



## JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen Pedagogik  
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia



Gd. FIP B Lantai 5. Jln. Dr. Setiabudhi No. 229 Kota Bandung 40154.

e-mail: [jpgsd@upi.edu](mailto:jpgsd@upi.edu)

website: <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index>

# PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN MENULIS PANTUN DI SEKOLAH DASAR

Astri Adinda Putri<sup>1</sup>, Arie Rakhmat Riyadi<sup>2</sup>, Effy Mulyasari<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: [astriadindap@upi.edu](mailto:astriadindap@upi.edu)

## ABSTRACT

*This research is motivated by the results of the analysis conducted by researchers in class V in one of the elementary schools in Bandung, namely by conducting initial tests to students and conducting interviews with teachers to obtain information related to learning rhymes in elementary schools. Fifth grade elementary school students should be able to make rhymes well according to the characteristics of rhymes. However, the researcher found that students were still not able to make rhymes according to the characteristics contained in the rhymes. One of the contributing factors is that the learning resources that the teacher uses are still unattractive, besides that. Therefore, the researcher has developed teaching materials that can be used in learning rhymes. The teaching materials that the researcher developed were in the form of a digital module in the form of an android application that students could install on their smartphones. This research was conducted using the Design and Development (D&D) research method with the PPE (Planning, Production, and Evaluation) model. The results showed that the digital module teaching materials that had been developed obtained a percentage value of 85% with the interpretation "Very Appropriate to Use" from material experts, 95% with "Very Appropriate" interpretation from media experts, and 96% "Very Appropriate to Use" from practitioners (teachers). The results of the test are limited, students want to get more examples of rhymes and are equipped with various pictures. Thus, further researchers can enrich the examples of rhymes and pictures, and can be implemented with a wider range of participants.*

**Keywords:** Digital Module for Writing Poems, Learning to Write Poems, Application of Digital Modules

## ARTICLE INFO

### Article History:

Submitted/Received

05 Ags 2024

First Revised

20 Sep 2024

Accepted

25 Sep 2024

First Available online

25 Sep 2024

Publication Date 21 November 2024



ISSN 3048-0140



## 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran sesuai dengan yang terkandung pada Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang terjadi antara pendidik dan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung di dalam suatu lingkungan belajar. Dalam pembelajaran terjadi sebuah proses dimana pendidik memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan baik, sehingga dapat menghasilkan sebuah proses pembelajaran yang efektif sebagaimana yang diharapkan. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran dalam pendidikan di negara Indonesia memiliki peran yang sangat penting. Ruang lingkup Standar Kompetensi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan), mencakup empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu aspek mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Proses pembelajaran bahasa Indonesia yang terjadi di dalam kelas, bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi baik dalam lisan maupun tulisan. Tarigan (2008, dalam Himawati, A., dkk., 2017) berpendapat bahwa, menulis ialah melukis atau menurunkan suatu lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dimana dapat dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain pun dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut yang berarti mereka memahami bahasa dan gambaran grafik tersebut.

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki banyak jenis kegiatan dalam menulis yang digolongkan dalam kegiatan menulis fiksi maupun nonfiksi. Pembelajaran bahasa Indonesia khususnya di Sekolah Dasar lebih diarahkan agar siswa mampu dan terampil dalam menggunakan bahasa Indonesia secara komunikatif. Salah satu pembelajaran bahasa Indonesia yang diajarkan khususnya di Sekolah Dasar adalah menulis pantun. Dalam kurikulum 2013 ini, menulis pantun memiliki tujuan untuk membuat siswa mendapatkan wawasan dan pengetahuan yang lebih luas, hal ini yang dapat membantu siswa agar lebih terampil dalam berpikir kritis serta kreatif.

Peneliti melakukan tes tertulis kepada siswa salah satu SD Negeri di Kota Bandung sebanyak 19 orang siswa, dan di temukan bahwa terdapat permasalahan dalam menulis pantun yaitu siswa masih belum mampu membuat pantun yang sesuai dengan ciri-ciri yang terdapat di dalam pantun. Selain itu peneliti juga melakukan wawancara tidak terstruktur dan menemukan bahwa di salah satu SD Negeri di Kota Bandung terdapat modul yang kurang sesuai dengan komponen modul dan karakteristik modul yang seharusnya. Hal tersebut lah yang membuat rendahnya kemampuan siswa dalam menulis pantun di salah satu SD Negeri di Kota Bandung, siswa menjadi kurang kreatif dan terampil dalam menulis pantun.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hirmawati, dkk (2017) salah satu faktor rendahnya menulis pantun disebabkan kurangnya variasi guru dalam menggunakan model/metode/strategi yang mengakibatkan siswa menjadi kurang maksimal dalam menerima materi pelajaran, pembelajaran hanya bersifat verbal tanpa memberikan contoh-contoh terlebih dahulu kepada siswa mengenai cara menulis pantun sesuai dengan ciri-ciri pada pantun sehingga menyebabkan rendahnya tingkat ketertarikan siswa dalam menulis pantun.

Melihat saat ini perkembangan teknologi yang semakin pesat, guru harus membuat sesuatu media sebagai bahan belajar mandiri yang dapat memperkaya pengalaman belajar bagi siswa dan membantu kesiapan siswa untuk menerima materi yang akan diajarkan dipertemuan berikutnya. Mulyasa (2009 dalam Puspitasari, 2019), berpendapat mengenai kelebihan pada pembelajaran

dengan menggunakan modul di antaranya fokus pada kemampuan individual siswa, terdapat control terhadap hasil belajar dengan siswa dengan penggunaan standar kompetensi di setiap modul yang harus dicapai oleh masing-masing siswa, adanya relevansi kurikulum yang ditunjukkan dengan adanya tujuan dan cara pencapaiannya sehingga siswa dapat mengetahui ketertarikan antara pembelajaran dan hasil yang akan diperolehnya.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, penelitian ini berupaya mengembangkan media pembelajaran berupa modul digital untuk melatih menulis pantun pada siswa khususnya pada siswa kelas lima Sekolah Dasar karena, sesuai Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018, pembelajaran pantun di Sekolah Dasar ini berada di kelas V Sekolah Dasar. Maka dari itu peneliti mengangkat judul penelitian “Pengembangan Modul Digital dalam Pembelajaran Menulis Pantun di Sekolah Dasar”.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah Design and Development (D&D) Richey and Klein mendefinisikan Design and Development (D&D) ialah ‘the systemic study of design, development, and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-instructional product and tools and new or enhanced models that govern their development’ (dalam Dewanata, 2020), dengan model Perencanaan (Planning), Produksi (Production) dan Evaluasi (Evaluation) atau PPE yang dikembangkan oleh Richey dan Klein dalam Sugiyono (2016, dalam Rustandi, dkk., 2020 hlm. 298) yang menyatakan bahwa “the focus of research and development and design can be on front-end analysis planning, production and evaluation (PPE)”.

Partisipan yang terlibat pada penelitian ini terdiri dari ahli materi, ahli media, praktisi (guru) dan siswa. Lokasi penelitian ini berada di salah satu SD Negeri serta siswa kelas V SD. Lokasi penelitian ini berada di salah satu SD Negeri di Kota Bandung.

Pada penelitian ini instrumen penelitian yang digunakan dalam membuat angket berlandaskan pada Departemen Pendidikan Nasional (2008, hlm. 28 dalam Imansari, 2021) dan BNSP. Analisis data pada penelitian ini mix methode yaitu menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman (dalam Sidiq, 2019, hlm. 79-85) yaitu menggunakan tiga serangkaian kegiatan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Sedangkan analisis data kuantitatif dengan menggunakan skala likert. Sejalan dengan Sugiyono (2016 dalam Yuniar, 2021: hlm. 20) berpendapat bahwa skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang mengenai fenomena sosial. Perhitungan lima skala likert menurut Hartono (2013, hlm. 656), terdiri atas kategori penilaian sebagai berikut:

Skala	Interpretasi
Nilai 1	sangat tidak baik/sangat tidak sesuai
Nilai 2	tidak baik/tidak sesuai
Nilai 3	cukup baik/cukup sesuai

<b>Nilai 4</b>	baik/sesuai
<b>Nilai 5</b>	sangat baik/sangat sesuai

Selanjutnya, hasil perhitungan presentasi kualitas produk modul digital diinterpretasikan kedalam kategori-kategori. Berikut merupakan kategori penilaian menurut Suharsimi Arikunto, 2008 (dalam Hartono, 2013).

0% – 20%	<b>Tidak layak digunakan</b>
21% - 40%	Kurang layak digunakan
41% - 60%	Cukup layak digunakan
61% - 80%	Layak digunakan
81% - 100%	Sangat layak digunakan

### 3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

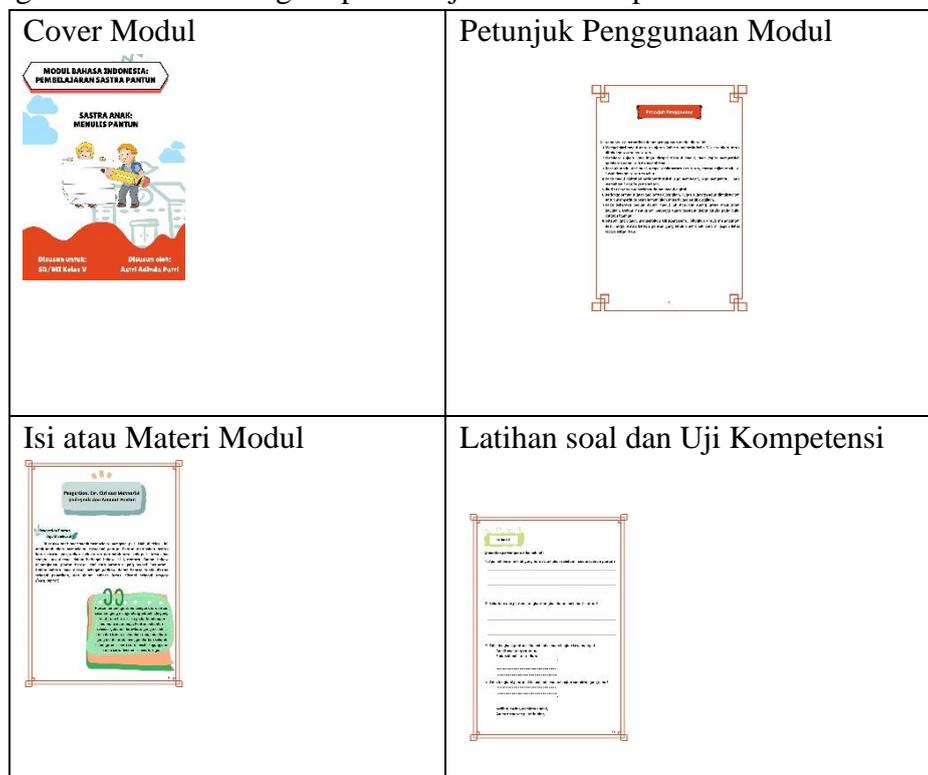
Langkah awal penyusunan modul secara umum menurut Kosasih (2021, hlm. 32) adalah analisis kebutuhan modul yaitu dengan menganalisis Kompetensi Dasar (KD)/tujuan pembelajaran beserta indikatornya untuk menentukan pengembangan isi modul. Peneliti memperoleh data analisis kebutuhan siswa melalui wawancara kepada guru dan tes tertulis kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi pantun. Hasil tes tertulis siswa terlihat bahwa siswa masih belum memahami pantun sehingga kemampuan siswa dalam menulis pantun masih rendah. Maka, siswa membutuhkan modul yang menarik dan dapat membuat mereka termotivasi agar siswa lebih mudah dalam memahami materi pantun. Berdasarkan hasil wawancara kepada seorang wali kelas V di salah satu SD Negeri di Koata Bandung salah satu penyebab siswa belum mampu membuat pantun ialah karena ketika pembelajaran berlangsung, guru meminta siswa untuk mencari di internet contoh pantun, bukan meminta siswa untuk membuat pantun sendiri. Inilah yang menyebabkan siswa menjadi kurang kreatif.

Desain modul digital ini peneliti membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Komponen di modul ini terdiri dari kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan modul, tujuan yang diharapkan setelah mempelajari modul, terdapat bab dan sub bab, materi, latihan pada tiap bab, rangkuman, uji kompetensi, kunci jawaban, dan daftar pustaka yang bersumber dari modul “Keberagaman di Sekitarku” modul tema 3 mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Paket A Setara SD/MI Tingkat II.

Pada langkah kedua dalam penyusunan modul secara umum yang dikemukakan oleh Kosasih (2021, hlm. 32) adalah penyusunan draft. Tahap ini terdiri dari sampul modul digital dan isi modul digital pembelajaran menulis pantun. Mulai dari sampul hingga isi modul digital dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva. Pelangi (2020: hlm.82) berpendapat bahwa Canva merupakan sebuah program desain online yang menyediakan berbagai macam peralatan seperti

presentasi, resume, infografis, brosur, pamflet, grafik, spanduk, dan lain sebagainya.

Langkah ketiga dalam penyusunan modul secara umum menurut Kosasih (2021, hlm.32) yakni pengembangan modul. Peneliti mengembangkan modul dengan bantuan aplikasi flip PDF professional. Sejalan dengan Komikesari (2020 dalam Rindaryati, 2021: hlm.193) Flip PDF Professional merupakan pembuat flipbook kaya fitur yang memiliki fungsi edit halaman. Peneliti bersama pengembang teknologi pembelajaran bekerja sama dalam membuat aplikasi modul digital ini. Selanjutnya, agar siswa dapat lebih mudah mengakses modul digital, peneliti membuat modul digital pembelajaran menulis pantun menjadi sebuah aplikasi smartphone dengan bantuan aplikasi Website 2 APK Builder. Sejalan dengan pendapat Aditya (2021: hlm. 6) bahwa Website 2 APK Builder ini merupakan sebuah aplikasi yang dapat dijalankan pada system operasi windows, aplikasi ini berguna untuk melakukan konversi file berbasis web menjadi berbasis apk. Berikut gambar beberapa tampilan modul dari tahapan hasil pengembangan desain modul digital pembelajaran menulis pantun.



Gambar 1. Bagian Isi Modul

Selanjutnya tahap hasil validasi modul digital pembelajaran menulis pantun dari para ahli yaitu ahli materi, ahli media, praktisi (guru). Hasil akhir skor penilaian ahli materi secara kuantitatif didapatkan sebesar 85,3% dengan interpretasi “Sangat Layak Digunakan”. Hasil akhir skor penilaian ahli media secara kuantitatif didapatkan sebesar 95% dengan interpretasi “Sangat Layak Digunakan”. Hasil akhir skor penilaian guru sebagai ahli pembelajaran secara kuantitatif didapatkan sebesar 96% dengan interpretasi “Sangat Layak Digunakan”. Selanjutnya peneliti melakukan uji coba terbatas kepada 5 orang siswa kelas V Sekolah Dasar. Hasil uji coba terbatas pada siswa kelas V di salah satu SD Negeri memperoleh skor rata-rata sebesar 90% dengan interpretasi “Sangat Layak Digunakan”.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa Modul Digital Pembelajaran Menulis Pantun yang dikembangkan oleh peneliti melalui beberapa tahapan yaitu mendesain modul, hasil pengembangan desain, dan hasil validasi ahli dan praktisi modul. Komponen modul terdiri dari kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan modul, tujuan yang diharapkan setelah mempelajari modul, terdapat bab dan sub bab, materi, latihan pada tiap bab, rangkuman, uji kompetensi, kunci jawaban, dan daftar pustaka. Selanjutnya pembuatan produk disesuaikan dengan perancangan pada desain modul.

Pada tahap validasi ahli materi, media dan praktisi (guru). Berdasarkan hasil angket, diperoleh penilaian ahli materi dengan presentase nilai sebesar 85,3% dengan interpretasi "Sangat Layak Digunakan". Sementara pada penilaian ahli media diperoleh nilai dengan presentase sebesar 95% dengan interpretasi "Sangat Layak Digunakan". Selanjutnya penilaian dari praktisi (guru) diperoleh nilai dengan presentase sebesar 96%. dengan interpretasi "Sangat Layak Digunakan". Dengan begitu, nilai ini dapat menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan peneliti sudah sangat layak untuk digunakan.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, P. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID BERBANTUAN ISPRING DAN WEBSITE 2 APK BUILDER KELAS IV TEMA TEMA 6 DI SD/MI. (Skripsi). UIN Raden Intan Lampung. Diakses dari <http://repository.radenintan.ac.id/>
- Dewanata, P. R. Y. (2020). Pengembangan Media Audio Podcast untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Puisi Di Sekolah Menengah Pertama. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung. Diakses dari <http://repository.usd.ac.id/>
- Hartono, A., dkk. (2013). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Metode Pembelajaran Kooperatif GI (Group Investigation) pada Standar Kompetensi Memperbaiki CD Player di SMK Negeri 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. 02(2). 653-659.
- Himawati, A., Markamah, E. S., & Hartono, H. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Pantun pada Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 5(3).
- Imansari, N. I. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Sastra Materi Pantun untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. (Skripsi). Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta. Diakses dari <http://repository.usd.ac.id/>
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Paket A Setara SD/MI. Tema 3. Jakarta, 2017.
- Kosasih, E. (2021). Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79-96.
- Puspitasari, A. D. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Modul Cetak dan Modul Elektronik pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), 17-25.
- Rinaryati, N. (2021). E-Modul Counter Berbasis Flip Pdf pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 192-199.
- Rustandi, A., & Asyiril, N. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasais Android di

SMK Teknologi Informasi Samarinda. Jurnal Fasilkom, 10(3), 297-300.

Sidiq, U., Choiri, M., & Mujahidin, A. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. Ponorogo: CV. Nata Karya.

Yuniar, A. D., dkk. (2021). Book Chapter Literasi Digital: Tren, Tantangan dan Peluang. Surabaya: Cipta Media Nusantara (CMN).