



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU
PANTUN BERGAMBAR BERMUATAN NILAI PANCASILA
PADA PEMBELAJARAN MENULIS PANTUN
BAGI PESERTA DIDIK KELAS VII SMP/MTS.**

Skripsi

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

oleh

Ayu Putri Febrianti

2101415039

**JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pantun Bergambar Bermuatan Nilai Pancasila Pada Pembelajaran Menulis Pantun Bagi Peserta Didik Kelas VII SMP/MTs.” ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Semarang, Juli 2019
Pembimbing,



Dr. Mukh Doyin, M.Si.
NIP 196506121994121001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pantun Bergambar Bermuatan Nilai Pancasila Pada Pembelajaran Menulis Pantun Bagi Peserta Didik Kelas VII SMP/MTs.” karya,

nama : Ayu Putri Febrianti

NIM : 2101415039

program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

telah dipertahankan di hadapan Panitia Penguji Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang pada hari Senin, tanggal 22 Juli 2019.

Semarang, Juli 2019

Panitia Ujian



DINUS Eki Urip, M.Hum.

NIP 196262211989012001

Sekretaris,

Septina Sulistyaningrum, S.Pd., M.Pd.

NIP 198109232008122004

Penguji I,

Mulyono, S.Pd., M.Hum.

NIP 197206162002121001

Penguji II,

U'um Qomariyah, S.Pd., M.Hum.

NIP 198202122006042002

Penguji III,

Dr. Mukh Doyin, M.Si.

NIP 196506121994121001

PERNYATAAN

Dengan ini, saya

nama : Ayu Putri Febrianti

NIM : 2101415039

program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia S1

menyatakan bahwa skripsi berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pantun Bergambar Bermuatan Nilai Pancasila Pada Pembelajaran Menulis Pantun Bagi Peserta Didik Kelas VII SMP/MTs*. ini benar-benar karya sendiri bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang atau pihak lain yang terdapat dalam skripsi ini telah dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini, saya secara pribadi siap menanggung resiko/sanksi hukum yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, Juli 2019



Ayu Putri Febrianti

NIM. 2101415039

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto:

1. Kesuksesan seseorang tidak diukur dengan kepandaian semata, namun dibuktikan dengan kecerdasan dalam mengatasi segala macam permasalahan yang ada.
2. Sukses itu tidak diukur oleh posisi yang telah diraih seseorang dalam kehidupan, tapi hambatan yang telah ia atasi saat berusaha untuk sukses. (Booker T. Washington)
3. Ubahlah hidupmu mulai hari ini. Jangan bertaruh di masa depan nanti, bertindaklah sekarang tanpa menunda-nunda lagi. (Simone de Beauvoir)
4. Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri. (QS. Ar-Ra'd:11)

Persembahan:

1. Bapak, Ibu, kakak dan adikku yang telah memberikan jiwa raga dan seluruh hidup, serta doa baik yang tidak pernah terhenti.
2. Almamaterku, Universitas Negeri Semarang.
3. Sahabat-sahabat dan teman-teman yang senantiasa memberikan semangat dan motivasi.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT. atas limpahan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pantun Bergambar Bermuatan Nilai Pancasila Pada Pembelajaran Menulis Pantun Bagi Peserta Didik Kelas VII SMP/MTs.” ini dengan baik.

Ucapan terima kasih khusus penulis sampaikan kepada Dr. Mukh Doyin, M.Si. sebagai dosen pembimbing skripsi, yang telah memberikan bimbingan dalam proses penelitian sampai dengan penyusunan skripsi ini.

Selain itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan atas bantuan, bimbingan, dan dukungan kepada pihak-pihak yang terkait dalam proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih dan penghargaan disampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.
3. Dr. Rahayu Pristiwati, S.Pd., M.Pd., Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Semarang.
4. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Semarang.
5. Kepala SMP Negeri 1 Ungaran, SMP Negeri 33 Semarang dan SMP Al Islam Gunungpati Semarang yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
6. Keluarga tercinta yang telah memberikan doa dan semangat demi kesuksesan penulis.
7. Teman-teman satu angkatan Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Semarang, khususnya Rombel 2 PBSI yang selalu memberikan masukan, saran, dan semangat kepada penulis selama belajar di Universitas Negeri Semarang.
8. Keluarga besar UKM Cakra UNNES yang telah memberikan banyak hiburan dan semangat bagi penulis,

9. Semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu per satu, yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Tentu saja kekurangan dan kesalahan tersebut berasal dari diri pribadi penulis. Oleh karena itu, kritik dan saran penulis butuhkan untuk perbaikan skripsi ini. Semoga dengan adanya penulisan skripsi ini dapat membantu perkembangan ilmu pendidikan di masa depan.

Semarang, Juli 2019

Penulis

ABSTRAK

Febrianti, Ayu Putri. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pantun Bergambar Bermuatan Nilai Pancasila Pada Pembelajaran Menulis Pantun Bagi Peserta Didik Kelas VII SMP/MTs*. Skripsi, Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dr. Mukh Doyin, M.Si.

Kata Kunci: media pembelajaran, kartu pantun bergambar, muatan nilai Pancasila, menulis pantun.

Pembelajaran pantun di sekolah bertujuan untuk melestarikan warisan luhur budaya bangsa agar tetap menjadi ciri khas bangsa Indonesia dan tidak diakui oleh negara lain. Selain itu, pembelajaran pantun di sekolah sangat penting dan bermanfaat bagi peserta didik agar melatih menjadi manusia yang peka terhadap lingkungan dan mampu membentuk budi pekerti yang luhur. Pantun menunjukkan bahwa Indonesia memiliki ciri khas tersendiri untuk mendidik dan menyampaikan hal yang bermanfaat.

Namun, pada kenyataannya masih banyak permasalahan yang terjadi di sekolah-sekolah terkait pembelajaran menulis pantun bagi peserta didik kelas VII SMP/MTs. Hal tersebut disebabkan karena beberapa hal, yaitu (1) peserta didik masih kesulitan dalam menemukan ide untuk menulis pantun, (2) peserta didik kurang dapat mengetahui nilai atau muatan yang akan disisipkan dalam pantun. Pada dasarnya nilai karakter yang wajib diteladani tersiratkan dalam sila-sila Pancasila. Namun, masih banyak peserta didik yang memiliki sikap menyimpang dari nilai Pancasila, (3) kecenderungan guru menerapkan sistem konvensional (ceramah) juga mengakibatkan suasana pembelajaran menjadi monoton sehingga peserta didik kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menulis pantun, serta (4) media pembelajaran pantun yang berada di sekolah-sekolah kurang memadai, sehingga tanpa adanya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, peserta didik kurang tertarik dalam kegiatan menulis pantun.

Untuk mengatasi problematika dan kebutuhan yang ada pada peserta didik kelas VII SMP/MTs, dikembangkanlah media pembelajaran kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila untuk merangsang daya imajinasi peserta didik sehingga mampu mengkonkretkan hal yang masih bersifat abstrak dalam pikiran peserta didik melalui media gambar bermuatan nilai Pancasila. Adanya media gambar tersebut dapat menstimulus ide peserta didik dalam menulis pantun sehingga peserta didik dapat lebih mudah dalam menulis pantun. Media ini juga dapat membantu guru dalam membelajarkan menulis pantun secara maksimal agar menumbuhkan sikap aktif peserta didik terhadap pembelajaran menulis pantun dengan cara belajar yang menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan prototipe media pembelajaran kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila pada pembelajaran menulis pantun bagi peserta didik kelas VII SMP/MTs, (2) mendeskripsikan hasil penilaian guru dan dosen ahli terhadap prototipe media pembelajaran kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila pada pembelajaran menulis pantun bagi peserta didik kelas VII SMP/MTs, dan (3) mendeskripsikan hasil perbaikan

prototipe media pembelajaran kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila pada pembelajaran menulis pantun bagi peserta didik kelas VII SMP/MTs.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (RnD) yang dilakukan dengan lima tahap, yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, dan (5) revisi desain. Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas peserta didik kelas VII SMP/MTs, guru Bahasa Indonesia SMP/MTs, dan dosen ahli. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket kebutuhan peserta didik dan guru serta angket validasi guru dan dosen ahli. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif, yaitu pemaparan data dan simpulan data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik kelas VII SMP/MTs. dan guru SMP membutuhkan media pembelajaran kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila sesuai kriteria media pembelajaran yang meliputi (1) sampul depan kemasan media memuat nama produk dan *background* simbol Pancasila, sedangkan sampul belakang kemasan media berisi langkah menulis pantun dan profil penulis, (2) kartu berbentuk persegi panjang, berbahan kertas *ivory*, berukuran sedang (seukuran kartu remi), disertai ilustrasi gambar bermuatan nilai Pancasila yang berlatar di lingkungan masyarakat, dengan penyajian kombinasi warna cerah, (3) isi/konten dalam kartu memuat dua sikap yang menunjukkan ke lima sila Pancasila, dan (4) media dilengkapi dengan panduan memainkan media pembelajaran kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila serta *reward*/simbol bintang yang didapatkan oleh peserta didik.

Guru dan dosen ahli memberikan penilaian kepada peneliti dengan jumlah rata-rata, yaitu (1) aspek kemasan memperoleh nilai rata-rata 90,34 dengan kategori sangat baik, (2) aspek konten/isi memperoleh nilai rata-rata 97,91 dengan kategori sangat baik, (3) aspek grafika memperoleh nilai rata-rata 98,6 dengan kategori sangat baik, (4) aspek pendukung media memperoleh nilai rata-rata 93,39 dengan kategori sangat baik, dan (5) aspek keseluruhan media memperoleh nilai rata-rata 97,5 dengan kategori sangat baik.

Perbaikan yang dilakukan terhadap prototipe media pembelajaran kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila berdasarkan saran perbaikan dari guru dan dosen ahli, yaitu (1) aspek kemasan, terdapat perbaikan pada tulisan judul di sampul depan media, sampul belakang kemasan media dan wadah kemasan media, (2) aspek konten/isi, terdapat perbaikan pada bagian evaluasi seri membuat pantun dengan menggunakan bahasa yang lebih sederhana, dan (3) aspek pendukung media, terdapat perbaikan pada bagian depan pedoman memainkan kartu, tata letak tulisan dalam pedoman memainkan kartu, dan bahasa yang digunakan dalam pedoman memainkan kartu lebih disederhanakan.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut disarankan (1) guru bahasa Indonesia dapat berinovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran menulis pantun. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila dapat menjadi alternatif bagi guru supaya peserta didik dapat tertarik pada pembelajaran menulis pantun dan (2) perlu adanya penelitian lebih lanjut yang dilakukan peneliti lain supaya menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila. Penelitian lebih lanjut ini dapat menghasilkan kualitas produk yang lebih sempurna.

DAFTAR ISI

	Halaman
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR BAGAN.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS	
2.1 Kajian Pustaka.....	13
2.2 Landasan Teoretis	26
2.2.1 Media Pembelajaran	26
2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	26
2.2.1.2 Klasifikasi Media Pembelajaran	27
2.2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	32
2.2.2 Kartu Bergambar.....	34
2.2.2.1 Pengertian Kartu Bergambar.....	34
2.2.2.2 Penggunaan dan Kelebihan Kartu Bergambar	35
2.2.2.3 Prinsip-Prinsip Pengembangan Media Berbasis Visual.	37

2.2.3 Nilai Pancasila	40
2.2.3.1 Pengertian Nilai.....	41
2.2.3.2 Hakikat Nilai Pancasila.....	42
2.2.3.3 Makna Nilai Sila-Sila Pancasila.....	43
2.2.3.4 Wujud Nilai Pancasila.....	46
2.2.3.4.1 Wujud Pengamalan Nilai Pancasila.....	49
2.2.4 Pembelajaran Menulis Pantun	54
2.2.4.1 Hakikat Pantun.....	55
2.2.4.2 Fungsi Pantun.....	57
2.2.4.3 Ciri-Ciri Pantun.....	58
2.2.4.4 Struktur Pantun	59
2.2.4.5 Jenis-Jenis Pantun	61
2.2.4.6 Karya Sastra yang Serupa dengan Pantun.....	63
2.2.4.7 Menulis Pantun	64
2.2.5 Langkah Menulis Pantun	65
2.2.5.1 Langkah Menulis Pantun Berdasarkan Pedoman Memainkan Media Pembelajaran Kartu Pantun Bergambar Bermuatan Nilai Pancasila	69
2.3 Konsep Pengembangan Kartu Pantun Bergambar Bermuatan Nilai Pancasila.....	71
2.4 Kerangka Berpikir.....	74
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian.....	77
3.1.1 Potensi dan Masalah	78
3.1.2 Pengumpulan Data.....	78
3.1.3 Desain Produk.....	79
3.1.4 Validasi Desain	79
3.1.5 Revisi Desain	79
3.2 Data dan Sumber Data Penelitian	81
3.2.1 Data Penelitian.....	81
3.2.2 Sumber Data Penelitian	81

3.2.2.1 Sumber Data Analisis Kebutuhan	82
3.2.2.2 Sumber Data Validasi Desain	82
3.3 Instrumen Penelitian.....	83
3.3.1 Pedoman Wawancara.....	84
3.3.2 Angket Kebutuhan Guru	85
3.3.3 Angket Kebutuhan Peserta Didik	88
3.3.4 Angket Uji Validasi	91
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	94
3.5 Teknik Analisis Data.....	96
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	99
4.1.1 Analisis Kebutuhan Guru dan Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Kartu Pantun Bergambar Bermuatan Nilai Pancasila pada Pembelajaran Menulis Pantun.....	99
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan Guru Terhadap Media Pembelajaran Kartu Pantun Bergambar Bermuatan Nilai Pancasila pada Pembelajaran Menulis Pantun	100
4.1.1.2 Analisis Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Kartu Pantun Bergambar Bermuatan Nilai Pancasila pada Pembelajaran Menulis Pantun	120
4.1.1.3 Prinsip-Prinsip Pengembangan Prototipe Media Pembelajaran Kartu Pantun Bergambar Bermuatan Nilai Pancasila	143
4.1.2 Prototipe Media Pembelajaran Kartu Pantun Bergambar Bermuatan Nilai Pancasila.....	147
4.1.3 Penilaian dan Saran Perbaikan terhadap Media Pembelajaran Kartu Pantun Bergambar Bermuatan Nilai Pancasila.....	155
4.1.4 Hasil Perbaikan Prototipe Media Pembelajaran Kartu Pantun Bergambar Bermuatan Nilai Pancasila	162
4.2 Pembahasan.....	170
4.2.1 Keunggulan Media Pembelajaran Kartu Pantun Bergambar	

Bermuatan Nilai Pancasila.....	170
4.2.2 Kelemahan Media Pembelajaran Kartu Pantun Bergambar	
Bermuatan Nilai Pancasila.....	172
4.2.3 Potensi Keberlangsungan Produk Media Pembelajaran	
Kartu Pantun Bergambar Bermuatan Nilai Pancasila.....	172
4.2.4 Keterbatasan Penelitian.....	173
BAB V PENUTUP	
5.1 Simpulan	175
5.2 Saran.....	176
DAFTAR PUSTAKA	178
LAMPIRAN.....	183

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Umum Instrumen Penelitian.....	83
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru	84
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Guru	85
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Peserta Didik.....	88
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Uji Validasi.....	91
Tabel 3.6 Rentang Skor Penilaian.....	98
Tabel 3.7 Kriteria Penilaian	98
Tabel 4.1 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Guru terhadap Kondisi Pembelajaran Menulis Pantun	101
Tabel 4.2 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Guru pada Aspek Ketersediaan Media Pembelajaran Menulis Pantun	104
Tabel 4.3 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Guru pada Aspek Media Pembelajaran Kartu Pantun Bergambar	106
Tabel 4.4 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Guru pada Aspek Konten atau Isi Media Pembelajaran Kartu Pantun Bergambar Bermuatan Nilai Pancasila	111
Tabel 4.5 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Guru pada Aspek Kemasan Media Pembelajaran Kartu Pantun Bergambar Bermuatan Nilai Pancasila	117
Tabel 4.6 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Peserta Didik terhadap Kondisi Pembelajaran Menulis Pantun	121
Tabel 4.7 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Peserta Didik pada Aspek Ketersediaan Media Pembelajaran Menulis Pantun	124
Tabel 4.8 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Peserta Didik pada Aspek Media Pembelajaran Kartu Pantun Bergambar	127
Tabel 4.9 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Peserta Didik pada Aspek Konten atau Isi Media Pembelajaran Kartu Pantun Bergambar Bermuatan Nilai Pancasila.....	133

Tabel 4.10 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Peserta Didik pada Aspek Kemasan Media Pembelajaran Kartu Pantun Bergambar Bermuatan Nilai Pancasila	139
Tabel 4.11 Penilaian Aspek Kemasan.....	156
Tabel 4.12 Penilaian Aspek Konten/Isi.....	157
Tabel 4.13 Penilaian Aspek Grafika	158
Tabel 4.14 Penilaian Aspek Pendukung Media	159
Tabel 4.15 Penilaian Aspek Keseluruhan Media	161

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	74
Bagan 3.1 Langkah Penelitian R&D.....	77
Bagan 3.2 Prosedur Penelitian Peneliti.....	80

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1 Sampul Depan Kartu Pantun	148
Gambar 4.2 Sampul Belakang Kartu Pantun	148
Gambar 4.3 Kartu Bagian Depan Seri Melengkapi Pantun	149
Gambar 4.4 Kartu Bagian Belakang Seri Melengkapi Pantun.....	149
Gambar 4.5 Kartu Bagian Depan Seri Membuat Pantun	150
Gambar 4.6 Kartu Bagian Belakang Seri Membuat Pantun	150
Gambar 4.7 Pencerminan Nilai Ketaatan Kepada Tuhan	151
Gambar 4.8 Pencerminan Nilai Hidup Rukun Meski Berbeda Agama	151
Gambar 4.9 Pencerminan Nilai Menghargai Satu Sama Lain	151
Gambar 4.10 Pencerminan Nilai Tolong-Menolong.....	151
Gambar 4.11 Pencerminan Nilai Kecintaan Pada Batik	152
Gambar 4.12 Pencerminan Nilai Tidak Saling Bermusuhan	152
Gambar 4.13 Pencerminan Nilai Musyawarah Untuk Mufakat.....	152
Gambar 4.14 Pencerminan Nilai Menghargai Pendapat Orang	152
Gambar 4.15 Pencerminan Nilai Membantu Orang dalam Kesusahan.....	153
Gambar 4.16 Pencerminan Nilai Tidak Membedakan Pergaulan	153
Gambar 4.17 Bagian Depan Pedoman Memainkan Kartu Pantun.....	154
Gambar 4.18 Bagian Belakang Pedoman Memainkan Kartu Pantun	154
Gambar 4.19 <i>Reward</i> /Simbol Bintang	155
Gambar 4.20 Sampul Depan Media Sebelum Perbaikan	163
Gambar 4.21 Sampul Depan Media Sesudah Perbaikan.....	164
Gambar 4.22 Sampul Belakang Media Sebelum Perbaikan	164
Gambar 4.23 Sampul Belakang Media Sesudah Perbaikan	165
Gambar 4.24 Seri Melengkapi Pantun Sebelum Perbaikan	166
Gambar 4.25 Seri Melengkapi Pantun Sesudah Perbaikan	166
Gambar 4.26 Pedoman Memainkan Kartu Pantun Bagian Depan Sebelum Perbaikan	168
Gambar 4.27 Pedoman Memainkan Kartu Pantun Bagian Depan Sesudah	

Perbaikan	168
Gambar 4.28 Pedoman Memainkan Kartu Pantun Bagian Isi Sebelum	
Perbaikan	169
Gambar 4.29 Pedoman Memainkan Kartu Pantun Bagian Isi Sesudah	
Perbaikan	169

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Pedoman Wawancara	184
Lampiran 2 Angket Kebutuhan Guru.....	186
Lampiran 3 Angket Kebutuhan Peserta Didik	222
Lampiran 4 Angket Uji Validasi	254
Lampiran 5 Prototipe Kartu Pantun Bergambar Bermuatan Nilai Pancasila Sesudah Perbaikan	317
Lampiran 6 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Observasi	323
Lampiran 7 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	325
Lampiran 8 Surat Keputusan Dosen Pembimbing	328
Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian	329

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian materi ajar oleh guru kepada peserta didik. Pembelajaran akan menimbulkan hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran guna mencapai kompetensi yang diharapkan. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh guru yaitu kompetensi profesional, yang mana kemampuan guru tersebut dapat dikembangkan guna meningkatkan hasil belajar mengajar dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Dalam kegiatan pembelajaran, media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat peserta didik dalam belajar.

Sebagaimana yang dikutip oleh Rohani (dalam Wahyudi dan Doyin, 2015) yang mengemukakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat diindra yang dapat berfungsi sebagai perantara atau sarana untuk proses komunikasi. Di zaman sekarang ini, banyak orang sadar akan pentingnya sebuah media sebagai sarana yang membantu dalam proses pembelajaran. Selaras dengan hal tersebut, Arsyad (2016:4) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga tercipta lingkungan pembelajaran yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien.

Menyadari pentingnya peran media pembelajaran dalam proses berlangsungnya pembelajaran bagi guru dan peserta didik, peneliti menemukan beberapa masalah secara umum berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru saat ini yang dapat menghambat penggunaan media pembelajaran, antara lain (1) guru lebih memilih membelajarkan materi dengan penjelasan teori dan evaluasi pembelajaran dalam buku teks tanpa menggunakan

media pembelajaran, (2) penggunaan media pembelajaran yang dianggap monoton pada saat pembelajaran, dan (3) kesalahan persepsi bahwa media pembelajaran harus identik dengan teknologi yang canggih dan mahal.

Permasalahan *pertama*, guru lebih memilih membelajarkan materi hanya dengan menggunakan buku teks karena media pembelajaran dianggap rumit dan membutuhkan waktu yang lama dalam proses pembuatannya. Proses yang dianggap lama tersebut menjadikan salah satu alasan bagi guru untuk memilih hal praktis. Salah satunya yaitu dengan menggunakan buku yang sudah disediakan tanpa harus mengeluarkan tenaga dan biaya dalam membuat media pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai.

Kedua, penggunaan media pembelajaran yang dianggap monoton pada saat pembelajaran. Asumsi tersebut menandakan bahwa guru masih kurang terampil dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif bagi peserta didik. Kurangnya wawasan dan keterampilan yang dimiliki oleh guru dalam mengembangkan media pembelajaran, mengakibatkan guru semakin pasif dan kurang percaya diri dalam menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran, sehingga menganggap bahwa media pembelajaran yang akan digunakan bersifat monoton atau membosankan bagi peserta didik.

Ketiga, kesalahan persepsi bahwa media pembelajaran harus identik dengan teknologi yang canggih dan mahal. Hal tersebut dapat menimbulkan masalah baru yaitu keluhan guru akan ketidakmampuannya untuk menggunakan media yang canggih tersebut. Menurut pendapat para pakar, tidak pernah ada yang menyebutkan bahwa media pembelajaran harus media yang berteknologi canggih dan mahal. Sudjana dan Rivai (dalam Mahendra, 2018:3) menyatakan bahwa untuk memilih media pembelajaran, guru perlu memperhatikan aspek kemudahan dan kemampuan untuk menggunakan media. Aspek kemudahan berarti media yang dipergunakan mudah dibuat, mudah ditemukan, tidak mahal, dan praktis digunakan oleh guru. Aspek kemampuan berarti apa pun jenis media yang ditetapkan, diusahakan dapat digunakan dan disajikan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran akan berfungsi dengan baik apabila guru mampu mengaplikasikan media tersebut sesuai kebutuhan dalam pembelajaran.

Pembelajaran Bahasa Indonesia seringkali dianggap pembelajaran yang membosankan karena kurang berkembangnya media pembelajaran yang sesuai untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Ada empat keterampilan berbahasa yang harus dicapai oleh peserta didik yaitu keterampilan berbicara, membaca, menyimak, dan menulis, baik itu di bidang bahasa maupun sastra. Pembelajaran sastra yang berada di tingkat satuan pendidikan bertujuan untuk mengarahkan peserta didik agar mampu memahami, mengapresiasi, dan mengekspresikan karya sastra secara lisan maupun tulis.

Pantun merupakan salah satu hasil karya sastra lama yang menggunakan bahasa sebagai medium untuk menyampaikan pikiran, perasaan dan maksud dari pengarang. Pantun merupakan bagian dari puisi rakyat yang diajarkan pada pembelajaran di kelas VII SMP/MTs. Pembelajaran pantun di sekolah bertujuan untuk melestarikan warisan luhur budaya bangsa agar tetap menjadi ciri khas bangsa Indonesia dan tidak diakui oleh negara lain. Selain itu, pembelajaran pantun di sekolah sangat penting dan bermanfaat bagi peserta didik agar melatih menjadi manusia yang peka terhadap lingkungan dan mampu membentuk budi pekerti yang luhur.

Salah satu kompetensi dasar pembelajaran pantun yaitu mengungkapkan gagasan, perasaan, pesan dalam bentuk puisi rakyat (pantun) secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur, rima dan penggunaan bahasa. Hasil capaian dalam kompetensi tersebut yaitu peserta didik mampu menulis pantun sesuai dengan kaidah kepenulisan yang tepat. Menulis pantun berarti mengungkapkan gagasan atau ide, perasaan, pesan kehidupan dalam medium bahasa yang harus memenuhi syarat-syarat pantun dalam bentuk tulisan. Kemahiran peserta didik dalam menulis pantun dapat diperoleh dengan keseriusan berlatih menulis pantun secara intensif.

Fakta yang terjadi di sekolah-sekolah, kegiatan pembelajaran menulis pantun bagi peserta didik kelas VII masih mengalami hambatan yang menyebabkan pembelajaran tidak berjalan efektif. Kondisi tersebut disebabkan oleh kecenderungan guru menyampaikan materi dengan metode konvensional (ceramah) dengan pembawaan yang kurang menarik bagi peserta didik sehingga menyebabkan pembelajaran menjadi monoton, lebih menonjolkan pada penjelasan

materi dibandingkan dengan kegiatan menulis pantun, kurang tersedianya media pembelajaran yang inovatif dan komunikatif, ketidaksiapan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, kurangnya minat dan semangat dalam belajar. Permasalahan utama dalam menulis pantun yaitu peserta didik masih kesulitan untuk mencari ide dalam menyusun bagian isi dan sampiran yang sesuai dengan tema ataupun nilai yang diharapkan oleh guru. Selain itu, peserta didik belum dapat mengkonkretkan hal yang masih bersifat abstrak dalam pikiran peserta didik, seperti menentukan nilai atau muatan yang akan diinternalisasikan ke dalam pantun. Oleh karena hal tersebut, peserta didik membutuhkan bantuan media berupa ilustrasi gambar untuk memudahkan dalam proses menemukan ide dan penginternalisasian nilai dalam pantun berdasarkan gambar yang tersaji.

Selain itu, peneliti telah melakukan observasi di tiga sekolah yang berbeda dengan tujuan menemukan permasalahan yang nyata berkaitan dengan media pembelajaran menulis pantun. Ketiga sekolah tersebut antara lain, SMP Al Islam Gunungpati, SMP Negeri 33 Semarang dan SMP Negeri 1 Ungaran. Di SMP Al Islam Gunungpati peneliti menemukan permasalahan mengenai keterbatasan media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran sangat dibutuhkan bagi proses pembelajaran dan mampu membuat suasana kelas menjadi aktif. Kecenderungan guru menggunakan LCD sebagai media yang diandalkan dalam pembelajaran, menyebabkan kurangnya inovasi guru dalam pembuatan media yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Sebagaimana halnya dalam pembelajaran pantun, peserta didik kurang dapat menulis pantun sesuai dengan tema yang ditentukan karena masih sulit untuk menentukan ide dan menuangkannya menjadi satu bait yang bermakna. Hal tersebut dikarenakan kurang tersedianya media pembelajaran yang dapat merangsang ide peserta didik untuk berlatih membuat pantun. Guru menerapkan metode berbalas pantun dalam pembelajaran pantun, metode tersebut sangat baik karena mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam merangkai kata menjadi bait pantun secara cepat. Namun bagi sebagian peserta didik yang kurang mampu berpikir secara cepat, metode tersebut kurang sesuai apabila diterapkan karena peserta didik tersebut membutuhkan stimulus ide agar dapat membuat pantun sesuai dengan syarat pantun. Maka dari itu, diperlukanlah

media pembelajaran dengan sistem bermain sehingga mampu membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan memudahkan peserta didik dalam menulis pantun.

Permasalahan mengenai media pembelajaran di SMP Negeri 33 Semarang yakni pada pembelajaran menulis puisi rakyat, utamanya pantun. Peserta didik kurang begitu terampil dalam menulis pantun. Kebanyakan peserta didik masih kesulitan dalam menemukan ide untuk merangkainya menjadi bait yang tepat sesuai dengan syarat-syarat pantun. Pemilihan tema yang digunakan untuk menyisipkan nilai yang terkandung pada pantun yang akan dibuat juga membuat peserta didik bingung karena belum mengenal ataupun mendalami nilai karakter yang diharapkan oleh guru. Dalam membelajarkan pantun tersebut guru mengandalkan buku teks Bahasa Indonesia serta modul puisi rakyat bermuatan nilai Pancasila, namun masih banyak peserta didik yang tidak dapat menulis pantun sesuai dengan tema yang ditentukan. Bahkan dari beberapa peserta didik lebih mengandalkan bantuan internet untuk menyelesaikan tugas menulis pantun tersebut. Padahal dapat dikatakan pemerolehan materi mengenai pantun sudah cukup didapatkan dalam buku teks Bahasa Indonesia dan modul tersebut, hanya saja guru masih membutuhkan media pembelajaran yang dapat memicu keaktifan peserta didik dalam menulis pantun dan merangsang minat peserta didik untuk terus berlatih membuat pantun sesuai dengan syarat-syarat pantun.

Tidak jauh berbeda dengan sekolah-sekolah sebelumnya, permasalahan mengenai media pembelajaran juga terjadi di SMP Negeri 1 Ungaran. Kendala yang dihadapi guru untuk membuat media pembelajaran yaitu karena keterbatasan waktu dalam proses membuatnya yang cukup lama. Oleh karena itu, guru hanya menggunakan media alam sekitar untuk pembelajaran di luar kelas. Sedangkan dalam pembelajaran di dalam kelas, guru hanya mengandalkan buku teks Bahasa Indonesia yang sudah ada. Media pembelajaran dianggap penting karena mampu memperjelas materi yang diajarkan, namun permasalahan lain yang muncul yaitu kurangnya motivasi guru dalam membuat media pembelajaran sehingga mengakibatkan guru lebih memilih media pembelajaran yang praktis dan tidak membutuhkan waktu lama. Dalam pembelajaran menulis pantun, guru menerapkan

metode berbalas pantun untuk menghidupkan suasana kelas. Peserta didik sangat antusias terhadap pembelajaran tersebut, namun masih ada beberapa peserta didik yang kurang mampu menemukan ide atau gagasan dalam menulis pantun bermuatan nilai keagamaan, kedisiplinan, kesatuan, yang telah ditentukan oleh guru.

Dari ketiga informasi yang didapatkan dari tiga sekolah, peneliti menyimpulkan bahwa tiga sekolah tersebut membutuhkan adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik dalam belajar. Salah satunya yaitu dengan mengembangkan media kartu bergambar untuk mempermudah peserta didik dalam kegiatan pembelajaran menulis pantun. Kartu bergambar merupakan kartu yang berisi ilustrasi gambar dengan penyajian evaluasi yang dikemas secara menarik untuk menstimulus ide atau gagasan peserta didik dalam proses belajar. Alasan utama dipilihnya media kartu bergambar karena adanya media visual mampu menarik perhatian peserta didik, meningkatkan kreativitas peserta didik dalam belajar, dan sebagai alat bantu dalam mengkonkretkan hal yang masih bersifat abstrak dalam pikiran peserta didik, sehingga dengan adanya kartu bergambar mampu memperjelas gambaran peserta didik mengenai nilai atau muatan yang akan dimasukkan ke dalam pantun. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Susilana dan Riyana (dalam Fatmawati, 2015:1872) bahwa media kartu bergambar memiliki keunggulan yang menambah nilai plus jika diterapkan sebagai media pembelajaran, yaitu (1) mudah dibawa kemana-mana, (2) praktis, (3) lebih memusatkan perhatian peserta didik terhadap pesan yang disampaikan, (4) mudah diingat, (5) menyenangkan, (6) dapat dipakai berulang-ulang, (7) menjadikan peserta didik lebih aktif, dan (8) menumbuhkan minat peserta didik terhadap pembelajaran.

Alasan pemilihan kartu bergambar untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Farouq (2017) dengan judul “Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun dengan Teknik Think Pair Share Melalui Kartu Lipat Bergambar pada Siswa Kelas VII D SMPN 13 Malang”. Dalam penelitian tersebut, Farouq membuktikan bahwa media kartu bergambar yang dipergunakan mampu meningkatkan keterampilan peserta didik kelas VII dalam menulis pantun. Media kartu lipat bergambar merupakan salah satu

contoh media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian peserta didik. Adanya gambar inspiratif dan kata-kata baru dalam kartu lipat bergambar akan memudahkan peserta didik dalam menciptakan stuktur maupun kaidah pantun.

Meninjau hal tersebut, media pembelajaran tidak harus terbuat dari bahan yang mahal ataupun menggunakan teknologi canggih. Namun, media pembelajaran dapat dikemas secara menarik sesuai kebutuhan guru dan peserta didik berdasarkan materi yang diajarkan. Oleh adanya kartu bergambar tersebut, terbukti dapat memicu keaktifan peserta didik dalam menulis pantun, membuat pembelajaran menjadi menyenangkan serta meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menulis pantun sesuai dengan gambar yang ada dalam kartu.

Media pembelajaran kartu bergambar sangat sesuai apabila diterapkan pada pembelajaran menulis pantun, terutama dalam penyisipan nilai karakter. Kurikulum 2013 saat ini lebih mengunggulkan terhadap nilai karakter yang diinternalisasikan ke dalam Kompetensi Inti yang ada di setiap jenjang pendidikan. Kompetensi Inti bagi kelas VII SMP/MTs. terdiri atas nilai karakter jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, dan percaya diri. Beberapa nilai pada Kompetensi Inti tersebut termuat dalam Nilai Pancasila yang harus dimiliki oleh peserta didik.

Hal tersebut diperkuat dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa “pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Pasal tersebut dengan sangat jelas menekankan pentingnya pendidikan karakter untuk membentuk manusia Indonesia seutuhnya. Bangsa yang besar dapat dilihat dari kualitas dan karakter manusia itu sendiri. Membangun karakter adalah suatu proses atau usaha yang dilakukan untuk membina, memperbaiki, dan membentuk watak, akhlak, sifat kejiwaan manusia

sehingga menunjukkan tingkah laku yang baik berlandaskan nilai-nilai Pancasila, Suhady dan Sinaga (dalam Rachmah, 2013:10).

Nilai Pancasila merupakan sifat-sifat atau hal-hal penting yang mengandung suatu kebaikan dan menjadikan masyarakat tergerak untuk melakukan segala aktivitas berdasarkan ajaran yang terkandung dalam sila-sila Pancasila serta menjadi pedoman dalam menjalani kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Pancasila sebagai dasar negara yang menjadi pandangan hidup bernegara merupakan pedoman hidup yang harus dipegang oleh setiap warga negara, baik dalam hal bersikap dan bertingkah laku. Karakter yang diajarkan di dalam Pancasila sangat mendalam sehingga wajib dimiliki dan ditanamkan oleh setiap peserta didik. Meskipun peserta didik tahu bahwa Indonesia memiliki dasar negara Pancasila, bahkan hafal dengan kelima sila tersebut. Namun, realita yang terjadi saat ini peserta didik kurang dapat memaknai nilai yang terkandung dalam sila-sila Pancasila, sehingga nilai Pancasila akan semakin luntur bila tidak diinternalisasikan dalam diri peserta didik secara mendalam.

Persoalan mengenai pendidikan karakter telah disinggung dalam media cetak yang berjudul “Pendidikan Karakter yang MengIndonesia” terbitan Sindonews.com. Ada banyak kasus yang mencerminkan rapuhnya pendidikan karakter di dunia pendidikan seperti kasus begal yang banyak melibatkan pelajar, banyak generasi muda yang menjadi korban narkoba, mahasiswi yang hamil di luar nikah akibat pergaulan bebas, kasus bocornya soal-soal Ujian Nasional (UN) yang menyuburkan budaya mencontek, tawuran antarpelajar, *bullying* di sekolah, dan berbagai kasus yang erat hubungannya dengan pendidikan karakter. “Nilai-nilai bangsa Indonesia sebenarnya sudah terumuskan dengan baik melalui Pancasila. Ironisnya ajaran Pancasila seolah telah luntur dari berbagai tindakan, baik dalam konteks pendidikan formal maupun kehidupan berkewarganegaraan.” (Nanang Bagus Subekti, 4/5/2015, Sindonews.com).

Oleh karena permasalahan tersebut, hendaknya nilai karakter yang tercermin dalam sila-sila Pancasila harus ditanamkan pada diri peserta didik pada kegiatan belajar mengajar melalui media pembelajaran yang sesuai. Pada dasarnya mengetahui dan mengamalkan nilai yang terkandung dalam sila-sila Pancasila

dapat menambah rasa cinta tanah air serta dapat menumbuhkan semangat nasionalisme, sehingga karakter/kepribadian peserta didik akan semakin mudah terbentuk bila nilai Pancasila dapat diinternalisasikan dalam pantun. Adanya nilai Pancasila yang ada dapat menyatukan persepsi peserta didik dalam keberagaman agama dan etnis yang berbeda, sehingga pantun tersebut dapat bermanfaat bagi kehidupan sebagai media penyalur pesan, dan pembentuk karakter bagi peserta didik.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, peneliti memiliki sebuah ide untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media pembelajaran kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila untuk memudahkan peserta didik dalam pembelajaran menulis pantun. Kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila merupakan kartu yang berisi ilustrasi gambar bermuatan nilai Pancasila dengan penyajian evaluasi yang dikemas secara menarik untuk menstimulus ide atau gagasan peserta didik dalam menulis pantun dan membantu mengkonkretkan nilai atau muatan yang akan diinternalisasikan dalam pantun. Selain itu, dalam media pembelajaran tersebut terdapat pedoman memainkan media kartu pantun bergambar serta berisi *reward* atau simbol bintang yang akan didapat oleh peserta didik ketika mampu menuliskan pantun dengan tepat.

Media pembelajaran berbasis permainan ini dapat memicu keaktifan peserta didik dalam kegiatan berbicara, menulis, membaca, dan menyimak, baik itu dilakukan secara individu maupun kelompok. Kartu pantun bergambar hadir sebagai media berbasis visual yang dapat menarik minat peserta didik dalam menciptakan karya sastra berupa pantun. Penggunaan media kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila dalam pembelajaran akan sangat menarik dan membantu mengatasi kesulitan peserta didik dalam proses pembelajaran menulis pantun, membangkitkan ide atau gagasan peserta didik yang kreatif, dan sebagai stimulus peserta didik untuk mempermudah dalam kegiatan menulis pantun. Dengan demikian, kemampuan peserta didik terhadap pembelajaran menulis pantun akan dapat berkembang dengan baik.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila pada pembelajaran menulis pantun bagi peserta didik kelas VII SMP/MTs. Rumusan masalah tersebut dijabarkan secara rinci sebagai berikut.

- 1) Bagaimana kebutuhan guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila pada pembelajaran menulis pantun bagi peserta didik kelas VII SMP/MTs.?
- 2) Bagaimana prototipe media pembelajaran kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila pada pembelajaran menulis pantun bagi peserta didik kelas VII SMP/MTs.?
- 3) Bagaimana penilaian ahli (dosen dan guru) terhadap produk media pembelajaran kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila pada pembelajaran menulis pantun bagi peserta didik kelas VII SMP/MTs.?
- 4) Bagaimana perbaikan produk media pembelajaran kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila pada pembelajaran menulis pantun bagi peserta didik kelas VII SMP/MTs.?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah melakukan kajian dalam rangka mengembangkan hal-hal berikut ini.

- 1) Mendeskripsikan kebutuhan guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila pada pembelajaran menulis pantun bagi peserta didik kelas VII SMP/MTs.
- 2) Mendeskripsikan prototipe media pembelajaran kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila pada pembelajaran menulis pantun bagi peserta didik kelas VII SMP/MTs.
- 3) Mendeskripsikan penilaian ahli (dosen dan guru) terhadap produk media pembelajaran kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila pada pembelajaran menulis pantun bagi peserta didik kelas VII SMP/MTs.

- 4) Mendeskripsikan perbaikan produk media pembelajaran kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila pada pembelajaran menulis pantun bagi peserta didik kelas VII SMP/MTs.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun secara praktis.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Adanya media pembelajaran kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila yang dihasilkan diharapkan peneliti dapat memberikan manfaat bagi perkembangan pendidikan di Indonesia, khususnya dibidang penelitian pengembangan media pembelajaran kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila pada pembelajaran menulis pantun bagi peserta didik kelas VII SMP/MTs. Penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah pengetahuan dalam mengembangkan media pembelajaran agar tujuan pendidikan dapat tercapai.

1.4.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi peserta didik, mereka akan memperoleh pengalaman baru dalam proses pembelajaran menulis pantun sehingga pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan. Melalui media kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila pada pembelajaran menulis pantun ini peserta didik dapat menemukan gagasan/ide dalam membuat pantun dan lebih aktif dalam kegiatan menulis pantun.
- 2) Bagi guru, diharapkan dapat memberikan bekal pengetahuan, pengalaman, motivasi, berinovasi, dan berkreasi dalam mengembangkan media pembelajaran kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila pada pembelajaran menulis pantun yang sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik.
- 3) Bagi sekolah, hasil penelitian dapat memberikan kontribusi dalam upaya memperbaiki proses belajar-mengajar dan mengembangkan media pembelajaran kartu pantun bergambar bermuatan nilai pancasila pada pembelajaran menulis pantun bagi peserta didik kelas VII SMP/MTs.

sehingga guru dan peserta didik mendapatkan informasi lebih tentang media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran menulis pantun bagi peserta didik kelas VII SMP/MTs. dan tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat terwujud.

- 4) Bagi peneliti, hasil penelitian ini nantinya dapat dijadikan sebagai pelengkap terutama dalam hal bagaimana mengembangkan media pembelajaran kartu pantun bergambar bermuatan nilai pancasila pada pembelajaran menulis pantun bagi peserta didik kelas VII SMP/MTs Penelitian ini juga dapat dijadikan dasar untuk penelitian selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

Banyak penelitian mengenai media pembelajaran kartu bergambar, nilai Pancasila, dan pembelajaran menulis pantun. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian media pembelajaran kartu pantun bergambar dilakukan oleh Wahyuni (2014), Latifah (2015), Hidayat (2016), Astriana, dkk (2017), Sukiman, dkk (2017), Daulay, dkk (2018), dan Hidayat (2018). Penelitian mengenai nilai Pancasila diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Mulyati (2018) dan Musafa (2018). Penelitian mengenai menulis pantun diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Hassan (2012), Shunmugam (2014), Multafifin (2015), Doembana (2016), Hidayat (2017), dan Purwanti (2017). Berikut merupakan penjelasan dari penelitian yang dilakukan sebelumnya terkait dengan persamaan dan perbedaan relevansi dengan penelitian ini.

Penelitian yang relevan dengan media pembelajaran kartu pantun bergambar terdapat pada jurnal yang berjudul “Flashcards as a Means to Improve Efl Learners’ Vocabulary Mastery” yang ditulis oleh Wahyuni (2014). Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa implementasi media kartu *flash* dapat meningkatkan kualitas penguasaan kosakata peserta didik dalam pembelajaran teks prosedur. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dan setiap siklus termasuk dua pertemuan. Pada siklus 1, implementasi media *flash card* belum berhasil karena terdapat banyak masalah yang dihadapi peserta didik seperti ketika diminta membuat teks prosedur, peserta didik masih bingung dalam melakukannya. Selain itu, peserta didik hanya memiliki sedikit kosakata untuk menggambarannya, sehingga ketika peserta didik membaca mereka merasa bingung dan menjadikan peserta didik kurang aktif di kelas. Pada siklus 2, implementasi media *flashcard* lebih berhasil daripada di siklus 1. Dalam siklus ini, peserta didik fokus pada materi yang ajarkan dengan menggunakan *flash card*. Peserta diddik lebih menikmati pembelajaran dengan mengamati gambar yang ada dalam kartu. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa media gambar

mampu merangsang daya pikir dan membantu peserta didik dalam menjelaskan arti dari item kosakata, sehingga *flash card* sangat efektif digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik.

Persamaan penelitian Wahyuni dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan media gambar untuk merangsang daya pikir peserta didik dalam pembelajaran. Perbedaannya yaitu Wahyuni dalam penelitiannya menggunakan jenis penelitian PTK yang dilakukan dalam 2 siklus dengan media *flash card* yang sudah ada, sedangkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian RnD dengan menciptakan media kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila. Selain itu adanya media gambar dalam penelitian Wahyuni bertujuan untuk meningkatkan daya pikir peserta didik dalam penguasaan kosakata dalam teks prosedur, sedangkan adanya gambar dalam penelitian ini bertujuan untuk merangsang ide peserta didik sehingga mampu menulis pantun sesuai dengan nilai Pancasila yang tergambar dalam media tersebut.

Penelitian yang relevan lainnya mengenai media pembelajaran kartu pantun bergambar terdapat dalam jurnal dengan judul “Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun Menggunakan Model Pembelajaran Arias dengan Media Kartu Pantun” yang ditulis oleh Latifah (2015). Proses pembelajaran menulis pantun peserta didik kelas VII F SMP Negeri 24 Semarang menggunakan model pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction*), yaitu (1) keantusiasan peserta didik dalam proses pembelajaran menulis pantun, (2) kekonduksian peserta didik dalam menulis pantun, (3) keaktifan peserta didik dalam memaparkan hasil diskusi menulis pantun, dan (4) kereflektifan suasana saat kegiatan refleksi pada akhir pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis data, dapat diketahui bahwa kemampuan menulis pantun peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction*) dengan media kartu pantun telah mencapai hasil yang baik. Hasil tes menulis pantun pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 78,25. Setelah dilakukan tindakan siklus II diperoleh nilai rata-rata 85,83 mengalami peningkatan sebesar 7,58. Hasil tes tersebut menunjukkan bahwa kemampuan menulis pantun peserta didik telah mencapai hasil yang baik dan mencapai ketuntasan belajar. Hasil

analisis data nontes juga menunjukkan adanya perubahan perilaku peserta didik. Peserta didik merespon positif terhadap pembelajaran menulis pantun menggunakan menggunakan pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction*) dengan media kartu pantun yang mencakup keantusiasan peserta didik saat mendengarkan penjelasan dari guru, keaktifan peserta didik dalam merespon, bertanya, dan menjawab saat pembelajaran, tanggungjawab peserta didik terhadap tugas yang diberikan oleh guru serta keberanian dan kepercayaan diri peserta didik dalam menulis pantun.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan Latifah pada masalah yang dikaji, sasaran penelitian dan media pembelajaran yang digunakan. Masalah yang dikaji yaitu pada pembelajaran menulis pantun dengan sasaran peserta didik kelas VII SMP serta menggunakan media pembelajaran yang sama yaitu kartu pantun. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Latifah dengan peneliti yaitu dalam penelitian Latifah menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model ARIAS sedangkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis RnD (*Research and Development*) dengan mengembangkan media pembelajaran kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila.

Terdapat penelitian lain mengenai media pembelajaran kartu pantun bergambar yang ditulis oleh Hidayat (2016) dengan judul “The Effect of Using Flash Card and Picture Story in Vocabulary Mastery to The Seventh Grader of SMP PGRI 1 Margatiga”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu *flash* dan cerita bergambar mampu meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas VII SMP PGRI 1 Margatiga. Hal ini dibuktikan dari hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik ketika belajar dengan menggunakan media kartu *flash* dan cerita bergambar. Di kelas eksperimen yang diajar dengan menggunakan media cerita bergambar, total skor rata-rata pelatihan yaitu 81 dan di kelas kontrol yang diajar dengan menggunakan kartu flash memiliki skor rata-rata pelatihan yaitu 73,5. Sedangkan dari hasil *post-test* yang ada di kelas eksperimen memiliki skor rata-rata *post-test* 85,33 dan di kelas kontrol skor rata-rata 80,66. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa media kartu *flash* dan cerita bergambar sebagai media dalam pengajaran kosakata memiliki efek yang signifikan bagi guru dan siswa. Guru lebih

mudah dalam menyalurkan materi dalam pembelajaran kosakata. Sedangkan siswa menikmati pembelajaran dengan pengalaman baru dalam belajar kosakata. Selain itu, siswa juga lebih mengerti tentang kosakata milik indikatornya. Sehingga mereka bisa menulis dan berbicara lebih baik dari sebelumnya dengan menggunakan media tersebut.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Hidayat dengan penelitian ini yaitu menggunakan media gambar untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan dan sarannya yaitu peserta didik SMP kelas VII. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Hidayat dengan peneliti yaitu desain penelitian yang digunakan oleh Hidayat menggunakan jenis eksperimen dengan menggunakan media gambar yang sudah ada untuk pengajaran kosakata, sedangkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian RnD dengan mengembangkan media pembelajaran baru (kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila) untuk merangsang ide peserta didik dalam menulis pantun.

Penelitian yang relevan dengan media pembelajaran kartu pantun bergambar terdapat pada jurnal internasional dengan judul “Development of Folk Poetry Learning Media Based on Macromedia Flash In To Students Class VII SMP Negeri 18 Medan Academic Year 2017/2018” yang ditulis oleh Astriana, dkk. (2017). Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa (1) validasi ahli materi dengan rata-rata 95,38% pada kriteria sangat baik, (2) validasi pakar media dengan rata-rata 92% dengan kriteria sangat baik; validasi ahli pembelajaran desain dengan rata-rata 94,4% pada kriteria yang sangat baik, (3) respon guru dengan rata-rata 98% dengan kriteria sangat baik, (4) pengujian individu dengan rata-rata 78,5% di kedua kriteria, (5) uji coba kelompok kecil dengan rata-rata 89% pada kriteria yang sangat baik, dan (6) uji coba lapangan dengan rata-rata 99,73% pada kriteria sangat baik. Hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada puisi rakyat sebesar 68,75, sedangkan hasil belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada materi puisi rakyat meningkat sebesar 86. Perbedaan diperoleh oleh 17.25. Ini membuktikan bahwa media pembelajaran puisi rakyat *Macromedia Flash* yang dikembangkan mampu

meningkatkan hasil belajar siswa. Implikasi dari media pembelajaran puisi rakyat *Macromedia Flash* untuk belajar adalah media pembelajaran tersebut akan memberikan kemudahan bagi guru untuk menyediakan materi belajar, dan memberikan kenyamanan bagi siswa dalam memahami materi pelajaran yang diberikan.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Astriana, dkk. pada masalah yang dikaji yaitu pengembangan media pembelajaran untuk puisi rakyat dan sasarannya yaitu peserta didik SMP serta desain penelitiannya sama yaitu menggunakan jenis RnD (*Research and Development*), sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan Astriana, dkk. yaitu dalam penelitiannya menggunakan media *Macromedia Flash* untuk memahami materi puisi rakyat bagi peserta didik sedangkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan media kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila sebagai media untuk menstimulus ide dalam menulis pantun bagi peserta didik.

Terdapat penelitian serupa mengenai media pembelajaran kartu pantun bergambar yang ditulis oleh Sukiman, dkk. (2017) dengan judul “Pengembangan Modul Puisi Rakyat Sumbawa Sebagai Bahan Pembelajaran Sastra di SMP”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul puisi rakyat Sumbawa serta menguji keefektifan melalui eksperimen dengan *desain one-grup pretest-posttest design*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu desain 4-D oleh Thiagarajan, Dorothy, dan Melvyn. Modul yang telah dikembangkan, divalidasi oleh ahli, yang meliputi ahli pembelajaran puisi, desain modul, dan ahli budaya. Pengembangan modul sampai pada tahap uji praktisi, uji keefektifan serta penyebarluasan. Hasil uji keefektifan modul ini dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Hal ini dapat dilihat pada rata-rata hasil postes peserta didik sebesar 80,60 bila dibandingkan dengan rata-rata hasil pretes peserta didik sebesar 71,90. Dengan demikian, modul yang telah dikembangkan dapat dikatakan efektif dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran.

Persamaan penelitian yang dilakukan Sukiman, dkk. dengan penelitian pada masalah yang dikaji yaitu mengembangkan sumber belajar untuk pembelajaran menulis puisi rakyat, dan sasarannya yaitu peserta didik SMP, serta desain

penelitiannya sama yaitu menggunakan jenis RnD (*Research and Development*). Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Sukiman dengan peneliti yaitu dalam penelitian Sukiman menggunakan modul puisi rakyat sebagai penunjang dalam pembelajaran menulis puisi rakyat sedangkan dalam penelitian ini menggunakan kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila sebagai media pembelajaran menulis pantun.

Penelitian yang relevan lainnya dengan media pembelajaran kartu pantun bergambar terdapat pada artikel jurnal *Advances in Social Science, Education and Humanities Research* dengan judul “The Development of Pantun Teaching Materials Containing Malay Teaching Values” yang ditulis oleh Daulay, dkk. (2018). Artikel tersebut membahas mengenai pengembangan bahan ajar yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran tercapai sesuai dengan kompetensi. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui relevansi bahan ajar, kelayakan, dan efektivitas bahan ajar untuk pantun dengan nilai-nilai pengajaran melayu. Hasil kelayakan dalam penilaian ahli budaya melayu diperoleh rata - rata 87,5 dengan kriteria sangat baik, penilaian ahli materi diperoleh rata-rata 89,59 dengan kriteria sangat baik, penilaian ahli desain grafis diperoleh rata-rata 92,91 dengan kriteria sangat baik. Hasil efektivitas sebelumnya menggunakan bahan ajar yang diperoleh rata-rata 65,86 dengan kriteria cukup baik sedangkan setelah menggunakan bahan ajar pantun, maka rata-rata adalah 81,13 dengan kriteria sangat baik. Hasil ini menunjukkan hal itu bahan ajar yang telah dikembangkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Persamaan penelitian yang dilakukan Daulay, dkk. dengan penelitian ini yaitu mengembangkan produk yang dapat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran pantun. Perbedaannya yaitu dalam penelitian Daulay, dkk. mengembangkan bahan ajar pantun bermuatan nilai-nilai pengajaran melayu, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu mengembangkan media pembelajaran kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila.

Penelitian lainnya yang relevan dengan media pembelajaran kartu pantun bergambar pernah dilakukan oleh Hidayat (2018) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Menulis Pantun Menggunakan Media Mencari Pasangan Kartu Pada

Siswa Kelas VII SMP Negeri 12 Langsa”. Berdasarkan penelitian tersebut ditemukan hasil pada uji coba perorangan terdiri dari 6 siswa, 18 siswa pada uji coba kelompok kecil, dan 32 siswa pada uji coba kelompok lapangan terbatas. Adapun hasil validasi bahan ajar dari ahli materi, guru bahasa Indonesia, dan siswa menunjukkan bahwa (1) aspek kelayakan isi berkategori “baik”, (2) aspek bahasa dan gambar berkategori “baik”, (3) aspek penyajian “baik”, dan (4) aspek kegrafikaan “baik”. Berdasarkan keefektifan dan kelebihan bahan ajar menulis pantun dengan media mencari pasangan kartu pantun, bahan ajar tersebut disarankan digunakan oleh guru bahasa Indonesia sebagai salah satu alternatif untuk membimbing siswa dalam menulis pantun sehingga siswa tidak lagi kesulitan menulis rima dan menentukan tema pantun yang akan ditulis. Bahan ajar menulis pantun memberikan kesempatan kepada siswa dalam menemukan ide dan menulis pantun bermuatan nilai budaya dengan mudah. Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang menggunakan media mencari pasangan kartu pantun memiliki nilai yang lebih tinggi dari pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran ceramah. Hal ini dikarenakan media mencari pasangan kartu pantun memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dan banyak kesempatan untuk bertanya apa yang belum dimengerti, berbeda dengan siswa yang dibelajarkan dengan yang menggunakan metode pembelajaran ceramah.

Persamaan penelitian yang dilakukan Hidayat dengan penelitian ini pada masalah yang dikaji yaitu menulis puisi dan sasarannya yaitu peserta didik SMP serta desain penelitiannya sama yaitu menggunakan jenis RnD (*Research and Development*). Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Hidayat dengan peneliti yaitu dalam penelitian Hidayat mengembangkan bahan ajar menulis pantun menggunakan media mencari pasangan kartu sedangkan dalam penelitian ini menggunakan kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila sebagai media pembelajaran menulis

Penelitian yang relevan dengan nilai Pancasila ditulis oleh Mulyati (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Menulis Puisi Bermuatan Kebhinekaan Pancasila untuk Mereduksi Radikalisme Siswa SMP”. Berdasarkan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kurang berkembangnya

bahan ajar menulis puisi menyebabkan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran menulis puisi menjadi rendah. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) yang dilakukan dengan lima tahapan, yaitu (1) survei pendahuluan, (2) pengembangan prototipe bahan ajar menulis puisi bermuatan kebhinekaan Pancasila, (3) penilaian prototipe bahan ajar, (4) perbaikan/revisi prototipe bahan ajar, dan (5) uji coba efektivitas bahan ajar yang dikembangkan. Analisis kebutuhan menggunakan angket, sementara validasi prototipe bahan ajar menggunakan lembar uji validasi. Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif. Bahan ajar menulis puisi diintegrasikan dengan muatan nilai kebhinekaan Pancasila sebagai upaya untuk mereduksi paham radikal pada siswa SMP di Kota Tegal. Muatan kebhinekaan Pancasila dalam bahan ajar disematkan dalam pemilihan tema dan contoh puisi-puisi yang dihadirkan.

Persamaan penelitian Mulyati dengan penelitian ini yaitu membahas mengenai pengembangan sumber belajar pada puisi dengan mengintegrasikan nilai Pancasila dengan subjek penelitian peserta didik SMP. Perbedaannya yaitu dalam penelitian Mulyati mengembangkan bahan ajar menulis puisi bermuatan kebhinekaan Pancasila, sedangkan dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran menulis puisi rakyat (pantun) dengan menggunakan kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila. Selain itu dalam penelitian Mulyati, produk yang sudah dikembangkan kemudian diuji coba keefektifannya, sedangkan dalam penelitian ini peneliti hanya mengembangkan produk saja tanpa melakukan uji keefektifan media karena keterbatasan waktu dan biaya.

Penelitian yang relevan lainnya mengenai nilai Pancasila ditulis oleh Musafa (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Berbasis Komputer dengan Lectora Inspire untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila di Kelas III Sekolah Dasar”. Penelitian pengembangan media pembelajaran ini dilatarbelakangi oleh minimnya ketersediaan media pembelajaran PPKn berbasis komputer di Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan menggunakan model pengembangan 4-D, dengan melaksanakan berbagai tahap pengembangan

meliputi tahap pendefinisian, perancangan pengembangan dan penyebaran. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi terhadap media pembelajaran berbasis komputer diperoleh nilai dengan kategori “layak”, dan hasil penilaian dari pengguna terhadap media pembelajaran berbasis komputer diperoleh nilai dengan kategori “praktis”.

Persamaan penelitian Musafa dengan penelitian ini yaitu membahas mengenai pengembangan media pembelajaran dengan pengintegrasian nilai Pancasila. Perbedaannya yaitu dalam penelitian Musafa mengembangkan media berbasis komputer dengan *Lectora Inspire*, sedangkan dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran kartu pantun bergambar. Selain itu sasaran dalam penelitian yang dilakukan oleh Musafa yaitu siswa kelas III SD, sedangkan dalam penelitian ini sasarannya yaitu siswa kelas VII SMP/MTs.

Terdapat penelitian yang relevan dengan menulis pantun dalam artikel berjudul “Using Pantuns in Greetings as A Tool to Promote Learners’ Use of Metacognitive Strategies in Online ESL Learning” yang ditulis oleh Hassan (2012). Berdasarkan hasil penelitian tersebut, sebanyak 50 peserta didik menghadiri kelas bahasa Inggris dan diajari mengenai salam khusus dan cara menulis pantun sebagai salam. Masing-masing peserta didik merancang kartu ucapan pantun yang dibuat dan didesain sendiri menggunakan perangkat lunak online agar orang lain dapat mengevaluasi hasil pantun yang telah dibuat secara bergantian. Selain membuat pantun, peserta didik juga turut melengkapi bait pantun yang rumpang, berpasangan dalam menganalisis pantun yang didapatkan, dan sebagainya. Berdasarkan kegiatan tersebut dapat disimpulkan bahwa pantun dapat membangkitkan penggunaan bahasa secara kreatif dengan menggunakan strategi metakognitif dalam menyelesaikan tugas.

Persamaan penelitian Hassan dengan penelitian ini yaitu membahas pokok bahasan yang sama mengenai menulis pantun dan menggunakan kemampuan metakognitif dalam menyelesaikan tugas membuat pantun. Perbedaannya yaitu dalam penelitian Hassan menggunakan bantuan perangkat lunak online untuk memudahkan menulis pantun, sedangkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan media kartu pantun bergambar untuk memudahkan peserta didik

dalam menemukan ide agar dapat menulis pantun sesuai dengan nilai yang telah ditentukan.

Penelitian lainnya yang serupa dengan menulis pantun di tulis oleh Shunmugam (2014) dalam jurnal *Modern Languages* dengan judul “William Marsden and John Crawford: English Translations of Pantun in Nineteenth Century Grammar Texts”. Artikel tersebut membahas mengenai gaya penerjemahan pantun ke dalam bahasa Inggris dalam teks tata bahasa Melayu yang diterjemahkan oleh dua ahli, yaitu William Marsden and John Crawford. Hasil penelitian tersebut yaitu sebagian besar dokumentasi cara menerjemahkan pantun yang dilakukan Marsden dan Crawford ditulis kemudian diterjemahkan untuk pembaca. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan untuk memberikan pengalaman kepada para pembaca mengenai semantik dan sintaksis dari teks pantun melayu (asli) secara detail.

Persamaan penelitian Shunmugam dengan penelitian ini yaitu membahas pokok bahasan yang sama mengenai pembelajaran pantun. Perbedaannya yaitu dalam artikel Shunmugam pantun ditulis dan diterjemahkan untuk memberikan pengalaman kepada pembaca mengenai semantik dan sintaksis dalam pantun asli, sedangkan dalam penelitian ini pantun digunakan untuk menyampaikan nilai-nilai yang terdapat dalam sila Pancasila dengan menggunakan media pembelajaran kartu pantun bergambar sehingga pembaca dapat menulis pantun dengan bantuan media tersebut.

Penelitian yang relevan dengan menulis pantun pernah dilakukan oleh Multafifin (2015) dengan judul “Kemampuan Menulis Pantun Peserta didik Kelas VII SMP Negeri 52 Konawe Selatan”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa dari 62 peserta didik yang dijadikan sampel terdapat 55 atau 88%, peserta didik mampu dalam menulis pantun, sedangkan 7 atau 12% orang peserta didik dikategorikan tidak mampu dalam menulis pantun. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa peserta didik kelas VII SMP Negeri 52 Konawe Selatan tergolong mampu dalam menulis pantun. Dari enam aspek yang diukur, semuanya berada dalam kategori mampu. Yang menduduki peringkat tertinggi adalah kemampuan menulis pantun aspek larik dengan skor 124 atau 100 % diikuti kesesuaian sampiran baris pertama dan kedua dengan skor 116 atau 93,548%,

diikuti kemampuan menulis pantun aspek jumlah suku kata dengan skor 115 atau 92,741%, diikuti kemampuan menulis pantun aspek kesesuaian isi baris ketiga dan keempat dengan skor 114 atau 91,935%. Selanjutnya diikuti kemampuan menulis pantun aspek kesesuaian isi dengan tema dengan skor 105 atau 84,677%, dan kemampuan menulis pantun aspek sajak dengan skor 103 atau 83,064%. Berdasarkan hasil perolehan peserta didik pada enam aspek penilaian penulisan pantun, dapat disimpulkan bahwa persentase kemampuan peserta didik SMPN 52 Konawe Selatan dalam menulis pantun mencapai 88% yang berarti berada pada kategori mampu, karena telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) SMP Negeri 52 Konawe Selatan yaitu 70%.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Multififin pada masalah yang dikaji yaitu menulis pantun dan sasarannya yaitu peserta didik kelas VII SMP. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Multififin dengan penulis yaitu dalam penelitian Multififin menggunakan jenis metode deskriptif kuantitatif sedangkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis RnD (*Research and Development*) dengan mengembangkan media pembelajaran kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila.

Terdapat penelitian lain mengenai menulis pantun yang ditulis oleh Doembana (2016) dengan judul “Peningkatan Keterampilan Siswa Menulis Pantun Melalui Teknik Balas Pantun di Kelas IV SDN 1 Tatura”. Artikel tersebut membahas mengenai rendahnya keterampilan siswa dalam menulis pantun di kelas IV SDN 1 Tatura. Hasil yang diperoleh setelah melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan penerapan teknik balas pantun yaitu pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 76,67% berada dalam kategori kurang, pada siklus II nilai yang diperoleh guru rata-rata 96,67% berada dalam kategori sangat baik. Untuk hasil observasi kegiatan siswa pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 76%, berada dalam kategori cukup, pada siklus II memperoleh nilai rata-rata 98%, berada dalam kategori sangat baik. Keterampilan siswa menulis pantun pada siklus I dengan nilai rata-rata daya serap klasikal 74,29% serta ketuntasan belajar klasikal 78,57%. Pada siklus II nilai rata-rata daya serap klasikal 95% serta ketuntasan belajar klasikal 100%. Hal ini berarti pembelajaran pada siklus II telah memenuhi indikator keberhasilan dengan nilai

rata-rata daya serap klasikal minimal 65% dan ketuntasan belajar klasikal memperoleh nilai minimal 80%. Dapat disimpulkan bahwa teknik balas pantun dapat meningkatkan kreativitas siswa. Pembelajaran dengan penggunaan teknik balas pantun menciptakan hasil belajar yang menyenangkan, suasana kelas lebih hidup, tidak menjenuhkan dan membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, Adanya penggunaan teknik balas pantun menghasilkan proses belajar yang maksimal.

Persamaan penelitian Doembana dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu berfokus pada keterampilan siswa dalam menulis pantun. Perbedaan penelitian Doembana dan peneliti yaitu desain pembelajaran yang dilakukan Doembana menggunakan jenis PTK sedangkan penelitian ini menggunakan jenis RnD. Selain itu perbedaan terletak pada sasaran dan teknik serta media pembelajaran yang digunakan. Dalam penelitian Doembana, sasarannya yaitu peserta didik kelas IV SD dengan menggunakan teknik balas pantun sedangkan penelitian ini sasarannya yaitu peserta didik kelas VII SMP/MTs dengan menggunakan media pembelajaran kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila.

Penelitian lain yang relevan dengan menulis pantun yaitu penelitian yang dilakukan oleh Hidayat (2017) dengan judul “Keterampilan Menulis Pantun Melalui Strategi Kartu Sortir (*Card Sort*) Pada Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus dan tiap siklus berlangsung selama dua pertemuan. Tiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi/pengamatan, dan tahap refleksi. Hasil penelitian menunjukkan data peningkatan keterampilan menulis pantun siswa pada setiap siklus. Nilai rata-rata nilai rata-rata kelasnya hanya mencapai 61,8 nilai rata-rata kelas naik menjadi 72,5 pada siklus I, dan pada siklus II rata-rata kelasnya meningkat menjadi 80,92. Sebelum dilaksanakan tindakan, siswa yang memperoleh nilai di atas KKM (≥ 70) sebesar 28% atau sebanyak 7 siswa, pada siklus I meningkat menjadi 60% atau sejumlah 15 siswa, dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 84% atau sejumlah 21 siswa. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan strategi kartu sortir (*Card Sort*) dapat meningkatkan

keterampilan menulis pantun siswa kelas IV SDN Sampangan No. 26 Pasar Kliwon tahun ajaran 2016/2017. Strategi pemilihan kartu atau *Card Sort* merupakan aktivitas kerjasama yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik klasifikasi, fakta tentang benda, ataupun menilai informasi. Strategi pembelajaran Kartu Sortir (*Card Sort*) ini sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran keterampilan menulis pantun karena melalui strategi pembelajaran ini siswa akan diajak menulis pantun dengan cara yang rileks dan menyenangkan, akan tetapi tujuan pembelajaran tetap dapat tercapai dengan baik.

Persamaan penelitian Hidayat dengan penelitian ini yaitu pada masalah yang dikaji yaitu mengenai keterampilan menulis pantun dan menggunakan cara menyenangkan dalam pembelajaran pantun. Perbedaannya yaitu dalam penelitian yang dilakukan oleh Hidayat menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dengan strategi kartu Sortir (*Card Sort*), sedangkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan (RnD) dengan bantuan kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila. Selain itu subjek penelitian Hidayat yaitu peserta didik di tingkat Sekolah Dasar (SD), sedangkan dalam penelitian ini subjek yang digunakan yaitu peserta didik di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Penelitian lainnya mengenai menulis pantun pernah dilakukan oleh Purwanti (2017) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Menulis Pantun dengan Menggunakan Model Berpikir Berbicara Menulis (*Think Talk Write*)”. Berdasarkan penelitian tersebut, Purwanti menyimpulkan bahwa penggunaan model berpikir berbicara menulis (*think talk write*) mampu meningkatkan kemampuan siswa kelas XI MIA 1 SMAN 3 Ciamis dalam menulis teks pantun. Hal ini dibuktikan dengan pemerolehan nilai siswa yang mengalami peningkatan pada setiap siklus. Kemampuan awal siswa memperoleh rata-rata 60,51. Setelah digunakannya model berpikir berbicara menulis (*think talk write*) pada siklus 1 dari 29 siswa, dinyatakan bahwa 14 siswa belum mencapai KKM 75, jika dirata-ratakan memperoleh nilai 71,03. Sementara pada siklus II dari 29 siswa semuanya dapat mencapai KKM 75, dengan rata-rata nilai 82,41 dan seluruh siswa dinyatakan tuntas.

Persamaan penelitian Purwanti dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada masalah yang dikaji yaitu menulis pantun. Perbedaan penelitian yang

dilakukan Purwanti dan peneliti yaitu dalam penelitian Purwanti menggunakan Model Berpikir Berbicara Menulis (*Think Talk Write*) dengan sasaran peserta didik SMA kelas XI MIA, sedangkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan media kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila sebagai media untuk menstimulus ide dalam menulis pantun bagi peserta didik kelas VII SMP.

2.2 Landasan Teoretis

Landasan teoretis merupakan bagian penting dalam sebuah penelitian karena bermanfaat untuk menjadi penguat teori-teori tentang variabel penelitian yang hendak dikaji. Dalam landasan teori ini peneliti menguraikan teori-teori penelitian yang digunakan para ahli dari berbagai acuan yang dapat mendukung penelitian ini. Bahan kajian yang digunakan sebagai landasan teoretis dalam penelitian ini yaitu (1) media pembelajaran, (2) kartu bergambar, (3) nilai Pancasila, (4) pembelajaran menulis pantun, dan (5) langkah menulis pantun.

2.2.1 Media Pembelajaran

Berikut ini akan dijelaskan mengenai (1) pengertian media pembelajaran, (2) klasifikasi media pembelajaran, dan (3) manfaat media pembelajaran.

2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah memiliki arti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (*wasail*) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung lebih diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad, 2016:3). Sehubungan dengan hal tersebut, Sanaky (2013:3) juga berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan oleh guru untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan,

perhatian, dan kemauan peserta didik, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali (Suryani, dkk, 2018:4).

Pendapat lain mengenai media pembelajaran, dikemukakan oleh Briggs (dalam Suryani, dkk, 2018:4) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana untuk memberikan rangsangan bagi siswa agar terjadi proses belajar mengajar.

Musfiqon (dalam Suryani, dkk, 2018:4) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal.

Pengertian media pembelajaran juga dikemukakan oleh Asyhar (2012:8) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien.

Dari beberapa pengertian media pembelajaran yang diungkapkan oleh para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali secara efektif dan efisien.

2.2.1.2 Klasifikasi Media Pembelajaran

Ada lima kategori media pembelajaran menurut Setyosari dan Sihkabudden (dalam Asyhar, 2012:46) yaitu:

1) Pengelompokan berdasarkan ciri fisik

Berdasarkan ciri dan bentuk fisiknya, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat macam, antara lain:

- a) Media pembelajaran dua dimensi (2-D), yaitu media yang memperlihatkan satu arah pandangan saja, yang hanya dilihat dimensi panjang dan lebarnya saja. Contohnya: foto, grafik, peta, dan sebagainya.

- b) Media pembelajaran tiga dimensi (3-D), yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai panjang, lebar dan tinggi/tebal. Contohnya: model, prototipe, bola kotak, meja, kursi, dan alam sekitar.
- c) Media pandang diam (*still picture*), yaitu media yang menggunakan media proyeksi yang hanya menampilkan gambar diam pada layar. Contohnya: foto, tulisan, gambar binatang atau gambar alam semesta.
- d) Media pandang gerak (*motion picture*), yaitu media yang menggunakan media proyeksi yang dapat menampilkan gambar bergerak.
- e) Media pandang gerak (*motion picture*), yaitu media yang menggunakan media proyeksi yang dapat menampilkan gambar bergerak, termasuk media televisi, film atau *video recorder* termasuk media pandang gerak yang disajikan melalui layar monitor (*screen*) di komputer atau layar LCD dan sebagainya.

2) Pengelompokkan berdasarkan unsur pokoknya

Berdasarkan unsur pokok atau indera yang dirangsang, media pembelajaran diklasifikasikan menjadi tiga macam, yaitu media visual, media audio, dan media audio-visual. Ketiga penggolongan ini dijabarkan lebih lanjut oleh Sulaiman (dalam Asyhar, 2012:48) menjadi sepuluh macam, yaitu:

- a) Media *audio*: media yang menghasilkan bunyi. Misalnya *audio cassette tape recorder*, dan radio.
- b) Media *visual*: media visual dua dimensi dan media visual tiga dimensi.
- c) Media *audio-visual*: media yang dapat menghasilkan rupa dan suara dalam suatu unit media.
- d) Media audio motion visual: penggunaan segala kemampuan audio dan visual ke dalam kelas, seperti televisi, video tape/cassette recorder dan sound-film.
- e) Media *audio still visual*: media lengkap kecuali penampilan *motion/* geraknya tidak ada, seperti *soundfilmstrip*, *sound-slides*, dan rekaman *still* pada televisi.
- f) Media *audio semi-motion*: media yang berkemampuan menampilkan titik-titik tetapi tidak dapat menstransmit secara utuh suatu motion yang nyata. Contohnya *telewriting* dan *recorder telewriting*.

- g) Media *motion visual*: silent film (film bisu) dan (*loop film*)
- h) Media *still visual*: gambar, slides, filmstrips, OHP dan transparansi.
- i) Media audio: telepon, radio, audio, *tape recorder* dan audio disk.
- j) Media cetak: media yang hanya menampilkan informasi yang berupa simbol-simbol tertentu saja dan berupa *alphanumeric*, seperti buku-buku, modul, majalah, dll.

3) Pengelompokan berdasarkan pengalaman belajar

Thomas dan Sutjiono (dalam Asyhar, 2012:50) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi tiga kelompok, yakni pengalaman langsung, pengalaman tiruan dan pengalaman verbal (dari kata-kata).

- a) Pengalaman melalui informasi verbal, yaitu berupa kata-kata lisan yang diucapkan oleh pembelajar, termasuk rekaman kata-kata dari media perekam dan kata-kata yang ditulis maupun dicetak seperti bahan cetak, radio dan sejenisnya.
- b) Pengalaman melalui media nyata, yaitu berupa pengalaman langsung dalam suatu peristiwa (*first hand experience*) maupun mengamati atau objek sebenarnya di lokasi.
- c) Pengalaman melalui media tiruan adalah berupa tiruan atau model dari suatu objek objek, proses atau benda. Contohnya: molimod untuk model molekul, globe bumi sebagai model planet bumi, *prototype* produk dan lain-lain.

4) Pengelompokan berdasarkan penggunaan

Penggolongan media pembelajaran berdasarkan penggunaannya dapat dibagi dua kelompok, yaitu yang dikelompokkan berdasarkan jumlah pengguna dan berdasarkan cara penggunaannya. Midun (dalam Asyhar, 2012:50) menjelaskan bahwa:

a) Berdasarkan jumlah penggunaannya

Berdasarkan jumlah penggunaannya, media pembelajaran dapat dibedakan ke dalam tiga macam yaitu:

- (1) Media pembelajaran yang penggunaannya secara individual oleh peserta didik

- (2) Media pembelajaran yang penggunaannya secara berkelompok/kelas, misalnya film, *slide*, dan media proyeksi lainnya.
- (3) Media pembelajaran yang penggunaannya secara massal seperti televisi, radio, film, *slide*.

b) Berdasarkan cara penggunaannya

Berdasarkan cara penggunaannya, media pembelajaran dibedakan menjadi dua, yaitu:

- (1) Media tradisional atau konvensional sederhana, misalnya peta, ritatoon (simbol-simbol grafis), roatatoon (gambar berseri), dll.
- (2) Media modern atau kompleks, seperti komputer diintegrasikan dengan media-media elektronik lainnya. Contohnya ruang kelas otomatis, sistem proyeksi berganda, sistem interkomunikasi.

Menurut Sanjaya (2013:211) media pembelajaran diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi bergantung dari sudut mana melihatnya.

1) Dilihat berdasarkan sifatnya

- a) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
- b) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Media ini adalah film *slide*, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.
- c) Media audio-visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

2) Dilihat berdasarkan kemampuan jangkauannya

- a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.

- b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film *slide*, film, video, dan lain sebagainya.

3) **Dilihat berdasarkan cara atau teknik pemakaiannya**

- a) Media yang diproyeksikan, seperti film, *slide*, film strip, transparansi. Jenis media ini memerlukan alat proyeksi khusus, seperti film *projector* untuk memproyeksikan film, *slide projector* untuk memproyeksikan film *side*, *Over Head Projector* (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa.
- b) Media yang diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan sebagainya.

Seels dan Richey (dalam Arsyad, 2016:31) membagi media pembelajaran dalam empat kelompok yaitu:

1) **Media hasil teknologi cetak**

Media hasil teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto, dan representasi fotografik. Materi cetak dan visual merupakan pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pengajaran lainnya. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak, contohnya buku teks, modul, majalah, *hand-out*, dan lain-lain.

2) **Media hasil teknologi audio-visual**

Media hasil teknologi audio-visual menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Contohnya proyektor film, televisi, video, dan sebagainya.

3) **Media hasil teknologi berbasis komputer**

Media hasil teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor. Berbagai jenis aplikasi teknologi berbasis computer dalam pengajaran

umumnya dikenal sebagai *Computer Assisted Instruction* (pengajaran dengan bantuan komputer).

4) Media hasil teknologi gabungan

Media hasil teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi yang menggabungkan beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih. Contohnya: *teleconference*.

2.2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Kempton & Dayton (dalam Arsyad, 2016:25) mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut.

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap peserta didik yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama.
- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat peserta didik tetap terjaga dan memperhatikan.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi peserta didik, umpan balik, dan penguatan.
- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh peserta didik.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.

- 7) Sikap positif peserta didik terhadap yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan.

Selanjutnya Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2009) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, terlebih jika guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan sebagainya.

Hidayat dan Rahmina (dalam Kanza, 2018) mengemukakan beberapa manfaat media yaitu:

- 1) Sebagai alat bantu untuk menciptakan situasi belajar yang efektif dan efisien.
- 2) Sebagai bagian integral dari keseluruhan situasi belajar sehingga menjadikan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan.
- 3) Sebagai alat peraga yang mengacu kepada tujuan pengajaran.
- 4) Sebagai pelengkap suatu proses belajar mengajar untuk menarik perhatian siswa sehingga siswa mudah memahami materi pembelajaran yang diajarkan.

Dari uraian manfaat media pembelajaran yang diungkapkan oleh para ahli, dapat disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar secara efektif dan efisien.
- 2) Media pembelajaran mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.
- 3) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya.
- 4) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 5) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

2.2.2 Kartu Bergambar

Berikut ini akan dijelaskan mengenai (1) pengertian kartu bergambar, (2) penggunaan dan kelebihan kartu bergambar dan (3) prinsip-prinsip pengembangan media berbasis visual.

2.2.2.1 Pengertian Kartu Bergambar

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kartu adalah kertas tebal, berbentuk persegi panjang (untuk keperluan, hampir sama dengan karcis). Sedangkan di dalam *Oxford Dictionary* (dalam Novianti, 2013) berisi pernyataan bahwa “Card is piece of stiff paper or plastic with information on it or a piece of card with a picture on it used for various purposes of for various games”. Dalam pengertian tersebut dapat diartikan bahwa kartu adalah selembar kertas kaku yang berisi tentang suatu informasi, selain itu kartu bisa didefinisikan sebagai selembar kertas yang berisi gambar yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan misalnya untuk permainan. Kartu merupakan suatu alat peraga atau media yang digunakan dalam pembelajaran untuk mempermudah atau memperjelas penyampaian materi dengan lebih efektif dan menyenangkan dalam proses belajar.

Media kartu bergambar termasuk ke dalam media grafis. Media grafis disebut juga media dua dimensi yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Media ini seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun,

komik, dan lain-lain. Media kartu bergambar merupakan media kartu yang berisi gambar, di mana gambarnya dapat berasal dari buatan sendiri atau gambar/foto yang sudah ada dan digunakan untuk memudahkan siswa saat proses belajar (Hasmawati dan Jannah, 2017:14).

Arsyad dalam (Armitasari, 2016:477) berpendapat bahwa kartu bergambar merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut. Sedangkan menurut Wibawa dan Mukti (dalam Armitasari, 2016:477) kartu bergambar biasanya berisi kata-kata, gambar, atau kombinasinya yang dapat digunakan untuk mengembangkan perbendaharaan kata-kata dalam mata pelajaran bahasa.

Dari beberapa pendapat mengenai kartu bergambar tersebut, dapat disimpulkan bahwa kartu bergambar merupakan selembar kertas yang berisikan gambar, teks atau tanda simbol dengan ukuran tertentu yang digunakan untuk berbagai tujuan, seperti memudahkan peserta didik saat proses belajar.

2.2.2.2 Penggunaan dan Kelebihan Kartu Bergambar

Berdasarkan gambaran kartu pantun yang telah dijelaskan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa kartu pantun termasuk dalam media gambar (visual). Alasan utama penggunaan media kartu pantun dalam proses belajar mengajar adalah karena media gambar mampu menarik perhatian, merangsang respon peserta didik, memperjelas konsep yang abstrak menjadi konkret, mengatasi batas ruang, waktu, tempat, serta merangsang anak untuk menemukan arti suatu kata dan kejadian/kegiatan sehingga tujuan proses mengajar bisa tercapai. Alasan tersebut diperkuat oleh pendapat Sulaiman (dalam Turaiyah, 2015) yang menyatakan bahwa gambar merupakan alat visual yang penting dan mudah didapat. Lebih lanjut Sulaiman menjelaskan bahwa media gambar penting sekali sebab dapat memberikan penggambaran visual yang konkret tentang masalah yang digambarkan. Gambar memungkinkan orang menangkap informasi lebih jelas daripada yang hanya disampaikan dengan kata-kata atau tulisan saja. Penggunaan kartu bergambar akan menarik perhatian peserta didik dalam belajar sehingga

peserta didik lebih antusias dalam merespon dan menerima informasi yang disampaikan oleh gambar dan diharapkan tidak cepat bosan.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Munir (2012:239) bahwa media gambar sebagai sarana untuk berkomunikasi memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

- 1) Dapat lebih mudah dalam mengidentifikasi dan mengklasifikasikan suatu obyek.
- 2) Mampu menunjukkan hubungan spasial dari suatu obyek.
- 3) Membantu menjelaskan konsep abstrak menjadi lebih konkret.

Sudjana (dalam Pratita, 2014:93) mengemukakan kelebihan dalam penggunaan gambar sebagai media dalam proses pembelajaran, antara lain:

- 1) Mudah dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran karena praktis tanpa memerlukan perlengkapan apapun.
- 2) Harga relatif lebih murah daripada jenis-jenis media pembelajaran lainnya.
- 3) Gambar bisa dipergunakan dalam banyak hal, untuk berbagai jenjang pendidikan dan berbagai disiplin ilmu. Mulai dari TK sampai Perguruan Tinggi dan ilmu-ilmu sosial sampai ilmu eksakta.
- 4) Gambar dapat menerjemahkan konsep atau gagasan yang abstrak menjadi lebih realistik

Media kartu bergambar merupakan bentuk media grafis yang berguna untuk menyampaikan sebuah pesan atau informasi kepada mitra tutur secara lebih efisien dan dengan cara yang lebih menarik. Selain itu kartu bergambar memiliki beberapa kelebihan, sebagaimana yang diungkapkan oleh Susilana dan Riyana (dalam Fatmawati, 2015:1872-1873):

- 1) Mudah dibawa kemana-mana, hal ini dikarenakan kartu gambar memiliki ukuran tergolong kecil, sehingga media ini tidak membutuhkan ruang yang luas untuk menyimpannya.
- 2) Praktis, hal ini dikarenakan penggunaannya yang mudah dan tidak membutuhkan perlengkapan lain, berbeda jika menggunakan *power point* yang memerlukan listrik untuk dapat menayangkan sesuatu pada layar proyektor.

- 3) Dapat lebih memusatkan perhatian peserta didik terhadap pesan yang disampaikan.
- 4) Mudah diingat, hal ini seharusnya sangat membantu peserta didik karena dengan bantuan gambar dan juga kata kunci di dalamnya, peserta didik dapat lebih mudah untuk mengingat ide atau gagasan berkaitan dengan gambar.
- 5) Menyenangkan, penggunaan kartu gambar dapat dengan berbagai cara, seperti dapat digunakan dalam kelompok kemudian peserta didik mendiskusikan dan mempresentasikan, atau dapat juga digunakan dengan permainan. Tentunya dengan permainan akan lebih menarik perhatian peserta didik untuk belajar sambil bermain, sehingga mereka tidak merasakan kejenuhan saat belajar.
- 6) Dapat dipakai berulang- ulang.
- 7) Menjadikan peserta didik lebih aktif dalam belajar dan peserta didik ikut dilibatkan pada saat penyajiannya.
- 8) Menumbuhkan minat peserta didik serta dapat memberikan hubungan antara isi pelajaran dengan dunia nyata.

Selaras dengan pendapat para ahli tersebut, Sadiman (dalam Pratita, 2014:93) mengungkapkan kelebihan dari penggunaan kartu bergambar, yaitu:

- 1) Sifatnya kongkret (lebih realistik menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata).
- 2) Gambar dapat mengatasi Batasan ruang dan waktu.
- 3) Media kartu bergambar dapat memperjelas suatu masalah.
- 4) Media kartu bergambar harganya lebih murah dan mudah didapat, serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

2.2.2.3 Prinsip-Prinsip Pengembangan Media Berbasis Visual

Berdasarkan klasifikasi media pembelajaran, kartu bergambar termasuk dalam jenis media berbasis visual. Media berbasis visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan melalui gambar yang ada. Agar menjadi efektif, visual

sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan peserta didik harus berinteraksi dengan visual tersebut untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.

Ada beberapa prinsip umum yang perlu diketahui untuk mengembangkan media berbasis visual sebagai berikut.

- 1) Visual bersifat sederhana, mungkin dengan menggunakan gambar garis, kartun, bagan, dan diagram.
- 2) Visual berfungsi untuk menekankan informasi sasaran (yang terdapat teks) sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.
- 3) Hindari visual yang tak berimbang.
- 4) Visual yang diproyeksikan harus dapat terbaca dan mudah dimengerti.
- 5) Unsur-unsur dalam visual harus ditonjolkan dan dengan mudah dibedakan dari unsur-unsur latar belakang untuk mempermudah pengolahan informasi.
- 6) Keterangan gambar harus disiapkan, terutama untuk menambah informasi yang sulit dilukiskan secara visual dan menyatakan apa yang orang dalam gambar tersebut sedang kerjakan, pikirkan, atau katakan.
- 7) Warna harus digunakan secara realistis.
- 8) Warna dan pemberian bayangan digunakan untuk mengarahkan perhatian dan membedakan komponen-komponen.

Selaras dengan prinsip tersebut, Sulaiman (dalam Turaiyah, 2015) menyatakan tentang syarat atau prinsip yang harus dipenuhi dalam pengembangan media gambar (visual), antara lain:

- 1) Gambar harus jelas, bagus, menarik, mudah dimengerti, dan cukup besar untuk memperlihatkan detail.
- 2) Apa yang tergambar harus cukup penting dan cocok untuk hal yang sedang dipelajari dan hal yang dihadapi.
- 3) Gambar harus benar dan autentik, artinya menggambarkan situasi yang serupa jika dilihat dalam keadaan yang sebenarnya.
- 4) Kesederhanaan sangat diperlukan.
- 5) Gambar harus sesuai dengan pemahaman orang yang melihatnya.

- 6) Keseimbangan warna perlu diperhatikan, meskipun tidak mutlak namun dapat meninggikan nilai sebuah gambar yang dapat menjadikannya lebih realistik dan merangsang minat untuk melihatnya.

Menurut Arsyad (2016:103-109) terdapat prinsip-prinsip desain yang perlu diperhatikan dalam proses pengembangan media berbasis visual, antara lain prinsip kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, dan keseimbangan. Unsur-unsur visual selanjutnya perlu dipertimbangkan adalah bentuk, garis, ruang, tekstur, dan warna.

1) Kesederhanaan

Secara umum kesederhaan mengacu pada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan peserta didik dalam menangkap dan memahami pesan yang disajikan visual tersebut. Demikian pula dengan teks yang menyertai bahan visual harus dibatasi antara 15-20 kata. Kata-kata harus menggunakan huruf yang sederhana dengan gaya huruf yang mudah terbaca dan tidak terlalu beragam dalam satu tampilan ataupun serangkaian tampilan visual. Kalimat-kalimatnya juga harus ringkas, dan mudah dimengerti.

2) Keterpaduan

Keterpaduan mengacu pada hubungan yang terdapat di antara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen tersebut harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan, sehingga visual tersebut dapat membantu pemahaman pesan dan informasi yang terkandung didalamnya.

3) Penekanan

Meskipun penyajian visual dirancang sesederhana mungkin, seringkali konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian peserta didik. Dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna, atau ruang penekanan dapat diberikan kepada unsur terpenting.

4) Keseimbangan

Bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris.

Keseimbangan yang keseluruhannya simetris tersebut menampilkan dua bayangan visual yang sama dan sebangun.

Pengembangan visual dengan keseimbangan informal memerlukan daya imajinasi yang lebih tinggi dan keinginan bereksperimen dari perancang visual.

1) Bentuk

Bentuk yang aneh dan asing bagi peserta didik dapat membangkitkan minat dan perhatian. Oleh karena itu, pemilihan bentuk sebagai unsur visual dalam penyajian pesan, informasi, atau isi pelajaran perlu diperhatikan.

2) Garis

Garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur sehingga dapat menuntun perhatian peserta didik untuk mempelajari suatu urutan-urutan khusus.

3) Tekstur

Tekstur adalah unsur visual yang dapat menimbulkan kesan kasar atau halus. Tekstur dapat digunakan untuk penekanan suatu unsur seperti halnya warna.

4) Warna

Warna digunakan untuk memberi kesan pemisahan atau penekanan, atau untuk membangun keterpaduan. Di samping itu, warna dapat mempertinggi tingkat realisme objek atau situasi yang digambarkan, menunjukkan persamaan dan perbedaan, serta menciptakan respons emosional tertentu. Ada tiga hal yang diperhatikan ketika menggunakan warna, yaitu (1) pemilihan warna khusus (merah, biru, kuning, dan sebagainya), (2) nilai warna (tingkat ketebalan dan ketipisan warna itu dibandingkan dengan unsur lain dalam visual tersebut), dan (3) intensitas atau kekuatan warna itu untuk memberikan dampak yang diinginkan.

2.2.3 Nilai Pancasila

Berikut ini akan dijelaskan mengenai (1) pengertian nilai, (2) hakikat nilai Pancasila, (3) makna nilai sila-sila Pancasila dan (4) wujud nilai Pancasila.

2.2.3.1 Pengertian Nilai

Menurut Frankena (dalam Kaelan, 2014:87) nilai atau *value* termasuk dalam bidang kajian filsafat. Filsafat sering diartikan sebagai ilmu tentang nilai-nilai. Istilah nilai di dalam bidang filsafat digunakan untuk menunjuk kata benda abstrak yang artinya ‘keberhargaan’ (*worth*) atau ‘kebaikan’ (*goodness*), dan kata kerja yang artinya suatu tindakan kejiwaan tertentu dalam menilai atau melakukan penilaian.

Dalam kamus umum Bahasa Indonesia karya Purwodarminto, nilai dapat diartikan sebagai berikut (1) harga dalam arti takaran, misalnya nilai intan, (2) harga sesuatu, misalnya uang, (3) angka kepandaian, (4) kadar dan mutu, (5) sifat-sifat atau hal-hal yang penting atau berguna bagi kemanusiaan, misalnya nilai-nilai agama.

Menurut Rekeach dan James (dalam Kartawisastra, 1980:1) nilai adalah suatu tipe kepercayaan yang berada dalam ruang lingkup sistem kepercayaan dalam mana seseorang bertindak atau menghindari suatu tindakan, atau memiliki dan dipercayai.

Senada dengan pernyataan Rekeach dan James (dalam Thoha, 1996:61) berpendapat bahwa nilai merupakan sifat yang melekat pada sesuatu (sistem kepercayaan) yang telah berhubungan dengan subjek yang memberi arti (manusia yang meyakini). Jadi nilai adalah sesuatu yang bermanfaat dan berguna bagi manusia sebagai acuan tingkah laku.

Menurut Suyitno (dalam Soegito, 1999:136) nilai merupakan sesuatu yang dialami sebagai ajakan dari panggilan untuk dihadapi. Adanya nilai dapat mendorong manusia untuk bertindak dan bertingkah laku, mengajak ke arah yang bernilai, serta membangkitkan keaktifan manusia dalam bermasyarakat.

Pendapat lain mengenai nilai disampaikan oleh Hardati (2015:54) yang menyatakan bahwa nilai merupakan sifat-sifat atau hal-hal yang penting atau berguna bagi kemanusiaan. Nilai-nilai tersebut merupakan sesuatu yang dapat menyempurnakan manusia sesuai dengan hakikatnya dan dapat dijadikan pedoman dalam kehidupannya.

Di dalam *Dictionary of Sociology and Related Sciences* dikemukakan bahwa nilai adalah kemampuan yang dipercayai ada pada suatu benda untuk memuaskan manusia yang mana sifat dari suatu benda dapat menarik minat seseorang atau kelompok. Nilai pada hakikatnya adalah sifat atau kualitas yang melekat pada suatu objek, bukan objek itu sendiri. Dengan demikian maka nilai merupakan suatu kenyataan yang tersembunyi dibalik kenyataan-kenyataan lainnya (Kaelan, 2014:87).

Berdasarkan pengertian nilai yang dikemukakan oleh para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai merupakan sifat-sifat atau hal-hal penting yang mengandung suatu kebaikan dan keberhargaan yang dapat mendorong manusia bertindak dan berperilaku sesuai kenyataan sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan.

2.2.3.2 Hakikat Nilai Pancasila

Pancasila sebagai dasar filsafat negara dan sebagai perilaku kehidupan berbangsa dan bernegara mempunyai arti bahwa Pancasila merupakan falsafah negara dan pandangan hidup bagi bangsa Indonesia dalam menjalankan kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara untuk mencapai cita-cita nasional. Sebagai dasar negara dan sebagai pandangan hidup, Pancasila mengandung nilai-nilai luhur yang harus dihayati dan dipedomani oleh seluruh warga negara Indonesia dalam kehidupan. Dengan kata lain, Pancasila digunakan sebagai petunjuk arah semua kegiatan atau aktivitas hidup manusia dalam segala bidang (Adi, 2016:39)

Senada dengan pendapat tersebut, Kaelan dan Zubaidi (2007:31) menyatakan bahwa sebagai suatu dasar filsafat negara maka sila-sila Pancasila merupakan suatu sistem nilai, oleh karena itu sila-sila Pancasila itu pada hakikatnya merupakan suatu kesatuan. Pancasila memiliki serangkaian nilai, yaitu ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan. Nilai-nilai dasar Pancasila seperti ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan yang bersifat universal, objektif, artinya nilai-nilai tersebut dapat dipakai dan diakui oleh negara-negara lain. Pancasila bersifat subjektif, artinya bahwa nilai-nilai Pancasila itu

melekat pada pembawa dan pendukung nilai Pancasila itu sendiri, yaitu masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia.

Nilai-nilai Pancasila juga merupakan suatu pandangan hidup bangsa Indonesia. Pancasila merupakan nilai-nilai yang sesuai dengan hati nurani bangsa Indonesia, karena bersumber pada kepribadian bangsa. Nilai-nilai Pancasila ini menjadi landasan dasar, serta motivasi atas segala perbuatan baik dalam kehidupan sehari-hari dan dalam kenegaraan. Dalam kehidupan kenegaraan, perwujudan nilai Pancasila harus tampak dalam suatu peraturan perundangan yang berlaku di Indonesia, karena dengan tampaknya Pancasila dalam suatu peraturan dapat menuntun seluruh masyarakat dalam atau luar kampus untuk bersikap sesuai dengan peraturan perundangan yang disesuaikan dengan Pancasila.

Dari penjelasan tersebut dapat diartikan bahwa nilai Pancasila merupakan sifat-sifat atau hal-hal penting yang mengandung suatu kebaikan dan menjadikan masyarakat tergerak untuk melakukan segala aktivitas berdasarkan ajaran yang terkandung dalam sila-sila Pancasila serta menjadi pedoman dalam menjalani kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

2.2.3.3 Makna Nilai Sila-Sila Pancasila

Menurut Suyahmo (2014:113) dalam buku Filsafat Pancasila, inti arti/makna sila-sila Pancasila yaitu,

- 1) Ketuhanan, ialah sifat-sifat dan keadaan-keadaan yang sesuai dengan hakikat Tuhan. Hakikat Tuhan diantaranya Maha Pengasih dan Maha Penyayang.
- 2) Kemanusiaan, ialah sifat-sifat dan keadaan-keadaan yang sesuai hakikat manusia. Hakikat manusia adalah makhluk individu sekaligus makhluk sosial, dalam arti mempunyai sifat toleransi.
- 3) Persatuan, ialah sifat-sifat atau keadaan-keadaan yang sesuai dengan hakikat satu. Hakikat satu adalah tidak terpecah, tidak terpisah, dalam arti menjalin kerukunan dan kerjasama.
- 4) Kerakyatan, ialah sifat-sifat dan keadaan-keadaan yang sesuai dengan hakikat rakyat. Hakikat rakyat adalah sekelompok manusia yang menjadi warga dalam suatu negara yang dalam memecahkan permasalahan bersama ditempuh dengan cara-cara demokratis musyawarah mufakat.

- 5) Keadilan, ialah sifat-sifat dan keadaan-keadaan yang sesuai dengan hakikat adil. Hakikat adil adalah tidak berat sebelah, tidak diskriminatif.

Jika manusia Indonesia mempunyai sifat-sifat dari kelima sila tersebut yang diaktualisasikan dalam sikap dan perilaku, maka sikap dan perilakunya tersebut dapat dikatakan sesuai dan sejalan dengan substansi nilai Pancasila.

Asmaroini (2016:443) dalam Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan menyatakan nilai-nilai yang terkandung dalam setiap sila Pancasila adalah sebagai berikut.

- 1) Ketuhanan Yang Maha Esa

Dalam sila Ketuhanan yang Maha Esa terkandung nilai bahwa negara yang didirikan adalah sebagai pengejawantahan tujuan manusia sebagai makhluk Tuhan yang Maha Esa. Oleh karena itu segala hal yang berkaitan dengan pelaksanaan dan penyelenggaraan negara bahkan moral negara, moral penyelenggara negara, politik Negara, pemerintahan negara, hukum dan peraturan perundang-undangan negara, kebebasan dan hak asasi warga negara harus dijiwai nilai-nilai Ketuhanan Yang Maha Esa (Kaelan dan Zubaidi, 2007:31-32).

- 2) Kemanusiaan yang Adil dan Beradab

Dalam sila kemanusiaan terkandung nilai-nilai bahwa negara harus menjunjung tinggi harkat dan martabat manusia sebagai makhluk yang beradab (Kaelan dan Zubaidi, 2007:32). Sila kedua Pancasila mengandung nilai suatu kesadaran sikap moral dan tingkah laku manusia yang didasarkan pada norma-norma dan kebudayaan baik terhadap diri sendiri, sesama manusia, maupun terhadap lingkungannya.

- 3) Persatuan Indonesia

Sifat kodrat manusia monodualis yaitu sebagai makhluk individu dan sebagai makhluk sosial. Untuk itu manusia memiliki perbedaan individu, suku, ras, kelompok, golongan, maupun agama. Konsekuensinya di dalam negara adalah beraneka ragam tetapi mengangkat diri dalam suatu kesatuan dalam semboyan “Bhineka Tunggal Ika”.

- 4) Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan

Rakyat merupakan subjek pendukung pokok negara (Kaelan dan Zubaidi, 2007: 35). Negara merupakan dari rakyat, oleh rakyat, dan untuk rakyat sehingga rakyat merupakan asal mula kekuasaan negara. Dalam sila keempat terkandung nilai demokrasi yang harus dilaksanakan dalam kehidupan negara.

5) Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia

Konsekuensi nilai keadilan yang harus terwujud yaitu (a) keadilan distributif (hubungan keadilan antara Negara terhadap warga negaranya), (b) keadilan legal (keadilan antara warga Negara terhadap negara), dan (c) keadilan komutatif (hubungan keadilan antara warga negara satu dengan lainnya).

Menurut Wiyono (dalam Asmaroini, 2016:444) Pancasila sebagai dasar negara, pandangan hidup bangsa Indonesia, dan sebagai ideologi bangsa memuat nilai-nilai/karakter bangsa Indonesia yang tercermin dalam sila-sila Pancasila sebagai berikut.

- 1) Nilai-nilai Ketuhanan Yang Maha Esa, di dalamnya mengandung prinsip asasi (a) kepercayaan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, (b) kebebasan beragama dan berkepercayaan pada Tuhan Yang Maha Esa sebagai hak yang paling asasi bagi manusia, (c) toleransi di antara umat beragama dan berkepercayaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan (d) Kecintaan pada semua makhluk ciptaan Tuhan, khususnya makhluk manusia.
- 2) Nilai-nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab, di dalamnya mengandung prinsip asasi (a) Kecintaan kepada sesama manusia sesuai dengan prinsip bahwa kemanusiaan adalah satu adanya, (b) kejujuran, (c) kesamaderajatan manusia, (d) keadilan, dan (e) keadaban.
- 3) Nilai-nilai Persatuan Indonesia, di dalamnya mengandung prinsip asasi (a) persatuan, (b) kebersamaan, (c) kecintaan pada bangsa, (d) kecintaan pada tanah air, dan (e) bhineka tunggal ika.
- 4) Nilai-nilai Kerakyatan Yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan, di dalamnya mengandung prinsip asasi (a) kerakyatan, (b) musyawarah mufakat, (c) demokrasi, (d) hikmat kebijaksanaan, dan (e) perwakilan.

- 5) Nilai-nilai Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia, di dalamnya mengandung prinsip asasi (a) keadilan, (b) keadilan sosial, (c) kesejahteraan lahir dan batin, (d) kekeluargaan dan kegotongroyongan dan (e) etos kerja.

2.2.3.4 Wujud Nilai Pancasila

Zabda (2016:112-113) dalam Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial membahas mengenai wujud nilai Pancasila, antara lain sebagai berikut.

- 1) Ketuhanan Yang Maha Esa, dapat dioperasionalkan setiap orang Indonesia seharusnya beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang wujud perilakunya adalah menjalankan perintah ajaran agamanya masing-masing, bertoleransi terhadap orang lain yang menjalani ajarannya agamanya. Kemudian mengamalkan ajaran agama memberi manfaat bagi kepentingan orang lain.
- 2) Kemanusiaan Yang Adil dan Beradab, diwujudkan dalam bentuk perilaku yang saling menghargai harkat dan martabat manusia, kesamaan dalam kemasyarakatan dan hukum, saling mengasihi, dan menyayangi satu sama lain hingga mewujudkan kondisi yang serasi selaras dalam masyarakat.
- 3) Persatuan Indonesia, diwujudkan dengan tiadanya diskriminasi individu dan antargolongan, kesediaan bekerjasama untuk kepentingan bersama, bergotong royong, rela berkorban, senantiasa sama berupaya menciptakan kerukunan, mencintai tanah air dengan cara mencintai karya bangsa sendiri, dan lain-lain.
- 4) Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/ perwakilan, diwujudkan dalam menyelesaikan masalah dengan musyawarah, demokrasi substansial, dan tidak memaksakan kehendak, dan sebagainya.
- 5) Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia, diwujudkan dalam bentuk perilaku menghargai hak orang lain, karya cipta orang lain, mengedepankan kewajiban kemudian hak yang dilaksanakan secara seimbang.

Menurut Soegito (1999) dalam buku Pendidikan Pancasila juga membahas mengenai wujud nilai Pancasila, antara lain sebagai berikut.

- 1) Nilai Ketuhanan Yang Maha Esa

Nilai Ketuhanan Yang Maha Esa mengandung arti yaitu keyakinan dan pengakuan yang diekspresikan dalam bentuk perbuatan terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Wujud dari nilai Ketuhanan Yang Maha Esa yaitu menuntun manusia Indonesia untuk bersikap hidup, berpandangan hidup “taat” dan “taklim” kepada Tuhan sesuai dengan ajaran-ajaran-Nya. Taat berarti patuh, setia, menurut dengan apa yang diperintahkan, hormat dan cinta kepada Tuhan dan menjauhi segala sesuatu atau aktivitas yang dilarang oleh-Nya. Taklim berarti memuliakan Tuhan, memandang Tuhan teragung, memandang Tuhan tertinggi, dan memandang Tuhan terluhur.

Nilai Ketuhanan Yang Maha Esa memberikan kebebasan kepada pemeluk-Nya untuk memeluk agama sesuai dengan keyakinan-Nya, tak ada paksaan, dan antar penganut agama yang berbeda harus saling hormat menghormati dan bekerja sama.

2) Nilai Kemanusiaan Yang Adil dan Beradab

Nilai kemanusiaan yang adil dan beradab mengandung arti yaitu kesadaran sikap dan perbuatan yang sesuai dengan nilai-nilai moral dalam hidup bersama atas dasar tutunan mutlak hati nurani dengan memperlakukan sesuatu hal sebagaimana mestinya. Wujud dari nilai kemanusiaan yang adil dan beradab yaitu menuntun manusia untuk diakui dan diberlakukan sesuai dengan harkat dan martabatnya sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa, yang sama derajatnya, yang sama hak dan kewajiban asasinya. Oleh karena itu, perlu dikembangkan sikap saling mencintai sesama manusia, sikap tenggang rasa atau tepo seliro.

3) Nilai Persatuan Indonesia

Nilai persatuan Indonesia mengandung arti yaitu usaha kearah bersatu dalam kebulatan rakyat untuk membina nasionalisme dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia. Didalam nilai persatuan Indonesia terkandung adanya perbedaan-perbedaan yang biasa terjadi di dalam masyarakat dan bangsa, baik itu perbedaan bahasa, kebudayaan, adat-istiadat, agama, maupun suku. Wujud dari nilai persatuan Indonesia yaitu menghargai segala perbedaan yang ada tanpa berselisih, dan menjalin hubungan kerja sama yang baik, serta mengarah ke hubungan yang harmonis.

4) Nilai Kerakyatan Yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/ Perwakilan

Nilai kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/ perwakilan mengandung arti yaitu suatu pemerintahan rakyat dengan cara melalui badan-badan tertentu yang dalam menetapkan suatu peraturan ditempuh dengan jalan musyawarah untuk mufakat atas dasar kebenaran dari Tuhan dan putusan akal sesuai dengan rasa kemanusiaan yang memperhatikan dan mempertimbangkan kehendak rakyat untuk mencapai kebaikan hidup bersama.

Dalam mewujudkan nilai kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan, semua manusia Indonesia sebagai warga negara dan warga masyarakat mempunyai kedudukan, hak, dan kewajiban yang sama. Oleh karena itu dalam menggunakan haknya setiap individu harus memperhatikan dan mengutamakan kepentingan masyarakat dan kepentingan negara, tidak boleh memaksakan kehendak pada orang lain. Atas dasar etika yang baik dan penuh rasa tanggung jawab harus menghormati dan mentaati setiap hasil keputusan yang telah disepakati bersama dalam lembaga perwakilan rakyat. Keputusan yang diambil harus menjunjung tinggi harkat dan martabat manusia, serta nilai-nilai kebebasan dan keadilan dengan tujuan untuk membangun dan mengembangkan hidup yang mengutamakan persatuan dan kesatuan demi kepentingan bersama.

5) Nilai Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia

Nilai keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia mengandung arti yaitu suatu tata masyarakat adil dan makmur sejahtera lahiriah batiniah, yang setiap warga mendapatkan segala sesuatu yang telah menjadi haknya sesuai dengan esensi adil dan beradab. Berdasarkan perwujudannya, nilai sila kelima ini bahwa setiap warga harus mengembangkan sikap adil terhadap sesama, menjaga keseimbangan, keserasian, keselarasan antara hak dan kewajiban serta menghormati hak-hak orang lain.

2.2.3.4.1 Wujud Pengamalan Nilai Pancasila

Wujud pengamalan nilai Pancasila didasari oleh 36 butir-butir Pancasila yang ditetapkan pada tahun 1978 berdasarkan Tap MPR No. II/MPR/1978 tentang Ekaprasetia Pancakarsa atau Pedoman Penghayatan dan Pengamalan Pancasila (P4). Namun setelah zaman reformasi, 36 butir-butir Pancasila tidak begitu terdengar. Pada tahun 2003, jumlah 36 butir diganti menjadi 45 butir berdasarkan Tap MPR No. I/MPR/2003. Adapun 45 butir-butir Pancasila, yaitu:

1) Butir butir pancasila sila ke 1: Ketuhanan Yang Maha Esa

- a. Bangsa Indonesia percaya dan taqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Contoh: memiliki dan meyakini satu agama dengan menjalankan perintah dan menjauhi larangan sesuai norma agama yang berlaku.
- b. Manusia Indonesia percaya dan takwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing menurut dasar kemanusiaan yang adil dan beradab. Contoh: Tidak mengganggu ibadah agama yang lain.
- c. Mengembangkan sikap hormat menghormati dan bekerjasama antara pemeluk agama dengan penganut kepercayaan yang berbeda-beda terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Contoh: menghormati sesama manusia.
- d. Membina kerukunan hidup di antara sesama umat beragama dan kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Contoh: hidup rukun meskipun berbeda agama.
- e. Agama dan kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa adalah masalah yang menyangkut hubungan pribadi manusia dengan Tuhan Yang Maha Esa. Contoh: setiap manusia bebas memilih agama yang sudah disahkan oleh pemerintah.
- f. Mengembangkan sikap saling menghormati kebebasan menjalankan ibadah sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing. Contoh: Saling menghormati ketika ada pemeluk agama lain yang sedang menjalankan ibadah.

- g. Tidak memaksakan suatu agama dan kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa kepada orang lain. Contoh: tidak memaksakan suatu agama kepada orang lain karena itu urusan masing-masing dengan tuhan mereka, kita hanya diwajibkan mengingatkan saja.

2) Butir butir pancasila sila ke 2: Kemanusiaan yang adil dan beradab

- a. Mengakui dan memperlakukan manusia sesuai dengan harkat dan martabatnya sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa. Contoh: tidak sewenang-wenang/kurang bermartabat terhadap sesama, sebab manusia mempunyai hak asasi yang sama.
- b. Mengakui persamaan derajat, persamaan hak, dan kewajiban asasi setiap manusia, tanpa membeda-bedakan suku, keturunan, agama, kepercayaan, jenis kelamin, kedudukan sosial, warna kulit dan sebagainya. Contoh: menghargai segala perbedaan yang ada. Kita perlu menyadari bahwa kita hidup memang berbeda beda dari suku, ras, maupun agama yang berbeda.
- c. Mengembangkan sikap saling mencintai sesama manusia. Contoh: tidak boleh menyakiti sesama manusia agar hidup rukun.
- d. Mengembangkan sikap saling tenggang rasa dan tepa selira. Contoh: bersedia mengikuti kerja bakti dengan berbaaur masyarakat yang lain.
- e. Mengembangkan sikap tidak semena-mena terhadap orang lain. Contoh: tidak memperlakukan buruk orang lain semau kita sendiri.
- f. Menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan. Contoh: saling menghormati dan menghargai pekerjaan orang lain.
- g. Gemar melakukan kegiatan kemanusiaan. Contoh: memberi bantuan kepada orang lain yang butuh pertolongan kita.
- h. Berani membela kebenaran dan keadilan. Contoh: sebagai manusia kita perlu menjunjung suatu kebenaran dan kita perlu hidup adil terhadap sesama manusia.
- i. Bangsa Indonesia merasa dirinya sebagai bagian dari seluruh umat manusia. Contoh: sebagai bangsa Indonesia ketika saudara kita yang

berada di tempat yang jauh ada musibah, kita perlu membantunya karena mereka masih satu bangsa dengan kita.

- j. Mengembangkan sikap hormat menghormati dan bekerja sama dengan bangsa lain. Contoh: manusia merupakan makhluk sosial. Jadi manusia tidak dapat hidup sendiri, perlu adanya saling membantu satu sama lain.

3) Butir butir pancasila sila ke 3: Persatuan Indonesia

- a. Mampu menempatkan persatuan, kesatuan, serta kepentingan dan keselamatan bangsa dan negara sebagai kepentingan bersama di atas kepentingan pribadi dan golongan. Contoh: bila di negara kita ada suatu masalah bukan berarti kita pindah negara. Namun, kita perlu berbuat sesuatu yang bisa kita lakukan agar masalah tersebut terselesaikan.
- b. Sanggup dan rela berkorban untuk kepentingan negara dan bangsa apabila diperlukan. Contoh: ikut berpartisipasi berjuang apabila negara Indonesia terancam keamanannya.
- c. Mengembangkan rasa cinta kepada tanah air dan bangsa. Contoh: menghargai produk-produk dalam negeri.
- d. Mengembangkan rasa kebanggaan berkebangsaan dan bertanah air Indonesia. Contoh: menjaga sumber daya dan kelestarian bumi yang ada di Indonesia.
- e. Memelihara ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi, dan keadilan sosial. Contoh: mematuhi peraturan yang sudah ditetapkan di lingkungan.
- f. Mengembangkan persatuan Indonesia atas dasar Bhinneka Tunggal Eka. Contoh: tidak membedakan antara suku, ras dan agama satu dengan lainnya.
- g. Memajukan pergaulan demi persatuan dan kesatuan bangsa. Contoh: menjunjung tinggi nilai persatuan bangsa tanpa memandang suku, agama, dan ras.

4) Butir butir pancasila sila ke 4: Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan / perwakilan

- a. Sebagai warga negara dan warga masyarakat, setiap manusia Indonesia mempunyai kedudukan, hak, dan kewajiban yang sama. Contoh: setiap manusia mempunyai hak dan kewajiban sama memperoleh pendidikan
- b. Tidak boleh memaksakan kehendak kepada orang lain. Contoh: tidak boleh terlalu memaksa kehendak sendiri terhadap orang lain apalagi melakukan penyuapan.
- c. Mengutamakan musyawarah dalam mengambil keputusan untuk kepentingan bersama. Contoh: ketika ada perbedaan kita perlu mengutamakan aspek bermusyawarah, tidak boleh mau menang sendiri.
- d. Musyawarah untuk mencapai mufakat diliputi oleh semangat kekeluargaan. Contoh: dalam bermusyawarah perlu tercapainya hasil yang telah disepakati bersama dengan mendukung aspek kekeluargaan.
- e. Menghormati dan menjunjung tinggi setiap keputusan yang dicapai sebagai hasil musyawarah. Contoh: patuh, menerima dan hormat terhadap suatu keputusan yang sudah disepakati dan mufakat.
- f. Dengan iktikad baik dan rasa tanggung jawab menerima dan melaksanakan hasil keputusan musyawarah. Contoh: dalam menerima suatu keputusan kita perlu ikhlas dalam menjalaninya.
- g. Di dalam musyawarah diutamakan kepentingan bersama di atas kepentingan pribadi dan golongan. Contoh: di dalam bermusyawarah perlu mengutamakan kepentingan bersama daripada kepentingan pribadi.
- h. Musyawarah dilakukan dengan akal sehat dan sesuai dengan hati nurani yang luhur. Contoh: bermusyawarah dalam keadaan dingin dan tidak penuh emosi.
- i. Keputusan yang diambil harus dapat dipertanggungjawabkan secara moral kepada Tuhan Yang Maha Esa, menjunjung tinggi harkat dan martabat manusia, nilai-nilai kebenaran dan keadilan mengutamakan

persatuan dan kesatuan demi kepentingan bersama. Contoh: dalam pengesahan keputusan sehendaknya keputusan tersebut sesuai dengan norma pada Tuhan Yang Maha Esa serta tetap mempertahankan martabat.

- j. Memberikan kepercayaan kepada wakil-wakil yang dipercayai untuk melaksanakan pemusyawaratan. Contoh: mempercayai penuh dan menyerahkan terhadap wakil-wakil terpilih untuk menjalankan tugasnya.

5) Butir butir pancasila sila ke 5: Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia

- a. Mengembangkan perbuatan yang luhur, yang mencerminkan sikap dan suasana kekeluargaan dan kegotongroyongan. Contoh: saling menghormati terhadap sesama manusia untuk tercapainya sikap kekeluargaan.
- b. Mengembangkan sikap adil terhadap sesama. Contoh: dalam berkehidupan perlu hidup adil terhadap manusia.
- c. Menjaga keseimbangan antara hak dan kewajiban. Contoh: berhak memperoleh kenyamanan berkendara tapi wajib hukumnya menaati peraturan lalu lintas yang berlaku.
- d. Menghormati hak orang lain. Contoh: saling menghormati, baik, dan rukun terhadap sesama manusia.
- e. Suka memberi pertolongan kepada orang lain agar dapat berdiri sendiri. Contoh: memberi bantuan modal usaha dengan bunga 0%.
- f. Tidak menggunakan hak milik untuk usaha-usaha yang bersifat pemerasan terhadap orang lain. Contoh: tidak memberatkan orang lain, terlebih sampai jatuhnya pemerasan.
- g. Tidak menggunakan hak milik untuk hal-hal yang bersifat pemborosan dan gaya hidup mewah. Contoh: bersikap hemat dan menyisihkan uang untuk orang yang lebih membutuhkan.
- h. Tidak menggunakan hak milik untuk bertentangan dengan atau merugikan kepentingan umum. Contoh: tidak membangun pabrik

industri tapi limbah dibuang sembarangan yang menjadikan rugi masyarakat di sekitar.

- i. Suka bekerja keras. Contoh: hidup tidak banyak mengeluh, perlu kerja keras dan cerdas untuk memenuhi kebutuhan keluarga, terlebih jika bisa memberi kepada orang yang membutuhkan.
- j. Suka menghargai hasil karya orang lain yang bermanfaat bagi kemajuan dan kesejahteraan bersama. Contoh: Dalam hidup jangan mengklaim hak yang memang itu sudah dipatenkan pemiliknya. Apabila memang mau digunakan untuk kepentingan diri sendiri sebaiknya disertakan sumber dan pengarangnya.
- k. Suka melakukan kegiatan dalam rangka mewujudkan kemajuan yang merata dan berkeadilan sosial. Contoh: melakukan kegiatan-kegiatan membangun seperti bela negara, kerja bakti, gotong royong dan lain sebagainya.

Oleh karena kebutuhan pengembangan karakter peserta didik, maka butir-butir nilai Pancasila tersebut dapat disederhanakan menjadi berikut. Wujud pengamalan sila ke-1 Pancasila, seperti menjalankan ibadah sesuai keyakinan masing-masing, hidup rukun meski berbeda agama, tidak mencuri barang milik teman, tidak berbohong kepada guru, dan sebagainya. Wujud pengamalan sila ke-2 Pancasila, seperti menolong teman jika terkena musibah, mengikuti kerja bakti, menghargai pekerjaan orang lain, dan sebagainya. Wujud pengamalan sila ke-3 Pancasila, seperti tidak bertengkar dengan teman, mematuhi peraturan yang sudah ditetapkan di sekolah, mengenakan seragam batik, dan sebagainya. Wujud pengamalan sila ke-4 Pancasila, seperti melakukan kegiatan musyawarah, menghargai pendapat teman, tidak memaksakan kehendak orang lain. Wujud pengamalan sila ke-5 Pancasila, seperti tidak membedakan pergaulan, adil terhadap sebuah keputusan, menghargai hasil karya teman lain, dan sebagainya.

2.2.4 Pembelajaran Menulis Pantun

Teori-teori yang digunakan berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti mengenai pembelajaran menulis pantun yaitu (1) hakikat pantun, (2) fungsi pantun,

(3) ciri-ciri pantun, (4) struktur pantun, (5) jenis-jenis pantun, (6) karya sastra yang serupa dengan pantun, dan (7) menulis pantun.

2.2.4.1 Hakikat Pantun

Menurut Aminuddin (dalam Oktavia, 2013:3) istilah puisi berasal dari bahasa Yunani yaitu *poema* yang berarti ‘membuat’, *poesis* yang berarti ‘pembuatan’, dan dalam bahasa Inggris disebut *poem* atau *poetry*. Puisi diartikan membuat dan pembuatan, karena pada dasarnya melalui puisi seseorang telah menciptakan dunia sendiri dengan penuangan ide atau gagasan yang berisi pesan atau gambaran-gambaran tertentu. Ide atau gagasan tersebut dimunculkan dengan kata-kata yang menggambarkan suatu keadaan fisik atau batin.

Hal tersebut selaras dengan pendapat Hudson (dalam Aminuddin, 2011: 134) yang menyatakan puisi menggunakan kata-kata sebagai sarana penyampaian ide atau gagasan melalui ilusi atau imajinasi. Permainan kata-kata tersebut mampu menciptakan hayalan tentang peristiwa atau suasana atau perasaan pada diri pembaca sehingga pembaca dapat memahami isi dan makna dari puisi yang dibaca. Peristiwa atau suasana atau perasaan yang dihadirkan dalam puisi tersebut memiliki pesan yang ingin disampaikan penyair kepada pembaca.

Waluyo (dalam Sulkifli, 2016) mengemukakan puisi adalah bentuk karya sastra yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penyair secara imajinatif dan disusun dengan mengkonsentrasikan struktur fisik dan struktur batinnya.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa puisi merupakan teks yang berisi kata-kata yang mampu menyampaikan ide atau gagasan pengarang melalui penciptaan suasana atau keadaan fisik dan batin pengarang.

Puisi lama atau bisa disebut dengan puisi rakyat merupakan puisi yang hidup di tengah-tengah masyarakat dan milik masyarakat. Bentuk puisi rakyat bermacam-macam, yaitu bidal, pantun, talibun, gurindam, dan syair. Pantun merupakan salah satu bentuk puisi lama. Pantun dibentuk oleh bait-bait dan setiap bait terdiri atas baris-baris. Hanya saja pantun lebih terikat oleh kaidah-kaidah baku. Jumlah baris pada setiap baitnya, ditentukan. Jumlah suku kata dalam setiap barisnya serta bunyi-bunyi hurufnya juga diatur (Kosasih, 2016:137).

Widya (dalam Nugraheni, 2016:17) menyatakan bahwa pantun merupakan salah satu jenis bentuk karya sastra yang tergolong dalam puisi lama. Pantun berasal dari kata *Vtun*. Kata *Vtun* berasal dari bahasa kawi, 'tuntun' atau 'tuntunan' yang berarti 'mengatur'. Pantun diciptakan untuk menyampaikan pikiran dan perasaan terhadap seseorang.

Pantun merupakan puisi melayu lama asli Indonesia yang terdiri dari sampiran dan isi dengan rima a-b-a-b. Kata Pantun berasal dari bahasa Jawa kuno yaitu *tuntun*, yang berarti 'mengatur' atau 'menyusun'. Pantun adalah sebuah karya sastra yang tidak hanya memiliki rima dan irama yang indah, namun juga mempunyai makna yang penting. Pantun awalnya merupakan karya sastra Indonesia lama yang diungkapkan secara lisan, namun seiring berkembangnya zaman sekarang pantun mulai diungkapkan secara tertulis. Pantun merupakan karya yang dapat menghibur sekaligus mendidik dan menegur. Pantun merupakan ungkapan perasaan dan pikiran, karena ungkapan tersebut disusun dengan kata-kata hingga sedemikian rupa sehingga sangat menarik untuk didengar dan dibaca. Pantun menunjukkan bahwa Indonesia memiliki ciri khas tersendiri untuk mendidik dan menyampaikan hal yang bermanfaat (Cemerlang, 2018:33).

Menurut Pangesti (dalam Multafifin, 2015) pantun merupakan salah satu jenis puisi lama yang sangat luas dikenal dalam bahasa-bahasa Nusantara. Pantun berasal dari kata *patutun* dalam bahasa Minangkabau yang berarti 'petuntun'. Dalam bahasa Jawa dikenal sebagai *parikan*, sedangkan dalam bahasa Sunda dikenal dengan *aparikan*, dan dalam bahasa Batak dikenal sebagai *umpasa*.

Menurut Soetarno (dalam Khoirotunnisa, 2018:238) pantun adalah bentuk puisi yang terdiri atas empat larik yang bersajak bersilih dua-dua (pola a-b-a-b), dan biasanya tiap larik terdiri atas 8-12 suku kata. Dua larik pertama disebut sampiran, sedangkan dua larik berikutnya disebut isi pantun.

Berdasarkan beberapa uraian tersebut pantun merupakan salah satu bentuk puisi lama yang terbentuk dari bait-bait. Setiap baitnya terdiri dari baris-baris yang memiliki sajak a-b-a-b dan mempunyai makna yang penting serta bermanfaat bagi kehidupan.

2.2.4.2 Fungsi Pantun

Walaupun pantun berkembang dalam masyarakat lampau, beberapa diantaranya masih dipergunakan hingga sekarang. Berikut merupakan fungsi pantun yang dikemukakan oleh Kosasih,

“Pantun masih digunakan terutama dalam kaitannya dengan kegiatan hiburan. Dalam acara televisi, pantun bahkan dijadikan sebuah acara tersendiri. Dalam acara rekreasi, ulang tahun, perpisahan, berbalas pantun sering digunakan sebagai penyeling. Yang penting syarat-syaratnya tetap terpenuhi”. (Kosasih, 2016:138)

Meskipun demikian, tidak menutup kemungkinan munculnya kata-kata yang tidak dapat dipahami dari pantun tersebut. Oleh karena itu agar pemahaman mengenai isi dalam pantun dapat utuh, maka pembuat pantun harus dapat memaknai atau mengartikan kata-kata tersebut dengan baik dan benar.

Menurut Gani (dalam Fandi, 2012:281) peran dan fungsi pantun di daerah Minangkabau adalah sebagai berikut.

- 1) Pantun merupakan salah satu bentuk ungkapan yang berfungsi sebagai sarana untuk berkomunikasi.
- 2) Pantun merupakan salah satu bentuk ungkapan yang berfungsi sebagai jati diri masyarakat.
- 3) Pantun merupakan salah satu bentuk ungkapan yang berfungsi sebagai sarana untuk berdakwah, sarana untuk menyampaikan pesan-pesan agama.
- 4) Pantun merupakan salah satu bentuk ungkapan yang berfungsi sebagai sarana untuk mendidik, wadah untuk aktivitas kependidikan.
- 5) Pantun merupakan salah satu bentuk ungkapan yang berfungsi sebagai pengejawantahan adat.
- 6) Pantun merupakan salah satu bentuk ungkapan yang berfungsi sebagai sarana hiburan.
- 7) Pantun merupakan salah satu bentuk ungkapan yang berfungsi untuk membangkitkan dan memotivasi nilai heroik (semangat juang yang tinggi dan kemampuan untuk bekerja keras yang tiada henti).
- 8) Pantun merupakan salah satu bentuk ungkapan yang berfungsi untuk memanusiakan manusia yaitu menanamkan nilai-nilai kemanusiaan.

Sedangkan menurut Wikipedia bahasa Indonesia, pantun memiliki peran dan fungsi sebagai berikut.

- 1) Pantun berperan sebagai penjaga fungsi kata dan kemampuan menjaga alur berpikir.
- 2) Pantun melatih seseorang berpikir tentang makna kata sebelum berujar.
- 3) Pantun melatih seseorang berpikir asosiatif, bahwa suatu kata dapat memiliki kaitan dengan kata yang lain.
- 4) Pantun berfungsi sebagai alat penguat penyampaian pesan.
- 5) Pantun berperan sebagai penjaga dan media kebudayaan untuk memperkenalkan serta menjaga nilai-nilai masyarakat.

2.2.4.3 Ciri-Ciri Pantun

Pantun memiliki ciri khusus yang membedakan dengan jenis puisi lama lainnya. Berikut merupakan ciri-ciri pantun yang menjadi syarat yang harus dipenuhi agar sebuah karya dapat disebut sebagai pantun.

Ciri-ciri pantun menurut Zulkarnaini (dalam Fandi, 2012:279) dapat dilihat dari dua segi. *Pertama*, segi bahasa yaitu jumlah kata dalam satu baris berkisar antara tiga sampai lima kata, bersajak a-b-a-b, dan satu bait terdiri dari empat baris atau lebih. *Kedua*, segi isi yaitu isinya bisa mengandung arti sebenarnya dan arti kiasan, isinya terdapat pada dua baris terakhir pada pantun yang terdiri atas empat baris se bait, dan seterusnya, serta isinya dapat berupa nasehat, adat, agama, mudamudi seperti berkasih-kasih, cinta, duka, dan anak-anak sesuai dengan jenis pantun tersebut.

Sudaryat (dalam Amar, 2016:41) mengemukakan ciri-ciri pantun, yaitu (1) pantun adalah puisi asli Indonesia, (2) terdiri atas empat baris se bait, (3) setiap baris biasanya terdiri atas 8-12 suku kata, 4) setiap baris (larik) terdiri atas tiga sampai lima kata, (5) rumus sajak akhir a-b-a-b, dan (6) baris pertama dan kedua berupa sampiran, sedangkan baris ketiga dan keempat berupa isi pantun.

Sedangkan menurut Utami (dalam Amar, 2016:41), pantun memiliki ciri-ciri, yaitu (1) setiap bait terdiri atas empat larik (baris). Setiap suku kata setiap larik sama atau hampir sama, biasanya terdiri atas delapan sampai dua belas suku kata),

(3) bersajak a-b-a-b, dan (4) larik (baris) pertama dan kedua merupakan sampiran dan larik ketiga dan keempat merupakan isi (pada pantun biasa yang terdiri atas empat larik se bait).

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri pantun yaitu (1) setiap bait (baris) terdiri atas empat larik (baris), (2) satu baris terdiri atas 8 sampai 12 suku kata, (3) dua baris pertama disebut sampiran dan dua baris berikutnya disebut isi pantun, dan (4) pantun memiliki rima akhir dengan pengulangan bunyi a-b-a-b. Bunyi akhir baris pertama sama dengan bunyi akhir baris ketiga dan baris kedua sama dengan baris keempat.

2.2.4.4 Struktur Pantun

Waluyo (dalam Fandi, 2012:279) berpendapat bahwa dilihat dari segi strukturnya pantun dibangun atas unsur bait, larik (baris), rima, sampiran dan isi. Selain dari unsur tersebut, sebuah pantun juga mementingkan irama pada waktu pengucapan atau dalam penyampaiannya. Pada prinsipnya pantun sebagai salah satu bentuk puisi, yang dibangun oleh dua struktur yaitu struktur fisik dan struktur batin. Apa yang dapat dilihat melalui bahasa disebut dengan struktur fisik puisi, yang secara tradisional disebut bentuk atau unsur bunyi. Makna yang terkandung di dalam puisi yang tidak secara langsung dapat dihayati, disebut struktur batin atau struktur makna.

Utami (dalam Amar, 2016:42) mengemukakan bahwa pantun memiliki struktur, yaitu dibentuk atas dua bagian yang terdiri atas sampiran dan isi. Sampiran berfungsi untuk menyiapkan rima dan irama agar mempermudah pendengar memahami pantun. Meskipun pada umumnya sampiran tidak memiliki hubungan dengan isi, tetapi terkadang sampiran memberi bayangan terhadap isi pantun. Sedangkan, isi merupakan bagian inti pantun yang berisi maksud atau pikiran pembuat pantun.

Natia (dalam Latifah, 2015:27) mengemukakan mengenai hubungan antara sampiran dan isi pantun ada dua pendapat. Ada yang mengatakan bahwa antara kedua bagian pantun itu ada hubungannya. Golongan ini diwakili oleh: Prof. Pijnappel, Prof. Husein Djajadiningrat, Amir Hamzah. Golongan lain mengatakan

tak ada hubungan. Sampiran pantun hanya merupakan sangkutan irama dan bunyi bagi isi pantun. Golongan kedua ini diwakili oleh: Prof. Ch.A.van Ophuysen, Abdullah bin Abdulkadir Munsyi. Menurut Sutan Takdir Alisjahbana (dalam Sadikin, 2010:16) fungsi sampiran terutama untuk menyiapkan rima dan irama untuk mempermudah pendengar memahami isi pantun. Ini dapat dipahami karena pantun merupakan sastra lisan. Meskipun pada umumnya sampiran tak membayangkan isi.

Hooykaass (dalam Latifah, 2015:27) mengatakan bahwa pantun yang baik, terdapat hubungan makna tersembunyi dalam sampiran, sedangkan pada pantun kurang baik, hubungan tersebut semata-mata hanya untuk keperluan persamaan bunyi. Pendapat Hooykaass sejalan dengan pendapat Tenas Effendy yang mengatakan pantun yang baik dengan sebutan pantun sempurna atau penuh, dan pantun yang kurang baik dengan sebutan pantun tak penuh karena sampiran dan isi sama-sama mengandung makna yang dalam. Sampiran dan isi terdapat hubungan yang saling berkaitan, oleh karena itu tidak diperbolehkan membuat sampiran asal jadi hanya untuk menyamakan bunyi baris pertama dan baris ketiga dan baris kedua dengan baris keempat.

Selaras dengan pendapat tersebut, Amir Hamzah (dalam Tyas, 2013:45) menyatakan bahwa sampiran memuat pikiran dan perasaan yang memiliki kaitan makna dengan bagian isi. Bagian sampiran tidak sekadar dibuat sebagai pembentuk bunyi yang akan diikuti oleh bagian isi pantun, tetapi keduanya diciptakan dalam suatu kesatuan berpikir.

Menurut Mihardja (dalam Amar, 2016:42), struktur pantun terdiri atas sampiran dan isi. Sampiran terutama menyiapkan rima dan irama untuk mempermudah pendengar memahami isi pantun. Sampiran pada pantun umumnya tidak berhubungan dengan isi, tetapi dapat sebagai bayangan isi. Hal ini dapat dipahami karena pantun pada zaman dahulu merupakan sastra lisan. Isi merupakan bagian ini yang mengungkapkan pikiran atau maksud pembuat pantun.

Jadi, dari berbagai pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa pantun memiliki struktur yang terdiri atas sampiran dan isi. Sampiran berfungsi menyiapkan rima dan irama yang dapat membantu pendengar memahami isi

pantun. Namun, sampiran yang dibuat harus memiliki logika agar mudah memberi bayangan terhadap isi pantun. Isi merupakan bagian inti pantun yang berisi maksud atau pikiran pembuat pantun yang ditujukan kepada pembaca.

2.2.4.5 Jenis-Jenis Pantun

Terdapat beberapa macam dasar pengelompokan pantun. Berdasarkan bentuknya, Rizal (dalam Tyas, 2013:47) mengelompokkan pantun menjadi pantun biasa, karmina, talibun, dan pantun berkait. Ciri-ciri keempat jenis pantun tersebut, antara lain sebagai berikut.

- 1) **Pantun Biasa**, memiliki ciri-ciri yaitu (1) setiap bait terdiri atas empat baris, (2) setiap baris terdiri atas 8-12 suku kata, (3) baris pertama dan kedua merupakan sampiran sedangkan baris ketiga dan keempat adalah isi, dan (4) bersajak/berima ab-ab
- 2) **Pantun Kilat/Karmina**, merupakan bentuk karmina seperti pantun, tetapi barisnya pendek (hanya terdiri dari dua baris) sehingga sering disebut pantun kilat atau singkat. Umumnya digunakan untuk menyampaikan sindiran ataupun ungkapan secara langsung. Ciri-ciri pantun kilat, antara lain (1) tiap-tiap barisnya terdiri atas 8-10 suku kata, (2) baris pertama merupakan sampiran, (3) baris kedua merupakan isi (biasanya berupa sindiran), (4) memiliki jeda larik dan yang ditandai oleh koma, dan (5) bersajak aa.
- 3) **Talibun**, merupakan jenis pantun yang memiliki bait yang panjang dibanding pantun biasa. Jumlah larik tiap bait talibun minimal enam larik, dan jumlah larik tiap baitnya selalu genap. Menurut penelitian ahli, talibun muncul karena pantun yang hanya terdiri dari empat larik tiap bait dirasa kurang memadai untuk mengungkapkan satu kesatuan ide. Dengan demikian, secara tidak langsung dapat dikatakan bahwa talibun merupakan perluasan dari pantun. Ciri-ciri talibun, antara lain (1) setiap bait terdiri atas lebih dari 4 baris tetapi selalu genap jumlahnya (6, 8, 10 dst), (2) setiap baris terdiri atas 8-12 suku kata, (3) separuh bait yang pertama merupakan sampiran dan separuh bait kedua merupakan isi, serta (4) bersajak abc-abc, abcd-abcd, abcde-abcde, dan seterusnya.

- 4) **Pantun Berkait**, merupakan jenis pantun yang memiliki keterkaitan antara bait yang satu dengan bait lainnya. Keterkaitan tersebut dinyatakan dengan baris kedua dan keempat bait pertama menjadi baris pertama dan ketiga bait kedua. Kemudian, baris kedua dan keempat bait kedua menjadi baris pertama dan ketiga bait ketiga, demikian seterusnya. Untuk membuat pantun berkait dibutuhkan kemampuan menentukan konsep cerita serta alur cerita. Ciri-ciri pantun berkait, antara lain (1) setiap bait terdiri atas 4 baris, (2) setiap baris terdiri atas 8-12 suku kata, (3) bersajak ab-ab, (4) baris kedua pada bait pertama menjadi baris pertama pada bait kedua, dan (5) baris keempat pada bait pertama menjadi baris ketiga pada bait kedua.

Berdasarkan isi atau temanya, pantun dibedakan menjadi lima macam. Pantun-pantun tersebut meliputi pantun anak-anak, pantun remaja/dewasa, pantun orang tua, pantun teka-teki, dan pantun jenaka (Sugiarto 2009:14).

Pantun anak-anak menggambarkan perasaan anak-anak (Fatoni dan Fatimah 1986:53). Pantun dunia anak-anak yang biasanya berisi rasa senang dan sedih. Oleh karena itu, jenis pantun anak dibedakan menjadi pantun bersuka cita dan pantun berduka cita (Sugiarto 2009:14).

Pantun remaja/dewasa berisi kehidupan remaja/dewasa. Tema cinta sangat dominan dalam pantun remaja/dewasa. Oleh karena itu, H.C.Klinkert menyebut pantun sebagai *minnezangen* (lagu cinta kasih). Pantun remaja/dewasa dibedakan menjadi pantun dagang atau pantun nasib, pantun perkenalan, pantun berkasih kasihan, pantun berceraian, dan pantun beriba hati (Sugiarto 2009:14).

Pantun orang tua berisi pendidikan, ajaran agama, dan petuah hidup (Supardo 1969:49). Pantun orang tua terdiri atas pantun nasihat, pantun adat, pantun agama, pantun budi, pantun kepahlawanan, pantun kias, dan pantun peribahasa (Sugiarto 2009:15).

Pantun teka-teki merupakan pantun yang digunakan oleh seluruh lapisan masyarakat. Di dalam pantun teka-teki terdapat sebuah pertanyaan (teka-teki) yang harus dipecahkan oleh lawan bicara. Jawaban atas teka-teki tersebut disampaikan dalam bentuk pantun (Surana dalam Susanti 2009:20).

Pantun jenaka merupakan pantun yang digunakan para pemuda untuk bersenda gurau. Pantun ini biasanya berisi lelucon atau cerita-cerita yang bersifat ringan (Fatoni dan Fatimah 1986:55).

Adapun pantun teka-teki berfungsi sebagai variasi sekaligus pelengkap. Pantun tersebut berisi topik yang dekat dengan dunia anak, disajikan dengan bahasa yang sesuai dengan perkembangan anak, dan disampaikan melalui karya-karya tokoh cerita berusia anak-anak

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis pantun dibedakan berdasarkan bentuk dan isi. Berdasarkan bentuk, pantun dibedakan menjadi empat jenis, yaitu (1) pantun biasa, (2) karmina atau pantun kilat, (3) talibun, dan (4) pantun berkait. Berdasarkan isinya, pantun dibedakan menjadi lima jenis, meliputi (1) pantun anak-anak, (2) pantun remaja/dewasa, (3) pantun orang tua, (4) pantun jenaka, dan (5) pantun teka-teki.

2.2.4.6 Karya Sastra yang Serupa dengan Pantun

Karya sastra yang serupa dengan pantun yaitu syair dan gurindam. Berikut penjelasan mengenai dua karya sastra tersebut.

1) Syair

Istilah syair berasal dari bahasa arab yaitu 'Syi'ir' atau 'Syu'ur' yang berarti "perasaan yang menyadari", kemudian kata Syu'ur berkembang menjadi Syi'ru yang berarti puisi dalam pengetahuan umum. Pengertian yang lain, Syair adalah salah satu puisi lama. Syair berasal dari Persia, dan dibawa masuk ke Nusantara bersama dengan masuknya Islam ke Indonesia. Kemudian berkembang menjadi kata Syu'ur yang berarti puisi dalam pengertian umum. Maka syair dalam bahasa Melayu mengarah pada pengertian puisi secara umum. Namun, berkembang dan mengalami perubahan dan modifikasi sehingga syair didesain sesuai dengan kondisi yang terjadi dalam perkembangan syair. (Akmal, 2015:160)

Syair memiliki beberapa karakteristik yang sama dengan pantun, yaitu sama-sama terikat oleh ketentuan-ketentuan baku, baik itu dalam hal jumlah larik, suku kata, ataupun rima akhirnya. Perbedaannya, syair tidak memiliki sampiran, dan rima akhir syair berpola a-a-a-a. (Kosasih, 2014:143)

2) Gurindam

Gurindam berasal dari bahasa Tamil (India) yaitu ‘kirindam’ yang berarti “mula-mula”, “amsal”, “perumpamaan”. Gurindam masuk ke Indonesia dibawa oleh orang Hindu atau pengaruh sastra Hindu kira-kira tahun 100 Masehi. Gurindam merupakan satu bentuk puisi Melayu lama yang terdiri dari dua baris kalimat dengan rima akhir yang sama, yang merupakan satu kesatuan utuh. Baris pertama berisikan semacam soal, masalah atau perjanjian dan baris kedua berisikan jawabannya atau akibat dari masalah atau perjanjian pada baris pertama tadi. (Akmal, 2015:162)

Karakteristik gurindam yaitu 1 bait terdiri atas dua baris dan memiliki rima akhir a-a. Gurindam mengandung sebuah petuah atau ajakan yang disampaikan kepada pembaca. (Kosasih, 2014:144)

2.2.4.7 Menulis Pantun

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Wagiran dan Doyin (2005:2) bahwa menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang dipergunakan dalam komunikasi secara tidak langsung. Rosidi (dalam Latifah, 2015:2) menambahkan bahwa menulis merupakan sebuah kegiatan menuangkan pikiran, gagasan, dan perasaan seseorang yang diungkapkan dalam bahasa tulis yang diharapkan dapat dipahami oleh pembaca dan berfungsi sebagai alat komunikasi secara tidak langsung. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa menulis merupakan kegiatan seseorang untuk menyampaikan gagasan kepada pembaca dalam bahasa tulis agar bisa dipahami oleh pembaca dan seorang penulis harus memperhatikan kemampuan dan kebutuhan pembacanya.

Suparno dan Yunus (dalam Rinni, 2013:126) berpendapat bahwa menulis merupakan suatu kegiatan penyampaian pesan dengan menggunakan bahasa tulis. Menulis seperti halnya juga ketiga keterampilan berbahasa lainnya, merupakan suatu proses perkembangan yang membutuhkan latihan terus-menerus. Tujuan kegiatan menulis yaitu salah satunya untuk mendorong peserta didik mengekspresikan diri mereka secara bebas dalam tulisan.

Definisi lain mengenai menulis juga diungkapkan oleh Dalman (2014:3) yang menyatakan bahwa menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa

penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau mediana dengan tujuan memberitahu, meyakinkan, atau menghibur. Lebih lanjut lagi, Marwoto (dalam Dalman, 2014:4) berpendapat bahwa menulis merupakan proses mengungkapkan ide atau gagasan dalam bentuk karangan secara leluasa.

Berdasarkan beberapa pendapat tentang pengertian menulis dari para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan kegiatan berkomunikasi secara tidak langsung yang mengandung segala imajinasi, gagasan, pikiran, pandangan hidup, pengalaman untuk mencapai maksud tertentu dengan menggunakan bahasa tulis sehingga dapat dipahami sepenuhnya oleh pembaca. Dengan menulis dapat meningkatkan kreativitas, menumbuhkan keberanian, dan memunculkan kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi.

Menulis pantun adalah serangkaian kegiatan untuk menyampaikan pengetahuan atau pengalaman yang dimiliki dalam bentuk tulisan ditandai oleh adanya sampiran dan bagian isi. Menulis pantun merupakan kegiatan yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung melalui proses latihan untuk menyampaikan pesan, gagasan, perasaan, atau informasi secara tertulis dengan menggunakan bahasa sebagai mediana yang terdiri atas sampiran dan isi dengan menggunakan pedoman syarat-syarat pantun yang telah ditentukan.

Menulis pantun menjadi sarana yang efektif dapat dimanfaatkan untuk berbagai keperluan, dapat digunakan sebagai alat komunikasi, untuk menyelipkan nasihat atau bahkan untuk melakukan kritik sosial, tanpa mencederai perasaan siapa pun. Menulis pantun tidak terikat oleh batas usia, status sosial, agama dan suku bangsa maka menulis pantun dapat dinikmati semua orang dalam situasi apapun dan untuk berbagai keperluan. Menulis pantun sebagai alat pemelihara bahasa, sebagai penjaga fungsi kata dan kemampuan sebagai alur berpikir serta dapat menolong manusia untuk berpikir secara kritis dan memperdalam daya tanggap, mengasah kepedulian peserta didik terhadap masalah sosial dalam kehidupan.

2.2.5 Langkah Menulis Pantun

Menurut Yunus (dalam Subekti, 2014:22) menulis pada dasarnya adalah proses yang melewati tiga tahapan. Dimulai dari tahap pemerolehan ide,

pengolahan ide hingga pemroduksian ide. Pada tahap pemerolehan ide, penulis menggunakan kepekaanya melalui panca indera dan perasaannya untuk mereaksi berbagai fenomena hidup dan kehidupan manusia yang diketahuinya. Kemampuan menulis diawali oleh kemampuan seseorang melatih daya tanggapnya terhadap sumber ide. Kegiatan yang dilakukan meliputi melihat, mendengar, membaca, meneliti, merasakan, mengamati, mencoba, menyimak dan lain-lain sehingga memperoleh ide untuk menulis.

Tahap kedua dalam proses menulis adalah tahapan pengolahan ide. Pada tahap ini penulis akan menggunakan kemampuan berpikir, kemampuan berasa dan kemampuan berimajinasi. Penggunaan jenis kemampuan ini akan sangat bergantung pada tujuan tulisan yang akan diproduksi. Kemampuan berpikir digunakan pada setiap tujuan penulisan. Oleh karena hal tersebut, banyak ahli memandang bahwa menulis pada dasarnya adalah proses berpikir yakni proses yang melibatkan kemampuan berpikir untuk menghasilkan pesan tertulis bagi para pembaca. Kemampuan imajinasi digunakan untuk menulis sebuah karya yang bertujuan untuk menghibur atau memberikan daya sugesti kepada para pembaca. Sedangkan kemampuan berasa akan digunakan ketika memproduksi sebuah tulisan yang bertujuan untuk mempengaruhi orang lain. Pada tahap pengolahan ide, selain mendayagunakan ketiga kemampuan tadi, penulis juga akan menggunakan kemampuan untuk memberikan makna dan nilai pada tulisan yang diproduksinya. Kemampuan ini sangat berhubungan dengan latar belakang penulis yang antara lain keyakinan, pandangan hidup, agama, tata nilai dan normal sosial budaya, latar belakang pendidikan, dan pandangan politik penulis serta berbagai unsur eksternal lainnya. Hasilnya adalah sebuah tulisan yang memiliki muatan filosofis, religius dan nilai makna kehidupan lainnya yang sangat berguna bagi pembaca.

Tahap ketiga yang harus dilakukan penulis dalam proses menulis adalah tahapan produksi ide. Pada tahap ini penulis menggunakan pengetahuan bahasa dan pengetahuan konvensi karya. Sebuah ide dikemas melalui penggunaan pengetahuan atau kemampuan berbahasa sesuai dengan tujuannya serta memenuhi asas ketatabahasaan yang diterima oleh pembaca. Pengetahuan konvensi karya

digunakan untuk mengemas gagasan agar sesuai dengan genre tulisan yang akan dihasilkan.

Kemahiran peserta didik dalam menulis pantun perlu dilatih serta dapat ditingkatkan melalui praktik menulis dan membaca. Untuk menulis pantun secara baik sekaligus menghasilkan pantun yang indah harus mengetahui langkah-langkah yang baik dan benar dalam menulis pantun. Menulis pantun bagi orang yang belum terbiasa akan mengalami berbagai kesulitan. Hal ini karena untuk dapat menulis pantun membutuhkan banyak ketentuan yang harus diperhatikan sehingga perlu adanya cara atau teknik agar pembelajaran menulis pantun dapat dilakukan dengan mudah.

Menurut Wiyanto (2005:12-14), cara menulis pantun agar lebih mudah yaitu dengan langkah atau cara membuat isi terlebih dahulu kemudian membuat sampiran. Isi pantun dirakit menjadi dua kalimat yang akan diletakkan dalam baris ketiga dan keempat, setelah isi dirumuskan kemudian mencari sampiran yang cocok. Dengan cara seperti itu dapat membuat pantun dengan mudah dan cepat.

Eko Sugiarto (dalam Subekti, 2014:24) membagi langkah-langkah menulis pantun menjadi tiga tahap, yaitu menentukan tema, mengumpulkan kosakata dan teknis penulisan.

- 1) Menentukan Tema

Hal pertama yang harus dilakukan dalam menulis pantun adalah menentukan tema. Tema pantun berkaitan dengan jenis pantun yang akan ditulis. Oleh karena itu, perlu diingat pengelompokan pantun berdasarkan maksud/isi/ temanya.

- 2) Mengumpulkan Kosakata

Salah satu syarat pantun yang baik adalah memiliki persajakan yang indah. Oleh karena itu, kekayaan kosakata adalah salah satu modal dalam menulis pantun. Setiap jenis dan tema pantun memiliki kecenderungan memakai kata-kata tertentu.

- 3) Teknis Penulisan

Setelah menentukan tema dan mengumpulkan kata-kata, berikut adalah teknis penulisan pantun.

- a) Mencari kata terakhir bagian isi (baris ketiga dan keempat) sesuai dengan tema. Karena persajakan dalam pantun adalah a-b-a-b maka kedua kata yang dipilih harus berbeda, terutama dalam hal suku kata terakhir.
- b) Membuat kalimat untuk bagian isi dengan kata-kata yang sudah ditentukan. Kata yang sudah dipilih pada langkah pertama dijadikan sebagai kata terakhir dalam tiap baris. Pembuatan kalimat harus memperhatikan jumlah suku kata setiap barisnya yaitu 8-12 suku kata.
- c) Mencari kata terakhir untuk bagian sampiran. Sesuai dengan syarat persajakan sebuah pantun (a-b-a-b), kata terakhir pada baris pertama harus mengacu pada kata terakhir baris ketiga. Sedangkan kata terakhir baris kedua harus mengacu pada kata terakhir baris keempat.
- d) Membuat kalimat dengan kata-kata yang sudah terpilih menjadi kata terakhir dalam baris pertama dan kedua. Pembuatan kalimat juga harus memperhatikan jumlah suku kata setiap barisnya yaitu 8-12 suku kata.
- e) Memeriksa kembali pantun yang sudah dibuat tentang kesesuaian pantun yang ditulis dengan syarat pantun yang baik.

Berdasarkan uraian tersebut, tahapan menulis pantun terbagi menjadi tiga tahapan berikut. *Pertama*, adalah tahap pramenulis, peserta didik mempersiapkan diri dalam menulis. Peserta didik diberi kesempatan untuk menentukan ide/tema dengan mengamati gambar yang disediakan dan mengingat pengalaman yang pernah didengar, dilihat atau dialami oleh peserta didik sendiri.

Tahapan kedua, adalah tahapan menulis. Pada tahap ini peserta didik secara langsung melaksanakan praktik menulis. Peserta didik mengamati gambar-gambar yang disediakan guru untuk membantu menemukan kata akhir yang tepat untuk baris isi kemudian menyusunnya menjadi kalimat. Setelah itu, peserta didik menentukan kata akhir baris sampiran yang memiliki kesamaan bunyi dengan kata akhir baris isi. Kemudian peserta didik menyusun kalimat untuk bagian sampiran. Kesalahan dalam penggunaan ejaan, tanda baca, kata, kalimat dan paragraf tidak diperhatikan pada tahapan ini.

Tahapan terakhir, adalah tahapan pascamenulis yang memberikan peserta didik kesempatan memperbaiki hasil tulisan dan mempublikasikan produk tulisan

yang dihasilkan. Peserta didik melakukan pengecekan dan perbaikan tentang kesesuaian syarat pantun dari segi bentuk, segi isi, kemenarikan pantun, serta penggunaan ejaan dan tanda baca sebelum melakukan publikasi tulisan. Publikasi dilakukan dengan membacakan pantun yang telah dibuat.

Menurut Wahyuni (dalam Latifah, 2015:5) langkah-langkah menulis pantun adalah sebagai berikut.

- 1) Menentukan nilai yang akan diinternalisasikan dalam pantun.
- 2) Menulis kalimat bagian isi yang telah dimasukkan nilai tertentu
- 3) Menulis kalimat bagian sampiran
- 4) Menggabungkan kalimat bagian sampiran dan kalimat bagian isi
- 5) Mengecek pantun yang sudah dibuat dengan syarat pantun yang benar.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli tersebut, dapat disusun langkah-langkah untuk menulis pantun sebagai berikut.

- 1) Menentukan nilai yang akan diinternalisasikan dalam pantun.
- 2) Merumuskan kalimat bagian isi yang telah dimasukkan nilai tertentu.
- 3) Menentukan sajak akhir pada baris ketiga yang akan disesuaikan dengan sajak akhir pada baris pertama serta sajak akhir pada baris keempat yang akan disesuaikan dengan sajak ahir pada baris kedua.
- 4) Menentukan kalimat bagian sampiran dengan logika yang tepat, tidak sekadar menyamakan bunyi akhir. (umumnya tidak harus memiliki hubungan dengan bagian isi, tetapi terkadang dapat sebagai bayangan isi).
- 5) Menggabungkan kalimat bagian sampiran dan kalimat bagian isi.
- 6) Mengoreksi kembali pantun yang sudah dibuat sesuai dengan syarat pantun yang benar.

2.2.5.1 Langkah Menulis Pantun Berdasarkan Pedoman Memainkan Media Pembelajaran Kartu Pantun Bergambar Bermuatan Nilai Pancasila

Permainan ini dapat dilakukan secara individu maupun kelompok, berdasarkan langkah-langkah menulis pantun berikut.

Individu:

- 1) Guru membacakan pedoman memainkan media pembelajaran kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila.
- 2) Peserta didik mengocok kartu sesuai warna serinya masing-masing (merah dan biru).
- 3) Peserta didik membuka kartu warna merah (seri melengkapi pantun), kemudian menentukan nilai Pancasila yang terdapat dalam gambar.
- 4) Peserta didik melengkapi baris yang rumpang pada baris ke-4, kemudian melengkapi baris ke-2.
- 5) Peserta didik membuka kartu warna biru (seri membuat pantun), kemudian menentukan nilai Pancasila yang terdapat dalam gambar beserta kata kuncinya.
- 6) Peserta didik membuat pantun berdasarkan gambar dan kata kunci pada kartu di selembar kertas.
- 7) Peserta didik mengoreksi kembali pantun yang sudah dibuat sesuai dengan syarat pantun.
- 8) Untuk seri melengkapi pantun, jika dapat menjawab dengan benar maka pembaca akan mendapatkan bintang berjumlah 2, dan jika salah maka pembaca harus mengembalikan bintang 1. Untuk seri membuat pantun, jika dapat menjawab dengan benar maka pembaca akan mendapatkan bintang berjumlah 3, dan jika salah maka pembaca harus mengembalikan bintang 2.

Kelompok:

- 1) Guru membentuk 5 kelompok berdasarkan nama sila Pancasila (Ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan).
- 2) Guru membacakan pedoman memainkan media pembelajaran kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila.
- 3) Peserta didik mengocok kartu sesuai warna serinya masing-masing (merah dan biru).

- 4) Perwakilan kelompok mengambil 2 kartu warna merah dan 2 kartu warna biru.
- 5) Guru memberikan durasi waktu pengerjaan dalam menulis pantun.
- 6) Peserta didik menulis pantun sesuai kartu yang sudah didapatkan perkelompok.
- 7) Peserta didik membuka kartu warna merah (seri melengkapi pantun), kemudian menentukan nilai Pancasila yang terdapat dalam gambar.
- 8) Peserta didik melengkapi baris yang rumpang pada baris ke-4, kemudian melengkapi baris ke-2.
- 9) Peserta didik membuka kartu warna biru (seri membuat pantun), kemudian menentukan nilai Pancasila yang terdapat dalam gambar beserta kata kuncinya.
- 10) Peserta didik membuat pantun berdasarkan gambar dan kata kunci pada kartu di selembar kertas.
- 11) Ketika waktu sudah selesai, kelompok yang mendapatkan kartu pencerminan nilai Pancasila sila ke-1 membacakan hasil pantun yang sudah dikerjakan. Sedangkan kelompok lain yang memiliki nama yang sama (sila ke-1 “Ketuhanan”) harus menyimak, mengoreksi sesuai syarat pantun, dan membalas pantun sesuai kartu yang didapat.
- 12) Untuk seri melengkapi pantun, jika dapat menjawab dengan benar maka pembaca akan mendapatkan bintang berjumlah 2, dan jika salah maka pembaca harus mengembalikan bintang 1. Untuk seri membuat pantun, jika dapat menjawab dengan benar maka pembaca akan mendapatkan bintang berjumlah 3, dan jika salah maka pembaca harus mengembalikan bintang 2.

2.3 Konsep Pengembangan Kartu Pantun Bergambar Bermuatan Nilai Pancasila

Kartu bergambar yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah kartu bergambar yang diberi nama kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila. Disebut demikian karena media pembelajaran ini adalah salah satu tempat bagi peserta didik untuk menemukan, merangsang dan menyalurkan ide yang didapatkan

melalui gambar dengan muatan nilai Pancasila yang terkandung didalamnya. Dengan adanya media ini peserta didik tidak hanya mampu menulis pantun dengan lebih kreatif, tetapi juga mampu memahami nilai-nilai yang tergambarkan dalam media kartu pantun sesuai dengan nilai Pancasila yang dapat diimplementasikan ke dalam bentuk pantun. Harapannya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pantun merupakan salah satu puisi rakyat yang sudah melekat bagi kehidupan masyarakat di Indonesia. Namun dalam kenyataannya masih banyak peserta didik yang belum mengenal pantun secara mendalam dan belum dapat membuat pantun dengan benar, karena kurang melakukan latihan menulis pantun secara optimal. Oleh karena itu, media pembelajaran kartu pantun bergambar ini hadir sebagai solusi agar peserta didik mampu belajar menulis pantun dengan cara yang menyenangkan.

Kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila akan dibuat dengan ukuran 9,2 cm x 6,3 cm menggunakan kertas *ivory*. Media pembelajaran ini akan dibuat dalam 2 seri. Seri yang pertama yaitu melengkapi pantun. Konsep seri kartu ini yaitu kartu pantun berisi gambar ilustrasi tokoh yang mencerminkan nilai Pancasila kemudian terdapat satu bait pantun yang rumpang pada bagian sampiran dan isi. Kartu seri ini berfungsi agar peserta didik mampu melengkapi baris yang rumpang tersebut sesuai dengan gambar ilustrasi yang mencerminkan nilai Pancasila tersebut. Seri yang kedua yaitu membuat pantun. Konsep seri kartu ini yaitu kartu pantun berisi gambar ilustrasi tokoh yang mencerminkan nilai Pancasila kemudian terdapat kata kunci yang merujuk pada gambar ilustrasi tersebut. Kartu seri ini berfungsi agar peserta didik mampu membuat pantun berdasarkan kata kunci dan ilustrasi yang terdapat dalam media tersebut.

Ilustrasi gambar pada media kartu pantun bergambar berfungsi sebagai tempat bagi peserta didik untuk menemukan inspirasi dari berbagai kegiatan yang tergambar didalamnya. Hal ini bertujuan untuk memudahkan peserta didik menggali imajinasi dan kreativitasnya dalam menulis pantun berdasarkan hasil pengamatannya terhadap kartu sehingga peserta didik tidak akan kesulitan lagi dalam proses menulis pantun. Nilai Pancasila akan dimasukkan dalam gambar ilustrasi dengan tujuan agar peserta didik mudah dalam mengetahui nilai-nilai yang

terkandung di dalam Pancasila, karena nilai itu bersifat abstrak sehingga sulit untuk dijelaskan bila tidak disertai dengan ilustrasi yang tepat. Ilustrasi gambar dalam media kartu pantun bergambar akan dibuat dengan jenis kartun agar peserta didik semakin tertarik untuk membuat pantun.

Dibagian bawah kartu pantun terdapat simbol *reward*/hadiah bagi peserta didik yang mampu membuat pantun sesuai dengan syarat pantun. Dalam kartu seri yang pertama, jika peserta didik mampu melengkapi pantun dengan benar maka mendapatkan bintang berjumlah 2 dan jika salah harus memberikan bintang berjumlah satu. Sedangkan dalam kartu seri kedua, jika peserta didik mampu membuat pantun dengan benar maka mendapatkan bintang berjumlah 3 dan jika salah harus memberikan bintang berjumlah dua. Adanya *reward*/hadiah tersebut bertujuan agar peserta didik dapat termotivasi dan semakin antusias dalam membuat pantun dengan baik dan benar.

Pada kegiatan pembelajaran menulis pantun dengan menggunakan media kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila ini, peserta didik nantinya menggunakan seri melengkapi pantun (kartu merah) terlebih dahulu untuk latihan menulis pantun dengan mengisi baris yang rumpang dalam baris ke-4 dan baris ke-2. Kemudian, peserta didik menggunakan seri membuat pantun (kartu biru) dengan tingkatan yang lebih sulit dibandingkan dengan seri melengkapi pantun. Nilai atau penghargaan yang didapatkan oleh peserta didik tentunya akan lebih banyak, jika mampu menulis pantun dengan benar pada seri membuat pantun.

Sebagaimana diketahui bahwa teknologi telah banyak berkembang dan turut mendukung proses pembuatan beragam media pembelajaran, terlebih dalam kurikulum abad 21 ini lebih menekankan pada teknologi canggih. Terlepas dari hal tersebut, peneliti memilih membuat media pembelajaran kartu pantun bergambar yang sederhana dengan alasan agar media ini dapat digunakan dimana saja, kapan saja, tanpa terikat *signal*, listrik, dan sebagainya, sehingga peserta didik dapat tetap bisa belajar dengan kreatif dan menyenangkan dimanapun mereka berada. Dikarenakan media kartu pantun bergambar hanyalah sebatas media penunjang, maka kreativitas tetap berperan dalam penggunaan media ini, baik dalam proses pembelajaran maupun proses menghasilkan tulisan berupa pantun oleh peserta

didik. Semakin kreatif guru mengorganisasi peserta didiknya dalam menggunakan kartu ini sebagai media pembelajaran, maka pemahaman peserta didik akan semakin baik pula. Dengan pemahaman yang baik, kreativitas peserta didik akan lebih mudah muncul dan terus terasah sehingga pantun yang dihasilkan dapat semakin baik.

2.4 Kerangka Berpikir

Menulis pantun merupakan suatu keterampilan yang penting untuk dipelajari, karena manfaat dari kegiatan menulis pantun mudah diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, faktanya masih banyak peserta didik di kelas VII SMP/MTs. kurang terampil dalam proses pembuatan pantun. Hal tersebut disebabkan karena peserta didik masih kesulitan dalam menemukan ide untuk menulis pantun. Kesulitan tersebut juga dikarenakan peserta didik kurang dapat mengetahui nilai atau pesan moral apa yang akan disisipkan dalam pantun. Hal itu terjadi karena nilai yang bersifat abstrak, sehingga dibutuhkan media yang dapat mengkonkretkan hal yang masih bersifat abstrak dalam pikiran peserta didik. Selain itu, media pembelajaran pantun yang ada di sekolah-sekolah kurang memadai. Sehingga tanpa adanya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, peserta didik kurang tertarik dalam kegiatan menulis pantun. Kecenderungan guru dengan menerapkan sistem konvensional (ceramah) juga mengakibatkan suasana pembelajaran menjadi monoton, sehingga peserta didik kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut.

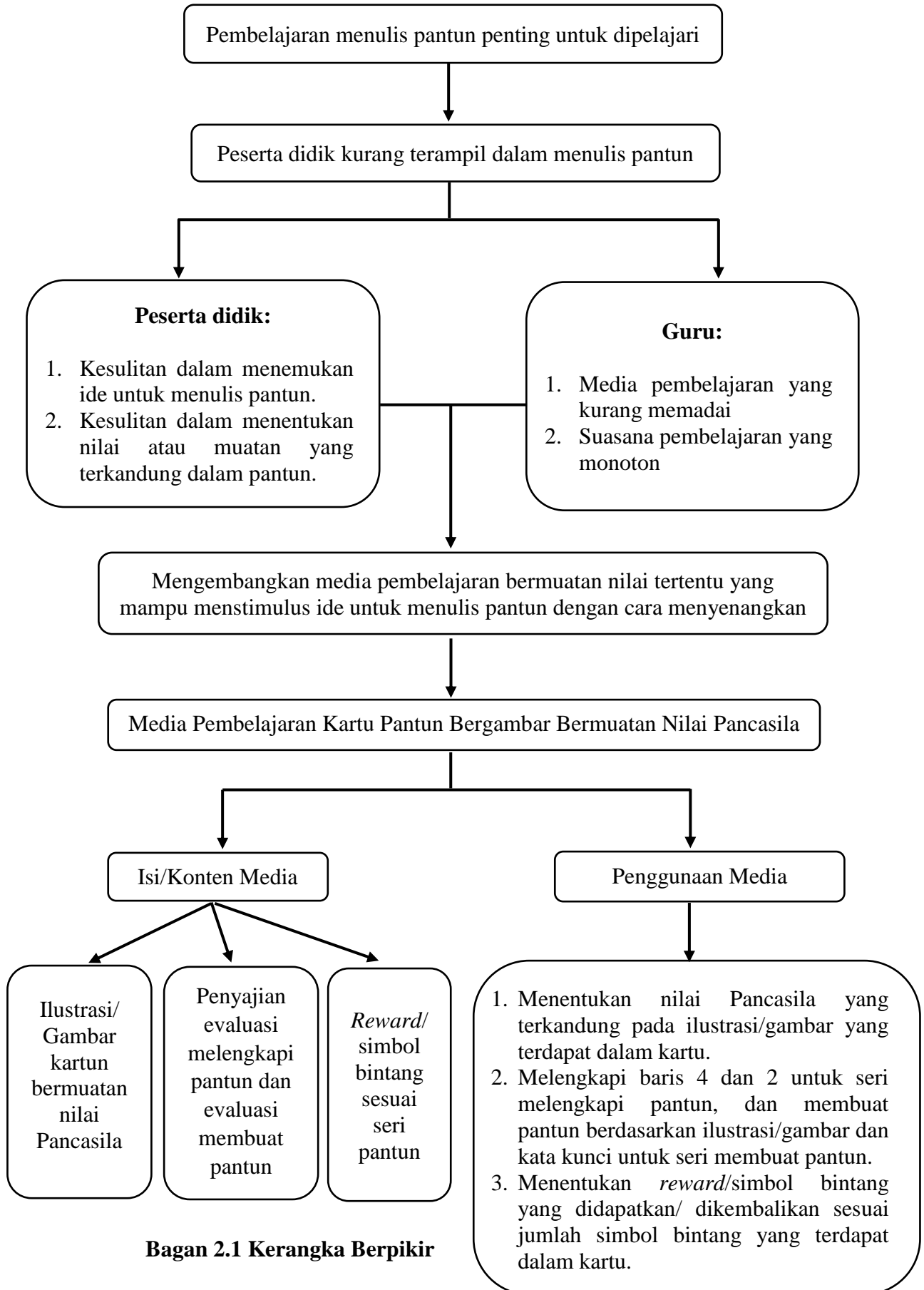
Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya inovasi terkait proses pembelajaran yang dilakukan serta media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik dalam menulis pantun, terutama dalam proses pemerolehan ide. Selain itu juga dibutuhkan alat bantu yang berfungsi untuk mengkonkretkan hal yang masih bersifat abstrak dalam pikiran peserta didik. Salah satu media yang dapat digunakan untuk merangsang daya imajinasi peserta didik dan mampu mengkonkretkan hal yang bersifat abstrak yaitu dengan menggunakan media gambar. Adanya media gambar tersebut dapat menstimulus ide peserta didik dalam

menulis pantun sehingga peserta didik dapat terinspirasi dari gambar yang telah didapatkan.

Pada kurikulum 2013 revisi, yang diutamakan dalam pembelajaran bukan hanya pada aspek pengetahuan dan keterampilan saja. Namun, guru juga diharapkan dapat membentuk karakter peserta didik dengan menginternalisasikan nilai-nilai karakter dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Hal ini dilakukan karena masih banyak peserta didik yang kurang memiliki kepribadian yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Pada dasarnya nilai karakter yang wajib diteladani tersiratkan dalam sila-sila Pancasila sehingga peserta didik tidak hanya mampu melafalkan kelima sila Pancasila saja, namun juga dapat mengetahui nilai-nilai yang terkandung didalamnya dengan harapan nilai tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat memahami materi peserta didik dalam belajar dan mampu membentuk karakter peserta didik menjadi lebih baik lagi dari sebelumnya dengan sistem pembelajaran yang menyenangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila pada pembelajaran menulis pantun bagi peserta didik kelas VII SMP/MTs. Media ini dikembangkan dengan tujuan agar dapat memudahkan peserta didik dalam menulis pantun melalui pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Kerangka berpikir penelitian pengembangan media pembelajaran kartu pantun bergambar bermuatan nilai pancasila pada pembelajaran menulis pantun bagi peserta didik kelas VII SMP/MTs. dapat digambarkan dalam bagan 2.1 berikut.



BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terhadap penelitian yang dilakukan tentang pengembangan media pembelajaran kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila pada pembelajaran menulis pantun bagi peserta didik kelas VII SMP/MTs. dapat disimpulkan sebagai berikut.

- 1) Berdasarkan analisis kebutuhan terhadap pentingnya ketersediaan media pembelajaran, guru dan peserta didik membutuhkan media pembelajaran kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila pada pembelajaran menulis pantun bagi peserta didik kelas VII SMP/MTs. dikarenakan berbagai hal. Kriteria media pembelajaran kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila yang diinginkan oleh guru dan peserta didik meliputi (1) sampul depan kemasan media memuat nama produk dan *background* simbol Pancasila, sedangkan sampul belakang kemasan media berisi langkah menulis pantun dan profil penulis, (2) kartu berbentuk persegi panjang, berbahan kertas *ivory*, berukuran sedang (seukuran kartu remi), disertai ilustrasi gambar bermuatan nilai Pancasila yang berlatar di lingkungan masyarakat, dengan penyajian kombinasi warna cerah, (3) isi/konten dalam kartu memuat dua sikap yang menunjukkan ke lima sila Pancasila, dan (4) media dilengkapi dengan panduan memainkan media pembelajaran kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila serta *reward*/simbol bintang yang didapatkan oleh peserta didik.
- 2) Berdasarkan prinsip-prinsip pengembangan prototipe media pembelajaran kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila dapat dirancang prototipe media pembelajaran kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila pada pembelajaran menulis pantun bagi peserta didik kelas VII SMP/MTs. yang tersusun atas lima komponen, yaitu (1) sampul, (2) bentuk media, (3) isi media, (4) pedoman memainkan kartu bergambar bermuatan nilai Pancasila, dan (5) *reward*/simbol bintang. Sampul depan kemasan menyajikan judul, ilustrasi, dan *background* Pancasila, sedangkan sampul belakang kemasan menyajikan

langkah menulis pantun dan profil penulis dengan *background* Pancasila. Kartu berbentuk persegi panjang, dicetak seukuran kartu remi dengan bahan kertas *ivory* menggunakan kombinasi warna yang cerah. Total keseluruhan kartu berjumlah 20 buah yang terdiri atas 10 seri melengkapi pantun (kartu merah) dan 10 seri membuat pantun (kartu biru). Adapun nilai Pancasila yang tersiratkan dalam kartu antara lain, (1) sila ke-1 Pancasila yaitu ketaatan kepada Tuhan dan hidup rukun meski berbeda agama, (2) sila ke-2 Pancasila yaitu saling menghargai satu sama lain dan saling tolong-menolong, (3) sila ke-3 Pancasila yaitu mengembangkan rasa cinta pada tanah air dan tidak saling bermusuhan, (4) sila ke-4 Pancasila yaitu mengutamakan musyawarah dalam mengambil keputusan dan menghormati keputusan /pendapat orang lain, dan (5) sila ke-5 Pancasila yaitu membantu orang lain yang kesusahan dan tidak membeda-bedakan pergaulan/derajat. Pedoman memainkan kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila dibuat dengan ukuran 7,5 cm x 10,5 cm berbahan kertas laminasi. Sementara itu, *reward*/simbol bintang dibuat dengan ukuran 9 cm x 9 cm, berisi kata-kata motivasi, dan didesain dengan ekspresi yang lucu sehingga mampu menarik perhatian peserta didik.

- 3) Berdasarkan penilaian dan saran perbaikan prototipe media pembelajaran kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila pada pembelajaran menulis pantun bagi peserta didik kelas VII SMP/MTs, guru dan dosen ahli memberikan penilaian dengan jumlah nilai rata-rata, yaitu (1) aspek kemasan memperoleh nilai rata-rata 90,34 dengan kategori sangat baik, (2) aspek konten/isi memperoleh nilai rata-rata 97,91 dengan kategori sangat baik, (3) aspek grafika memperoleh nilai rata-rata 98,6 dengan kategori sangat baik, (4) aspek pendukung media memperoleh nilai rata-rata 93,39 dengan kategori sangat baik, dan (5) aspek keseluruhan media memperoleh nilai rata-rata 97,5 dengan kategori sangat baik.
- 4) Perbaikan yang dilakukan terhadap prototipe media pembelajaran kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila berdasarkan saran perbaikan dari guru dan dosen ahli, yaitu (1) aspek kemasan, terdapat perbaikan pada tulisan judul di sampul depan media, sampul belakang kemasan media dan wadah kemasan

media, (2) aspek konten/isi, terdapat perbaikan pada bagian evaluasi seri membuat pantun dengan menggunakan bahasa yang lebih sederhana, dan (3) aspek pendukung media, terdapat perbaikan pada bagian depan pedoman memainkan kartu, tata letak tulisan dalam pedoman memainkan kartu, dan bahasa yang digunakan dalam pedoman memainkan kartu lebih disederhanakan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, saran yang dapat peneliti berikan sebagai berikut.

- 1) Adanya media pembelajaran kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila, hendaknya peserta didik semakin giat berlatih menulis pantun agar semakin kreatif dalam membuat pantun.
- 2) Guru dapat membuat kartu dengan ilustrasi gambar yang memuat nilai Pancasila lainnya.
- 3) Penggunaan media pembelajaran kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila ini dapat lebih optimal apabila guru bahasa Indonesia memadukannya dengan model pembelajaran yang variatif dan memungkinkan peserta didik terlibat aktif di dalamnya.
- 4) Perlu adanya penelitian lebih lanjut yang dilakukan peneliti lain agar dapat menguji kelayakan dan efektivitas penggunaan media pembelajaran kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila. Media pembelajaran ini masih memiliki beberapa kelemahan, oleh karena itu diperlukan penelitian lebih lanjut untuk dapat menghasilkan kualitas produk yang lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, P. (2016). Pembudayaan Nilai-Nilai Pancasila Bagi Masyarakat Sebagai Modal Dasar Pertahanan Nasional NKRI. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 1 (1), 39.
- Akmal. (2015). Kebudayaan Melayu Riau (Pantun, Syair, Gurindam). *Jurnal Risalah*, 26 (4), 159-165. ISSN 1412-0348.
- Amar, C. (2016). Korelasi Kemampuan Memahami Ciri Pantun dan Kemampuan Menentukan Jenis Pantun dengan Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas VIII SMP Negeri I Pagaram. *Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6 (1), 37-60.
- Aminuddin. (2011). *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Armitasari, A.M. (2016). Peningkatanketerampilan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Kartu Kata Bergambar Pada Siswa Kelas IA SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Edisi 37 Tahun ke-5, 477.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asmaroini, A.P. (2016). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Bagi Peserta Didik Di Era Globalisasi. *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*. 4 (2), 440-450.
- Astriana, dkk. (2017). Development of Folk Poetry Learning Media Based on Macromedia Flash in To Students Class VII SMP Negeri 18 Medan Academic Year 2017/2018. *Journal of Education and Practice*, 8 (34), 147-153. ISSN 2222-1735.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Basrowi dan Suwandi. (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cemerlang, tim sastra. (2018). *Sastra Indonesia Lengkap*. Pamulang: Cemerlang.
- Dalman. (2014). *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT Raja Grafinfo Persada.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daulay, dkk. (2018). The Development of Pantun Teaching Materials Containing Malay Teaching Values. *Proceedings Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 798-800. ISSN 2352-5398.
- Doembana, S. (2016). Peningkatan Keterampilan Siswa Menulis Pantun Melalui Teknik Balas Pantun di Kelas IV SDN 1 Tatura. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 4 (6), 357-365. ISSN 2354-614X.

- Fandi, L., dkk. (2012). Struktur Dan Fungsi Pantun Minangkabau dalam Masyarakat Pasa Lamo, Pulau Punjung, Dharmasraya. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1 (1), 278-286.
- Farouq, M.A.Y.E. (2017). Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun dengan Teknik Think Pair Share Melalui Kartu Lipat Bergambar pada Siswa Kelas VII D SMPN 13 Malang. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FIB*, 1 (1).
- Fatmawati, R.A. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran *Flash Card* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Sidodadi Candi Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar*, 3 (2), 1872-1873.
- Hardati, dkk. (2015). *Pendidikan Konservasi*. Semarang: Magnum Pustaka Utama dan Pusat Pengembangan Kurikulum MKU Unnes Semarang.
- Hassan, P.M., dkk. (2012). Using Pantuns in Greetings as A Tool to Promote Learners' Use of Metacognitive Strategies in Online ESL Learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 500-512. ISSN 1877-0428.
- Hidayat, A. (2017). Keterampilan Menulis Pantun Melalui Strategi Kartu Sortir (*Card Sort*) Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Dwija Indira*, 5 (12). ISSN 2337-8786.
- Hidayat, K. (2016). The Effect of Using Flash Card and Picture Story in Vocabulary Mastery to The Seventh Grader of SMP PGRI 1 Margatiga. *Premise Journal*, 5 (2), 10-20. ISSN 2089-3345.
- Hidayat, M.T. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Pantun Menggunakan Media Mencari Pasangan Kartu Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 12 Langsa. *Jurnal Samudra Bahasa*, 1 (2), 64-73.
- Jannah, M., dan Hasmawati. (2017). Penggunaan Media Kartu Bergambar dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Segeri Kabupaten Pangkep. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1 (1), 14.
- Kaelan, M.S. (2014). *Pendidikan Pancasila*. Yogyakarta: Paradigma
- Kanza, V. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Dua Dimensi Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Bebas Siswa Kelas V SD Negeri 161 Pekanbaru. *Jurnal PAJAR*, 2 (6), 878. ISSN 2580-8435.
- Kartawisastra, H.U. (1980). *Strategi Klarifikasi Nilai*. Jakarta: P3G Depdikbud.
- Khoirotnunisa, R.P., dkk. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Pantun Bermuatan Nilai Budaya dengan Strategi Pohon Kata untuk Siswa Kelas VII. *Jurnal Pendidikan*, 3 (2), 238. E-ISSN: 2502-471X.
- Kosasih, E. (2017). *Jenis-Jenis Teks: Analisis Fungsi, Struktur, dan Kaidah serta Langkah Penulisannya*. Bandung: Yrama Widya.
- Kumparannews (1 Juni 2017) Online. Tersedia di <https://kumparan.com/@kumparannews/masih-ingatkah-anda-dengan-butir-butir-pancasila>. (Diunduh pada tanggal 26 Juli 2019)

- Latifah, A. (2015). Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun Menggunakan Model Pembelajaran Arias dengan Media Kartu Pantun. *Jurnal Lingua*, 11 (1), 2. ISSN 1829-9342.
- Mahendra, D. (2018). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V SDN Wiyung 1/453 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5 (1), 3.
- Multafifin. (2015). Kemampuan Menulis Pantun Peserta didik Kelas VII SMP Negeri 52 Konawe Selatan. *Jurnal Humanika*, 15 (3). ISSN 1979-8296.
- Mulyati, S., dkk. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Puisi Bermuatan Kebhinekaan Pancasila untuk Mereduksi Radikalisme Siswa SMP. *Cakrawala*, 12 (2), 213-227. ISSN 1858-4497.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Musafa, A., dkk. (2018). Pengembangan Media Berbasis Komputer dengan Lectora Inspire untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 4 (3).
- Novianti, R. (2013). Pengaruh Permainan Kartu Bergambar dan Kecerdasan Linguistik Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7 (2), 278. ISSN 1693-1602.
- Nugraheni, A.S. (2016). Peningkatan Daya Imajinasi Melalui Menulis Kreatif Pantun Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kebondalem Kidul I Klaten. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 1 (2), 15-26. e-ISSN 2502-3519.
- Oktavia, R.D. (2013). Penggunaan Media Gambar Tiga Dimensi Untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Bebas Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1 (2), 3.
- Pratita, D. (2014). Penggunaan Media Kartu Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Di SMP. *Jurnal Parameter*, 25 (2), 93. ISSN 0216-261X.
- Purwanti, D. (2017). Peningkatan Kemampuan Menulis Pantun dengan Menggunakan Model Berpikir Berbicara Menulis (*Think Talk Write*). *Jurnal Diksatrasia*, 1 (2), 52-56.
- Rachmah, H. (2013). Nilai-Nilai Dalam Pendidikan Karakter Bangsa Yang Berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. *E-Journal WIDYA Non-Eksakta*, 1 (1), 10. ISSN 2337-9480.
- Rinni, M. (2013). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Sederhana Berdasarkan Gambar Seri Melalui Metode Latihan Pada Siswa Kelas 3 SDN 02 Polanto Jaya. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 1 (4), 126. ISSN 2354-614X.
- Sanaky, A.H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukuba Dipantara.

- Sanjaya, W. (2013). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Shunmugam, K. (2014). William Marsden and John Crawford: English Translations of Pantun in Nineteenth Century Grammar Texts. *Journal of Modern Languages*, 24 (1), 49-61. ISSN 2462-1986.
- Sindonews (4 Mei 2015) Online. Tersedia di <https://nasional.sindonews.com/read/996913/162/pendidikan-karakter-yang-mengindonesia-1430716449>. (Diunduh pada tanggal 17 Desember 2018)
- Siregar, S. (2010). *Statistika Deskriptif Untuk Penilaian*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Soegito, dkk. (1999). *Pendidikan Pancasila*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Subekti, A. (2014). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Nglarang, Sleman. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sudjana, N., dan Ahmad, R. (2009). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sukiman, dkk. (2017). Pengembangan Modul Puisi Rakyat Sumbawa Sebagai Bahan Pembelajaran Sastra di SMP. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2 (4), 556-561. e-ISSN 2502-471X.
- Sukmadinata, N.S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sulkifli. (2016). Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas VII SMP Negeri Satu Atap 3 Langgikima Kabupaten Konawe Utara. *Jurnal Bastra*, 1 (1). ISSN 2503-3875.
- Sugiarto, E. (2009). *Mengenal Pantun dan Puisi Lama: Pantun, Karmina, Syair, Gurindam, Seloka, dan Talibun*. Jakarta: Pustaka Widyatama.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan Rnd*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susilana, R., dan Cepi, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Suyahmo. (2014). *Filsafat Pancasila*. Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama.
- Thoha, M.C. (1996). *Kapita Selekta Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tyas, D.M. (2013). Pengembangan Buku Pengayaan Menulis Pantun Berbasis Nilai-Nilai Karakter Bagi Siswa Kelas 4. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.

- Turaiyah. (2015). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik dengan Menggunakan Kartu Bergambar pada Kelas I SD Negeri 2 Gunung Terang Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2011/2012. *Skripsi*. Universitas Lampung.
- Wahyu, F.A., dan M. Doyin. (2015). Pengembangan Buku Pop Up Tiga Dimensi Sebagai Media Pembelajaran Menulis Puisi. *Lingua*, 11 (2).
- Wahyuni, S. (2014). Flashcards as a Means to Improve Efl Learners' Vocabulary Mastery. *Journal of English Education and Linguistics Studies*, 1 (1), 47-61. ISSN 2407-2575.
- Wagiran dan Mukh. Doyin. (2005). *Curah Gagasan Pengantar Penulisan Karya Ilmiah*. Semarang: Rumah Indonesia.
- Wiyanto, A. (2005). *Kesusastraan Sekolah*. Jakarta: Grasindo.
- Zabda, S.S. (2016). Aktualisasi Nilai-Nilai Pancasila Sebagai Dasar Falsafah Negara dan Implementasinya dalam Pembangunan Karakter Bangsa. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 26 (2), 112-113. ISSN 1412-3835.