



Penerapan Media Pembelajaran MUTAN (Misteri Ular Tangga Aktivitas Nikmati Pengetahuan) dalam Materi Pantun Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 5 di MIN 2 Madiun

Adelia Asa Rafidah ✉, Universitas PGRI Madiun

Abel Yusserma Kurniawan, Universitas PGRI Madiun

Husnun Nabila Putri, Universitas PGRI Madiun

Della Aulia Meisari, Universitas PGRI Madiun

✉ mbelabel9@gmail.com

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan media pembelajaran MUTAN (Misteri Ular Tangga Aktivitas Nikmati Pengetahuan) dalam materi pantun bahasa Indonesia di MIN 2 Madiun. Media MUTAN dirancang sebagai alat interaktif yang menggabungkan permainan ular tangga dengan aktivitas pembelajaran kreatif, yang diharapkan dapat memotivasi dan menginspirasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran pantun. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan subjek 17 siswa kelas 5 MIN 2 Madiun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media MUTAN dapat menarik perhatian siswa hal ini dapat dilihat dari minat dan antusiasme dalam belajar pantun, sehingga pada akhir pembelajaran siswa dapat membuat pantun, baik dari segi struktur, rima, maupun kreativitas. Temuan ini menyimpulkan bahwa media MUTAN efektif sebagai alat pembelajaran yang inovatif untuk kreativitas siswa dalam menulis pantun.

Kata kunci: Media pembelajaran, Media Mutan, dan Pantun.



PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berbahasa siswa secara komprehensif. Salah satu materi yang diajarkan pada mata pelajaran ini adalah pantun, sebuah bentuk puisi tradisional yang khas dalam budaya Indonesia. Pantun tidak hanya menekankan aspek kebahasaan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai budaya dan moral. Namun, tantangan yang sering dihadapi oleh pendidik adalah bagaimana membuat pembelajaran pantun menjadi menarik dan mudah dipahami oleh siswa kelas 5 yang masih dalam tahap perkembangan kognitif yang aktif dan membutuhkan pendekatan pembelajaran yang interaktif.

Media MUTAN (Misteri Ular Tangga Aktivitas Nikmati Pengetahuan) merupakan salah satu pendekatan inovatif yang memadukan unsur permainan dengan aktivitas belajar yang mendidik. Media MUTAN didesain untuk menggabungkan elemen permainan ular tangga dengan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Melalui permainan ini, siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan kurang membosankan. Selain itu, pendekatan ini juga bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, yang diharapkan dapat mendorong mereka untuk lebih aktif dalam memahami dan mengaplikasikan konsep pantun.

Pembelajaran pantun sebagai bagian dari materi Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam memperkaya kemampuan berbahasa dan keterampilan berpuisi siswa. Pantun, sebagai bentuk puisi tradisional yang kaya akan nilai budaya dan estetika, membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan memahami struktur bahasa yang lebih kompleks. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran pantun sering kali dianggap monoton dan kurang menarik oleh siswa, terutama dalam lingkungan pendidikan dasar seperti di MIN 2 Madiun. Seiring dengan berkembangnya teknologi dan metodologi pembelajaran, inovasi dalam media pembelajaran menjadi kebutuhan yang mendesak untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa. Salah satu inovasi yang diusulkan dalam konteks ini adalah penggunaan media pembelajaran interaktif yang tidak hanya informatif tetapi juga menyenangkan dan memotivasi.

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan dan mengevaluasi efektivitas media MUTAN dalam pembelajaran pantun di kelas 5 MIN 2 Madiun. Dengan pendekatan deskriptif kualitatif, penelitian ini melibatkan 17 siswa sebagai subjek penelitian untuk mengamati bagaimana media ini mempengaruhi minat dan keterlibatan mereka dalam belajar pantun. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang bagaimana media pembelajaran inovatif seperti MUTAN dapat diintegrasikan secara efektif dalam kurikulum pendidikan dasar, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media MUTAN tidak hanya berhasil menarik perhatian siswa tetapi juga meningkatkan antusiasme mereka dalam belajar pantun. Siswa menjadi lebih aktif dan kreatif dalam menyusun pantun, memahami struktur, dan bermain dengan rima. Kesimpulan ini memperkuat pentingnya inovasi dalam media pembelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan mendukung pengembangan kreativitas siswa.

Artikel ini akan membahas lebih dalam mengenai penerapan media pembelajaran MUTAN dalam materi pantun pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 5 MIN 2 Madiun. Fokus utama akan diberikan pada bagaimana media ini dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap pantun, serta bagaimana respon siswa dan guru terhadap metode pembelajaran ini. Melalui kajian ini, diharapkan dapat ditemukan

bahwa penerapan MUTAN memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran dan dapat menjadi referensi bagi institusi pendidikan lain dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk menggambarkan dan menganalisis penggunaan media pembelajaran MUTAN (Misteri Ular Tangga Aktivitas Nikmati Pengetahuan) dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas 5 MIN 2 Madiun tahun ajaran 2023/2024 dalam membuat pantun bahasa Indonesia. Metode ini memungkinkan peneliti untuk memahami secara mendalam dinamika dan perubahan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung (Sugiyono, 2017:34).

Pengambilan data dilakukan melalui Observasi Langsung, Peneliti melakukan pengamatan langsung di kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi ini dilakukan untuk mendapatkan data yang akurat tentang interaksi siswa dengan media MUTAN dan respons mereka terhadap tugas-tugas pembuatan pantun. Teknik ini juga memungkinkan peneliti untuk melihat secara langsung perubahan kreativitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Arikunto, 2010: 56).

HASIL PENELITIAN

Dalam media pembelajaran sudah banyak permainan-permainan yang sangat menarik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran contohnya permainan ular tangga. Permainan ular tangga sudah tidak asing untuk semua kalangan, Media permainan ular tangga dikembangkan berdasarkan permainan tradisional yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran, sehingga dapat menjadi media informasi yang efektif dalam meningkatkan daya serap dan pemahaman siswa. media pembelajaran ular tangga ini bertujuan untuk agar memberikan motivasi belajar untuk para siswa untuk selalu mengulangi atau mempelajari kembali materi-materi yang telah disampaikan oleh guru atau materi yang telah disampaikan sebelumnya yang nantinya akan diuji oleh permainan, sehingga media ini terasa menyenangkan bagi siswa. Dalam kegiatan pembelajaran dengan media ini terdapat pertanyaan dibalik kotak-kotak yang bertuliskan open, media ini akan mengembangkan kreatifitas siswa dan belajar memecahkan masalah.

Dibawah ini merupakan contoh dari pengaplikasian media pembelajaran MUTAN (Misteri Ular Tangga Aktivitas Nikmati Pengetahuan) pada siswa kelas 5 MIN Madiun.



Gambar 1. Media Misteri Ular Tangga

Permainan ini dilakukan secara berkelompok dengan satu perwakilan yang memainkannya, siswa yang menjadi perwakilan untuk bermain akan melakukan permainan pembuka tradisional seperti hompimpa pada masing-masing perwakilan

kelompok. Setelah itu yang mendapatkan giliran pertama berarti dia yang akan mewakili kelompoknya untuk menjadi pemain pertama. Jika dadu yang dilemparkan berhenti dan menunjukkan jumlah titiknya maka pemain tersebut berjalan sesuai dengan jumlah titiknya maka pemain itu harus berjalan sesuai dengan jumlah titik dadu yang didapat.

1. Sesi apersepsi

Sesi apersepsi adalah sesi pembuka, apersepsi merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk menarik perhatian dan memberikan semangat kepada murid-muridnya agar bisa fokus dalam ilmu atau pengalaman baru yang akan disampaikan oleh guru conthnya sebelum melakukan pembelajaran guru memberikan sebuah pertanyaan yang ringan seperti menanyakan keadaan siswa/atau kabar siswa mengabsen, memimpin doa dll.

Apersepsi penting dilakukan sebelum memulai pelajaran baru agar siswa tetap senang dan fokus saat belajar. Dengan demikian, guru dapat meneruskan proses pembelajaran dan materi ajar dapat tersampaikan dengan baik.

2. Sesi penjelasan materi

Pada sesi ini guru menjelaskan materi lewat ppt yang ditayangkan lewat proyektor dikelas, guru menjelaskan materi yang akan dipelajari sambil merangsang siswa dengan pertanyang-pertanyaan sederhana tentang pantun agar memancing fokus terhadap materi yang dibahas. Proses ini dilakukan dengan santai agar siswa merasa enjoy selama sesi penjelasan materi dan tidak merasa bosan.

3. Sesi pembentukan dan permainan kelompok

Sesi ketiga adalah sesi yang penting dalam proses belajar sambil bermain dengan media MUTAN (Misteri Ular Tangga Aktivitas Nikmati Pengetahuan) yang berimplementasi dari sesi penjelasan materi.

Langkah-langkah permainan MUTAN (Misteri Ular Tangga Aktivitas Nikmati Pengetahuan) :

- a. Langkah pertama, guru dan siswa membentuk kelompok dengan beranggotakan 4-5 siswa.
- b. Langkah kedua guru menyiapkan papan ular tangga dadu dan pion yang sebelumnya sudah disediakan.
- c. Langkah ketiga perwakilan kelompok maju untuk melakukan hompimpa yang bertujuan untuk menentukan siapa yang pertama, kedua, ketiga, keempat yang melakukan permainan ular tangga.
- d. Selanjutnya perwakilan kelompok yang mendapatkan urutan pertama maju untuk melemparkan dadu sebanyak satu kali dan menjalankan pion sesuai dengan mata dadu yang keluar.
- e. Apabila pion terhenti pada kotak yang bertuliskan *open* maka siswa harus menjawab pertanyaan yang ada dibalik tulisan *open* secara berdiskusi dengan anggota kelompoknya.
- f. Kelompok selanjutnya juga harus melempar dadu dan memainkan pion sampai menemui tulisan *open* dan menjawab pertanyaan yang ada dibalik kata *open*.
- g. Kelompok yang pion nya belum menemui kata *open* maka diberikan kesempatan lagi sampai menemui kata *open* dan menjawab pertanyaan yang berada dibaliknya

4. Sesi simpulan

Sesi simpulan adalah sesi penutup, dimana guru memberi pertanyaan kepada siswa apakah mereka paham dengan materi yang sudah dijelaskan tadi dan

dipraktekkan dalam sebuah permainan yang sudah dipertunjukkan. Sesi ini bertujuan untuk mengetahui apakah para siswa sudah memahami materi pantun.



Gambar 2. Pengaplikasian Media Mutan

Dalam media ini dosen pengampu memberikan respon yang positif, dapat dilihat dari table dibawah:

Tabel 1. Respon Dosen Pengampu

Aspek	Skor yang diperoleh	Persentase	Kriteria
Penggunaan	45	95%	Sangat Layak
Tampilan	40	80%	Layak

PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan terhadap media pembelajaran "MUTAN" (Misteri Ular Tangga Aktivitas Nikmati Pengetahuan) telah menunjukkan kesesuaiannya untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif. Hal ini dibuktikan melalui implementasi praktis dan analisis komprehensif terhadap temuan penelitian. Dalam aspek kegunaan, media ini mendapat persentase sebesar 95%, sementara dalam aspek tampilannya mendapat persentase sebesar 80%. Selain itu, siswa juga memberikan respon positif terhadap media ini, terbukti dari antusiasme mereka dalam menggunakannya. Uji coba media ini juga membuahkan hasil yang positif, hal ini menunjukkan bahwa permainan "MUTAN" secara signifikan meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran. Adanya penjelasan materi melalui PowerPoint semakin meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi mengenai pantun, memungkinkan mereka menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disajikan pada balik kotak ular tangga.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dijelaskan sebelumnya, bisa disimpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan media pembelajaran "MUTAN" (Misteri Ular Tangga Aktivitas Nikmati Pengetahuan). Media pembelajaran ini dirancang untuk materi pantun kelas 5 di MIN 2 Madiun. Setelah diterapkan, media pembelajaran ini menghasilkan dampak yang positif pada minat belajar, kemampuan berpikir kritis, dan kreativitas siswa. Media ini juga membantu guru atau pendidik untuk menilai keterampilan, pengetahuan, ataupun memberikan nilai tambahan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.