

Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Pantun Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 4 SD

Intan Wahyu Anggraini¹, Nanang Khoirul Umam²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Gresik, Jl. Sumatera No.101, Gn. Malang, Randuagung, Kec. Kebomas, Kabupaten Gresik, Jawa Timur
anggrainiintan72@gmail.com

Abstract

This research aims to develop learning media for Pantun Train based on Local Wisdom so that Grade 4 Elementary School students are able to understand rhyme material, can distinguish types of rhymes and their examples and as a form of effort to understand the wisdom of local communities and to find out the validity of learning media for students fourth grade Elementary School. This research was conducted at SDN 30 Gresik, Kebomas District, Gresik Regency. The model used is the 4-D model developed by Thiagarajan with modifications by researchers so that it becomes three stages including define, design, and develop. The results of the research given by the validator to the Train Pantun Learning Media based on Local Wisdom in Indonesian language subjects grade 4 at SDN 30 Gresik, namely the validation of media experts I and media experts II got an average score of 96% while in the validation of material experts I and material experts II obtained an average value of 97%. The results of this study are included in the very valid category for use in the learning process of 4th grade elementary school students.

Keywords: Learning Media, Local Wisdom, Pantun Train

Abstrak

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meneliti media pembelajaran Kereta Pantun. Hal ini untuk memastikan kearifan lokal masyarakat tidak hilang dan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang ada ini efektif. Dilakukan di SDN 30 Gresik, Kecamatan Kebomas dan Kabupaten Gresik. Penelitian ini bertempat di Sekolah Dasar pada peserta didik Kelas 4. Model yang digunakan adalah model 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan dengan modifikasi oleh peneliti sehingga menjadi tiga tahap. Model ini dipecah dan dipecah menjadi beberapa bagian untuk memudahkan siswa mempelajari setiap bagian. Validasi oleh ahli media I dan II menunjukkan 95% materi yang dinilai valid. Pada validasi serupa, ahli I dan II menunjukkan skor rata-rata 97%. Selain itu, 95% dari media yang dievaluasi dinyatakan valid oleh para ahli I dan II. Hasil penelitian ini termasuk dalam kategori sangat valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran siswa kelas 4 SD.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kearifan Lokal, Kereta Pantun.

Copyright (c) 2023 Intan Wahyu Anggraini, Nanang Khoirul Umam

✉ Corresponding author: Intan Wahyu Anggraini

Email Address: anggrainiintan72@gmail.com (Jl. Sumatera No.101, Gn. Malang, Randuagung, Kec. Kebomas, Kabupaten Gresik, Jawa Timur)

Received 10 February 2023, Accepted 16 February 2023, Published 17 February 2023

PENDAHULUAN

Pendidikan dipandang lebih dari sekedar persiapan menuju jenjang yang lebih tinggi. Ini adalah proses yang sangat berguna yang meningkatkan kualitas hidup. Meningkatkan pendidikan membutuhkan bangsa yang berpengetahuan luas dengan sistem pendidikan yang berfungsi dengan baik. Pendidikan yang efektif mempersiapkan siswa untuk karir masa depan dan kehidupan yang bermakna. Ini mengajarkan siswa bagaimana menangani banyak aspek menjadi orang yang sehat, seperti kesejahteraan emosional dan penerimaan sosial (Pristiwanti, 2022). Pendidikan formal memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Tujuan tersebut harus diperhatikan ketika siswa menyelesaikan proses pembelajaran dengan penggunaan sumber belajar yang

tepat. Sumber daya ini merupakan bagian penting dari proses pembelajaran karena membantu siswa belajar bahasa Indonesia.

Karena merupakan bahasa negara dan bahasa nasional Indonesia, bahasa Indonesia harus dipelajari mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi., Bahasa ini memiliki beberapa kegunaan seperti komunikasi antar budaya atau pertukaran budaya. Ini juga merupakan bahasa pemersatu bagi banyak orang dengan latar belakang dan budaya yang berbeda. Orang mempelajari bahasa ini sehingga mereka dapat sepenuhnya memahami bagaimana mengkomunikasikan pemikiran, ide, dan emosi yang berbeda.

Siswa Sekolah Dasar belajar empat keterampilan bahasa mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan ini sangat penting untuk belajar bahasa Indonesia karena menyediakan alat penting untuk mata pelajaran lain. Misalnya, siswa dapat menggunakan keterampilan ini untuk belajar matematika tanpa menyadari bahwa mereka telah menggunakannya untuk mengembangkan karakter mereka (Erwin, 2021). Siswa dapat membagikan ide mereka lebih mudah jika mereka memiliki kemampuan menulis dan membaca. Padahal, belajar membaca dan menulis mirip dengan perkembangan anak dalam mendengar, kemudian berbicara, dan akhirnya belajar menulis.

Seorang siswa harus memiliki kompetensi dasar di setiap kelas yang berasal dari KI. Hal ini diukur melalui keterampilan sumber KI, pengetahuan sikap, dan unjuk kerja pada mata pelajaran tersebut. Itu juga dapat diukur melalui kemampuan awal dan karakter. Kurikulum 2013 sekolah yang diterapkan pada materi kelas IV SD memiliki keistimewaan seperti pembelajaran tematik terpadu, pendekatan saintifik dan penilaian autentik. Ini menggantikan kurikulum KTSP sebelumnya, yang difokuskan pada metode pendidikan tradisional. Guru memiliki kekuatan untuk mengubah kurikulum dengan tindakan mereka. Oleh karena itu, mereka harus selalu siap menghadapi tantangan baru (Pohan & Dafit, 2021).

Siswa membutuhkan inovasi pembelajaran pendidikan saat ini untuk belajar. Ide-ide unik ini harus relevan dan menarik bagi siswa. Ide-ide pendidikan baru perlu terus dikembangkan dan ditingkatkan menjadi lebih baik. Karena itu, ide-ide baru dalam pendidikan harus mencerminkan perkembangan zaman dan tren (Umam & Bakhtiar, 2019). Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan yang berkelanjutan, pendidik senantiasa perlu meningkatkan pemahamannya terhadap peserta didiknya. Beginilah cara kerja inovasi pembelajaran itu adalah upaya publik untuk meningkatkan berbagai aspek pembelajaran. Media adalah segala jenis informasi yang perlu disampaikan melalui suatu saluran. Siapa pun yang menggunakan media untuk mengirim informasi atau pesan menanganinya hingga jelas bagi penerima (Arsyad, 2009).

Media Pembelajaran adalah istilah yang digunakan untuk menyebut semua bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran. Bahan-bahan tersebut dapat digunakan guru sebagai cara untuk menyampaikan informasi tentang materi pembelajaran yang akan diterima siswa. Hal ini memungkinkan siswa untuk memperhatikan dan tertarik pada materi pembelajaran dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Hal ini diperkuat dengan pernyataan bahwa Media Pembelajaran dapat

digunakan oleh siapa saja, tanpa memandang usia atau tingkat pendidikan (Sapriyah, 2019). Media pembelajaran sebaiknya digunakan pada saat yang akurat dan sesuai dengan materi yang ditugaskan. Ini membantu siswa memperhatikan dan belajar selama pelajaran. Selain itu, menggunakan media membantu guru membuat pelajaran dan kegiatan yang berkelanjutan.

Media yang memberikan alternatif yang unik, menarik dan berpusat pada siswa untuk masalah pendidikan saat ini. Salah satu contohnya adalah kereta api sebagai pilihan media. Siswa dapat menggunakan kereta ini untuk terlibat dalam pembelajaran bahasa di Indonesia. Kereta pendidikan yang terbuat dari kayu, kertas dan triplek ini berkembang melalui penelitian pendidikan. Proses ini melibatkan bermain dengan guru untuk membuat materi pantun pelajaran.

Kemajuan teknologi di sekolah harus dimanfaatkan dengan baik untuk kepentingan pendidikan dan kehidupan. Keuntungan ini termasuk penggunaan teknologi pendidikan yang berkembang, yang membantu guru menciptakan pelajaran baru dengan setiap kemajuan baru (Ramadhan, 2022).

Kearifan lokal bukan hanya fenomena budaya, tetapi juga cara hidup. Hal ini dapat ditemukan dalam kegiatan sehari-hari dan bahasa masyarakat. Inilah mengapa kearifan lokal sangat vital bagi cara hidup setiap masyarakat. Meskipun sekolah menengah memasukkan pembelajaran tematik ke dalam kurikulumnya, pengajaran kearifan lokal di sekolah dasar belum optimal. Sebagian besar pendidik mengabaikan penempatan aspek penting dari pendidikan siswa mereka ini demi penggunaan media pembelajaran yang mengajarkan pelajaran berdasarkan materi topikal

Kearifan lokal terdiri dari aspek berwujud dan tidak berwujud. Beberapa contoh hikmah yang tidak berwujud antara lain kitab primbon adat, kalender dan daun lontar yang digunakan untuk menulis. Kebijakan konkret juga dapat ditemukan dalam bentuk peraturan tertulis, hukum atau sistem nilai (Supsilani, 2014). Ada banyak jenis kebijakan yang didefinisikan oleh penelitian ini. Ini termasuk bentuk nyata seperti kerendahan hati, cinta dan persatuan. Ada juga bentuk kebijakan spiritual, seperti tanggung jawab, kemandirian, kreativitas, kerja keras, dan kejujuran. Bentuk spiritual lainnya termasuk welas asih dan kedamaian. Masih banyak bentuk hikmah lain yang tidak memiliki wujud konkret, namun lazim dikenal dengan istilah lain, seperti Tuhan, alam semesta dan isinya. Memahami nilai-nilai ini penting untuk memahami kearifan lokal. Kearifan lokal hadir dalam bentuk aturan, prosedur, dan catatan. Ini juga termasuk aset budaya seperti tekstil, alat musik dan patung. Kebijakan konkret juga ada sampai taraf tertentu dan dapat dilihat dengan mata.

Salah satu cara membuat pembelajaran di SDN 30 Gresik menjadi lebih menarik adalah penggunaan media baru. Hal ini disebutkan dalam (Audie, 2019) dengan memberikan media kepada siswa saat mereka belajar. Ini membantu mereka fokus pada pelajaran mereka sampai selesai. Menambahkan media pembelajaran ke kelas Anda itu mudah. Anda bisa menggunakan materi yang menarik dan menghibur anak. Hal ini membuat mereka bersemangat saat pembelajaran dimulai, dan mereka akan sangat menyukai Kereta Pantun sebagai sarana pendidikan berbasis kearifan lokal di Indonesia Kelas 4 SD.

Beberapa siswa kelas IV SD diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran kereta pantun yang dimodifikasi dan dikembangkan sebagai bagian dari proses pembelajaran pantun mereka. Media ini terdiri dari beberapa gerbong yang menyerupai kereta api, yang menampilkan materi jenis sajak di samping contoh lokal untuk masing-masing gerbong. Hal ini dimaksudkan agar media ini dapat memudahkan siswa dalam memisahkan jenis rima dan memudahkan guru dalam proses pedagogiknya.

METODE

Thiagarajan menciptakan metode pengembangan model 4-D, yang meliputi define, design, develop, dan disseminate. Metode ini biasa digunakan untuk mempelajari subjek penelitian menurut (Adaba et al., 2022). Para peneliti tidak mampu menyelesaikan tahap akhir proyek mereka karena keterbatasan waktu dan biaya.

Paket pelajaran Bahasa Indonesia ini menggunakan materi dari kelas pada tingkat kesulitan keempat. Mendukung pembelajaran siswa menggunakan kosa kata dari pelajaran dan mendemonstrasikan bahasa Pantun dengan cara yang mudah dipahami. Media ini efektif untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas karena membantu siswa memahami materi pantun yang akan dipelajari di kelas.

Penelitian bertempat di SDN 30 GRESIK, Jl. Dr. Wahidin sh Gg. XXIV No. 109, Kec. Kebomas Penelitian ini dilakukan pada semester pertama tahun pelajaran 2022/2023. Siswa pada rentang kelas IV melakukan validasi materi, produk dan pelatihan. Para siswa ini adalah bagian dari studi yang lebih besar tentang menciptakan produk baru. Penelitian ini menggunakan validator ahli media, serta validator ahli materi. Metode analisis yang digunakan adalah evaluasi ketepatan dan validitas kereta pantun.

Peneliti membutuhkan alat untuk mengukur hasil mereka. Mereka menggunakan alat ini untuk mengevaluasi tujuan yang mereka tetapkan untuk studi mereka. Hal ini karena mereka menerima data dari subjek penelitian dan membuat skor berdasarkan kriteria peneliti (Akbar, 2013). Guna mengumpulkan data untuk validitas latihan, peneliti menggunakan Lembar Validasi. Alat ini menggunakan lembar validasi untuk mengumpulkan data dari pendapat orang yang menguji validitas kereta api. Pedoman menghitung rumus skor media didasarkan pada rumus Akbar (2013). Dinyatakan bahwa skor dihitung sebagai berikut:

$$\text{Validitas (V)} = \frac{\text{Total skor validasi}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah hasil dari validasi telah diketahui presentasenya, maka bisa dicocokkan dengan kriteria validasi tersebut.

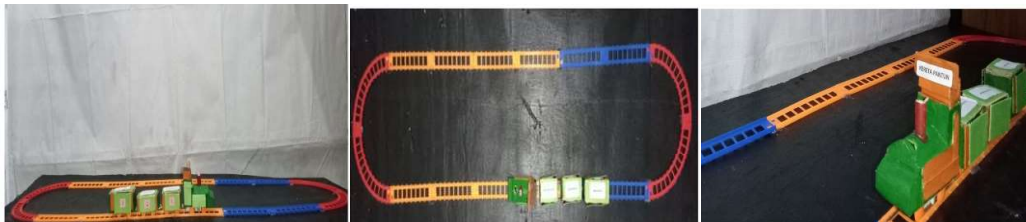
HASIL DAN DISKUSI

Hasil

Hasil penelitian Langkah pertama dalam membuat model 4D adalah tahap pendefinisian. Hal itu dilakukan peneliti pada 3 Desember 2022. Selama itu, mereka mempelajari antara lain analisis ujung depan, analisis siswa, analisis tugas dan analisis materi. Mereka juga menentukan tujuan pembelajaran mereka untuk proses ini. Kesulitan siswa ketika belajar bahasa Indonesia karena mereka kesulitan memahami materi pantun. Guru masih menggunakan format ceramah tradisional saat menjelaskan materi baru kepada siswa.

Pada tahap analisis siswa, peneliti memeriksa siswa SDN 30 GRESIK pada tanggal 23 Desember 2022 untuk memahami karakter dan kondisi pembelajaran mereka. Setelah menyelesaikan tugas ini, mereka menganalisis proses yang digunakan untuk membuat media pendidikan. Langkah terakhir dari proses ini adalah menentukan tujuan pembelajaran. Ini dilakukan dengan menganalisis tujuan yang perlu dicapai siswa ketika menyelesaikan proyek pembelajaran tertentu. Prosesnya juga dibangun berdasarkan hasil dari analisis bahan dan tugas. Hal ini memungkinkan pendidik untuk mengadaptasi karakteristik unik dan keterampilan siswa mereka untuk memenuhi kebutuhan mereka.

Peneliti memilih kayu lapis sebagai bahan dasar media pembelajarannya. Mereka memilih kereta api yang terbuat dari papan rel dan papan kayu sebagai media pembelajarannya. Tahap kedua dari penelitian ini adalah penciptaan; dimulai dengan memilih bahan yang tepat. Di akhir fase penelitian proyek, alat pembelajaran Kereta Pantun dibuat. Ini adalah kendaraan bertenaga yang mengandalkan kearifan lokal yang diuji oleh tiga ahli: ahli materi, ahli media, dan validator. Contoh Kereta Pantun ditunjukkan di bawah ini.



Gambar 1. Produk Media Pembelajaran Kereta Pantun Berbasis Kearifan Lokal

Dua ahli materi dan media akan memvalidasi proyek Latih Pantun setelah menyelesaikan Kearifan Lokal sebagai perangkat pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

No	Validator	Presentase	Keterangan
Ahli Media			
1.	Validator 1	92%	Sangat valid
2.	Validator II	100%	Sangat valid
Ahli Materi			
1.	Validator 1	94%	Sangat valid
2.	Validator II	100%	Sangat valid

Tabel di atas menunjukkan persentase hasil untuk setiap kategori validasi. Dapat dilihat bahwa skor rata-rata 96% diperoleh ketika membandingkan hasil ahli media II dengan ahli materi II. Baik ahli media I maupun ahli materi II mendapat skor 94%, sedangkan ahli materi I mendapat skor 100%. Ini

berarti bahwa hasil mereka sangat valid. Terlihat pula bahwa hasil validasi ahli media I validator I sebesar 92% positif, lebih tinggi dari skor rata-rata 90%.

Validator I dan II menetapkan proyek media Kereta Pantun mencapai indikator keberhasilan. Karena itu, mereka menyimpulkan bahwa proyek tersebut sangat valid. Hal ini menyebabkan media dianggap sebagai bagian penting dari program pendidikan yang sukses. Umpan balik dan ide yang konstruktif dimasukkan dalam validasi materi dan validasi media, baik mengenai materi kajian maupun metode yang digunakan untuk mengumpulkan informasi

Tabel 2. Hasil Validasi, Komentar serta Saran terhadap media dan materi

Validasi	Hasil	Komentar dan Saran
Ahli Media	Sangat Valid	Huruf terlihat kecil dan Tampilan media sebaiknya dibuat lebih ramai
Ahli Materi	Sangat Valid	Ukuran huruf kecil dan Tambahkan lagi peraturan serta permainan saat media dijalankan

Pakar memvalidasi penggunaan kearifan lokal untuk bahan ajar, seperti Kereta Pantun. Dengan begitu, jelas bahwa materi-materi tersebut dapat membantu siswa belajar dengan baik.

Penggunaan media pembelajaran Kereta Pantun membantu siswa menjadi lebih terlibat dan aktif dalam pembelajaran di kelasnya. Selain itu juga membantu mereka memahami materi yang dipelajarinya dengan menambah pemahamannya tentang ciri-ciri, jenis-jenis pantun dan contoh pantun yang dipelajarinya. Hasilnya adalah siswa yang kesulitan memahami materi pantun seperti memahami ciri-ciri, jenis-jenis pantun dan contohnya mudah dipahami berkat media ini.

Media pembelajaran kereta pantun edukatif ini mengajarkan siswa melalui permainan dan pelajaran interaktif. Bahannya dikemas dengan rapi di setiap gerbong untuk mencegah kerusakan selama transit dan menjaga warna kereta tetap harmonis. Pembuat media ini menggunakan ide dan konsep dalam pembelajaran untuk merancang perangkat pembelajaran yang fungsional dan menarik secara visual.

Diskusi

Sebuah proyek dilakukan secara bertahap untuk menghasilkan materi pembelajaran Kereta Pantun. Hal ini dilakukan agar siswa kelas IV SD dapat menggunakannya sebagai sarana pembelajaran. Dalam penelitian, hal ini dilakukan karena siswa merasa kesulitan dengan materi Pantun. Siswa berjuang untuk membedakan antara sajak karena mereka kurang terbiasa dengan contoh mereka. Guru kelas sering menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan informasi, yang terbukti tidak efektif karena siswa tidak berpartisipasi. Meskipun siswa tidak dapat berkontribusi di dalam kelas, mereka masih dapat mendengarkan ceramah secara pasif. Hal ini memungkinkan ruang lingkup studi mereka untuk memperluas dari sekolah ke khalayak yang lebih luas (Wirabumi, 2020). Membuat media pembelajaran memerlukan pengembangan ide-ide baru. Jika tidak, siswa akan mudah bosan dengan proses tersebut. Menambahkan ide-ide baru seperti menggunakan media pembelajaran meningkatkan motivasi mereka, membantu mereka tetap fokus dan mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam

proses tersebut. Oleh karena itu, papan berukuran 150 x 30 cm yang digunakan untuk rel kereta api adalah pilihan terbaik untuk membuat media pembelajaran. Peneliti kemudian mengukur sudut validitas dengan menghitung lembar validasi ahli materi dan ahli media

Pada tahap validasi, bahan ajar melalui uji coba. Ini adalah saat dua ahli materi pelajaran dan dua ahli media melakukan pengujian.

Tabel 3. Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang diperoleh dari Proses Validasi Ahli Materi	
		1	2
I.	Aspek Kelayakan Isi		
1.	Keakuratan fungsi dan definisi	3	3
2.	Keakuratan istilah dan contoh	2	3
3.	Menggunakan uraian kearifan lokal masyarakat yang terdapat dalam dalam kehidupan sehari – hari	4	3
4.	Mendorong rasa ingin tahu	3	4
5.	Menciptakan kemampuan bertanya	2	4
II.	Aspek Kelayakan Penyajian		
1.	Keruntutan konsep	2	3
2.	Kesesuaian penyajian latihan dalam kegiatan belajar	2	3
3.	Keterlibatan peserta didik	3	2
4.	Ketertautan antar kegiatan belajar	3	3
5.	Keutuhan makna dalam kegiatan belajar	4	3
III.	Aspek Kelayakan Bahasa		
1.	Ketepatan unsur kalimat	3	4
2.	Keefektifan kalimat	3	4
3.	Kebakuan istilah	4	4
4.	Kemampuan memotivasi peserta didik	3	2
5.	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual dan emosional peserta didik	4	3
Jumlah		48%	51%
Presentase		94%	100%

Validasi materi memerlukan penilaian aspek kelayakan isi, kelayakan bahasa dan penyajian. Item penilaian pertama terdiri dari evaluasi akurasi fungsi dan definisi. Butir penilaian kedua diberi nilai 2 karena meleset dari 4 kriteria. Kriteria tersebut antara lain keefektifan materi, contoh-contoh yang terkandung dalam materi sesuai dengan kearifan lokal dan latihan yang diberikan dapat meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, butir asesmen ketiga memiliki skor 4 karena memuat soal-soal latihan yang meningkatkan pemahaman siswa. Materi ini dinilai dengan 2 kriteria yaitu menyajikan contoh-contoh yang terkandung dalam materi sesuai dengan kearifan lokal masyarakat dan menyajikan soal-soal latihan yang dapat meningkatkan pemahaman siswa. Butir penilaian kelima mendapat nilai 2 karena tidak memenuhi kriteria tertentu. Kriteria tersebut adalah harus memuat materi yang meningkatkan pemahaman siswa, berisi uraian terkait materi dan contoh terkait materi yang meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, itu harus mencakup latihan yang mendorong siswa untuk

mengerjakannya lebih jauh dan membuat mereka lebih kreatif. Butir penilaian keempat mendapat nilai 3 karena rasa ingin tahunya yang mendorong. Hal ini disebabkan adanya materi yang menumbuhkan minat belajar siswa dan latihan yang mendorong siswa untuk bertanya lebih lanjut terkait materi tersebut.

Ada 5 item untuk setiap aspek kelayakan. Yang pertama, yang mendapat dua, tidak memenuhi kriteria presentasi; itu tidak memiliki deskripsi, materi dan contoh yang koheren dengan konsep. Yang kedua, yang mendapat dua juga, tidak memenuhi kriteria presentasi karena latihan yang tidak sesuai dengan pembelajaran dan materi yang memiliki keterkaitan dalam kegiatan pembelajaran. Item penilaian ketiga mendapat nilai tiga; itu keterlibatan siswa. Yang keempat juga mendapat nilai tiga tidak memenuhi kriteria presentasi karena latihan yang melatih kreativitas tetapi tidak memenuhi dua kriteria. Ini adalah persyaratan memenuhi kriteria. Ini adalah item penilaian pertama, item penilaian kedua dan item penilaian ketiga. Penilaian butir empat yang mengukur derajat keterhubungan kegiatan pembelajaran mendapat skor 3. Demikian pula butir penilaian kelima mengukur integritas pembelajaran dengan memberikan skor 4 dari 4 poin.

Ada enam item penilaian dalam mata pelajaran ini. Tiga di antaranya menilai keakuratan pernyataan dengan memberikan skor tiga untuk setiap elemen kalimat. Skor tiga juga diberikan untuk keefektifan pernyataan. Skor akhir empat diberikan untuk persyaratan standar yang dinilai dalam item penilaian ketiga. Pada penilaian keempat, siswa dievaluasi kemampuannya dalam memotivasi. Penilaian kelima mengevaluasi kesesuaian siswa dengan pertumbuhan intelektual dan emosional mereka. Penilaian keenam tepat tata bahasa dan ejaan, memperoleh nilai 3 dari 6. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor 94% dengan kriteria sangat valid.

Aspek validasi material yang kedua berkaitan dengan kepercayaan publik. Ini mencakup kelayakan bahasa dan konten. Di area ini, tiga pertanyaan mendapat skor tiga: pertanyaan pertama tentang akurasi fungsi dan definisi mendapat skor tiga, sementara dua pertanyaan lainnya juga mendapat skor tiga. Butir penilaian ketiga mendapat skor 3; itu mengharuskan peserta untuk menggunakan anekdot kehidupan sehari-hari tentang kearifan komunitas untuk deskripsinya. Item penilaian keempat membutuhkan skor 4; itu mendorong peserta untuk penasaran. Dan item penilaian kelima membutuhkan skor 4 juga; itu mendorong orang untuk bertanya.

Ada lima kriteria penilaian pertama yang harus dipenuhi untuk mendapatkan skor tiga: latihan harus menunjukkan koherensi konseptual. Penilaian kedua bisa mendapatkan dua jika tidak ada cukup materi untuk memenuhi kriteria empat. Kriteria ketiga adalah perlu adanya bahan yang lebih banyak untuk memenuhi kriteria keempat. Kriteria empat terpenuhi jika ada interaktivitas, partisipasi siswa, pemikiran kreatif, dan berbagi pendapat. Nilai dua diberikan karena tidak memenuhi kriteria empat jika hanya materi yang dibagikan, kriteria ini terpenuhi jika materi bersifat partisipatif dan siswa didorong untuk berpikir out of the box. Item penilaian empat dan lima sama-sama mendapatkan skor 3: hubungannya dengan kegiatan pembelajaran mengesankan penilai.

Memahami kelayakan bahasa membutuhkan pemahaman enam item. Yang pertama membutuhkan pemahaman 4 elemen kalimat. Yang kedua membutuhkan pemahaman 4 aspek kalimat, dan seterusnya. Butir penilaian ketiga mensyaratkan pemahaman istilah baku yang mendapat skor 4. Kriteria penilaian mensyaratkan kualitas tertentu pada setiap pernyataan. Item penilaian keempat gagal memenuhi dua dari persyaratan ini. Pertama, pernyataan itu harus disampaikan dengan antusias dan gembira. Selain itu, harus menggunakan kata atau kalimat yang menumbuhkan rasa percaya diri, dan siswa harus memahami makna materi. Selanjutnya, materi harus bermakna ketika siswa mempelajarinya secara menyeluruh dan hanya dapat memenuhi kriteria tersebut jika menyajikan bahasa dengan perasaan senang dan antusias serta menggunakan kata-kata atau kalimat yang menumbuhkan rasa percaya diri. Validasi ahli materi diperoleh persentase 100% dengan kriteria sangat valid. Semua pernyataan yang lolos validasi ini mendapat skor 2.

Tabel 4. Validasi Ahli Media I dan II

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang diperoleh dari Proses Validasi Ahli Media	
		1	2
1.	Kesesuaian bentuk, ukuran dan warna media dengan materi	3	4
2.	Penampilan unsur tata letak pada media memiliki kesatuan dan harmonis	3	4
3.	Ukuran huruf mudah dibaca dan tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi huruf	2	3
4.	Kesesuaian ukuran media	3	4
5.	Unsur tata letak lengkap	3	4
6.	Tipografi isi media	3	3
7.	Isi media bermakna	4	4
Jumlah Skor		24	26
Presentase		92%	100%

Validasi media I memiliki 7 soal penilaian individu. Soal penilaian pertama membutuhkan skor 3 yang menunjukkan warna, ukuran dan bentuk media. Pertanyaan penilaian kedua membutuhkan skor 3, yang menyoroti penampilan media secara keseluruhan. Hal ini dilakukan dengan mempertimbangkan berapa banyak elemen tata letak yang hadir secara harmonis dan terpadu. Soal penilaian ketiga mendapat nilai 2 karena gagal memenuhi 4 kriteria. Kriteria tersebut adalah huruf yang ditampilkan dalam jenis huruf mudah dibaca dan dapat dengan mudah menyampaikan informasi kepada seseorang yang melihat media. Alasan lain soal penilaian ini gagal adalah karena kurangnya banyak kombinasi huruf kapital di media. Selain itu, soal penilaian ini harus memenuhi kriteria yang menyatakan bahwa huruf yang ditampilkan dalam jenis huruf mudah dibaca dan dapat dengan mudah menyampaikan informasi kepada seseorang yang melihat media tanpa memerlukan kombinasi huruf yang terlalu banyak. Kesesuaian ukuran media mendapatkan nilai 3 pada butir penilaian keempat. Item penilaian kelima, yang berkaitan dengan elemen tata letak, mendapat nilai 3 juga. Konten media yang bermakna mendapatkan nilai 4 dari 4 untuk kriteria penilaian ketujuh. Semua kriteria lainnya mendapat nilai 3:

Tipografi pada konten media, yang mendapat nilai 3, dan konten media dengan item keenam, yang mendapat nilai 3. Sembilan puluh empat persen penilaian peserta mencapai skor minimal 3.

Validasi media II memiliki 7 item penilaian. Pertama, siswa harus menampilkan warna, ukuran, dan bentuk materi dengan benar. Mereka juga harus menampilkan kesatuan dan keharmonisan saat mengatur elemen tata letak. Namun, siswa hanya perlu memenuhi 3 kriteria penilaian item ketiga. Mereka perlu menggunakan font yang mudah dibaca dan menyampaikan informasi dengan baik. Selain itu, mereka perlu membedakan bahan tanpa menggunakan terlalu banyak kombinasi huruf sambil menggunakan huruf kapital dengan benar. Entri 4 diberi label "kesesuaian ukuran media", dan mendapatkan skor 4. Penilaian berikutnya, Entri 5, diberi label "elemen tata letak lengkap" dan mendapatkan skor 4. 3 adalah skor tertinggi yang dapat diperoleh sebuah media. Hal ini dikarenakan poin penilaian keenam tidak dapat memenuhi 4 kriteria. Kriterianya adalah tidak menggunakan font terlalu banyak, variasi huruf (kapital vs kecil, miring vs tebal) tidak berlebihan, menggunakan huruf normal dan spasi antar baris teks. Dan juga harus menciptakan kenyamanan membaca.

Media pembelajaran Kereta Pantun berbasis Kearifan Lokal ini kiranya layak digunakan dalam proses pembelajaran materi Pantun. Karena berkaitan dengan penjelasan materi Pantun yang dikemas secara ringkas sebagai kereta api dengan beberapa gerbong, maka siswa yang menggunakan media ini akan lebih semangat belajar dan merasa lebih senang saat melakukannya. Karena dapat digunakan sebagai kereta lari, penerapan media ini dapat lebih meningkatkan semangat siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari bagian sebelumnya, Media Pembelajaran Kereta Pantun Berbasis Kearifan Lokal dianggap valid untuk tujuan pembelajaran. Skor akhir validasinya adalah 96%, dengan kategori sangat valid. Sebagai perbandingan, ahli materi I dan ahli materi II mendapat skor 97%. Artinya media mereka sangat valid dan cocok untuk pembelajaran. Media Pembelajaran Kereta Pantun berbasis Kearifan Lokal. Ini menggunakan latihan dan contoh dalam sajak untuk membuat siswa memahami materi lebih mudah dan tanpa kesulitan. Guru mengajar merasa lebih terbantu karena media ini, karena mereka dapat menggunakannya untuk membantu mereka dalam proses pembelajaran.

REFERENSI

- Adaba, A. S., Umam, N. K., & Subayan, N. W. (2022). Pengembangan Media Papan Flanel Pecahan Matematika Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 3(2), 322–330. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v3i2.775>
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 2, No. 1, Pp. 586-595)*, 2(1), 589–590.

- Erwin. (2021). Peran Bahasa Indonesia Dalam Pembentukan Karakter Bangsa. *Pendekar : Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 4(2), 38–44. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/pendekar>
- Pohan, S. A., & Dafit, F. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1191–1197. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.898>
- Pristiwanti, D. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 1707–1715.
- Ramadhan, M. A. (2022). Pengaruh Iptek Terhadap Pendidikan Di Dunia Pendidikan. *Thesis Commons*, 1–10. <http://dx.doi.org/10.31237/osf.io/9tg3d>
- Sapriyah. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Supsilani, S. (2014). Dukungan Kearifan Lokal Dalam Memicu Perkembangan Kota. *Jupiis: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 5(2), 9–20. <https://doi.org/10.24114/jupiis.v5i2.1111>
- Umam, N. K., & Bakhtiar, A. M. (2019). Pengembangan Pop Up Book Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Slempitan. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 1. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.857>
- Wirabumi, R. (2020). Metode Pembelajaran Ceramah. *Annual Conference on Islamic Education and Thought*, 1(1), 111.