

Pengembangan Media (*Bingkap*) dalam Pembelajaran Menulis Teks Pantun dengan Menggunakan Model *Project Based Learning*

Angga Angga^{1*}, Lutfi Syauki Faznur²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia

Email : anggaacung11@gmail.com^{1*}, lutfisyauki@umj.ac.id²

Alamat : Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Cirendeu, Kec. Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan,
Banten

Korespondensi penulis : anggaacung11@gmail.com

Abstract This research was conducted at Dharma Karya UT South Tangerang Junior High School in class VII which amounted to 26 people. This research was motivated by the lack of learning media. The learning media used by teachers only use printed books, the internet and powerpoint and the learning model used by teachers is only cooperative learning, so that the impact on students is easily bored and bored in participating in the learning process. This study aims to produce Pop-Up book media (*Bingkap*) and make rhyming text using the Project Based Learning (*PjBL*) model in class VII SMP Dharma Karya UT South Tangerang which meets valid and practical criteria. This type of research is Richey & Klein research. The development model uses 3 stages. The stages carried out are planning, production, and evaluation. In the validation process, *Bingkap* media was validated by 2 validators, namely media expert validators and material expert validators. In the development process, teachers fill out a questionnaire sheet to be able to see the developed *Bingkap* media. Based on this research, the results of media expert validation obtained a percentage of 90% with the criteria "Strongly Agree". The results of material expert validation 88.33% with the criteria "Strongly Agree". From the results of the response questionnaire by the seventh grade teacher obtained a percentage of 100% with the criteria "Strongly Agree". This shows that the Pop-Up book media (*Bingkap*) using the Project Based Learning (*PjBL*) model in learning to write Indonesian rhyming text in class VII SMP Dharma Karya UT South Tangerang is declared Strongly Agreed or Very Valid in the learning process.

Keywords: Development, *Bingkap*, Project Based Learning (*PjBL*)

Abstrak Penelitian ini dilakukan di SMP Dharma Karya UT Tangerang Selatan pada kelas VII yang berjumlah 26 orang. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya menggunakan buku cetak, internet dan *powerpoint* dan model pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya *kooperatif learning*, sehingga dampak pada peserta didik mudah jenuh dan bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media buku *Pop-Up* (*Bingkap*) dan membuat teks pantun menggunakan model *Project Based Learning* (*PjBL*) pada kelas VII SMP Dharma Karya UT Tangerang Selatan yang memenuhi kriteria valid dan praktis. Jenis penelitian ini adalah penelitian Richey&Klein. Model pengembangan menggunakan 3 tahapan. Tahapan yang dilakukan adalah *planning*, *production*, dan *evaluation*. Pada proses validasi, media *Bingkap* divalidasi oleh 2 orang validator, yaitu validator ahli media dan validator ahli materi. Pada proses pengembangan, guru mengisi lembar angket untuk dapat melihat media *Bingkap* yang dikembangkan. Berdasarkan penelitian ini didapatkan hasil validasi ahli media memperoleh persentase 90% dengan kriteria "Sangat Setuju". Hasil validasi ahli materi 88,33% dengan kriteria "Sangat Setuju". Dari hasil angket respon oleh guru kelas VII memperoleh persentase 100% dengan kriteria "Sangat Setuju". Hal ini menunjukkan bahwa media buku *Pop-Up* (*Bingkap*) menggunakan model *Project Based Learning* (*PjBL*) pada pembelajaran menulis teks pantun bahasa Indonesia kelas VII SMP Dharma Karya UT Tangerang Selatan dinyatakan Sangat Setuju atau Sangat Valid dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, *Bingkap*, Project Based Learning (*PjBL*)

1. PENDAHULUAN

Sekolah adalah tempat pendidikan yang bisa diperoleh manusia agar dapat mengembangkan potensi pada perilaku baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilainya yang ada pada masyarakat dengan kebudayaan dalam lingkungan sekolah tersebut. Faktor pendidik pada kemajuan bangsa tidak dapat terlepas. Undang-undang nomor 14 tahun 2005 antara guru dan dosen menjelaskan bahwa pendidik adalah seorang guru professional yang tugas utamanya yaitu mendidik. Pendidik dalam menciptakan suasana pembelajaran harus bisa menerapkan model pembelajaran sebagai penopang selama kegiatan belajar mengajar, saat ini peserta didik membutuhkan model pembelajaran yang bisa membangun semangat belajar dalam dirinya.

Guru dalam proses belajar mengajar pada pendidikan masih kurang optimal, dikarenakan model pembelajaran guru yang dipilih masih kurang memahami. Masih kurang tepat sesuai materi yang diajarkan. Oleh karena itu dampaknya terhadap peserta didik, pendidik harus mampu mempersembahkan kualitas pendidikan dan menarik agar keberlangsungan peserta didik selama pembelajaran tidak jenuh dan bosan, salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat dan menyediakan media pembelajaran.

Aan Yulianto., dkk (2023: 19) model pembelajaran merupakan cara untuk dapat digunakan agar mempermudah peserta didik dalam mencapai kompetensi dasar yang diinginkan. Ketepatan model pembelajaran yang digunakan untuk pencapaian kompetensi akan semakin efektif yang ditunjukkan prestasi belajar peserta didik. Hal tersebut berkaitan dengan media pembelajaran. Menurut Komalasari, L., dkk (2024:1610) media pembelajaran merupakan suatu alat perantara yang dapat digunakan sebagai interaksi antara pendidik dengan peserta didik serta sumber belajar di lingkungan pembelajaran. Media pembelajaran sangat berfungsi untuk keberlangsungan pembelajaran dan juga alat bantu yang dapat memudahkan peserta didik pada kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, model dan media secara fisik berperan penting dalam mengembangkan inovasi pembelajaran khususnya media pembelajaran yang kreatif untuk peserta didik.

Adapun ada hadist yang diriwayatkan tentang menuntut ilmu untuk manusia, berbunyi:

عن أبي هريرة، يَقُولُ: سَمِعْتُ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَقُولُ: «أَلَا إِنَّ الدُّنْيَا مَلْعُونَةٌ مَلْعُونَةٌ مَا فِيهَا إِلَّا زَكْرُ اللَّهِ وَمَا وَالَاهُ وَعَالِمٌ أَوْ مُتَعَلِّمٌ (رواه الترمذي)

Dari Abi Hurairah, beliau mendengar nabi bersabda: ketahuilah sesungguhnya dunia itu dilaknat, dilaknat juga segala sesuatu yang ada di dalamnya, kecuali orang yang berdzikir

kepada Allah SWT, dan ketaatan kepadanya, orang berilmu atau yang menuntut ilmu (H.R. at-Tirmidzi).

Berdasarkan penjelasan dari hadits di atas, dijelaskan bahwa penjelasan jika ditinjau dari konteksnya segala fitnah yang ada di dunia baik itu berita yang tidak ada faktanya. Kepalsuan sesuatu itu bentuk dari laknat terhadap dunia dan seisinya dengan orang yang terjaga dari demikian itu orang yang memiliki ilmu adalah orang yang mencari ilmu. Dengan bekal ilmu yang dimiliki, kita diharapkan mampu mengamalkan dan mengajarkannya terhadap kemampuan yang dimiliki.

Proses pembelajaran sangat membutuhkan media yang tepat dan layak. Media pembelajaran sebuah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Selain itu, media secara fisik dapat membantu proses belajar. Belajar adalah suatu kegiatan yang bisa dilakukan oleh peserta didik baik di dalam ataupun luar, belajar yang efektif adalah menggunakan sebuah media pembelajaran guna dapat menghasilkan pembelajaran yang baik.

Pembelajaran peserta didik yang dilakukan membuat kegiatan belajar dan memahami materi yang diterangkan oleh guru masih adanya kurang ketertarikan dalam belajar. Saat pembelajaran, peserta didik hanya memerhatikan guru saja ketika dijelaskan materi, akan tetapi jika di luar kelas akan terlupakan materi yang disampaikan. Kegiatan pembelajaran bukan hanya menstranser ilmu saja melainkan menciptakan inovasi baru untuk belajar. Proses pembelajaran yang diikuti oleh peserta didik harus mempunyai pengalaman baru mengenai ilmu dari gurunya. Ketika peserta didik mendapatkan ilmu pengetahuan yang baru akan diimplementasikan dan bisa dituliskan kembali isi materi yang sudah diajarkan pada proses pembelajaran sebelumnya. Kegiatan menulis biasanya membuat peserta didik sering-sering mengulas materi dan berdampak positif untuk meningkatnya hasil belajar peserta didik.

Menulis merupakan keterampilan yang produktif dari kegiatan tersebut sehingga terbentuk proses penyatuan apa yang sudah didengar, dibicarakan, maupun dibaca, setelah itu diekspresikan kembali melalui bentuk tulisan. Keterampilan menulis harus dikuasai oleh peserta didik karena proses pembelajaran bahasa Indonesia ataupun pembelajaran yang lain akan selalu ada kegiatan menulis. Kompetensi dasar menulis diperoleh pada kurikulum bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Pertama (SMP), yang bagian dari menulis pantun dengan kesesuaian struktur dan kaidah kebahasaan dalam menulis pantun.

Pantun adalah salah satu materi yang diajarkan pada kelas VII. Pantun dikenal secara luas diseluruh Indonesia karena bentuk puisi lama (sastra lama). Menurut Eko (2015:3) menyatakan pantun adalah bentuk puisi Melayu asli Indonesia. Keterampilan menulis adalah mendeskripsikan bahasa, peserta didik dituntut untuk lebih memahami dalam keterampilan

menulis pantun sebagaimana dapat mendeskripsikan ide dan gagasan untuk dituangkan dalam bentuk tulisan pantun. Keterampilan menulis pantun begitu membutuhkan diksi yang sesuai ketika membuat sampiran dan isi harus diperhatikan rima tersebut. Pemilihan kata dalam keterampilan menulis pantun yang baik supaya isi pantun bisa tersampaikan pada pembaca. Selain itu, kegiatan menulis berbanding lurus berdasarkan pengetahuan wawasan yang luas dengan memerlukan ide dan referensi pada peserta didik.

Menurut hasil observasi awal di SMP Dharma Karya UT keadaan sekolah yang begitu memadai, baik dari sarana maupun prasarannya sehingga ketika proses pembelajaran di dalam kelas dapat berjalan dengan baik. Sumber data diambil pada proses pembelajaran bahasa Indonesia sudah menerapkan sistem pembelajaran diferensiasi melalui model pembelajaran yang disesuaikan pada materi ajar. Pada materi pembelajaran pantun di kelas VII, guru menggunakan media buku cetak, internet dan *powerpoint*. Peneliti menekankan bahwasannya media Bingkap ini memiliki peran penting sebagai media pembelajaran yang akan dikembangkan karena di dalam kegiatan pembelajaran guru masih kurangnya inovasi pada media pembelajaran yang digunakan, sehingga peserta didik itu kesulitan dalam menyusun teks pantun akibat media kurang sesuai, maka dari itu hasil belajar peserta didik menurun. Seharusnya media itu bisa saja dikembangkan melalui adanya kegiatan pembuatan karya-karya sastra yang pada halnya seperti menulis pantun. Dalam memecahkan masalah ini proses pembelajaran menulis pantun peserta didik kelas VII, peneliti akan menetapkan pemecahan pada masalah itu yaitu melalui pengembangan media buku *Pop-Up* (Bingkap) pada pembelajaran puisi rakyat (pantun).

Tahapan ini merupakan tahapan pertama dalam pengembangan suatu produk. Analisis ini dilakukan untuk dapat memperoleh informasi dan kebutuhan pada peserta didik. Perolehan suatu informasi awal dan kebutuhan peserta didik didapat melalui observasi, wawancara awal dengan guru dan siswa, dan pengambilan sampel sebanyak 30 peserta didik dari masing-masing kelas VII 1,2 dan 3 SMP Dharma Karya UT Tangerang Selatan. Peneliti gunakan lokasi ini sebagai penelitian untuk dapat keberhasilan suatu produk pengembangan.

Pembelajaran pada puisi rakyat (teks pantun) yang memiliki kesulitan dalam menyusun teks pantun pada peserta didik pada kelas VII. 2, selain itu kurangnya model dan media pembelajaran yang inovasi atau mengedukasi dari guru. Perlunya model dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar para peserta didik supaya bisa mengembangkan kreativitas dalam menulis teks pantun. Identifikasi masalah ini berguna untuk dapat mengetahui permasalahan para peserta didik dalam mempelajari materi puisi rakyat (menulis pantun) pada pembelajaran bahasa Indonesia. Diharapkan pengembangan media

pembelajaran ini bisa meningkatkan keterampilan menulis pantun peserta didik dan membantu pengajar agar lebih mudah dalam menyampaikan materi pantun ketika proses pembelajaran.

Pada dasarnya media Bingkap adalah suatu karya seni cipta menggunakan papan buatan yaitu *paperboard* atau kertas asturo dengan hiasan *Pop-Up* atau buku timbul. Bingkap ini suatu media yang di dalamnya berisikan beberapa pantun yang disediakan untuk peserta didik untuk menghubungkan keterampilan menulis dalam membuat pantun. Dalam media yang disediakan ini, jadi setiap perwakilan kelompok maju ke depan untuk membacakan teks pantun yang disediakan dalam gelas undian tersebut, kemudian teman kelasnya menebak pantun apa yang dibaca. Media Bingkap ini merupakan suatu media yang mendidik, sederhana, menghibur, dan interaktif jika diterapkan bersama-sama.

Berdasarkan kegiatan wawancara yang dilakukan dengan guru bahasa Indonesia di kelas VII yaitu Ibu Bernika Liana, S.Pd., menunjukkan mengenai pembelajaran pantun pada peserta didik lebih tertarik pada pembelajaran materi pantun. Pada hal ini peserta didik melakukan pembelajaran pantun lebih antusias karena bertujuan untuk menambah kosakata peserta didik dalam menulis pantun dan ditekankan pada intonasi maupun rima di pantun itu.

Hasil wawancara yang dilakukan dengan peserta didik yaitu Chantika Meilia Putri. Dalam hal menulis pantun menjadi suatu kendala bagi peserta didik adalah pemilihan kata dan sampiran ketika membuat pantun masih dikatakan minim atau merasa sulit. Hal tersebut dikarenakan model dan media yang diterapkan guru yaitu model *kooperatif Learning* dan media buku cetak/*powerpoint* bahkan belum menggunakan media buku *Pop-Up*, sehingga ketika proses pembelajaran dilakukan tidak sesuai pada model dan media yang dituangkan di dalam modul ajar/rancangan perencanaan pembelajaran, dengan ini, peneliti menerapkan model *project based learning* (PjBL) dan mengembangkan media buku *Pop-Up* karena sangat berpengaruh dan mempunyai peran penting pada proses pembelajaran menulis pantun. Dari hasil kegiatan tugas menulis yang diberikan ada guru yakni ditekankan menggunakan diksi dan rima yang tepat. Kendala menulis pantun ini karena kurangnya sumber-sumber media pantun dan kegiatan membaca yang di mana aspek ini menjadi salah satu penyebab kurangnya pengetahuan, pemilihan kata, maupun imajinasi dalam membuat karya sastra puisi rakyat (pantun).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, solusi yang bisa diajukan dalam menyelesaikan permasalahan yang ada yaitu dengan cara mengimplementasikan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media buku *Pop-Up* (Bingkap). Pada pembelajaran tersebut peserta didik diminta untuk melaksanakan dalam kegiatan membaca, menulis pantun, dan membuat pantun sebagai hasil

produk untuk mengumpulkan data yang akan didapat. Metode merupakan langkah-langkah yang dilakukan guru dalam menyalurkan pelajaran kepada peserta didik dengan tujuan yang sesuai ketika direncanakan atau dapat dicapai setelah proses belajar mengajar. Sementara itu, media adalah alat yang digunakan untuk dapat membantu keberlangsungan kegiatan pembelajaran supaya lebih efektif dan efisien. Pada proses pembelajaran saat ini tidak hanya terpaku pada buku atau papan tulis saja, karena saat ini media pembelajaran banyakan sekali yang bisa digunakan oleh pendidik.

Selama proses pembelajaran dilakukan antara guru dan peserta didik kaitannya yakni sebagai proses mentrasferkan pengetahuan pada kegiatan belajar mengajar. Guru dapat menerapkan dari sebuah model dan media pembelajaran yang menarik. Media yang disediakan oleh peneliti adalah Bingkap yakni sangat berkaitan terhadap keterampilan menulis teks pantun, media ini membantu peserta didik dalam membuat teks pantun selama proses pembelajaran di kelas, media dibuat semenarik mungkin agar dapat memudahkan peserta didik dalam membuat pantun. Pembuatan pantun pada peserta didik, guru/peneliti menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) agar adanya suatu proyek antara peserta didik dan guru/peneliti. Model pembelajaran PjBL dengan pantun itu memberikan kesempatan pada peserta didik supaya mengembangkan kemampuan atas kendala yang dialami dalam menulis teks pantun. Guru/peneliti menyediakan media pada peserta didik sebagai inovasi dalam menulis karya pantun.

Pemanfaatan media Bingkap pada pembelajaran pantun yang peneliti kembangkan adalah dibalik gelas undian akan disediakan larik-larik yang menjadi kunci peserta didik dalam pembuatan pantun. Pada media ini peserta didik terlebih dahulu harus memiliki pengetahuan aturan tentang pembuatan pantun. Keberlangsungan media yang digunakan ini dilakukan dengan cara berkelompok agar peserta didik bisa saling bekerjasama dan saling menyemangati. Bingkap ini tidak kehilangan pada ciri khas melainkan lebih menerapkan materi pantun sebagai media yang menjadi daya tarik peserta didik. Tujuan dengan adanya media ini yaitu untuk menciptakan suatu kompetensi baik dari motivasi maupun ketertarikan peserta didik supaya belajar menulis pantun berdasarkan media tersebut.

Media Bingkap pada pembelajaran pantun mengharapkan peserta didik dapat memiliki rasa antusias dengan memotivasi peserta didik dalam pembuatan karya pantun. Berdasarkan keterangan pada latar belakang yang peneliti tulis, peneliti dapat memilih judul yang diajukan tentang “Pengembangan Media (BINGKAP) Dalam Pembelajaran Menulis Teks Pantun Dengan Menggunakan Model *Project Based Learning*”.

2. KAJIAN TEORI

Hakikat Media Pembelajaran Bingkai Karya Pantun (Bingkap)

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan alat perantara yang berasal dari bahasa latin yaitu *Medius* dengan artinya tengah, perantara, dan pengantar. Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2014:3) menyatakan media dapat dipahami dari garis besarnya adalah manusia, materi, dan kejadian yang dapat membangun peserta didik untuk mampu mengolah pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Menurut Khaerunnisa, Masna dan Nuryani (2018:85) media pembelajaran adalah alat bantu untuk proses kegiatan belajar mengajar. Hal ini, guru, buku teks, serta lingkungan sekolah adalah sebuah media. Pada proses belajar mengajar, media sebagai alat-alat fotografis, grafis, dan elektronik untuk tangkap, proses, dan penyusunan kembali pada data visual maupun verbal.

Menurut Zaki Ahmad (2020:812) berpendapat bahwa media merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dari kegiatan belajar mengajar untuk tercapainya tujuan pendidikan dan tujuan pembelajaran di sekolah. Menurut Inayahtur (2019:98) media merupakan alat yang menyalurkan informasi dari pendidik kepada peserta didik untuk menstimulus perasaan, pikiran, perhatian, maupun minat peserta didik pada proses pembelajaran. Adapun pendapat lain dari Rohani (2018:93) media adalah alat perantara atau sarana untuk menyampaikan informasi pelajaran dari guru kepada peserta didik pada pembelajaran di dalam kelas.

Menurut Zaki Ahmad (2020:813) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu untuk kegiatan belajar mengajar yang dapat menstimulus perasaan, pikiran, kemampuan atau keterampilan, dan perhatian pembelajar. Oleh karena itu dapat memotivasi terjadinya proses pembelajaran.

Menurut Tafano (2018:103) media pembelajaran adalah sesuatu yang bisa digunakan sebagai alat penyaluran pesan pengirim terhadap penerima. Maka dari itu, bisa menstimulus perasaan, pikiran, perhatian, maupun minat belajar peserta didik. Adapun pendapat lain dari Sapriyah (2019:477) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang bisa digunakan agar dapat menyampaikan informasi pada kegiatan belajar mengajar supaya dapat menstimulus baik dari segi minat dan perhatian peserta didik pada pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas bahwasanya media merupakan perangkat pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik pada proses belajar di dalam kelas. Media bisa dikatakan sebagai pemudah belajar peserta didik untuk dapat memahami materi secara visual, dengan sekolah maupun guru harus memiliki banyak inovasi dari sebuah media yang ingin dituangkan pada peserta didik. Kebutuhan belajar peserta didik tidak terlepas dari media, karena media salah satu penopang maupun motivasi semangat belajar peserta didik dalam pemahaman pembelajaran.

a. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai fungsi dan manfaat yang begitu banyak untuk membantu peserta didik agar dapat menemukan pengalaman dari kegiatan belajar di kelas (Zega & Susanto, 2024:30). Menurut Rohman dalam Adam dan Syastra (2015:79) beberapa fungsi dari media pembelajaran adalah:

1) Fungsi Media Pembelajaran Sebagai Sumber Belajar

Fadilah, A., dkk. (2023:11) media pembelajaran merupakan sumbernya belajar. Pada kalimat sumber belajar tersebut bermakna tersirat yaitu keaktifan sebagai penyampai, penyalur, dan penghubung. Fungsi utama dari media pembelajaran adalah di samping adanya fungsi-fungsi yang berkaitan.

2) Fungsi Semantik

Fungsi semantik merupakan kemampuan media untuk menambah makna kosa kata atau maksud yang benari dipahami peserta didik. Bahasa salah satu simbol isi yaitu perasaan atau pikiran yang tidak dapat dipisahkan keduanya.

3) Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif merupakan ciri-ciri umum yang didasarkan pada kemampuan rekam, simpan, melestarikan, rekonstruksikan dan transportasikan peristiwa/objek. Berdasarkan karakteristik tersebut, media mempunyai kemampuan yaitu mengatasi batasan ruang dan waktu dan mengatasi keterbatasan pada inderawi.

4) Fungsi Psikologis, yang terdiri yakni:

a) Fungsi Atensi adalah fungsi yang memotivasi peserta didik atas perhatiannya ketika keberlangsungan pembelajaran. Media pembelajaran bisa menarik untuk dapat memfokuskan diri.

b) Fungsi Afektif, adalah fungsi yang dapat menstimulus emosi, menyentuh perasaan, dan fase penerimaan atau penolakan peserta didik. Fungsi ini bisa

diketahui dari tingkatan kenyamanan pada peserta didik saat belajar dan membaca.

- c) Fungsi Kognitif, adalah fungsi yang dapat dilihat dari tampilan dan peserta didik akan memiliki bentuk penalaran sebuah objek dari kegiatan belajar.
- d) Fungsi Imajinatif, adalah membantu pengembangan imajinasi peserta didik. Imajinasi dapat merangkum kreasi pada hal-hal yang baru sebagai rancangan masa depan dan membentuk khayalan untuk memperoleh dominasi yang kuat dari pikiran yang atustik.
- e) Fungsi Motivasi, adalah usaha pendidik untuk memacu peserta didik agar ikut melaksanakan aktivitas belajar di kelas supaya tujuan pembelajaran bisa dicapai. Oleh karena itu, dorongan yakni usaha guru untuk mengaktifkan dan menggerakkan peserta didik agar ikut serta pada pembelajaran yang atraktif.

Media mempunyai peran penting pada pembelajaran, yaitu untuk mendeskripsikan hal yang abstrak dan dapat mewakili pendidik sebagai alat interaksi untuk materi pembelajaran. Menurut Arsyad (2014:29-30) manfaat dari media pembelajaran yaitu:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas informasi dan pesan supaya dapat meningkatkan proses denghasil belajar.
- 2) Media pembelajaran bisa memotivasi belajar anak sehingga dapat mengarahkan dan ditingkatkan.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi pada batasan waktu, inderan, dan ruang.
- 4) Media pembelajaran bisa memberikan kesamaan pada pengalam peserta didik mengenai kejadian di lingkungan mereka.

Nasution (dalam Nurrita, 2018:139) berpendapat bahwasannya manfaat media pembelajaran adalah alat bantu pada proses kegiatan pembelajaran, yakni:

- 1) Perhatian peserta didik akan didapat ketikan pengajaran yang dapat menumbuhkan dorongan belajar.
- 2) Peserta didik dapat memahami bahan ajar apabila kejelasan makna serta dapat menguasai tujuan pengajaran untuk peserta didik dengan baik.
- 3) Variasi pada metode pembelajaran tidak semata-mata untuk interaksi melalui kosa kata yang ditutur lisan pendidik, peserta didik tidak dapat bosan, dan pendidik tidak habis tenaga.

- 4) Kegiatan belajar peserta didik lebih banyak dilakukan, karena tidak hanya mendengarkan pendidik saja, melainkan adanya aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan.

Menurut Daryanto (2020:5) berpendapat media pembelajaran memiliki manfaat yaitu:

- 1) Pesan dapat diperjelas supaya tidak begitu verbalistis.
- 2) Ruang waktu, daya indera, dan tenaga bisa di atasi keterbatasannya.
- 3) Peserta didik dan sumber belajar bisa ditimbulkan dari gairah belajar dan interaksi langsung.
- 4) Kemampuan visual dan bakat anak dapat memungkinkan peserta didik untuk belajar mandiri sesuai dengan karakteristiknya.
- 5) Pengalaman yang sama dapat memberikan stimulus yang sama sehingga menimbulkan persepsi yang sama.
- 6) Lima komponen pada proses pembelajaran yaitu pendidik (guru), media sebagai alat pembelajaran, peserta didik (komunikasikan), serta tujuan pada pembelajaran.

Berdasarkan paparan di atas dapat dijelaskan fungsi dan manfaat pada media pembelajaran adalah alat yang menjadi tujuan untuk memudahkan peserta didik pada proses belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik. Media bisa dikatakan untuk menambah dan meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga menimbulkan inovasi peserta didik. Oleh karena itu, media dapat menciptakan rasa ingin tahu peserta didik agar lebih atraktif dalam dirinya bahkan bisa menstimulasi peserta didik dalam belajar.

b. Media Bingkai Karya Pantun (BINGKAP)

Media pantun menurut Haryono (2015:46-66) berpendapat bahwa media dapat memenuhi kriteria dalam pemilihan media yang efektif maka akan ada beberapa hal yang diperhatikan yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat sumber informasi yang menjadi sumber menerima pesan. Media pembelajaran akan disampaikan oleh guru untuk materi kepada peserta didik sebagai alat bantu/perantara sehingga peserta didik bisa mudah menerima materi dengan baik yang dipaparkan oleh guru secara langsung dan mudah untuk dipahami. Guru memperoleh hasil respon agar dapat lebih mudah ketika memaparkan materi dengan menggunakan alat bantu yaitu media pantun untuk pembelajaran bahasa Indonesia. Media yang diperoleh guru untuk peserta didik

dengan tujuan memberikan inovasi pada keterampilan menulis pantun saat proses pembelajaran.

Lebu dkk, (2020:90) berpendapat sebagian besar peserta didik pada kemampuan menulis kreatif pantun masih dianggap pelajaran yang sulit. Pembelajaran yang inovatif dapat diberikan guru berupa memilih media sebagai alat pembelajaran. Jenis- jenis keterampilan berbahasa jauh lebih mudah dibandingkan keterampilan menulis yang kedudukan hierarkinya dianggap paling rumit. Perbedaan media Bingkai Karya Pantun (Bingkap) dengan media pantun lain adalah dari segi bentuk fisik yang menarik dan berisikan materi dari jenis-jenis pantun. Proses pembuatan bisa dilihat untuk pembelajaran keterampilan menulis pantun di dalam kelas yang menyiapkan alat dan bahan sebagai berikut:

- 1) *Paperboard* atau karton,
- 2) Kertas asturo, kertas *buffalo* dan kertas origami,
- 3) Gunting, lem kertas atau lem *fox*, kardus dan *doubletape*.

Langkah-langkah dalam pembuatan media pembelajaran buku *Pop-Up* (Bingkap) sebagai berikut:

- 1) Pertama, ukur kertas karton dengan presisi sesuai dengan ukuran *paperboard* dan dipotong setiap sisinya.
- 2) Kedua, ambil kardus lalu disesuaikan pada *paperboard*. Potong bagian kardus hingga sesuai.
- 3) Ketiga, ambil kertas asturo lalu disesuaikan pada ukuran kardus setelah itu dipotong.
- 4) Keempat, ambil kertas *buffalo* dan origami untuk membuat gambar tiga dimensi (timbul). Setelah itu, tempel pada kertas asturo yang sudah diukir dan berisikan materi pada pantun.

Berikut cara mengimplementasikan media pembelajaran buku *Pop-Up* (Bingkap) tersebut, di antaranya:

- 1) Pertama, membuat 6 kelompok pada peserta didik karena memiliki 6 jenis pantun dalam *paperboard* tersebut.
- 2) Kedua, permainan menggunakan gelas undian yang berisikan ada 6 angka lipatan kertas dan jenis pantun yang di dapat.
- 3) Ketiga, tunjuk salah satu perwakilan kelompok untuk memainkan gelas undian untuk memilih nomor tersebut.

- 4) Keempat, peserta didik membuka lipatan kertas yang berisi nomor dan jenis pantun yang didapat.
- 5) Kelima, perwakilan kelompok akan membaca pantun yang didapat, mintalah teman-teman sekelasnya untuk menebak jenis pantun apa yang dibaca.
- 6) Keenam, teman kelompoknya akan membuat pantun yang didapat pada nomor dadu.
- 7) Keenam, teman kelompoknya akan membuat sebuah *project* berupa kertas timbul atau buku *Pop-Up*, lalu membuat pantun sesuai jenis pantun yang di dapat pada gelas undian tersebut. Setelah itu, presentasi setiap kelompok lalu dibacakan pantun tersebut di depan kelas.

Kelebihan media pembelajaran buku *Pop-Up* (Bingkap) yakni:

- 1) Peserta didik akan berperan aktif dalam kelas dan mengatasi kejenuhan dalam belajar terutama materi pantun.
- 2) Membuat peserta didik berinovasi dan kreatif dalam menulis pantun.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih aktif karena sambil bermain dan belajar membuat sebuah kreativitas berupa *project* buku *Pop-Up*.
- 4) Memudahkan peserta didik dalam mengelompokkan jenis-jenis pantun.
- 5) Memudahkan guru ketika menyampaikan materi.

Berdasarkan penjelasan di atas, bahwasannya media Bingkap adalah media yang dapat digunakan agar memperoleh kesenangan di dalam pengetahuan belajar. Peserta didik akan lebih atraktif ketika proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru merupakan fasilitator untuk siswa dalam pembelajaran. Permainan yang menimbulkan peserta didik atraktif dari media bingkai karya pantun yang dikemas dalam bentuk buku *Pop-Up* dapat menemukan konsep yang dipelajari dan dipadukan dengan diskusi kelompok pada metode yang dibuat.

Buku *Pop-Up* adalah sebuah ilustrasi yang ketika halamannya dibuka, ditarik, atau diangkat akan timbul tingkatan dengan kesan tiga dimensi misalnya buku bergambar, kartu ucapan, cover buku, lipatan-lipatan buku dengan berbagai jenis, dan dalam buku cerita. Penyampaian materi pada buku *Pop-Up* akan semakin membuat peserta didik merasa mudah mengerti. Buku *Pop-Up* dapat digunakan secara mandiri maupun berkelompok. Untuk bagian-bagian produk *Pop-Up* di antaranya sampul buku dan materi pokok. Bentuk buku *Pop-Up* mempunyai ukuran 32 cm × 32 cm, dengan menggunakan kertas asturo

ukuran 51 cm × 25 sm. Buku *Pop-Up* dipilih sebagai alternatif media yang dikembangkan karena buku *Pop-Up* merupakan salah satu bidang kreatif dari *paper* dengan *movable book* dan *lift the flap*. Hal inilah yang menjadikan *Pop-Up* lebih mudah diingat, karena dikenal memiliki efek pergerakan yang dihasilkan pada teknik-teknik *Pop-Up* beroperasi.

Hakikat Menulis

a. Pengertian Menulis

Menurut Nurjanah & Faznur (2022:46) menulis adalah keterampilan berbahasa yang dapat digunakan untuk menuangkan pendapat yang disampaikan kepada pembaca. Selanjutnya, sumber informasi juga didapat dari menulis yang bertujuan untuk disampaikan kepada para pembaca dari hasil tulisan sehingga bisa dipahami informasi/bahan bacaan yang bermanfaat. Pada kegiatan menulis, grafologi (pengetahuan menarik yang dimiliki) dapat dimanfaatkan penulis dari struktur bahasa dan kosakata. Marwoto (dalam Dalman, 2015:4) menyatakan bahwa menulis merupakan ungkapan ide atau gagasan yang berbentuk karangan leluasa. Menurut Yunus, dkk (2017:3) mengatakan bahwa menulis adalah bentuk komunikasi bahasa dengan menggunakan simbol-simbol yang menjadi mediumnya. Menurut Tarigan (20018:22) berpendapat bahwasannya menulis adalah suatu kegiatan yang dapat menuangkan ide dan gagasan dengan menggunakan bahasa tulisan sebagai media penyampainya. Penulis dapat meningkatkan kecerdasannya melalui aktivitas menulis, mengembangkan kreativitas dan inisiatif yang dapat menumbuhkan keberanian dengan memotivasi kemauan untuk keterampilan sebagai mengumpulkan informasi. Menurut Supiadi (dalam Dalman, 2016:5) menyatakan bahwa menulis adalah proses berpikir dengan kreatif yang melibatkan berpikir menyebar dari pada memusat. Menulis merupakan hasil kreativitas yang disampaikan berupa informasi tertulis dengan menggunakan cara berpikir kreatif, tidak terpusat pada pemecahan masalah, dan tidak monoton.

Menurut Morsey (dalam Dewi, 2017:2) berpendapat bahwa menulis adalah kegiatan yang dilakukan pelajar untuk merekam/mencatat, melaporkan, ataupun mempengaruhi. Adapun pendapat lain dari Morsey & Sardila (2015:133) yang mengatakan bahwa menulis adalah keterampilan berbahasa yang produktif dan efektif. Secara umum, menulis merupakan aktivitas yang dapat mengemukakan gagasan melalui media bahasa. Menurut Suandi, dkk (2018:53) mengatakan keterampilan menulis adalah kegiatan yang didapatkan melalui gagasan dan informasi dari

keterampilan kognitif dan dituliskan untuk pembaca agar dapat dipahami. Menurut Kemit, dkk (2024:110) menulis adalah kegiatan seseorang yang dilakukan untuk mencatat dan merekam, mengungkapkan gagasan dengan melacak melalui bahasa yang teratur sehingga bisa ditemukan oleh pembaca. Pada dasarnya aktivitas menulis diperlukan dan mempunyai peran penting. Menulis bisa dikatakan aktivitas yang penting karena proses yang begitu teratur. Hal inilah yang dapat mengimplikasikan kegiatan menulis butuh pemikiran yang luas. Topik atau gagasan dapat ditemukan dari kegiatan-kegiatan yang dicakup dari menulis.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan kegiatan produktif dalam menuangkan gagasan baik tulisan maupun komunikasi tidak langsung. Aktivitas dalam menulis juga bisa menghasilkan berupa karya-karya nyata seperti karya sastra atau karya ilmiah. Dengan ini, menulis bisa dilakukan oleh siapa saja dan dapat mengolah kosa kata seseorang yang dituangkan pada sebuah tulisan.

b. Tujuan Menulis

Tujuan dari menulis adalah supaya peserta didik terampil dalam mencari ide atau gagasan yang terbatas dan menarik ketika dikembangkan menjadi sebuah tulisan. Pada dasarnya dalam menemukan sebuah ide memiliki empat macam yaitu pengalaman yang setiap hari, sesuatu dari segala pengamatan di sekeliling individu yang bisa diamati dari daya khayal (Sari, 2017:161). Menulis hendak dicapai oleh seseorang yang memiliki tujuan dan maksud dalam hati maupun pikirannya itu. Maksud dan tujuannya itu yang disebut tujuan dari menulis. Dalman (2015:3) berpendapat bahwa menulis mempunyai beberapa tujuan yang ditinjau dari sudut pengarang, yakni sebagai berikut.

a. Tujuan Penugasan

Tujuan penugasan berarti menulis tidak mempunyai tujuan. Menulis dapat ditugaskan dari penulis bukan kemauannya sendiri.

b. Tujuan estetis

Tujuan estetis adalah untuk dapat mengungkapkan dan memenuhi rasa yang indah. Menulis selain media yang dapat mengantar informasi, juga menjadi sebuah wadah untuk mengungkapkan hal yang sifatnya keindahan.

c. Tujuan Penerangan

Pengetahuan dan informasi didapat dari menulis untuk pembaca mengenai suatu peristiwa penting yang bertujuan untuk dapat diketahui oleh pembaca, seperti surat kabar dan buku pengetahuan.

d. Tujuan pernyataan diri

Tujuan menulis yaitu menyatakan diri kepada pembaca dengan tujuan supaya pembaca mengetahui identitas maupun latar belakang penulis. Penulisan surat dapat sering dijumpai pernyataan diri penulis. Dengan ini, seseorang membuat sebuah pernyataan dengan tujuan tidak mengulang pelanggaran maupun membuat perjanjian pernyataan diri. Maka dari itu, pernyataan diri dasarnya sebagai tanda bukti perjanjian dan pernyataan tertulis.

e. Tujuan kreatif Menulis

Penulisan dibuat dengan tujuan supaya pembaca memiliki nilai-nilai artistik dari membaca tulisan yang dibuat penulis. Informasi bukan hanya diberikan penulis akan tetapi lebih dari itu. Pembaca bukan sekedar tahu apa yang disajikan penulis, melainkan merasa terharu ketika membaca tulisan.

f. Tujuan konsumtif

Tulisan dapat diselesaikan dengan tujuan dijual lalu dikonsumsi oleh pembaca. Hal ini, diri pembaca ketika membaca tulisan sangat dipentingkan oleh penulis dengan tujuan memuaskan hasil tulisannya. Penulis lebih mengutamakan pada bisnis yang salah satunya dengan bentuk tulisan yaitu novel-novel populer. Tulisan yang dibuat mempunyai tujuan konsumtif untuk dibaca oleh individu dan menjadi konsumsi sebagai penikmat karya. Tulisan yang mempunyai tujuan konsumtif yaitu artikel, cerpen, dan novel.

Berdasarkan penjelasan di atas, tujuan menulis merupakan salah satu kegiatan penulis dapat menuangkan ide dan gagasan yang diungkapkan melalui tulisan untuk pembaca. Tujuan menulis dapat memberikan informasi kepada pembaca. Dengan ini, menginformasikan sesuatu peristiwa atau fakta lainnya bisa pembaca ketahui dari tulisan yang dibaca. Tujuan menulis ini juga memberikan motivasi kepada pembaca agar dapat berinovasi dalam membuat suatu bentuk tulisan baik karya sastra atau ilmiah.

c. Manfaat Menulis

Menulis merupakan kegiatan yang bisa memotivasi individu untuk dapat mencari referensi seperti koran, buku, makalah, maupun jurnal karena bisa menambah pengalaman atau pengetahuan individu agar bisa memecahkan suatu masalah (Agustina, 2024:18). Menulis ialah suatu ungkapan pikiran dan gagasan yang dituangkan dalam bentuk tulisan. Sardila (2015:114) berpendapat bahwa menulis adalah kebutuhan yang mempunyai kelebihan yang khusus, karena permasalahan rumit

dapat dipaparkan dengan jelas dan sistematis dari tulisan. Menurut Chandra (2018:11) menulis mempunyai manfaat yang bisa dipetik dari kehidupan ini, di antaranya yaitu:

- 1) Menulis menjadi aktif berpikir ketika penyampaian ide atau gagasan dan tidak sekedar penyerap informasi.
- 2) Menulis bisa membuat kita semakin tertib dan baik dari segi berbahasa.
- 3) Menulis bisa mengungkapkan perasaan kita yang sulit dingkap secara lisan.
- 4) Menulis membuat kita bangga dari hasil karya tulis yang dibuat dan menjadi kepercayaan diri atas kemampuan diri dalam menciptakan karya tulis lainnya.
- 5) Menulis membuat kita menjadi lebih memiliki kesadaran dan penerapan terhadap sekeliling di lingkungan.

Menulis memiliki banyak manfaat yang bisa diperoleh dari kegiatan tersebut. Menurut Tarigan (2018:22) berpendapat bahwa manfaat menulis begitu penting untuk pendidikan karena dapat memudahkan pelajar dalam berpikir. Menulis dapat memotivasi diri individu dalam berpikir secara kritis dan memudahkan persepsi atau daya tangkap, selain itu dapat memecahkan masalah dan mampu menambah pengalaman dalam menulis.

Penulis bisa menghasilkan manfaat dari bentuk tulisan. Menurut Dalman (2018:6) menyatakan menulis mempunyai banyak manfaat yang bisa dipetik pada kehidupan ini, di antaranya:

- 1) Peningkatan suatu kecerdasan,
- 2) Pengembangan kreativitas dan daya inisiatif,
- 3) Penumbuhan pada keberanian,
- 4) Pendorong kemampuan dan kemampuan yang dapat mengumpulkan informasi.

Menurut Susanto (2016:255) berpendapat bahwa manfaat menulis bisa disebutkan sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan potensi dan kemampuan diri yang digali,
- 2) Mengembangkan berbagai gagasan yang didapat,
- 3) Judul atau topik yang ditulis dapat berhubungan dengan pencarian informasi,
- 4) Mengorganisasikan sebuah gagasan dengan sistematis,
- 5) Meninjau yang dapat nilai gagasan sendiri secara objektif,
- 6) Kemudahan dalam memecahkan masalah lebih konkret,
- 7) Meotivasi peserta didik supaya aktif dalam memecahkan permasalahan,

8) Membiasakan berpikir dan berbahasa dengan tertib.

Adapun pendapat lain dari Rusmiati (2014:13) berpendapat mengenai manfaat menulis, di antaranya:

- 1) Menulis adalah sarana yang dapat menemukan sesuatu,
- 2) Menulis bisa memunculkan inovasi,
- 3) Menulis bisa melatih sikap seseorang secara objektif,
- 4) Menulis bisa melatih kemampuan yang dapat menjernihkan ide dan konsep seseorang yang dimiliki,
- 5) Menulis bisa membantu seseorang untuk memperoleh dan menyerap informasi,
- 6) Menulis dapat membantu individu memecahkan suatu permasalahan,
- 7) Menulis dapat memungkinkan menjadi aktif dan bukan hanya penerima informasi.

Adapun pendapat lain menurut Susanto (2016:256) menyatakan bahwa manfaat untuk orang yang melakukannya:

- 1) Menulis dapat menolong peserta didik untuk menemukan kembali apa yang diketahui dengan membagikan pengetahuannya yang tersimpah di alam bawah sadar.
- 2) Menulis bisa membantu menghasilkan inovasi karena tindakan menulis bisa menstimulus pikiran peserta didik.
- 3) Menulis bisa membantu pikiran peserta didik untuk mengorganisasikan dan menempatkannya.

Berdasarkan paparan di atas bahwa kegiatan menulis memiliki manfaat yang dapat mengekspresikan diri individu untuk menuangkan ide atau gagasan dalam bentuk tulisan. Manfaat menulis juga dapat memberikan peluang mengembangkan potensi-potensi dirinya yang bisa dibaca semua orang. Maka dari itu, manfaat menulis adalah suatu kreativitas yang dapat menjadikan seseorang menjadi lebih mudah berpikir, persepsi, mendapatkan banyak solusi, mengembangkan inovatif dan inisiatif.

Hakikat Pantun

a. Pengertian Pantun

Menurut Ari (2017:13) menyatakan pantun adalah bentuk puisi Indonesia yang memiliki tiap bait yang terdiri empat baris dan bersajak (a-b-a-b), dalam baris terdiri atas 8 sampai dengan suku kata. Larik pertama dan kedua disebut sampiran, sampiran sebagai pengantar rima. Larik ketiga dan keempat disebut isi. Isi ialah maksud dan tujuan dari pantun tersebut. Jadi, pantun merupakan puisi yang memiliki aturan-aturan. Meski terikat, pantun ialah jenis karya sastra yang unik yang tidak ada pada karya sastra lain.

Menurut Waridah (2014:34) berpendapat pantun adalah jenis puisi lama. Kata ‘pantun’ berasal dari kata ‘tun’ dalam bahasa jawa kuno. Purnama (2014:53) pantun merupakan karya yang bisa mendidik, menghibur, dan menegur.

Berdasarkan paparan di atas bahwa pantun ialah bentuk karya sastra melayu lama yang mempunyai pola a-b-a-b yang terdiri sampiran dan isi. Pantun bisa dikatakan karya sastra yang tidak memiliki pengarangnya (anonim). Pantun sendiri disampaikan dari mulut ke mulut, pantun juga digunakan sebagai bahan hiburan dari turun-temurun.

b. Jenis-Jenis Pantun

Menurut Kosasih (2016:140) berpendapat bahwa pantun ialah jenis puisi lama dari hasil kesustraan melayu yang dipilah-pilah dalam lima jenis pantun yaitu pantun tua, pantun muda, pantun adat, pantun suka, dan pantun duka. Pantun adat isinya dibagi dalam pantun yang berkenaan pada tata pemerintahan, kepemimpinan, dan sistem hukum. Sedangkan pantun berisikan ejekan maupun teka-teki.

Menurut Tuti Andriani (2012:198-199) ada beberapa macam jenis-jenis pada pantun yaitu pantun anak-anak, pantun muda, dan pantun orang tua.

- 1) Menurut Eko (2015:8) menyatakan pantun anak adalah menggambarkan tentang dunia anak-anak yang berisi rasa senang maupun sedih, maka dari itu, jenis pantun anak dibagi dua yaitu sebagai berikut.
 - a) Pantun bersuka cita
 - b) Pantun berduka cita
- 2) Menurut Eko (2016:12-13) menyatakan bahwa pantun remaja atau dewasa berisi tentang kehidupan remaja/dewasa, tema cinta begitu dominan pada pantun remaja/dewasa. Maka dari itu, H.C. Klinkert menyebutkan pantun sebagai lagu cinta kasih.

Berikut beberapa jenis-jenis pantun di antaranya:

- a) Pantun pengenalan
 - b) Pantun berkasih-kasih/percintaan
 - c) Pantun perceraian/perpisahan
- 3) Menurut Eko (2016:13) menyatakan pantun orang tua berisi perihal agama dan pendidikan. Jenis pantun ini dibagi menjadi beberapa macam, di antaranya:
- a) Pantun nasihat
 - b) Pantun adat
 - c) Pantun agama
 - d) Pantun budi
 - e) Pantun kepahlawanan
 - f) Pantun kias
 - g) Pantun peribahasa

Berdasarkan paparan dari para ahli di atas bahwa jenis-jenis pantun diklasifikasikan berdasarkan pada kelompok di sub-subnya. Pantun merupakan karya sastra lama yang mempunyai lima jenis pantun adat, pantun muda, pantun tua, pantun suka, dan duka. Beberapa jenis-jenis pantun tersebut memiliki peran ekspresi tradisional tersendiri.

Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Al-Thabany (2014:23) berpendapat bahwa model pembelajaran merupakan perencanaan yang dilakukan sebagai pedoman untuk merencanakan pembelajaran di kelas dalam tutorial yang menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk dalam komputer, film, buku, dan kurikulum.

Miftahul Huda (dalam Isrok'atun & Rosmala, 2018: 26) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan rencana yang dilakukan untuk mendesain materi pelajaran yang memadu pada proses pembelajaran di dalam kelas. Model pembelajaran juga dibuat untuk rancangan atau pola yang dilakukan untuk mendesain perencanaan pada kurikulum di sekolah.

Model pembelajaran merupakan kerangka yang konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dan teratur untuk mengorganisasikan pada kegiatan belajar untuk dapat mencapai tujuan belajar dari kompetensi belajar (Oktavia, 2020: 12).

Berdasarkan paparan di atas bahwa dapat disimpulkan, model pembelajaran merupakan perencanaan dalam pembelajaran. Model pembelajaran dilakukan oleh guru dengan mempunyai beberapa pendekatan, strategi, metode, serta teknik pembelajaran. Model pembelajaran berpengaruh dalam proses belajar mengajar antara guru dan peserta didik di kelas.

1) Pengertian Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Menurut Nugraha dalam Utami & Rochmiyati (2024:2093) berpendapat bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan pengajaran yang kegiatannya menggunakan proyek sebagai media. Peserta didik dapat melakukan eksplorasi, deduksi, interpretasi, sintesis, ataupun pengumpulan informasi yang bertujuan supaya hasil belajar tersebut sebagai titik awal untuk mengumpulkan serta menyatukan pengetahuan secara eksplisit maupun pengalaman yang implisit. *Project based learning* merupakan model pembelajaran yang konstruktif dan berpotensi dalam memberdayakan kemampuan kognisi. Peserta didik dapat merencanakan proyek tersebut untuk mengerjakan tugas secara kompleks, dan menilai hasil kinerja atas kemajuan mereka. Sebuah proyek dapat dirancang pada sekitaran isu-isu dari pertanyaan atau kebutuhan yang diidentifikasi dari peserta didik (A. Setiawan, 2022:12).

Adapun pendapat lain mengenai model *Project based learning* merupakan model yang menggunakan suatu masalah karena sebagai langkah awal pembelajaran dengan langkah akhir peserta didik bisa membuat proyek melalui tujuan supaya bisa memahami materi pembelajaran serta bisa berpikir kritis sehingga peserta didik menjadi berperan aktif, inovatif, dan kreatif saat proses pembelajaran.

Berdasarkan paparan di atas bahwa model pembelajaran *Project based learning* merupakan model yang bisa memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menciptakan sebuah keterampilan dalam belajar. Guru sebagai motivator dan fasilitator dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, model pembelajaran bisa menjadikan guru dan peserta didik berkontribusi dalam memecahkan masalah dan memberikan motivasi peserta didik supaya bekerja secara mandiri.

2) Tujuan Model *Project Based Learning*

Tujuan utama dari *Project based learning* adalah mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam konteks yang berarti bagi siswa dengan berfokus pada proyek nyata, siswa dapat melihat relevansi materi

pembelajaran dengan dunia nyata dan mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam (Tantri et al, 2016:48-55). *Project based learning* juga mendorong pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti pemecahan masalah, pemikiran kritis, kerjasama, komunikasi, dan kreativitas. Berikut ini pemaparan tujuan pembelajaran *Project based learning*, yaitu:

a) Pemahaman

Project based learning bertujuan untuk memungkinkan siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pembelajaran. Dengan terlibat dalam proyek yang relevan dengan kehidupan nyata, siswa memiliki kesempatan untuk menjelajahi konsep secara lebih mendalam, menerapkan pengetahuan dalam konteks yang berarti, dan mengembangkan pemahaman yang abadi.

b) Pemecahan Masalah

Salah satu tujuan utama *Project based learning* adalah mengembangkan keterampilan pemecahan masalah peserta didik. Dalam proyek-proyek *Project based learning*, siswa dihadapkan pada tantangan kompleks yang memerlukan pemikiran kritis, analisis situasi, identifikasi solusi, dan evaluasi hasil. Melalui proses ini, siswa belajar untuk berpikir kritis, mengevaluasi opsi, dan mengambil keputusan yang tepat.

c) Keterampilan Kolaborasi

Project based learning mendorong peserta didik untuk bekerja secara kolaboratif dalam tim. Peserta didik belajar untuk berbagi pengetahuan, menghargai perspektif orang lain, berkomunikasi dengan efektif, dan memecahkan masalah secara bersama-sama. Tujuan ini membantu peserta didik mengembangkan keterampilan kerjasama, kepemimpinan, negosiasi, dan pengambilan keputusan yang efektif.

d) Relevansi dan Penerapan

Dalam *Project based learning*, siswa belajar melalui konteks yang relevan dengan dunia nyata. Tujuan ini adalah untuk membantu siswa melihat koneksi antara pengetahuan yang mereka pelajari dan aplikasinya dalam situasi nyata. Dengan melibatkan siswa dalam proyek yang berhubungan dengan kehidupan mereka, *Project based learning* memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan mendorong peserta didik untuk menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

e) Keterampilan Abad ke-21.

Project based learning juga bertujuan untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang diperlukan dalam dunia kerja dan kehidupan masa depan. Ini termasuk keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, pemecahan masalah, adaptabilitas, kemandirian, dan literasi digital. Melalui *Project based learning*, peserta didik memiliki kesempatan untuk mengembangkan dan mengasah keterampilan ini secara aktif.

3) Karakteristik *Project Based Learning*

Menurut Siti (2022:6) menyatakan model pembelajaran mempunyai karakteristik berbeda-beda salah satunya itu karakteristik dari model pembelajaran *Project based learning*, di antaranya:

- a) Kerangka kerja merupakan salah satu bagian tugas dari peserta didik.
- b) Persoalan bisa diajukan dan permasalahan pada pembelajaran.
- c) Solusi yang dicari dalam permasalahan proses pembelajaran yang diajukan, peserta didik bisa mendesainnya.
- d) Peserta didik mampu bertanggung jawab dalam mencari maupun mengelola informasi secara kolaboratif supaya bisa diselesaikan pada permasalahan tersebut.
- e) Kegiatan penilaian dilakukan secara *kontinu*.
- f) Refleksi dilakukan peserta didik dari aktivitas yang diselesaikan, evaluasi aktivitas akhir dilakukan secara kualitatif dan
- g) Kondisi ketika belajar bisa toleran dari kesalahan dan perubahan.

Adapun pendapat lain pada karakteristik model pembelajaran *Project based learning* peserta didik terlibat aktif dalam proyek yang menantang, menggunakan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam situasi dunia nyata, dan belajar melalui kolaborasi dengan teman sekelas (Ayu, 2017:12). Model ini memungkinkan guru untuk berperan sebagai pembimbing yang membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran dan mengembangkan kompetensi yang dibutuhkan di dunia nyata (Finita, 2015: 4-7). Terdapat beberapa karakteristik yang dapat diungkap antara lain:

a) Pembelajaran Nyata

Project based learning menekankan penggunaan konteks nyata atau situasi nyata sebagai dasar proyek. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat melihat

koneksi antara pembelajaran dan dunia nyata, dan mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang materi pembelajaran.

b) Tantangan atau Pertanyaan Sentral

Project based learning dimulai dengan menyajikan tantangan atau pertanyaan sentral kepada peserta didik. Tantangan ini menjadi fokus proyek dan mendorong peserta didik untuk mencari solusi melalui proses penyelidikan, eksplorasi, dan pemecahan masalah.

c) Kolaborasi dan Tim

Project based learning mendorong peserta didik untuk bekerja dalam tim. Kolaborasi dalam *project based learning* melibatkan pembagian tugas, berbagi pengetahuan, mendiskusikan ide, memberikan umpan balik, dan memecahkan masalah bersama-sama. Kolaborasi ini mencerminkan lingkungan kerja yang nyata di dunia profesional.

d) Penelitian dan Investigasi

Project based learning melibatkan kegiatan penelitian dan investigasi. Peserta didik diajak untuk mencari informasi, mengumpulkan data, menganalisis sumber daya, dan menyusun pengetahuan baru yang membantu peserta didik mengembangkan keterampilan penelitian yang mandalam dan memahami cara mengakses sumber daya yang relevan.

e) Penerapan dan Pembuatan Produk

Project based learning mendorong peserta didik untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam membuat produk, solusi, presentasi, atau karya lain yang menunjukkan pemahaman mereka terhadap proyek tersebut. Melalui proses ini, peserta didik belajar menerapkan konsep dan keterampilan dalam konteks praktis.

f) Pembimbingan Guru

Guru dan PBL berperan sebagai fasilitator dan pembimbing. Mereka memberikan arahan, bimbingan, dan umpan balik kepada peserta didik selama proses pembelajaran. Guru membantu mengarahkan peserta didik dalam pemecahan masalah, mengatasi hambatan, dan memastikan pencapaian tujuan pembelajaran.

4) Prinsip dan Tahapan *Project Based Learning*

Menurut Thomas (2014:323) prinsip-prinsip model *project based learning* sebagai berikut:

- a) Keputusan dari kerja proyek adalah esensi kurikulum.
- b) Pembelajaran yang berfokus pada pertanyaan atau masalah dapat memotivasi peserta didik yang menjadikan belajarnya lebih mandiri.
- c) Investigasi merupakan pembelajaran yang mengkonstruksi pada pengetahuan peserta didik.
- d) Otonomi adalah pembelajaran yang menumbuhkan kemandirian pada proses pembelajaran peserta didik.
- e) Realisme merupakan pembelajaran dunia nyata yang digunakan menjadi sumber belajar pada peserta didik.

Menurut Sani (dalam Nurfitriyanti, 2016:12) berpendapat bahwasannya model *project based learning* dilakukan dalam enam tahapan, di antaranya:

- a) Penyajian pada permasalahan,
- b) Membuat sebuah perencanaan,
- c) Menyusun jadwal,
- d) Memonitoring pembuatan suatu proyek,
- e) Melakukan penilaian dari hasil proyek,
- f) Dan evaluasi.

5) Kelebihan dan Kekurangan Model *Project Based Learning*

Model pembelajaran ini memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut:

- a) Peserta didik dapat lebih aktif dan menyenangkan dalam pembelajaran ketika saat membuat suatu proyek yang bisa meningkatkan minat belajar peserta didik dibandingkan komponen pada kurikulum yang lainnya.
- b) Mengelola pada sumber belajar, mengatur suatu proyek, mengatur pada alokasi waktunya, dan proses belajar bisa meningkatkan keterampilan pada peserta didik.

Adapun pendapat lain menurut Leuwol (2023:85) kelebihan *project based learning* dapat dipaparkan berikut ini:

- a) Relevansi dan Pengalaman Nyata

Project based learning memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan relevan dengan dunia nyata. Melalui proyek-proyek yang autentik, peserta didik

dapat melihat koneksi antara pengetahuan yang mereka pelajari dan penerapannya dalam kehidupan nyata.

b) Pengembangan Keterampilan Abad ke-21

Project based learning mengintegrasikan keterampilan abad ke-21 yang kritis dalam dunia kerja saat ini, seperti pemecahan masalah, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas. Model ini membantu peserta didik mengembangkan keterampilan yang relevan dan diperlukan dalam lingkungan kerja yang kompleks.

c) Peningkatan Motivasi dan Keterlibatan

Project based learning meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Dengan fokus pada proyek yang menantang dan memikat, peserta didik merasa memiliki kontrol atas pembelajaran mereka sendiri, yang mendorong partisipasi aktif dan pemahaman yang lebih mendalam.

d) Pemahaman yang Mendalam

Project based learning membantu peserta didik mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang materi pembelajaran. Melalui penerapan pengetahuan dalam konteks nyata dan peecahan masalah yang kompleks, peserta didik membangun pemahaman yang tahan lama dan dapat diterapkan dalam situasi kehidupan sehari-hari.

Menurut Nopiyanto dalam Maesaroh (2022:7) menjelaskan model pembelajaran berbasis proyek ini memiliki kekurangan sebagai berikut:

- a) Membutuhkan banyak sumber belajar, waktu, media, maupun dana.
- b) Peserta didik dikhawatirkan hanya bisa menguasai satu materi pembelajaran saja.
- c) Peserta didik ketika melaksanakan suatu proyek memiliki kendala kelas yang begitu sulit dikontrol karena kebebasan dari kegiatan pembelajaran tersebut.

Adapun pendapat lain menurut Leuwol (2023:86) kekurangan *Project based learning* dapat dipaparkan berikut ini:

a) Manajemen Kelas yang Kompleks

Mengelola proyek dalam konteks kelas yang besar dan beragam dapat menjadi tantangan bagi guru. Memastikan setiap peserta didik terlibat secara aktif, memantau perkembangan individu, dan memberikan bimbingan yang diperlukan dapat membutuhkan keterampilan manajemen kelas yang canggih.

b) Evaluasi yang Rumit

Mengevaluasi pemahaman dan keterampilan peserta didik dalam *project based learning* bisa menjadi kompleks. Evaluasi harus mencakup berbagai aspek proyek, seperti kolaborasi tim, produk akhir, presentasi, dan penerapan konsep. Hal ini membutuhkan penilaian yang holistik dan mungkin memerlukan instrumen penilaian yang sesuai.

6) Langkah-langkah Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Setiap langkah penting untuk membantu peserta didik terlibat secara aktif, mengembangkan pemahaman mendalam, dan menghasilkan produk yang bermakna dalam proyek yang sesuai dengan kehidupan mereka. Langkah-langkah tersebut berupa:

a) Identifikasi tantangan atau pertanyaan sentral

Tentukan tantangan atau pertanyaan sentral yang akan menjadi fokus proyek. Pertanyaan ini harus menantang dan relevan dengan konteks peserta didik, serta mendorong pemikiran kritis dan penelitian lebih lanjut.

b) Perencanaan proyek

Bantu peserta didik dalam merencanakan proyek dengan mengidentifikasi langkah-langkah yang diperlukan untuk encapai tujuan proyek. Bantu mereka merumuskan strategi, mengatur sumber daya, dan membuat rencana kerja yang terperinci.

c) Penelitian dan investigasi

Ajak peserta didik untuk melakukan penelitian dan ibestigasi untuk memperoleh informasi yang relevan dengan proyek. Bantu mereka dalam mengumpulkan data, menganalisis sumber daya, dan mengidentifikasi sumber-sumber informasi yang berkualitas.

d) Kolaborasi dan tim

Fasilitasi kolaborasi peserta didik dalam tim atau kelompok. Bantu mereka dalam berbagi pengetahuan, mendiskusikan ide, dan bekerja secara bersama-sama dalam mencapai tujuan proyek. Berikan panduan tentang cara berkolaborasi yang efektif.

e) Penerapan dan pembuatan produk

Dorong peserta didik untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka pelajari dalam membuat produk atau solusi yang berkaitan dengan

proyek. Bantu mereka dalam merencanakan, merancang, dan menyusun produk dengan kualitas yang tinggi.

f) Presentasi dan refleksi

Berikan kesempatan bagi peserta didik untuk mempresentasikan hasil kerja mereka kepada rekan sekelas, guru, atau audiens lainnya. Ini dapat berupa presentasi, pameran, atau publikasi *online*. Setelah presentasi, ajak peserta didik untuk merenungkan pengalaman belajar mereka dan menganalisis proses serta hasil yang mereka capai.

g) Evaluasi dan umpan balik

Evaluasi proyek peserta didik berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Berikan umpan balik yang konstruktif dan informative kepada peserta didik tentang kekuatan dan kelemahan proyek mereka. Bantu mereka untuk memahami aspek-aspek yang perlu diperbaiki atau diingatkan.

h) Refleksi akhir

Dorong peserta didik untuk merenungkan keseluruhan pengalaman *project based learning* dan mempertimbangkan pembelajaran yang mereka peroleh. Diskusikan pengalaman mereka secara keseluruhan, keberhasilan tantangan, dan pemahaman baru yang mereka capai.

Berdasarkan simpulan di atas mengenai model pembelajaran *project based learning* adalah pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar lebih kreatif. Peserta didik didorong untuk lebih aktif dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan bersama-sama. Pembelajaran berbasis proyek ini membuat peserta didik untuk bisa bekerja dengan mandiri atau berkelompok agar pembelajaran yang dilakukan bisa diterapkan dalam kegiatan sehari-hari. Model pembelajaran berbasis proyek ini juga membuat antusias peserta didik supaya lebih mengembangkan kreativitas belajarnya.

Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dalam penelitian ini, antara lain:

- 1) Peneliti menemukan beberapa penelitian yang relevan berdasarkan analisis penelitian yang ada pada sebelumnya yaitu oleh Amilia, dkk., (2023) dengan judul penelitian “Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif dalam Membuat Pantun Menggunakan Model *Project Based Learning*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwasannya terjadi peningkatan kemampuan berpikir kreatif dengan signifikan

serta mendorong peserta didik agar lebih mandiri dalam menulis pantun, hal ini dapat terjadi karena diterapkan model pembelajaran *project based learning* (PjBL). Adapun perbedaan terhadap kedua penelitian ini adalah, peneliti mengamati peserta didik kelas VII SMP Dharma Karya UT, sementara Amilia, dkk., mengamati peserta didik kelas VA SDN 2 Junrejo Kota Batu. Selain itu, perbedaan selanjutnya ialah peneliti menggunakan media pembelajaran Bingkai Karya Pantun (Bingkai), sedangkan Amila, dkk., tidak dapat menggunakan sebuah media ajar.

- 2) Penggunaan pada model pembelajaran *project based learning* (PjBL) yang dilakukan oleh Yunani, Ani (2024) dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Peserta Didik” Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan menulis teks deskripsi peserta didik pada peserta didik kelas VII B SMP N 2 Banjarharjo melalui penerapan model proyek (PjBL). Peneliti melakukan penelitian yang sama dengan Yunani, Ani yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning*, adapun yang menjadi pembeda yakni subjek dan objek penelitian. Objek yang dilakukan peneliti adalah materi pantun sedangkan objek penelitian Yunani, Ani menggunakan materi teks deskripsi. Peneliti melakukan penelitian pada kelas VII SMP Dharma Karya UT, sementara Yunani, Ani, melakukan penelitian di kelas VII B SMP N 2 Banjarharjo.
- 3) Penggunaan Model Pembelajaran *project based learning* (PjBL) yang dilakukan oleh Wiwin, dkk., (2021) pada judul penelitian “Pembelajaran Menulis Puisi dengan Menggunakan Metode *Project Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual”. Hasil pada penelitian menunjukkan bahwasannya metode berbasis proyek ini sangat berpengaruh terhadap keterampilan menulis puisi dengan kategori signifikan. Oleh sebab itu, simpulan yang bisa didapat adalah model pembelajaran berdasarkan proyek bisa digunakan untuk membuat sebuah teks puisi dengan yang diharapkan. Peneliti melakukan penelitian yang sama pada penelitian Wiwin, dkk., yaitu menggunakan metode/model proyek, adapun yang menjadi pembeda adalah subjek dan objek. Peneliti menggunakan materi pantun sedangkan Wiwin, dkk., menggunakan materi puisi. Peneliti melakukan pengamatan di kelas VII SMP Dharma Karya UT, sementara Wiwin, dkk., melakukan pengamatan di kelas X MAN 1 Kota Bandung.

Berdasarkan uraian di atas, persamaan pada penelitian terletak pada model pembelajaran dalam keterampilan menulis untuk pembelajaran materi di sekolah. Perbedaannya dengan penelitian ini adalah penelitian pengembangan media bingkai karya pantun ini dikembangkan untuk pembelajaran membuat pantun untuk peserta didik kelas VII. Penelitian yang dilakukan di sekolah ini dapat memberikan edukasi kepada peserta didik. Model dan media pembelajaran pada penelitian ini guna dapat membantu peserta didik untuk memudahkan pembelajaran.

Kerangka Berpikir

Bingkai Karya Pantun (Bingkap) adalah sebuah media yang dipilih peneliti sebagai media yang bisa dikembangkan pada keterampilan menulis peserta didik. Peserta didik ketika menulis pantun kurang antusias sehingga dapat timbul rasa malas dalam berpikir pantun yang dibuatnya. Media yang kurang bervariasi pada pembelajaran materi pantun berdampak pada peserta didik ketika menulis pantun. Maka dari itu, keadaan yang dialami oleh peserta didik seperti ini harus segera diubah karena berpengaruh pada hasil belajar dan mendorong pembelajaran yang baik pada peserta didik di kelas. Pembelajaran yang produktif dan kreatif harus dilakukan oleh peserta didik agar dapat melahirkan karya sastra (pantun). Oleh karena itu, pemecahan masalah pada pembelajaran menulis pantun peserta didik kelas VII, peneliti dapat memecahkan masalah yaitu dengan pengembangan media Bingkap pada pembelajaran materi pantun.

Media pembelajaran yang dibuat pada langkah awalnya yaitu mendesain media Bingkap menggunakan paperboard atau kertas karton. Kemudian langkah kedua, desain kardus dan kertas asturo terlebih dahulu yang dibuat dengan ukuran yang sesuai paperboard yaitu 25,5 cm × 25,5 cm, ukuran paperboard bingkainya yaitu 32 cm × 32 cm. Kemudian menaruh materi dan jenis pantun ke dalam paperboard yang didesain buku *Pop-Up*. Pantun yang dibuat akan disesuaikan pada tingkatan SMP yang dapat dipahami.

Melalui proses pembelajaran yang dilakukan guru dan peserta didik dalam permainan Bingkap dapat dilaksanakan secara beregu yaitu 6 kelompok. Tiap masing-masing perwakilan kelompok akan memainkan gelas undian yang disediakan lalu mendapatkan kertas yang sudah disesuaikan pada nomor pantun. Misalnya peserta didik mendapatkan nomor dadu 'lima' maka peserta didik dapat membuat pantun pada nomor 'lima'. Setelah peserta didik mendapatkan nomor, peserta didik harus

membacakan pantun yang disediakan lalu rekan kelompoknya akan membuat *project* pantun yang didapatnya.

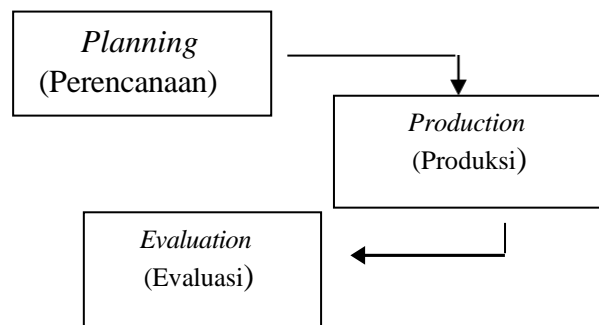
Peserta didik ketika permainan selesai, maka guru dapat mengumpulkan hasil karya pantun yang dibuat kemudian dibacakan kembali secara berkelompok di depan kelas. Hal ini dapat bertujuan supaya peserta didik tahu akan seperti apa cara membuat pantun yang sesuai pola. Media Bingkap ini diharapkan agar hasil belajar peserta didik dalam membuat pantun bisa meningkat dan termotivasi melalui media tersebut.

3. METODE

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Dharma Karya UT, yang lokasinya berada di Pondok Cabe Ilir, Kecamatan Pamulang, Kota Tangerang Selatan. Adapun waktupelaksanaan pada penelitian ini dimulai pada bulan Februari 2024.

Adapun sebagai alasan mengapa penelitian ini dilaksanakan di SMP Dharma Karya UT Tangerang Selatan karena peneliti telah melakukan pengamatan awal ketika diberkesempatan pada saat melaksanakan observasi awal di lokasi tersebut. Berdasarkan pengamatan awal oleh peneliti, diketahui adanya suatu kendala/permasalahan peserta didik ketika menyusun pantun pada materi puisi rakyat (pantun) di kelas VII.

Tahap prosedur pada penelitian ini menggunakan model Richey&Klein, yang di mana model ini memiliki beberapa tahapan yang harus dilakukan terhadap penelitian yang ingin dilaksanakan. Menurut Richey dan Klein (2009) yang menyatakan bahwa “*the focus of Design and Development Research can be on font-end analysis, Planning, Production, and Evaluation (PPE)*”. Perancangan dan penelitian pengembangan dari awal hingga akhir bersifat analisis yang meliputi perancangan, pembuatan dan evaluasi. Model ini terdiri dari tiga tahapan, yaitu: *Planning*, *Production*, dan *Evaluation*. Berikut beberapa tahapan prosedur yang digunakan pada penelitian ini dalam model Richey&Klein, di antaranya:



Gambar 1. Model Pengembangan Richey & Klein

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Bingkai Karya Pantun (Bingkap) pada pembelajaran pantun yang dikembangkan pada penelitian ini adalah Pengembangan media Bingkap dengan materi pantun berupa buku *Pop-Up*. Penelitian ini dilakukan di SMP Dharma Karya UT Tangerang Selatan. Penelitian dan pengembangan model Richey dan Klein (2009) ini dijabarkan dalam tiga tahapan yaitu perencanaan, produksi, dan evaluasi.

1. Perencanaan (*Planning*)

Peneliti mengidentifikasi kompetensi dasar yang dibutuhkan pada pengembangan media untuk guru bahasa Indonesia dengan memanfaatkan media Bingkap dalam materi pantun. Kompetensi dasar membuat pantun dalam kurikulum merdeka yaitu dengan memproduksi buku *Pop-Up* dan membuat teks pantun di dalam buku tersebut yang berkaitan pada karakteristik teks yang akan dibuat secara tulisan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat menarik dan memotivasi peserta didik maupun mengetahui tingkat kelayakan pada media pembelajaran yang diteliti. Media ini memerlukan beberapa tahapan pada pengembangan produk untuk dapat menjadi media pembelajaran. Tujuan dari Media yang menarik dapat membantu peserta didik mencapai kompetensi.

Observasi yang telah dilakukan dalam penelitian ini adalah peserta didik memerlukan adanya media yang menarik sebagai edukasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII SMP Dharma Karya UT Tangerang Selatan. Selain itu, penelitian dilakukan kepada peserta didik melihat ketersediaannya dalam belajar pantun begitu antusias dalam adanya media yang disediakan. Observasi yang telah dilakukan memerlukan adanya media tambahan berupa fisik sebagai alat bantu belajar pada pembelajaran pantun. Peserta didik dalam materi bahasa Indonesia bisa terbantu dengan media Bingkap sebagai pendorong pembelajaran.

Wawancara yang telah dilakukan di kelas VII SMP Dharma Karya UT Tangerang Selatan. Hasil dari wawancara bertujuan untuk mengetahui kegiatan pembelajaran pada peserta didik di dalam kelas tidak adanya media. Hasil dari observasi dan wawancara ini akan dijadikan acuan untuk dapat mengembangkan produk media pembelajaran buku *Pop-Up* sehingga kesulitan yang dialami peserta didik dapat teratasi. Hasil ini akan digunakan sebagai pedoman dalam mengembangkan media buku *Pop-Up*.

Peneliti memilih dan menentukan media sesuai dengan kebutuhan dan keserasian pada capaian pembelajaran yang akan diraih oleh peserta didik, maupun menetapkan bentuk dan jenis media yang berdasarkan analisis kebutuhan awal yang dilakukan. Analisis yang dilakukan ini bertujuan untuk dapat memperoleh informasi dan kebutuhan pada peserta didik. Pemerolehan suatu informasi awal dan kebutuhan peserta didik didapat melalui observasi, wawancara awal dengan guru dan peserta didik, serta pengambilan sampel sebanyak 30 peserta didik dari masing-masing kelas VII 1,2 dan 3 SMP Dharma Karya UT Tangerang Selatan. Peneliti gunakan lokasi ini sebagai penelitian untuk dapat keberhasilan suatu produk pengembangan. Karena sarana dan prasarana mendukung dengan adanya media yang akan dikembangkan di sekolah. Maka dari itu peneliti memilih membuat media untuk guru berupa media buku *Pop-Up* (Bingkap) untuk materi menulis teks pantun sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah.

Kurikulum yang diterapkan di SMP Dharma Karya UT Tangerang Selatan dalam proses pembelajaran yaitu kurikulum merdeka. Pembelajaran materi puisi rakyat (pantun) sesuai dengan buku pedoman peserta didik. Penggunaan bahan ajar berbentuk fisik dan digital pada menulis teks pantun menyesuaikan dengan materi yang terdapat pada pelajaran bahasa Indonesia.

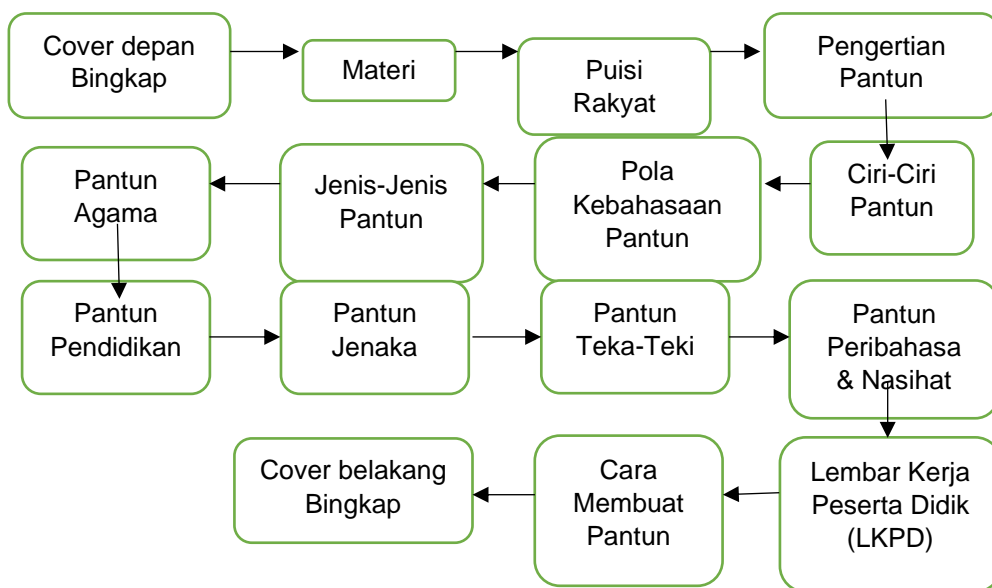
Bahan ajar fisik dan digital menulis teks pantun menyesuaikan capaian pembelajaran pada materi teks puisi rakyat (pantun). Hal tersebut diharapkan nanti akan memberikan pemahaman kepada peserta didik terkait pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi puisi rakyat (pantun). Peneliti membuat media tersebut sesuai dengan capaian pembelajaran pada materi menulis teks pantun.

Tabel 1 Kurikulum Merdeka

Fase Capain Pembelajaran (CP)	<ol style="list-style-type: none">1. Membuat pantun dengan struktur dan kebahasaan yang benar2. Mengungkapkan gagasan atau ide dalam bentuk larik3. Menyusun larik-larik menjadi sebuah pantun sesuai struktur dan kebahasaannya4. Mempresentasikan hasil menulis puisi rakyat berupa pantun dengan baik.
Elemen/domain CP	Berbicara dan mempresentasikan

2. Produksi (*Production*)

Pengembangan produk ini melalui tahapan pada desain produk. Desain produk mencakup mencakup pada pemilihan materi, soal, dan isi gambar yang dirancang. Media pembelajaran ini dikhususkan untuk pembelajaran menulis pantun. Pemilihan materi berdasarkan kompetensi inti dan capaian pembelajaran (CP).

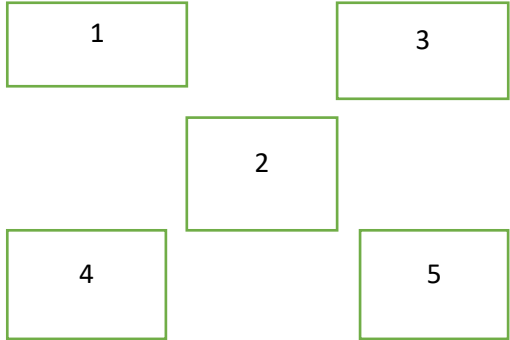
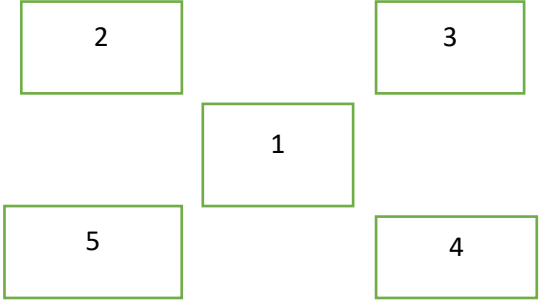
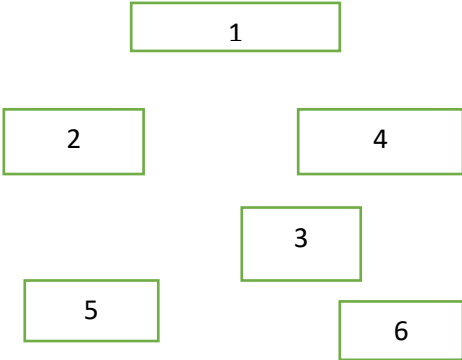
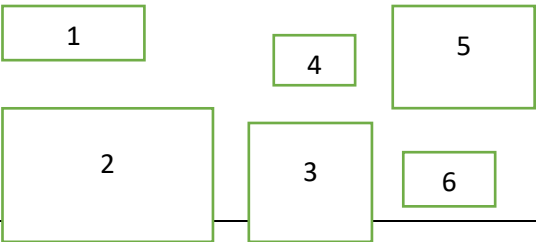
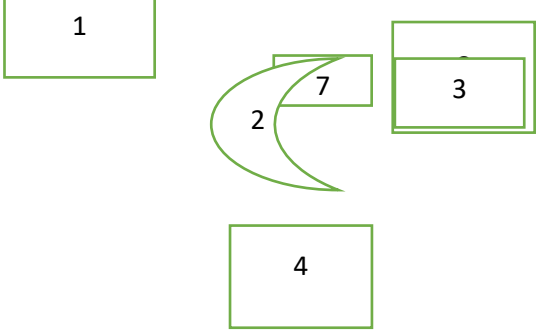


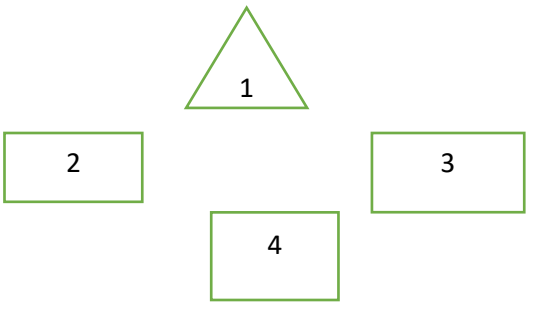
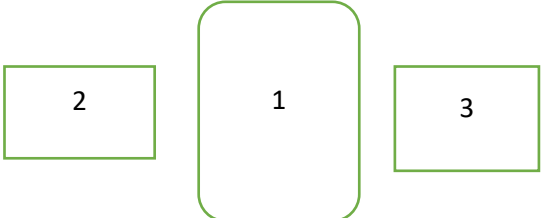

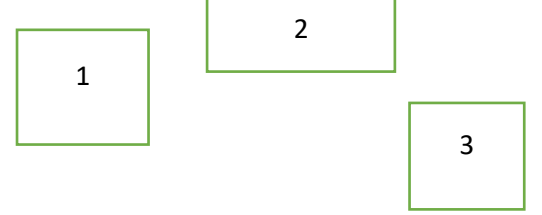
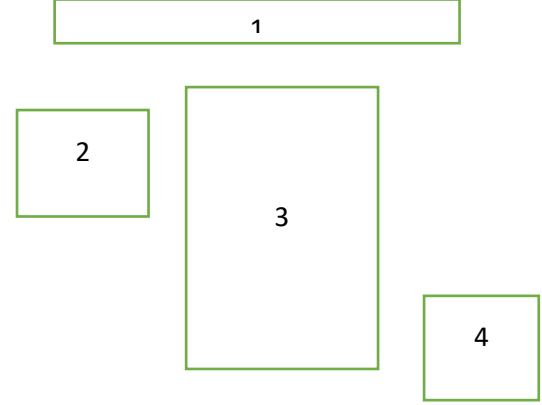
Gambar 2 Gambaran Kerangka Media Buku *Pop-Up* (Bingkap)

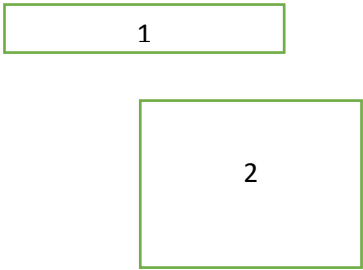

Adapun tujuan kerangka bahan ajar berbentuk fisik dan digital di atas, untuk menguraikan konsep terkait media/bahan ajar yang dikembangkan. Berdasarkan tampilan bahan ajar fisik dan digital dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 2. Konsep Media Pembelajaran Bingkap

No	Tampilan	Keterangan/Isi
1		Desain Media 1. Cover Bingkap
2		Halaman 1. Judul Halaman 2. Pengertian Puisi rakyat 3. Desain rumah tentang masyarakat dahulu yang merupakan puisi lama 4. Gambar yang berkaitan dengan puisi rakyat

3		<p>Halaman</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar 1,3,4 dan 5 yang berkaitan dengan pantun 2. Pengertian pantun
4		<p>Halaman</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ciri-Ciri pada pantun 2. Gambar 2,3,4 dan 5 yang berkaitan dengan ciri-ciri pantun
5		<p>Halaman</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sub materi 2. Gambar 2,4,5 dan 6 yang berkaitan dengan pola kebahasaan pantun 3. Pola kebahasaan pantun
6		<p>Halaman</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sub materi 2. Pengertian jenis-jenis pantun 3. Jenis pantun remaja 4. Gambar 4,6 dan 7 yang berkaitan dengan jenis pantun 5. Jenis pantun anak-anak 6. Jenis pantun Orangtua
7		<p>Halaman</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar yang berkaitan dengan pantun Agama 2. Desain Masjid 3. Gambar yang berkaitan dengan pantun Agama 4. Pantun Agama

8		<p>Halaman</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Desain Rumah (sekolah) 2. Gambar yang berkaitan dengan pantun pendidikan 3. Gambar yang berkaitan dengan pantun pendidikan 4. Pantun Pendidikan
9		<p>Halaman</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pantun Jenaka 2. Gambar yang berkaitan dengan pantun jenaka 3. Gambar yang berkaitan dengan pantun jenaka
10		<p>Halaman</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar yang berkaitan dengan pantun teka-teki 2. Pantun teka-teki 3. Gambar yang berkaitan dengan pantun teka-teki
11		<p>Halaman</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar yang berkaitan dengan pantun peribahasa 2. Pantun peribahasa dan pantun nasihat 3. Gambar yang berkaitan dengan pantun nasihat
12		<p>Halaman Latihan Soal pilihan ganda</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sub materi 2. Pantun teka-teki 3. Pertanyaan soal dan jawaban pilihan ganda 4. Gambar yang berkaitan dengan lembar kerja peserta didik

13		<p>Halaman</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul halaman 2. Barkot video cara membuat pantun
14		<p>Desain Media</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cover belakang Bingkap

Setelah membuat konsep, selanjutnya yakni menuangkan ide-ide yang ada pada konsep untuk nantinya bisa diterjemahkan ke dalam bentuk atau tampilan desain produk media Bingkap yang diharapkan. Media Bingkap akan dirancang sesuai dengan materi puisi rakyat (pantun).

Media Bingkap ini merupakan buku *Pop-Up* yang berisi 13 *paperboard* (kertas timbul) sebagai acuan bahan pembelajaran dalam membuat pantun. Tahap produksi ini adalah membuat buku *Pop-Up* untuk pembelajaran pantun yang mengacu pada rancangan. Sebelum dilakukannya penerapan langsung pada pembelajaran, media Bingkap dalam pembelajaran pantun dicek maupun uji validasi.

Pada tahapan ini, media buku *Pop-Up* (Bingkap) yang telah dirancang pada tahap perencanaan akan digunakan serta diuji kesekolah apakah media tersebut efektif ataupun sebaliknya.

<p>1.</p> 	<p>2.</p>  <p>Mengenal Puisi rakyat</p>	<p>3.</p>  <p>Mengenal Pantun</p>	<p>4.</p>  <p>Mengenal Ciri Pantun</p>
<p>5.</p>  <p>Mengenal Pola Kebahasaan Pantun</p>	<p>6.</p>  <p>Mengenal Jenis Pantun</p>	<p>7.</p>  <p>Pantun Anak</p>	<p>8.</p>  <p>Pantun Remaja</p>
<p>9.</p>  <p>Pantun Orangtua</p>	<p>10.</p>  <p>Pantun Agama</p>	<p>11.</p>  <p>Pantun Pendidikan</p>	<p>12.</p>  <p>Pantun Jenaka</p>
<p>13.</p>  <p>Pantun Teka-Teki</p>	<p>14.</p>  <p>Pantun Peribahasa</p>	<p>15.</p>  <p>Pantun Nasihat</p>	<p>16.</p>  <p>Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)</p>
<p>17.</p>  <p>Membuat Pantun</p>	<p>18.</p>  <p>Mengerjakan LKPD</p>	<p>19.</p> 	

Gambar 3 Rancangan Awal Media Buku *Pop-Up* (Bingkap)

Gambar di atas merupakan rancangan pertama kali isi dari media buku *Pop-Up* (Bingkap) untuk pembelajaran membuat pantun. Pada rancangan tersebut, peserta didik dapat membuat pantun sesuai dengan pantun yang didapat. Rancangan di atas dikembangkan dengan gambar lainnya sesuai kebutuhan di media Bingkap.

Berikut produk akhir media Bingkap dalam pembelajaran pantun untuk peserta didik VII:

- a. Peneliti memilih warna hitam untuk dasar warna dasar *paperboard* Bingkap agar bentuk gambar timbul di setiap *paperboard* lebih terlihat dan menarik perhatian peserta didik karena warna yang kontras.
- b. Peneliti memilih gambar pada *paperboard* buku *Pop-Up* sesuai dengan kompetensi dan capaian pembelajaran (CP) pada pembelajaran pantun.
- c. Peneliti memilih gelas undian yang berukuran besar agar mudah dilakukan
- d. Peneliti memilih media Bingkap buku *Pop-Up* berukuran cukup besar agar peserta didik dapat memainkannya secara berkelompok.
- e. Peneliti membuat aturan permainan dimainkan secara berkelompok.
- f. Peneliti membuat aturan permainan dimainkan secara berkelompok dan peserta didik diberikan waktu untuk membuat sebuah buku *Pop-Up* dan membuat pantun agar peserta didik bisa bekerja sama untuk dapat mengatur waktu serta memecahkan masalah dan menemukan jawaban dalam keterampilan membuat pantun.

3. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi yang diperoleh adalah hasil dari validasi ahli media, ahli materi, penilaian guru, dan penilaian peserta didik. Hasil dari validasi para ahli dapat memperoleh data kuantitatif berupa skor penilaian terhadap media Bingkap buku *Pop-Up* dan data kualitatif berupa saran dan masukan yang telah diberikan. Hasil uji coba yang dilakukan dapat memperoleh data kuantitatif berupa skor penilaian. Hasil dari evaluasi yang dilakukan dapat diketahui bagaimana pengembangan media Bingkap buku *Pop-Up* dan kelayakan media tersebut.

4. Hasil Validasi Ahli

Pengembangan media Bingkap buku *Pop-Up* dapat digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia materi pantun kelas VII SMP Dharma Karya UT Tangerang Selatan. Tahap validasi ahli dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Terdapat dua data yang didapat dari hasil validasi, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa skor digunakan untuk menghitung kelayakan media, data kualitatif berupa saran untuk memperbaiki media yang dikembangkan. Berikut adalah hasil validasi dari beberapa ahli:

1) Validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen ahli media pembelajaran, yaitu Bapak Fatkhul Arifin, M.Pd yang memiliki kemampuan dalam bidang media pembelajaran terkait tampilan pada media. Validasi media pembelajaran dilakukan untuk memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan sebelum diterapkan di sekolah. Validasi dilakukan pada tanggal 29 Agustus 2024 dengan membawa rancangan media yang telah dibuat sebelumnya. Hasil data oleh ahli media akan dijelaskan pada data yang tertera adalah hasil dari proses perhitungan dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma \text{ skor perolehan}}{\Sigma \text{ skor total}} \times 100$$

Keterangan :

P : Skor yang dicari

Σ : Skor perolehan

Σ : Skor total

Jika dihitung maka,

$$P = \frac{54}{60} \times 100$$

$$P = 90\%$$

Berdasarkan hasil validasi ahli media maka media pembelajaran Bingkap buku *pop-up* sudah layak untuk dikembangkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi pantun dengan persentase 90%. Artinya media pembelajaran sudah masuk kategori “Sangat Baik” menurut ahli media. Oleh karena itu peneliti perlu sedikit untuk merevisi kembali media yang sudah disarankan serta arahan oleh ahli media terhadap media pembelajaran yang dikembangkan yakni memperbaiki isi bacaan (materi pantun) pada ukuran huruf atau *fonts* lebih dibesarkan agar terlihat jelas ketika dibaca.

2) Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh ahli yang memiliki kompetensi dalam bidang bahasa Indonesia, oleh guru bahasa Indonesia di SMP Negeri 18 Tangerang Selatan yaitu Bapak Robby Cahyadi, S.Pd yang memiliki kemampuan di bidang materi terkait penyajian konten materi pada media buku *Pop-up* yang dikembangkan. Validasi materi dilakukan pada tanggal 6 September 2024 dengan tujuan untuk memberikan penilaian terhadap materi yang dikembangkan sebelum

diterapkan di sekolah. Data yang tertera di atas merupakan hasil dari proses perhitungan dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma \text{ skor perolehan}}{\Sigma \text{ skor total}} \times 100$$

Keterangan :

P : Skor yang dicari

Σ : Skor perolehan

Σ : Skor total

Jika dihitung maka,

$$P = \frac{53}{60} \times 100$$

$$P = 88,33\%$$

Berdasarkan hasil validasi ahli materi maka media pembelajaran Bingkap buku *Pop-up* sudah layak untuk dikembangkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi pantun dengan persentase 88,33%. Artinya media pembelajaran sudah masuk kategori “Sangat Baik” menurut ahli materi. Oleh karena itu peneliti tidak perlu melakukan revisi kembali.

3) Respon Guru

Berdasarkan pada penelitian yang sudah dilakukan pada peserta didik kelas VII SMP Dharma Karya UT Tangerang Selatan pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi Pengertian pada pantun, jenis-jenis pantun, dan ciri-ciri pada pantun. Peneliti memberikan angket respon kepada guru sesuai pada pengamatan proses pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media Bingkap (Bingkai Karya Pantun). Data yang tertera di atas adalah hasil pada proses perhitungan dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma \text{ skor perolehan}}{\Sigma \text{ skor total}} \times 100$$

Keterangan :

P : Skor yang dicari

Σ : Skor perolehan

Σ : Skor total

Jika dihitung maka,

$$P = \frac{60}{60} \times 100$$

$$P = 100\%$$

Pelaksanaan pada pengembangan media Bingkap yang telah dilakukan di SMP Dharma Karya UT Tangerang Selatan terdiri dari 3 tahapan yang digunakan dalam mengembangkan media sesuai dengan kebutuhan. Tahapan yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini yaitu model Richey&Klein. Potensi dan masalah yang ada di lapangan diperoleh dari analisis kebutuhan melalui teknik pengumpulan data observasi dan wawancara terhadap guru kelas VII. Peserta didik kurang bisa memahami materi pantun dan dengan adanya media, peserta didik bisa lebih memahami materi pantun yang diberikan pada guru. Setelah hasil pengumpulan data yang diperoleh, setelah itu membuat sebuah perancangan media buku *Pop-Up* (Bingkap) dan penyesuaian rancangan media yang akan dikembangkan menjadi sebuah media konkret. Media Bingkap di validasi oleh ahli media dan ahli materi.

Media Bingkap ini merupakan alat pembelajaran atau perantara baik sumber pesan maupun menerima pesan melalui media. Artinya guru menyampaikan sebuah materi kepada peserta didik melalui alat bantu berupa media pembelajaran sehingga peserta didik dapat mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru secara langsung dan mudah untuk dipahami. Hasil respon yang diperoleh dari guru itu dapat lebih mudah menerangkan materi menggunakan media buku *Pop-Up* pada pembelajaran bahasa Indonesia ketika berlangsungnya proses pembelajaran, hasil persentase yang diperoleh dari angket itu respon guru sebesar 100% yang artinya mendapat respon “Sangat Baik”. Penilaian validasi menggunakan skala *likert* untuk dapat mengukur sikap, pendapat, ataupun pandangan baik individu maupun kelompok (Sugiyono, 2016:244). Berdasarkan pada penilaian dari ahli media diperoleh pada persentase 90%, penilaian oleh ahli materi mendapatkan skor persentase 88,33%. Berdasarkan hasil dari validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, maka dari itu hasil yang diperoleh termasuk dalam kategori “Sangat Baik”, kemudian dari hasil angket respon guru mendapatkan skor persentase 100%.

Berdasarkan hasil analisis dan pengembangan pada media buku *Pop-Up* (Bingkap) menjelaskan bahwa media Bingkap dapat digunakan sebagai bahan pengembangan dalam kurikulum merdeka yang berfokus pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi pantun. Penggunaan pada media buku *Pop-Up* (Bingkap) dapat digunakan pada materi lain. Media dikatakan valid apabila penggunaan media tersebut dapat disesuaikan pada materi lain agar media bisa digunakan dengan layak. Pembuatan pada media buku *Pop-Up* (Bingkap) digunakan sebagai fasilitas media yang nyata, kemudian media Bingkap divalidasi oleh para ahli bagi pembelajaran, media

yang berupa wujud dan digital (bersuara). Masukan dan saran yang ahli validator sampaikan akan dijadikan sebuah penilaian untuk media buku *Pop-Up* (Bingkap) sehingga bisa dinyatakan valid ketika akan diterapkan dan dikembangkan untuk peserta didik kelas VII SMP. Dari hasil yang didapat, nilai pencapaian yang digunakan yaitu berdasarkan Sugiyono (2017:141) menyatakan bahwa nilai respon yang didapatkan $\geq 66\%$ dan dapat dikatakan layak dengan pembedaan media dan apabila nilai respon yang didapat $\geq 80\%$ dapat dikatakan sangat layak tanpa pembedaan media. Maka dari itu, nilai persentase yang didapat dapat dijadikan sebuah kelayakan bagi media yang akan diterapkan dan dikembangkan pada peserta didik di sekolah. Pada analisis ini sudah didapatkan dan diperoleh pada media pembelajaran dengan respon persentase 90% yang dikatakan sangat valid oleh ahli media, respon persentase 88,33% yang didapat oleh ahli materi. Fadilah, A., dkk (2023: 11) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki tujuan, fungsi serta manfaat tersendiri bagi keberhasilan belajar peserta didik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media media buku *Pop-Up* (Bingkap) valid ketika diuji cobakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi pantun. Setelah dinyatakan valid, lalu diimplementasikan di SMP Dharma Karya UT Tangerang Selatan. Implementasi media yang diperoleh dari guru kelas VII mendapatkan respon persentase 100% yang dikatakan valid atau “Sangat Layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwasannya media media buku *Pop-Up* (Bingkap) bisa digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi pantun yang sudah dilakukan.

4) Hasil Respon Peserta Didik

Respon peserta didik diperoleh melalui pengisian lembar respon peserta didik yang dibagikan peneliti setelah peserta didik menggunakan media pembelajaran buku *Pop-Up* (Bingkap) untuk pembelajaran bahasa Indonesia. Butir penilaian pada lembar respon peserta didik terdapat 20 pertanyaan dengan skala penilaian sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. respon peserta didik terhadap media pembelajaran media buku *Pop-Up* (Bingkap) diperoleh bahwa belajar menggunakan media tersebut membuat peserta didik mudah memahami materi dan membuat teks pantun. Media Bingkap juga seru dan menyenangkan. Bentuk desain gambar timbul yang unik, walaupun ada materi yang tidak dipahami peserta didik berkat Bingkap pengetahuan peserta didik menjadi bertambah, maka media pembelajaran Bingkap memperoleh skor 3.001,55 dengan kriteria “Sangat Setuju/ Layak”.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uraian dan analisis data dari proses penelitian mengenai media buku *Pop-Up* (Bingkap) pada pembelajaran pantun di kelas VII yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Validitas pada kualitas media Bingkap dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Ahli materi (Bapak Robby Cahyadi, S.Pd.) memberikan penilaian uji validasi dengan nilai rata-rata 3,5 dikategorikan “Sangat Setuju” pada kelayakan 88,33%. Ahli media (Bapak Fatkhul Arifin, M.Pd) memberikan penilaian uji validasi dengan nilai rata-rata 3,6 dikategorikan “Sangat Setuju” pada kelayakan 90%.
2. Berdasarkan hasil tanggapan respon guru bahasa Indonesia (Ibu Bernika Liana, S.Pd.) pada penilaian dengan nilai rata-rata 4 dikategorikan “*sangat setuju*” dengan kelayakan 100% dan hasil tanggapan 26 peserta didik kelas VII pada tanggapan tersebut mendapat presentasi 3,001% yang termasuk dalam kategori “Sangat Setuju”. Hal ini menunjukkan bahwa media buku *Pop-Up* (Bingkap) pada pembelajaran pantun layak digunakan dan mempermudah dalam pelaksanaan pembelajaran pantun pada materi membuat buku *Pop-Up* dan membuat pantun kelas VII SMP Dharma Karya UT Tangerang Selatan.

DAFTAR PUSTAKA

- At-tirmidizi, Abu 'Isa. (1975). Sunan At-Tirmidzi. Jilid 4. Mesir: Shirkat Maktabah wa Mathaba'ah Mustafa al-Babi al-Halabi.
- Andriani, Tuti. (2012). Pantun Dalam Kehidupan Melayu (Pendekatan Historis dan Antropologis). Vol 9 no 2 hal 198-199. file:///C:/Users/Administrator/Downloads/383-733-1-SM.pdf, diunduh 27 Mei 2024.
- At-Tabany, Trianto Ibnu Badar. (2014). Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif dan kontekstual. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Chandra, D. & Febriyanti, A. (2018). Yakin Gak Mau Nulis. Kendal: Achmad Jaya Group.
- Cydi, Agustina. (2024). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Prosedur Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Cipro (Citizen Prosedur) Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bonti. Diploma thesis, IKIP PGRI Pontianak. <http://digilib.ikipgripta.ac.id/id/eprint/2296/>, diunduh 24 Mei 2024.
- Dalman. (2015). Keterampilan menulis. Jakarta PT Raja Grafindo Persada.

- Dewi, Finita. (2015). "Proyek buku digital: Upaya Peningkatan Keterampilan Abad 21 Calon Guru Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek". *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan ke-SD-An 9.2*.
- Dalman. (2018). *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Raja Grafindo Persada Daryanto. (2020). *Media Pembelajaran*. Bandung: Pt. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Dewi, M (2017). *Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Menulis Teks Pidato di Kelas X IPA 8 SMA Negeri 1 Kuta Utara*. Skripsi (tidak diterbitkan).Jurusan Pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia.
- Fadilah, A., dkk. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 11.
- Hartini, Ayu. (2017). "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar". *ELSE (Elementary School Education Jurnal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar 1.2a*.
- Isrok'atun, & Rosmala, A. (2018). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Pt Bumi Aksara.
- Komalasari, L., Hamdani, H. I., & Alfarizsky, S. (2024). INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA BELAJAR. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 3(5), 1607-1614. (<https://bajangjournal.com/index.php/JCI/article/view/7255/5618>), diunduh 16 Maret 2024.
- Kemit, E. M. B., Putrayasa, I. B., & Nurjaya, I. G. (2024). Analisis Pembelajaran Menulis Puisi Dengan Menggunakan Media Audiovisual. *Jurnal Penelitian Mahasiswa Indonesia*, 4(1), 110. <https://jurnal.stkipahsingaraja.ac.id/index.php/jpmi/article/view/689/567>, diunduh 21 Mei 2024
- Khaerunnisa, Masna, Muliya Ayu, Nuryani, Rina. (2018). Penerapan Media Wayang Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Bagi Penutur Asing Tingkat Madya. *Seminar Kepakaran BIPA 2*. <http://digitallibrary.ump.ac.id/id/eprint/102>, diunduh 27 Juni 2024.
- Leuwol, Ferdinand Salomo., dkk. (2023). *Top 10 Model Pembelajaran Abad 21*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.
- Mayasari, Tantri, et al. (2016). "Apakah Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Project Based Learning Mampu Melatihkan Keterampilan Abad 21?". *Jurnal Pendidikan Fisika dan Keilmuan (JPFK) 2.1*, 48-55.
- Nurfitriyanti, M. (2016). Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Mipa*, 6(2), 149–160. <https://doi.org/10.30998/Formatif.V6i2.950>, diunduh 28 Mei 2024.
- Nurrita (2018). Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar mahasiswa di perguruan tinggi. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139-144. <https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/kp/article/view/280/191>, diunduh 29 Mei 2024.

- Nurjana, Fitri, Faznur, Lutfi Syauki. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Brainstroming Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Berbantuan Media Quiziz. *Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra* Volume 9 No. 1, <https://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/METAFORA/article/view/13368> , diunduh 27 Juni 2024.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Cv Budi Utama.
- Purnama, Sari. (2014). *Membuat Anak Gila Membaca*. Bandung: Mizan Pustaka.
- Rusmiati. (2014). *Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Melalui Model Quantum Writing Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Skripsi. UIN Sunan Gunung Djati.
- Sugiarto, Eko. (2014). *Mahir Menulis Pantun dan Puisi*. Yogyakarta: Suaka Media.
- Sugiarto, Eko. (2015). *Mengenal Sastra Lama-Jenis, Definisi, Ciri, Sejarah, dan Contoh*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.
- Sugiarto, Eko. (2016). *Pantun dan Puisi Lama Melayu*. Yogyakarta: Khitah Publishing.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2007). *Desain and development research*. In Lane Akers (Ed.), Routledge Taylor & Franscis Group (Vol. 5, Issue 1). Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2009). *Design and Development*. Routledge. Sugiyono. (2015), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung: PT Alfabeta
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R &D*. Bandung: Alfabeta.
- Sardila, V. (2015). *Strategi Pengembangan Linguistik Terapan Melalui Kemampuan Menulis Geografi dan Autobiografi: Sebuah Upaya Membangun Keterampilan Menulis Kreatif Mahasiswa*. *Jurnal Pemikiran Islam*, 40(2), 110-117.
- Susanto. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta. Prenadamedia Group
- Sari, N. I. (2017). "Pengaruh Kemampuan Membaca dan Teori Sastra terhadap Kemampuan Menulis (Survei SMA Swasta Jakarta Timur)". *DEIKSIS*, 9(02), 161. <http://dx.doi.org/10.30998/deiksis.v9i02.1377>, diunduh 10 Juni 2024.
- Setiawan, Agus. (2022). *Model Project Based Learning Pengendalian Terbuka (Open Loop) Secara Digit*. Mangunjaya. Mikro Media Teknologi.
- Tarigan, Henry Guntur. (2018). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Tarigan, H. G. (1986). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.

- Utami, E., & Rochmiyati, S. (2024). Penerapan Project Based Learning Terintegrasi Ajaran Tri N Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(2), 2093. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.12390>, diunduh 15 Juni 2024.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 9(2), 1220-1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>, diunduh 5 Juni 2024.
- Yunus, dkk. (2017). Menulis. Tangerang Selatan : Universitas Terbuka.
- Yulianto, Aan., dkk. (2023). Model-Model Pembelajaran Untuk Sekolah Dasar. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara.