

The Development of Digital Teaching Materials for Writing Pantun Based on Aceh's Local Wisdom

Muhammad Yakob, Prima Nucifera, Muhammad Taufik Hidayat

Universitas Samudra
primanucifera@unsam.ac.id

Article History

received 12/5/2023

revised 7/7/2023

accepted 15/7/2023

Abstract

This study aims to develop teaching materials in digital form on the subject of writing rhymes based on Acehnese local wisdom using the animaker application. This study uses a research and development method with a research and development model by Borg & Gall. The sample for this study was 75 students taken from each school by conducting three stages of small group trials, medium group trials, then large group trials. This study uses a probability sampling technique, namely random sampling. Collecting data using observation, interviews, and questionnaires. The results of the study show that (1) learning to write rhymes requires digital teaching materials to accommodate the expected learning objectives, (2) the product design developed is guided by digital teaching materials and uses the help of animaker applications, (3) the results of the assessment of content experts and media experts are categorized "very good" (4) the product revision from the content expert leads to language clarity, while the product revision from the media expert's assessment leads to audio control; (5) the results of field trials on students were categorized as "very good"; (6) product revision based on field trials leads to cover design, addition of material and use of appropriate writing fonts. Based on the results of the research, this research product is feasible to developed and can be used as an alternative teaching material in learning to write, especially writing rhymes based on local wisdom.

Keywords: *development, digital teaching materials, writing pantun, animaker applications*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbentuk digital pada pokok bahasan menulis pantun berbasis kearifan lokal Aceh menggunakan aplikasi animaker. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model research and development oleh Borg & Gall. penilaian ahli, (4) revisi berdasarkan hasil penilaian, (5) uji coba lapangan, (6) revisi produk. Sampel penelitian ini adalah 75 siswa yang diambil dari tiap-tiap sekolah dengan melakukan tiga tahapan uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok menengah, kemudian uji coba kelompok besar. Penelitian ini menggunakan teknik probability sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) pembelajaran menulis pantun membutuhkan bahan ajar digital untuk mengakomodasi tujuan pembelajaran yang diharapkan, (2) desain produk yang dikembangkan berpedoman kepada bahan ajar digital serta menggunakan berbantuan aplikasi animaker, (3) hasil penilaian ahli isi dan ahli media dikategorikan "sangat baik" (4) revisi produk dari ahli isi mengarahkan kepada kejelasan bahasa, sedangkan revisi produk dari penilaian ahli media mengarah kepada kontrol audio; (5) hasil uji coba lapangan kepada siswa dikategorikan "sangat baik"; (6) revisi produk berdasarkan uji coba lapangan mengarah kepada desain sampul, penambahan materi dan penggunaan font tulisan yang sesuai. Berdasarkan hasil penelitian, produk penelitian ini layak digunakan dan dapat dijadikan sebagai alternatif bahan ajar dalam pembelajaran menulis khususnya menulis pantun berbasis kearifan lokal.

Kata kunci: pengembangan, bahan ajar digital, menulis pantun, aplikasi animaker



PENDAHULUAN

Pantun adalah salah satu sastra lisan yang merupakan jenis dari puisi lama dimana terdapat bagian sampiran dan isi juga bersajak a-b-a-b. Pantun yang berasal dari masyarakat Melayu memiliki ciri khas dan juga melatih keintelektualan di dalam berbahasa. Unesco bahkan telah mengklasifikasikan pantun ke dalam warisan budaya tak benda (*Intangible heritage*) secara tidak langsung, hal ini membuktikan betapa krusialnya pantun di dalam dunia sastra Indonesia sehingga dicatat sebagai warisan budaya yang harus dipertahankan eksistensinya (Nugroho et al., 2019a).

Terkait dengan hal tersebut, sejatinya pantun bukan sekadar gaya berbahasa, akan tetapi juga mempunyai nilai-nilai moral yang bisa dipelajari dalam hubungan bermasyarakat. Seharusnya media pantun dapat mewariskan nilai dan pedoman hidup yang luhur kepada generasi saat ini. Namun, yang menjadi urgensi saat ini adalah generasi muda sudah tidak banyak lagi yang tertarik menggunakan pantun dalam berkomunikasi, pantun saat ini digunakan terutama pada prosesi adat pernikahan saja (Huda et al., 2021); (Solehudin et al., 2021).

Di zaman abad 21 ini, teknologi secara pesat telah berkembang dan dapat dimanfaatkan dalam semua bidang terutama dalam Pendidikan (Gandamana, 2021); (Zalima & Wijayanti, 2021). Guru dituntut menjadi inovatif dan kreatif dalam mengembangkan bahan dan media pembelajaran. Siswa akan lebih terbantu dalam proses pembelajaran melalui media yang lebih interaktif di dalam pembelajaran pada masa pandemic covid 19 (Darwin et al., 2021); (Hardika et al., 2020); (Nurhayati et al., 2021). Hal tersebut disebabkan oleh tampilan audiovisual yang menarik sehingga siswa diharapkan lebih tertarik dan lebih bersemangat dalam mempelajari pantun dibandingkan media buku yang terbatas dalam menggambarkan hal abstrak dan belum tersimpan dalam ingatan siswa. Sejalan dengan hal tersebut (Androutsopoulos, 2021) (Sulthon et al., 2021); (Hita et al., 2021) menyatakan media pendidikan berfungsi mempermudah siswa dalam menciptakan interaksi langsung antara sumber pesan guru, media untuk mengatasi hambatan sehingga proses interaksi belajar mengajar berhasil dilaksanakan.

Bahan ajar menulis pantun yang direncanakan dalam penelitian ini berupa pemanfaatan dari aplikasi *Animaker* (Aji et al., 2021); (Munawar et al., 2020). *Animaker* merupakan sebuah perangkat lunak untuk membuat animasi. Aplikasi ini tergolong praktis untuk digunakan dibandingkan aplikasi lain di kelasnya, sehingga diharapkan dapat memudahkan guru untuk berinovasi dalam membuat bahan ajar (Asrori et al., 2021); (Cekaite & Björk-Willén, 2018); (Lathifah & Muhammad, 2022).

Berdasarkan observasi awal, salah satu yang mendasari kurangnya animo generasi muda (dalam hal ini siswa) adalah bahan ajar yang digunakan dalam penulisan pantun tidak terlalu beragam. Pantun diajarkan melalui media buku cetak, sehingga kebanyakan siswa merasa sulit ketika ditugaskan untuk menulis pantun (Asrori et al., 2021); (Ningtyas et al., 2021). Berdasarkan hasil penelitian dari referensi yang digunakan (Khoirotunnisa, et al., 2018) dalam menulis pantun oleh siswa hanya berisi definisi dan beberapa contoh pantun. Penelitian (Khoirotunnisa, et al., 2018) ini sudah menggunakan konsep yang inovatif dengan menggunakan pohon kata, namun dalam penelitian ini, dikolaborasikan dengan teknologi digital. Strategi pohon kata yang digunakan oleh Khoirotunnisa dkk. Menggunakan pengembangan Thiagarajan. Penelitian yang dilakukan berhasil mengembangkan bahan ajar menulis pantun yang memiliki muatan nilai budaya. Namun, penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya. Penelitian (Khoirotunnisa, et al., 2018) ini dalam pembuatan produk masih menggunakan Microsoft word 2010, bukan *adobe indesign* atau aplikasi lainnya. adaptasi teknologi dan inovasi pembelajaran menulis pantun dengan konten digitalisasi berupa video animaker. Siswa akan diajarkan menulis pantun dengan kearifan lokal

yang ada di wilayah Langsa dan sekitarnya. Penampilan teknis penulisan dilakukan dengan pemaparan video melalui animaker dan ditampilkan pada siswa secara terkonsep. Bahan ajar yang dihasilkan juga akan dikonsep menjadi bahan ajar elektronik yang sehingga memudahkan siswa dalam proses pembelajaran menulis pantun dengan mudah dan murah.

Produk ini diharapkan dapat membuat minat belajar siswa semakin meningkat dan juga lebih mudah dalam memahami materi menulis pantun. Agar lebih dekat dengan siswa, bahan ajar yang direncanakan juga berisi pantun yang memuat kearifan lokal Aceh. Kearifan lokal sendiri merupakan kebijakan dalam cara hidup yang sudah melekat dalam kehidupan masyarakat yang membawa nilai-nilai kehidupan yang dapat diteladani oleh siswa.

Sesuai dengan pelaksanaan MBKM, salah satunya penggunaan media animaker secara terintegrasi dapat dilaksanakan dalam penelitian ini. Adanya inovasi pembelajaran dan adaptasi teknologi dalam menulis pantun menggunakan media animaker sebagai penyaji stimulus untuk mengembangkan ide kreativitas siswa dalam pembelajaran pantun (Renaningtias et al., 2021). Dalam penelitian ini, diharapkan guru dapat mengelola bahan ajar berbasis teknologi informasi untuk meningkatkan mutu guru dalam meningkatkan kompetensinya. Aplikasi animaker memiliki keunggulan untuk menyampaikan informasi yang jelas dan dapat menampilkan visualisasi dari realitas yang ada (Momang, 2021); (Busyaeri et al., 2016). Inovasi pembelajaran pantun dengan menggunakan animaker merupakan salah satu solusi yang dapat dipergunakan untuk melaksanakan pembelajaran PAIKEM (aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan) dalam proses belajar mengajar (Marsella & Sundoro, 2021); (Purwaningrum & Ahyani, 2021); (Rahmiati et al., 2019). Aplikasi animaker juga tersedia di laman internet dan lebih mudah dibuat dan diaplikasikan oleh para guru. Animaker merupakan salah satu aplikasi yang dapat memberikan kesan kepada siswa dan lebih menarik perhatian. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar digital penulisan pantun yang berbasis kearifan lokal Aceh menggunakan aplikasi Animaker.

METODE

Metode penelitian pengembangan: (1) Analisis kebutuhan pembelajaran, (2) desain produk, (3) penilaian ahli, (4) revisi berdasarkan hasil penilaian, (5) uji coba lapangan, (6) revisi buku ajar final (Sugiyono, 2022). Sumber data penelitian adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Langsa, SMPN 4 Langsa, dan SMPN 9 Langsa pada tahun ajaran 2022. Sampel penelitian ini adalah 75 siswa yang diambil dari tiap-tiap sekolah dengan melakukan tiga tahapan uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok menengah, kemudian uji coba kelompok besar. Penelitian ini menggunakan teknik probability sampling yaitu random sampling. Teknik Pengumpulan Data: (1) data hasil angket analisis kebutuhan sekolah; (2) data hasil tes awal kemampuan menulis pantun; (3) data hasil observasi terhadap bahan ajar di sekolah; (4) data hasil validasi oleh Ahli, yaitu berupa kelayakan bahan ajar dari segi desain dan isi produk; dan (5) data tanggapan hasil uji coba produk. Teknik Analisis data (1) data hasil angket kebutuhan sekolah terhadap bahan ajar, data hasil tes awal kemampuan siswa, dan data hasil observasi terhadap bahan ajar guru di sekolah yang dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif; (2) data hasil validasi oleh Ahli, berupa kualitas kelayakan bahan ajar dan data tanggapan hasil uji coba dianalisis dengan pendekatan kualitatif; (3) data lembar angket tanggapan guru dan siswa terhadap kepraktisan instrumen dianalisis secara kualitatif deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh melalui penelitian pengembangan ini adalah produk berupa bahan ajar pantun berbasis kearifan lokal Aceh yang menggunakan media berupa aplikasi *Animaker*. Penelitian pengembangan ini diawali oleh Analisis kebutuhan yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan bahan ajar menulis pantun serta tujuan dari mengembangkan bahan ajar. Analisis kebutuhan juga bertujuan untuk mengusahakan perubahan dalam hal perkembangan pemahaman yang dilihat melalui peningkatan nilai siswa setelah menggunakan bahan ajar yang telah dikembangkan.

1. Analisis Kebutuhan Bahan Ajar

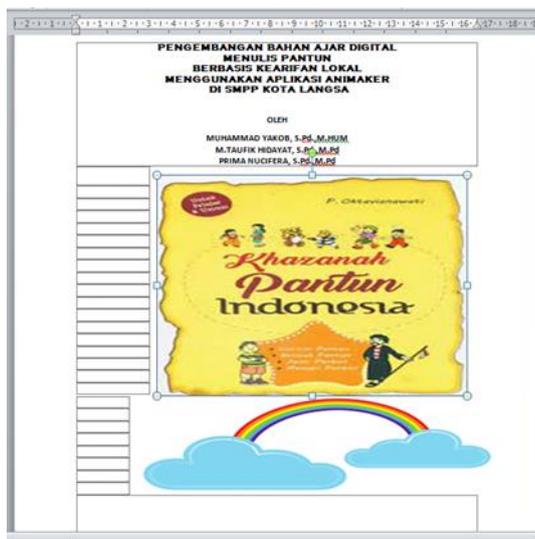
Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, selanjutnya ditentukan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan oleh siswa agar tercapai tujuan pembelajaran. Kompetensi Dasar yang digunakan di kelas VII dengan materi pantun yaitu, (3.13) Mengidentifikasi informasi (pesan, rima, dan pilihan kata) dari puisi rakyat (pantun) yang dibaca dan didengar, dikombinasikan dengan Kompetensi Dasar (4.13) Menyimpulkan isi puisi rakyat (pantun, syair, dan bentuk puisi rakyat setempat). Kemudian, analisis kebutuhan berdasarkan keadaan di lapangan, dimana guru membutuhkan bahan ajar penulisan pantun yang memanfaatkan media pembelajaran, analisis kebutuhan juga dibutuhkan oleh siswa yang menginginkan modifikasi pembelajaran penulisan pantun. Penulis memilih pengembangan bahan ajar menggunakan media digital karena kebutuhan siswa yang disesuaikan dengan zaman. Sejalan dengan hasil penelitian (Rohmah, dkk: 2023) yang menyebutkan bahwa siswa generasi Z lebih biasa dengan konten pembelajaran berbentuk video yang merupakan pengaplikasian dari media digital.



Gambar 1. Buku Cetak Bahasa Indonesia yang digunakan siswa

2. Desain Produk

Setelah dilakukan analisis kebutuhan berdasarkan kondisi di lapangan, tim peneliti menetapkan spesifikasi bahan ajar penulisan pantun, perumusan indikator, dan pemilihan bahan (menulis pantun) yang sesuai dengan tema kearifan lokal Aceh sesuai dengan produk yang dikembangkan, kemudian produk disusun.



Gambar 2. Desain Awal Produk yang akan dikembangkan

3. Penilaian Ahli

Validasi Ahli : Materi, Desain, dan Uji Kelayakan Produk

Setelah disusun, produk kemudian divalidasi oleh validator. Validasi yang dilakukan adalah validasi materi dan desain. Berdasarkan saran dari validator dan telah mengalami revisi, berikut adalah tabel validasi dari ahli materi dan desain.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator	Nilai	Persentase	Kategori
Kedalaman isi materi	4	82%	Baik
Kejelasan isi materi	5	91%	Sangat Baik
Kejelasan contoh pantun	5	93%	Sangat Baik
Kecukupan contoh pantun	5	98%	Sangat Baik
Kejelasan Bahasa yang digunakan	4	81%	Baik
Kejelasan bahasa pada ilustrasi gambar	4	80%	2.39
Ketepatan penggunaan ejaan pada bahan ajar	4	82%	
Rata-rata			86,71%

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, Bahan Ajar Digital Menulis Pantun Berbasis Kearifan Lokal Menggunakan Aplikasi Animaker ini mendapat nilai skor rata-rata 86,71% dimana dengan deskripsi sangat baik, sehingga produk ini layak untuk diaplikasikan di lapangan dan disebarluaskan.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Desain

Indikator	Nilai	Persentase	Kategori
Kesesuaian materi dengan desain animasi	4	81%	Baik
Kesesuaian gambar dengan ilustrasi	5	98%	Sangat Baik
Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan	5	94%	Sangat Baik
Kesesuaian teks dengan ilustrasi	4	81%	Baik
Kesesuaian tata letak teks dan gambar	4	81%	Baik
Rata-rata			87%

Melalui validasi dari ahli desain, didapat skor rata-rata 87 dengan deskripsi sangat baik, sehingga bahan ajar digital menulis pantun ini layak untuk digunakan dan disebarluaskan.

4. Revisi Berdasarkan hasil penilaian

Hasil validasi dari ahli materi dan desain mengalami 1x revisi. Ahli materi menyarankan untuk menambahkan asal mula pantun ke dalam bahan ajar digital yang dikembangkan, seperti gambar berikut.



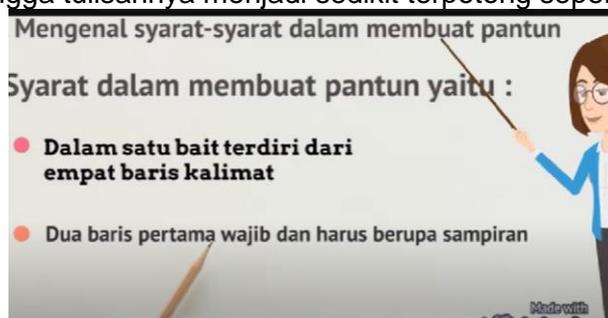
Gambar 3. Contoh materi bahan ajar awal menit ke-22

Pada bahan ajar pertama, penulis langsung masuk ke bagian unsur intrinsik pantun setelah pengertian pantun, sehingga ahli materi menyarankan untuk menambahkan asal mula pantun di dalam materi.



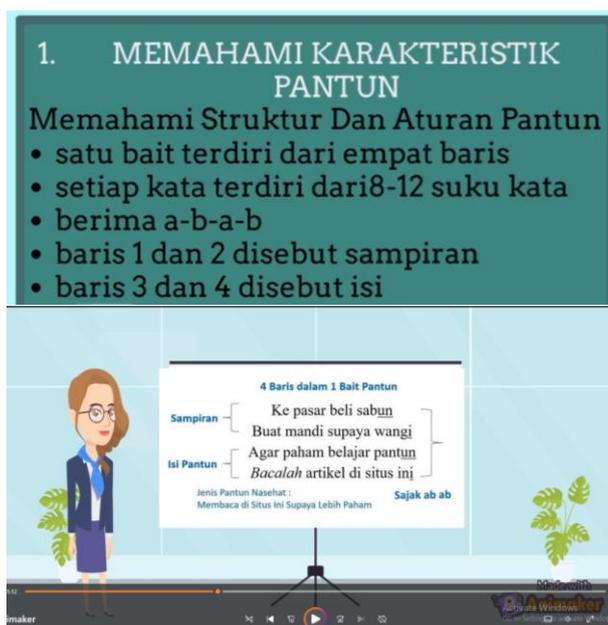
Gambar 4. Contoh materi bahan ajar menit ke-22 setelah direvisi

Setelah mendapat saran dari ahli materi, penulis mengganti bagian dalam bahan ajar yang diinstruksikan untuk direvisi sesuai saran ahli materi. Kemudian, ahli desain menyarankan untuk merevisi tulisan dalam bahan ajar yang terlalu besar hingga melebihi layar sehingga tulisannya menjadi sedikit terpotong seperti di gambar berikut.



Gambar 5. Contoh tulisan di bahan ajar awal yang sedikit terpotong

Setelah mendapatkan masukan dari ahli desain, kemudian bahan ajar direvisi sesuai yang disarankan oleh ahli desain kemudian menambahkan contoh bentuknya sesuai dengan teorinya.



Gambar 6. Contoh tulisan dalam bahan ajar yang sudah direvisi

5. Uji Coba Lapangan

Pelaksanaan Uji Kelompok Kecil

Melalui tahapan ini, bahan ajar diujicobakan kepada kelompok kecil siswa yang masing-masing berjumlah 25 siswa pada 3 sekolah tujuan penelitian, yaitu di SMPN 1 Langsa, SMPN 4 Langsa, dan SMPN 9 Langsa. Setelah menggunakan bahan ajar yang telah dikembangkan, siswa kemudian diberikan angket untuk menanggapi bahan ajar penulisan pantun. Melalui angket uji kelompok kecil, didapatkan skor rata-rata sebesar 86% yang berarti bahan ajar ini siap untuk diuji coba ke tahapan berikutnya.



Gambar 7. Pelaksanaan Uji Coba Kelompok Kecil

Pelaksanaan Uji Kelompok Menengah

Tahapan selanjutnya adalah uji coba kelompok menengah yang dilakukan kepada masing-masing 75 orang siswa pada tiga sekolah lokasi penelitian. Berdasarkan uji coba ini, didapatkan skor rata-rata sebaran angket sebesar 88% yang mengalami peningkatan dibandingkan uji coba sebelumnya, sehingga bahan ajar ini sangat layak digunakan di lapangan dan uji coba kelompok besar.



Gambar 8. Pelaksanaan Uji Kelompok Menengah

Pelaksanaan Uji Coba Kelompok Besar

Pada tahap terakhir ini, uji coba dilakukan pada satu kelas siswa di kelas 7 yang berada di SMPN 1 Langsa, SMPN 4 Langsa, dan SMPN 9 Langsa yang rata-rata berjumlah 75 orang siswa. Berdasarkan uji coba kelompok besar, skor rata-rata dari angket yang disebarkan kepada siswa memperoleh persentase 91% sehingga bahan ajar ini layak untuk diperbanyak dan disebarluaskan untuk digunakan sebagai bahan ajar di kelas oleh guru.



Gambar 9. Pelaksanaan Uji Coba Kelompok Besar

6. Revisi Bahan Ajar Final

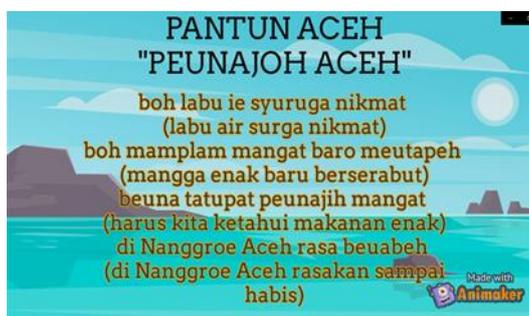
Bahan ajar ini bertujuan untuk memudahkan guru dalam mengajarkan siswa menulis pantun, menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam menulis pantun, mengubah pola pikir siswa yang menganggap pantun membosankan, dan juga mengemas pantun ke daerahan dengan kemasan yang lebih modern. Bahan ajar ini telah divalidasi oleh ahli materi dan desain sebelum diujicobakan. Beberapa masukan dari validator antara lain adalah dari segi penggunaan ejaan, dan juga tata letak tulisan. Kemudian juga dari sistematika urutan penyajian materi dan materi yang kurang dan belum dimasukkan dalam bahan ajar. Masukan tersebut telah direvisi oleh peneliti sehingga mendapatkan produk yang layak disebarluaskan. Berikut adalah beberapa tangkapan layar yang diambil dari salah satu bahan ajar penulisan pantun yang dikembangkan dan telah mengalami revisi final.



Gambar 10. Halaman awal bahan ajar yang dikembangkan



Gambar 11. Halaman bahan ajar yang memuat teori tentang pantun



Gambar 12. Halaman bahan ajar yang memuat contoh pantun Aceh



Gambar 13. Halaman akhir bahan ajar yang berisi tugas untuk membuat pantun dengan kearifan lokal Aceh

Penelitian Pengembangan ini menghasilkan sebuah produk bahan ajar menulis pantun baru yang dikembangkan menggunakan aplikasi animaker sehingga muncullah produk bahan ajar penulisan pantun yang berbasis kearifan lokal Aceh, disesuaikan dengan kebutuhan lokasi penelitian yang berada di Aceh.

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa kajian yang serupa dan perbedaan dengan penelitian relevan sebelumnya, yaitu pada pembelajaran sastra juga bisa dilakukan dengan menggunakan pendekatan empiris berbantu aplikasi smartphone, sehingga lebih menarik bagi siswa (Amez & Baert, 2020). Senada dengan hal tersebut, (Edwina Ariandhini, Indri Anugraheni, 2022) yang juga mengembangkan bahan ajar digital, hanya saja perbedaannya terdapat pada bentuk aplikasi yang digunakan yaitu *Flipbook Maker*, sedangkan dalam penelitian ini memanfaatkan aplikasi animaker. Kemudian, perbedaannya juga terletak pada sasaran bahan ajar yang dikembangkan. Penelitian ini ditujukan bahan ajarnya kepada mahasiswa, sedangkan penelitian ini ditujukan kepada siswa.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Rahmayantis & Nurlailiyah, 2021) yang menghasilkan buku cetak penulisan puisi, persamaannya bahan ajar yang dikembangkan sama-sama ditujukan kepada siswa tingkat SMP, perbedaan dengan penelitian ini terletak pada kajian materi dan produk yang dihasilkan. Penelitian (Khoirotunnisa et al., 2018) terutama menjadi inspirasi dan relevan dengan penelitian ini, karena memiliki kesamaan tentang materi ajar yang dikembangkan yaitu menulis pantun, perbedaannya terletak pada nilai budaya yang digunakan, penelitian ini menggunakan pendekatan materi dengan budaya lokal Aceh, sedangkan penelitian (Sarjono Owon, 2017) menghasilkan buku teks, sedangkan di dalam penelitian ini, produk yang dihasilkan adalah bahan ajar menulis pantun berupa video animasi yang dikembangkan menggunakan aplikasi Animaker.

SIMPULAN

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini merupakan bahan ajar menulis pantun berbasis kearifan lokal Aceh menggunakan Aplikasi Animaker. Ada 6 tahapan yang telah dilakukan yaitu analisis kebutuhan pembelajaran, desain produk, penilaian ahli, revisi berdasarkan hasil penilaian, uji coba lapangan, dan revisi bahan ajar final. Analisis kebutuhan dilakukan berdasarkan observasi di lapangan dengan angket kebutuhan dan data nilai awal menulis pantun siswa serta penelitian terdahulu oleh (Rohmah, dkk: 2023) dan (Amez & Baert, 2020) yang menyebutkan bahwa minat siswa dalam bahan ajar di masa kini adalah yang berbasis digital. Bertolak dari analisis kebutuhan tersebut, penulis membuat bahan ajar kemudian meminta saran dan revisi dari validator materi dan desain. Kemudian, penulis merevisi sesuai dengan saran dari validator sehingga didapatkanlah bahan ajar yang telah mengalami revisi final dan siap untuk diujicobakan. Berdasarkan validasi dari ahli materi, diperoleh skor rata-rata 88,57 yang menandakan bahwa bahan ajar ini layak digunakan. Kemudian hasil dari validasi

ahli desain mendapatkan skor rata-rata 88 yang dapat dideskripsikan dengan sangat baik. Kemudian hasil uji coba kelompok kecil siswa memperoleh skor rata-rata 86%, hasil uji coba kelompok menengah 88%, dan terakhir hasil uji coba kelompok besar memperoleh skor sebesar 90%.

Bahan ajar Menulis Pantun Berbasis Kearifan Lokal Aceh menggunakan Aplikasi Animaker telah memenuhi kriteria kelayakan dan telah diuji efektivitasnya. Bahan ajar ini dapat membantu siswa dalam penulisan pantun karena menggunakan media audiovisual sehingga lebih menarik dan mudah diikuti oleh siswa. Nilai budaya yang disisipkan ke dalamnya juga dapat memancing kreativitas siswa dalam menulis pantun kedaerahan. Melalui pengembangan bahan ajar ini, diharapkan selanjutnya akan ada pengembangan bahan ajar penulisan pantun terutama pantun yang mengangkat budaya lokal kedaerahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, B. S., Bhakti, C. P., & Dahlan, U. A. (2021). *Pengembangan Modul Digital Eksplorasi Karir Berdasarkan Teori Multiple Intelligences Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama*.
- Amez, S., & Baert, S. (2020). Smartphone use and academic performance: A literature review. *International Journal of Educational Research*, 103, 101618. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2020.101618>
- Androusoopoulos, J. (2021). Investigating Digital Language/Media Practices, Awareness, And Pedagogy: Introduction. *Linguistics and Education*, 62, 100872. <https://doi.org/10.1016/j.linged.2020.100872>
- Asrori, Nunuk Suryani, & Nur Arifah Draji. (2021). Development of Animation Video On Youtube Channels As An Alternative Learning Media During the Covid-19 pandemic. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(3), 285–294. <https://doi.org/10.21009/jtp.v23i3.23679>
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Cirebon. *Allbtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1). <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.584>
- Cekaite, A., & Björk-Willén, P. (2018). Enchantment in storytelling: Co-operation and participation in children's aesthetic experience. *Linguistics and Education*, 48, 52–60. <https://doi.org/10.1016/j.linged.2018.08.005>
- Darwin, D., Muliastuti, L., Setiadi, S., & Anwar, M. (2021). *Development of multimedia-based teaching materials in mastering linguistic aspects*. 11.
- Edwina Ariandhini, Indri Anugraheni. (2022). *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Puisi Mapel Bahasa Indonesia kelas 3 SD*. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.6379004>
- Gandamana, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker pada Pembelajaran Tema 3 Sub Tema 1 Bagai Mana Tubuh Mengolah Makanan Di Kelas 5 SD Negeri 10 Rantauprapat*. 11(3), 9.
- Hardika, H., Aisyah, E. N., & Kurniawan, T. (2020). *Literacy about Covid-19: Trending words, News Sources, Comprehension, And Community Curiosity In Perspectives Nonformal Education*. 7.
- Hita, A., Shifa, A. F. A., & Gumelar, M. R. M. (2021). *Peningkatan pembelajaran melalui media pembelajaran video animasi untuk sekolah dasar*. 13.
- Huda, N., Marzal, J., Frianto, A., Romundza, F., & Fitroh, W. (2021). *Pembuatan video pembelajaran animasi menggunakan animaker untuk mendukung kemampuan literasi teknologi pada guru SMP*. 14.
- Khoirotunnisa, R. P., Hasanah, M., & Dermawan, T. (2018). *Pengembangan bahan*

- ajar menulis pantun bermuatan nilai budaya dengan strategi pohon kata untuk siswa kelas VII. 7.
- Lathifah, R., & Muhammad, R. N. (2022). Students' Perception On Vocabulary Development Using Video Animation Animaker During Online Learning Covid-19 Pandemic. *Journal of English Teaching, Literature, and Applied Linguistics*, 6(1), 41. <https://doi.org/10.30587/jetlal.v6i1.3829>
- Marsella, E., & Sundoro, B. T. (2021). *Students' Readiness On The Use Of Media In Learning Process*. 14(2), 8.
- Momang, H. D. (2021). Pengembangan Model Buku Ajar Digital Keterampilan Menyimak Berdasarkan Pendekatan Autentik. *KEMBARA Journal of Scientific Language Literature and Teaching*, 7(1). <https://doi.org/10.22219/kembara.v7i1.16202>
- Munawar, B., Hasyim, A. F., & Ma'arif, M. (2020). *Desain pengembangan bahan ajar digital berbantuan aplikasi animaker pada PAUD di Kabupaten Pandeglang*. 04(2), 11.
- Ningtyas, A. M., Dewi, R. S., & Taufik, M. (2021). Developing Animaker-Based Animation Videos On The Theme Of "Daerah Tempat Tinggalku" at grade IV SDN Banjarsari 2 Serang. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4), 739. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v10i4.8355>
- Nugroho, A., Lazuardi, D. R., & Murti, S. (2019a). Pengembangan bahan ajar LKS menulis pantun berbasis kearifan lokal siswa kelas VII SMP Xaverius Tugumulyo. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.22219/kembara.v5i1.8352>
- Nugroho, A., Lazuardi, D. R., & Murti, S. (2019b). Pengembangan bahan ajar LKS Menulis Pantun Berbasis Kearifan Lokal Siswa Kelas VII SMP Xaverius Tugumulyo. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.22219/kembara.v5i1.8352>
- Nurhayati, S., Musa, S., Boriboon, G., Nuraeni, R., & Putri, S. (2021). Community Learning Center Efforts To Improve Information Literacy In The Community For Cyber Crime Prevention During A Pandemic. *Journal of Nonformal Education*, 7(1), 32–38. <https://doi.org/10.15294/jne.v7i1.26883>
- Purwaningrum, J. P., & Ahyani, L. N. (2021). *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Animaker Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Selama Pandemi Covid-19*. 5, 8.
- Rahmayantis, M. D., & Nurlailiyah, N. (2021). Pengembangan Materi Bahan Ajar Menulis Puisi Dengan Menggunakan Teknik Pemodelan di SMPN 1 Tulungagung. *KEMBARA Journal of Scientific Language Literature and Teaching*, 6(2), 243–254. <https://doi.org/10.22219/kembara.v6i2.14025>
- Rahmiati, R., Arsyad, A., Yaumi, M., Asik, N., & Rasyid, M. N. A. (2019). The development Of Indonesian Language Teaching Materials Based On Knowledge Integration In Islamic Higher Education. *Retorika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 12(2), 165. <https://doi.org/10.26858/retorika.v12i2.9280>
- Renaningtias, N., Apriliani, D., & Sari, J. P. (2021). *Pelatihan pembuatan video pembelajaran interaktif menggunakan animaker bagi siswa SMK Bhakti Praja Dukuhwaru*. 2, 5.
- Rohmah, N., Karim, M. B., & Saputro, D. (2023). Pembelajaran, P., Berbasis, P., Video, K., Baca, M., Di, G. Z., Bangkalan, K., *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*.
- Sarjono Owon, R. A. (2017). Pengembangan Bahan ajar Menulis Berbagai Jenis Teks Bertema Kearifan Lokal Sikka Bagi Siswa SMP. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 3(1), 528. <https://doi.org/10.22219/jinop.v3i1.4318>
- Solehudin, O., Isnendes, R., & Sutisna, A. (2021). *Pemanfaatan Aplikasi Digital Dalam Pembelajaran Bahasa*. 12.

- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RD*. Bandung: Alfabeta.
- Sulthon, B. M., Budi, E. S., Zuraedah, E., Priyatna, A., Arif, Z. M., Faisha, D., Sari, R. K., Sudiyanto, M., & Faisal, A. (2021). *Workshop IT Metode Pembelajaran Online Dengan Animaker*. 2(1), 5.
- Trisanti, T., & Suharta, R. B. (2018). Model Of Collaborative Learning To Improve Student's Learning Ability In Nonformal Education Departement. *Journal Of Nonformal Education*, 4(2), 177–186. <https://doi.org/10.15294/jne.v4i2.16007>
- Zalima, E. I., & Wijayanti, R. (2021). *Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbasis Animaker Sebagai Alternatif Pembelajaran*.