

## PENGEMBANGAN MEDIA *LINE CARD* UNTUK KETERAMPILAN MENULIS PANTUN SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

**Elin Eengalina Nidhayati Gelora**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya  
[elin.18051@mhs.unesa.ac.id](mailto:elin.18051@mhs.unesa.ac.id)

**Maryam Isnaini Damayanti, S.Pd., M.Pd.**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya  
[maryamdamayanti@unesa.ac.id](mailto:maryamdamayanti@unesa.ac.id)

### Abstrak

Menghasilkan sebuah produk media *line card* induk dari media kartu gambar untuk keterampilan menulis pantun siswa kelas V sekolah dasar serta mengetahui hasil kelayakan dan kepraktisan dalam menggunakan media *line card* untuk keterampilan menulis pantun siswa kelas V sekolah dasar merupakan tujuan dari penelitian pengembangan ini. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahapan analisis, tahapan rancangan, tahapan pengembangan, tahapan implementasi, dan tahapan evaluasi. Instrument pengumpulan data menggunakan lembar validasi dan lembar angket. Adapun jenis data dalam penelitian ini yakni data kualitatif dan data kuantitatif. Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan hasil 85%. Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan hasil 92%. Sedangkan hasil lembar angket respon pendidik menunjukkan hasil 100%. Hasil lembar angket respon peserta didik menunjukkan hasil 100%. Berdasarkan hasil persentase dari uji kevalidan oleh ahli materi dan uji kevalidan oleh ahli media, serta angket respon pendidik dan angket respon peserta didik dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *line card* sangat layak dan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran keterampilan menulis siswa kelas V sekolah dasar.

**Kata kunci:** pengembangan, media *line card*, keterampilan menulis pantun.

### Abstract

Producing a main line card media product from picture card media for rhyme writing skills for fifth grade elementary school students and knowing the results of the feasibility and practicality of using line card media for fifth grade elementary school rhyme writing skills is the aim of this development research. This research is a development research using the ADDIE model which consists of the analysis stage, the design stage, the development stage, the implementation stage, and the evaluation stage. The data collection instrument used a validation sheet and a questionnaire sheet. The types of data in this study are qualitative data and quantitative data. The results of the validation by material experts showed the results of 85%. The results of the validation by media experts showed 92% results. While the results of the questionnaire response educators showed 100% results. The results of the student response questionnaires showed 100% results. Based on the results of the percentage of validity tests by material experts and validity tests by media experts, as well as educator response questionnaires and student response questionnaires, it can be concluded that the development of line card media is very feasible and very practical to use in the learning process of writing skills for fifth grade elementary school students.

**Keywords:** development, line card media, poetry writing skills.

### PENDAHULUAN

Kegiatan yang memiliki tujuan mengimplementasikan kurikulum pendidikan, sehingga tujuan pendidikan yang telah ditetapkan tercapai merupakan proses pembelajaran. Tujuan pendidikan yakni mempengaruhi peserta didik baik dari segi intelektual, moral, maupun tatanan sosial agar menjadi manusia yang sebenar-benarnya dengan hidup mandiri dan bersosial. Dalam proses pembelajaran terdapat media pembelajaran yang digunakan sebagai bagian dari sumber belajar.

Media pembelajaran membuat terciptanya "*meaningfull learning*" atau pembelajaran yang bermakna. Media pembelajaran membuat peserta didik

akan berpengaruh pada aktivitas kognitif dan psikomotoriknya (Mayer, 2009:197). Materi atau pesan yang diberikan pendidik membuat peserta didik memahaminya sehingga kompetensi peserta didik dapat diterima.

Ramli (2012:3), memaparkan mengenai fungsi penggunaan media pembelajaran yakni: (1). Sebagai alat bantu pendidik dalam menjalankan tugasnya; (2). Sebagai alat bantu peserta didik. Dalam menggunakan media pembelajaran dapat mendorong peserta didik menerima secara cepat dan tepat materi pembelajaran yang disampaikan pendidik; (3). Memperbaiki kekurangan dan kelemahan proses pembelajaran.

Media pembelajaran sebagai suatu alat dalam meningkatkan hasil belajar agar tercapainya tujuan belajar. Media merupakan suatu unsur yang penting dan harus ada dalam proses pembelajaran. dalam menggunakan media perlu adanya suatu pengembangan. Pengembangan dalam media bertujuan agar dalam kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Dengan mengupayakan adanya pengembangan media pembelajaran dalam pembelajaran pantun, pendidik perlu berinovasi dengan memperbarui serta mengembangkan media yang sudah ada.

Pemakaian hasil dari pengembangan media dalam proses pembelajaran pantun untuk meningkatkan motivasi peserta didik belajar hal baru dalam materi yang disampaikan dengan motivasi yang tinggi. Sehingga peserta didik dalam memahami materi yang diberikan lebih banyak dan luas serta dapat meningkatkan keterampilan menulis pantun, karena media yang digunakan merupakan media hasil dari pengembangan media yang sudah ada sebelumnya dengan menyesuaikan kebutuhan dan kemampuan peserta didik.

Dalam kemampuan berbahasa terdapat beberapa keterampilan. Keterampilan erat hubungannya dengan proses dasar berbahasa. Bahasa merupakan cerminan dari pikiran seseorang. Jika seseorang kemampuan berbahasanya terampil maka dapat dikatakan jelas, cerah dan lancar jalan pemikirannya. Abbas (2006:125), berpendapat mengenai keterampilan menulis yang merupakan keterampilan dengan cara mengungkapkan pendapat, gagasan, rasa yang ingin diungkapkan melalui bentuk tulisan.

Munurut Tarigan (2008:3), keterampilan menulis memiliki pengertian yakni keterampilan berbahasa yang ekspresif dan produktif melalui komunikasi secara tidak langsung atau melalui bentuk tulisan. Setiap media memiliki nilai manfaat di dalamnya. Dalam menggunakan media salah satunya media yang berbentuk gambar.

Menurut Setiawan (2020:23), terdapat beberapa manfaat yang diperoleh, yakni: (1). Edukatif, memberikan pengaruh positif serta mendidik; (2). Sosial, memberikan informasi mengenai kehidupan beraneka ragam bidang serta memberikan pemahaman kesamaan konsep; (3). Ekonomis, pembuatan atau pengeluaran dalam pembinaan dapat dilakukan secara maksimal

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media *line card* untuk keterampilan menulis pantun siswa kelas V sekolah dasar. Media *line card* merupakan induk dari media gambar yang dikembangkan karena dalam kegiatan menulis pantun di sekolah dasar belum mencapai indikator yang ditetapkan. Kenyataan ini dapat dilihat hasil wawancara dengan pendidik yang dikumpulkan dari beberapa sekolah dasar yang terdapat di kecamatan

Sukodadi Kabupaten Lamongan tahun pelajaran 2021-2022.

Waskito (2007:13), juga menjelaskan media yang berbentuk gambar merupakan media simbol atau lambang hasil dari proses tiruan suatu benda, curah pikiran atau hasil ide, pemandangan, dan lain-lain yang dilukiskan atau divisualisasikan dalam bentuk sebuah gambar. Arief (2003:21), juga menyatakan media yang berbentuk gambar merupakan sebuah bentuk visualisasi gambar yang berhubungan dengan materi pembelajaran yang disampaikan.

Hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa kurang lebih 20% jumlah dari peserta didik kelas V di sekolah dasar dalam materi menulis pantun nilainya di bawah nilai KKM. Hal tersebut karena terdapat beberapa faktor, yakni: (1). Peserta didik belum memahami ciri-ciri pantun, (2). Peserta didik kurang berminat dalam pembelajaran materi pantun, (3). Peserta didik masih belum dapat membedakan sampiran dan isi pantun, (4) pembelajaran materi pantun masih menggunakan metode pembelajaran satu arah atau ceramah, (5). Pendidik fokus pada pembacaan teks naskah pantun yang terdapat pada buku siswa.

Pada kenyataannya dalam pembelajaran materi pantun juga harus menggunakan media, selain teks naskah pantun. Jika hanya menggunakan media teks naskah pantun, kurang memberi stimulus daya imajinasi peserta didik. Adapun solusi atau pemecahan dari permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran materi pantun.

Penelitian ini memanfaatkan media kartu gambar sebagai alat untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran serta memudahkan peserta didik dalam mencapai keterampilan menulis pantun secara maksimal. Sehingga berdasarkan uraian di atas, penelitian ini peneliti mengambil judul “Pengembangan Media *Line Card* untuk Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media induk dari media kartu gambar yang dikembangkan. Dalam media *line card* tidak hanya berupa kartu yang bergambar tetapi juga berupa tali yang berfungsi sebagai alat untuk menggantung media *line card* di dinding kelas. Tali itulah yang dimaksud dengan *line* atau garis karena hal itu merupakan ciri khas dari media *line card* yaitu kartu yang bergaris.

Dalam media *line card* tidak hanya berupa kartu yang bergambar tetapi juga berupa tali yang berfungsi sebagai alat untuk menggantung media *line card* di dinding kelas. Tali itulah yang dimaksud dengan *line* atau garis karena hal itu merupakan ciri khas dari media *line card* yaitu kartu yang bergaris. Media *line card* terdapat dua bagian yakni media *line card* utama dan media *line card*

pasangan. Media *line card* utama dipegang oleh peserta didik, di dalamnya terdapat intruksi menjawab beberapa soal. Terdapat soal menyempurnakan pantun yang rumpang, menyebutkan ciri-ciri pantun, menjelaskan isi dan amanat pantun.

Dalam soal menyempurnakan pantun yang rumpang, peserta didik harus mencari dan memasang media *line card* utama dengan media *line card* pasangan yang digantung dan diacak oleh pendidik dengan tali di dinding kelas. Kemudian dalam soal menyebutkan ciri-ciri pantun, menjelaskan isi dan amanat pantun, peserta didik harus menjawab dan ditulis di kertas, jawaban yang telah disediakan dalam kantong yang ada di media *line card*.

Dalam penggunaan media *line card* berupa permainan secara kelompok, kelompok yang dapat menjawab soal dalam media *line card* dengan tepat maka kelompok tersebut akan mendapat poin tambah. Sehingga dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *line card* dirasa sangat efektif apabila diterapkan dalam proses pembelajaran. peserta didik dapat menerima dan memahami materi menulis pantun dengan mudah dan cepat.

Dengan adanya media pembelajaran, Mayer (2009:197) menjelaskan agar terciptanya “meaningfull learning” atau pembelajaran yang bermakna. Dengan adanya media pembelajaran peserta didik akan berpengaruh pada aktivitas kognitif dan psikomotoriknya. Pesan atau materi yang telah disampaikan pendidik membuat peserta didik memahaminya sehingga kompetensi peserta didik dapat diterima.

Smaldino, dkk (2014:7) juga memaparkan dalam penggunaan media pembelajaran yang tepat, maka media tersebut harus ikut serta dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Dengan begitu peserta didik dapat mencapai kemampuan dan potensi yang mereka miliki. Berikut penelitian yang mendukung penerapan kartu gambar dalam pembelajaran materi menulis pantun adalah peneliti Kholifah dan Nughareti Sismulyasih Sabilillah tahun 2020, dengan judul “Pengembangan Kartu Pantun Berbantuan Model Kooperatif Teams Games Tournament pada Materi Melisankan Pantun”.

Hasil dari kegiatan penelitian menunjukkan bahwa media kartu pantun berbantuan model kooperatif TGT telah memenuhi validasi media dengan persentase 86%, dan memenuhi validasi materi dengan persentase 94%. Saat kegiatan uji coba produk dan menganalisis angket hasil dari kegiatan wawancara peserta didik dan pendidik, media kartu pantun dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran melisankan pantun. Hasil analisis uji peningkatan rata-rata membuktikan sangat efektif untuk dijadikan media dalam pembelajaran pantun karena hasil nilai peserta didik meningkat 0,44 yang termasuk dalam kriteria nilai tingkat sedang.

Penelitian lainnya yang mendukung penerapan kartu dalam pembelajaran menulis pantun adalah peneliti Muhammad Taufiq Hidayat tahun 2018, dengan judul penelitiannya “Pengembangan Bahan Ajar Menulis Pantun Menggunakan Media Mencari Pasangan Kartu pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 12 Langsa”. Hasil penelitian yakni media mencari pasangan kartu dapat diimplementasikan pada siswa kelas VII SMP Negeri 12 Langsa. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya hasil validasi produk oleh ahli materi dengan nilai rata-rata skor 3,65.

Penelitian ini memanfaatkan media kartu gambar sebagai alat untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran serta memudahkan peserta didik dalam mencapai keterampilan menulis pantun secara maksimal. Sehingga berdasarkan uraian di atas, peneliti mengambil judul dalam penelitian ini “Pengembangan Media *Line Card* untuk Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

### METODE

Metode penelitian pengembangan media *line card* menggunakan Research and Development (R&D). Setyosari (2010:214), memaparkan penelitian pengembangan adalah penelitian yang merancang dan mengkaji suatu program secara sistematis yang kemudian dikembangkan dan dievaluasi berdasarkan proses pembelajaran dengan mengacu pada hasil pembelajaran tersebut dan dengan hasil yang memenuhi secara internal kriteria konsistensi dan efektivitas.

Penelitian ini menggunakan metode R&D karena hasil pengembangan penelitian kartu pantun serta penelitian media mencari pasangan pantun yang kemudian dikembangkan secara luas untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun dengan cara memahami ciri-ciri pantun, menyempurnakan kalimat pantun, serta menggali isi dan amanat pantun. Sehingga metode R&D tepat untuk digunakan dalam penelitian pengembangan media *line card* untuk keterampilan menulis pantun siswa kelas V sekolah dasar.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE dengan melalui langkah procedural, yakni tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Darmadi (2011:6), memaparkan tujuan pengembangan media yakni mengembangkan sebuah produk yang dapat diterapkan pada lembaga pendidikan dengan hasil secara maksimal.

Tahap pertama yakni analisis, dilakukan dengan kegiatan menganalisis dengan mencari informasi yang dilakukan secara mendalam mengenai kemampuan belajar peserta didik, bagaimana proses pembelajaran peserta didik, karakteristik peserta didik, permasalahan dalam pembelajaran, proses, serta bagaimana hasil dari proses



pembelajaran sehingga dalam pengembangan media memiliki tujuan dalam pembuatannya serta secara tidak langsung mengetahui apa yang dibutuhkan dari intruksi yang telah direncanakan.

Tahap kedua yakni perancangan atau *design*, dilakukan perancangan pengembangan media dengan mengacu pada kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Tahap ini mulai merancang desain serta nama yang digunakan dalam pengembangan media. Kegiatan merancang mengharuskan untuk menciptakan sesuatu yang dapat meningkatkan keterampilan menulis pantun. Dalam proses perancangan diutamakan sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan pembuat dan pengguna pengembangan media.

Tahap ketiga yakni pengembangan, dilakukan dengan membuat produk sesuai dengan perancangan dalam bentuk fisik, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), merancang panduan penggunaan media *line card* untuk guru dan siswa, menyusun lembar angket validasi untuk ahli materi dan lembar validasi untuk ahli media serta menyusun lembar angket respon pendidik dan lembar angket respon peserta didik

Tahap keempat yakni implementasi, dilakukan dengan uji coba pengembangan media. Karena dampak dari pandemi Covid-19, maka penelitian ini melaksanakan uji coba dalam skala kecil yang berjumlah 20 peserta didik. Uji coba dilakukan dengan tujuan mengetahui kelayakan pengembangan media yang dihasilkan serta untuk mengetahui hasil respon pendidik dan hasil respon peserta didik saat menggunakan media dalam proses pembelajaran.

Tahap kelima yakni evaluasi, dilakukan setelah melewati tahap di atas. Dalam tahap evaluasi didasarkan pada hasil kritik dan saran oleh validator ahli materi serta validator ahli media mengenai penerapan pengembangan media *line card* dalam proses pembelajaran. Tahap ini dilakukan sebagai perbaikan dalam menggunakan media *line card* dalam proses pembelajaran. Perbaikan bukan hanya didasarkan pada validator ahli materi dan validator ahli media saja tetapi dari respon peserta didik dan dari respon pendidik.

Penelitian pengembangan media *line card* dilakukan di SD Negeri 2 Sukodadi dalam uji coba skala kecil. Uji coba skala kecil berjumlah 20 peserta didik. Hasil penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dari pengolahan analisis uji validasi ahli materi dan uji validasi ahli media serta respon penggunaan dari pendidik dan peserta didik. Sedangkan data kuantitatif dari pengolahan data berbentuk angka hasil uji validasi ahli materi dan uji validasi ahli media serta respon penggunaan dari pendidik dan peserta didik.

Instrument pengumpulan data penelitian pengembangan media *line card* berupa lembar validasi

oleh ahli materi dan ahli media, angket respon pendidik dan angket respon peserta didik. Lembar validasi ahli materi dan ahli media digunakan untuk mengetahui nilai kevalidan pengembangan media, sedangkan lembar respon peserta didik untuk mengetahui nilai praktis media *line card*. Adapun skala penilaian yang digunakan dalam penilaian validasi oleh ahli media dan validasi ahli materi menggunakan skala *likert* menurut Riduwan (2015:13) yakni:

Tabel 1. Skala penilaian validasi

KRITERIA	SKOR
Sangat Tidak Baik (SK)	1
Tidak Baik (R)	2
Kurang Baik (S)	3
Baik (T)	4
Sangat Baik (SB)	5

Kemudian hasil perhitungan diolah dengan rumus perhitungan menurut Sugiyono, (2015:137) yakni:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Kevalidan

f = Perolehan jumlah skor

N = Perolehan maksimum jumlah skor

Maka dapat dikelompokkan dalam skala tingkatan kriteria interpretasi menurut Sugiyono (2017:99) sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria interpretasi

NILAI	KRITERIA INTERPRETASI
0% -20%	Tidak Valid
21% -40%	Tidak layak
41%-60%	Cukup layak
61% -80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Sedangkan untuk mengolah data hasil angket skala Guttman menurut Rianse dan Abdi, (2011:155) sebagai berikut:

Tabel 3. Penilaian skala Guttman

Jawaban	Skor Jawaban	
	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

Perhitungan diolah dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka kepraktisan

f = Perolehan jumlah skor

N = Perolehan maksimum jumlah skor

Maka dapat dikelompokkan dalam skala tingkatan kriteria interpretasi menurut Riduwan (2015:15) sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria kepraktisan

NILAI	KRITERIA INTERPRETASI
0% - 20%	Sangat tidak menarik
21% - 40%	Tidak menarik
41% - 60%	Cukup menarik
61% - 80%	Menarik
81% - 100%	Sangat menarik

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil**

Penelitian pengembangan media *line card* untuk keterampilan menulis pantun siswa kelas V di sekolah dasar menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE dengan terdapat beberapa tahap, yakni tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Berikut tahapan pengembangan media *line card* untuk keterampilan menulis pantun siswa kelas V sekolah dasar

Tahap pertama yakni analisis. Analisis terdapat analisis kurikulum serta analisis karakteristik. Dari hasil analisis kurikulum dapat diketahui di SD Negeri 2 Sukodadi menggunakan kurikulum 2013 revisi 2017. Materi pembelajaran terdapat dalam tema 4 (sehat itu penting), sub tema 1 (peredaran darahku sehat), pembelajaran 1, semester 1 dengan kompetensi dasar dan indikator sebagai berikut:

3.6 Menggali isi dan amanat pantun yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan

4.6 melisankan pantun hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.

Indikator:

3.6.1. Mampu membuat pantun hasil karya sendiri berdasarkan tema yang sudah ditentukan

3.6.2. Mampu menganalisis isi dan amanat pantun hasil karya sendiri

4.6.1. Mampu melaporkan hasil analisis isi dan amanat pantun hasil karya sendiri

Sedangkan dari analisis karakteristik peserta didik terdapat kompetensi pengetahuan, siswa di SD Negeri 2 Sukodadi sudah diajarkan mengenai materi menulis pantun dari dasar materi pantun sampai cara membuat pantun. Dari kompetensi sikap, siswa termotivasi dalam pembelajaran menulis pantun karena tertantang. Dalam kompetensi keterampilan, siswa dapat mengembangkan keterampilan menulis pantun sehingga hal tersebut meningkatkan kemampuan berbahasa.

Tahap yang kedua yakni tahap *design* atau rancangan media *line card*. Pengembangan media *line card* merupakan penelitian pengembangan media induk dari media kartu gambar yang kemudian dikembangkan

dalam pembelajaran materi pantun. Nama dari media *line card* yakni *line* yang merupakan garis, sedangkan *card* yang merupakan kartu. Jika digabung maka media *line card* adalah kartu garis.

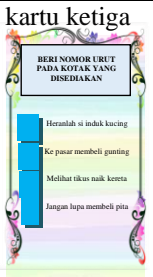



Garis merupakan identitas atau ciri dari media *line card*. Tali yang berfungsi untuk menggantung kartu gambar media *line card* bermakna *line* yaitu garis panjang, karena tali bersymbol untaian garis panjang. Tali berfungsi untuk menggantung media *line card* pasangan dengan dipasangkan pada media *line card* utama kartu ke empat. Media *line card* berukuran 6 cm x 11 cm, sedangkan media *line card* pasangan berukuran 5 cm x 2 cm.

Media *line card* dirancang sesuai dengan hasil analisis kurikulum serta analisis karakteristik peserta didik. Berikut rancangan media *line card* untuk keterampilan menulis pantun siswa kelas V sekolah dasar:

Tabel 5. Rancangan media *line card*

No.	Design	keterangan
1.	<p>Media <i>line card</i> utama</p> 	Media <i>line card</i> utama dipegang oleh siswa, media <i>line card</i> pasangan digantung di papan kelas. Siswa mencari <i>line card</i> pasangan untuk menyempurnakan kalimat pantun yang rumpang.
2.	<p>Media <i>line card</i> utama</p> <p>Kartu pertama</p> 	Media <i>line card</i> utama, kartu pertama berisi penugasan untuk menyebutkan 4 ciri-ciri pantun
	<p>Kartu kedua</p> 	Kartu kedua berisi penugasan untuk menyempurnakan pantun yang kata akhirnya rumpang dalam kotak yang tersedia dibawah
		Kartu ketiga berisi penugasan



<p><b>kartu ketiga</b></p> 		<p>mengurutkn pantun dengan memberi nomor urut pada kotak yang disediakan</p>
<p><b>Kartu keempat</b></p> 		<p>Kartu keempat berisi penugasan untuk memasang pantun dengan line card pasangan yang disediakan.</p>
<p><b>Kartu kelima</b></p> 		<p>Kartu kelima berisi penugasan untuk membuat pantun dengan tema sesuai dengan gambar</p>
<p><b>Kartu keenam</b></p> 		<p>Kartu keenam berisi penugasan untuk membuat isi dan amanat sesuai dengan karya pantun yang telah dibuat</p>
<p><b>Kartu ketujuh</b></p> 		<p>Kartu ketujuh berisi penugasan untuk membuat pantun dengan tema sesuai dengan gambar</p>
<p><b>Kartu kedelapan</b></p> 		<p>Kartu kedelapan berisi penugasan untuk membuat isi dan amanat sesuai dengan karya pantun yang telah dibuat</p>
<p>3.</p>	<p>Media line card pasangan</p>	<p>Media line card pasangan dipasangkan</p>

	<p>dengan media line card utama kartu keempat.</p>
--	--

Tahap yang ketiga yakni pengembangan. Media line card dalam tahap pengembangan melalui pembuatan media line card secara fisik, penyusunan pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Dalam proses perancangan media line card secara fisik dibuat dengan menggunakan aplikasi *pisc art* yang kemudian dicetak dan dimasukkan ke dalam plastik laminating dengan dimodel kantong sebagai tempat jawaban peserta didik.

Tahap pengembangan juga merancang panduan penggunaan media line card untuk guru dan siswa, menyusun lembar angket validasi untuk ahli materi dan lembar validasi untuk ahli media serta menyusun lembar angket respon pendidik dan lembar angket respon peserta didik

Tahap keempat yakni implementasi, dilakukan dengan uji coba pengembangan media line card dalam pembelajaran. Uji coba dilakukan pada tanggal 6 Mei 2022 dalam skala kecil di SD Negeri 2 Sukodadi kelas V dengan jumlah 20 peserta didik. Setelah dilakukannya uji coba media line card kemudian diberikan lembar angket respon peserta didik dengan jumlah 10 respon dan pendidik untuk mengetahui hasil respon dalam menggunakan media line card untuk keterampilan menulis pantun siswa kelas V di sekolah dasar dalam pembelajaran.

Berikut kegiatan implementasi atau uji coba dalam menerapkan media line card untuk keterampilan menulis pantun siswa kelas V sekolah dasar di SD Negeri 2 Sukodadi:

Tabel 6. Uji coba media line card

No.	Dokumentasi	Keterangan
1.		<p>Pendidik menjelaskan petunjuk cara menggunakan media line card dalam pembelajaran.</p>
2.		<p>Peserta didik mengisi jawaban sesuai dengan penugasan yang ada dalam media line card</p>
3.		<p>Peserta didik membacakan hasil jawaban dari penugasan yang ada dalam media line card</p>

Pengembangan Media Line Card

4.		Kegiatan mengisi lembar angket respon peserta didik oleh peserta didik.
----	---	---

Tahap yang terakhir yakni tahap evaluasi. Karena penelitian dilakukan pada saat pandemi maka hanya dilakukan dalam skala kecil. Perbaikan dilakukan hasil dari saran dan kritik oleh ahli materi pengembangan serta oleh ahli media dan juga hasil respon menggunakan media *line card* dari peserta didik dan hasil respon menggunakan media *line card* dari pendidik.

Validasi pengembangan media *line card* bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan pengembangan media *line card*. Dalam pengembangan media *line card* untuk keterampilan menulis pantun siswa kelas V sekolah dasar menggunakan validator ahli materi dan validator ahli media. Kegiatan validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 5 Mei 2022 oleh Ibu Maryam Isnaini Damayanti, S.Pd., M.Pd. dosen jurusan PGSD UNESA sebagai validator 1, serta Ibu Suriyah, S.Pd. guru SD Negeri 2 Sukodadi sebagai validator 2. Adapun hasil validasi ahli materi sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Validasi ahli materi

No.	Aspek penilaian	Indikator	Validator	
			1	2
			Skor	
1.	Format dan isi pertanyaan atau materi dalam media	Ketepatan pemilihan soal dalam media sesuai dengan kompetensi dasar	4	5
		Pertanyaan dalam media sesuai dengan indikator	4	5
		Pertanyaan dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	5
		Ketepatan pemilihan soal sesuai dengan kemampuan peserta didik	4	5
2.	Penyajian isi pertanyaan atau materi	Pertanyaan disusun secara sistematis dan runtut	4	5
		Isi pertanyaan dalam media jelas dan tepat	4	5
		Isi pertanyaan dapat meningkatkan	4	5

		keterampilan menulis pantun		
3.	Bahasa isi pertanyaan atau materi	Bahasa yang digunakan sesuai dengan pemahaman peserta didik	4	4
		Bahasa sesuai dengan kognitif peserta didik	4	4
		Pemilihan kata tepat	3	4
		Penyusunan struktur kalimat tepat	4	4
		Penempatan tanda baca tepat	4	5
4.	Isi pertanyaan atau materi dalam pembelajaran	Membantu penyampaian materi pantun melalui isi pertanyaan dalam pembelajaran	4	5
		pertanyaan membantu mengarahkan secara sistematis pembelajaran	4	5
		Membantu meminimalisir kesulitan belajar	4	4
		Membantu peserta didik belajar secara mandiri	4	4
		Isi pertanyaan dalam media <i>line card</i> membantu meningkatkan keterampilan menulis pantun	4	4
		Total skor		67

Kemudian dapat dihitung persentase kelayakan sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{145}{170} \times 100\%$$

$$P = 85\%$$

Dari hasil perhitungan kevalidan persentase kelayakan bernilai 85% dengan kriteria interpretasi sangat layak, dengan terdapat masukan yakni ukuran huruf diselaraskan agar tidak berbeda ukuran satu dengan yang lainnya, serta lebih dicermati kembali bunyi rima di akhir

pantun karena masih terdapat pantun yang belum berpasangan.

Validasi ahli media pengembangan media *line card* untuk keterampilan menulis pantun siswa kelas V sekolah dasar dilakukan pada 19 April 2022 oleh Bapak Hendrik Pandu Paksi, S.Pd., M.Pd. dosen PGSD UNESA sebagai validator 1, serta Ibu Nur Hidayah S.Pd. guru SD Negeri 2 Sukodadi sebagai validator 2.

Tabel 8. Hasil validasi ahli media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Validator	
			1	2
			Skor	
1	Tampilan media <i>line card</i>	Pemilihan gambar sesuai	5	4
		Warna sesuai proporsi gambar	4	4
		Teks dapat terbaca dengan baik	5	5
		Kesesuaian kombinasi desain huruf, warna dengan gambar	5	5
		Gambar, warna, tulisan sesuai dengan karakteristik peserta didik	4	5
2	Keterpaduan materi	Media tepat digunakan untuk menyempurnakan pantun yang rumpang dengan memasang dua bagian kartu	4	5
		Media tepat digunakan untuk menganalisis ciri-ciri pantun	5	5
		Media tepat digunakan untuk menganalisis isi dan amanat pantun	5	5
3	Penggunaan media	Mudah digunakan, dibawah, dan dipegang	5	5
		Media sederhana dan memikat	5	5
		Dapat digunakan secara individu dan kelompok	4	5
		Media meningkatkan keterampilan menulis pantun	4	4
		Media membangun	4	4

	keaktifan dan kemandirian siswa		
	Media membangun unsur kognitif dan imajinatif	4	5
	Media tepat dengan tujuan pembelajaran materi pantun	5	5
Total skor		68	71

Sehingga dapat dihitung persentase kelayakan sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{139}{150} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

Dari hasil perhitungan kevalidan persentase kelayakan bernilai 92% dengan kriteria interpretasi sangat layak. Untuk lembar angket respon pendidik dilakukan saat menggunakan media *line card* dalam proses pembelajaran. Lembar angket respon pendidik pengembangan media *line card* untuk keterampilan menulis pantun siswa kelas V sekolah dasar diisi pada tanggal 6 Mei 2022 oleh Ibu Dwi Susanti Ningsih, S.Pd. guru SD Negeri 2 Sukodadi.

Berikut tabel hasil pengisian angket respon pendidik dalam pengembangan *media line card* untuk keterampilan menulis pantun siswa kelas V sekolah dasar sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil respon pendidik

No	Pertanyaan	Jawaban		Skor
		Ya	tidak	
<b>Tampilan media <i>line card</i></b>				
1.	Apakah desain media <i>line card</i> yang digunakan menarik?	1	0	1
2.	Apakah pemilihan bentuk, ukuran <i>line card</i> tepat?	1	0	1
3.	Apakah ukuran, bentuk tulisan dalam media <i>line card</i> jelas?	1	0	1
4.	Apakah dalam menggunakan media <i>line card</i> sangat mudah?	1	0	1
5.	Apakah media <i>line card</i> membuat siswa memahami cara menulis pantun	1	0	1



Pengembangan Media Line Card

6.	Apakah media <i>line card</i> membuat siswa memahami ciri-ciri pantun?	1	0	1
7.	Apakah media <i>line card</i> membuat siswa memahami isi dan amanat pantun?	1	0	1
8.	Apakah media <i>line card</i> membuat siswa termotivasi untuk mempelajari materi pantun	1	0	1
9.	Apakah pembelajaran menggunakan media <i>line card</i> sangat menarik dan menyenangkan?	1	0	1
10.	Apakah media <i>line card</i> meningkatkan keterampilan menulis pantun?	1	0	1
11.	Apakah pembelajaran pantun menggunakan media seperti ini yang anda inginkan?	1	0	1

Sehingga dapat dihitung persentase kepraktisan sebagai berikut

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{11}{11} \times 100\%$$

$$P = 100\%$$

Dari hasil perhitungan respon pendidik persentase kepraktisan bernilai 100% dengan kriteria interpretasi sangat menarik. Lembar angket respon peserta didik dilakukan dalam proses pembelajaran setelah menggunakan media *line card*. Lembar angket respon peserta didik pengembangan media *line card* untuk keterampilan menulis pantun siswa kelas V sekolah dasar diisi pada tanggal 6 Mei 2022 oleh 10 siswa.

Berikut tabel hasil pengisian angket respon peserta didik di SD Negeri 2 Sukodadi dalam pengembangan media *line card* untuk keterampilan menulis pantun siswa kelas V sekolah dasar sebagai berikut

Tabel 10. Hasil respon peserta didik

No	Pertanyaan	Skor									
		A N	B R	D A	F R	M C	M R	N T	N R	N A	N N
1.	Apakah desain media <i>line</i>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

	<i>card</i> yang digunakan menarik?																		
2.	Apakah pemilihan bentuk, ukuran <i>line card</i> tepat?	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3.	Apakah ukuran, bentuk tulisan dalam media <i>line card</i> jelas?	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4.	Apakah dalam menggunakan media <i>line card</i> sangat mudah?	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5.	Apakah media <i>line card</i> membuat anda memahami cara menulis pantun	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6.	Apakah media <i>line card</i> membuat anda memahami ciri-ciri pantun?	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7.	Apakah media <i>line card</i> membuat anda memahami isi dan amanat pantun?	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8.	Apakah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

	media <i>line card</i> membuat anda termotivasi untuk mempelajari materi pantun										
9.	Apakah pembelajaran menggunakan media <i>line card</i> sangat menarik dan menyenangkan?	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	Apakah pembelajaran pantun menggunakan media seperti ini yang anda inginkan?	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Sehingga dapat dihitung persentase kepraktisan sebagai berikut

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{10}{10} \times 100\%$$

$$P = 100\%$$

Dari hasil perhitungan respon peserta didik persentase kepraktisan bernilai 100% dengan kriteria interpretasi sangat menarik.

### Pembahasan

Pengembangan yang dihasilkan berupa produk media *line card* untuk keterampilan menulis pantun siswa kelas V sekolah dasar induk dari pengembangan media kartu gambar yang dikembangkan. Karena dampak dari pandemi Covid-19 maka penelitian pengembangan media *line card* hanya sampai tahap mengukur tingkat kelayakan dan kepraktisan pengembangan media *line card* melalui validasi oleh ahli materi dan validasi oleh ahli media, serta respon pendidik dan respon peserta didik.

Tahapan penelitian pengembangan media *line card* sesuai dengan tahapan model ADDIE yakni analisis,

perancangan atau *design*, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media *line card* digunakan sebagai media dalam meningkatkan keterampilan menulis pantun. Tahap analisis terdapat analisis kurikulum dan karakteristik. Dari hasil analisis kurikulum dapat diketahui di SD Negeri 2 Sukodadi menggunakan kurikulum 2013 revisi 2017.

Materi pembelajaran terdapat dalam tema tema 4 (sehat itu penting), sub tema 1 (peredaran darahku sehat), pembelajaran 1, semester 1. Sedangkan dari analisis karakteristik peserta didik terdapat kompetensi pengetahuan, siswa di SD Negeri 2 Sukodadi sudah diajarkan mengenai materi menulis pantun dari dasar materi pantun sampai cara membuat pantun. Dari kompetensi sikap, siswa termotivasi dalam pembelajaran menulis pantun karena tertantang.

Dalam kompetensi keterampilan, siswa dapat mengembangkan keterampilan menulis pantun sehingga hal tersebut meningkatkan kemampuan berbahasanya. Menurut Piaget (dalam Crain, 2014), memaparkan mengenai periode perkembangan kognitif peserta didik, untuk anak usia (7-11) tahun masuk dalam periode ketiga yakni anak-anak mulai mengembangkan kemampuan berpikirnya secara tersistem, tetapi hanya saat anak-anak fokus pada aktivitas atau objek yang bersifat konkret.

Tahap *design* atau perancangan media *line card* dirancang sesuai dengan hasil analisis kurikulum serta analisis karakteristik peserta didik dengan fokus pada gambar yang menarik sehingga dapat memotivasi dan meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa kelas V sekolah dasar. Dalam tahap ini, juga merancang mengenai nama dari media yang digunakan. Nama dari media *line card* merupakan pengembangan dari media kartu gambar yang dirombak menjadi media *line card*, *line* yang merupakan garis, sedangkan *card* yang merupakan kartu.

Jika digabung maka media *line card* adalah kartu garis. Sudirman (dalam Dadan Djuanda, 2006:103), memaparkan bahwa media berupa gambar yang baik, merupakan media gambar yang tampilannya dapat menarik perhatian, dapat menyampaikan pesan atau informasi, dapat memberi rangsangan kepada orang yang ingin menyampaikan makna media gambar, serta bentuk gambar menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Tahap pengembangan berupa proses pembuatan media *line card* secara fisik. Piaget (dalam Santrock, 2004:58), menjelaskan anak yang berumur 7-11 tahun masuk dalam anak dengan tahap perkembangan kognitif operasional konkret, sehingga dapat dikatakan anak-anak membutuhkan sebuah media atau alat belajar yang konkret untuk membantu memperdalam tingkat pemahaman materi yang disampaikan serta dapat mengklarifikasikan, memilih dan mengorganisir sebuah fakta untuk menyelesaikan sebuah masalah peserta didik.

Dalam tahap pengembangan juga menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, menyusun panduan penggunaan media *line card* untuk pendidik dan peserta didik, menyusun lembar angket validasi untuk ahli materi media *line card* dan lembar validasi untuk ahli media *line card* serta menyusun lembar angket respon pendidik dan lembar angket respon peserta didik. Pengembangan media *line card* bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa kelas V di sekolah dasar.

Angkowo dan Kokasih (2007:28), menyatakan media pembelajaran yang berbentuk gambar seharusnya dirancang dengan tepat gambar yang dipilih dan sesuai dengan materi yang dipelajari, agar materi atau informasi dapat tersampaikan. Dalam proses validasi oleh ahli materi dan validasi oleh ahli media pengembangan media *line card* untuk keterampilan menulis pantun siswa kelas V sekolah dasar sudah melalui perbaikan berdasarkan saran dan kritikan yang diberikan.

Hasil validasi oleh ahli materi mencapai total skor 145 dengan perhitungan persentase kelayakan bernilai 85% kriteria interpretasi sangat layak. Sedangkan hasil validasi oleh ahli media mencapai total skor 139 dengan perhitungan persentase kelayakan bernilai 92% kriteria interpretasi sangat layak. Sugiyono (2017:99), berpendapat jika hasil validasi bernilai 81-100% maka dapat dinyatakan sangat valid. Sehingga disimpulkan bahwa pengembangan media *line card* untuk keterampilan menulis pantun siswa kelas V sekolah dasar sangat valid.

Pada tahap implementasi, pengembangan media *line card* mulai dilakukan uji coba dalam proses pembelajaran. Brunner (dalam Suherman, 2003:43) bahwasannya dalam proses pembelajaran seorang peserta didik sebaiknya diberikan alat peraga seperti media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik agar dapat berfikir bagaimana serta pola konsep apa yang dapat diambil setelah menggunakan media tersebut.

Uji coba hanya dilakukan dalam skala kecil karena dampak dari pandemi Covid-19 pada tanggal 8 Mei 2022 di kelas V SD Negeri 2 Sukodadi. Peserta didik saat menggunakan media *line card* sangat bersemangat dan antusias belajar sambil bermain, hal tersebut karena peserta didik pertama kali mendapatkan pengalaman belajar menggunakan media pada materi pantun. Proses pembelajaran menggunakan media *line card* didampingi oleh pendidik dari awal hingga akhir pembelajaran.

Kegiatan uji coba produk pengembangan media *line card* diawali dengan menjelaskan petunjuk penggunaan media *line card*. Media *line card* utama dipegang oleh siswa, sedangkan media *line card* pasangan digantung di papan kelas. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok berjumlah 3 anak. Peserta didik mengisi jawaban dari pertanyaan yang ada

dalam media *line card*, hasil jawaban ditulis di kertas kecil yang disediakan yang kemudian dimasukkan dalam kantong media *line card* tersebut.

Pada media *line card* utama kartu keempat, peserta didik harus mencari pasangan pantun yang rumpang dengan memasang media *line card* pasangan yang digantung di papan tulis. Setelah menjawab semua pertanyaan dalam media *line card*, peserta didik mempresentasikan di depan kelas agar pendidik dan kelompok lain tahu hasil jawaban yang dikerjakan oleh masing-masing kelompok. Saat proses pembelajaran, pendidik diberikan angket respon pendidik untuk mengetahui nilai kepraktisan penggunaan media *line card* dalam pembelajaran.

Hasil lembar angket respon pendidik diperoleh dengan jumlah skor 11 dengan hasil persentase 100%. Setelah selesai melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *line card*, peserta didik selanjutnya mengisi lembar angket respon peserta didik yang telah diberikan. Hasil lembar angket respon peserta didik diperoleh dengan jumlah skor 10 dengan hasil persentase 100%. Riduwan (2015:15) memaparkan jika hasil respon bernilai 81-100% maka dapat dinyatakan sangat menarik.

Tahap evaluasi, bertujuan untuk memperbaiki produk pengembangan media *line card* berdasarkan kritik dan saran dari validator oleh ahli materi dan validator oleh ahli media serta dari respon pendidik dan respon peserta didik. Sugiyono (2012:47), memaparkan untuk menguji tingkat efektivitas suatu dalam pembelajaran, maka perlu mengamati situasi dan kondisi sebelum dan sesudah menerapkan berdasarkan hasil akhir dari pembelajaran.

Hasil saran dan kritik dari validator oleh ahli materi yakni ukuran huruf diselaraskan agar tidak berbeda ukuran satu dengan yang lainnya, serta lebih dicermati kembali bunyi rima di akhir pantun karena masih terdapat pantun yang belum berpasangan. Tanggapan dari validator ahli media yakni dalam penggunaan media *line card* sudah bagus, media juga dapat digenggam oleh peserta didik, hanya saja perlu ditambah kartu untuk mengisi identitas pengguna agar tidak tertukar dengan pengguna kelompok lain.

Tanggapan dari hasil respon pendidik yakni pengembangan media *line card* dirasa sudah sangat bagus, ditingkatkan lagi kreativitasnya untuk mengembangkan media lainnya. Sedangkan tanggapan dari hasil respon peserta didik yakni, media *line card* sangat memudahkan untuk mempelajari cara menulis pantun yang baik dan benar, pembelajaran seperti inilah yang peserta didik butuhkan karena jarang sekali pembelajaran pantun menggunakan media apalagi belajar sambil dikonsepsi permainan.

Hasil pembahasan penelitian di atas, produk yang dikembangkan dalam pengembangan yakni media



*line card*. Pengembangan media *line card* bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa kelas V di sekolah dasar. Dalam proses pengembangan dapat dikatakan pengembangan media *line card* layak dan praktis digunakan dalam materi pantun siswa kelas V sekolah dasar. Hutamy *et al* (2021:4), mengemukakan media adalah sebuah alat untuk melancarkan dan memudahkan dalam menyampaikan sebuah materi atau pesan pembelajaran guru kepada siswa.

Dalam uji coba media *line card* hanya dilakukan skala kecil karena dampak dari pandemi Covid-19, hal tersebut tidak mengurangi motivasi peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran dari awal sampai akhir. Peserta didik ditantang untuk membuat pantun semenarik mungkin dengan kalimat dan kreatifitas mereka sendiri. Saat peserta didik membacakan hasil penugasan membuat pantun, pantun yang dihasilkan sangat bagus dan tepat dalam susunannya.

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan media *line card* untuk keterampilan menulis siswa kelas V sekolah dasar hanya dapat digunakan pada materi pembelajaran pantun saja, sehingga tidak bisa dikolaborasikan dengan materi lainnya. Selain itu penelitian pengembangan media *line card* hanya sampai pada tahap kevalidan materi dan media serta kepraktisan media, tidak sampai ketahap keefektifan media karena dampak dari pandemi Covid-19 yang mengharuskan tidak boleh berkerumun banyak orang dan harus menjaga jarak.

## PENUTUP

### Simpulan

Penelitian pengembangan media *line card* untuk keterampilan menulis pantun siswa kelas V sekolah dasar menghasilkan kesimpulan dari hasil penelitian dan pembahasan menggunakan tahapan penelitian pengembangan model ADDIE yakni melalui tahapan analisis, perancangan atau *design*, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dalam menguji validitas media *line card* serta kepraktisan media *line card* maka dilakukan uji validitas oleh ahli materi dan uji validitas oleh ahli media, serta angket respon pendidik dan angket respon peserta didik saat menggunakan media *line card* dalam proses pembelajaran.

Hasil validitas oleh ahli materi mencapai total skor 145 dengan perhitungan persentase kelayakan menunjukkan 85% kriteria interpretasi sangat layak. Hasil validasi oleh ahli media mencapai total skor 139 dengan perhitungan persentase kelayakan menunjukkan 92% kriteria interpretasi sangat layak. Hasil lembar angket respon pendidik diperoleh dengan jumlah skor 11 dengan hasil persentase 100%.

Hasil lembar angket respon peserta didik diperoleh jumlah skor 10 dengan hasil persentase 100%. Berdasarkan hasil persentase dari uji validitas oleh ahli materi dan uji validitas oleh ahli media, serta angket respon pendidik dan angket respon peserta didik dapat disimpulkan bahwa penggunaan pengembangan media *line card* layak dan praktis dipakai dalam pembelajaran.

### Saran

Saran hasil penelitian dan pembahasan serta proses pengembangan media *line card* sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan media *line card* untuk keterampilan menulis pantun siswa kelas V sekolah dasar perlu dilakukan penelitian lanjutan dalam jumlah skala secara besar untuk mengetahui nilai keefektifan media *line card*
2. Media *line card* dapat dijadikannya alternatif penelitian pengembangan lanjutan dengan materi yang luas seperti puisi, cerita, narasi atau materi lainnya karena jika diperluas cangkupan materinya akan lebih baik.

### DAFTAR PUSTAKA

- Angkowo, Robertus & Kosasih A. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grasindo.
- Dalman. 2012. *Keterampilan Menulis*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada
- Hasan, Muhammad. 2021. *Media Pembelajaran*. CV. Tahta Media Group
- Hidayat, Muhammad Taufiq. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Menulis Pantun Menggunakan Media Mencari Pasangan Kartu pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 12 Langsa. *Jurnal Samudra Bahasa*. Vol. 1(2). hal. 64-73
- Ibda, Hamidulloh. 2019. *Media Pembelajaran berbasis Wayang*. Semarang: CV Pilar Nusantara.
- Kholifah, Kholifah dan Nugraheti Sismulyasih Sabilillah. 2020. Pengembangan Kartu Pantun Berbantuan Model Kooperatif Teams Games Tournament pada Materi Melisankan Pantun. *Jurnal Edukasi*, Vol. 14(2): hal. 123-128
- Kustandi, Cecep & Daddy Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Munawaroh, Fika Hidayatul dkk. 2021. *Model dan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Surabaya: Scopindo.
- Munirah. 2019. *Pengembangan Menulis Paragraf*. Yogyakarta: Deepublish Publisher
- Priyanto, Agus. 2014. *Kamus lengkap pantun Indonesia*. Jakarta: Niaga Swadaya

Rasyid, Rustam Efendy. *Buku Ajar Metode Lekat (Lelang Kata) dalam Pembelajaran Menulis Puisi*. Cirebon: Syntax Computama

Siregar, Syofian. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana

Sudaryono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Kharisma Putra Utama

Sugiarto, Eko. 2015. *Mengenal Sastra Lama*. Yogyakarta: CV Andi Offset

Sumiharsono, Rudy. 2017 media pembelajaran. Jember: Pustaka Abadi

Tarigan, Harry Guntur. 2021. eds. Digital. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa

