



## **Pengaplikasian Media Pembelajaran Utang Sikat (Ular Tangga Puisi Rakyat) untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun Kelas 4 SDN Tempursari 01**

**Fitriana Nur Budiati** ✉, Universitas PGRI Madiun  
**Sekar Nabila Phasa Silfia**, Universitas PGRI Madiun

✉ [fitriana.nur.b@gmail.com](mailto:fitriana.nur.b@gmail.com)

---

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran Utang Sikat (Ular Tangga Puisi Rakyat) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Pantun. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik praktik langsung. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4 Sekolah Dasar Negeri Tempursari 01 yang diambil sampel sebanyak 15 siswa. Beberapa kelebihan penggunaan media pembelajaran ini siswa menjadi antusias karena menarik untuk dimainkan juga didukung oleh nyanyian yang telah dibuat. Permasalahan mengenai menulis pantun yang ditemukan peneliti antara lain, ketika siswa ditugaskan membuat pantun, kekurangan pemahaman, dipengaruhi oleh media sosial serta motivasi belajar siswa terhadap menulis pantun. Media pembelajaran Utang Sikat (Ular Tangga Puisi Rakyat) hanya bisa digunakan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi pantun.

**Kata kunci:** Media pembelajaran Utang Sikat, Pantun, dan Siswa Kelas 4 SDN Tempursari 01.

---



## PENDAHULUAN

Dalam kehidupan sehari-hari pasti kita membutuhkan suatu alat komunikasi antar sesama manusia. Agar bisa terjalin dengan baik serta akrab maka dibutuhkan keterampilan dalam berbahasa dan bersikap. Bahasa memegang teguh peranan penting dalam kehidupan sehari-hari, oleh karena itu Bahasa harus benar-benar dikuasai apalagi oleh para guru Bahasa khususnya dan para guru bidang studi lainnya. Dalam tugasnya sehari-hari para guru Bahasa harus benar-benar paham tujuan akhir pengajaran Bahasa yang bukan hanya untuk siswa terampil dalam berbahasa saja tetapi juga terampil dalam menyimak, berbicara, berbicara dan menulis (Tarigan, 2009:2).

Dari keterampilan berbahasa diatas, salah satunya yang harus dimiliki dalam ilmu Bahasa yaitu keterampilan menulis. Keterampilan ini harus dimiliki oleh semua kalangan pelajar karena dengan kemampuan menulis ini dapat membentuk kepribadian seseorang sebagai tahapan untuk membentuk masa depan yang jauh lebih baik. Kemahiran menulis bagi setiap pelajar memang sudah dituntut dalam dunia Pendidikan. Dengan adanya Pendidikan maka mudah bagi seluruh pelajar atau siswa untuk mempertajam dan memperdalam lagi salah satu komponen berbahasa yaitu menulis.

Sama halnya dengan menulis atau membuat pantun, dengan selalu berlatih menjadikan kita mampu menulis atau membuat pantun sendiri. Pantun memiliki istilah yang sering kita dengarkannya. Pantun dapat dikatakan menjadi sebuah ciri khas tersendiri dan ikon bagi masyarakat melayu dalam pergaulan dan hubungan sosial kemasyarakatan dari zaman ke zaman (Hajar, 2011:11).

Bahwa diyakini telah dipandang benar baik dari aspek ilmiah maupun aspek sosial kultural yakni pengembangan budaya pantun merupakan suatu upaya membangun karakter bangsa. Dengan keunikan tersebut pantun dijadikan sebagai Bahasa sastra yang santun dan mendidik serta menghibur sehingga dapat juga menanamkan nilai-nilai budaya baik tingkah laku dan tutur kata yang santun serta berperilaku baik dapat melatih nalar atau pikiran dan kecerdasan para peserta didik dalam mengolah kata-kata yang ada dalam pikiran mereka untuk diungkapkan secara baik dan sopan. Menurut Hajar 2011:18, peserta didik akan selalu berusaha untuk merangkai kata demi kata yang baik dan menghibur dalam Menyusun pantun.

Adapun masalah yang harus kita cari solusinya yaitu bagaimana cara kita mengembangkan budaya pantun tersebut. Sebagai budaya yang menjadi ciri khas tanah kelahiran kita pantun sudah berada pada materi pelajaran wajib Bahasa Indonesia, harusnya kita malu jika kita tidak bisa menerapkan budaya kita. Hal ini dilihat peneliti pada saat melakukan praktik pengaplikasian media pembelajaran di SD Negeri Tempursari 01. Peneliti memberikan sebuah media pembelajaran Utang Sikat (ular tangga puisi rakyat) yang dibalik setiap kotak nomor permainan terdapat sebuah pertanyaan-pertanyaan tentang pantun dan puisi rakyat. Peneliti membuat 4 kelompok untuk memainkan media pembelajaran tersebut, setiap kelompok terdapat satu perwakilan siswa untuk memainkannya. Ada pun beberapa siswa yang mendapatkan pertanyaan untuk membuat pantun, ada yang membuat puisi, dan lainnya. Sebagian dari siswa yang membuat pantun ternyata siswa tersebut meniru dari media sosial yaitu seperti *tiktok*, *Instagram*, bahkan *dari google*. Ada juga dari siswa yang membuat pantun dengan cara meniru kata-kata yang dibuat oleh temannya. Kejadian seperti ini terjadi karena minimnya pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap menulis pantun, serta siswa terpengaruh dengan adanya pantun yang menurutnya asik meskipun itu tidak sesuai dengan struktur.

Apakah generasi penerus bangsa yang difokuskan pada siswa untuk melestarikan budaya pantun sedangkan mereka pun tidak paham seperti apa pantun yang baik? Ditambah lagi dengan

minimnya kegiatan perlombaan di bidang akademik siswa untuk berpantun di sekolahnya. Biasanya kegiatan perlombaan ini sering dilakukan dalam kegiatan memperingati bulan Bahasa atau kegiatan yang dilaksanakan sekolah seperti membaca puisi, drama, berpantun, bernyanyi dan lain-lain. Sehingga saat ini kegiatan perlombaan sudah mulai berkurang. Dilihat dari perkembangan zaman sekarang sudah semakin modern dan menjadikan kegiatan Bahasa mulai berkurang karena saat yang banyak itu adalah kegiatan membaca dan membuat puisi, bernyanyi.

Selain mengulik tema tentang pantun peneliti juga menggunakan media pembelajaran Utang Sikat (ular tangga puisi rakyat) sebagai perantara untuk menambah dan meningkatkan semangat siswa dalam menulis atau membuat pantun sendiri. Mengapa peneliti membuat media pembelajaran tersebut? Karena berdasarkan hasil pengaplikasian media pembelajaran tersebut kemampuan daya tarik siswa justru semakin meningkat dan didukung dengan adanya lagu yang peneliti buat tentang pantun sehingga semakin mendukung serta memberikan motivasi dan rangsangan bagi siswa untuk semakin memahami materi pantun.

Dalam proses belajar mengajar pentingnya merangsang siswa dan menciptakan semangat motivasi untuk siswa belajar maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, setiap guru dituntut untuk dapat membuat dan menggunakan media dalam kegiatan mengajarnya. Hal ini dibuktikan pada saat peneliti mengajar dengan menggunakan media pembelajaran di SD Negeri Tempursari 01. Ternyata daya tarik dan daya serap siswa terhadap pelajaran lebih cepat dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran seharusnya jangan atas dasar kesukaan guru. Akan tetapi harus tetap mempertimbangkan keselarasan antara karakteristik pembelajaran, materi pelajaran, dan media pembelajaran itu sendiri. Apalagi kurikulum saat ini telah ditetapkan dalam silabus untuk menuntut siswa dapat menulis atau membuat pantun dengan baik sedangkan siswa pasti merasa bosan terhadap pembelajaran yang menggunakan metode yang kurang menarik dan berulang-ulang. Karena pemilihan media pembelajaran yang salah akan membuat dampak yang buruk terhadap kemampuan hasil belajar siswa, maka dari itu peneliti mencoba menerapkan penggunaan media pembelajaran Utang Sikat (ular tangga puisi rakyat) di mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi pantun terhadap siswa kelas 4 SD Negeri Tempursari 01 tahun ajaran 2022/2023.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian deskriptif kualitatif merupakan sebuah metode yang digunakan peneliti untuk menemukan pengetahuan atau teori terhadap penelitian pada satu waktu tertentu (Mukhtar, 2013:10). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif yaitu mendeskripsikan media pembelajaran yang peneliti buat dan mendeskripsikan kemahiran siswa kelas 4 SD Negeri Tempursari 01 tahun ajaran 2022/2023. Hal ini diperuntukkan untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi siswa dalam kegiatan keterampilan menulis salah satunya menulis pantun.

Pengambilan data melalui teknik pengumpulan observasi langsung, teknik ini diharapkan dapat memberikan data yang lebih aktual karena peneliti melihat secara langsung bagaimana proses pembelajarannya. Peneliti membuat media pembelajaran tersebut untuk di aplikasikan langsung dalam proses belajar mengajar sehingga siswa dapat menggunakan media yang peneliti buat. Sehingga dalam proses kegiatan belajar mengajar tersebut dapat menunjukkan metode penelitian yang telah buat yaitu teknik praktik langsung.

## HASIL PENELITIAN

Permainan ular tangga saat ini tentu sudah tidak asing lagi bagi semua kalangan, media pembelajaran menggunakan media ular tangga juga akan lebih efektif serta meningkatkan kreativitas dan keaktifan para siswa. Dalam kegiatan pembelajaran dengan media ini dan adanya pertanyaan dibalik kotak-kotak yang berangka yang dimodifikasi menjadi sumber simbol, gambar, atau teks yang akan mengembangkan kreatifitas siswa dalam mendeskripsikan sesuatu. Dibawah ini merupakan contoh dari pengaplikasian media pembelajaran Utang Sikat (ular tangga puisi rakyat) pada siswa kelas 4 SD Negeri Tempursari 01.



**GAMBAR 1.** *Media ular tangga*

Permainan ini dilakukan secara berkelompok dengan satu perwakilan yang memainkannya. Setelah itu siswa yang menjadi perwakilan untuk bermain terlebih dahulu melakukan permainan pembuka tradisional seperti hompimpa dan suit pada masing-masing perwakilan kelompok. Setelah itu yang mendapat giliran pertama berarti pemain nomor satu. Jika dadu yang dilemparkan terhenti dan menunjukkan jumlah titiknya maka pemain tersebut berjalan sesuai dengan jumlah titik dadu yang didapat,

### 1. Sesi Apersepsi

Sesi apersepsi adalah sesi pembuka, dimana guru dapat memberikan sebuah pertanyaan yang ringan seperti menanyakan kabar, mengabsen, memimpin doa dan lain-lain. Pada sesi ini memiliki tujuan untuk melihat apakah perhatian para siswa sudah tertuju pada proses pembelajaran yang akan berlangsung.

### 2. Sesi Penjelasan Materi

Pada sesi ini guru menjelaskan materi yang akan dipelajari sambil merangsang siswa dengan pertanyaan sederhana sambil memancing agar fokus terhadap materi yang akan dibahas. Proses ini dilakukan dengan santai dan memberikan contoh permainan serta bisa juga memancing siswa dengan lagu yang sudah disiapkan oleh guru tentang materinya.

### 3. Sesi Pembentukan dan Permainan Kelompok

Sesi ketiga adalah sesi pokok dalam proses belajar sambil bermain dengan media pembelajaran Utang Sikat (ular tangga puisi rakyat) yang berimplementasi dari sesi penjelasan materi.

Langkah-langkah permainan Utang Sikat (ular tangga puisi rakyat):

- a. Langkah pertama, guru dan siswa membentuk empat kelompok dengan beranggotakan masing-masing kelompok berisikan 4-5 siswa.
- b. Langkah kedua, guru menyiapkan papan ular tangga, dadu, dan pion yang telah disediakan.
- c. Langkah ketiga, meyeepakati siapa yang akan menjadi pemain pertama, kedua, ketiga, dan keempat dengan menggunakan permainan pembuka tradisional seperti hompimpa dan suit.
- d. Selanjutnya pemain pertama melemparkan dadu sebanyak satu kali dan meenjalakan pion sesuai dengan mata dadu yang keluar.
- e. Apabila pion salah satu pemain terhenti pada kotak dan dibaliknya ada sebuah pertanyaan yang harus dijawab dengan berdiskusi bersama kelompoknya.
- f. Apabila pemain mendapatkan pertanyaan tentang pantun entah itu harus membuat pantun ataupun mendeskripsikan strukturnya maka pemain harus bisa menyampikan jawaban yang telah didapat di depan kelas setelah satu kali permainan.
- g. Selanjutnya, jika salah satu pemain mendapatkan kotak yang berisikan kata bebas maka pemain tersebut memiliki kesempatan untuk bebas memilih temannya dari kelompok mana saja untuk membuat pantun bebas.
- h. Setelah satu kali permainan selesai maka akan dilanjutkan dengan permainan kedua yang digantikan oleh perwakilan kelompoknya yang lain untuk meneruskan permainannya.

### 4. Sesi Simpulan

Sesi simpulan adalah sesi penutup, dimana guru memberikan pertanyaan apakah siswa paham akan materi yang telah dipelajari dan dipraktikkan dalam permainan yang sudah dimainkan. Sesi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dalam materi pantun.



**GAMBAR 2.** *Pengaplikasian media utang sikat*

Media ini diujikan peneliti sebelum dilakukannya pengaplikasian ke SD Negeri Tempursari 01 dan memberikan hasil yang baik. Instrument penilaian validasi media diukur melalui angket yang berisikan pertanyaan mengenai aspek penggunaan dan tampilan media yang dibuat. Penilaian ini digunakan sebagai proses penilaian untuk menguji layak atau tidaknya media ini digunakan secara umum sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas.

Penilaian yang diberikan oleh dosen pengampu merupakan respon positif. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

**TABEL 1.** Rekapitulasi hasil penelitian dari media

Aspek	Skor yang diperoleh	Persentase	Kriteria
Penggunaan	46	90%	Sangat Layak
Tampilan	42	89 %	Layak

## PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini memberikan hasil bahwa pengembangan media pembelajaran Utang Sikat (ular tangga puisi rakyat) dinilai layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran diman dengan dibuktikannya melalui praktik langsung dan didukung dengan rekapitulasi hasil penelitian. Pada aspek penggunaan media mendapat persentasi 90% sementara pada aspek tampilan mendapat presentasi 89%.

Sementara itu, tanggapan dari beberapa siswa dari penggunaan media mendapat respon yang positif ditunjukkan dengan antusias para siswa dalam menggunakan media. Uji coba media ini memberikan respon yang positif yaitu penggunaan dengan media permainan Utang Sikat (ular tangga puisi rakyat) ini memiliki dampak yang bagus dalam aspek ketertarikan terhadap proses kegiatan pembelajaran. Selain itu dengan adanya bantuan lagu yang dibuat oleh peneliti dapat memudahkan siswa untuk semakin memahami materi tentang pantun sehingga dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berada dibalik kotak ular tangga.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian menciptakan produk media pembelajaran Utang Sikat (ular tangga puisi rakyat) yang didukung dengan lagu yang dibuat oleh peneliti. Untuk materi “Menulis Pantun” kelas 4 SD Negeri Tempursari 01. Setelah dipraktikan media pembelajaran ini memberikan dampak yang cukup baik terhadap minat belajar, daya pikir, kritis, dan kreativitas siswa. Selain itu, media pembelajaran ini meringankan guru atau pendidik dalam memberikan nilai keterampilan dan nilai pengetahuan maupun nilai tambahan lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

(Anugraheni & Izzulhag, 2022). TADIKA (Teks Deskripsi dan Ular Tangga): gagasan dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia

(Kasdriyanto, Jannah, & Juarsono, 2022). Penerapan Model *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Sd Muhammadiyah 2 Pendil [http://jurnal.umrah.ac.id/wp-content/uploads/gravity\\_forms/1-ec61c9cb232a03a96d0947c6478e525e/2016/08/EJOURNAL-M.RAIS-100388201365-FKIP2016-PDF.pdf](http://jurnal.umrah.ac.id/wp-content/uploads/gravity_forms/1-ec61c9cb232a03a96d0947c6478e525e/2016/08/EJOURNAL-M.RAIS-100388201365-FKIP2016-PDF.pdf)