



Implementasi Pembelajaran Pantun di Sekolah Dasar dengan Media Pocketun Berbasis Android

Indra Nugrahayu Taufik

Universitas Bale Bandung, Kota Bandung, Indonesia

Email: indranugrahayu@gmail.com

Diyas Puspendari

Telkom University, Kota Bandung, Indonesia

Email: diyaspuspendari@telkomuniversity.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received : 23-11-2023

Revised : 26-01-2024

Accepted : 29-01-2024

Published : 03-02-2024

ABSTRACT

This research examines the learning of pantun in elementary schools using Pocketun media. The use of Pocketun media can help students convey theory, examples, and steps for making pantun. Apart from that, Pocketun media also provides entertainment for students during the learning interaction process. The research method used is development in producing Pocketun media by validating the product. The implementation of Pocketun media in this research has shown positive results, both for teachers and students. The results of the research show that the use of Pocketun media as a medium for learning pantun in elementary schools is effective and efficient. This is proven by positive responses from students and teachers. They agreed that with Pocketun, learning pantun in elementary schools would become more interesting. The use of Pocketun media in learning pantun in elementary schools provides a different learning experience than usual. Students are given more flexible opportunities in space and time (situations and conditions). This trains students' creativity and independence so that they can develop further according to their potential interests and talents. The existence of Pocketun media makes learning more interactive and can create expressive spaces in learning literature, especially Pantun, both online and offline in elementary schools.

Keywords: Android, Elementary School; Learning Pantun; Pocketun (Pocketbook Pantun)

How to cite:

Taufik, I. N., Puspendari, D. (2024). Implementasi Pembelajaran Pantun di Sekolah Dasar dengan Media Pocketun Berbasis Android. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD)*, 8(1), 66-79. Article DOI: <https://doi.org/10.24036/jippsd.v8i1.126131>

Corresponding E-mail: indranugrahayu@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Taufik (2023b) menyatakan pengetahuan dalam memanfaatkan teknologi secara maksimal sebagai media pembelajaran tidak bisa diabaikan begitu saja oleh para guru. Kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital/teknologi informasi sangat penting karena merupakan investasi berharga bagi mereka. Adanya kemampuan tersebut dapat membuat kualitas pembelajaran menjadi lebih baik dan menarik.

Penerapan teknologi digital/teknologi informasi diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi guru dan siswa di sekolah. Hal tersebut harus memiliki implikasi terhadap guru dan siswa dalam

kualitas proses pembelajaran, kualitas hasil pembelajaran, dan peningkatan keterampilan terkait kompetensi pembelajaran atau kompetensi dan kinerja pemanfaatan teknologi informasi komunikasi (Taufik, 2021).

Sejalan dengan hal di atas, menurut Prasetyaningtyas (2021) kemampuan memanfaatkan teknologi informasi sangat penting bagi guru dan siswa. Hal ini bertujuan agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik. Guru dituntut harus lebih inovatif dan kreatif dalam proses pembelajaran di kelas, terutama dengan memanfaatkan teknologi informasi secara optimal.

Terdapat hubungan positif antara penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi di kelas (M. . C. Habibi et al., 2023). Siswa mengalami perkembangan dalam pembelajaran bahasa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi tersebut. Hal tersebut menunjukkan adanya hubungan antara kenyamanan dan tingkat kepuasan dengan tingkat motivasi dan sikap siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi (Ali et al., 2024; Lama, 2024).

Anshori (2019) menyampaikan bahwa salah satu bentuk aktualisasi kreativitas guru di antaranya adalah pemanfaatan media pembelajaran secara optimal. Pemanfaatan ini merupakan upaya untuk mengubah kualitas pembelajaran di kelas menjadi lebih baik. Guru dan siswa menentukan permasalahan yang dihadapi dalam kegiatan belajar mengajar untuk memperoleh solusi terbaik dalam proses belajar mengajar di kelas. Solusi yang diharapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut tentunya dapat berupa bantuan penerapan teknologi informasi yang tepat dan dibutuhkan.

Ciri-ciri media pembelajaran sebagaimana dikemukakan di atas sesuai dengan hakikat utama media pembelajaran, yaitu membantu proses pembelajaran bagi guru dan siswa. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Junaidi, 2019). Siswa tidak bergantung pada kehadiran guru secara langsung, sehingga mereka dapat melakukan kegiatan pembelajaran dengan leluasa, baik pada saat guru ada membimbing kelas maupun pada saat tidak hadir pada kegiatan pembelajaran di kelas.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran menjadikan kegiatan belajar mengajar di kelas menjadi menarik, menyenangkan, dan bervariasi. Penerapan berbagai media sesuai kebutuhan dapat melatih kemampuan siswa dalam menyelesaikan berbagai kesulitan yang dihadapinya terkait penguasaan pengetahuan dan keterampilan berbahasa. Salah satu media yang dapat diterapkan guru adalah media berbasis teknologi.

Penerapan media berbasis teknologi tidak lepas dari seperangkat komputer yang menjadi perangkat utamanya (Eliyasni et al., 2021). Hal ini dikarenakan teknologi komputer pada abad 21 sudah menjadi perangkat yang populer dan modern. Pasalnya, ia memiliki berbagai fasilitas program yang memudahkan aktivitas penggunaannya. Oleh karena itu, media berbasis teknologi dalam pembelajaran harus diperhatikan untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan siswa. Terkait dengan manfaat teknologi komputer (Anditasari et al., 2018).

Lee (2016) menyatakan bahwa siswa sangat termotivasi dengan penggunaan teknologi dalam media pembelajaran. Mereka menggunakan komputer (*laptop*) untuk mengeksplorasi dan berdiskusi di kelas. Hal tersebut termasuk inovasi dalam mengajar dan belajar dan tergolong efektif untuk menjawab tantangan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di dalam kelas memungkinkan siswa merasakan tiga hal, antara lain estetika, artistik, dan penerapan dalam penggunaan teknologi. Keterlibatan ketiganya dalam pembelajaran memberikan penguatan persepsi positif bagi siswa. Berdasarkan hal tersebut, teknologi media pembelajaran berbasis teknologi dapat menarik perhatian siswa dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari biasanya. Mereka dapat mengakses materi pembelajaran dan contoh dari perangkat *smartphone*.

Penggunaan *smartphone* berpengaruh positif terhadap interaksi siswa dengan guru (siswa-guru) dan siswa dengan siswa (siswa-siswa). Teknologi *smartphone* memfasilitasi proses pengaturan diri sehingga berdampak positif pada hasil belajar. Pengintegrasian teknologi seluler memungkinkan sekolah untuk merancang dan membangun sistem pembelajaran menjadi sangat fleksibel berdasarkan lokasi dan jadwal dalam proses pembelajaran (Eom, 2023).

Siswa mendapatkan kesempatan yang luar biasa dalam proses pembelajaran. Mereka lebih fleksibel dalam hal ruang dan waktu serta situasi dan kondisi. Fleksibilitas tersebut memberikan peluang kreativitas dan kemandirian siswa untuk lebih dikembangkan potensi minat dan bakatnya, salah satunya adalah bakat sastra dalam hal ini kegiatan berpantun.

Kegiatan pembelajaran pantun (kegiatan berpantun di kelas) seharusnya mampu menstimulus siswa dalam merumuskan unsur isi maupun sampiran pantun secara kreatif. Selain itu penggunaan media pembelajaran harus dapat memudahkan siswa dalam membuat pantun, baik pada unsur sampiran maupun unsur isi pantun itu sendiri.

Kegiatan pembelajaran pantun memberikan kontribusi terhadap tercapainya tujuan pendidikan secara keseluruhan dengan mendidik karakter. Melalui pembelajaran pantun, aspek kognitif siswa terasah, dan aspek afektif juga diperlukan untuk menyempurnakan karakter siswa. Hal ini tergambar pada tuntutan kompetensi dasar dalam menyajikan teks pantun (Taufik, 2022).

Permasalahan dalam pembelajaran pantun di sekolah dasar ternyata berasal dari kemampuan siswa dalam membuat pantun. Siswa mengalami kesulitan dalam: (1) mencari pilihan kata untuk menghasilkan irama agar dalam satu baris pantun bersajak a-b-a-b; (2) menyamakan agar berima akhir a-b-a-b; (3) menyusun sampiran; (4) mengungkapkan perasaan atau pikiran.

Selain hal-hal di atas, pembelajaran membuat pantun/menulis pantun cenderung membosankan, terlalu monoton, dan peserta didik merasa jenuh karena kurang bervariasi dalam menggunakan media pembelajaran. Padahal pantun penting sekali untuk dipelajari sebagai salah satu tradisi lisan, warisan budaya tak benda.

Pantun termasuk puisi lama yang tergolong tradisi lisan (M. Habibi et al., 2018). Pada zaman dahulu, pantun disampaikan secara lisan. Di era sekarang tradisi kelisanan dalam berpantun tidak sepenuhnya ditinggalkan, tetapi terjadi pergeseran antara kelisanan dan keaksaraan, misalnya awalnya menulis pantun melalui *handphone*, kemudian berpantun dalam acara tertentu (kelisanan), lalu kembali lagi ke dalam keaksaraan dalam bentuk buku kumpulan pantun (Taufik, 2023b).

Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran pantun masih tergolong sangat penting untuk diajarkan di sekolah, agar menjaga kelestarian budaya. Dalam pembelajaran diperlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Salah satu media yang tergolong menarik dan interaktif adalah media Poketun.

Poketun adalah buku saku pantun berbasis *augmented reality*. Buku saku ini memuat tentang teori pantun dan cara membaca pantun, sehingga menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan mampu menciptakan ruang ekspresif dalam pembelajaran daring dan luring bagi siswa tingkat sekolah dasar. Poketun merupakan perpaduan ilmu pengetahuan karya sastra lama, dalam hal ini pantun dengan teknologi informasi, dalam hal ini *augmented reality* berupa buku saku. Kombinasi tersebut merupakan inovasi yang relatif dalam bidang sastra dan teknologi, sehingga mempunyai nilai yang sangat layak untuk diteliti.

Ketika guru ingin mengenalkan kegiatan sastra khususnya kegiatan pantun kepada siswa, kurang memuaskan jika menampilkan teks yang memuat teori pantun. Kehadiran teknologi *augmented reality* dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran pantun. Teknologi *augmented reality* dapat menampilkan video pembelajaran pantun untuk menjelaskan teori pantun secara menarik. Bahkan teknologi *augmented reality* dapat memunculkan cara membaca pantun yang baik dan membantu memahami jenis-jenis pantun.

Hadirnya teknologi *augmented reality* dalam pembelajaran dapat membantu siswa mengingat dan memahami informasi tentang pantun dengan lebih bermakna. Teknologi *augmented reality* dalam proses pembelajaran pantun akan membuat kegiatan pantun menjadi lebih interaktif karena mendorong partisipasi siswa (Taufik, 2023a).

Kombinasi *augmented reality* dan buku saku merupakan salah satu pengembangan *augmented reality* dalam pembelajaran. Perpaduan tersebut melahirkan media pembelajaran Poketun yang berupa buku saku pantun berbasis teknologi *augmented reality*. Teknologi *augmented reality* pada buku saku membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Proses pembelajaran pantun antara guru dan siswa menjadi interaktif sekaligus menantang.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Jenis Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design and Development (D&D)*. Model penelitian yang digunakan berupa studi sistematis dari serangkaian proses desain, pengembangan, dan evaluasi. Ketiga hal tersebut bertujuan untuk membangun landasan empiris dalam menciptakan produk,

perangkat pembelajaran, perangkat non-instruksi, dan model baru atau perbaikan melalui proses pengembangan. Model ini digunakan untuk mengembangkan, merancang, dan memvalidasi produk, alat, dan model yang sudah ada atau membuat produk baru (Richey & Klein, 2014).

Richey & Klein (2014) menyatakan Model D&D adalah studi tentang proses, dampak upaya desain, pengembangan spesifik, dan studi tentang proses desain dan pengembangan sebagai komponen proses keseluruhan atau spesifik. Jadi ada dua kategori dalam model D&D yaitu penelitian produk/alat dan penelitian model. Berdasarkan hal tersebut, maka penelitian ini tergolong kategori produk dan alat karena pada produk yang dibuat dijelaskan proses perancangan dan pengembangannya.

2.2. Subjek Penelitian

Responden dalam penelitian ini adalah guru dan siswa Kelas V di wilayah Kecamatan Majalaya, Kabupaten Bandung dan sekitarnya di antaranya: Sekolah Dasar Negeri Cieuri (Kecamatan Ibum), Sekolah Dasar Negeri Majalaya 04 (Kecamatan Majalaya), Sekolah Dasar Negeri Majalaya 06 (Kecamatan Majalaya), Sekolah Dasar Negeri Saparako (Kecamatan Majalaya), Sekolah Dasar Negeri Pangkalan Raja (Kecamatan Majalaya), Sekolah Dasar Negeri Pacet 01 (Kecamatan Kertasari), Sekolah Dasar Negeri Cikancung (Kecamatan Cangkuang), Sekolah Dasar Negeri Purnawinaya (Kecamatan Banjaran), Sekolah Dasar Negeri Angkasa 08 (Kecamatan Margahayu), Sekolah Dasar Negeri Cigentur 03 (Kecamatan Paseh). Secara praktis, penelitian ini memberikan kontribusi dalam meningkatkan produk pembelajaran pantun di sekolah dasar. Penelitian ini menyediakan media pembelajaran pantun dengan menggunakan Poketun.

2.3. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif (*mixed method*). Instrumen dalam pembuatan produk media disusun berdasarkan pedoman pengembangan, meliputi pengembangan perangkat lunak dan perangkat keras. Produk jadi divalidasi oleh ahli dengan instrumen validasi ahli. Uji produk disusun melalui instrumen uji coba produk dan instrumen observasi pembelajaran karena uji coba produk berkaitan dengan proses pembelajaran pantun. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik triangulasi, yaitu gabungan dari berbagai teknik pengumpulan data antara lain observasi, wawancara, dan angket.

2.4. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kuantitatif mengolah data yang diperoleh melalui kuesioner dalam bentuk deskriptif persentase. Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data dari tinjauan ahli dan tanggapan pengguna disertai wawancara semi terstruktur. Hasil tinjauan dan tanggapan berupa penilaian, masukan, tanggapan, kritik, saran perbaikan melalui angket, dan hasil wawancara

dengan responden. Selanjutnya data hasil tersebut digunakan untuk penyempurnaan produk yang dikembangkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Teknologi informasi dan komunikasi tidak pernah terlepas dari pemanfaatannya dalam kegiatan pembelajaran, baik pembelajaran daring maupun luring. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi menghadirkan tantangan tersendiri bagi guru dan siswa (Aeni et al., 2023). Sehingga terkadang terdapat terkendala dalam menggunakannya. Hambatan tersebut ada karena keterbatasan pengetahuan atau karena tidak terbiasa melakukannya dalam kegiatan pembelajaran.

Kehadiran teknologi informasi dan komunikasi memberikan kendala tersendiri dalam kegiatan pembelajaran daring (M. Habibi et al., 2020). Penyebab kendala tersebut karena keterlambatan umpan balik dan ketidakmampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara lebih efektif. Kedua faktor inilah yang dinilai menentukan pembelajaran daring menjadi lebih efektif dan produktif (Muthuprasad et al., 2021). Padahal pada era sekarang, guru harus dituntut untuk mampu memanfaatkan media teknologi secara maksimal, baik sebagai media pembelajaran maupun sebagai sumber belajar.

Kemampuan guru dalam menguasai media pembelajaran berbasis teknologi untuk kegiatan pembelajaran merupakan kompetensi yang penting (Amelia & Arwin, 2021). Kompetensi ini harus dimiliki oleh guru. Kompetensi guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu siswa memotivasi dirinya untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu juga dapat mengkoordinasikan kegiatan pembelajaran agar lebih berkualitas.

Guru dituntut lebih variatif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran agar pembelajaran lebih efektif, produktif, dan menyenangkan (tidak membosankan). Salah satu cara untuk mencapai hal tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis internet secara efektif dan efisien. Dengan bantuan teknologi, sistem pembelajaran tidak lagi berorientasi pada pembelajaran menjadi lebih fleksibel. Pada bagian ini dijelaskan mengenai respons guru dan siswa sekolah dasar terhadap media pembelajaran Poketun.

3.1. Respons Guru Sekolah Dasar terhadap Poketun

Pada bagian ini dijelaskan mengenai respons guru sekolah dasar terhadap media pembelajaran Poketun. Penjelasan lebih rinci disajikan pada tabel berikut.

Table 1. Respons Guru terhadap Poketun

No.	Parameter	Persentase
1	Pemasangan Poketun pada HP/Android mudah dilakukan.	88%
2	Poketun mudah dioperasikan.	89%
3	Poketun tidak harus menggunakan perangkat tambahan untuk pengoperasiannya.	88%
4	Semua fitur Poketun dapat berfungsi dengan baik.	96%
5	Semua fitur Poketun mudah digunakan.	92%
6	Semua fitur Poketun memiliki fungsi yang jelas.	92%

7	Tampilan Poketun menarik.	96%
8	Tampilan Poketun sederhana.	85%
9	Poketun dapat membantu guru dalam pembelajaran menulis pantun	88%
10	Buku Saku yang digunakan dalam Poketun tidak mudah rusak	91%

Pemasangan dan pengoperasian Poketun sebagai media pembelajaran tergolong mudah. Hal tersebut akan menunjang kegiatan belajar mengajar di sekolah karena penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu penunjang tercapainya tujuan pembelajaran (Afif & Haryudo, 2016). Bukti Poketun tergolong mudah dalam pemasangan dan pengoperasian adalah sebanyak 88% responden setuju bahwa instalasi Poketun di *smartphone* berbasis Android itu mudah. Selain itu, responden juga setuju bahwa Poketun mudah dioperasikan. Hal ini disetujui oleh 89%. Hal ini membuktikan bahwa guru sekolah dasar mudah memasang dan mengoperasikan Poketun sebagai media pembelajaran.

Poketun tidak harus menggunakan perangkat tambahan dalam pengoperasiannya, sehingga guru sekolah dasar tidak memerlukan perangkat lain untuk dibawa saat mengajar; mereka hanya membutuhkan *smartphone* berbasis Android. Fitur-fitur dalam Poketun berfungsi dengan baik, semua fitur dapat digunakan, dan setiap fitur mempunyai fungsi yang jelas. Hal ini ditunjukkan dengan sebanyak 96% responden menyetujui fitur Poketun berfungsi dengan baik dan banyaknya responden yang menyetujui seluruh fitur yang ada di Poketun mudah digunakan sebanyak 92% dan seluruh fitur yang ada di Poketun memiliki fungsi yang baik, mudah digunakan, disetujui oleh 92% responden.

Riyan (2021) menyatakan bahwa *smartphone* berbasis Android sangat digemari oleh guru dan siswa karena memiliki fitur-fitur yang mudah digunakan dan sangat cocok untuk media pembelajaran. Penggunaan Poketun dengan *smartphone* berbasis Android memberikan pengaruh positif bagi guru sekolah dasar karena sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Pernyataan tersebut diperkuat dengan bukti melalui penggunaan Poketun yang memiliki fitur-fitur dengan fungsi yang baik; semua fitur dapat digunakan, setiap fitur memiliki fungsi yang jelas, dan Poketun tidak perlu menggunakan perangkat tambahan untuk pengoperasiannya. *Smartphone* berbasis Android ini juga terbilang irit karena memiliki harga yang terjangkau dibandingkan perangkat jenis lain yang tidak berbasis Android.

Pada era pembelajaran abad ke-21, guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan menghibur dengan memanfaatkan teknologi informasi dan sesuai dengan kemajuan teknologi pendidikan dan teknologi pembelajaran. Perpaduan keduanya menuntut penggunaan berbagai media pembelajaran dan peralatan yang semakin canggih (Nurseto, 2012). Berdasarkan hasil angket yang telah disebar, guru sekolah dasar sepakat bahwa penampilan Poketun menarik; berdasarkan hasil angket responden dari guru menyatakan setuju sebesar 96%. Selain itu, menurut mereka tampilan Poketun cukup sederhana. Hal ini disetujui oleh responden guru sebanyak 85%. Berdasarkan data tersebut tampilan Poketun tergolong menarik dan sederhana.

Kecanggihan tampilan media pembelajaran hendaknya tidak menyulitkan guru dalam menggunakannya di kelas. Jangan sampai proses kegiatan belajar mengajar terganggu karena tampilan

media pembelajaran yang terlalu rumit (sulit digunakan), sehingga menyulitkan guru dan berdampak negatif terhadap motivasi mereka. Keberadaan Poketun justru sebaliknya. Poketun memiliki tampilan yang sederhana; tidak akan menyulitkan guru sekolah dasar dalam menggunakannya.

Peranan Poketun sesuai dengan isi dan tujuan pembelajaran pantun, karena secanggih apapun media pembelajaran tidak dapat dikatakan menunjang pembelajaran jika keberadaannya menyimpang dari isi dan tujuan pembelajaran. Hal tersebut tidak berlaku untuk Poketun karena sebagai media pembelajaran, Poketun mempunyai manfaat yang besar dalam memudahkan siswa dalam mempelajari pantun.

Poketun sebagai media pembelajaran dapat membantu guru sekolah dasar dalam mengajarkan pantun di sekolah. Hal ini dibuktikan dengan jumlah guru yang setuju dengan pernyataan dalam angket yaitu sebanyak 88%. Hal ini membuktikan bahwa Poketun dimaknai sebagai alat (media) komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memberikan informasi berupa pantun (bahan ajar) dari guru kepada siswa agar lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

Guru sekolah dasar juga menyepakati bahwa jenis buku saku yang digunakan dalam Poketun tidak mudah rusak. Tanggapan tersebut ditanggapi dengan jumlah responden sebesar 91% setuju terhadap pernyataan dalam kuesioner. Salah satu kelemahan buku saku adalah buruknya kualitas kertas yang membuat buku saku mudah rusak, apalagi jika sering dibawa ke mana-mana dan sering dibaca oleh siswa. Hal tersebut tidak berlaku untuk Poketun karena karena kualitas kertasnya lumayan, tidak mudah rusak walaupun sering dibawa ke mana-mana dan sering digunakan, sehingga guru tidak perlu menyangsikan kualitas kertas Poketun.

3.2. Respons Siswa Sekolah Dasar Terhadap Penggunaan Media Poketun dalam Pembelajaran

Respons pengguna selain guru sekolah dasar adalah siswa. Mereka merupakan subjek penelitian dalam uji coba pembelajaran pantun menggunakan media Poketun pada siswa sekolah dasar yang berlokasi di Kecamatan Majalaya. Siswa sekolah dasar mengisi kuesioner setelah serangkaian perlakuan pembelajaran pantun menggunakan Poketun. Kuesioner yang dibagikan kepada siswa sekolah dasar memuat parameter dan skala Likert dengan skor berkisar antara 1 (sangat tidak setuju), 2 (tidak setuju), 3 (ragu-ragu), 4 (setuju), dan 5 (sangat setuju). Parameter (pernyataan dalam angket) secara garis besar dibagi menjadi empat aspek yaitu sintaksis pembelajaran, keterlibatan siswa dalam pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, dan evaluasi yang dilakukan. Perhatikanlah tabel berikut.

Tabel 2. Rata-Rata Persentase Respons Siswa Sekolah Dasar terhadap Penggunaan Media Poketun dalam Pembelajaran Pantun

No.	Parameter	Persentase
1	Saya senang belajar menulis pantun.	97%
2	Saya senang belajar menulis pantun dengan menggunakan Media Poketun.	88%
3	Pembelajaran menulis pantun dengan menggunakan Media Poketun yang saya ikuti menarik.	89%
4	Belajar dengan menggunakan Media Poketun Berbasis Android meningkatkan minat/motivasi saya untuk menulis.	90%

5	Saya merasa mudah dan terbantu dalam menulis pantun dengan menggunakan Media Pocketun Berbasis Android.	95%
6	Pembelajaran menulis pantun dengan menggunakan Media Pocketun Berbasis Android dapat membantu saya dalam menuangkan ide/gagasan.	88%
7	Pembelajaran menulis pantun dengan menggunakan Media Pocketun Berbasis Android dapat menumbuhkan daya kreasi/imajinasi saya.	92%
8	Apresiasi melalui Pocketun dapat memotivasi saya untuk menulis pantun	90%
9	Pembelajaran menulis pantun dengan Media Pocketun Berbasis Android membuat saya lebih berani bertanya dan mengeluarkan pendapat.	89%
10	Saya lebih senang pembelajaran seperti ini dibandingkan dengan pembelajaran biasa.	90%
11	Variasi metode yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran menulis pantun membuat kegiatan pembelajaran tidak menjemukan.	91%
12	Dengan kegiatan diskusi kelompok/kelas masalah jadi lebih mudah diselesaikan.	88%
13	Penyajian materi yang disampaikan oleh guru mudah dipahami.	93%
14	Saya merasa terbantu saat guru memberikan bimbingan cara menulis pantun yang baik pada saat proses pembelajaran berlangsung.	91%
15	Kegiatan silang baca antarsiswa dapat membantu saya mengetahui kekurangan karangan yang telah saya tulis.	91%
16	Karangan yang terbaik akan dimuat di media sekolah membuat saya termotivasi untuk lebih giat menulis.	91%

Media Pocketun sesuai dengan salah satu prinsip dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu dalam pemilihan media pembelajaran harus menarik minat dan perhatian siswa, serta membantu mereka dalam menyajikan materi pelajaran sehingga menarik perhatian siswa. lebih terstruktur dan terorganisasi dengan baik (Saragih & Lubis, 2018). Pernyataan tersebut dibuktikan berdasarkan jumlah siswa yang merasa senang belajar pantun sebanyak 97%. Jumlah siswa yang senang belajar pantun dengan menggunakan Pocketun berbasis Android adalah 88%. Angka tersebut menunjukkan bahwa siswa mempunyai antusiasme dalam mempelajari pantun dengan menggunakan Pocketun. Hal ini juga dibuktikan dengan adanya 89% responden yang setuju bahwa pembelajaran pantun dengan menggunakan Pocketun yang diikuti menarik.

Sebanyak 90% responden mengakui pembelajaran pantun dengan menggunakan Pocketun meningkatkan minat/motivasi siswa dalam membuat pantun. Persentase tersebut menunjukkan siswa sekolah dasar mengalami peningkatan minat/motivasi dalam membuat pantun karena Pocketun sebagai media pembelajaran. Hal ini juga diperkuat dengan pernyataan responden dalam hal ini siswa sekolah dasar merasa mudah dan terbantu dalam membuat pantun dengan menggunakan Pocketun sebanyak 95% responden setuju dengan hal tersebut.

Krissandi et al. (2018) menyatakan ciri-ciri media yang baik yaitu berusaha membantu dalam menjelaskan hal-hal yang abstrak menjadi lebih konkret sehingga siswa dapat memahaminya. Pocketun sebagai media pembelajaran mempunyai ciri-ciri yang dapat membantu pemahaman siswa sekolah dasar dalam memahami pantun. Pembelajaran pantun dengan menggunakan media Pocketun dapat membantu mengungkapkan ide disetujui oleh 88% responden. Sebanyak 92% responden juga setuju bahwa pembelajaran pantun dengan media Pocketun dapat menumbuhkan daya kreatif/imajinatifnya.

Usmeldi (2015) mengemukakan fungsi media pembelajaran sebagai alat yang digunakan untuk mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Poketun sudah sejalan dengan pernyataan tersebut. Kegiatan apresiasi pantun melalui Poketun diakui 90% siswa mampu memotivasi mereka dalam membuat pantun. Selain itu, 89% tanggapan terkait pembelajaran pantun dengan Poketun membuat mereka semakin berani bertanya dan mengemukakan pendapat.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat merangsang siswa untuk belajar lebih aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan (Magdalena et al., 2021). Responden setuju bahwa mereka lebih menyukai pembelajaran pantun dengan media Poketun dibandingkan dengan pembelajaran biasa. Jumlah yang setuju sebanyak 90%. Adanya Poketun membuat pembelajaran di kelas menjadi menyenangkan. Hal ini sesuai dengan implikasi media pembelajaran terhadap kegiatan belajar mengajar di kelas. Penggunaan media dalam proses pembelajaran di kelas ternyata mempunyai implikasi bagi siswa. Respons siswa terhadap Poketun dijelaskan pada tabel 3.3 di bawah ini.

Table 3. Respons Siswa terhadap Media Poketun

No.	Parameter	Persentase
1	Pemasangan Poketun pada HP/Android mudah dilakukan.	91%
2	Poketun mudah dioperasikan.	92%
3	Poketun tidak harus menggunakan perangkat tambahan untuk pengoperasiannya.	87%
4	Semua fitur Poketun dapat berfungsi dengan baik.	92%
5	Semua fitur Poketun mudah digunakan.	91%
6	Semua fitur Poketun memiliki fungsi yang jelas.	86%
7	Tampilan Poketun menarik.	91%
8	Tampilan Poketun sederhana.	92%
9	Poketun dapat membantu dalam pembelajaran menulis pantun	92%
10	Buku Saku yang digunakan dalam Poketun tidak mudah rusak	90%

Pengoperasian Poketun menggunakan *smartphone* berbasis Android menjadi salah satu alasan pemilihan perangkat untuk mengoperasikan media pembelajaran, antara lain penetrasi perangkat yang sangat cepat; menggunakan ponsel cerdas lebih banyak daripada komputer, dan lebih mudah dioperasikan daripada komputer (Wicaksono et al., 2018). Berdasarkan data di atas, 91% siswa sekolah dasar setuju bahwa menginstal Poketun di HP/Android itu mudah. Selain itu, mereka juga setuju bahwa Poketun mudah dioperasikan. Hal ini disetujui oleh 92%. Data menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar dapat dengan mudah menginstal dan mengoperasikan Poketun sebagai media pembelajaran. Pemasangan dan pengoperasian Poketun sebagai media pembelajaran yang sangat mudah akan menunjang kegiatan belajar mengajar di sekolah karena penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu penunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Gunawan et al. (2021) mengungkapkan fitur dan desain media pembelajaran yang baik mempunyai daya tarik yang memungkinkan siswa meningkatkan kemampuan akademiknya dalam proses pembelajaran secara mandiri. Berdasarkan persentase pernyataan siswa terhadap Poketun dapat dikatakan bahwa fitur Poketun tergolong baik dan menarik. Sebanyak 92% responden menyetujui fitur

Poketun berfungsi dengan baik. Jumlah responden dalam hal ini siswa sekolah dasar yang setuju bahwa seluruh fitur yang ada di Poketun mudah digunakan adalah sebanyak 91%. Responden juga setuju bahwa seluruh fitur yang ada di Poketun mempunyai fungsi yang jelas. 86% responden setuju dengan hal ini. Poketun tidak harus menggunakan perangkat tambahan untuk pengoperasiannya, yang disetujui oleh siswa sekolah dasar, dengan total 87%.

Media pembelajaran yang digunakan harus mampu menarik perhatian siswa terhadap kegiatan belajar mengajar dan lebih merangsang kegiatan belajar siswa (Azis, 2014). Daya tarik tampilan Poketun diakui sebesar 91%. Selain menarik, tampilan Poketun juga simpel. Responden menyetujui hal tersebut dengan jumlah 92%. Penggunaan media Poketun yang menarik dan sederhana dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, mengurangi atau menghindari verbalisme, membangkitkan penalaran yang teratur dan sistematis, serta menumbuhkan pemahaman dan mengembangkan nilai dalam diri siswa. Inilah alasan mendasar penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Supriyono (2018) menyatakan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung berpikir konkret, maka materi pelajaran yang abstrak perlu divisualisasikan agar lebih nyata. Penggunaan Poketun telah membuktikan pembelajaran pantun lebih nyata karena 88% responden menyetujui bahwa Poketun dapat membantu siswa dalam pembelajaran pantun.. Hal inilah yang menjadi alasan mendasar penggunaan Poketun sebagai media dalam proses pembelajaran pantun membantu memvisualisasikan pantun agar lebih konkret.

4. SIMPULAN

Penggunaan sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam pembelajaran pantun ditanggapi positif oleh guru dan siswa sekolah dasar. Hal ini membuktikan bahwa kehadiran teknologi informasi dan komunikasi bukan menjadi penghalang dalam kegiatan pembelajaran, namun agar pembelajaran menjadi lebih menarik.

Adesti & Nurkholimah (2020) menyatakan bahwa salah satu kelebihan media pembelajaran berbasis Android adalah mudah dioperasikan dan dipahami oleh siswa. Poketun termasuk aplikasi yang mudah dipasang dan dioperasikan pada *smartphone* berbasis Android oleh guru dan siswa sekolah dasar. Hal ini menjelaskan bahwa Poketun merupakan salah satu media pembelajaran berbasis Android yang mudah dioperasikan, dipahami, dan dipahami oleh siswa; tombol-tombol pada media Poketun dapat berfungsi dengan baik sesuai petunjuk penggunaan media tersebut.

Ketika guru ingin memperkenalkan kegiatan sastra khususnya kegiatan pembelajaran pantun kepada siswa, tidak sempurna jika hanya menampilkan teks yang berisi teori pantun. Dengan memanfaatkan media aplikasi Poketun dapat ditampilkan video pembelajaran pantun untuk menjelaskan teori pantun dengan menarik. Selain itu juga ditampilkan cara membaca pantun yang baik berdasarkan jenis-jenis pantun dan langkah-langkah pembuatan pantun. Hal ini menandakan bahwa tidak hanya

peran guru dan siswa saja dalam pelestarian pantun, namun masyarakat dan pemerintah perlu bekerja sama untuk menggali mutiara kearifan lokal, salah satunya melalui kegiatan pantun agar tidak punah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada sekolah dasar yang berada di Wilayah Kabupaten Bandung yang telah memberikan izin dan dukungan sehingga penelitian ini terlaksana dengan baik, di antaranya: Sekolah Dasar Negeri Cieuri (Kecamatan Ibum), Sekolah Dasar Negeri Majalaya 04 (Kecamatan Majalaya), Sekolah Dasar Negeri Majalaya 06 (Kecamatan Majalaya), Sekolah Dasar Negeri Saparako (Kecamatan Majalaya), Sekolah Dasar Negeri Pangkalan Raja (Kecamatan Majalaya), Sekolah Dasar Negeri Pacet 01 (Kecamatan Kertasari), Sekolah Dasar Negeri Cikancung (Kecamatan Canguang), Sekolah Dasar Negeri Purnawinaya (Kecamatan Banjaran), Sekolah Dasar Negeri Angkasa 08 (Kecamatan Margahayu), Sekolah Dasar Negeri Cigentur 03 (Kecamatan Paseh).

DAFTAR RUJUKAN

- Adesti, A., & Nurkholimah, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Edutainment*, 8(1), 27–38. <https://doi.org/10.35438/e.v8i1.221>
- Aeni, A. N., Maulana, M., Akbar, K. A., & Hafidz, A. N. (2023). Penggunaan Aplikasi CERAH DENTAL (Cerdas Beribadah dengan Digital) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 222–236. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1>
- Afif, M., & Haryudo, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Instalasi Tenaga Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(2), 437–443.
- Ali, S. M., Yunus, K., Alshaikhi, T., & Aliia, A. M. (2024). The use of digital learning in the EFL classroom and its effect on self-perceived knowledge, learning, and English use at the University of Tabuk. *E-Learning and Digital Media*. <https://doi.org/10.1177/20427530241229125>
- Amelia, V., & Arwin, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 88. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v4i2.112274>
- Anditasari, R., Martutik, & Andajani, K. (2018). Pengembangan Media Berbasis Permainan Edukatif pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi. *Jurnal Pendidikan*, 3(1), 107–144.
- Anshori, S. (2019). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 2(1), 88–100.
- Azis, A. S. (2014). Cerita Rakyat Salah Satu Media Pembelajaran Sastra Anak Lintas Kurikulum. *Bastra*, 1(1), 97–104.
- Eliyasni, R., Habibi, M., Rahmatina, & Azima, N. F. (2021). E-Module Flipbook Model for Designing E-Learning Materials in Higher Education. *Proceedings of the 2nd Progress in Social Science, Humanities and Education Research Symposium (PSSHRS 2020)*, 563(2), 17–23. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210618.004>
- Eom, S. (2023). The effects of the use of mobile devices on the E-learning process and perceived learning outcomes in university online education. *E-Learning and Digital Media*, 20(1), 80–101.

<https://doi.org/10.1177/20427530221107775>

- Gunawan, V. A., Saefulloh, A., Sandy, L., & Putra, A. (2021). Desain Fitur Aplikasi E-Learning Penunjang Pembelajaran Berbasis Android. *JEPIN (Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika)*, 7(3), 314–321.
- Habibi, M. . C., Zikri, A., Chandra, Suriani, A., & Azima, N. F. (2023). Media Papan Cerita Rumpang Berbasis Educational Mobile Game untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(1), 3004–3019. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8193>
- Habibi, M., Chandra, C., Mahyuddin, R., & Hendri, S. (2018). Validity of Teaching Materials for Writing Poetry Based on Creative Techniques in Elementary Schools. *Mimbar Sekolah Dasar*, 5(3), 145–154. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v5i3.14501>
- Habibi, M., Sukma, E., Chandra, C., Suriani, A., & Fadillah, N. (2020). *Models of Literacy Media in Improving Reading Skill of Early Grade Students*. <https://doi.org/10.4108/eai.11-12-2019.2290809>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Untirta*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Krissandi, A. D. S., Febriyanto, B., Setiawan, K. A. C., & Radityo, D. (2018). *Sastra Anak: Media Pembelajaran Bahasa Anak* (D. Radityo (ed.)). Bakul Buku Indonesia.
- Lama, S. (2024). Analysis of student perceptions relating to satisfaction from online learning during COVID-19 in Sikkim, India: The mediating role of motivation and attitude, and the moderating role of constraints. *E-Learning and Digital Media*. <https://doi.org/10.1177/20427530241229119>
- Lee, A. Y. L. (2016). Media education in the School 2.0 era: Teaching media literacy through laptop computers and iPads. *Global Media and China*, 1(4), 435–449. <https://doi.org/10.1177/2059436416667129>
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., & Pebrianti, A. R. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325.
- Muthuprasad, T., Aiswarya, S., Aditya, K. S., & Jha, G. K. (2021). Students' perception and preference for online education in India during COVID -19 pandemic. *Social Sciences & Humanities Open*, 3(1), 100101. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2020.100101>
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Prasetyaningtyas, S. (2021). Pelaksanaan Belajar dari Rumah (BDR) Secara Online Selama Darurat Covid-19 di SMP N 1 Semin. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 86–94.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2014). *Design and Development Research*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203826034>
- Riyan, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Pembelajaran Teks Eksposisi. *Diksi*, 29(2), 205–216. <https://doi.org/10.21831/diksi.v29i2.36614>
- Saragih, S., & Lubis, H. (2018). Efektivitas Pemanfaatan Media Pembelajaran yang Menarik. *Tazkiya: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 1–15. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30829/taz.v7i1.265>

Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2, 43–48.

Taufik, I. N. (2021). The Level of Ability of Public Elementary School Teachers in Use Digital Technology-Based Learning Media during the Covid-19 Pandemic. *Proceedings of the Second Asia Pacific International Conference on Industrial Engineering and Operations Management*, 3210–3219.

Taufik, I. N. (2022). Kemampuan Menulis Pantun pada Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Bandung. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 05(03), 531–538. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22460/collase.v5i3.10910>

Taufik, I. N. (2023a). Development of Augmented Reality-Based Pocket Book Pantun (Poketun) Media for Elementary School Students. *International Conference on Education 2022*, 120–130. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-020-6_13

Taufik, I. N. (2023b). *Khazanah Pantun Nusantara (Suatu Tinjauan Teoretis, Jenis, dan Contoh)*. CV Dida.

Usmeldi. (2015). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif dengan Software Autorun untuk Meningkatkan Kompetensi Fisika Siswa SMK Negeri 1 Padang. *Seminar Nasional Fisika Dan Pembelajarannya 2015*, 28–35.

Wicaksono, M. A., Sihkabuden, & Husna, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran yang Berupa Suplement pada Muatan Lokal Khas Ngawi. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(2), 133–140.

PROFIL SINGKAT

Indra Nugrahayu Taufik dilahirkan di Majalaya, 15 April 1984. Pendidikan S-1 sampai dengan S-3 ditempuh di Universitas Pendidikan Indonesia pada Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, S-1 (2006), S-2 (2010), S-3 (2021). Penulis bekerja sebagai dosen tetap yayasan di Universitas Bale Bandung dan juga mengajar mata kuliah Bahasa Indonesia di beberapa universitas di Bandung seperti Universitas Telkom, Universitas Terbuka, UIN Sunan Gunung Djati, Unjani, dan Universitas Muhammadiyah Bandung.