

EFEKTIVITAS MEDIA RITATOON DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS PANTUN KELAS V SDN BANGKINGAN II/442 SURABAYA

Miftakhun Nikmah

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (miftarjs27@gmail.com)

Mulyani

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media ritatoon dalam pembelajaran keterampilan menulis pantun kelas V SDN Bangkingan II Surabaya. Efektivitas berpacu pada 4 aspek efektivitas menurut Slavin yaitu kualitas pembelajaran, kesesuaian pembelajaran, motivasi dan waktu. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ritatoon efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis pantun kelas V SDN Bangkingan II Surabaya. Kualitas pembelajaran yang dilihat dari nilai siswa menunjukkan 81,8% siswa mendapat nilai diatas 70. Media ritatoon sesuai digunakan untuk pembelajaran menulis pantun siswa kelas V SDN Bangkingan II Surabaya. 91% siswa senang dan termotivasi dengan penggunaan media ritatoon dalam pembelajaran menulis pantun. Sebanyak 100% siswa membuat pantun sesuai dengan batas waktu yang diberikan guru.

Kata Kunci: Efektivitas, Keterampilan Menulis Pantun, Media Ritatoon .

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of “ritatoon” media in learning the fifth grade rhyme writing skills at SDN Bangkingan II Surabaya. Effectiveness races on 4 aspects of effectiveness according to Slavin, namely the quality of learning, compatibility of learning, motivation and time. This study uses qualitative methods with descriptive types. The results of the study showed that the “ritatoon” media was effectively used in learning the fifth grade rhyme writing skills at SDN Bangkingan II Surabaya. The quality of learning seen from the students' grades shows 81.8% of students got a score above 70. The media “ritatoon” is suitable for learning to write rhymes for fifth grade students of SDN Bangkingan II Surabaya. 91% of students are happy and motivated by the use of “ritatoon” media in learning to write rhymes. As many as 100% of students make rhymes according to the time limit given by the teacher.

Keywords: Effectiveness, Poetry Writing Skills, “Ritatoon” Media

PENDAHULUAN

Di dalam kehidupan manusia tidak lepas dari pendidikan baik di lingkup keluarga maupun luar keluarga, baik formal maupun nonformal. Salah satu pendidikan formal yang ada di Indonesia adalah Sekolah Dasar (SD). Pendidikan yang diberikan kepada siswa tingkat sekolah dasar merupakan pendidikan yang disesuaikan dengan perkembangan kognitif siswa itu sendiri, karena siswa Sekolah Dasar berkisar antara umur 7 tahun hingga 12 tahun, maka pendidikan dan pengetahuan yang diberikan masih dasar dan tidak terlalu rumit, diharapkan siswa mampu mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik.

Pembelajaran yang diterapkan sebagian besar sekolah di Indonesia menggunakan kurikulum 2013 seperti yang telah dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud). Penerapan proses pembelajaran pada kurikulum 2013 menggunakan pembelajaran tematik, yaitu pembelajaran dengan menggunakan tema-tema sebagai pokok bahasan dalam proses pembelajaran. Setiap tema yang diajarkan terdiri

dari berbagai mata pelajaran yang dikemas menjadi satu bahasan materi.

Salah satu materi kelas V Sekolah Dasar dalam kurikulum 2013 adalah interaksi sosial yang terapat pada tema 4 yaitu “Sehat itu Penting.” Materi interaksi sosial mengajarkan siswa bagaimana berinteraksi yang tepat menurut norma yang berlaku.

Selain itu, pembelajaran yang berpedoman pada kurikulum 2013 mengharapkan setiap siswa memiliki keterampilan yang terus berkembang, salah satunya keterampilan menulis. Keterampilan menulis adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui tulisan sesuai dengan kaidah-kaidah penulisan. Keterampilan menulis yang dikembangkan melalui pembelajaran di Sekolah Dasar dalam aspek menulis adalah menulis pantun. Pantun merupakan salah satu sastra lama yang merupakan bagian dari puisi lama. Menulis pantun dapat menjadi sarana siswa dalam mengungkapkan perasaan atau pendapat melalui tulisan. Menurut Mihardja (2012:11) pantun dapat melatih seseorang untuk melatih makna kata sebelum berkata. Pantun dapat menunjukkan kecepatan seseorang dalam berpikir dan bermain kata.

Berikut ciri-ciri pantun menurut Mihardja (2012:11), diantaranya: (1) Umumnya terdiri dari 4 baris, namun ada pula yang memiliki 2 baris yang disebut dengan karmina dan memiliki 6 baris yang disebut dengan talibun, (2) Baris 1 dan 2 disebut sampiran, sedangkan baris 3 dan 4 disebut isi, (3) Sampiran dan isi tidak berhubungan ,(4) Tiap baris terdapat 8 hingga 12 suku kata (5) Sajak pantun berupa a-b-a-b.

Dalam kurikulum 2013, pada Sekolah Dasar pembelajaran menulis pantun dijarkan di kelas V semester ganjil. Kompetensi dasar yang sesuai dengan pembelajaran menulis pantun adalah KD 3.6 yaitu Menggali isi dan amanat pantun yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan. Sedangkan keterampilan menulis pantun terdapat pada KD 4.6 yaitu Melisankan pantun hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri. Dari KD 4.6 tersebut siswa diharapkan mampu menulis pantun sebelum sebelum melisankan pantun karya pribadi.

Menulis pantun tidaklah mudah seperti yang dibayangkan. Masih ada siswa yang kesulitan dalam menulis pantun. Penulisan pantun yang dilakukan oleh siswa masih belum sesuai dengan kriteria pantun, termasuk dalam menentukan sajak yang sesuai antara bait sampiran dengan bait isi. Sajak yang ditulis dalam bait sampiran tidak sesuai dengan bait isi. Kesulitan ini juga dialami siswa kelas V SDN Bangkingan II Surabaya terutama dalam menentukan sajak yang sesuai dalam menulis pantun.

Pembelajaran menulis pantun akan lebih dipahami apabila siswa memperoleh informasi dari media pembelajaran yang dianggap menarik bagi siswa. Media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat dirasakan indera yang mengandung pembelajaran sehingga dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran. Selain itu media berfungsi sebagai sumber belajar yang menyampaikan informasi sehingga membantu siswa dalam memperoleh dan membentuk pengetahuan. Membantu pemahaman siswa dalam memperoleh informasi yang dibatasi oleh ruang dan waktu, meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, alat untuk memfokuskan pikiran siswa terhadap materi yang ada dan sarana pendukung guru dalam menjelaskan materi.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi pantun adalah ritatoon. Menurut Prasetyo (2000:43) ritatoon yaitu gambar seri berbingkai dengan beberapa tahapan proses kejadian yang dapat dipresentasikan yang didukung oleh piranti tiga dimensi. Sedangkan menurut Padmono (dalam Khasanah, 2013:28-29) ritatoon adalah media gambar lepas yang menarik yang berisi pesan tertentu berupa informasi dan pada bagian belakang ditambahkan keterangan mengenai

gambar tersebut sehingga memudahkan guru dalam menjelaskan. Sedangkan Kustiawan (2016:83) berpendapat bahwa ritatoon merupakan penyajian pesan melalui rangkaian gambar (gambar seri) yang pemakainnya menggunakan standar. Standard dari ritatoon ini berupa papan berlubang dengan beberapa lajur yang digunakan sebagai tempat peletakan gambar. Dari beberapa pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa ritatoon merupakan media tiga dimensi dengan dua komponen yaitu papan yang berisi informasi yang disajikan dengan beberapa gambar dan tulisan, serta rak yang digunakan sebagai tempat peletakan papan.

Media ritatoon dapat digunakan dalam menjelaskan berbagai materi termasuk materi menulis pantun. Kelebihan menonjol dari ritatoon adalah papan-papan yang disusun dapat menjelaskan informasi secara urut sehingga pesan di dalam media tersampaikan secara sistematis. Ritatoon juga dapat digunakan untuk model pembelajaran berbasis permainan dengan memanfaatkan kemampuan ritatoon dalam mengurutkan kejadian pada materi yang berhubungan dengan suatu peristiwa. Selain itu ritatoon juga memiliki kelebihan-kelebihan lain seperti meningkatkan minat belajar siswa, memudahkan siswa memahami materi tentang suatu kejadian, dapat dibuat dengan bahan yang mudah ditemukan oleh siapa saja, media dapat digunakan menggunakan bingkai yang sama dengan materi yang telah disesuaikan, dapat digunakan pada berbagai tingkatan kelas dengan materi yang disesuaikan, guru dapat menjelaskan materi, menunjukkan gambar serta mengawasi tingkah laku siswa pada waktu yang sama serta gambar berseri yang disusun secara bertahap dapat menggambarkan urutan suatu kejadian. Sayangnya, ritatoon yang memiliki beberapa kelebihan tersebut kurang dikenal sehingga tidak banyak yang memanfaatkan ritatoon sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Salah satu sekolah yang belum pernah menggunakan ritatoon sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah SDN Bangkingan II. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SDN Bangkingan II Surabaya, pengajaran yang dilakukan kurang memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Pembelajaran yang dilakukan menggunakan pembelajaran konvensional dengan buku sebagai sumber informasi utama, sehingga peneiti ingin meneliti efektivitas media ritatoon dalam pembelajaran di SDN Bangkingan II.

Dengan digunakannya media ritatoon dalam pembelajaran khususnya pembelajaran menulis pantun diharapkan memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran serta efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis khususnya menulis pantun pada

materi interaksi sosial. Menurut Slavin (2017) keefektifan pembelajaran dapat dilihat dari empat hal, yaitu: (1) kualitas pembelajaran, (2) kesesuaian pembelajaran (3) motivasi, (4) waktu. Kualitas pembelajaran bergantung pada seberapa banyak informasi yang dapat diterima siswa yaitu dengan melihat hasil karya siswa dalam menulis pantun. Kesesuaian pembelajaran bergantung pada sesuai tidaknya pembelajaran dilihat dari rencana yang dibuat guru dalam proses pembelajaran dalam perangkat pembelajaran dengan proses pembelajaran yang dilakukan. Motivasi dilihat dari keinginan siswa dalam belajar yang didasari dari guru yang mengajar, cara mengajar atau metode yang diterapkan, pemberian motivasi tertentu dalam proses pembelajaran dan juga media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian dengan menggunakan media ritatoon sebelumnya telah dilakukan oleh Mardliyah Khasanah pada tahun 2013 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Ritatoon* Terhadap Pencapaian Kompetensi Penyelesaian Gambar Secara *Mix Media* di SMK Negeri 3 Purworejo.” Persamaan yang terdapat pada penelitian ini adalah media yang digunakan adalah media ritatoon. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada subyek yang diteliti, pencapaian yang diharapkan, lokasi penelitian, jenis penelitian dan materi yang disampaikan. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa 100% siswa di kelas intervensi dinyatakan tuntas.

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut: (1) Untuk mengetahui kualitas pembelajaran menggunakan media ritatoon dalam pembelajaran keterampilan menulis pantun pada materi interaksi sosial kelas V SDN Bangkingan II/442 Surabaya, (2) Untuk mengetahui kesesuaian pembelajaran dengan menggunakan media ritatoon dalam pembelajaran keterampilan menulis pantun pada materi interaksi sosial kelas V SDN Bangkingan II/442 Surabaya, (3) Untuk mengetahui motivasi siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan media ritatoon dalam pembelajaran keterampilan menulis pantun pada materi interaksi sosial kelas V SDN Bangkingan II/442 Surabaya, (4) Untuk mengetahui kesesuaian waktu yang digunakan dalam menulis pantun pada materi interaksi sosial kelas V SDN Bangkingan II/442 Surabaya .

METODE

Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian kualitatif yaitu penelitian yang menghasilkan data deskriptif dari pengamatan baik tulisan maupun lisan dari orang atau perilaku orang. Sedangkan jenis penelitian yang dipilih adalah penelitian deskriptif, yaitu hasil penelitian digambarkan dengan cara dideskripsikan.

Lokasi penelitian di di SDN Bangkingan II/442 Surabaya yang beralamatkan jalan Bangkingan RT 01 RW 02 Lakarsantri Surabaya. Penelitian dilakukan pada siswa kelas VA yang berjumlah 22 siswa. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 19 dan 23 Juli 2018 tahun ajaran 2017/2018.

Pada penelitian ini peneliti berperan sebagai pengamat dan pelaku penelitian. Tugas peneliti tidak hanya mengamati pembelajaran saja, namun juga berperan dalam pembelajaran yaitu sebagai guru. Dengan peneliti ikut serta langsung dalam penelitian membuat peneliti merasakan suasana pembelajaran secara langsung sehingga data yang diperoleh guru menjadi lebih baik dibandingkan hanya mengamati saja.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, tes dan kuisioner. Observasi dilakukan selama pembelajaran keterampilan menulis pantun berlangsung. Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran yang dilakukan, kondisi saat pembelajaran, penggunaan media dalam pembelajaran, keaktifan siswa dalam pembelajaran, keikutsertaan siswa dalam pembelajaran serta mengamati waktu yang digunakan siswa dalam membuat pantun. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran, penggunaan media, kondisi kelas, kondisi siswa dan guru dalam membelajarkan pantun. Wawancara ditujukan kepada observer pembelajaran keterampilan menulis pantun karena yang berperan sebagai guru adalah peneliti sendiri, sehingga diperlukan data yang bersumber pada pengamatan observer pembelajaran supaya data yang diperoleh tidak subyektif. Tes ini dilakukan untuk mengukur keterampilan menulis pantun dalam pembelajaran. Tes dilakukan dengan untuk melihat ketuntasan siswa dalam membuat pantun. Kuisioner bertujuan untuk mengukur motivasi siswa dilakukan dengan membagikan angket motivasi siswa yang harus diisi siswa setelah selesai pembelajaran yang menggunakan media ritatoon.

Sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah tambahan (Lofland dan Lofland dalam Moleong, 2012:157). Penelitian ini menggunakan sumber data berupa person yaitu guru dan siswa dan paper yaitu berupa lembar tes serta angket yang diisi oleh siswa. Selain itu sumber data lain yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi berupa catatan atau karangan seseorang terhadap tindakan, pengalaman maupun kepercayaan (Moleong, 2012:217). Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil tes, pengisian angket motivasi siswa, pencatatan waktu serta pengisian lembar observasi

pembelajaran keterampilan menulis pantun siswa kelas V SDN Bangkingan II/442 Surabaya.

Dalam penelitian ini menggunakan beberapa instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data diantaranya pedoman observasi, pedoman wawancara, serta dokumentasi berupa lembar observasi, lembar tes dan lembar angket.

Pedoman observasi pada penelitian ini digunakan sebagai acuan dalam melakukan pengamatan selama pembelajaran. Observasi dilakukan oleh guru dan observer untuk mengamati guru, siswa maupun kondisi kelas selama pembelajaran. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai kualitas pembelajaran, kesesuaian pembelajaran, motivasi. Pedoman wawancara digunakan sebagai acuan peneliti melakukan wawancara sehubungan dengan pembelajaran keterampilan menulis pantun kepada narasumber. Wawancara digunakan untuk memperoleh data mengenai kesesuaian pembelajaran.

Lembar observasi dilakukan untuk mengamati keterlaksanaan pembelajaran guna mengetahui kesesuaian pembelajaran,. Lembar tes dalam penelitian ini digunakan untuk melihat keterampilan siswa dalam menulis pantun. Lembar angket digunakan untuk mengetahui respon atau motivasi siswa selama menggunakan media ritatoon dalam pembelajaran menulis pantun. Pengkuran pada angket ini menggunakan skala gultman yang berisi pilihan jawaban “ya” dan “tidak.” Angket yang digunakan menggunakan kuisioner tertutup. Kuisioner dilakukan untuk mengukur motivasi siswa dilakukan dengan membagikan angket motivasi siswa yang harus diisi siswa setelah selesai pembelajaran yang menggunakan media ritatoon.

Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data dari Miles & Huberman (dalam Sugiono, 2016:337) yang terdiri dari reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Tahap reduksi data dilakukan dengan mengumpulkan data, memilah data yang telah diperoleh dan memfokuskan informasi-informasi penting sesuai dengan penelitian yang bersangkutan yaitu mengenai keefektifan media ritatoon dalam pembelajaran keterampilan menulis pantun pada materi interaksi sosial kelas V SDN Bangkingan II/442 Surabaya. Penyajian data dilakukan dengan menelaah data yang diperoleh sebelumnya mulai dari hasil observasi, hasil wawancara, hasil tes (pre-test dan post-test) dan juga angket yang telah diisi siswa yang disajikan dalam bentuk deskriptif berdasarkan data yang diperoleh. Setelah dilakukan penyajian data, dilakukan penarikan kesimpulan. Penarikan kesimpulan ini dilakukan dengan mengaitkan data-data yang telah disajikan. Dari penarikan kesimpulan akan diketahui efektif tidaknya media ritatoon dalam keterampilan menulis pantun pada materi interaksi sosial V SDN Bangkingan II/442 Surabaya.

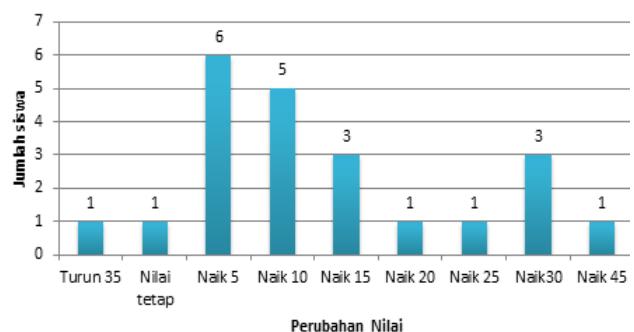
Teknik keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi data, yaitu teknik untuk memeriksa keabsahan data dengan memanfaatkan hal lain diluar hal itu sebagai pembanding (Moleong, 2012:330). Penelitian ini menggunakan triangulasi teknik pengumpulan data. Setiap aspek yang dimiliki memiliki lebih dari satu teknik pengumpulan data diantaranya observasi, wawancara tes serta kuisioner. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan data yang diperoleh merupakan data yang akurat.

HASIL

Pada penelitian ini terdapat tahap reduksi data yang dilakukan dengan mengumpulkan data, memilah data dan memfokuskan informasi yang penting sesuai dengan informasi yang dibutuhkan yang berhubungan dengan aspek-aspek penentu keefektifan media pembelajaran ritatoon berdasarkan yang telah dikemukakan oleh Slavin (2017) yaitu: (1) kualitas pembelajaran, (2) kesesuaian pembelajaran, (3) waktu, dan (4) motivasi.. Pada penelitian ini dilakukan pengamatan dan pengambilan data pada tanggal 19 dan 23 Juli semester gasal tahun ajar 2018/2019 di SDN Bangkingan II/442 Surabaya.

Aspek pertama penentu evektivitas pembelajaran menutut Slavin adalah kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran dilihat dari sejauh mana informasi yang disajikan dapat dipelajari dan dipahami siswa. Pemahaman siswa pada keterampilan menulis pantun diukur melalui tes yang diberikan kepada siswa dalam membuat pantun. Pada instrumen tes tersebut siswa diminta membuat 4 pantun secara tertulis yang sesuai dengan gambar pada lembar instrument tes secara individu. Setelah siswa membuat pantun, pantun yang dibuat siswa diperiksa dan dinilai berdasarkan kesesuaian pantun dengan gambar pada soal tes dan kelengkapan ciri-ciri pantun, diantaranya: (1)terdiri dari 4 baris, (2)setiap baris terdiri dari 8-12 suku kata, (3) bersajak a-b-a-b, dan (4) terdapat 2 baris sampiran dan 2 baris isi.

Hasil Menulis Pantun



Gambar 1. Hasil Menulis Pantun

Kualitas pembelajaran pada penelitian ini apabila dilihat dari hasil belajar siswa menunjukkan bahwa 81,81 siswa mengalami ketuntasan dalam belajar membuat pantun. 18 siswa dari 22 siswa memiliki nilai 70 keatas sehingga dari peroleh tersebut hasil belajar siswa dapat dikatakan baik.

Dilihat dari kemampuan menulis siswa dalam menulis pantun, kemampuan siswa semakin meningkat. Siswa yang awalnya membuat pantun tanpa memperhatikan kesesuaian pantun dengan ciri-ciri pantun menjadi lebih sesuai dengan ciri-ciri pantun. Siswa yang awalnya membuat pantun empat baris yang brhubungan antara baris satu hingga empat (tidak ada sampiran), menjadi terdiri dua baris sampiran dan dua baris isi. Awalnya siswa membuat pantun sajaknya tidak a-b-a-b menjadi bersajak a-b-a-b.

Kemampuan guru dalam menyampaikan materi sudah baik dengan penyampaian yang runut berdasarkan persiapan yang telah dipersiapkan sebelum pembelajaran. Selama pembelajaran guru terus mendorong siswa dengan memberikan motivasi kepada siswa sehingga siswa semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selama pembelajaran guru selalu membimbing dan mengarahkan siswa apabila siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran.

Proses pembelajaran berlangsung lancar meskipun pada awalnya siswa terkesan gaduh, namun pada akhirnya dapat dikendalikan sehingga pembelajaran berjalan lancar. Lancarnya pembelajaran yang dilakukan menjadikan materi pantun dapat disampaikan dengan baik. Siswa mengikuti pembelajaran dengan baik dan cukup tertib hingga selesaiya pembelajaran.

Pembelajaran keterampilan menulis pantun berlangsung aktif dengan keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran. Setiap kali guru bertanya kepada siswa, siswa menjawab dengan kemampuan dan pengetahuan masing-masing siswa terlepas jawaban tersebut merupakan jawaban yang benar atau salah. Siswa selalu mengangkat tangan untuk mendapatkan kesempatan menjawab pertanyaan maupun mengerjakan tugas guru di depan kelas.

Guru menyampaikan materi pantun dengan santai sehingga siswa juga santai dan tidak merasa tertekan dengan proses pembelajaran yang dilakukan. Penyampaian juga disesuaikan dengan pelan-pelan dan bertahap supaya siswa dapat menerima materi dan siswa dapat membuat pantun setelah materi disampaikan.

Pembelajaran yang menggunakan media ritatoon menarik perhatian siswa dalam belajar. Pemanfaatan media ritatoon yang dipersiapkan guru menjadi sarana permainan, membuat siswa tanpa sadar telah belajar untuk mendalami materi tentang pantun itu sendiri. Ritatoon digunakan siswa untuk mencari unsur-unsur

pantun dari beberapa pantun yang telah dipersiapkan guru. Dari pantun tersebut siswa diminta mencari dan menuliskan jumlah baris, jumlah suku kata setiap baris, mencari sampiran dan isi serta mencari sajak pada setiap pantun. Media ritatoon juga digunakan untuk memeriksa kemampuan siswa dalam menyusun pantun.

Selain digunakan untuk media permainan, ritatoon juga digunakan sebagai media penyampai materi. Guru menyampaikan materi yang berhubungan dengan pantun, mulai dari ciri-ciri pantun, jenis pantun dan contoh pantun. Ketika menyampaikan materi guru tidak hanya menggunakan media ritatoon, guru juga memanfaatkan barang-barang dikelas seperti papan tulis untuk membantu pemahaman siswa.

Aspek kedua yang menentukan efektivitas adalah kesesuaian pembelajaran. Data kesesuaian pembelajaran dengan menggunakan media ritatoon diperoleh dengan melakukan observasi pembelajaran dan wawancara mengenai pembelajaran keteramplan menulis pantun kelas V SDN Bangkingna II Surabaya kepada narasumber. Observasi dilakukan dengan cara observer memeriksa keterlaksanaan kegiatan pembelajaran dan menilai kegiatan yang terlaksana selama pembelajaran berlangsung, mulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, hingga kegiatan penutup. Dalam pembelajaran ini diamati oleh 2 orang.

Dari data yang telah diperoleh berdasarkan dua observer menunjukkan bahwa seluruh kegiatan terlaksana dengan presentase keterlaksanaan 100%, namun perolehan nilai antara observer pertama dan kedua berbeda. Dari penilaian observer pertama menunjukkan bahwa dari 20 kegiatan 6 kegiatan memperoleh nilai 3 yang berarti baik dan sisanya yaitu 14 kegiatan memperoleh nilai 4 yang berarti baik sekali dengan total skor 74. Sedangkan penilaian dari observer kedua menunjukkan bahwa dari 20 kegiatan 3 kegiatan memperoleh nilai 3 dan 17 kegiatan memperoleh nilai 4 dengan total skor 77. Rata-rata nilai yang diperoleh dari observer pertama yaitu 3,7 sedangkan rata-rata nilai yang diperoleh observer kedua adalah 3,85. Dari hasil yang diperoleh tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berlangsung baik dengan presentase keterlaksanaan 100% dan rata-rata skor yang sangat baik pada setiap kegiatan.

Dari wawancara yang dilakukan menunjukkan bahwa materi yang diajarkan pada siswa kelas V SDN Bangkingan II ini adalah pantun yang mendukung untuk diajarkan dimana saja termasuk di kelas. Materi pantun sifatnya mudah dipahami dengan dijelaskan dan diberikan contoh-contoh. Kalaupun materi tersebut diajarkan dapat diajarkan di ruang kelas baik dengan cara klasikal maupun kelompok atau berpasangan tergantung pada kreatifitas guru.

Kondisi ruang kelas yang luas meskipun jumlah siswa banyak, siswa dapat berinteraksi dengan siswa yang lain. Jika guru dapat berkreatifitas maka pembelajaran dapat dilakukan dengan menyenangkan.

Materi yang diajarkan sudah sesuai dengan KD yang ada pada buku siswa kelas V SD. Sehingga siswa sudah mampu menerima materi yang disampaikan. Untuk kemampuan siswa sendiri sudah mampu berinteraksi dengan baik, sehingga tidak ada kendala yang berarti, namun siswa masih menganggap bahwa materi pantun merupakan materi yang sulit untuk dipelajari, sehingga guru perlu menjelaskan lebih lanjut tentang materi pantun.

Media yang digunakan pada kelas V pada materi pantun ini adalah media visual berupa alat peraga. Media visual berupa alat peraga ini dapat langsung digunakan tanpa memerlukan penunjang seperti listrik maupun saluran internet. Ukuran media yang cukup besar dapat digunakan untuk pembelajaran klasikal, dapat dilihat melalui berbagai sudut pandang meskipun media ritatoon dapat lebih efektif digunakan secara berkelompok, media ini dapat digunakan siswa dengan cara siswa maju ke depan kelas.

Penggunaan media ritatoon yang dapat digunakan guru maupun siswa membuat pembelajaran lebih efektif untuk membelajarkan materi pantun. Saat menjelaskan materi pantun guru dapat menggunakan media ritatoon untuk menarik perhatian siswa. sedangkan untuk pengayaan pembelajaran sehingga siswa dapat lebih memahami, guru dapat mencobakan media ritatoon pada siswa sehingga siswa dapat menerima materi dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Guru juga dapat menjadikan media ritatoon sebagai media evaluatif dengan memberikan soal yang variatif kepada siswa sehingga siswa lebih tertarik untuk menerjakan soal daripada memberikan soal melalui papan tulis yang terkesan monoton dan kurang menantang bagi siswa.

Siswa di SDN Bangkingan II masih jarang mengikuti pembelajaran menggunakan media. Media yang biasa digunakan merupakan media visual yang hanya dapat dilihat tanpa dimainkan membuat siswa cenderung bosan. Sehingga dengan media ritatoon yang tergolong baru dikenal membuat siswa lebih tertarik dalam pembelajaran itu sendiri. Media ritatoon mampu mengajak siswa untuk bergerak aktif karena ketika siswa ingin menggunakan media ritatoon, siswa harus maju kedepan kelas untuk menggunakanannya sesuai tujuan kegiatan dan tidak hanya duduk memandangi media dari bangku siswa dan menjelaskan jawaban yang dimilikinya. Model media yang bisa digunakan dalam permainan ataupun dalam menjelaskan secara demonstratif maupun aktif tanya jawab dapat membuat siswa lebih memahami materi dan tertarik daripada melihat LCD proyektor atau melihat gambar yang di tempel di kelas.

Media yang digunakan guru adalah media alat peraga yang digunakan dengan mudah. Penggunaan media tersebut tergantung pada kreatifitas guru, semakin kreatif guru dalam menggunakan media maka semakin menarik pembelajaran yang dilakukan. Media dapat digunakan guru sebagai media penyampai materi pantun sebagai demonstrasi. Untuk tingkatan selanjutnya, media ritatoon dapat di tempeli soal yang kemudian di kerjakan siswa. media ini juga dapat dijadikan *time line* yang diacak guru kemudian disusun siswa sesuai urutan yang benar. Media ritatoon ini lebih mudah digunakan oleh guru karena tidak seperti *powerpoint* yang menggunakan alat penunjang seperti computer, LCD proyektor dan listrik sehingga sulit digunakan untuk guru tua terlebih guru yang gagap teknologi.

Menjelaskan materi pantun lebih mudah menggunakan media ritatoon daripada menjelaskan materi secara langsung karena terdiri dari beberapa papan yang seperti slide yang ada pada computer yang dapat menjelaskan bagian-bagian materi. Guru dapat menusun terlebih dahulu materi apa yang ingin dijelaskan kemudian menyampaikannya dalam pembelajaran sesuai slide yang sudah disiapkan. Media ini juga dapat menjelaskan tentang sampiran dan isi dengan timeline sehingga media ini dapat mengajarkan materi pantun lebih mudah daripada papan tulis.

Kondisi siswa SDN Bangkingan II kelas V yang aktif membuat siswa mudah dikondisikan guru. Meskipun awalnya siswa terkesan terlalu aktif dan susah diajak komunikasi, namun setelah guru masuk kelas dan menenangkan siswa, siswa menjadi tenang dan mulai memerhatikan pembelajaran. Selain itu kondisi siswa yang aktif memudahkan guru dalam menjelaskan materi pada media ritatoon. Dengan keadaan siswa yang aktif, guru mudah mengajak siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Penyampaian materi menggunakan media menjadi lebih mudah karena menyampaikan dengan menggunakan media materinya sudah disiapkan sebelumnya. Kejelasan materinya pun tidak berbelit-belit seperti penyampaian materi dari buku pedoman yang dijelaskan melalui papan tulis. Guru lebih mudah dan lebih bagus dalam menyampaikan materi dengan menggunakan media ritatoon.

Aspek ketiga untuk mengukur efektivitas pembelajaran adalah motivasi. Untuk melihat respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media ritatoon, dilakukan dengan mengamati kegiatan siswa dan membagikan instrumen angket kepada siswa. Angket yang sudah dibagikan kemudian diisi oleh siswa sesuai dengan pendapat siswa sendiri.

Tabel 1. Hasil Pengisian Angket

Indikator	Pernyataan Positif		Pernyataan Negatif	
	Ya	Tidak	Ya	Tidak
Pemberian penghargaan atau reward	95%	5%	18%	82%
Keinginan mempelajari lebih lanjut	95%	5%	5%	95%
Kemauan untuk memperoleh nilai yang baik	95%	5%	23%	77%
Senang mengikuti pembelajaran	95%	5%	9%	91%
Kemauan untuk bekerja keras	91%	9%	23%	77%
Kemandirian mengerjakan tugas	86%	14%	36%	64%
Senang terhadap cara mengajar guru	100 %	0%	18%	82%
Senang terhadap media yang digunakan	91%	9%	14%	86%

Dari data yang telah diperoleh tersebut menunjukkan 60% lebih pernyataan positif memperoleh respon positif dan lebih dari 60% pernyataan negatif memperoleh respon negatif.

Dari pengamatan yang dilakukan, selama pembelajaran berlangsung siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Siswa mengikuti seluruh proses pembelajaran dari awal hingga akhir. Selama proses pembelajaran siswa mengerjakan tugas maupun tantangan yang diberikan oleh guru dan berusaha menyelesaikannya.

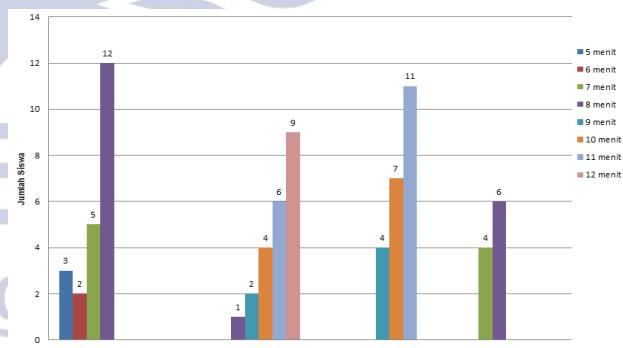
Siswa semakin bersemangat ketika diberikan dorongan dan motivasi untuk aktif dalam pembelajaran dengan kegiatan yang menarik bagi siswa. Setiap siswa melakukan tugasnya, siswa diberi reward berupa pujian, semangat, tepuk tangan maupun hadiah. *Reward* tersebut tidak hanya diberikan oleh guru saja, namun juga dari sesama siswa sebagai apresiasi atas usaha siswa yang mengerjakan tugasnya dan berani mengemukakan pendapat di muka umum. Dengan begitu siswa menjadi lebih bersemangat untuk belajar dan berusaha untuk lebih menguasai materi karena setiap pekerjaannya diapresiasi.

Kegiatan menarik tersebut tidak hanya dari metode/model pembelajaran berupa permainan, namun media yang menunjang terlaksananya metode

pembelajaran tersebut juga membuat proses pembelajaran menarik. Hal tersebut tergantung bagaimana guru memanfaatkan suatu media. Penelitian ini menggunakan media ritatoon sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi ritatoon. Pada pembelajaran pantun yang telah dilakukan dengan menggunakan media ritatoon dirancang guru untuk menarik perhatian siswa supaya siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran menulis pantun. Guru membuat media ritatoon tidak hanya sebagai media penyampai materi, namun juga sebagai media permainan dengan siswa mencari ciri-ciri pantun pada media ritatoon dan siswa dapat menyusun kertas yang berisi baris –baris sampiran dan isi pantun untuk disusun menjadi pantun yang sesuai. Selama pemberian materi siswa memperhatikan media ritatoon dan mengamati isi dari media ritatoon tersebut. Siswa bersemangat untuk menemukan ciri-ciri pantun dan menyusun pantun pada media ritatoon.

Kesemangatan siswa selama pembelajaran menunjukkan bahwa siswa termotivasi. Siswa selalu ingin berpartisipasi dalam setiap proses pembelajaran. Setiap guru memberikan pertanyaan atau tugas siswa mengangkat tangannya sebagai tanda bahwa dirinya ingin diperlihatkan untuk mewakili teman-temannya mengemukakan pendapat atau menjawab tantangan guru terutama yang menggunakan media ritatoon.

Aspek keempat untuk mengukur efektivitas pembelajaran adalah waktu. Waktu yang dimaksud dalam hal ini adalah rentang waktu yang digunakan siswa untuk menulis pantun.



Gambar 2. Estimasi Waktu Membuat Pantun

Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh siswa (100%) menulis pantun sesuai dengan waktu yang ditentukan guru meskipun waktunya berbeda-beda.

PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan dengan tiga tahap diantaranya: (1) reduksi data, yaitu kegiatan pengumpulan data yang dilakukan pada tanggal 19 dan 23 Juli 2018 di SDN Bangkingan II/42 Surabaya dan pemilihan data yang diperlukan yang dilakukan setelah diperolehnya data, (2)

penyajian data, yaitu penelaahan data yang diperoleh sebelumnya mulai dari hasil observasi, tes (pre-test dan post-test) dan juga angket yang disajikan dalam bentuk deskriptif, (3) penarikan kesimpulan yang dilakukan dengan mengaitkan data-data yang telah disajikan.

Pengamatan dan pengumpulan data dilakukan mulai dari pengambilan data nilai *pre-test* siswa, kemudian dilanjutkan dengan memberikan perlakuan menggunakan media ritatoon dalam pembelajaran keterampilan menulis pantun dan dilakukannya pengambilan nilai *post-test* menulis pantun. Setelah dilakukan pengamatan dan pengumpulan data baik di dalam proses pembelajaran maupun di luar proses pembelajaran, maka diperolehlah data-data yang diperlukan untuk mengetahui efektivitas media ritatoon dalam keterampilan menulis pantun pada materi interaksi sosial kelas V SDN Bangkingan II/442 Surabaya. Pengamatan dan pengambilan data berpacu pada teori Slavin yang mengemukakan efektivitas ditentukan oleh 4 hal yaitu: (1) kualitas pembelajaran, (2) kesesuaian pembelajaran, (3) waktu, dan (4) motivasi.

Dalam hal ini kualitas pembelajaran dilihat dari informasi yang diterima siswa dengan melihat nilai siswa setelah pembelajaran. Pada pembelajaran yang menggunakan media ritatoon sebagai media penyampaian materi. Materi yang disajikan berupa jenis-jenis pantun, ciri-ciri pantun dan contoh pantun. Penyampaian materi dengan menggunakan media ritatoon ini bertujuan supaya siswa dapat menulis pantun sesuai dengan ciri-ciri pantun diantaranya yaitu: 1)terdiri dari 4 baris, 2)bersajak a-b-a-b, 3)terdapat sampiran dan isi, dan 4)setiap baris terdiri antara 8 sampai 12 suku kata. Setelah dilakukan perlakuan menggunakan media ritatoon pada pembelajaran menulis pantun, siswa yang awalnya membuat pantun dengan kurang sesuai dengan aturan menjadi lebih sesuai dengan aturan penulisan pantun. Siswa sudah dapat membuat pantun sesuai dengan ciri-ciri pantun yang berisi 4 baris, bersajak a-b-a-b, setiap baris berisi 8-12 suku kata dan tersiri dari 2 baris lampiran dan 2 baris isi. Selain itu sebagian besar puisi yang dibuat siswa sesuai dengan gambar yang ada pada lembar post-test. Gambar tersebut berisi tentang kegiatan interaksi yang menggambarkan tentang tata karma kepada orang yang lebih tua, kegiatan melestarikan budaya bersama-sama, gotong-rotong dalam kebersihan lingkungan dan kegiatan bermain bersama-sama.

Hal ini menunjukkan bahwa ritatoon merupakan media yang berfungsi sebagai Sumber belajar yang menyampaikan informasi sehingga membantu siswa dalam memperoleh dan membentuk pengetahuan, membantu pemahaman siswa, serta sebagai alat untuk memfokuskan pikiran siswa terhadap materi yang ada, sehingga kualitas pembelajaran yang diperoleh

menunjukkan hasil yang baik. Hal tersebut sesuai dengan pemaparan Musfiqon (2012) yang menyatakan bahwa media visual dapat memperlancar pemahaman, memperkuat ingatan, menumbuhkan minat belajar siswa dan dapat memberikan hubungan antara materi dengan dunia nyata. Dengan disampaikannya materi menggunakan media ritatoon siswa lebih faham mengenai pantun sehingga dapat menulis pantun dengan baik dan mendapatkan hasil (nilai) yang baik dibandingkan dengan sebelum menggunakan media pantun.

Media ritatoon juga menjadikan pembelajaran sesuai dengan harapan yang ingin dicapai. Kesesuaian pembelajaran dilihat dari keterlaksanaan kegiatan pembelajaran. Kesesuaian pembelajaran berpacu pada persiapan pembelajaran atau rancangan pembelajaran dan proses pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran dapat dikatakan sesuai apabila kegiatan pembelajaran dilakukan berdasarkan rancangan pembelajaran yang telah disiapkan. Pembelajaran yang dilakukan mengacu pada kurikulum 2013 yang menggunakan pembelajaran tematik dalam menyampaikan materi. Dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan pada siswa kelas V SDN Bangkingan II Surabaya, guru telah menggunakan ritatoon sebagai media penyampaian materi sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah dibuat sebelum pembelajaran. Dari pembelajaran yang telah dirancang tersebut mendapatkan respon dari siswa. Selama pembelajaran siswa sangat aktif dan bersemangat dalam mengikuti setiap kegiatan dalam pembelajaran menulis pantun, terlebih apabila kegiatan pembelajaran yang menggunakan media ritatoon. Hal ini menunjukkan bahwa media ritatoon merupakan salah satu media yang mendukung guru dalam menjelaskan materi sehingga pembelajaran dapat membuat pembelajaran lebih bervariasi.

Kegiatan pembelajaran keterampilan menulis pantun menggunakan media ritatoon tersebut telah sesuai dengan 3 proses belajar yang dikemukakan Bruner (dalam Husamah, 2016:69), diantaranya: (1) memperoleh informasi baru, (2) transformasi informasi, dan (3) evaluasi. Perolehan informasi terjadi selama pembelajaran berlangsung. Ketika guru memberikan materi dan siswa diajak mengeksplorasi materi yang berhubungan dengan keterampilan menulis pantun, saat itulah siswa memperoleh informasi. Informasi yang diperoleh siswa merupakan pengalaman baru bagi siswa karena belum pernah mengikuti pembelajaran yang memanfaatkan media ritatoon sebelumnya. Transformasi informasi/pengetahuan bersangkutan dengan cara memperlakukan informasi yang didapat. Transformasi ini terjadi ketika siswa diajak mencari ciri-ciri pada pantun dan ketika melakukan permainan memasangkan sampiran dengan isi pantun. Dengan kegiatan tersebut siswa memanfaatkan

informasi yang diperoleh sebelumnya (dari materi atau informasi yang telah didapat pada ritatoon) untuk mengamati pantun dan menyusun bait pantun yang telah diacak. Tahap selanjutnya adalah evaluasi. Evaluasi dilakukan di akhir pembelajaran dengan memberikan 4 soal yang berisi perintah membuat pantun berdasarkan gambar yang tersedia. Dari evaluasi yang telah dilakukan, siswa telah menerima informasi dengan baik yang dibuktikan dengan baiknya nilai siswa karena pantun yang dibuat sesuai dengan ketentuan.

Keefektifan pembelajaran yang menggunakan ritatoon juga dipengaruhi oleh ketepatan waktu. Ketepatan waktu dilihat dari banyaknya waktu yang diperlukan siswa dalam membuat pantun yang sesuai dengan batas waktu yang ditetukan. Selama mengerjakan soal tes menulis pantun, waktu yang dihabiskan siswa diperiksa ketepatannya. Hal ini dilihat untuk memeriksa apakah siswa mengerjakan sesuai waktu yang ditentukan atau tidak, untuk melihat keefektifan media ritatoon. Waktu yang disediakan guru untuk membuat 4 pantun berdasarkan gambar adalah 40 menit. Namun dalam pengamatan yang dilakukan dibagi menjadi 3 kategori yaitu kategori waktu kurang dari 35 menit, kategori waktu antara 35 hingga 40 menit dan kategori waktu lebih dari 40 menit. Setelah diamati dan diperoleh data mengenai estimasi waktu siswa dalam menulis pantun menunjukkan bahwa siswa mengumpulkan pantun dengan waktu yang cukup untuk sebagian besar siswa dan waktu yang disediakan dirasa kurang oleh 4 siswa yang mengumpulkan pantun yang telah dibuat lebih dari 40 menit. Namun, apabila dilihat secara keseluruhan data dari 22 siswa yang ada menunjukkan bahwa siswa memanfaatkan waktu dengan baik dan sesuai.

Pembelajaran juga telah membuat siswa termotivasi. Motivasi dilihat dari respon siswa terhadap media dan pembelajaran itu sendiri. Selama pembelajaran guru memberi motivasi kepada siswa baik dengan dorongan verbal, pujian berbal, hadiah serta mengajak siswa melakukan permainan yang memanfaatkan media ritatoon. Dorongan verbal di berikan kepada siswa dengan memberikan pertanyaan sehingga siswa tergerak untuk menjawab dan menyelesaikan masalah yang diajukan. Apabila siswa menjawab atau menyampaikan pendapatnya siswa diberikan pujian verbal berupa kata “bagus”, “baik”, “pintar” dan sebagainya. Dari respon guru terhadap pekerjaan siswa berupa pujian yang diberikan kepada siswa membuat siswa merasa senang dan dihargai atas apa yang telah dilakukannya. Selain pujian verbal guru juga memberikan hadiah atas pekerjaan siswa. Dengan diberikannya hadiah membuat siswa semakin bersemangat untuk aktif dalam pembelajaran dan semangat untuk menyelesaikan tugas dari guru. Pembelajaran dibuat aktif dan santai dengan

memanfaatkan ritatoon sebagai media permainan meganalisis ciri-ciri pantun berdasarkan pantun yang tersedia dan menyusun bait-bait sampiran da nisni menjadi pantun yang utuh dan sesuai. Selain itu penggunaan media ritatoon yang melibatkan siswa dalam bentuk permainan juga menambah motivasi siswa dalam belajar pantun. Dengan adanya permainan yang melibatkan media ritatoon yang dianggap baru dan menarik bagi siswa membuat siswa berebut untuk maju ke depan kelas dan menyelesaikan permainan. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media ritatoon membuat siswa tertarik dan aktif selama pembelajaran berlangsung sehingga siswa termotivasi dalam belajar keterampilan menulis pantun. Hal tersebut dibuktikan dengan baiknya respon siswa terhadap pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pemaparan Asyhar (2012: 53) yang memaparkan bahwa media visual yang terdapat berbagai bentuk dapat memberi kesan menarik sehingga dapat membentuk kesan nyata terhadap materi yang disampaikan.

Dari kesan yang diperoleh siswa selama pembelajaran membuat minat siswa dalam belajar keterampilan menulis pantun menjadi semakin meningkat. Kegiatan yang didasari pada minat yang baik dapat membuat siswa mengikuti pembelajaran dengan kondisi senang dan menikmati pembelajaran. Minat belajar yang baik juga dapat membuat siswa berusaha mengikuti pembelajaran dengan baik. Begitupula sebaliknya, apabila minat siswa dalam belajar kurang baik maka siswa kurang dapat mengikuti pembelajaran dengan baik pula. Minat ini juga merupakan salah satu faktor intern dalam segi psikologis yang mempengaruhi belajar menurut Slameto (2010).

Dengan menggunakan media ritatoon guru juga dapat membuat metode belajar yang menarik bagi siswa. dengan menariknya metode mengajar yang dilakukan guru membuat siswa semakin aktif karena media ritatoon dapat digunakan sebagai sarana permainan. Sehingga metode yang diterapkan tidak hanya ceramah, namun juga demonstrasi misalnya demonstrasi mencari ciri-ciri pantun pada media ritatoon. Dengan metode baru menggunakan media ritatoon, siswa tidak mudah bosan dan dapat fokus selama pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran dengan menggunakan media ritatoon telah memberikan perubahan hasil yang baik sehingga dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis pantun, serta menjadi wahana yang dapat membuat siswa untuk belajar. Ritatoon telah meningkatkan keterampilan melalui pengalaman dan pengamatan selama pembelajaran, sehingga ritatoon menjadi alat bantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, terutama keterampilan menulis pantun.

Pembelajaran yang memanfaatkan ritatoon sebagai media penyampai dan media permainan ini membuat siswa tidak hanya menggunakan satu alat indera saja, namun menggunakan beberapa alat indera. Siswa tidak hanya menggunakan alat indera berupa mata yang digunakan untuk mengamati media, namun juga menggunakan alat indera berupa alat pendengaran yang digunakan untuk mendengarkan selama guru menjelaskan materi dan mengarahkan kegiatan, serta alat gerak siswa yang dimanfaatkan selama kegiatan menyusun baris pantun pada media ritatoon. Hal tersebut sesuai dengan teori penggunaan media dalam proses belajar yang dikemukakan oleh Dale. Dale (dalam Arsyad, 2014:11) menjelaskan bahwa semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima informasi dan mengolah informasi maka semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan data dipertahankan dalam ingatan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media ritatoon efektif digunakan untuk pembelajaran keterampilan menulis pantun materi interaksi sosial kelas V SDN Bangkingan II Surabaya apabila dilihat dari 4 aspek efektivitas pembelajaran menurut Slavin yaitu kualitas pembelajaran, kesesuaian pembelajaran, motivasi dan waktu. Kualitas pembelajaran yang dilihat dari nilai siswa menunjukkan 81,8% siswa mendapat nilai diatas 70. Media ritatoon sesuai digunakan untuk pembelajaran menulis pantun siswa kelas V SDN Bangkingan II Surabaya. 91% siswa senang dan termotivasi dengan penggunaan media ritatoon dalam pembelajaran menulis pantun. Sebanyak 100% siswa membuat pantun sesuai dengan batas waktu yang diberikan guru.

Saran

Dari penelitian ini peneliti menyarankan beberapa saran, diantaranya: (1) Media ritatoon hendaknya digunakan pada materi yang berkaitan dengan proses atau suatu kejadian, (2) pembuatan ritatoon tidak melulu terbuat dari kayu, namun juga dapat dibuat dengan memanfaatkan karton atau kertas duplek, (3) perlu persiapan matang sebelum melakukan pembelajaran, dan (4) dalam menggunakan media ini perlu adanya perhatian utuh dari siswa supaya materi dapat diterima secara utuh.

DAFTAR PUSTAKA

- Agni, Binar. 2008. *Sastra Indonesia*. Jakarta : Hi-Fest Publishing
- Arikunto,Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta *Lengkap*: Rajawali Pers.
- Creswell, J.W. 2016. *Research Design* . Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dalman. 2016. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Husamah.dkk. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: UMM Press.
- Khasanah, Mardliyah. 2013. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Ritatoon Terhadap Pencapaian Kompetensi Penyelesaian Gambar Secara Mix Media di SMK Negeri 3 Purworejo*. Yogyakarta: PPs Universitas Negeri Yogyakarta.
- Krissandi, A.D.S dkk. 2018. *Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD*. Bekasi: Media Maxima.
- Kustiawan, Usep. 2013. *Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: FIP Universitas Negeri Malang.
- Kustiawan, Usep. 2016. *Pengembangan Media Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudra.
- Mihardja, Ratih. 2012. *Buku Pintar Sastra Indonesia*. Jakarta: Laskar Aksara.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Moleong, L.J. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Prasetyo, Eko Budi. 2000. *Media Sederhana Dan Grafis*. Yogyakarta: FKIP UNY.
- Sadiman, Arif,S.dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Slavin, R.E. 2017. *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik*. Terjemahan Marianto Samosir. Jakarta: Indeks

Sudaryono.dkk. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan.* Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2002. *Media Pengajaran.* Bandung: Sinar Baru Algessindo.

Sugiono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Susilana, Rudi. Riyana, Cepi. 2012. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian.* Bandung: Wacana Prima.

