

Pengembangan LKPD Menulis Pantun Berbasis Pedagogi Genre Berbantuan Rima Kata Online di Sekolah Dasar

Yuharjo^①, Abdul Muktadir^②, Bambang Parmadie^③

Yayasan Al-Ahsan^①, Universitas Bengkulu^②, Universitas Bengkulu^③
yoehardjo@gmail.com^①, abdulmuktadir@unib.ac.id^②, bparmadie@unib.ac.id^③

ABSTRACT

Article Information:

Reviewed: 14 Juli 2022
Revised: 15 Agustus 2022
Available Online: 22 September 2022

The purpose of this study was to describe the development, feasibility, and response, as well as to determine the effectiveness of LKPD Writing Pantun Based on Genre Pedagogy Assisted by Online Rima Kata Dictionary in Elementary Schools. This type of research is Research & Development (R & D), with the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research sites are at SDIT Al-Ahsan and SDN 69 Seluma on February 21 – March 8, 2022. Based on the needs analysis, students and teachers need LKPD in learning to write pantun. The LKPD design is made by combining the LKPD structure format, genre pedagogical approach, and the rima kata dictionary media used. Design this LKPD using the Canva app. This LKPD is suitable for use with very high content validity in material and language aspects (1), and high media aspects (0.7), with medium inter-rater reliability in material aspects (40%), strong language aspects (70%), and weak media aspect (30%). The teacher's response to the use of the LKPD was very good, as was the response of the students (97.8%). This LKPD is effectively used and proven to improve student learning outcomes in writing pantun.

Correspondence E-mail:
yoehardjo@gmail.com

Keywords: LKPD, Genre Pedagogy, Pantun, Online Rima Kata Dictionary.

Pendahuluan

Sebagai salah satu budaya Indonesia pantun telah ditetapkan menjadi warisan dunia. UNESCO (*United Nations, Educational, Scientific and Cultural Organisation*) telah menetapkan pantun sebagai warisan dunia tak benda milik bersama Indonesia dan Malaysia pada Sidang UNESCO sesi ke-15 *Intergovernmental Committee for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage* di Paris, Prancis, pada 17 Desember 2020 (Kemendikbud, 2020). Pantun termasuk dalam materi pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah mulai dari tingkat dasar hingga menengah. Namun keberadaan pantun mengalami penurunan dalam penggunaannya sehari-hari. Pada pembelajaran pantun di sekolah, tidak semua peserta didik memiliki kemampuan menulis pantun walaupun telah diajarkan. Di tengah-tengah masyarakat pantun jarang digunakan dan dipertunjukkan lagi. Hal ini terjadi karena pengaruh budaya asing melalui globalisasi saat ini dan kurangnya perhatian dan pembelajaran pantun itu sendiri.

Permasalahan pembelajaran pantun yang terjadi pada peserta didik di SDIT Al-Ahsan di atas merupakan permasalahan pembelajaran sastra. Mirnawati (2015) mengungkapkan diantara problematika pembelajaran sastra di sekolah formal adalah proses pembelajaran sastra di sekolah dinilai belum optimal; berlangsung seadanya, kaku, dan membosankan. Sehingga tidak mampu

meningkatkan gairah peserta didik untuk belajar sastra secara total dan intens. Berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap peserta didik dan guru dapat disimpulkan bahwa mereka mengalami permasalahan dalam pembelajaran menulis pantun. Permasalahan tersebut terkait dengan perlunya petunjuk dalam menulis pantun serta pendekatan yang sesuai dalam pembelajaran. Permasalahan penggunaan bahan ajar yang terbatas berupa buku siswa sudah biasa terjadi. Hal ini sebagaimana hasil temuan Fauyan (2018) bahwa dalam pemilihan materi atau bahan ajar, guru masih terpaku pada buku siswa. Kondisi seperti ini tentu akan membatasi kreativitas dan inovasi peserta didik saat pembelajaran. Sehingga setelah pembelajaran, peserta didik tidak memperoleh pembelajaran yang berkesan yang akan menjadi pengalaman mereka.

Pembelajaran menulis, melisankan, dan menggali makna pantun termasuk pembelajaran sastra dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Diantara tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar menurut Samsiyah (2016:15) adalah peserta didik harus memiliki kemampuan, diantaranya menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperluas budi pekerti serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Selain itu juga harus menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia. Oleh karena itu, dalam pembelajaran sastra perlu dikembangkan kemampuan berimajinasi yang melibatkan kreativitas pada peserta didik.

Pantun memiliki tujuan yang cukup penting dalam kehidupan sehari-hari. Pantun berfungsi sebagai nasihat, hiburan, dan alat komunikasi di tengah-tengah masyarakat. Menurut Mahsun (2018:17) pantun digolongkan pada genre sastra, subgenre non penceritaan yang tujuannya untuk memberi nasihat dan sebagai kritik dalam kehidupan sosial. Oleh karena itu pembelajaran menulis pantun untuk peserta didik harus selalu dikembangkan sehingga pantun dapat bertahan dalam pergaulan sehari-hari.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa berbasis teks adalah pedagogi genre. Menurut Agustina (2017:98) bahwa hal yang dapat diperoleh dari pembelajaran bahasa Indonesia dengan pendekatan teks adalah peserta didik dapat berpikir metodologis, sebagai suatu kemampuan berpikir yang diperlukan pada masa yang akan datang, mampu mengembangkan membaca pemahaman, serta meningkatkan pengembangan kemampuan menulis.

Berdasarkan uraian di atas, artikel ini peneliti tulis dengan judul "Pengembangan LKPD Menulis Pantun Berbasis Pedagogi Genre Berbantuan Kamus Rima di Sekolah Dasar". Rumusan masalah pada artikel ini adalah (1) Bagaimanakah pengembangan LKPD menulis pantun berbasis pedagogi genre berbantuan kamus rima kata online kelas V SDIT Al-Ahsan?, (2) Bagaimanakah kelayakan LKPD menulis pantun berbasis pedagogi genre berbantuan kamus rima kata online kelas V SDIT Al-Ahsan?, (3). Bagaimanakah respon pengguna LKPD menulis pantun berbasis pedagogi genre berbantuan kamus rima kata online kelas V SDIT Al-Ahsan?, dan (4). Apakah LKPD menulis pantun berbasis pedagogi genre berbantuan kamus rima kata online kelas V sekolah dasar efektif untuk meningkatkan hasil belajar formatif?

Adapun tujuan dari penulisan artikel ini adalah (1) untuk mengembangkan LKPD menulis pantun berbasis pedagogi genre berbantuan kamus rima kata online kelas V SDIT Al-Ahsan, (2) untuk mendeskripsikan kelayakan LKPD menulis pantun berbasis pedagogi genre berbantuan kamus rima kata online kelas V SDIT Al-Ahsan, (3) untuk mengetahui respon pengguna terhadap LKPD menulis pantun berbasis pedagogi genre berbantuan kamus rima kata online kelas V SDIT Al-Ahsan, dan (4) . untuk mengetahui efektivitas LKPD menulis pantun berbasis pedagogi genre berbantuan kamus rima kata online terhadap hasil belajar kelas V sekolah dasar.

Beberapa penelitian terdahulu sebagai referensi yang mendukung penelitian ini di antaranya (1) Penelitian yang bersifat eksperimen semu (*Quasi Experiment*) dengan model *one group pretest posttest design* yang dilakukan oleh Rahim, Wardiman, dan Lestari (2021) pada peserta didik kelas V SDN 331 Borongtelli dengan judul "Inovasi Pembelajaran Pantun Berbasis Kearifan Lokal". Pada penelitian tersebut terbukti bahwa penggunaan kamus rima dan berpikir lateral efektif dalam pembelajaran menulis pantun pada peserta didik kelas V di SDN 331 Borongtelli, (2) Penelitian yang dilakukan oleh Resnani (2021) yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Menulis Pantun Melalui Model Multiliterasi.". Penelitian ini melibatkan pemodelan sebagai suatu pendekatannya. Jika dilihat secara implisit, substansi penelitian ini telah termasuk bagian dari pendekatan pedagogi genre.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SDN 62 Kota Bengkulu tersebut, disimpulkan bahwa model pembelajaran multiliterasi dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis pantun, (3) Penelitian yang dilakukan oleh Sari, Atmojo, dan Karsono (2020) yang berjudul "Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun melalui Penggunaan Model Pembelajaran *Concept Sentence* pada Peserta Kelas 5 Sekolah Dasar". Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan kartu kata kunci dalam pembelajaran menyusun pantun. Hasil penelitian ini dapat meningkatkan keterampilan menulis pantun. Walaupun kartu kata kunci itu masih sangat terbatas sekali sebagai media dalam menulis pantun, dan (4) Penelitian yang dilakukan oleh Wartik (2017) yang berjudul Peningkatan Kemampuan Menulis Pantun melalui Pendekatan Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Siswa Kelas IV SDN 24 Air Saleh. Dapat disimpulkan dari penelitian ini, pendekatan CTL dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis pantun. Berdasarkan beberapa penelitian yang relevan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendekatan pedagogi genre dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis pantun. Begitu juga dengan kartu kata kunci dan penggunaan kamus rima, serta CTL yang ada pembelajaran terbimbing di dalamnya dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis pantun.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R & D). Model yang digunakan pada penelitian ini adalah Model ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena sebagaimana yang dikemukakan oleh Winarni (2018:263) bahwa menurut langkah-langkah pengembangan produk, model ini lebih rasional dan lebih lengkap dari pada model 4D.

Partisipan

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V dan VI SDIT Al-Ahsan Seluma dan SDN 69 Seluma. Selain itu, penelitian juga melibatkan guru kelas V dan para ahli yang memvalidasi LKPD dan instrumen tes yang digunakan. Validator terdiri dari dosen dan praktisi pendidikan.

Instrumen

Instrumen yang digunakan berupa wawancara dengan peserta didik dan guru di SDIT Al-Ahsan Seluma. Selain itu, instrumen yang digunakan berupa lembar validasi LKPD yang terdiri atas aspek materi, bahasa, dan media, lembar validasi instrumen tes, dan instrumen tes.

Teknik Pengumpulan Data

Data yang diambil dari penelitian pengembangan ini diperoleh dari data berupa skor penilaian yang diberikan validator serta tanggapan guru dan peserta didik tentang LKPD pada pembelajaran tematik muatan Bahasa Indonesia menulis pantun kelas V di Sekolah Dasar. Selain itu juga dari catatan berupa masukan dari validator. Data lain yang dikumpulkan berupa evaluasi hasil belajar peserta didik. Hasil belajar tersebut terdiri dari 2 kelompok, yaitu kelas kontrol dan eksperimen. Kelas eksperimen adalah kelas V SDIT Al-Ahsan Seluma yang menggunakan LKPD. Sedangkan kelas kontrol merupakan kelas V SDN 69 Seluma tanpa menggunakan LKPD.

Teknik Analisis Data

Analisis data terdiri atas Analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif. Analisis validasi LKPD memakai indeks yang diusulkan Lawshe dan Martuza (Gregory dalam Retnawati, 2016). Sedangkan untuk melihat reliabilitasnya menggunakan rumus *inter-rater reliability*. Respon pengguna dianalisis berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan persentase respon angket yang disebarkan kepada peserta didik. Untuk uji efektivitas, data validasi soal dianalisis dengan menggunakan rumus Aiken V, selanjutnya diujicobakan dengan peserta didik kelas 6 SDIT Al-Ahsan dan SDN 69 Seluma. Setelah data terkumpul lalu data dianalisis validasi butir soalnya, reliabilitasnya, tingkat kesukaran soal, dan daya pembedanya. Kemudian soal pilihan ganda yang telah valid diujikan sebagai soal pretest dan posttest. Untuk soal essay tidak divalidasi, penilaiannya menggunakan rubrik. Karena data hasil tidak terdistribusi normal, analisis dilakukan dengan menggunakan statistik nonparametrik.

Hasil

Deskripsi Pengembangan

a. Tahap Analisis

Bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah LKPD menulis pantun dengan pendekatan pedagogi genre berbantuan kamus rima kata online untuk Kelas V Sekolah Dasar. Pada tahap analisis dilakukan analisis kurikulum dan analisis kebutuhan. Hasil analisis kurikulum didapatkan seperti pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1. Hasil Analisis Kurikulum

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.6. Menggali isi dan amanat pantun yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan	3.6.1. peserta didik dapat memahami tentang pantun, ciri keberadaan dan tujuannya. (C1) 3.6.2. Peserta didik dapat mengklasifikasikan jenis pantun dan dapat membedakannya dengan syair. (C2) 3.6.3. Peserta didik dapat menghitung (menilai) suku kata baris pantun dan menyatakan kelavakannya. (C5)
4.6. Melisankan pantun hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri	4.6.1. peserta didik dapat menulis pantun (melengkapi, membuat) sesuai tema "Sehat Itu Penting" secara terbimbing dan mandiri. (P3).

Analisis kebutuhan dilakukan dengan mewawancarai guru dan peserta didik SDIT Al-Ahsan. Berdasarkan wawancara tersebut diperoleh informasi bahwa pantun telah tersedia pada buku ajar, yakni buku siswa, tema keempat "Sehat Itu Penting". Terdapat banyak contoh pantun, sebagian besar pantun tidak sesuai tema yang telah ditentukan. Pembelajaran menulis pantun hanya berdasarkan contoh yang ada di buku. Tidak terdapat langkah-langkah menulis pantun, Guru menyatakan telah membimbing peserta didik walaupun belum optimal. Hampir semua peserta didik belum berhasil menulis pantun. Sehingga baik guru maupun peserta didik mengharapkan adanya LKPD yang menyajikan panduan dalam menulis pantun.

b. Tahap Desain

Pada tahap ini diperlukan (1) Pembuatan RPP menulis pantun dengan menggunakan LKPD dan tanpa menggunakan LKPD. RPP memuat beberapa langkah pendekatan pedagogi genre pada LKPD. (2) Penyusunan peta kebutuhan LKPD. LKPD dibuat sejumlah subjek penelitian dan guru yang ada. Selain itu, dirancang urutan isi LKPD yang memasukkan aspek pedagogi genre sebagai langkah kerjanya dan akses kamus rima kata online sebagai media TIK. LKPD dibuat sesuai dengan formatnya menurut Prastowo (2015), yakni judul, KD, waktu penyelesaian, alat dan bahan, informasi singkat, tugas, dan laporan. (3) Penentuan judul. Adapun judulnya adalah "Terampil Menulis Pantun Berbasis Pedagogi Genre Berbantuan Kamus Rima Kata Online". (4) Penulisan LKPD. Telah ditentukan KD 3.6 dan 4.6 muatan pelajaran bahasa Indonesia di kelas V. Materi yang ditulis adalah pengertian pantun, keberadaan, ciri-ciri, penggolongan, suku kata, dan tujuannya, serta perbedaannya dengan syair. Deain LKPD menggunakan aplikasi Canva online.

c. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan dilakukan validasi LKPD. Adapun validator yang memvalidasi draf LKPD tampak pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2. Daftar Validator LKPD

No.	Validasi	Inisial Validator	Tugas	Keterangan
1	Materi dan Bahasa	A	Validator I materi dan bahasa	Guru Besar FKIP Universitas Bengkulu
2	Materi dan Bahasa	Sp	Validator II materi dan bahasa	Praktisi Pendidikan, Alumni S2 Universitas Bengkulu
3	Penyajian	ED	Validator I penyajian	Praktisi pendidikan, alumni S2 Teknologi Pendidikan Universitas Bengkulu
4	Penyajian	St	Validator II penyajian	Praktisi pendidikan, alumni S2 Teknologi Pendidikan Universitas Bengkulu

Hasil Validasi Ahli

Validasi isi yang dilakukan ahli bertujuan untuk melihat untuk melihat cakupan materi pada LKPD. Hasil validasi isi terdiri atas aspek materi, bahasa, dan media. Hasil validasi untuk aspek materi dan bahasa tergolong kriteria validitas sangat tinggi (1). Sedangkan pada aspek media, tergolong kriteria validitas tinggi (0,7). Reliabilitas antar ahli (*inter-rater reliability*), aspek materi tergolong sedang (40%), aspek bahasa tergolong kuat (70%), dan aspek media tergolong lemah (30%). Dapat dilihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3. Rekapitulasi Hasil Validitas dan Reliabilitas LKPD

Aspek	Validitas		Reliabilitas	
	Indek Validitas	Kriteria	Persentase Inter-rater Reliability	Level Kesepakatan
Materi	1	Sangat Tinggi	40%	Sedang
Bahasa	1	Sangat Tinggi	70%	Kuat
Media	0,7	Tinggi	30%	Lemah

Draf LKPD direvisi berdasarkan saran dan komentar dari para ahli (validator) walaupun tergolong kriteria valid. Revisi dilakukan pada aspek materi, bahasa, dan media. Pada aspek materi revisi yang dilakukan adalah memperbanyak materi pada tahap membangun teks bersama, menyederhanakan penggunaan kamus rima kata, dan penyesuaian gambar dengan perkembangan anak. Revisi pada aspek bahasa dilakukan terhadap ketepatan penulisan kalimat berita, tanya dan perintah, serta penyederhanaannya agar lebih dapat dipahami peserta didik. Sedangkan pada aspek media dilakukan beberapa revisi, perapian lingkaran pada gambar, penyajian langkah-langkah penggunaan kamus rima kata agar lebih menarik, perbaikan kontras warna sesuai dengan perkembangan peserta didik, dan memberikan pemisah antar gambar.

d. Tahap Penerapan

Pada tahap ini hasil yang didapat berupa respon guru dan peserta didik terhadap LKPD. Berdasarkan wawancara dengan guru pada aspek penyajian diperoleh informasi bahwa desain tampilan LKPD sangat menarik, judul ditampilkan dengan jelas, LKPD memiliki identitas, tata letak konsisten dengan pola tertentu, dan perpaduan anatara gambar dan tulisan dalam LKPD menarik perhatian.

Sedangkan pada aspek materi didapatkan informasi bahwa indikator pembelajaran sesuai dengan KD, materi sangat membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran, materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, LKPD mampu meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik, Saran yang diterima adalah agar merevisi jenis huruf sehingga dapat lebih terbaca oleh peserta didik. Untuk respon peserta didik, diperoleh hasil dengan kriteria “baik” (97,8%). Pada pernyataan 1, terdapat dua orang yang tidak setuju berkaitan dengan tampilan LKPD. Pada pernyataan nomor 10 terdapat empat orang peserta didik yang tidak setuju berkaitan dengan keberhasilan menulis pantun menggunakan LKPD.

e. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi ada beberapa kegiatan yang dilakukan. Setelah instrumen tes dibuat, dilakukan validasi instrumen oleh 2 orang ahli. Hasil validasi terdiri atas validasi materi, konstruksi, dan bahasa. Rekapitulasi hasil validasi dapat dilihat pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4. Rekapitulasi Hasil Validasi Instrumen Tes

No butir	V	Aspek Materi Interpretasi	V	Aspek Konstruksi Interpretasi	V	Aspek Bahasa Interpretasi
1	0,96	SANGAT VALID	0,90	SANGAT VALID	0,94	SANGAT VALID
2	0,91	SANGAT VALID	0,89	SANGAT VALID	0,88	SANGAT VALID
3	1,00	SANGAT VALID	0,93	SANGAT VALID	0,94	SANGAT VALID
4	1,00	SANGAT VALID	0,96	SANGAT VALID	1,00	SANGAT VALID
5	1,00	SANGAT VALID	0,96	SANGAT VALID	1,00	SANGAT VALID
6	1,00	SANGAT VALID	0,96	SANGAT VALID	1,00	SANGAT VALID
7	0,96	SANGAT VALID	0,79	SEDANG	1,00	SANGAT VALID
8	0,98	SANGAT VALID	0,93	SANGAT VALID	1,00	SANGAT VALID
9	1,00	SANGAT VALID	0,96	SANGAT VALID	1,00	SANGAT VALID
10	0,98	SANGAT VALID	0,97	SANGAT VALID	1,00	SANGAT VALID
11	1,00	SANGAT VALID	0,96	SANGAT VALID	1,00	SANGAT VALID
12	1,00	SANGAT VALID	0,96	SANGAT VALID	1,00	SANGAT VALID
13	1,00	SANGAT VALID	0,97	SANGAT VALID	1,00	SANGAT VALID
14	1,00	SANGAT VALID	0,97	SANGAT VALID	1,00	SANGAT VALID
15	1,00	SANGAT VALID	0,94	SANGAT VALID	1,00	SANGAT VALID

Setelah validasi logis yang dilakukan dua ahli (*expert judgement*) di atas, soal diujicobakan di lapangan untuk menguji validitas empirisnya. Pada validasi empiris dilakukan uji validitas butir, reliabilitas soal, tingkat kesukaran dan daya beda. Validitas butir soal dapat dilihat pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5. Validitas Butir Soal

No Butir	Koefisien r Poin biserial	Kevalidan
1	0,4	Valid
2	0,5	Valid
3	0,4	Valid
4	0,5	Valid
5	0,6	Valid
6	0,5	Valid
7	0,4	Valid
8	0,6	Valid
9	0,4	Valid
10	0,2	Tidak Valid
11	0,2	Tidak Valid
12	0,2	Tidak Valid
13	0,4	Valid
14	0,4	Valid
15	0,4	Valid

Berdasarkan Tabel 4.5 di atas butir soal 10, 11, dan 12 tidak valid. Selanjutnya butir soal yang valid diuji reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda. Hasil uji reliabilitas soal dapat dilihat pada Tabel 4.6.

Tabel 4.6. Hasil Uji Reliabilitas Tes

Cronbach's Alpha Hitung	Cronbach's Alpha Acuan	Keputusan
0,673	0,600	Instrumen Reliabel

Untuk uji tingkat kesukaran soal dapat dilihat pada Tabel 4.7.

Tabel 4.7. Hasil Uji Tingkat Kesukaran dan Daya Beda Instrumen

No Butir	Mean (out Put SPSS)	Tingkat Kesukaran	Daya Beda	Kriteria
1	0,50	Sedang	0,38	Cukup
2	0,66	Sedang	0,49	Baik
3	0,81	Mudah	0,24	Cukup
4	0,71	Mudah	0,38	Cukup
5	0,59	Sedang	0,35	Cukup
6	0,66	Sedang	0,55	Baik
7	0,76	Mudah	0,41	Baik
8	0,66	Sedang	0,55	Baik
9	0,64	Sedang	0,24	Cukup
10	0,84	Mudah	0,31	Cukup
11	0,53	Sedang	0,24	Cukup
12	0,76	Mudah	0,28	Cukup

Berdasarkan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda, maka keduabelas butir soal digunakan pada *pretest* dan *posttest*. Setelah dilakukan *pretest* dan *posttest*, lalu dilihat homogenitas, dan normalitas untuk uji beda (efektivitasnya). Untuk melihat hasil tes homogenitas *pretest* dan *posttest* tampak pada Tabel 4.8.

Tabel 4.8. Hasil Uji Homogenitas *Pretest* dan *Posttest*

Nilai Tes	dk	Varians	F Hitung	F Tabel	Homogenitas
Pre-Eks	26	105,64	1,47	1,90	Homogen
Pre-Kon	30	155,20			
Post-Eks	26	126,62	2,36	1,90	Tidak Homogen
Post-Kon	30	298,48			

Selanjutnya, sebelum uji efektivitas, dilakukan uji normalitas. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 4.9.

Tabel 4.9. Hasil Uji Normalitas

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Tes	Pre-Eks	0,239	27	0,000	0,823	27	0,000
	Pre-Kon	0,137	31	0,142	0,978	31	0,753
	Post-Eks	0,123	27	0,200	0,937	27	0,100
	Post-Kon	0,147	31	0,088	0,939	31	0,076

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas terlihat bahwa nilai signifikansi pada *pretest* kelas eksperimen adalah $0,000 < 0,05$. Hal ini berarti data tidak terdistribusi normal. Oleh karena itu, uji efektivitas dilakukan dengan menggunakan statistik nonparamaterik. Untuk melihat hasil uji Wilcoxon pada nilai pre-posttest kedua kelas dapat dilihat pada Tabel 4.10.

Tabel 4.10. Hasil Uji Wilcoxon Pre-Posttest pada Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas/Nilai	Post – Pre Kontrol	Post – Pre Eksperimen
Z	-3,916	-4,456
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000	0,000

Berdasarkan Tabel 4.10 nampak bahwa nilai asmp. Sig. (2-tailed) masing-masing kelas adalah $0,000 < 0,05$. Artinya, terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Untuk melihat perbedaan hasil belajar kedua kelas, dilakukan uji Mann-Whitney seperti pada Tabel 4.11.

Tabel 4.11. Hasil Uji Mann-Whitney Hasil

Posttest Eksperimen	
Mann-Whitney U	105,000
Wilcoxon	600,000
Z	-4,912
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000

Pada Tabel 4.11 di atas nilai asymp. sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Hal ini berarti terdapat perbedaan antara hasil belajar pantun dengan dan tanpa menggunakan LKPD.

Pembahasan

a. Pengembangan LKPD Menulis Pantun Berbasis Pedagogi Genre Berbantuan Kamus Rima Kata Online di Sekolah Dasar

Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini adalah LKPD Menulis Pantun berbasis Pedagogi Genre Berbantuan Kamus Rima Kata *Online* untuk Sekolah Dasar. LKPD ini sebagai bahan ajar tambahan pada materi menulis pantun di kelas V pada tema keempat, yakni Sehat Itu Penting, pada KD 3.6 dan 4.6 muatan pelajaran bahasa Indonesia. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan model ADDIE (*analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Tahapan penelitian ini dilaksanakan secara penuh. Pra penelitian dilaksanakan pada bulan Januari 2022, dilanjutkan dengan penelitiannya dari tanggal 21 Februari – 8 Maret 2022 di SDIT Al-Ahsan Seluma di Kelurahan Sukaraja RT 06 Kecamatan Sukaraja dan SDN 69 Seluma yang beralamat di Desa Sukamaju Kecamatan Air Periukan, Kabupaten Seluma, Provinsi Bengkulu.

Tahap pertama penelitian ini adalah *Analysis* (Analisis). Berdasarkan studi awal didapatkan bahwa terdapat kendala peserta didik di SDIT Al-Ahsan dalam menulis pantun. Kesulitan itu disebabkan banyak faktor, diantaranya bahan ajar yang mereka gunakan hanya berupa buku siswa sebagaimana temuan Fauyan (2018), guru hanya menggunakan buku siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Guru seharusnya lebih kreatif memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran menulis pantun. Kreativitas tersebut dilakukan agar peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dan terbebas dari hambatan atau kendala belajar. Jika dilihat dari jenisnya, sebagaimana yang dinyatakan oleh Winiari, Meter & Negara (2015), kendala ini tergolong faktor eksternal, khususnya buku.

Peserta didik telah diberikan materi pantun dan ciri-cirinya, tetapi tidak mengetahui langkah-langkah dalam menulis pantun. Tentu saja hal ini berkaitan dengan metode atau media pembelajaran. Walaupun mereka mengetahui ciri-ciri pantun, tetapi mereka mengalami kesulitan dalam menulisnya. Pemerintah sebagaimana menurut Taum (2017) telah membuka ‘ruang kreatif’ untuk mengimplementasikan Kurikulum 2013. Oleh karena itu diperlukan bahan ajar tambahan berupa LKPD yang berperan untuk menuntun peserta didik agar memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menulis pantun.

Perlunya meningkatkan kompetensi peserta didik bukan hanya pada aspek pengetahuan dan keterampilan saja. Akan tetapi aspek sikap juga diperlukan. Pengetahuan dan keterampilan akan mendorong sikap yang baik pada peserta didik sebagai generasi penerus bangsa. Di sekolah dasar kelas tinggi, menurut Rosdiana, Sunendar, dan Damaianti (2021), peserta didik selain diharapkan memiliki kemampuan intelektual dan kematangan emosional, juga diharapkan dapat menikmati sebuah karya sastra dan memanfaatkannya sebagai kekayaan kebudayaan bangsa Indonesia.

Sebagaimana disampaikan pada bagian Hasil, peneliti merasa heran karena peserta didik tidak memiliki kemampuan menulis pantun padahal mereka telah mempelajari materi tersebut. Sebagai peserta didik, mereka didampingi oleh 2 orang guru dalam satu kelas, semua memiliki buku paket tanpa harus meminjam ke perpustakaan, dan peserta didik datang ke sekolah dilengkapi dengan fasilitas pembelajaran yang memadai. Lalu peneliti melakukan penggalian informasi awal sehingga ditemukan beberapa hambatan atau kendala yang dihadapi oleh peserta didik. Kemudian mewawancarai beberapa orang di antara mereka dilanjutkan dengan menganalisis kebutuhan peserta didik dan guru.

Pada tahap analisis kebutuhan, peneliti memahami bahwa sebenarnya buku tematik yang disediakan oleh pemerintah sudah sangat bagus, walaupun terdapat beberapa kekurangan. Penyusunannya sudah sesuai dengan permendikbud nomor 8 tahun 2016. Maka yang diperlukan adalah kreativitas seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran. Kreativitas tersebut dapat berupa pendekatan dan media pembelajaran. Menurut Festiawan (2020) terdapat enam faktor dalam menunjang proses pembelajaran, yakni faktor guru, faktor siswa, faktor tujuan, faktor materi, faktor instrumental, dan faktor lingkungan. Faktor psikis guru berupa motivasi dan profesionalitas serta faktor instrumental diantaranya. Dalam pembelajaran diperlukan instrumen yang lengkap, baik dari segi kualitas dan kuantitas, serta kesesuaian instrumen dengan proses pembelajaran yang berlangsung.

Pada buku siswa tema keempat (sehat itu penting) telah banyak diberikan contoh-contoh pantun walaupun tidak sesuai dengan tema “sehat itu penting” yang ditentukan. Akan tetapi contoh-contoh tersebut sudah menjadi pemodelan pantun secara umum yang diperlukan. Materi disajikan secara tematik bercampur dengan muatan pelajaran lainnya, tetapi dapat dilihat dengan jelas muatan

pembelajaran masing-masing. Pada buku siswa, peserta didik secara umum telah diberikan pengertian pantun, ciri-ciri, dan tujuannya. Peserta didik juga telah diberikan klasifikasi jenis pantun, tetapi belum terlihat jelas beberapa hal pada materinya. Diantara materi tersebut tentang eksistensi pantun yang telah diakui oleh badan dunia, UNESCO pada tahun 2020 (Kemendikbud, 2020). Selain itu, penghitungan suku kata pantun belum secara jelas disajikan. Pada aspek keterampilan, belum terdapat langkah-langkah yang diperlukan dalam menulis pantun. Beberapa materi yang kurang tersebut perlu diberikan oleh guru baik melalui pendekatan ataupun media pembelajaran. Oleh karena itu untuk merangkum kedua strategi pembelajaran tersebut tepat kiranya disajikan dalam bentuk bahan ajar berupa LKPD. LKPD menulis pantun tersebut berisi kompetensi pada aspek pengetahuan dan keterampilan.

Pada tahap kedua yakni *Design* (Desain), peneliti merancang LKPD menulis pantun dengan pendekatan pedagogi genre. Pembelajaran yang berbasis teks dikenal dengan berbagai macam genre memerlukan pendekatan yang tepat dalam pembelajaran. Awalnya peneliti merasa kesulitan mendapatkan pendekatan yang akan diambil dan dikombinasikan pada rancangan LKPD. Hal ini disebabkan kurangnya referensi yang peneliti miliki. Setelah peneliti mencari informasi dari beberapa sumber, lalu menemukan pendekatan yang diperkirakan cocok untuk pembelajaran menulis pantun. Salah satu pendekatan tersebut adalah pedagogi genre. Pendekatan ini memiliki empat tahap, yaitu membangun konteks, *modeling* (pemodelan), membangun teks bersama-sama, dan membangun teks secara mandiri. Menurut Ramadania (2016) pendekatan ini sangat bagus agar peserta didik aktif membangun aspek kognitif, praktik, dan afektif atau sikap.

Oleh karena itu, pada desain LKPD, peneliti menerapkan empat langkah pembelajaran tersebut sebagai jiwa utamanya. Peserta didik telah diberikan bahan ajar berupa buku siswa yang digunakan dalam pembelajaran. LKPD ini diharapkan akan menuntun peserta didik dalam pembelajaran berbasis teks, khususnya menulis pantun. Selain itu, dalam pembelajaran menulis pantun peserta didik diharapkan dapat memiliki perbendaharaan kata yang banyak, lebih spesifik lagi kata yang berima akhir sama. Oleh karena itu LKPD ini juga dirancang memuat cara mengakses kamus rima kata online. Dengan demikian, diharapkan di mana saja pembelajaran berlangsung peserta didik dapat mengakses kata yang berima akhir sama. Walaupun fasilitas ini hanya dapat diakses dengan ketersediaan perangkat internet, yaitu kuota data, laptop/hp android, dan sinyal android.

Sebagaimana telah disampaikan sebelumnya kamus rima kata online telah disediakan oleh Badan Bahasa, Kemdikbud. Kamus tersebut memuat kosa kata berbasis KBBI 3. Terdapat berbagai rima, di antaranya rima kata akhir sempurna yang diperlukan dalam menulis pantun. Dalam rancangan juga dipadukan antara pendekatan dengan format LKPD yang ditetapkan. Sebagaimana menurut Prastowo (2015:208), berdasarkan formatnya LKPD memuat 8 bagian, yaitu (1) judul, (2) kompetensi dasar yang hendak dicapai, (3) waktu yang diperlukan untuk penyelesaian, (4) alat dan bahan yang diperlukan, (5) informasi singkat, (6) prosedur atau langkah kerja, (7) tugas atau latihan, dan (8) laporan. Berdasarkan format tersebut, pendekatan pedagogi genre diletakkan pada bagian langkah kerja. Jadi, 4 tahap pada pendekatan pedagogi genre merupakan bagian langkah kerja pada format LKPD yang ditetapkan di atas. Membangun teks secara mandiri dimasukkan pada bagian tugas dan pada bagian laporan dimasukkan rubrik sistem penilaian menulis pantun. Jadi, rancangan LKPD memerlukan aspek materi, format, pendekatan, dan media sebagaimana yang telah diuraikan di atas. Setelah itu, mencoba untuk membuat desainnya.

Sampai pada tahapan ini, peneliti mengalami kendala berkaitan dengan aplikasi yang cocok digunakan untuk desain pembuatannya. Awalnya peneliti mencoba merancang di program *Microsoft Word*. Tetapi dengan menggunakan program ini, banyak sekali keterbatasan yang ditemukan. Setelah mencari solusi maka peneliti mempelajari aplikasi Canva online yang ada mode gratisnya. Akhirnya desain LKPD ini didesain menggunakan aplikasi Canva online yang dipelajari secara autodidak. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Resmini, Satriani, dan Rafi (2021) bahwa penguasaan penggunaan aplikasi ini dapat meningkatkan kreativitas para guru dalam membuat bahan ajar yang dapat diakses secara gratis. Akan lebih baik jika penggunaan aplikasi ini dilakukan pelatihan terlebih dahulu sehingga seorang guru dapat menggunakannya dengan baik.

Pada tahap desain, peneliti awalnya mengalami beberapa kesulitan. Peneliti termasuk pemula dalam merancang media pembelajaran. Merancang LKPD memerlukan gagasan, format penulisan, pertimbangan aspek perkembangan anak, penyesuaian dengan pendekatan dan media, wawasan pengetahuan kemediain, dan keahlian dalam mendesain, serta aplikasi yang digunakan. Gagasannya adalah berbentuk LKPD menulis pantun berbasis pedagogi genre, berbantuan kamus

rima kata online. Format penulisan sudah ditentukan sebagaimana menurut Parastowo (2015:208) yang terdiri atas judul, KD, waktu penyelesaian, alat dan bahan yang diperlukan, informasi singkat, langkah kerja, tugas, dan laporan.

Pada aspek perkembangan peserta didik diperlukan kesesuaian latar, huruf, warna, dan gambar. Peneliti hanya memiliki wawasan secara umum saja dalam hal ini. Pada LKPD, media yang disajikan berupa gambar yang tak bergerak. Jadi perlu pengetahuan dan keterampilan yang baik. Menurut Alwi (2017) banyaknya permasalahan sebagai faktor penyebab enggan guru menggunakan media yang efektif adalah guru merasa repot, mahal, tidak bisa, tidak tersedia, dan kurang penghargaan. Menurut peneliti, untuk mencapai berhasilnya tujuan pembelajaran, guru hendaknya berupaya mengatasi beberapa permasalahan tersebut.

Untuk keahlian dalam mendesain, diperlukan aplikasi sebagai pendukung dan keahlian dalam menggunakannya. Keahlian dalam menggunakan aplikasi Canva online tergantung pada pengetahuan dan pengalaman. Pada aplikasi ini banyak disediakan *template* yang dapat digunakan. Rahmatullah, Inanna & Ampa (2020) mengemukakan penggunaan aplikasi Canva untuk desain media pembelajaran audio visual terbukti sangat layak.

b. Kelayakan LKPD

Langkah ketiga dalam penelitian ini adalah *Development* (Pengembangan). Pada tahap pengembangan, peneliti melakukan validasi ahli dan revisi. Validasi dilakukan pada aspek materi, bahasa, dan penyajian. Dengan melakukan validasi ahli, dapat diketahui LKPD ini layak atau tidak digunakan. Berdasarkan validasi isi, aspek materi dan bahasa sangat tinggi, yakni 1. Sedangkan hasil validasi isi pada aspek media (penyajian) tergolong tinggi, yaitu 0,7. Terkait dengan reliabilitas LKPD, aspek materi tergolong sedang, yaitu 40%, dan bahasa tergolong kuat 70%, Sedangkan reliabilitas penyajian tergolong lemah, yaitu 30 %. Rendahnya persentase kesepakatan antar ahli diduga karena faktor waktu dan tempat sewaktu penilaian. Berdasarkan validitas LKPD siap diterapkan walaupun reliabilitas aspeknya ada yang lemah, Walaupun demikian, peneliti tetap melakukan revisi sebagaimana saran dan komentar yang diberikan oleh validator.

Setelah divalidasi oleh validator, peneliti banyak mendapatkan saran dan masukan untuk memperbaiki LKPD. Revisi pada aspek materi tersebut menyangkut penyesuaian gambar yang ada di LKPD dengan perkembangan anak, memperbanyak latihan pada tahapan membangun teks secara bersama-sama, penyederhanaan pada petunjuk mengakses kamus rima kata online, kunci jawaban untuk soal dipersiapkan pada instrumen *pretest* dan *posttest*. Selain itu, pada aspek bahasa beberapa revisi dilakukan berdasarkan masukan dari validator. Pada aspek bahasa, perlunya menyederhanakan kalimat pada LKPD agar dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik. Pada aspek media (penyajian) telah dilakukan beberapa revisi sesuai dengan saran dan komentar dari validator. Diantara revisi tersebut adalah merapikan lingkaran penanda pada LKPD, penyederhanaan petunjuk penggunaan kamus rima kata online, memadukan kontras warna, dan memisahkan gambar pada petunjuk penggunaan kamus rima kata online.

Kelayakan LKPD sebagai bahan ajar tersebut telah disesuaikan dengan ketentuan yang ditetapkan oleh BNSP, Depdiknas (2008) dan Kemdikbud (2016). Komponen kelayakan isi tersebut terdiri atas aspek materi, bahasa, maupun penyajian. Terdapat catatan penting dari validator materi yang belum dapat peneliti lakukan, yakni memasukkan aspek pendekatan pedagogi genre pada lembar validasi. Belum bisa diakomodirnya hal tersebut karena terbatasnya waktu penelitian yang tersedia. Perubahan isi lembar validasi memerlukan waktu yang lebih banyak lagi. Berdasarkan hasil validasi, aspek media (penyajian) validitasnya termasuk kategori tinggi (0,7), lebih kecil dari pada aspek materi dan bahasa (1). Hal ini menunjukkan kesulitan dalam memenuhi persyaratan desain media dibandingkan dengan aspek materi dan bahasa.

Untuk persentase kesepakatan *inter-rater* pada aspek materi sebesar 40 %, tergolong pada level kesepakatan "sedang". Pada aspek bahasa, didapatkan persentase *inter-rater reliability* sebesar 70 %, tergolong pada level "Kuat". Sedangkan pada aspek media / penyajian, persentase *inter-rater reliability* hanya 30 % (lemah). Para pakar dalam menilai LKPD tidak memiliki kesepakatan pada skala pengukuran, khususnya pada aspek media/penyajian. Hal ini diduga dipengaruhi oleh waktu dan tempat penilaian. Dalam sudut pandang waktu dan tempat, validator media / penyajian tidak memiliki waktu yang leluasa untuk memvalidasi instrumen validasi sehingga dilakukan via *email* dan *whatsapp*. Seharusnya penilaian terhadap LKPD dilakukan pada tempat dan waktu yang disediakan, misalnya melalui *Focus Group Discussion* (FGD).

c. Respon Pengguna

Pada tahap keempat, *Implementation* (Penerapan). Pada tahap ini, LKPD diterapkan di kelas eksperimen dan ditanggapi oleh pengguna baik guru maupun peserta didik. Berdasarkan tanggapan dari guru, LKPD sudah sangat baik. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada 2 orang guru kelas V pada aspek materi maupun penyajian menunjukkan respon positif, sehingga LKPD ini sudah layak untuk digunakan. Begitupun respon dari peserta didik. Rata-rata persentase tanggapan peserta didik adalah 97,8 %. Berdasarkan kriteria respon pengguna, respon peserta didik terhadap LKPD tergolong "Baik", yakni persentase 81-100%. Saran dari guru sebagai penyempurnaan LKPD adalah *font* (huruf) yang tidak sesuai agar diganti. Mengingat harus sesuai dengan perkembangan peserta didik. Selebihnya mereka berharap agar LKPD Menulis Pantun dengan Pendekatan Pedagogi Genre Berbantuan Kamus Rima Kata Online dapat diperbanyak dan diterapkan dalam pembelajaran materi pantun. Berdasarkan pengalaman dalam kelas eksperimen, LKPD ini dapat dikatakan sangat membantu guru dan peserta didik dalam pembelajaran menulis pantun.

Setelah guru memberikan saran berkenaan dengan jenis huruf, maka peneliti merevisi kembali jenis huruf yang digunakan pada LKPD. Semula huruf yang digunakan adalah jenis *Vamviro One*, berupa huruf miring sehingga memiliki tingkat keterbacaan yang rendah. Oleh karena itu, jenis huruf diganti dengan huruf yang tersusun tegak yang jelas keterbacaannya. Respon pendidik terhadap penggunaan LKPD sangat positif. Hanya 2-3 diantara mereka yang masih merasa sulit dalam menulis pantun. LKPD ini telah menuntun mereka dalam memahami dan menulis pantun. LKPD sebagai bahan ajar merupakan faktor eksternal yang mempengaruhi peserta didik dalam pembelajaran. Faktor internal dari diri mereka juga tetap akan berpengaruh pada hasil belajar mereka, ditambah lagi dari faktor lingkungan yang juga berpengaruh. Hambatan tersebut tetap ada, sebagaimana yang dilaporkan oleh Winiari, Meter dan Negara (2015), bahwa peserta didik kelas V di Kabupaten Gianyar mengalami kesulitan yang disebabkan faktor internal, tidak lain adalah kesulitan dari pribadi peserta didik.

d. Efektivitas LKPD

Sebelum implementasi, dilakukan *pretest* pada kelas eksperimen dan kontrol. Setelah tahap implementasi dilaksanakan *posttest* baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol, kemudian hasilnya masuk pada tahap evaluasi. Pada tahap *Evaluation* (Evaluasi) telah dilakukan hasil perhitungan *pretest* dan *posttest*. Pertanyaan "apakah terdapat perbedaan hasil belajar pada kelas perlakuan dan kelas kontrol?" terjawab pada tahap ini. Proses yang dilakukan adalah persiapan kisi-kisi instrumen tes, penulisan instrumen, validasi logis, uji coba, analisis validitas butir tes, reliabilitas tes, tingkat kesukaran soal, serta daya beda, dilanjutkan dengan pelaksanaan *pretest* dan *posttest*. Setelah itu dilakukan uji beda antara kedua kelas. Berdasarkan evaluasi akhir, setelah dilakukan analisis uji statistik non parametrik, maka terbukti adanya perbedaan antara hasil belajar di kelas eksperimen yang menggunakan LKPD dan kelas kontrol yang tidak menggunakan LKPD. Dalam hal ini, terjadi peningkatan hasil belajar pada kelas kontrol, lebih-lebih pada kelas eksperimen.

Dengan demikian, tujuan pengembangan LKPD untuk pendidik dan peserta didik menurut Prastowo (2015:206) sudah tercapai. Empat tujuan tersebut yakni (1) memudahkan peserta didik berinteraksi dengan materi pembelajaran, (2) meningkatkan penguasaan peserta didik terhadap materi pembelajaran, (3) melatih peserta didik agar memiliki kemandirian, dan (4) memudahkan guru dalam memberikan tugas. Pembelajaran bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 merupakan pembelajaran berbasis teks dan berfungsi sebagai penghelai semua muatan pelajaran. Menurut Khair (2018) pembelajaran ini bertujuan agar dapat membawa peserta didik sesuai perkembangan mentalnya, dan dapat menyelesaikan masalah kehidupan nyata dengan berpikir kritis. Sejalan dengan salah satu prinsip dalam penerapan bahasa Indonesia, yaitu bahasa bersifat fungsional, maka pembelajaran bahasa berbasis teks membawa implikasi metodologis pada pembelajaran yang bertahap. Pendekatan pembelajaran tersebut tidak lain adalah pedagogi genre.

Sebagai pendekatan yang diturunkan dari teori *Konstruktivisme* Vygotsky, pedagogi genre cocok sebagai pendekatan pembelajaran bahasa berbasis teks. Implikasi dari *konstruktivisme* pada kurikulum 2013 menurut Verrawati (2017), setiap peserta didik dapat membangun pengetahuan secara mandiri melalui interaksi sosial atau dengan orang yang lebih mampu. *Scaffolding* / pemberian bantuan semakin dikurangi bahkan dilepas jika peserta didik telah mampu melaksanakan pembelajaran secara mandiri. Jadi, peran guru hanya sebagai fasilitator atau mediator dalam hal ini.

Tahap evaluasi sebagai tahap akhir menyimpan pengalaman tersendiri bagi peneliti. Pada tahap ini selain ditentukan oleh tahap sebelumnya, juga menghendaki pengetahuan dalam mengolah

data. Data hasil tes dapat diolah menggunakan Microsoft Excell atau aplikasi SPSS. Peneliti menggunakan keduanya, walaupun lebih banyak menggunakan SPSS. Karena jarang menggunakan aplikasi ini, peneliti banyak mengalami kendala. Kendala tersebut dapat diatasi dengan menyimak penjelasan dari beberapa akun *youtube* yang dapat dipercaya. Penjelasan tersebut dipadukan dengan penjelasan yang ada di buku dan jurnal. Dengan memanfaatkan beberapa fasilitas tersebut, maka pengolahan data dapat dilakukan dengan baik dan cepat.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam penelitian ini dapat disimpulkan beberapa hal: (1). LKPD menulis pantun berbasis pedagogi genre berbantuan kamus rima kata online memadukan format LKPD yang telah ditentukan dengan memasukkan pendekatan pedagogi genre (pembelajaran berbasis teks), disesuaikan dengan perkembangan peserta didik. Pada saat mendesain LKPD, dirancang lembar validasi yang dipersiapkan untuk melihat kelayakan dan revisinya. Terdapat beberapa hal penting pada desain LKPD. Aspek media (penyajian) merupakan yang lebih tinggi tingkat kesulitannya dari pada aspek materi dan bahasa. Lembar validasi yang dirancang disesuaikan dengan pendekatan yang digunakan. Pada penelitian ini indikator yang ditetapkan dari awal mengikuti pedoman umum pembuatan bahan ajar dan belum banyak berkaitan dengan pendekatan pedagogi genre. (2) Hasil validasi ahli terhadap LKPD menulis pantun dengan pendekatan pedagogi genre berbantuan kamus rima kata online tergolong baik. Validasi isi pada aspek materi dan bahasa dengan kriteria sangat tinggi (1), dan pada aspek media (penyajian) dengan kriteria tinggi (0,7). Reliabilitas LKPD pada aspek media tergolong lemah, karena diduga disebabkan oleh aspek waktu dan tempat para pakar dalam melakukan penilaian. Sebagai catatan tentang pengukuran kelayakan LKPD adalah saran dan komentar terhadap LKPD dilakukan secara umum, tidak rinci. (3) Hasil respon guru dan peserta didik dalam penggunaan LKPD termasuk kriteria baik. Berdasarkan hasil wawancara, guru sangat merespon positif LKPD. Persentase respon peserta didik sebesar 97,8 %. Pada kegiatan pengambilan data respon pengguna, terdapat beberapa pengalaman peneliti. Meskipun instrumen ditetapkan dari awal, tetapi teknis pengumpulan data perlu disesuaikan. Respon peserta didik dilakukan dengan pemberian kuesioner karena jumlahnya banyak. Sedangkan respon guru dilakukan dengan wawancara terstruktur karena jumlahnya sedikit. Terdapat kesulitan dalam menentukan pernyataan kuesioner untuk peserta didik. Hal ini disebabkan pertimbangan pengetahuan dan wawasan mereka yang terbatas berkaitan dengan pembelajaran. (4) Uji efektivitas dilakukan menggunakan statistik non parametrik karena data tidak tersebar secara normal Berdasarkan Uji efektivitas didapatkan bahwa adanya perbedaan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol. Dengan demikian, LKPD menulis pantun berbasis pedagogi genre berbantuan kamus rima kata online dinyatakan efektif (Nilai signifikansi sebesar 0,000).

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, dapat diberikan saran: (1) pada pengembangan LKPD lanjutan atau LKPD yang lain agar menyesuaikan indikator yang ditetapkan dengan pendekatan yang diambil. Misalnya pada pengembangan LKPD ini, aspek pedagogi genre agar dimasukkan pada pernyataan di lembar validasi. Hal ini akan meningkatkan validitas LKPD yang dirancang. (2) Pada saat validasi isi LKPD baik aspek materi, bahasa, dan penyajian, agar saran dan komentar perbaikan dilakukan secara rinci pada produk LKPD. Diharapkan saran dapat secara langsung direvisi pada objeknya. Pada penelitian ini saran revisi dilakukan secara umum. Selain itu, sebaiknya para ahli / validator dikumpulkan dalam melakukan penilaian sehingga hasilnya lebih baik, sesuai dengan keadaan sesungguhnya. (3) Berkenaan dengan respon pengguna, pada penelitian dan pengembangan berikutnya agar menetapkan indikator atau pernyataan yang sesuai untuk diterapkan pada peserta didik. Indikator atau pernyataan tersebut disesuaikan dengan perkembangan, pengetahuan, dan wawasan peserta didik. (4) LKPD ini dapat digunakan pada subjek yang lebih luas lagi. Bila terdapat kelemahan maka dapat direvisi lagi sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam menulis pantun.

Referensi

- Agustina, E. S. (2017). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Pendekatan Teks: Representasi Kurikulum 2013. Lampung: *Aksara Jurnal Bahasa dan Sastra* vol. 18 no. 1 hal. 84-99
- Alwi, S. (2017). Problematika guru dalam pengembangan media pembelajaran. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 8(2), 145-167.
- Asrul, Ananda, R, & Rosnita. 2015. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung. Citapustaka Media.
- Depdiknas. (2006). *Pedoman Memilih dan Menyusun Bahan Ajar*. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Depdiknas.
- Djumingin, S., & Syamsudduha. (2016). *Perencanaan Pembelajaran Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah; Teori dan Penerapannya*. Makasar. Badan Penerbit Universitas Negeri Makasar.
- Emilia, E. (2016). *Pendekatan Berbasis Teks (Genre-Based Approach) Dalam Pengajaran Bahasa Inggris: Petunjuk untuk Guru*. Bandung. Kiblat Buku Utama
- Fauyan, M. (2018). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Kurikulum 2013 Di SD/MI Kota Pekalongan. *Jurnal Komposisi*, 3(2), 96-105.
- Festiawan, R. (2020). Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*.
- Hidayat, S. (2013). *Pengembangan Kurikulum Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Ismawati, E. (2013). *Pengajaran Sastra*. Yogyakarta. Ombak
- Ismayani, R. M. (2017). Kreativitas dalam pembelajaran literasi teks sastra. *Semantik*, 2(2), 67-86.
- Kamarudin, K. (2020). Pengembangan Buku Ajar Pengayaan Membaca Pantun Melayu. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 10 (2), 31-46.
- Kelebihan & kekurangan LKS*. (2021). diakses 30 Oktober 2021, dari www.scribd.com
- Kemendikbud. (2021). *Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018.pdf* diakses 17 Oktober 2021, dari www.kemdikbud.go.id
- Kemendikbud. (2020). *UNESCO Tetapkan Pantun sebagai Warisan Budaya Dunia Tak benda* diakses 25 September 2021, dari kemdikbud.go.id
- Kemendikbud. (2018). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 42 Tahun 2018 Tentang Kebijakan Nasional Kebahasaan dan Kesastraan*
- Kemendikbud. (2018). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Diakses 10 Februari 2022, dari www.jdih.kemdikbud.go.id
- Kemendikbud. (2016). *Permendikbud nomor 8 tahun 2016 tentang buku yang digunakan oleh satuan pendidikan*. Diakses 10 Februari 2022, dari www.jdih.kemdikbud.go.id
- Kemendikbud. (2016). *Pedoman Mata Pelajaran Sekolah Menengah Atas / Madrasah Aliyah/Sekolah Menengah Kejuruan/Madarasah Aliyah Kejuruan (SMA/MA/SMK/MAK) Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta : Kemendikbud
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *AR-RIYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 81.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Lebu, H., Wardiah, D., & Indasari, M. (2020). Analisis Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas V SD. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, 1(2).
- Lianawati, W.S. (2019). *Menyelami Keindahan Sastra Indonesia*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer

- Majid, A. (2008). *Perencanaan Pembelajaran (Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Maulina, D. E. (2015). Keanekaragaman pantun di Indonesia. *Semantik*, 1(1).
- Mahsun. (2014). *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia (Kurikulum 2013)*. Jakarta: PT. Grafindo Persada
- Mahsun. (2018). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada (edisi kedua)
- McHugh, M. L. (2012). Interrater reliability: the kappa statistic. *Biochemia medica*, 22(3), 276-282.
- Mirnowati, M. (2015). Tinjauan terhadap Problematika Pembelajaran Sastra Indonesia pada Pendidikan Formal. *Aksara: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 16(1).
- Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Oktavianti, Ika, Eka Zuliana, & Yuni Ratnasari. (2017). Menggagas Kajian Kearifan Budaya Lokal di Sekolah Dasar Melalui Gerakan Literasi Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional 15 Maret 2017*
- Prastowo, A. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Diva Press
- Pribadi, B.A. & Putri, D.A.P. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar*. Banten: Universitas Terbuka
- Rahim, A. R., Wardiman, W., & Lestari, Y. (2021). Inovasi Pembelajaran Pantun Berbasis Kearifan Lokal. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 1086-1093.
- Ramadania, F. (2016). Konsep bahasa Dengan Pendekatan teks pada buku ajar kurikulum 2013. *Stilistika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 1(2).
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335-343.
- Resnani, R. (2021). Meningkatkan Kemampuan Menulis Pantun Siswa Melalui Model Multiliterasi. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(1), 62-69.
- Retnawati, H. (2016). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian (Panduan Peneliti, Mahasiswa, Dan Psikometrian)*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Rosdiana, L.A., D. Sunendar, & Damaianti, V.S. (2021). *Perencanaan Bahasa Indonesia pada Setiap Jenjang Pendidikan Dengan Pendekatan Kurikulum 2013: Implementasi dan Tantangannya*. Bandung: volume 10 nomor 2, September 2021
- Rismawati. 2017. *Perkembangan Sejarah Sastra Indonesia*. Banda Aceh: Bina Karya Akademika
- Samsiyah, N. (2016). *Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Kelas Tinggi*. Magetan. AE Media Grafika
- Sari, Y., Atmojo, I. R. W., & Karsono, K. (2020). Peningkatan keterampilan menulis pantun melalui penggunaan model pembelajaran concept sentence pada peserta didik kelas V sekolah dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(3), 140-144.
- Subekti, Ari. (2017). *Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Untuk SD/MI Kelas V Tema 5 Sehat itu Penting*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan: Research & Development*. Bandung. Alfabeta
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung. Alfabeta.

- Taum, Y. Y. (2017). Pembelajaran Sastra Berbasis Teks: Peluang dan Tantangan Kurikulum 2013. *Sintesis*, 11(1), 12-22.
- Verrawati, A. J. (2017). Implikasi Teori Konstruktivisme Vygotsky dalam pelaksanaan model pembelajaran Tematik integratif di SD. *Jurnal Pendidikan*.
- Wartik, W. (2017). Peningkatan Kemampuan Menulis Pantun Melalui Pendekatan Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 24 Air Saleh. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 7(2), 53.
- Winarni, E. W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Research and Development (R & D)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Winda, N. (2016). Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Pendekatan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Banjarmasin: *Stilistika: Jurnal Bahasa Sastra dan Pengajarannya* vol. 1, nomor 1, 1 April 2016, halaman 87-94
- Winiari, I. G. A., Meter, I. G., Negara, I. G. A. O., & Ke, S. P. M. (2015). Analisis Kesulitan-Kesulitan Belajar Bahasa Indonesia Kelas V Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Di SD Piloting Se-Kabupaten Gianyar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 3(1).
- Wulan, N. S. (2014). Perkembangan mutakhir pendidikan Bahasa Indonesia: Kurikulum 2013 Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(2), 176-184.