

JURNAL PEMBELAJARAN SASTRA

Vol. 5 No. 1 (2023)

DOI: 10.51543/hiskimalang.v5i2.

SASTRA ANAK DAN PERUBAHAN KONSEP CHILDHOOD DI INDONESIA

Henny Indarwaty, Moh Malzumul Khair

NILAI-NILAI BUDAYA JAWA DALAM KOMIK DIGITAL DONGKREK KARYA ARIF BAYU DAN RELEVANSINYA DENGAN PEMBELAJARAN SASTRA PADA SISWA KELAS VII

Dristanta Setya Pradipta, Dwi Sulistyorini

MAKNA ASOSIATIF KOSAKATA PADA LIRIK LAGU DALAM ALBUM RIUH KARYA FEBY PUTRI

Firdausa Syifaul A'yun, Indra Suherjanto

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PANTUN BERKAIT DENGAN MODEL PROJECT BASE LEARNING (PjBL)

Umi Salamah, Rokhyanto Rokhyanto,
Nurwakhid Mulyono

REPRESENTASI NILAI KEARIFAN LOKAL DALAM FILM BERBAHASA JAWA BERJUDUL TURAH

Nisa Oktavia, Gatut Susanto



Himpunan Sarjana
Kesusastraan Indonesia
Komisariat Malang

JURNAL PEMBELAJARAN SASTRA

Vol. 5 No. 1 (2023)

DOI: 10.51543/hiskimalang.v5i2.

Penanggungjawab

- Dr. Sugiarti, M.Pd (Universitas Muhammadiyah Malang)

Editorial Team

- Editor in Chief : Dr. Mundi Rahayu (SCOPUS ID: 57216352398, Orcid ID: 0000-0003-1089-2551) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
- Managing Editor : Wawan Eko Yulianto, Ph.D, Universitas Ma Chung

Editors:

- Dr. Ekarini Saraswati, Universitas Muhammadiyah Malang
- Deny Efita Nur Rakhmawati, M.Pd, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
- Moh. Badri, M.Pd, Universitas Islam Malang
- Vita Nur Santi, M.Pd, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
- Dr. Lilik Wahyuni, M.Pd, Universitas Brawijaya
- Dr. Joko Widodo, Universitas Muhammadiyah Malang

Reviewers:

- Prof. Dr. Maryaeni, Universitas Negeri Malang
- Prof. Dr. Djoko Saryono, Universitas Negeri Malang
- Prof. Dr. Misbahul Amri, Universitas Negeri Malang
- Prof. Dr. Yuni Pratiwi, M.Pd, Universitas Negeri Malang
- Dr. Azhar Ibrahim Alwee, Dept. of Malay Studies, National University of Singapore
- Dr. Ari Ambarwati, Universitas Islam Malang
- Dr. Umi Salamah, Universitas Budi Utomo Malang
- Yusri Fajar, MA. Universitas Brawijaya



**Himpunan Sarjana
Kesusastran Indonesia**

DAFTAR ISI

PENGANTAR EDITOR

Mundi Rahayu..... v

SASTRA ANAK DAN PERUBAHAN KONSEP CHILDHOOD DI INDONESIA

Henny Indarwati¹, Moh. Malzumul Khair²..... 7

NILAI BUDAYA JAWA DALAM KOMIK DIGITAL DONGKREK KARYA ARIF BAYU DAN RELEVANSINYA DENGAN PEMBELAJARAN SASTRA PADA SISWA KELAS V

Dristanta Setya Pradipta¹, Dwi Sulistyorini² 15

MAKNA ASOSIATIF KOSAKATA PADA LIRIK LAGU DALAM ALBUM RIUH KARYA FEBY PUTRI

Firdausa Syifaul A'yun, Indra Suherjanto..... 31

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PANTUN BERKAIT DENGAN MODEL PROJECT-BASED LEARNING (PjBL)

Umi Salamah, Rokhyanto, Nurwakhid Mulyono 44

REPRESENTASI NILAI KEARIFAN LOKAL DALAM FILM BERBAHASA JAWA TURAH

Nisa Oktavia¹, Gatut Susanto²..... 59

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PANTUN BERKAIT DENGAN MODEL PROJECT-BASED LEARNING (PJBL)

Umi Salamah, Rokhyanto, Nurwakhid Mulyono
Umi.salamah@budiutomomalang.ac.id
Universitas Budi Utomo Malang

ABSTRAK: Pantun merupakan puisi lama warisan budaya *intangible* Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan inovasi pembelajaran pantun berkait model *Project base Learning* (PjBL) dengan pendekatan kontekstual dan metode sosiodrama. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan metode pengembangan Borg & Gall. Teknik pengumpulan data menggunakan tes diagnostik, pengamatan, dan proyek, sedangkan teknik analisis data menggunakan model analisis mengalir. Verifikasi data digunakan dengan teknik triangulasi. Sumber data penelitian adalah peserta didik sekolah menengah pertama. Lokasi Penelitian di Malang. Hasil analisis data menunjukkan (1) implementasi model pembelajaran PjBL dengan pendekatan kontekstual 98% peserta didik dapat membuat sampiran dan isi dari kosakata yang biasa digunakan dalam percakapan sehari-hari; (2) implementasi model pembelajaran PjBL dengan pendekatan kontekstual dan metode sosiodrama pembelajaran pantun 100% tuntas. Peserta didik dapat mengubah dialog menjadi pantun berkait untuk bermain peran. Suasana pembelajaran kondusif dan penuh kegembiraan. Dengan demikian disimpulkan bahwa implementasi pengembangan model pembelajaran PjBL dengan pendekatan kontekstual dan metode sosiodrama menjadikan suasana pembelajaran aktif, dinamis, menyenangkan, dan bermakna. Dengan temuan ini disarankan kepada para guru Sekolah Menengah dapat menggunakan temuan ini untuk pembelajaran pantun agar menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik, sehingga warisan budaya bangsa dapat dilestarikan dan komunikasi peserta didik makin berkarakter dan santun.

Kata Kunci: Sintak PjBL, pendekatan kontekstual, metode *Sosiodrama*, modul proyek, Pantun berkait

ABSTRACT: Pantun (rhymes) is an ancient poetry of Indonesia's intangible cultural heritage. This research aims to develop learning innovations related rhymes by PjBL model with a contextual approach and sociodrama methods. This research uses a qualitative approach and the Borg & Gall development method. Data collection techniques use diagnostic tests, observations and projects, while data analysis techniques use a flowing analysis model. Data verification was used using triangulation techniques. The research data source is junior high school students. Research Location in Malang. The results of data analysis show (1) the implementation of the PjBL learning model with a contextual approach, 98% of learners can make the cover and content of vocabulary used in daily conversations; (2) implementation of the PjBL learning model with a contextual approach and sociodrama method for learning related rhymes 100% complete. Students can change dialogue into related rhymes for role playing. The learning atmosphere is conducive and full of joy. Thus, it is concluded that the implementation of the development of the PjBL learning model with a contextual approach and sociodrama method creates an active, dynamic, fun and meaningful learning atmosphere. With these findings, it is recommended that secondary school teachers can use these findings for learning rhymes so that they are fun and meaningful for students, so that the nation's cultural heritage can be preserved and students' communication becomes more characterful and polite.

Keywords: PjBL syntax, contextual approach, sociodrama method, project module, related rhymes

PENDAHULUAN

Sejak diberlakukannya Kurikulum merdeka, semua proses pembelajaran kepada peserta didik diharapkan menyenangkan dan bermakna bagi kehidupan peserta didik (Hasim, 2023). Untuk itu, Guru harus memiliki kompetensi untuk mendesain dan mengimplementasikan pembelajaran dengan suasana belajar merdeka bagi peserta didik. Materi pembelajaran dikembangkan dari konteks di lingkungan peserta didik agar bermakna bagi mereka. Untuk mendukung terciptanya pembelajaran merdeka, proses pembelajaran didesain agar kegiatan pembelajaran dinamis, sehingga dapat membuat peserta didik lebih aktif, kreatif, menyenangkan (Kemendikbud, 2021).

Pantun merupakan salah satu jenis puisi lama Indonesia yang terdiri atas empat baris, dan terbagi dalam dua baris sampiran dan dua baris isi (Nadjua, 2014). Pantun menjadi salah satu warisan leluhur bangsa Indonesia yang harus dilestarikan. Untuk itu, pantun menjadi salah satu materi yang wajib diajarkan di sekolah. Selain itu, pembelajaran pantun diharapkan dapat menunjang kemampuan berkomunikasi peserta didik yang berkarakter Indonesia.

Untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terhadap materi pantun, peneliti melakukan tes diagnostik, pengamatan, dan wawancara. Berdasarkan hasil tes diagnostik di lokasi penelitian, pembelajaran pantun empat baris yang terdiri atas dua baris sampiran dan dua baris isi cukup sulit bagi peserta didik. Sulitnya merangkai kata-kata menjadi dua sampiran dan dua isi menjadikan pembelajaran pantun tidak menarik, apalagi ketika guru memberikan contoh dengan kosakata yang kurang dikenal oleh peserta didik. Guru hanya mengambil contoh pantun dari buku teks atau *blog*, kemudian peserta didik diminta untuk membuat pantun. Akibatnya, peserta didik kurang semangat dalam belajar pantun. 82% peserta didik tidak mencapai ketuntasan dengan skor di bawah 7 (data penelitian awal).

Bertolak dari hasil tes diagnostik, peneliti berinisiatif untuk menyederhanakan pembelajaran pantun menjadi pantun kilat. Pantun kilat merupakan pantun yang terdiri atas satu baris sampiran dan satu baris isi. Inisiatif ini didasarkan pada fenomena gaya hidup anak milenial yang serba cepat, menyenangkan, dan bermakna. Untuk membuat pembelajaran pantun kilat lebih mudah, digunakan model *Project base Learning* dengan pendekatan pembelajaran kontekstual dan metode sosiodrama. Pembelajaran kontekstual merupakan cara pandang pembelajaran yang menggunakan konteks lingkungan terdekat peserta didik untuk pengembangan materi pembelajaran. Peserta didik diberikan pengetahuan dan keterampilan dari bahan ajar yang biasa dilihat, didengar, dan dilakukan dalam kehidupan sehari-hari (Utaminingsih dan Shifa, 2019:7). Dengan memanfaatkan konteks yang ada di lingkungan peserta didik, pengembangan materi dinilai bermakna bagi pembelajar.

Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang merdeka, metode sosiodrama diasumsikan tepat karena dapat membuat suasana pembelajaran menjadi dinamis, aktif, kreatif, dan menyenangkan. Peserta didik dapat memainkan peran sebagai tokoh-tokoh yang ada di lingkungannya untuk mempraktikkan materi ajar pantun berkaitan dengan teman-temannya.

Penelitian tentang pembelajaran pantun dengan model *Project base Learning* dengan pendekatan kontekstual dan metode sosiodrama belum pernah dilakukan. Penelitian terhadap pembelajaran pantun pernah dilakukan oleh Hidayah (2019) berjudul *Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun dengan Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) dan Teknik Pancingan Kata Kunci*. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan menulis pantun akan tetapi kurang bermakna karena peserta didik masih tergantung pada pancingan kata kunci. Wartik (2017) dan Resnani (2021) meneliti dengan judul *Meningkatkan Kemampuan Menulis Pantun Siswa Melalui Model Multiliterasi*, yang menekankan pada contoh dari berbagai media tanpa dibekali perbendaharaan kosakata yang memadai, sehingga kurang bermakna bagi peserta didik. Anita, A. D., Ferdiansyah, M., & Prasrihamni, M (2022) dengan judul *Analisis Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas VII SMPN 9 Palembang*, menghasilkan analisis kemampuan siswa, belum pada inovasi pembelajaran pantun.

Penelitian oleh Latifah dan Setyaningsih (2023) berjudul *Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun Menggunakan Model Pembelajaran Arias dengan Media Kartu Pantun* menekankan upaya menyelesaikan pantun rumpang pada kartu pantun. Penelitian ini belum sampai taraf menggunakan sesuai konteks, sehingga kurang bermakna bagi peserta didik.

Berdasar hasil tes diagnostik, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan inovasi pembelajaran pantun dengan model *Project base Learning*. Jenis pantun yang paling diminati oleh peserta didik adalah pantun kilat. Sehubungan dengan itu, penelitian ini dibatasi pada pembelajaran pantun kilat berkait dengan pendekatan kontekstual dan metode sosiodrama. Pantun kilat selain merupakan warisan budaya bangsa Indonesia, juga merupakan materi yang menunjang kemampuan komunikasi peserta didik sesuai dengan budaya bangsa Indonesia. Untuk itu, pembelajaran pantun berkait dimulai dari pengayaan kosakata seperti nama-nama benda, hewan, tumbuhan yang ada di lingkungan peserta didik sebagai sampiran dan dialog kontekstual sebagai isi.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang tepat agar dapat diterapkan dalam pembelajaran, sehingga warisan budaya bangsa Indonesia dapat dilestarikan dan kemampuan berkomunikasi anak-anak dapat ditingkatkan sesuai dengan budaya bangsa Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan metode pengembangan Borg & Gall (2014; Putra, 2020). Metode pengembangan Borg & Gall dirancang untuk mengembangkan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan spirit merdeka belajar dan merdeka mengajar pada *platform* Kurikulum Merdeka. Sumber data penelitian adalah peserta didik Sekolah Menengah Pertama kelas VII dan Kelas VIII karena terdapat materi pembelajaran pantun sebagai bentuk sastra lama.

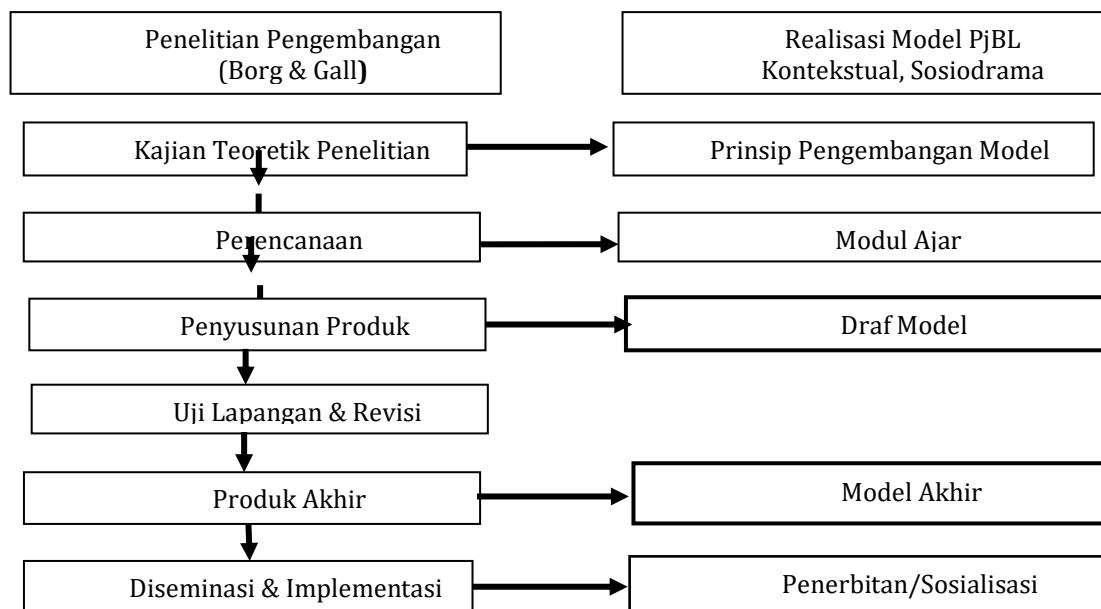
Lokasi Penelitian di Sekolah Menengah Pertama Negeri 8 dan Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 2 Malang. Data penelitian terdiri atas data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa capaian menulis pantun berkait yang diperoleh sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan pendekatan kontekstual dan metode sosiodrama. Data kualitatif berupa hasil wawancara, observasi, diskusi, dan catatan lapangan selama proses pembelajaran berlangsung. Data kualitatif maupun data kuantitatif digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan pembelajaran pantun dengan model PjBl, pendekatan kontekstual, dan metode sosiodrama.

Teknik pengumpulan data berupa tes diagnostik, wawancara, pengamatan, dan proyek. Tes diagnostik dilakukan pada awal (*pre-test*) atau sebelum pembelajaran menggunakan PjBl untuk mengetahui tingkat kesulitan peserta didik dan harapan peserta didik belajar pantun berkait. *Pre-test* dilakukan untuk mengetahui capaian awal materi pantun oleh peserta didik. Informasi yang diperoleh sebelum pelaksanaan penelitian (*orientasi awal*) digunakan sebagai bahan untuk merancang skenario pembelajaran berbasis proyek yang tepat sesuai dengan pendekatan kontekstual dan metode Sosiodrama. Adapun proyek digunakan untuk mengukur capaian pembelajaran Pantun setelah menggunakan model PjBl, pendekatan kontekstual, dan metode *Sosiodrama*. Wawancara digunakan untuk memperoleh data kualitatif tentang pengalaman belajar pantun berkait peserta didik dan pengalaman mengajar pantun oleh guru. Wawancara juga digunakan untuk memperoleh informasi hasil refleksi dari subjek penelitian. Pengamatan langsung di lapangan digunakan untuk mendapatkan informasi yang akurat sebelum dan selama proses pembelajaran berlangsung.

Instrumen kunci dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri (Sugiyono, 2021; Rahayu, 2009), yang berperan dalam penyusunan pedoman dan daftar pertanyaan wawancara, kisi-kisi pengamatan, dan catatan lapangan. Adapun instrumen pelengkap penelitian ini berupa rekaman video, catatan data di lapangan, pedoman dan item wawancara, kisi-kisi pengamatan, dan tes penilaian keberhasilan proses dan hasil pembelajaran Pantun berkait.

Analisis data dilakukan dengan teknik analisis mengalir (Miles dan Huberman, 2019). Setelah data dikumpulkan, diverifikasi, kemudian direduksi, disajikan, dan disimpulkan

menjadi model pengembangan pembelajaran Pantun berkait dengan pendekatan kontekstual dan metode *Sosiodrama*. Pengujian keabsahan dan kredibilitas data digunakan teknik triangulasi sumber data, data, dan metode penelitian. Berdasarkan rancangan penelitian Borg & Gall, penelitian ini dirancang untuk dilaksanakan dalam tiga tahap selama tiga tahun. Tahap-tahap dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Adaptasi dari Metode Pengembangan Borg & Gall 2014

HASIL DAN PEMBAHASAN

PEMBELAJARAN PANTUN BERKAIT model PjBL DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia digital (2023), pantun kilat disebut Karmina merupakan pantun dua seuntai yang terdiri atas dua baris. Baris pertama merupakan sampiran dan baris kedua merupakan isi. Adapun pola rima persajakan akhir pantun kilat adalah a-a atau b-b (Nadjua, 2022).

Pantun kilat merupakan salah satu jenis pantun yang telah ada pada abad ke-16. Di tengah masyarakat tradisional zaman dahulu, Pantun kilat sering diucapkan oleh sebagian masyarakat untuk menegur seseorang dengan lebih sopan (Hadi, 2018; Wahyuni 2019). Sebagaimana jenis pantun lainnya, Pantun kilat sebagai salah satu karya sastra klasik, keberadaannya hampir punah di era modern ini. Bahkan sebagian besar generasi muda tidak mengenal Pantun kilat (Camalia, dkk, 2021).

Seperti halnya kaidah pantun, Pantun kilat menggunakan kosa-kata dari tumbuhan, hewan, benda, perilaku, peristiwa untuk menyusun sampiran, kemudian menggunakan gaya bahasa yang lugas dan tepat sasaran untuk menyampaikan maksud/isinya agar mudah dipahami secara langsung. Sehubungan dengan itu, perbendaharaan kosakata menjadi modal yang sangat penting untuk dapat membuat Pantun kilat dan menggunakannya dalam komunikasi.

Pendekatan kontekstual menurut Johnson (2021:9) merupakan pembelajaran yang membantu guru menghubungkan mata pelajaran dengan situasi dunia nyata untuk memotivasi peserta didik agar menghubungkan pengetahuan dan terapanannya dalam kehidupan sehari-hari sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Melalui hubungan di dalam dan di luar kelas, pendekatan pembelajaran kontekstual menjadikan pengalaman lebih relevan dan berguna bagi peserta didik dalam membangun pengetahuan yang akan diterapkan dalam pembelajaran seumur hidup (Saefuddin dan Berdiati, 2019; Suyanto, 2021; Nur, 2021:2). Pembelajaran

kontekstual menyajikan suatu konsep yang mengaitkan materi pelajaran yang dipelajarinya dengan konteks di mana materi tersebut digunakan. Konteks memberikan arti, relevansi dan manfaat penuh terhadap belajar (Depdiknas, 2022:8).

Dengan demikian pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual ini berupaya menciptakan kondisi pembelajaran alamiah. Peserta didik diajak mengingat, memahami dan mendalami pengalaman realitasnya dalam konteks yang sebenarnya, sehingga pembelajaran yang diciptakan menjadi menggembirakan dan bermakna.

Depdiknas (2022:12-14) mengemukakan beberapa hal yang harus ditekankan dalam pendekatan pembelajaran kontekstual, yaitu (1) belajar berbasis masalah (*problem-based learning*); (2) pengajaran autentik (*authentic instruction*); (3) belajar berbasis inkuiri (*Inquiry-Based Learning*); (4) belajar berbasis proyek; (5) belajar berbasis kerja (*Work-Based Learning*); (6) belajar jasa-layanan (*Service Learning*); dan (7) belajar kooperatif (*Cooperative Learning*).

Menurut Nurhai (2022) konsep *model pembelajaran Contextual Teaching And Learning* mencakup tiga hal yang harus dipahami, yaitu: (1) menekankan kepada proses keterlibatan peserta didik agar memiliki pengalaman secara langsung dalam proses pembelajarannya; (2) mendorong agar peserta didik dapat menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata, agar bermakna; (3) mendorong peserta didik untuk dapat menerapkan pengetahuannya dalam kehidupan sebagai bekal bagi peserta didik dalam kehidupan nyata.

Menurut **Center for Occupational Research and Development (CORD)** dalam Trianto (2022) mengemukakan lima macam strategi dalam pembelajaran kontekstual yang disebut sebagai strategi REACT yaitu: (1) *Relating*, (2) *Experiencing*, (3) *Applying*, (4) *Cooperating*, dan (5) *Transferring*.

Berdasarkan pendapat di atas, penggunaan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran Pantun kilat di Sekolah Menengah Pertama dilakukan dengan langkah-langkah sesuai dengan *platform* kurikulum Merdeka, yaitu pendahuluan, inti, dan penutup. Sebelum dilakukan langkah-langkah pembelajaran berdasarkan sintak PjBL, pendekatan kontekstual, dan metode *Sosiodrama*, dilakukan orientasi dengan cara memberikan pre-test, wawancara, dan tes diagnostik. Pre-tes dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam membuat pantun, wawancara dilakukan untuk mengetahui pengalaman belajar pantun. Tes diagnostik dilakukan untuk mengetahui kesulitan peserta didik dalam membuat pantun. Hasil pre-tes menunjukkan 74% peserta didik kesulitan membuat pantun. Hasil tes diagnostik menunjukkan 66% peserta didik kesulitan memilih kosakata yang tepat karena minim perbendaharaan kosakata. Berdasarkan hasil tes diagnostik, dibuat modul ajar, bahan ajar, dan modul proyek. Melalui modul ajar, bahan ajar, dan modul proyek, peserta didik dibiasakan untuk dapat menciptakan Pantun dengan kosakata yang ditemukan dari lingkungan. Dengan cara tersebut, pembelajaran Pantun pada peserta didik menjadi lebih bermakna. Model pembelajaran Pantun kilat berkait dengan Pendekatan Kontekstual digambarkan sebagai berikut:

Berdasarkan model pembelajaran Pantun kilat dengan Pendekatan Kontekstual pada gambar 1, diketahui langkah pembelajaran sintak PjBl dengan pendekatan kontekstual disesuaikan dengan *platform* Kurikulum Merdeka.

Kegiatan Awal

Kegiatan awal digunakan untuk pendidikan karakter ketaqwaan, kesantunan, kejujuran, dan kedisiplinan dengan cara berdoa, menyampaikan salam, mengecek kehadiran peserta didik. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik, selanjutnya memberikan stimulus dengan beberapa contoh Pantun kilat menggunakan kosakata di lingkungan sekolah, dan motivasi. Contoh, “Belanak ditanak, dimakan nikmat di tepi pantai. Anak-anak sayang selamat pagi”

Kegiatan Inti

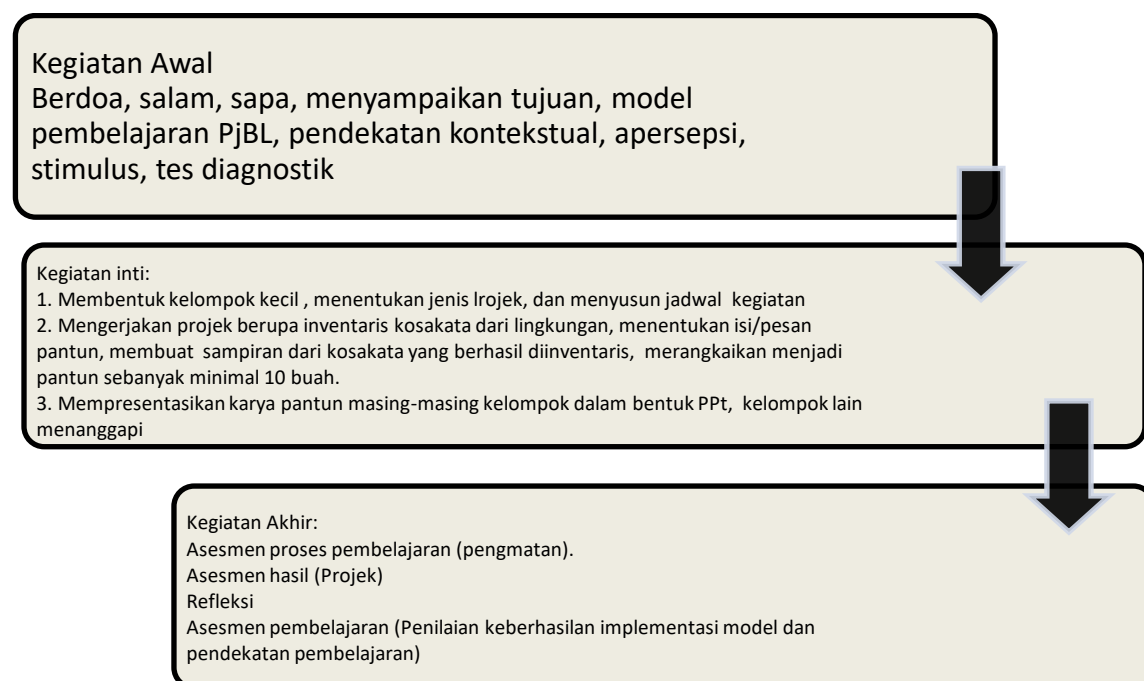
Kegiatan inti dirancang untuk meningkatkan perbendaharaan kosakata peserta didik dengan pembelajaran proyek. Untuk itu kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada kegiatan inti sebagai berikut:

- 1) Membentuk kelompok kecil yang terdiri atas 3-4 anak dan memberi nama kelompok sesuai dengan nama provinsi yang disukai oleh masing-masing kelompok.
- 2) Berpedoman pada modul proyek, masing-masing kelompok menyusun jadwal untuk mengerjakan proyek agar tepat waktu.
3. Mencari, mengamati, mencatat kosakata nama-nama tumbuhan, hewan, benda, peristiwa, dan perilaku yang terdapat dalam lingkungan peserta didik.
- 3) Semua kelompok kecil menyampaikan temuan kosakata. Ketika salah satu kelompok melakukan presentasi, kelompok lain mengamati dan mengevaluasi temuan kelompok yang presentasi secara bergantian.
- 4) Guru menjelaskan cara membuat Pantun kilat berdasarkan kosakata yang ditemukan oleh peserta didik.
- 5) Masing-masing kelompok diminta untuk membuat Pantun kilat dari kosakata yang ditemukan minimal 10 buah. Pantun yang sudah dibuat dimasukkan dalam power point untuk dipresentasikan.
- 6) Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil Pantun kilat secara bergantian, sementara kelompok lain mengapresiasi dan memberikan evaluasi (tanggapan dan saran).

Kegiatan Akhir

Pada Tahap Akhir, dilakukan assesmen proses, hasil, refleksi, dan penilaian pembelajaran. Assesmen proses dilakukan dengan penilaian otentik melalui pengamatan langsung terhadap kinerja dan kerjasama peserta didik selama belajar berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan diketahui semua peserta didik bersemangat menemukan dan mencatat kosakata sesuai dengan tugas kelompok masing-masing. Semua kelompok dengan antusias kompak dalam bekerjasama, dan berhasil membuat Pantun kilat lebih dari 10 dengan ketepatan pilihan kata dan kesesuaian isi dan sampiran.

Pada tahap refleksi, diperoleh hasil bahwa semua peserta didik merasa senang belajar Pantun kilat model PjBL berdasarkan pendekatan kontekstual. Suasana pembelajaran dinamis, antusias, moving, dan aktif. Peserta didik dengan mudah melaksanakan aktivitas belajar. Pada tahap evaluasi pembelajaran disimpulkan bahwa pembelajaran Pantun kilat dengan pendekatan kontekstual dapat meningkatkan perbendaharaan kosakata dan antusias belajar Pantun kilat pada peserta didik. Tahapan proses pembelajaran digambarkan sebagai berikut



Gambar 1. Model PjBl dengan Pendekatan Kontekstual, sumber hasil penelitian

PEMBELAJARAN PANTUN KILAT BERKAIT MODEL PjBL DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL DAN METODE SOSIODRAMA

Sosiodrama atau bermain peran adalah metode pembelajaran yang di dalamnya terdapat perilaku peserta didik yang berperan sesuai dengan karakter yang telah ditentukan/dipilih. Peserta didik menirukan perilaku dan tuturan tokoh-tokoh yang diperankan sesuai dengan tujuan, ekspresi, tingkah laku, ungkapan, dan gerak-gerik (Wahab, 2017; Trianto. 2022). Menurut Mulyono (2022), *Sosiodrama* atau bermain peran adalah metode pembelajaran yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa atau kejadian-kejadian nyata dalam pembelajaran.

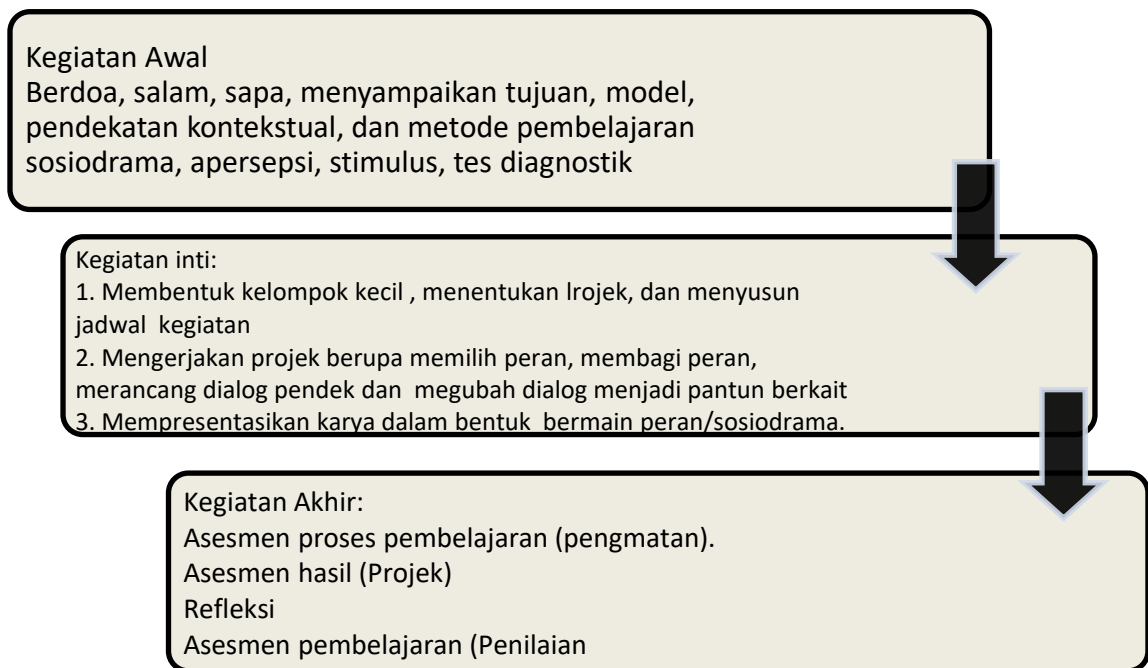
Metode *Sosiodrama* dapat menimbulkan pengalaman belajar, seperti kemampuan kerjasama, komunikasi, dan interpretasi suatu kejadian. Melalui *Sosiodrama*, peserta didik belajar mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakan, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengekspreskan perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan strategi pemecahan masalah.

Model pembelajaran *Sosiodrama* menekankan pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam situasi masalah nyata. Peserta diperlakukan sebagai subjek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik komunikasi bersama teman-temannya.

Metode *Sosiodrama* dalam pembelajaran memiliki tujuan agar peserta didik dapat menghayati peran yang akan dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki oleh tim. Menurut Santoso (2021), tujuan bermain peran adalah agar peserta didik dapat memahami perasaan orang lain; menempatkan diri ke dalam situasi orang lain; mengerti dan menghargai perbedaan pendapat.

Adapun langkah-langkah metode *Sosiodrama*, menurut Uno dalam Yamin (2019), ada tujuh langkah, yaitu (1) menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik agar tertarik bermain peran; (2) memilih peran. Pada tahap ini peserta didik dan guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter; (3) menyusun urutan adegan yang akan dimainkan; (4) menyiapkan pengamat agar semua peserta didik turut mengalami dan menghayati peran serta aktif mendiskusikannya; (5) para peserta didik mulai beraksi sesuai dengan peran masing-masing; (6) diskusi, evaluasi, dan refleksi untuk mengemukakan perasaan mereka tentang peran yang dimainkan; dan (7) berbagi pengalaman. Pada tahap ini peserta didik saling mengemukakan pengalaman selama bermain peran.

Berdasarkan pendapat di atas, penggunaan metode *Sosiodrama* dalam pembelajaran Pantun berkait dirancang sesuai dengan *platform* merdeka belajar. Sebelum dilaksanakan kegiatan pembelajaran dilakukan pre-tes dan tes diagnostik. Hasil pre-tes menunjukkan 88 % peserta didik kesulitan membuat Pantun berkait. Dari hasil tes diagnostik 94% peserta didik kesulitan menyusun Pantun berkait karena belum menyusun dialog dan adegan yang akan diperankan. Hasil pre-tes dan tes diagnostik digunakan sebagai bahan untuk menyusun modul ajar, bahan ajar, dan modul proyek pembelajaran Pantun berkait. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan langkah-langkah kegiatan awal, inti, dan penutup. Model pembelajaran Pantun berkait dengan metode *Sosiodrama* digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. Model PjBl dengan Pendekatan Kontekstual dan metode sosiodrama, sumber hasil penelitian

Kegiatan Awal

Kegiatan awal digunakan untuk pendidikan karakter, menyampaikan tujuan, model, pendekatan, dan metode, pembelajaran, apersepsi, dan motivasi. Pendidikan Karakter (P5) berupa ketaqwaan dengan membaca doa sebelum pelajaran dimulai, kedisiplinan dengan mengecek kehadiran peserta didik, dan kesantunan dengan mengucapkan salam. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran Pantun berkait untuk bermain peran sebagai implementasi dari metode sosiodrama. Guru memberikan stimulus berupa contoh penggunaan Pantun kilat berkait untuk bermain peran dari video. Selanjutnya guru memberikan motivasi bahwa belajar Pantun kilat berkait merupakan cara baik untuk melestarikan budaya bangsa Indonesia dan meningkatkan kemampuan komunikasi menjadi lebih indah dan menyenangkan. Sebelum pembelajaran guru memfokuskan perhatian peserta didik dengan yel-yel/ice breaking.

Kegiatan inti

Sesuai dengan hasil tes diagnostik kemampuan membuat Pantun kilat berkait untuk bermain peran dilakukan sebagai berikut:

1. Guru membagi kelompok kecil terdiri atas 3—4 peserta didik. Masing masing kelompok diberi nama sesuai dengan peran yang akan dimainkan, misalnya kelompok Guwa, Kaguwa, Gutawa, dan Juruwa. Kelompok Guwa memerankan tokoh guru dan siswa; Kelompok Kaguwa memerankan tokoh kepala sekolah, guru, dan siswa; Kelompok Gutawa memerankan tokoh Guru, orang tua, dan siswa/peserta didik.
2. Guru membagikan modul proyek yang berisi langkah-langkah belajar cara menyusun skenario bermain peran yang di dalamnya ada pengenalan, konflik, klimaks, dan penyelesaian. Modul Proyek juga berisi cara membuat dialog dan cara mengubah dialog menjadi pantun kilat berkait.
3. Masing-masing kelompok dibimbing menyusun skenario bermain peran yang meliputi merancang adegan dan dialog kemudian mengubah dialog menjadi Pantun berkait.
4. Selanjutnya kelompok kecil unjuk bermain peran di depan secara bergantian, sedangkan kelompok lain mengapresiasi dan mengevaluasi Pantun yang dibuat kelompok yang sedang bermain peran. Berikut sampel dialog dalam bermain peran dengan pantun berkait.

Data 01 Kinerja Kelompok Guwa (Adegan Guru Mengajar siswa (Peserta Didik)

Scene 1: Siswa berperan sebagai Guru memasuki kelas dengan senyum mengembang

Guru: Pohon sukun pohon kemiri

Assalamualaikum selamat pagi

Siswa: Burung kutilang, burung kenari

Waalaikum salam selamat pagi

Scene 2: Tokoh Guru melihat tempat duduk peserta didik banyak yang kosong, ada beberapa siswa yang masuk dengan suasana agak tegang. Guru yang biasanya menebar senyum berubah menjadi kurang ramah. Siswa menjawab dengan sedikit ketakutan.

Guru: Ikan sepat dibumbu dipotong-potong

Ibu melihat banyak bangku yang kosong

Siswa: Masak belalang diber bumbu

Sejak dating, kami tidak tahu

Scene 2: Tokoh Guru dengan nada tinggi menginterogasi anak-anak yang masuk. Muka Guru yang biasanya menebar senyum berubah menjadi sedikit marah. Tiba-tiba semua siswa yang bangkunya kosong masuk kelas dan menyanyikan Selamat Ulang tahun kepada gurunya.

Guru: Buah kedondong, buah mentimun

Jangan berbohong agar tidak dihukum

Siswa: buah mentimun dilalap bersama ikan gurami itu

Jangan kami dihukum, kami sangat menyayangmu.

Scene 3: Tokoh Guru meneteskan air mata, sambil tersenyum mengucapkan terima kasih kepada para siswanya, memeluk pada semua siswa yang menyampaikan ucapan selamat ulang tahun kepada gurunya. Kemudian Guru dan siswa melanjutkan belajar.

Guru: Bunga selasih bunga mawar

Anak-anak terkasih mari belajar

Siswa: Pergi ke hulu bertemu kelelawar

Wahai Ibu guru kami siap belajar

Guru: Bunga melati dirangkai jangan diikat

Hari ini kita belajar pantun kilat

Siswa: Kumbang madu menghisap bunga xaitun

Baik Bu Guru, kami siap belajar pantun

Scene 4: Setelah pelajaran selesai, tokoh guru dan siswa dengan suasana suka cita dan gembira guru melakukan refleksi dan penilaiann proses.

Guru : Makan serabi dibungkus daun pisang

Pelajaran sudah usai, apakah kalian senang

Siswa : Burung kutilang beda dengan capung

Kami sangat senang bisa membuat pantun

Guru : memakai selendang, jangan turun ke bahu

Jika kalian senang, coba buat pantun untuk Ibu

Siswa : Melati di halaman rumah, tumbuh dekat pohon manggis

Kami suka bu guru yang ramah dan tersenyum manis

Guru : Burung kutilang burung kedasih

Selamat siang terima kasih

Siswa : Buah duku manis rasanya

Sama-sama Bu Guru, sampai jumpa

Data 02 Kinerja Kelompok Kagusa (Adegan Kepala Sekolah, Guru, dan Peserta Didik)

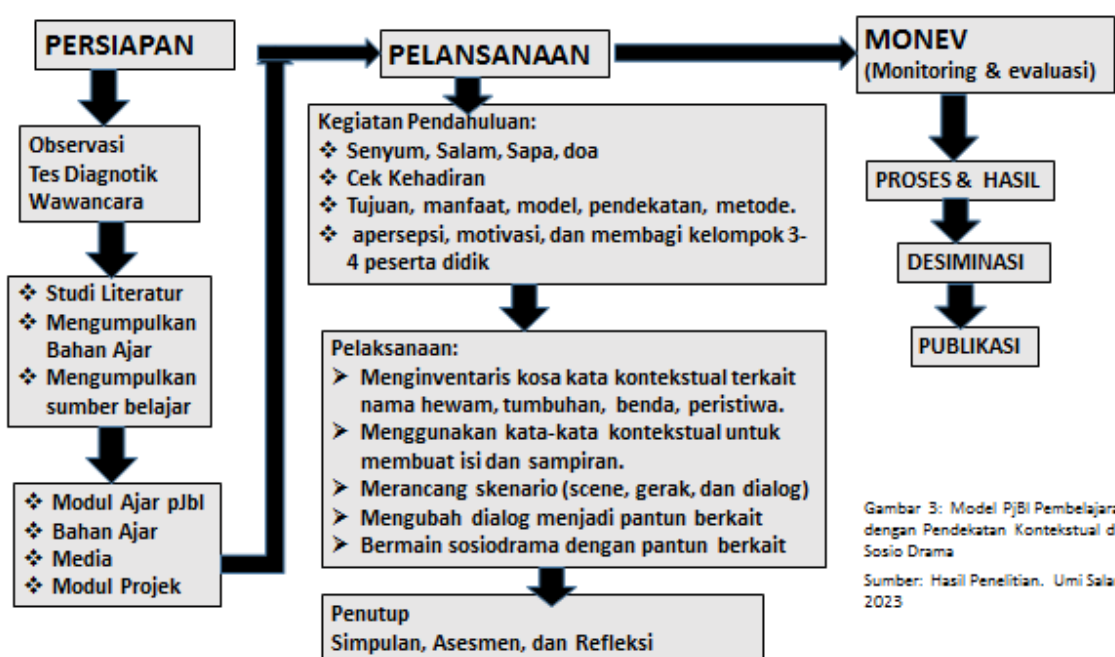
Scene 1: Kepala Sekolah masuk kelas yang belum ada ada gurunya	
Kepala Sekolah Ikan belanak ikan pari Anak-anak selamat pagi	Siswa (Peserta Didik) Tanah sawah ditanam padi Bapak Kepala Sekolah selamat pagi
Scene 2: Bu Guru masuk ke kelas, membungkukkan badan, tanda memberikan hormat kepada kepala sekolah sambil tersenyum minta maaf.	
Kepala Sekolah Buku dibeli dibaca berkali-kali Ibu Guru yang baik hati, anak-anak sudah menanti	Guru Ikan dibelah, siap untuk dibakar Baik Bapak Kepala sekolah, kami siap belajar
Guru Hewan kelelawar memakan mangga Mari belajar dengan suka cita	Peserta Didik Membeli ketumbar, bumbu daging sapi Kami siap belajar, apa topik hari ini
Guru Kelinci mencakar, timun digigit Hari ini kita belajar pantun berkait	Peserta Didik Seikat bunga mawar daun terselip Hati gembira belajar pantun berkait
Guru Sudah berbaju rapi, rambut indah diberi jipit Pelajaran sudah selesai, adakah yang merasa sulit	Peserta Didik Ke pasar membeli benang, dipasang di mesin jahit Belajar Pantun membuat senang tidak ada yang sulit
Guru Akan menanam jangan lupa membuat benih Jika kalian senang, jangan segan terus berlatih	Peserta Didik Makan buah mundu harus pilih-pilih Terima kasih Ibu, kami akan selalu berlatih

Kegiatan Akhir

Pada Kegiatan Akhir dilakukan asesmen proses, asesmen hasil (projek berupa scenario yang sudah diunah menjadi pantun dan unjuk kerja sosiodrama), refleksi, dan penilaian pembelajaran. Asesmen proses belajar dilakukan menggunakan penilaian otentik dengan pengamatan langsung selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil dari asesmen proses, anak-anak terlihat sangat aktif, antusias, dan suasana pembelajaran yang kondusif. Asesmen hasil dilihat dari keberhasilan kelompok memenuhi target membuat pantun berkait untuk bermain peran, kesesuaian antara sampiran dan isi, kelancaran, intonasi, dan ekspresi. Asesmen pembelajaran didasarkan pada hasil pembelajaran secara keseluruhan dan refleksi. Berdasarkan hasil asesmen pembelajaran, diketahui bahwa semua langkah pembelajaran sesuai dengan sintak yang telah dirancang pada modul ajar. Peserta didik bersemangat memainkan peran dengan pantun berkait secara kelompok. Kelas menjadi dinamis, kreatif, gembira. Semua anggota kelompok dilibatkan dalam bermain peran.

Pada tahap refleksi, diperoleh hasil bahwa semua peserta didik merasa senang belajar Pantun berkait dengan metode *Sosiodrama*. Suasana pembelajaran kondusif. Semua peserta didik tidak ada yang merasa kesulitan mengubah dialog menjadi Pantun berkait untuk bermain peran. Pada tahap evaluasi pembelajaran disimpulkan pembelajaran Pantun berkait dengan metode *Sosiodrama* dapat meningkatkan komunikasi dan antusias belajar peserta didik.

Inovasi pengembangan model PjBL pada pembelajaran Pantun berkait dengan pendekatan kontekstual dan metode *Sosiodrama* dilaksanakan sesuai sintak dan platform Merdeka Belajar dan Merdeka Mengajar pada Kurikulum Merdeka. Sebelum dilaksanakan proses pembelajaran dilakukan tes diagnostik dan tes diagnostik untuk mengetahui seberapa tingkat pemahaman peserta didik terhadap Pantun. Tes diagnostik dilakukan dengan wawancara kepada guru dan siswa, pengamatan, dan pre-tes. Wawancara dilakukan untuk mengetahui apakah materi ajar pantun kilat sudah diajarkan di kelas VII dan VIII atau belum. Hasil pre-tes menunjukkan sebanyak 84% peserta didik masih belum bisa membuat pantun dengan benar. Berdasarkan hasil tes diagnostik terhadap peserta didik, terdapat 66%, peserta didik kesulitan memilih kata yang tepat untuk menyelaraskan sampiran dan isi Pantun karena minim kosakata. Pre-tes kedua ditemukan 88 % peserta didik mengalami kesulitan membuat Pantun berkait. Hasil tes diagnostik ditemukan ada 84% peserta didik kesulitan menyusun pantun berkait, karena belum tahu caranya. Inovasi pembelajaran Pantun berkait dengan Model PjBl dengan pendekatan kontekstual dan metode *Sosiodrama* digambarkan dalam bagan sebagai berikut:



Gambar 3: Model PjBl Pembelajaran Pantun dengan Pendekatan Kontekstual dan Metode Sosio Drama
Sumber: Hasil Penelitian. Umi Salamah, dkk, 2023

Berdasarkan Gambar 3, dapat dijelaskan bahwa pengembangan inovasi pembelajaran Pantun Berkait model PjBL dengan Pendekatan Kontekstual dan Metode *Sosiodrama* ini dirancang dan dilaksanakan berdasarkan tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap monitoring dan evaluasi. Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap persiapan meliputi observasi kemampuan awal peserta didik, tes diagnostik untuk memperoleh informasi tentang kesulitan dan harapan peserta didik, dan wawancara dengan guru pengampu pelajaran Bahasa Indonesia dan peserta didik.

Berdasarkan temuan pada hasil observasi, tes diagnostik, dan wawancara, Guru melakukan studi literatur untuk memperdalam sintak pada model PjBL, pendekatan kontekstual, dan metode sosiodrama untuk bahan menyusun modul ajar. Guru juga melakukan studi literatur dan mengumpulkan bahan ajar, baik melalui pendekatan kontekstual (dari lingkungan terdekat siswa) maupun melalui tautan-tautan yang memperkaya bahan ajar. Setelah semua bahan dan sumber belajar terkumpul, guru menyusun modul ajar sebagai panduan pembelajaran, bahan ajar sebagai pengayaan materi, dan modul proyek sebagai panduan kegiatan siswa dalam menyelesaikan proyek sosiodrama. Selanjutnya guru menentukan media pembelajaran berupa LCD dan Laptop/android untuk mempermudah mengerjakan proyek.

Pada tahap pelaksanaan, dimulai dari pendahuluan yang berupa penguatan karakter

(Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dalam bentuk senyum, sapa, salam, dan doa. Kemudian guru menyampaikan tujuan dan manfaat belajar pantun, menjelaskan model, pendekatan, dan metode pembelajaran yang akan digunakan agar peserta didik memiliki gambaran dengan cara apa pembelajaran pantun dilaksanakan. Selanjutnya guru melakukan apersepsi yang mengaitkan pengalaman dan pengetahuan yang sudah dimiliki peserta didik dengan pengetahuan baru yang akan dipelajari. Langkah terakhir pada tahap pendahuluan, guru memberikan motivasi, meningkatkan semangat belajar dengan *ice breaking* atau yel-yel, dan membagi kelompok kecil 3-4 orang.

Pada tahap inti pelaksanaan, peserta didik melakukan proses pembelajaran mengerjakan proyek mulai tahap penjadwalan sesuai dengan modul proyek yang dibagikan oleh guru. Peserta didik dalam kelompok kecil mengamati, mencari, menemukan, dan mencatat nama-nama tumbuhan, hewan, benda, peristiwa, dan perilaku yang dapat dijangkau di lingkungannya. Kemudian dilanjutkan dengan membuat pantun kilat berdasarkan kosa-kata yang ditemukan. Setiap kelompok kecil minimal membuat 10 buah Pantun.

Tahap selanjutnya pembelajaran pantun menggunakan metode *Sosiodrama*. Pada tahap ini dimulai dengan kegiatan mengamati dan menyimak video percakapan menggunakan Pantun berkait. Selanjutnya, peserta didik melakukan kegiatan (1) membuat skenario pendek yang terdiri atas scene, dialog, dan gerak panggung; (2) mengubah dialog/percakapan menjadi pantun berkait; dan (3) bermain peran dengan pantun berkait. Pada saat bermain peran, kelompok lainnya mengamati dan mengapresiasi kelompok yang sedang bermain peran. Pada tahap ini, kelompok lain diberikan kesempatan memberikan apresiasi berupa komentar, saran, dan cek list pada lembar pengamatan. Lembar pengamatan meliputi kesesuaian sampiran dan isi, ketepatan, kelancaran, ekspresi, intonasi, dan kreativitas pada saat bermain peran.

Pada tahap penutup, guru dan siswa melakukan simpulan, asesmen sejawat, asesmen proses, dan refleksi hasil pembelajaran. Simpulan dilakukan bersama peserta didik dan guru, kemudian guru memberikan asesmen proses dan hasil proyek di akhir pembelajaran. Asesmen hasil dan proses disampaikan kepada siswa dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik. Berdasarkan asesmen proses, semua kelompok mengerjakan proyek dengan gembira, antusias, dinamis, kreatif, dan responsif. Berdasarkan asesmen hasil, semua proyek menunjukkan hasil 100% kelompok tuntas. Berdasarkan hasil refleksi, disimpulkan dengan modul proyek, peserta didik dapat melakukan pembelajaran secara mandiri. Peran Guru sebagai fasilitator. Dengan demikian, kelas benar-benar dinamis, kreatif, produktif.

PERMASALAHAN YANG MUNCUL DAN UPAYA MENGATASI

Dalam setiap pelaksanaan pembelajaran pasti ditemukan beberapa kendala. Kendala yang ditemukan dalam inovasi pembelajaran ini antara lain: (1) pada tahap orientasi, para guru kurang terbuka dan peserta didik kurang antusias belajar pantun. (2) guru mengeluh, para peserta didik kurang senang belajar pantun karena minim kosakata. (3) peserta didik masih terbiasa belajar secara konvensional, yaitu, mendengarkan, mencatat, menghafal, dan menyelesaikan pantun rumpang dari guru.

Bertolak dari informasi yang diperoleh dari guru dan peserta didik, peneliti melakukan tes diagnostik. Berdasarkan hasil tes diagnostik, peneliti mendesain model pembelajaran pantun berkait model PjBL dengan Pendekatan Kontekstual dan Metode *Sosiodrama*. Skenario pembelajaran didasarkan pada modul ajar yang sudah didesain berdasarkan sintak model PjBL, pendekatan kontekstual, dan metode sosiodrama. Pada tahap pelaksanaan, guru sudah menyiapkan bahan ajar dan modul proyek sebagai panduan peserta didik dalam menyelesaikan kegiatan proyek. Implementasi model pembelajaran pantun ini didesain ada tiga modul proyek. Modul Proyek pertama berisi langkah-langkah pembelajaran mencari, menemukan, dan mencatat kosakata yang ada di lingkungan peserta didik. Modul proyek kedua berisi langkah-langkah cara membuat sampiran dan isi Pantun dari kosakata yang sudah ditemukan. Modul proyek ketiga berisi langkah-langkah cara membuat skenario pendek untuk bermain peran, mengubah percakapan menjadi pantun berkait, dan praktik menggunakan Pantun berkait untuk bermain peran. Keberhasilan penerapan pengembangan pembelajaran pantun berkait

model PjBL dengan pendekatan kontekstual dan metode sosiodrama selanjutnya diterbitkan dalam bentuk buku referensi dan jurnal.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil dan pembahasan disimpulkan bahwa penggunaan model PjBL dengan pendekatan kontekstual dalam metode *Sosiodrama* yang diselenggarakan dengan *platform* merdeka belajar, memudahkan peserta didik untuk belajar secara mandiri dalam kelompok kecil. Implementasi modul proyek model pembelajaran PjBL dengan pendekatan kontekstual memudahkan peserta didik membuat simpulan dan isi dari kosakata di lingkungan terdekatnya karena terbiasa menggunakannya dalam percakapan sehari-hari. Implementasi modul proyek PjBL dengan metode *Sosiodrama* membuat pembelajaran pantun berkait menjadi mudah bagi peserta didik, karena peserta didik dapat melakukan kegiatan sesuai arahan langkah-langkah dalam modul proyek. Model pembelajaran pantun berkait dengan pendekatan kontekstual dan metode *Sosiodrama* menjadikan suasana pembelajaran menyenangkan, mandiri, dan pembelajaran menjadi bermakna karena dapat menggunakan pantun berkait dalam percakapan sehari-hari.

Berdasarkan temuan penelitian ini disarankan kepada para guru Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah dapat menggunakan temuan ini agar pembelajaran pantun menjadi mudah, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik. Dengan demikian, warisan budaya bangsa Indonesia dapat dilestarikan dan komunikasi peserta didik menjadi lebih indah dan berkarakter Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita, A. D., Ferdiansyah, M., & Prasrihamni, M. 2022. Analisis Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas VII SMPN 9 Palembang. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 2(1), 17-25 Aqib, Zaenal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Penerbit Yrama Media.
- A.S, Nadjua. 2014. *Buku Pintar Puisi Pantun*. Jakarta: Triana Media
- Borg, Walter R. & Gall, Meredith D. 2014. *Applying Educational Research: How to Read, Do, and use Research to Solve Problems of Practice*. USA: Longman.
- Camalia, D, dkk. 2021. Pendidikan Nilai-Moral Melalui Pembelajaran Pantun pada Siswa Sekolah Dasar. *Pamator*. 9, no. 2: 103-108 (diakses 3 Juni 2023).
- Hadi, A. 2018. Pantun sebagai Cermin Kehidupan Masyarakat Melayu. Makalah disajikan dalam Seminar Budaya Melayu di Tanjung Pinang, tanggal 16-17 Desember 2008.
- Hasim, Abdul. 2023 Menelusuri Nilai-Nilai Karakter dalam pantun (Inovasi Penggalan Bahan Ajar Bahasa dan Sastra Indonesia untuk Pendidikan Dasar dan Menengah) *Jurnal Pedagogia*. 399 (diakses 3 Juni 2023).
- Hidayah, Siti Nur. 2019. *Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun dengan Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) dan Teknik Pancingan Kata Kunci Pada Siswa Kelas VII A SMP PGRI 3 Boja Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2009/2010*. Skripsi. Semarang : UNNES.
- Istarani. 2021. 58 *Model Pembelajaran Inovatif. Referensi Guru Dalam Menentukan Model Pembelajaran*. Medan: Media Persada
- Johnson, Elaine B. 2021. *Contextual Teaching and Learning, Third Edition*. California: Corwin Press, Inc.
- Kementerian Agama RI, "Al-Qur'an dan Terjemah", Bandung: Syaamil Qur'an, 2022.
- Kemendikbud. 2021. Platform Merdeka Belajar. <https://pusatinformasi.guru.kemdikbud.go.id/hc/en-us/articles/6090880411673-Apa-Itu-Platform-Merdeka-Mengajar->
- Kemendikbud. 2021. Platform Mereka Mengajar. <https://pusatinformasi.guru.kemdikbud.go.id/hc/en-us/articles/6090880411673-Apa-Itu-Platform-Merdeka-Mengajar->
- Kemendikbud. 2023. *Kamus Bahasa Indonesia Daring*. <https://www.indonesia.go.id/kategori/pendidikan/1299/kamus-besar-bahasa-indonesia-kbbi-daring?lang=1?lang=1?lang=1?lang=1?lang=1?lang=1?lang=1>. Diakses pada 10 Juni 2023.

- Latifah, A., dan Setyaningsih, NH. 2023. *Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun Menggunakan Model Pembelajaran Arias dengan Media Kartu Pantun*. Skripsi tidak Diterbitkan. Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FPBS UNES.
- Marlina, E. 2023. *Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 7*. Skripsi Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Maritim Raja Ali Haji Tanjung Pinang
- Miles, M.B. dan Hubberman, A.M. 2019. *Qualitative Data Analysis, A Source of New Methot, Fourth Edition*. Terjemaham Tjetjep Rohendi Rohidi. UI Press.
- Mulyono. 2022. *Strategi Pembelajaran (Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global)*. Malang: UIN Maliki Press.
- Nadjua, A.S. (2022). *Buku Pintar Puisi & Pantun*. Surabaya: Triana Media.
- Nur, Mohamad. 2021. *Pengajaran dan Pembelajaran Kontekstual*. Makalah Tidak Dipublikasikan.
- Nurhadi. 2022. *Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning)*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat PLP
- Putra, Dede Dwiansyah. 2020. *Kupas Tuntas Penelitian Pengembangan Model Borg & Gall*. *Wahana Dedikasi : Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*. Vol. 3 No. 1 (2020): Wahana Dedikasi : Jurnal PkM Ilmu Kependidikan
- Rahayu, M. (2009). Literature in language teaching. *LiNGUA: Jurnal Ilmu Bahasa dan Sastra*, 4(1).
- Resnani (2021). Meningkatkan Kemampuan Menulis Pantun Siswa Melalui Model Multiliterasi. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14 (1) : 62-69.
- Rusman. 2020. *Model-Model Pembelajaran. Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Saefuddin, Asis dan Berdiati, Ika. 2019. *Pembelajaran Efektif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Salamah, Umi. 2021. *Pembelajaran Dongeng Kreatif dengan Pendekatan Kontekstual dalam Inovasi Pembelajaran Sastra dan Rfleksi Pengalaman Mengajar*. Malang: MNC.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono. 2022. *Research And Development: Model Borg & Gall (Bahan Ajar Revisi)*. Conference: Virtual Class Balitar Islamic University.
- Suyanto. 2021. *Guru yang Profesional dan Efektif*. Dalam *Kompas*. 16 Februari. Jakarta.
- Trianto. 2022. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Utaminingsih, Sri dan Shufa, Naela Khusna Faela. 2019. *Models Contextual Teaching and Learning*. Semarang: Unisulla Press.
- Wahab, Abdul Aziz. 2017. *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: Alfabata.
- Wahyuni, Ristri. 2019. *Kitab Lengkap Puisi, Prosa dan Pantun Lama*. Jogjakarta: Saufa Zamroni. 2020. *Paradigma Pendidikan Masa Depan*. Yogyakarta: Bigraf Publishing.
- Wartik. 2017. *Peningkatan Kemampuan Menulis Pantun Melalui Pendekatan Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri 24 Air Saleh*. *Pembahsi Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(2), 53-66.
- Yamin, Maritnis. 2019. *Profesionalisme Guru dan Implementasi Kuriulum Merdeka*. Jakarta: Gaung Persada Press.