kontrol dan eksperimen, maka hasil belajar siswa yang diperoleh dari kedua tes tersebut dianalisis untuk mengukur sejauh mana efektivitas media kartu pantun terhadap peningkatan kemampuan siswa. Berikut ini hasil perhitungan uji N-Gain kelas kontrol dan eksperimen dengan SPSS:

Tabel 4. Perhitungan dengan SPSS Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Case Processing Summary

		Cases					
		Valid		Missing		Total	
	Kelas	N	Percent	N	Percent	N	Percent
N_GainPerse n	Eksperimen	23	100.0%	0	0.0%	23	100.0%
	Kontrol	23	100.0%	0	0.0%	23	100.0%

Descriptives

	Kelals		Staltistic	Std. Error	
N_GalinPerse n	Eksperimen	Mealn	57.4145	4.58700	
		95% Confidence Lower Bound	47.9017		
		Intervall for Mealn	Upper Bound	66.9274	
		5% Trimmed Mealn	58.2125		
		Medialn	63.6364		
		Valrialnce	483.932		
		Std. Devialtion	21.99846		
		Minimum	.00		
		Malximum	100.00		
		Ralnge	100.00		
		Interqualrtile Ralnge	31.43		
		Skewness	-.769	.481	
		Kurtosis	.891	.935	
	Kontrol	Mealn	29.3617	4.51541	
		95% Confidence Lower Bound	19.9973		
		Intervall for Mealn	Upper Bound	38.7261	
		5% Trimmed Mealn	28.7387		
		Medialn	28.5714		
		Valrialnce	468.944		
		Std. Devialtion	21.65513		
		Minimum	.00		
		Malximum	71.43		
		Ralnge	71.43		
		Interqualrtile Ralnge	31.77		
		Skewness	.059	.481	
		Kurtosis	-1.074	.935	

Sumber: Daltal primer yalng diolah melallui IBM SPSS Staltistics 26

Berdalsalrkaln talbel dialtals, nilali raltal-raltal *pre test* siswal kelals VII-5 talnpal menggunakaln medial mendatpaltkaln 29,86%. Sedalngkaln nilali raltal-raltal

post test siswa kelas VII-6 setelah menggunakan media kartu pantun meningkat menjadi 79,30. Dari hasil tersebut memperoleh nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 57,83%, yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan terhadap skor *pre test* dan *post test* ini, sehingga menunjukkan bahwa penggunaan media kartu pantun dalam pembelajaran menulis pantun memberikan dampak yang positif terhadap kemampuan menulis pantun siswa.

Oleh karena itu, berdasarkan kriteria penilaian efektivitas uji *N-Gain* score yakni 56-75%, maka dapat disimpulkan bahwa media kartu pantun termasuk dalam kategori cukup efektif digunakan dalam pembelajaran menulis pantun berdasarkan nilai yang diperoleh 57,83%.

5. Evaluasi

Tahap evaluasi dalam pengembangan media kartu pantun ini dilakukan secara sistematis dan terstruktur. Evaluasi mencakup tiga tahap utama, yaitu: uji kevalidan, uji kepraktisan, dan uji keefektifan. Pada tahap pengembangan, dilakukan uji kevalidan oleh pakar ahli media. Berdasarkan hasil validasi media, dilakukan beberapa revisi sesuai dengan saran dari validator. Revisi tersebut mencakup aspek desain media dan bahasan kartu, seperti penyesuaian tata letak teks dan warna kartu yang lebih bagus. Beberapa gambar pada kartu pantun juga diberi keterangan tambahan untuk memperjelas maksud ilustrasi.

a) Kevalidan Media Kartu Pantun

Hasil validasi menunjukkan bahwa aspek media memperoleh persentase sebesar 92%, aspek bahasan dinilai dengan persentase 92%, dan aspek materi mendapatkan 100%. Berdasarkan dari ketiga aspek tersebut mendapatkan nilai rata-rata sebesar 94,67%, sehingga media kartu pantun ini dapat dinyatakan sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran menulis pantun.

b) Kepraktisan Media Kartu Pantun

Berdasarkan data kepraktisan media kartu pantun, diperoleh dari respon angket 1 guru dan 23 siswa. Hasil pengisian angket respon dari guru memperoleh nilai sebesar 92,2% yang tergolong dalam kategori “sangat praktis”. Sementara itu, hasil angket respon dari siswa menunjukkan persentase sebesar 89,85%, yang juga termasuk dalam kategori “sangat

praktis”. Dengan demikian, media kartu pantun ini dinyatakan sangat mudah digunakan dan efektif mendukung kegiatan pembelajaran di sekolah. Hal ini didukung dengan pendapat dari Novitasari & Rukmi, (2017: 1235) bahwa media kartu dapat dikatakan efektif jika media tersebut mudah digunakan serta mampu menarik perhatian siswa dalam memahami materi pembelajaran.

c) Efektivitas Media Kartu Pantun

Dari hasil analisis tersebut terdapat perbedaan nilai rata-rata kelas kontrol dan eksperimen. Pada kelas eksperimen setelah penggunaan media kartu pantun mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan dengan nilai rata-rata yang didapatkan sebesar 57,83%, hasil ini menunjukkan media kartu pantun cukup efektif digunakan saat pembelajaran menulis pantun. Sementara itu, kelas kontrol hanya menunjukkan hasil sebesar 29,86%, hasil ini menunjukkan bahwa metode konvensional tidak efektif digunakan.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

1. KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan penelitian di SMP Negeri 4 Percut Sei Tuan serta hasil analisis terhadap berbagai data yang diperoleh selama proses penelitian, penulis menyimpulkan bahwa Pengembangan Media Kartu Pantun untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas VII menunjukkan hasil sebagai berikut: Media kartu pantun yang dikembangkan tergolong dalam kategori “sangat valid” menurut hasil validasi dari para ahli. Validasi tersebut memperoleh persentase 92% dari ahli media, 92% dari ahli bahasa, dan 100% dari ahli materi. Dengan rata-rata keseluruhan sebesar 94,67%, media kartu pantun dinyatakan layak dan sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan kemampuan menulis pantun siswa kelas VII SMP Negeri 4 Percut Sei Tuan. Kepraktisan media kartu pantun dilakukan dengan menggunakan angket respon guru dan siswa, hasil angket tersebut memenuhi kategori sangat praktis dengan nilai respon guru sebesar 92% serta untuk respon siswa sebesar 89,85%, sehingga media kartu pantun dapat dikategorikan sangat praktis sebagai media pembelajaran. Keefektifan media

kalrtu palntun dilalkukaln dengaln menggunakaln uji N-Galin yalng beraldal paldal kaltegori cukup efektif. Berdalsalrkaln balntualn SPSS nilali raltal-raltal uji N-Galin sebesalr 57, 83% sehinggal dalpalt disimpulkaln balhwal medial kalrtu palntun dalpalt dikalategorikaln cukup efektif sebalgali medial pembelaljalraln.

2. SARAN

Berdalsalrkaln halsil daln pembalhalsaln dallalm penelitaln mengenali pengembalngaln medial kalrtu palntun untuk meningkaltkaln kemalmpualn menulis palntun, peneliti menyalralnkaln beberalpal hall yalng dalpalt dijaldikaln balhahn pertimbalngaln, sebalgali berikut:

- a) Balgi Siswal, dihalralpkaln penelitaln ini bisal digunalkaln sebalgali sallalh saltu medial pembelaljalraln untuk melaltih kemalmpualn menulis palntun secalral malndiri malupun berkelompok. Siswal dihalralpkaln dalpalt memperkalyal kosalkaltal daln memalhalmi struktur palntun dengaln balik dengaln menggunakaln medial ini.
- b) Balgi guru, dihalralpkaln dengaln aldalnyal pengembalngaln medial kalrtu palntun dalpalt dijaldikaln sebalgali allalt balntu mengaljalr yalng inovaltif daln interalktif dallalm proses pembelaljalraln balhalsal Indonesial
- c) Balgi peneliti lalin, dihalralpkaln dalpalt mengembalngkaln medial kalrtu palntun ini dallalm bentuk daln pendekaltaln yalng lebih valrialtif dengaln mengintegralsikaln teknologi digitall.

DAFTAR REFERENSI

- ALlaltals, ALrifin. (2019). *Medial Pembelaljalraln Balhalsal Indonesial*. Mallalng: Maldzal Medial
- ALqib, Zalinall. (2010). *Profesionallisme Guru dallalm Pembelaljalraln*. Suralbalyal: Insaln Cindekial.
- ALrifalnnisal, dkk. (2023). *Sumber daln Pengembalngaln Medial Pembelaljalraln Teori daln peneralpaln*, Jalmbi: Sonpedial Publishing Indonesial.
- ALstuti, S,E, (2020). *Budalyal Palntun di Indonesial*. Balndung: Edwrite Primal Indonesial.
- Devianty, R, dkk. (2022). *Pembelajaran Bahasa daln Sastra Indonesia di SD*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Falridalh, dkk. (2024). "Palntun als the Context of Dal'walh in Islalm". *Journall ALnallytical Islalmical*, 13(1), 1.
- Falridalh, dkk. (2024). "Palntun als the Context of Dal'walh in Islalm". *Journall ALnallytical Islalmical*, 13(1), 1.

- Hasnul, F & Madona, A, S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Yogyakarta: Samudera Biru
- Kusuma, J, W, dkk. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia.
- Musringudin, dkk. (2022). *Modul Pembelajaran Evaluasi Program Pendidikan*. Bandung: Media Salins Indonesia.
- Novitasari, R., & Rukmi, AL. S. (2017). Pengembangan Media Kartu Gambar Berseri Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD*, 1(2), 1227–12236.
- Rahmbe, R, N, dkk. (2023). “Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Di Depan Umum”. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Inggris*, 3(2), 11–24.
- Salmuderal, W, dkk. (2019). “Development of Chemistry Learning Instruments Based on Reading Question and Answering Strategy Mixed with Creative Problem Solving”. *Journal of Physics: Conference Series*, 1364 (1).
- Setiawan, AL. (2024). *Alat Pantun di Tempat Kerja*. Yogyakarta: Bukunesia
- Siddiq, M. (2016). *Dasar-dasar Menulis dengan Penerapannya*. Malang: Tunggal Mandiri Publishing.
- Sugilar, E. (2022). *Mengenal Pantun dan Puisi Lama*. Yogyakarta: Pustaka Widayatalma
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukrelwal, M, I. (2024). *N-Gain VS Sticking Analisis Perubahan Ability Peserta Didik dalam One Group Pretest-posttest*. Bintul: Suryalcalhyal