

Gamatun: Penggunaan Media *Gamma AI* dalam Pembelajaran Teks Pantun pada Siswa Kelas VIII di SMPN 1 Galis Pamekasan

Anis Safira Ali, Agik Nur Efendi, Mochamad Arifin Alatas

Universitas Islam Negeri Madura
e-mail: verapmk@gmail.com

Article History

accepted 21/6/2025

approved 28/6/2025

published 31/7/2025

Abstract

The learning of pantun texts is often considered less interesting by students because it is delivered conventionally and lacks context. The presence of Gamma AI media aims to create a more interactive, visual, and character-aligned learning experience for today's students. The purpose of this research is to analyze the implementation and results of using Gamma AI media in the learning of Pantun Text for 8th-grade students at SMPN 1 Galis Pamekasan. This research uses a qualitative descriptive method. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. The results of the research on the use of Gamma AI media in learning pantun in the 8th grade at SMPN 1 Galis Pamekasan show a positive contribution to student engagement and understanding. Teachers were assisted in preparing and delivering the material, creating a more engaging learning atmosphere. This study concludes that the use of Gamma AI media successfully transformed the previously monotonous learning of pantun into a more engaging, imaginative, and meaningful learning process.

Keywords: Media Gamma AI, Pantun Text, Students

Abstrak

Pembelajaran teks pantun sering kali dianggap kurang menarik oleh siswa karena disampaikan secara konvensional dan kurang kontekstual. Hadirnya media Gamma AI untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, visual, dan sesuai dengan karakter siswa masa kini. Tujuan penelitian ini menganalisis pelaksanaan dan hasil dari penerapan media Gamma AI dalam Pembelajaran Teks Pantun pada Siswa Kelas VIII di SMPN 1 Galis Pamekasan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian Penggunaan media Gamma AI dalam pembelajaran pantun di kelas VIII SMPN 1 Galis Pamekasan memberikan kontribusi positif terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa. Guru terbantu dalam menyusun dan menyampaikan materi, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih menarik. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media Gamma AI berhasil mengubah pembelajaran pantun yang semula terkesan monoton menjadi proses belajar yang lebih menarik, imajinatif, dan penuh makna.

Kata kunci: Media Gamma AI, Teks Pantun, Siswa



PENDAHULUAN

Keterampilan menulis merupakan salah satu kemampuan penting dalam pembelajaran bahasa yang berperan dalam meningkatkan daya pikir kreatif dan kemampuan berbahasa siswa (Huda et al., 2025). Menulis pantun sebagai salah satu bentuk karya sastra tradisional, tidak hanya mengasah keterampilan berbahasa, tetapi juga melestarikan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Kenyataannya banyak siswa mengalami kesulitan dalam menulis pantun karena kurangnya pemahaman terhadap struktur dan pola rima yang khas (Jannah et al., 2022). Selain itu, metode pembelajaran yang cenderung monoton turut menjadi faktor penghambat keterampilan menulis siswa.

Media Gamma AI adalah media pembelajaran visual yang menyajikan informasi secara berurutan melalui gambar, diagram, atau tulisan yang diproyeksikan menggunakan alat seperti overhead projector (OHP) atau proyektor slide. Media ini bersifat semi-statis, tampilan visual tidak bergerak namun dapat diganti secara bertahap untuk mendukung penjelasan materi oleh guru. Media Gamma AI efektif digunakan untuk menjelaskan konsep atau proses yang memerlukan visualisasi bertahap, seperti siklus, prosedur, atau urutan kejadian. Dengan tampilan yang menarik dan fokus pada elemen visual, media ini membantu meningkatkan pemahaman siswa, meskipun penggunaannya membutuhkan perangkat khusus dan persiapan yang matang.

Pemilihan pantun sebagai media pembelajaran memiliki nilai strategis, terutama dalam memperkenalkan kembali kekayaan sastra lokal kepada generasi muda. Pantun mengandung unsur edukatif, moral, dan hiburan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Namun, penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran pantun sering kali hanya berfokus pada teori tanpa memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih secara kreatif (Suyono & Hariyanto, 2011:98). Oleh karena itu, penggunaan media Gamma AI diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan keterampilan menulis pantun.

Penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Galis, yang memiliki beragam potensi siswa dalam keterampilan berbahasa. Berdasarkan pengamatan awal, sebagian besar siswa masih kesulitan memahami pola rima pantun dan cenderung kurang percaya diri dalam menulis. Dengan menerapkan Media Gamma AI, penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut sekaligus membuktikan efektivitas model ini dalam meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa. Kemampuan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Tarigan (2008) menyebutkan bahwa menulis adalah keterampilan berbahasa yang paling kompleks karena melibatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan penguasaan kaidah bahasa. Media Gamma AI telah banyak digunakan dalam keterampilan menulis siswa. Model ini mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, sekaligus memberikan ruang untuk persaingan yang sehat sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif (Sari et al., 2025).

Fokus penelitian ini adalah pada kemampuan menulis pantun, yang merupakan salah satu bentuk sastra tradisional Indonesia. Pantun memiliki nilai budaya dan estetika yang tinggi serta dapat menjadi media pembelajaran kreatif bagi siswa. Sayangnya, hasil observasi awal di SMPN 1 Galis menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami struktur pantun, seperti pola rima dan pengembangan tema. Oleh karena itu, penelitian ini memusatkan perhatian pada penerapan model pembelajaran Media Gamma AI untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa kelas 3.

Pemilihan penelitian ini didasarkan pada pentingnya buku teks sebagai sumber belajar utama dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Buku teks memiliki peran strategis dalam menyediakan panduan materi dan latihan yang sistematis. Namun, berdasarkan hasil analisis, banyak siswa yang kurang termotivasi menggunakan buku teks karena dianggap monoton dan kurang mendukung kreativitas. Penelitian ini mencoba

memadukan buku teks dengan Media Gamma AI untuk menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis.

Sejalan dengan penelitian terdahulu mengenai media Gamma AI yang dilakukan oleh Khaeruddin (2024) yang berjudul “Pemanfaatan Teknologi Gamma (Ai) Dalam Pembelajaran Sejarah Era Kurikulum Merdeka.” Hasil penelitian menunjukkan Kurikulum Merdeka yang terus mengalami perkembangan memungkinkan pembelajaran sejarah menjadi lebih mudah berkat dukungan teknologi, salah satunya melalui pemanfaatan aplikasi Gamma berbasis AI. Aplikasi ini digunakan untuk memperluas wawasan mahasiswa dalam mengoptimalkan media pembelajaran berbasis kecerdasan buatan. Gamma menjadi solusi bagi pendidik dalam menyusun presentasi seperti PowerPoint, serta membantu meningkatkan pemahaman materi sejarah. Hal ini karena pembelajaran sejarah tidak hanya menuntut penguasaan fakta, tetapi juga keterampilan dalam melakukan interpretasi, analisis, dan penerapan strategi pembelajaran berbasis AI.

Penelitian ini juga pernah dilakukan oleh Anas (2024) yang berjudul “Penggunaan Aplikasi Gamma bagi Guru dalam Membuat Presentasi yang Menarik dan Otomatis.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa Gamma.app memberikan beragam manfaat dalam pembuatan presentasi yang menarik dan profesional. Aplikasi ini menyediakan berbagai pilihan elemen desain, fitur kolaborasi tim, antarmuka yang mudah digunakan, serta banyak template dan komponen visual. Dengan dukungan lintas perangkat, Gamma.app memungkinkan pengguna tetap produktif dan kreatif kapan saja. Platform ini turut membantu menciptakan presentasi yang mengesankan dan berdampak bagi para siswa. Sehubungan dengan penelitian terdahulu juga dilakukan oleh Yulianie, dkk., (2025) dengan judul “Dampak Penggunaan Gamma AI dalam Pengembangan Soft Skills Mahasiswa di Program Studi PPKn Universitas Palangka Raya.” Hasil penelitian memaparkan bahwa walaupun Gamma AI menawarkan berbagai manfaat, penting untuk tetap mewaspadaai potensi ketergantungan serta memastikan bahwa mahasiswa tetap mengasah keterampilan esensial yang dibutuhkan untuk meraih keberhasilan di dunia kerja profesional. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media Gamma AI. Perbedaannya terletak pada materinya, penelitian ini menggunakan materi teks pantun.

Penelitian ini menghadirkan kebaruan dengan mengintegrasikan Gamma AI sebagai media pembelajaran dalam materi teks pantun bagi siswa kelas VIII di SMPN 1 Galis Pamekasan. Selama ini, pembelajaran pantun cenderung dilakukan secara konvensional dan kurang menarik bagi siswa. Melalui penggunaan Gamma, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, visual, dan kreatif. Inovasi ini tidak hanya memperkenalkan teknologi AI dalam pengajaran sastra, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam memahami serta menciptakan pantun. Tujuan penelitian ini berupa pelaksanaan dan hasil dari penerapan media Gamma AI dalam Pembelajaran Teks Pantun pada Siswa Kelas VIII di SMPN 1 Galis Pamekasan

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif (Sugiyono, 2017). Hal ini menggambarkan pemanfaatan media *Gamma AI* dalam pembelajaran teks pantun di kelas VIII SMPN 1 Galis Pamekasan. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memahami pengalaman belajar siswa dan guru serta interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran, dengan fokus pada penggunaan media dan dampaknya terhadap keterlibatan serta hasil belajar siswa. Data penelitian meliputi proses pembelajaran, tanggapan guru dan siswa terhadap *Gamma AI*, serta hasil karya pantun siswa. Sumber data terdiri dari guru Bahasa Indonesia, siswa kelas VIII, dan dokumen pembelajaran seperti RPP, media digital, serta hasil pantun siswa.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik: observasi di kelas untuk mencatat aktivitas pembelajaran, wawancara semi-terstruktur dengan guru dan siswa untuk

menggali pengalaman mereka, serta dokumentasi berupa dokumen pembelajaran dan hasil karya siswa (Sianturi & Ndonga, 2025). Analisis data meliputi: reduksi data untuk menyaring informasi sesuai fokus penelitian, penyajian data dalam bentuk narasi atau tabel untuk menemukan pola, dan penarikan kesimpulan guna menjawab rumusan masalah (Miles et al., 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

PELAKSANAAN MEDIA GAMMA AI DALAM PEMBELAJARAN TEKS PANTUN

Era digital yang terus mengalami kemajuan, penerapan teknologi dalam dunia pendidikan menjadi suatu kewajiban. Salah satu inovasi menarik dalam proses pembelajaran adalah penggunaan kecerdasan buatan dalam materi teks sastra (Fauziah & Haryanto, 2024). Penelitian ini mengkaji implementasi media Gamma AI dalam pembelajaran teks pantun bagi siswa kelas VIII di SMPN 1 Galis Pamekasan sebagai upaya untuk menjawab tantangan pembelajaran sastra yang kerap dianggap monoton dan kurang relevan dengan dunia siswa saat ini.

Pelaksanaan kegiatan belajar dimulai dari tahap perencanaan yang disusun secara sistematis oleh guru (Danamik et al., 2021). Hal ini mencakup penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat tujuan pembelajaran, materi ajar, langkah-langkah kegiatan, serta teknik evaluasi yang selaras dengan karakter Kurikulum Merdeka. Guru menggunakan aplikasi *Gamma AI* untuk menyusun media presentasi yang interaktif, berisi uraian materi pantun, contoh-contoh pantun, unsur-unsurnya, serta cara penyusunan pantun yang divisualisasikan dengan menarik. Pada tahap awal pelaksanaan, guru memperkenalkan aplikasi Gamma AI kepada para siswa. Gamma merupakan platform berbasis AI yang mampu secara otomatis membantu pengguna menyusun presentasi yang rapi dan profesional hanya dengan memasukkan pokok-pokok isi materi. Pada proses ini, siswa juga diajak memahami bahwa teknologi sangat berguna dalam mempelajari bahasa dan karya sastra.

Pembelajaran dilanjutkan dengan pemutaran slide presentasi yang dibuat menggunakan Gamma. Materi disampaikan secara visual dengan desain modern, animasi yang ringan, dan tata letak yang mudah dipahami (Yasa et al., 2024). Para siswa menunjukkan minat dan konsentrasi yang lebih tinggi dibandingkan saat mengikuti metode pembelajaran konvensional seperti ceramah. Setelah siswa memahami konsep dan struktur pantun, mereka dibagi dalam kelompok kecil untuk melakukan kerja sama dalam menyusun presentasi sendiri menggunakan Gamma. Masing-masing kelompok ditugaskan membuat slide yang memuat pantun buatan mereka, dengan memperhatikan struktur bait, rima, isi, dan kesesuaian dengan tema yang telah ditentukan, seperti lingkungan, persahabatan, atau pendidikan (Purwanti, 2022). Kegiatan ini mendorong kemampuan berpikir kreatif siswa, mengembangkan kerja sama dalam tim, serta mengasah keterampilan digital mereka.

Pemanfaatan Gamma AI memudahkan siswa dalam menyusun ide dan menyajikannya secara visual. Aplikasi ini secara otomatis mengatur tata letak presentasi, sehingga siswa dapat lebih fokus pada kualitas isi pantun yang mereka buat daripada pada aspek teknis desain. Fitur-fitur tambahan seperti beragam template, jenis huruf, dan elemen visual lainnya turut mempercantik hasil karya siswa. Selama kegiatan berlangsung, guru berperan aktif sebagai pendamping pembelajaran yang memberi arahan, masukan, serta motivasi kepada siswa (Surur & Kuswandi, 2024). Guru memastikan bahwa siswa memahami materi dengan baik dan memberikan bimbingan ketika siswa mengalami kesulitan. Di akhir sesi, setiap kelompok mempresentasikan hasil karyanya dan menjelaskan makna pantun yang mereka buat. Kegiatan ini sekaligus melatih kemampuan public speaking siswa dan memperkuat penguasaan mereka terhadap struktur dan fungsi pantun sebagai bagian dari warisan budaya lisan.

HASIL PENERAPAN MEDIA GAMMA AI DALAM PEMBELAJARAN TEKS PANTUN

Wawancara dilakukan dengan guru Bahasa Indonesia yang bernama mengajar kelas VIII di SMPN 1 Galis Pamekasan. Pada penuturannya, guru tersebut menyampaikan bahwa penggunaan media Gamma AI dalam pembelajaran teks pantun merupakan suatu pengalaman baru yang memberikan suasana berbeda dalam proses belajar-mengajar. Menurutnya, penggunaan Gamma AI sebagai alat bantu presentasi sangat memudahkan dalam menyampaikan materi pantun yang selama ini kurang diminati oleh siswa. Guru mengungkapkan bahwa, “Biasanya siswa kurang bersemangat saat belajar pantun. Beberapa siswa menganggap pantun itu kuno, sulit, dan membosankan. Namun, ketika saya mulai menggunakan Gamma AI untuk menyampaikan materinya, siswa justru terlihat lebih antusias dan fokus. Siswa mengatakan tampilan presentasinya menarik dan materinya lebih mudah dimengerti.”

Guru juga menambahkan bahwa Gamma AI sangat membantu dalam proses penyusunan materi ajar. Jika sebelumnya ia membutuhkan waktu yang cukup lama untuk membuat slide PowerPoint secara manual, dengan Gamma AI proses tersebut menjadi lebih cepat dan praktis (Kusuma et al., 2023). Perlunya menuliskan poin-poin penting dan Gamma AI secara otomatis menyusun presentasi dengan tampilan yang rapi dan profesional. Guru menjelaskan bahwa aktivitas membuat pantun dan menyusunnya dalam slide menggunakan Gamma AI turut mendorong siswa untuk berpikir lebih kreatif serta percaya diri dalam menyampaikan ide. Ia mengatakan, “Sebelumnya siswa hanya menulis pantun di buku atau kertas. Sekarang, mereka bisa menampilkan pantun dalam bentuk visual yang menarik. Bahkan ada yang menambahkan gambar-gambar yang sesuai dengan isi pantunnya. Ini membuat mereka lebih berani saat mempresentasikan hasilnya di depan kelas.”

Penerapan media Gamma AI dalam pembelajaran teks pantun pada siswa kelas VIII di SMPN 1 Galis Pamekasan memberikan hasil yang cukup berarti dalam berbagai aspek proses belajar. Penggunaan teknologi berbasis kecerdasan buatan ini memberikan pengaruh positif terhadap semangat belajar, pemahaman materi, keterampilan berbahasa, serta kemampuan siswa dalam menciptakan karya sastra (Apriadi et al., 2023). Salah satu temuan yang paling mencolok dari penggunaan Gamma AI adalah adanya perubahan sikap siswa yang lebih antusias dan aktif selama kegiatan pembelajaran. Jika sebelumnya mereka terlihat kurang terlibat saat pembelajaran pantun berlangsung secara tradisional, kini mereka menunjukkan ketertarikan yang lebih besar. Hal ini tampak dari respons siswa ketika guru menyampaikan materi melalui tampilan presentasi visual yang dinamis. Desain presentasi yang menarik serta fitur interaktif dari Gamma membuat materi pantun terasa lebih segar dan mudah dipahami oleh siswa.

Pemahaman siswa terhadap unsur-unsur dan struktur pantun juga menunjukkan hasil yang lebih baik. Penyampaian materi melalui visualisasi dalam slide Gamma membantu siswa mengenali pola rima, jumlah baris, serta makna dalam pantun secara lebih jelas. Kombinasi antara teks, warna, dan ilustrasi yang ditampilkan dalam presentasi memudahkan siswa mengingat konsep-konsep dasar pantun, seperti pembagian sampiran dan isi, serta ragam pantun berdasarkan fungsi atau temanya (Purwati et al., 2024). Hal ini tercermin dari hasil latihan dan penugasan, di mana banyak siswa dapat menyusun pantun sesuai dengan kaidah yang tepat. Gamma AI juga memberikan ruang bagi siswa untuk menunjukkan ide-ide kreatif mereka. Ketika diminta membuat pantun dan menyusunnya dalam bentuk presentasi, siswa tidak hanya fokus pada isi, tetapi juga pada cara penyajiannya. Proses ini mendorong siswa untuk menyampaikan gagasan secara orisinal, memilih kata dengan cermat, serta mengaitkan isi pantun dengan kehidupan sehari-hari. Hasil kerja siswa pun menampilkan variasi tema dan penggunaan elemen visual yang mendukung pesan dalam pantun yang mereka buat.

RESPON DAN ANTUSIASME SISWA TERHADAP MEDIA GAMMA AI

Respon siswa terhadap media Gamma AI dalam pembelajaran teks pantun menunjukkan peningkatan antusiasme dan keterlibatan yang signifikan. Pembelajaran yang semula dianggap membosankan berubah menjadi kegiatan yang dinantikan siswa. Media ini tidak hanya memberikan nuansa baru dalam menyampaikan materi, tetapi juga membuka ruang kreativitas siswa dalam mengolah dan menyajikan pantun dalam bentuk visual yang menarik. Salah satu siswa menyatakan, *"Pantunnya jadi lebih mudah dipahami, apalagi ada gambar dan warna-warna cerah."* (Wawancara Siswa, 2025)

Pernyataan ini mencerminkan adanya keterhubungan antara tampilan visual yang disajikan dalam media Gamma AI dengan daya serap siswa terhadap isi pembelajaran. Warna, ilustrasi, dan desain modern dalam presentasi membuat materi pantun lebih mudah ditangkap oleh siswa, terutama dalam mengenali struktur pantun seperti sampiran dan isi. Visualisasi konsep yang awalnya abstrak menjadi konkret dan menyenangkan. Siswa lain juga mengungkapkan, *"Dulu pantun itu susah, sekarang malah jadi seru bikin sendiri lalu ditampilkan di slide."* (Wawancara Siswa, 2025)

Kutipan ini menunjukkan bahwa penggunaan Gamma AI tidak hanya membantu dalam pemahaman materi, tetapi juga memicu kreativitas siswa. Mereka tidak hanya menjadi penerima materi, tetapi juga pencipta konten. Kebebasan dalam menyusun pantun dan memvisualisasikannya ke dalam bentuk presentasi memberikan ruang ekspresi yang lebih luas. Siswa merasa karya mereka dihargai, dan ini memperkuat rasa percaya diri mereka.

Secara teoritis, temuan ini sejalan dengan pendapat Apriadi et al. (2023) yang menegaskan bahwa penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Media seperti Gamma AI yang menyajikan informasi secara visual dan komunikatif dapat menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap materi yang awalnya dianggap sulit atau membosankan. Dukungan teknologi yang adaptif terhadap gaya belajar visual dan kinestetik memperkaya proses kognitif siswa dalam memahami teks sastra seperti pantun.

Interpretasi dari peneliti terhadap hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran teks pantun yang dipadukan dengan teknologi AI seperti Gamma mampu membangkitkan semangat belajar siswa secara menyeluruh. Mereka tidak hanya memahami materi secara teoritik, tetapi juga aktif menciptakan karya berdasarkan pemahaman mereka sendiri. Antusiasme yang meningkat menandakan keberhasilan media ini dalam mengakomodasi kebutuhan belajar siswa abad ke-21 yang lebih terbiasa dengan lingkungan digital dan visual. Gamma AI menjembatani pembelajaran konvensional dengan pendekatan digital yang lebih kontekstual, personal, dan menyenangkan.

TANTANGAN DAN SOLUSI DALAM PENERAPAN GAMMA AI

Meskipun penerapan media Gamma AI dalam pembelajaran teks pantun memberikan dampak positif terhadap antusiasme dan keterlibatan siswa, penggunaan teknologi ini juga menghadapi beberapa tantangan, baik dari sisi teknis maupun pedagogis. Hambatan tersebut muncul dalam bentuk keterbatasan infrastruktur digital serta kebutuhan akan pendampingan guru dalam menjaga fokus siswa terhadap substansi pembelajaran. Seorang guru menyatakan, *"Kalau jaringan internet lambat, kami jadi tidak bisa buka Gamma... jadi guru harus siapkan versi offline."* (Wawancara Guru, 2025)

Pernyataan ini menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi Gamma AI masih sangat bergantung pada stabilitas jaringan internet. Ketika koneksi tidak memadai,

proses pembelajaran menjadi terhambat karena media tidak dapat diakses secara optimal. Hal ini menjadi kendala utama, terutama di daerah yang memiliki keterbatasan fasilitas digital. Oleh karena itu, guru perlu mengantisipasi dengan menyiapkan materi alternatif dalam bentuk offline agar proses belajar tetap berjalan. Guru lain juga mengungkapkan,

“Ada siswa yang terlalu fokus ke desain... jadi lupa isi pantunnya.”
(Wawancara Guru, 2025)

Kutipan ini menggambarkan tantangan dari sisi pedagogis, yaitu potensi distraksi akibat fitur visual Gamma AI yang menarik. Beberapa siswa menjadi terlalu terpaku pada estetika presentasi sehingga melupakan substansi materi, yakni struktur, rima, dan makna pantun. Situasi ini menunjukkan pentingnya peran guru dalam mengarahkan siswa agar tetap menyeimbangkan antara aspek visual dan isi teks sastra yang mereka ciptakan.

Menurut Yulianie et al. (2025), media digital seperti Gamma AI memang memiliki potensi besar dalam mengembangkan keterampilan siswa, tetapi penggunaannya harus disertai kontrol pedagogis agar tidak menimbulkan ketergantungan atau penyimpangan dari tujuan utama pembelajaran. Media visual yang kuat dapat menjadi alat bantu yang efektif, namun tanpa pendampingan yang tepat, siswa dapat kehilangan fokus pada kompetensi inti, seperti kemampuan berpikir kritis dan kepekaan terhadap unsur bahasa dan budaya dalam teks sastra.

Berdasarkan temuan tersebut, peneliti menginterpretasikan bahwa tantangan dalam penggunaan Gamma AI justru mempertegas peran guru sebagai fasilitator aktif dalam pembelajaran digital. Guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga bertanggung jawab memastikan bahwa teknologi digunakan secara bijak dan efektif. Penyusunan strategi antisipatif, seperti menyediakan materi offline dan memberi arahan terstruktur terhadap penggunaan visualisasi, menjadi kunci agar pembelajaran teks pantun tetap bermakna, berimbang, dan tidak terjebak dalam sekadar tampilan.

SIMPULAN

Penerapan media Gamma AI dalam pembelajaran teks pantun pada siswa kelas VIII di SMPN 1 Galis Pamekasan membawa perubahan positif dalam proses belajar. Integrasi teknologi berbasis kecerdasan buatan menjadikan pembelajaran sastra lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan dunia siswa. Gamma AI sebagai media presentasi memudahkan pemahaman pantun melalui tampilan visual yang komunikatif dan menyenangkan. Siswa menunjukkan keterlibatan aktif dalam diskusi, kerja kelompok, hingga presentasi karya pantun secara visual. Mereka tidak hanya memahami struktur pantun secara teori, tetapi juga mampu mengungkapkannya secara kreatif.

Guru merasa terbantu karena proses penyusunan materi menjadi lebih cepat dan penyampaian lebih menarik tanpa harus mendesain manual. Selain menyampaikan materi, Gamma AI juga membuka ruang eksplorasi bagi siswa untuk menyalurkan imajinasi dan kepekaan bahasa. Teknologi ini berfungsi sebagai jembatan antara materi sastra dengan kecakapan digital yang dibutuhkan siswa masa kini. Dengan demikian, pembelajaran pantun menjadi lebih bermakna, menyenangkan, dan mendorong kolaborasi serta ekspresi diri dalam suasana belajar yang kontekstual.

DAFTAR PUSTAKA

Anas, I. (2024). Penggunaan Aplikasi Gamma bagi Guru dalam Membuat Presentasi yang Menarik dan Otomatis. *Journal of Information System and Education Development*, 2(1), 39–43. <https://doi.org/10.62386/jised.v2i1.52>

- Apriadi, Sihotang, R. T., & Hotmaulina. (2023). Transformasi mendalam pendidikan melalui kecerdasan buatan: Dampak positif bagi siswa dalam era digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 31742–31748.
- Danamik, R., Sagala, R. W., & Rezeki, T. I. (2021). *Keterampilan dasar mengajar guru*. umsu press.
- Fauziyah, L., & Haryanto, M. (2024). Reaktualisasi pembelajaran menulis naskah drama pada generasi Z dengan metode discovery learning berbasis artificial intelligence (Chat GPT). *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 143–157.
- Huda, N., Cahaya, N., & Alfianti, D. (2025). Keterampilan Menulis Puisi Bertema Kearifan Lokal Pada Siswa Kelas X. 2 Sma Muhammadiyah Martapura (Poetry Writing Skills With Local Wisdom Themes For Grade X. 2 Students Of Sma Muhammadiyah Martapura). *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya (JBSP)*, 15(1), 74–86.
- Jannah, R., Gunayasa, I. B. K., & Tahir, M. (2022). Analisis Kesulitan Menulis Teks Puisi Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Dasan Baru Tahun Ajaran 2020/2021. *Pendidagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 121–126.
- Khaeruddin. (2024). Pemanfaatan Teknologi Gamma (Ai) Dalam Pembelajaran Sejarah Era Kurikulum Merdeka. *INTEC Journal: Information Technology Education Journal*, 3(3), 53–59.
- Kusuma, J. W., Supardi, Akbar, R., Hamidah, Ratnah, Fitrah, M., & Sepriano. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)*. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Miles, B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook*. SAGE Publications, Inc.
- Purwanti, E. (2022). *Pembelajaran kontekstual media objek langsung dalam menulis puisi*. P4I.
- Purwati, P. D., Azzahra, A., Lestari, S. K., Ramadhani, N. L., & Ardiansyah, D. R. (2024). *Desain Pembelajaran Inovatif Dalam Menghadapi Tantangan Era Digital*. Cahya Ghani Recovery.
- Sari, R. M., Nazwa, N., Ramadhani, R., Ferdiyansyah, A., & Asniwati, A. (2025). Studi Kasus: Implementasi Model ProTeGaTo dalam Pembelajaran IPS di Kelas V SDN Sungai Jingah 4. *Jurnal Cahaya Edukasi*, 3(2), 106–113.
- Sianturi, R., & Ndonga, Y. (2025). Implementasi Pendidikan Karakter Menghargai Keberagaman Suku dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar. *MUDABBIR Journal Research and Education Studies*, 5(1), 904–915.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Surur, A. M., & Kuswandi, D. (2024). Kendala dan solusi dalam proses pendampingan guru tingkat tinggi. *Hinef: Jurnal Rumpun Ilmu Pendidikan*, 3(1), 52–63.
- Yasa, I. W. A. P., Putra, R. W., Kurniawan, H., Ruslan, A., & Muhdaliha, B. (2024). *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Perkembangannya*. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Yulianie, P., Anjani, M., Dotrimensi, & Triyani. (2025). Dampak Penggunaan Gamma AI dalam Pengembangan Soft Skills Mahasiswa di Program Studi PPKn Universitas Palangka Raya. *JlIP :Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(4), 4150–4160.