



**PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN MATERI PANTUN
BERBASIS LITERASI BUDAYA PADA PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS V SEKOLAH DASAR**

***DEVELOPMENT OF LEARNING MODULE PANTUN MATTER BASED
ON CULTURAL LITERATION IN LEARNING INDONESIAN
LANGUAGE SUBJECT 5TH GRADE ELEMENTARY SCHOOL***

¹⁾Yudhi Bagastian, ²⁾Herlina Usman, ³⁾Tuti Tarwiyah Adi

^{1),2),3)} Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka Raya, 13220, Indonesia

Penulis Korespondensi: 081310970997, bagastianyudhi98@gmail.com

Abstrak

Pantun memiliki banyak manfaat. Di dalamnya terdapat nilai-nilai karakter, sosial, dan budaya yang hidup di tengah masyarakat. Namun, seiring waktu pantun mulai ditinggalkan generasi muda. Meskipun di sekolah dasar khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia ada kompetensi dasar materi pantun, hal ini belum menunjukkan pemahaman dan kesenangan siswa terhadap pantun. Salah satu faktor tersebut adalah karena minimnya media pada pembelajaran pantun. Untuk Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul pembelajaran materi pantun berbasis literasi budaya pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (RnD)* menggunakan model *Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluation (ADDIE)*. Subjek penelitian ini adalah siswa dan guru, pakar ahli materi dan bahasa, serta ahli validasi media. Sedangkan objek penelitian adalah media modul pembelajaran materi pantun berbasis literasi budaya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan ini memperoleh presentase 95,83% dengan interpretasi sangat layak dari ahli media, 95% dari ahli bahasa, dan 100% dari ahli materi. Selain itu, guru sebagai praktisi juga memberikan angket atau kuesioner dengan perolehan skor 100%. Guru berharap agar modul ini dapat dikembangkan dan disebarluaskan karena sangat bermanfaat dan menyenangkan, serta memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa.

Keywords: *modul pembelajaran, pantun, bahasa Indonesia, siswa SD*

Abstract

Pantun has many benefits. It contains character, social and cultural values that live in society. However, over time the pantun began to be abandoned by the younger generation. Even though in elementary schools, especially in learning Indonesian language, there are basic competencies in pantun material, this does not yet show students' understanding and enjoyment of pantun. One of these factors is due to the lack of media in learning pantun. For this reason, this study aims to develop a learning module for pantun material based on cultural literacy in learning Indonesian for fifth grade



Elementary School. This type of research is Research and Development (RnD) using the Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluation (ADDIE) model. The subjects of this study were students and teachers, material and language experts, and media validation experts. While the object of research is the learning media module for pantun material based on cultural literacy. The results of this study indicate that the developed module obtained a percentage of 95,83% with very proper interpretation from media experts, 90% from linguists, and 95% from material experts. In addition, the teacher as a practitioner also provides a questionnaire with a score of 100%. Teachers hope that this module can be developed and disseminated because it is very useful and fun, and provides meaningful learning for students.

Keywords: Learning module, pantun, Indonesian language, Elementary School students

PENDAHULUAN

Bahasa sangat penting di dalam kehidupan. Bahasa dijadikan sebagai sarana untuk berkomunikasi dan berinteraksi. Bahkan bahasa juga berperan dalam proses konstruksi pengetahuan dan pemahaman (Lupyan & Lewis, 2019). Bahasa juga dijadikan sebagai penghubung dan alat terjadinya pertukaran budaya antardaerah, bahkan antarbangsa. Bahasa memiliki banyak peran dan fungsi. Oleh karena itu, bahasa sangat penting untuk dipelajari.

Meskipun bahasa sangat penting bagi kehidupan, motivasi siswa dalam mempelajari bahasa ibu atau bahasa pertama saat ini justru mengalami penurunan (Yang & Zhanfang, 2022). Hal ini berbanding terbalik dengan antusias siswa dalam mempelajari bahasa asing yang dijadikan sebagai bahasa kedua. Globalisasi mempercepat perkembangan bahasa asing sebagai bahasa kedua yang menstimulus siswa untuk memiliki semangat dalam mempelajari bahasa asing karena adanya teknologi yang memudahkan siswa untuk dapat berinteraksi dengan berbagai orang dari berbagai belahan dunia (Ollero Ramírez, 2017).

Setiap negara memasukkan muatan pembelajaran atau bidang studi bahasa di dalam kurikulum pendidikannya. Setiap negara memiliki kebijakan dan kurikulum bahasanya masing-masing yang berbeda. Perbedaan ini dipengaruhi oleh kehidupan sosial dan budaya di setiap negara yang berbeda (Cer, 2018).

Swedia dan Finlandia memiliki kurikulum bahasa yang sangat baik. Kedua negara tersebut memasukkan bahasa ibu atau bahasa pertama di negaranya, yaitu *Swedish* dan *Finnish*. Bahkan, akhir-akhir ini di Swedia dan Finlandia sudah mulai memerhatikan



keragaman bahasa dan budaya dengan melakukan pengembangan keragaman budaya dan bahasa yang beragam di kurikulum pendidikannya (Paulsrud et al., 2020).

Selain Swedia dan Finlandia, pembelajaran bahasa yang cukup menarik adalah Montenegro. Terdapat bahasa Montenegro, Serbia, Kroasia, dan Bosnia sebagai bahasa ibu atau bahasa pertama yang dimasukkan ke dalam kurikulum pendidikan di sekolah dasarnya. Namun, pembelajaran bahasa di sana tidak hanya dijadikan sebagai subjek, tetapi juga dijadikan sebagai media penghubung untuk memperoleh pengetahuan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran lain. Pembelajaran bahasa di sana juga fokus pada dua sub, yaitu bahasa dan sastra. Pembelajaran bahasa mengarah pada struktur dan tata bahasa. Sedangkan pembelajaran sastranya lebih banyak pada aktivitas seni dan apresiasi pada kegiatan seperti : mendongeng, puisi, bahkan teater, film, serta *broadcasting* (Vučković, 2014).

Dalam pembelajaran bahasa, sastra berfungsi sebagai sarana untuk memperkuat keterampilan bahasa (Reazul, 2022). Begitupun dengan di negara China yang cukup memerhatikan dan mengintegrasikan sastra pada pembelajaran bahasanya. Salah satu materi sastra dalam pembelajaran bahasa di China adalah puisi China. Puisi ditekankan di sana untuk membantu perkembangan bahasa dan emosional anak (Wang et al., 2021).

Sekolah dasar Indonesia memiliki bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar dijadikan sebagai penghubung yang menghubungkan berbagai muatan pembelajaran lainnya yang dikemas di dalam pembelajaran tematik integratif (Mahsun et al., 2020). Salah satu kompetensi dasar mata pelajaran ini adalah pantun sebagai sastra dalam budaya Indonesia.

Indonesia memiliki banyak jenis pantun, setiap daerah di Indonesia memiliki ciri khas pantun dengan gaya dan bahasa daerahnya. Pantun yang merupakan bagian dari seni sastra ini membutuhkan pemahaman dan pengetahuan konsep yang abstrak untuk dapat membuat atau menuliskannya.

Sudah banyak penelitian terdahulu yang dilakukan tentang manfaat pantun. Di antaranya adalah pantun sebagai media komunikasi dapat meningkatkan popularitas, lebih khusus dalam meningkatkan elektabilitas, (Arlidya et al., 2019). Pantun dapat memberikan



peluang yang lebih baik untuk dunia kerja ke depannya untuk dapat menjadi *public figure* atau pimpinan di berbagai bidang. Kemampuan membuat pantun juga dapat meningkatkan kemampuan dalam menyampaikan ide atau gagasan (Hidayatun Nur, 2021). Dengan terbiasa membuat pantun, ternyata juga dapat membiasakan diri untuk lebih berhati-hati dan berpikir terlebih dahulu sebelum berucap (Purwanti, 2017).

Banyak juga penelitian yang membahas tentang pantun yang dijadikan sebagai media pendidikan. Salah satu kajiannya berjudul Pantun Banjar sebagai media pendidikan karakter. Dalam kajian tersebut dijelaskan bahwa pantun memiliki banyak nilai yang dapat membentuk karakter manusia yang lebih baik. Pantun sebagai salah satu seni sastra Indonesia ini memiliki nilai-nilai dan pesan moral sebagai penuntun kehidupan yang berkontribusi dalam pembentukan pola pikir, sikap, dan perilaku masyarakat (Yulianto, 2016). Berdasarkan pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa pantun dapat dijadikan sebagai media untuk membentuk kebiasaan manusia menjadi lebih baik, mulai dari membentuk kebiasaan tersebut hingga menjadi budaya yang baik. Selain itu, pantun yang dijadikan sebagai media pendidikan juga dapat meningkatkan kreativitas anak (Hilaliyah, 2018).

Walaupun pantun memiliki banyak manfaat untuk perkembangan anak, sayangnya belum ada media ataupun bahan ajar yang dapat memfasilitasi guru untuk mengembangkan pembelajaran pantun berbasis literasi budaya guna memudahkan siswa untuk dapat membuat atau menulis pantun dengan baik. Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang dilakukan peneliti, siswa merasa kesulitan dalam membuat pantun sendiri. Hal ini dikarenakan membuat pantun butuh keterampilan berpikir tingkat tinggi, butuh kecepatan dan kelancaran dalam berpikir, dan pemahamannya cukup abstrak bagi siswa. Sedangkan kemampuan pemahaman siswa pada usia sekolah dasar masih berada pada tahap operasional konkret (Huitt, W and Hummel, 2006). Untuk memudahkan siswa usia sekolah dasar dibutuhkan modul sebagai media atau bahan ajar agar siswa mampu memahami dan mengelaborasi konsep serta pemahaman yang abstrak menjadi lebih konkret. Media pembelajaran dapat dijadikan sebagai media literasi dengan komponen-komponen : pengetahuan dan wawasan



atau informasi yang ada di media, kemampuan media, serta media dapat diwujudkan dalam mengajarkan bahasa apapun (Khlyzova, 2019).

Agar siswa mampu memahami dan mengimplementasikan pantun dengan baik, perlu adanya media yaang tepat. Salah satu media yang dapat digunakan adalah modul berbasis literasi budaya. Modul pantun berbasis literasi budaya ini selain dapat membantu siswa dan guru dalam pembelajaran materi pantun, dapat juga meningkatkan literasi siswa.

Ada banyak manfaat modul dalam pembelajaran. Melalui modul, siswa mempunyai kesempatan melatih diri belajar secara mandiri, dapat mengekspresikan cara belajar yang sesuai dengan kemampuan dan minatnya dan siswa berkesempatan menguji kemampuan diri sendiri dengan mengerjakan latihan yang disediakan di dalam modul (Haristah et al., 2019). Modul juga dapat melatih kemandirian siswa, karena siswa dapat belajar sendiri tanpa fasilitator (Noviyanti & Hardini, 2021). Selain itu, modul juga dapat memotivasi siswa untuk lebih semangat membaca, bertanya, dan berdiskusi (Cahyani & Eska, 2021). Membaca, bertanya, dan berdiskusi menjadi kegiatan pokok yang diperlukan dalam literasi.

Saat ini Indonesia masih memiliki jangkauan literasi yang rendah (Khotimah et al., 2018). Pada tahun 2000, dalam hal literasi, Indonesia menduduki peringkat ke-39 dari 41 negara; 2003 itu peringkat 39 dari 40 negara; pada tahun 2006 berada di peringkat ke-48 dari 56 negara; pada tahun 2009 berada di peringkat ke-57 dari 65 negara; pada tahun 2015 terdapat 69 dari 76 negara (Sobirin & Susapti, 2019). Rendahnya kemampuan literasi masyarakat akan berdampak pada kualitas sumber daya manusia. Artinya jika suatu masyarakat memiliki literasi yang baik, kualitas hidupnya di dalamnya juga baik.

Literasi budaya merupakan salah satu hal terpenting di abad ke-21 ini. Di era ini, globalisasi menjadi salah satu faktor penyebaran banyak budaya asing. Selain itu, juga sangat mudah untuk mengakses informasi dari seluruh dunia. Dengan banyaknya informasi yang tersedia secara online, belum lagi semakin populernya penggunaan platform media sosial memengaruhi pengambilan keputusan dan sikap seseorang. Memang sudah seharusnya bagi setiap orang untuk melek media dan informasi saat ini (Manabat, 2021).

Kemampuan literasi budaya dibutuhkan untuk dapat memahami, menyikapi, dan



mengatasi isu yang sedang beredar, baik isu sosial maupun budaya, baik isu yang terlihat langsung di lingkungan sosial masyarakat, ataupun isu yang dapat kita peroleh dari berbagai media. Kemampuan ini penting untuk dapat menghadapi globalisasi. Seluruh wilayah dunia saat ini sedang mengalami pengaruh globalisasi. Salah satu peneliti sebelumnya di Ethiopia mengatakan : Dalam kebangkitan budaya global, norma-norma Barat secara bertahap dibawa ke seluruh dunia sebagai cara perilaku yang dapat diterima dan Ethiopia adalah salah satu negara Afrika yang terpengaruh dalam hal ini. Beberapa budaya asli Ethiopia yang berharga itu telah terdiluhi dan beberapa di antaranya benar-benar telah hilang (Getahun, 2019). Salah satu faktor yang menyebabkan budaya lokal dilupakan di masa kini adalah; kurangnya generasi penerus yang memiliki minat untuk mempelajari dan mewarisi budaya sendiri (Nahak, 2019). Hal itu bisa terjadi di setiap negara, termasuk Indonesia. Krisis multidimensi yang terjadi di Indonesia dewasa ini menjadi latar belakang munculnya berbagai upaya dalam penanaman nilai karakter kebangsaan (Fajrussalam et al., 2020).

Penanaman nilai karakter kebangsaan di dalamnya terdapat nilai-nilai budaya bangsa yang melekat dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Hal ini juga menjadi bagian dari upaya literasi budaya. Melalui literasi budaya, dapat menguatkan prinsip seseorang dalam mempertahankan budayanya, sehingga tidak mudah terpengaruh oleh media digital seperti youtube, instagram, tiktok, dan sebagainya. Salah satu penelitian yang pernah dilakukan adalah penelitian dari Rosida dan Azwar yang berjudul *Youtube as a New Culture in Indonesia*. Melalui platform youtube nilai-nilai budaya dan kebiasaan dapat ditularkan, disisipkan dan dipengaruhi oleh youtube sebagai platform media (Rosida & Azwar, 2021).

Tentunya jika tidak diiringi dengan literasi budaya yang baik, maka budaya lokal dan budaya bangsa sendiri lama kelamaan dapat luntur. Literasi budaya merupakan kemampuan dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa (Hadiansyah et al., 2017). Indonesia adalah negara yang sangat majemuk dengan kekayaan dan keragaman budaya yang sangat luar biasa. Sangat disayangkan jika nantinya bangsa Indonesia kehilangan jati dirinya karena telah hilang nilai budayanya sendiri di kehidupan berbangsa dan bernegara masyarakatnya. Padahal untuk membentuk karakter manusia



paling tepat menggunakan pendekatan budaya (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016). Berdasarkan pernyataan kementerian pendidikan dan kebudayaan Indonesia tersebut, menguatkan bahwasanya literasi budaya sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan sebagaimana hakikat dari tujuan pendidikan itu sendiri, yaitu memanusiakan manusia.

Literasi budaya perlu ditanamkan, dan dipupuk oleh setiap orang, khususnya bagi masyarakat Indonesia, karena Indonesia memiliki banyak keragaman dan budaya yang majemuk. Membangun Indonesia menjadi negara maju bukanlah tugas yang mudah dan tidak dapat diwujudkan dalam sekejap (Qasim et al., 2019). Padahal masyarakat Indonesia sebenarnya memiliki potensi dasar untuk memajukan bangsa di berbagai bidang karena kekayaan budaya lokal dan kehidupan beragama (Qasim et al., 2019).

Dengan adanya kemampuan literai budaya, dapat menguatkan nilai-nilai sosial dan budaya serta mampu menyikapi munculnya budaya yang negatif, dari segi mental atau moralitas, rekonstruksi kurikulum pendidikan akan menjadi sebuah solusi alternatif. Baik melalui penguatan budaya lokal yang mencerminkan nilai-nilai kemanusiaan atau budaya ketimuran. Itu adalah salah satu faktor yang menyebabkan kurikulum di Indonesia selalu bertransformasi. Transformasi kurikulum juga menyebabkan terjadinya perubahan sistem pendidikan, hingga pendekatan dan inovasi media pembelajaran di kelas.

Pembentukan karakter adalah salah satu hal terpenting dan ditekankan pada kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka belajar saat ini (Rahim et al., 2021). Guna mendukung tercapainya tujuan kurikulum, media juga dibutuhkan dan perlu dikembangkan untuk menyesuaikan perkembangan zaman. Salah satu media yang dapat dikembangkan untuk penguatan budaya dan penanaman karakter tersebut adalah pengembangan modul berbasis literasi budaya. Melalui modul berbasis literasi budaya dapat membantu siswa dalam mengenal dan mempelajari budayanya sendiri, sehingga dapat mengembangkan karakter siswa (Amalia & Wuryandani, 2020).

Sekolah sebagai sarana utama pembentukan karakter peserta didik perlu merencanakan program-program yang mengarah pada budaya literasi sebagai solusi atas permasalahan tersebut (Sobirin & Susapti, 2019). Kegiatan belajar mengajar yang telah



dilakukan dapat dikatakan masih sedikitnya materi pembelajaran yang berhubungan dengan kearifan lokal, hal ini dikarenakan bahan ajar yang terintegrasi langsung dengan potensi lokal atau kearifan lokal tidak tersedia (Asrial et al., 2021). Salah satu materi pada pembelajaran bahasa Indonesia terdapat pantun sebagai seni sastra yang berisikan nilai-nilai kehidupan sebagai tuntunan kehidupan yang dapat menjadi penghubung dengan nilai kearifan lokal dan budaya.

Media diperlukan untuk menopang pertumbuhan kurikulum. Pantun sebagai salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan literasi budaya melalui pantun. Melalui modul pantun berbasis literasi budaya dapat menambah pengetahuan, pemahaman, dan *stereotype* siswa dalam berperilaku terhadap masalah sosial, fenomena sekitar, dan masalah budaya. Pendidikan melalui pembentukan literasi media dan komponennya: pengetahuan media, kemampuan media, dan sikap media dapat diwujudkan dalam pengajaran bahasa apa pun (Khlyzova, 2019). Namun sayangnya hampir tidak ada materi belajar mengajar atau media pendidikan yang menggunakan pantun secara kontekstual di lingkungan sekolah.

Peneliti melakukan pengamatan di SDN Rawamangun 05 dan SDS Laboratorium PGSD UNJ, ditemukan bahwa sudah banyak literasi media, tetapi sedikit bahkan tidak ada pantun yang digunakan dan dikembangkan sebagai media literasi berbasis budaya lokal. Setelah dilakukan wawancara dengan guru kelas, diketahui dua hal. Pertama, belum ada media atau bahan ajar yang dapat memfasilitasi siswa untuk memiliki literasi budaya yang baik. Kedua, belum ada pengembangan media yang dapat memfasilitasi guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran pantun. Bahan ajar yang digunakan hanya bersumber pada buku tematik.

Kajian ini akan mengisi celah masalah dalam memfasilitasi siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran pantun berbasis literasi budaya. Bentuk kebaruan penelitian ini dengan penelitian lainnya adalah dalam kajian literatur pantun sebagai bagian dari tradisi dan budaya. Selain itu juga menerapkan media pendidikan berbasis literasi budaya abad ke-21.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian tentang “pengembangan modul



materi pantun berbasis literasi budaya” menjadi sangat penting. Pantun sebagai kearifan lokal menyimpan kekayaan nilai moral dan pendidikan, sehingga penting untuk dipelajari dan dikembangkan. Selain itu, melalui pantun dapat kita jadikan sebagai salah satu media literasi budaya untuk membangun karakter anak dan siswa sekolah dasar.

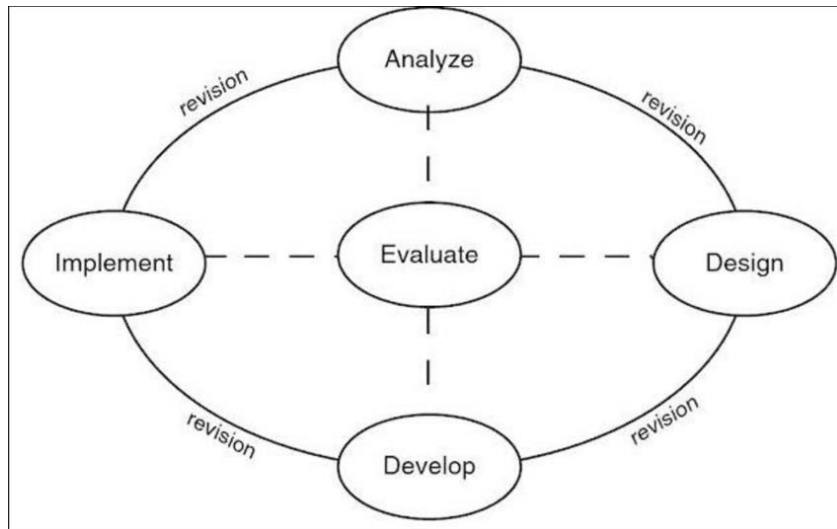
Isi pendahuluan berisi latar belakang penelitian beserta studi pustaka yang mendukung penelitian dan tujuan. Tinjauan pustaka yang merujuk ke nama pengarang ditulis dalam dua bentuk (nambelakang penagarang, tahun) jika di akhir tulisan atau nama pengarnng (tahun) jika di awal atau tengah kalimat. Jika nama pengarang lebih dari satu digunakan istilah *et al.* seperti (Budi *et al.*, 2015) atau menurut Budi *et al.* 2015).

BAHAN DAN METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research & development*). *Research and Development* ialah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Andi Rustandi & Rismayanti, 2022). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul ajar materi pantun berbasis literasi budaya pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V sekolah dasar.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang merupakan kepanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluate* (Andi Rustandi & Rismayanti, 2022). Model ini memiliki beberapa kelebihan, yaitu bersifat sederhana, terstruktur, dan sistematis (Muhammadiyah & Kunci, 2018). Subjek penelitian ini adalah siswa, ahli materi dan bahasa, serta ahli validasi media. Sedangkan objek penelitian adalah media modul materi pantun berbasis literasi budaya.

Untuk membuat desain rancangan, penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluation*). Berdasarkan landasan filosofi pendidikan, penerapan ADDIE harus berpusat pada peserta didik, inovatif, otentik, serta dapat menginspirasi.



Gambar 1 Langkah-Langkah Model ADDIE

Langkah-langkah penelitian pengembangan model ADDIE adalah sebagai berikut :

1. Analisis (*Analysis*)

Yang harus dilakukan dalam langkah ini adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran baru melalui kajian literatur. Peneliti juga melakukan wawancara kepada guru kelas V di SDN Rawamangun 05 Jakarta Timur pada tanggal 10 Oktober 2022, dan guru kelas V di SDS Laboratorium PGSD FIP UNJ, Jakarta Selatan pada 3 November 2022. Hasil wawancara di kedua sekolah tersebut ternyata hampir sama. Belum ada variasi media pembelajaran yang dapat menstimulus keterampilan membuat pantun pada siswa, serta masih minimnya media pembelajaran yang berbasiskan pada literasi budaya. Kedua narasumber di dua sekolah juga mengaku bahwasanya siswa kelas V tertarik dengan materi pantun pada pembelajaran bahasa Indonesia, tetapi anak-anak selalu mengalami kesulitan untuk membuat atau menciptakan pantun.

2. Desain (*Design*)

Dalam langkah desain, peneliti mulai membuat rancangan media Modul materi pantun berbasis literasi budaya sesuai dengan analisis sebelumnya. Disesuaikan dengan kajian



literatur serta hasil wawancara yang telah dilakukan. Peneliti merancang desain mengacu pada spesifikasi produk yang telah dibuat. Kemudian, peneliti mengumpulkan materi, gambar, jenis tulisan, serta menentukan aplikasi desain yang tepat.

3. Pengembangan (*Develop*)

Langkah yang harus dilakukan dalam tahap pengembangan ini adalah merealisasikan ide dan gambaran atau rancangan desain yang sudah ditentukan. Setelah itu, peneliti meninjau ulang kembali secara mandiri sebelum memberikan produk kepada ahli untuk mendapatkan validasi dari ahli tersebut. Setelah produk siap, peneliti menyiapkan instrumen atau angket validitas untuk ahli media, dan ahli materi, serta angket untuk respon guru dan peserta didik. Angket validitas ahli media terdiri dari aspek visual, teknik, dan penggunaan media seperti :pewarnaan, gambar, tulisan, layout dan penampilan media. Sedangkan angket angket validitas materi terdiri dari aspek penyajian, isi, dan kebenaran materi. Angket respon guru terdiri dari beberapa aspek penilaian yang meliputi: aspek pembelajaran, kurikulum, isi materi, interaksi, umpan balik, penanganan kesalahan. Sedangkan angket respon peserta didik terdiri dari pengoperasian atau penggunaan media, reaksi pemakaian, dan fasilitas pendukung atau tambahan.

Setelah mendapat masukan dari para ahli dan divalidasi, maka diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki produk yang dikembangkan. Produk yang sudah direvisi dan mendapat predikat baik, maka produk tersebut dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi.

4. Implementasi (*Implement*)

Tahap implementasi dilakukan pada kelas V SDS Laboratorium PGSD FIP UNJ, Jakarta Selatan dengan sebanyak 7 peserta didik. Selama uji coba berlangsung, peneliti membuat catatan tentang kekurangan dan kendala yang masih terjadi ketika produk tersebut



diimplementasikan, selain itu peserta didik juga diberi angket respon mengenai penggunaan Modul materi pantun berbasis literasi budaya pada pembelajaran bahasa Indonesia.

5. Evaluasi (*Evaluate*)

Tahap ini dilakukan untuk mengukur kualitas produk dan proses sebelum dan setelah pelaksanaan kegiatan. Apabila masih ada terlalu banyak kekurangan, maka media harus direvisi. Namun, apabila sudah tidak ada yang perlu direvisi lagi, maka dapat dikatakan media sudah layak untuk digunakan.

Subjek uji coba media modul materi pantun berbasis literasi budaya ini terdiri dari dosen ahli media pembelajaran, ahli bahasa dan ahli materi pembelajaran bahasa Indonesia. Subjek uji coba ahli ini memiliki kriteria secara akademis, yaitu dosen ahli materi dan bahasa merupakan dosen mata kuliah pembelajaran bahasa Indonesia dan dosen ahli media merupakan dosen media dan sumber belajar yang memiliki pengalaman mengajar minimal lima tahun. Untuk menguatkan validitas, ahli materi juga diperkuat oleh praktisi yang sudah berkecimbung di dalam sastra pantun selama minimal lima tahun, sehingga sudah memahami implementasi dan seluk beluk pantun.

Subjek implementasi media modul materi pantun berbasis literasi budaya adalah peserta didik kelas V SDS Laboratorium PGSD FIP UNJ dan guru kelas V SDS Laboratorium PGSD FIP UNJ. Peserta didik dan guru tersebut menjadi sasaran uji coba dan mengisi angket penilaian terhadap media modul materi pantun berbasis literasi budaya. Apabila terdapat saran perbaikan, maka peneliti melakukan perbaikan dan hasil perbaikan diujicobakan kembali pada peserta didik.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk menggali informasi. Selain untuk mengetahui kebiasaan pembelajaran, penggunaan media yang biasa dilakukan, kendala yang biasa dihadapi dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada materi pantun, tetapi juga untuk menganalisis kebutuhan media yang cocok untuk materi pantun dalam pembelajaran bahasa



Indonesia di kelas V sekolah dasar

2. Angket

Angket digunakan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media yang dikembangkan. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi dan angket untuk mengetahui respon. Angket validitas ahli media dilaksanakan pada tanggal 28 November 2022. Hasil dari validasi tersebut adalah sudah baik, dan tidak perlu revisi, hanya perlu menambahkan desain untuk bagian akhir saja. Sedangkan angket validitas ahli materi dilaksanakan pada tanggal 15 Desember 2022. Hasil dari validasi tersebut juga sudah baik, dan tidak perlu melakukan revisi.

Angket respon guru terdiri dari beberapa aspek penilaian yang meliputi: aspek pembelajaran, kurikulum, isi materi, interaksi, umpan balik, penanganan kesalahan. Sedangkan angket respon peserta didik terdiri dari pengoperasian atau penggunaan media, reaksi pemakaian, dan fasilitas pendukung atau tambahan.

3. Studi Dokumentasi

Pengumpulan data ini digunakan untuk melengkapi data hasil implementasi media, foto berkaitan dengan pelaksanaan implementasi media pembelajaran yang dikembangkan.

Teknik evaluasi yang digunakan peneliti adalah teknik nontest, yaitu dengan pemberian kuesioner dan wawancara. Menurut Tessmer dalam penelitian Syaflin, evaluasi formatif menggunakan empat tahap, yaitu : *expert review*, *one to one*, *small group*, dan *field test* (Syaflin, 2022).

1. *Expert Review*

Expert Review atau evaluasi ahli ini melibatkan beberapa orang ahli di berbagai bidang. Tiga akademisi yang masing-masing satu orang di setiap bidang (materi, bahasa, dan media), dua orang praktisi yang berasal dari satu guru kelas dan satu pemerhati serta penggerak yang sudah ahli dan paham mengenai materi, pemanfaatan, dan implementasi pantun.

2. *One to One*

One to one atau evaluasi perorangan ini melibatkan siswa kelas V di Yayasan Rumah

Semut An-Naml yang dipilih berdasarkan tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Peneliti akan melakukan observasi selama menggunakan modul pembelajaran materi pantun berbasis literasi budaya. Kemudian hasil observasi akan temuan atau catatan observasi akan dianalisis dan ditindaklanjuti dengan melakukan revisi produk agar produk yang dikembangkan menjadi lebih baik lagi.

3. *Small Group*

Small group (evaluasi kelompok kecil) adalah lanjutan dari evaluasi perorangan. Hasil yang telah direvisi dari uji perorangan sebelumnya kembali diuji ke kelompok kecil. Siswa yang telah dilibatkan diuji perorangan tidak dilibatkan kembali pada uji kelompok kecil ini. Peneliti kembali menganalisis dan menindaklanjuti temuan observasi untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan.

4. *Field Test*

Field test (uji lapangan) melibatkan seluruh siswa di kelas tanpa membedakan gender, tingkat kecerdasan atau kemampuan kognitif, dan karakteristik siswa. Peneliti tetap mengamati dan menganalisis hasil observasi untuk dapat menghasilkan produk yang baik.

Data yang diperoleh dari *expert review* atau uji ahli (baik ahli media, materi, maupun bahasa) dan uji kelayakan siswa (baik *one to one* atau perorangan, *small group* atau kelompok kecil, maupun *field test* atau uji lapangan) dianalisa dengan menghitung nilai atau skor yang diakumulasi dari instrumen dengan skala likert. Selanjutnya, untuk menginterpretasi skor peneliti merubah angka dari skor kuantitatif menjadi data kualitatif seperti sebagai berikut :

Tabel 1. Interpretasi Nilai

Nilai	Definisi
81 s.d 100	Sangat Baik
61 s.d 80	Baik
41 s.d 60	Cukup
21 s.d 40	Kurang
0 s.d 20	Sangat Kurang



HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Data Hasil *Expert Review* (Validasi Ahli)

Instrumen *expert review* atau validasi ahli menggunakan skala likert dengan rentang 1 – 4. Adapun hasil validasi ahli media adalah sebagai berikut :

a. Hasil *Expert Review* Ahli Media

Expert review dari ahli media bertujuan untuk mendapatkan uji kelayakan mengenai modul pembelajaran yang dikembangkan ini. Modul ini perlu mendapatkan masukan dan penilaian untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Produk yang dikembangkan ini diuji oleh ahli media yang berprofesi sebagai dosen di bidang teknologi pendidikan di Universitas Negeri Jakarta. Hasil data *expert review* ahli media dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 2. Hasil *Expert Review* Ahli Media

Kriteria	Skor Maksimal	Skor yang Diperoleh	Persentase
Visual	32	30	93,75%
Kualitas Teknik	8	8	100%
Panduan/Arahan Penggunaan Media	8	8	100%
Total/Rata-rata	48	46	95,83%

Berdasarkan tabel interpretasi nilai, hasil *expert review* ahli media dengan persentase 95,83% ini sudah dapat dikatakan sangat baik, sehingga valid dan sangat layak untuk digunakan.

b. Hasil *Expert Review* Ahli Bahasa

Expert review dari ahli bahasa bertujuan untuk mendapatkan penilaian mengenai penggunaan bahasa tulis pada modul pembelajaran yang dikembangkan. Produk yang



dikembangkan diuji oleh ahli bahasa yang berprofesi sebagai dosen bahasa Indonesia di program studi PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar) di Universitas Negeri Jakarta. Hasil data *expert review* ahli bahasa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Hasil *Expert Review* Ahli Bahasa

Kriteria	Skor Maksimal	Skor yang Diperoleh	Persentase
Struktur Bahasa	12	12	100%
Bahasa Sesuai Perkembangan Anak	20	20	100%
Panduan/Arahan Penggunaan Media	8	6	75%
Total/Rata-rata	40	38	95%

Berdasarkan tabel interpretasi nilai, hasil *expert review* ahli bahasa dengan persentase 95% ini sudah dapat dikatakan sangat baik, sehingga valid dan sangat layak untuk digunakan.

c. Hasil *Expert Review* Ahli Materi

Expert review dari ahli bahasa bertujuan untuk mendapatkan penilaian mengenai penggunaan bahasa tulis pada modul pembelajaran yang dikembangkan ini. Produk yang dikembangkan ini diuji oleh ahli bahasa yang berprofesi sebagai dosen bahasa Indonesia di program studi PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar) di Universitas Negeri Jakarta. Hasil data *expert review* ahli bahasa dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4. Hasil *Expert Review* Ahli Materi

Kriteria	Skor Maksimal	Skor yang Diperoleh	Persentase
Penyajian Materi	12	12	100%
Isi Materi	12	12	100%
Kebenaran Materi	16	16	100%
Total/Rata-rata	40	40	100%

Berdasarkan tabel interpretasi nilai, hasil *expert review* ahli media dengan persentase 100% ini sudah sangat baik, sehingga valid dan sangat layak untuk digunakan.

2. Analisis Data Hasil Uji Coba dengan Siswa

Uji coba dengan siswa ini dibagi menjadi tiga tahap, yaitu *one to one* (perorangan), *small group* (kelompok kecil), dan *field test* (uji lapangan). Siswa mengisi kuesoner/angket respons dengan skala likert yang memiliki rentang 1 – 4. Adapun hasil uji coba sebagai berikut :

a. Hasil uji *one to one* (perorangan)

Uji coba perorangan ini dilakukan oleh tiga orang siswa kelas V bimbingan belajar di Rumah Semut An-Naml Kemayoran yang berasal dari sekolah dasar yang berbeda. Hasil uji coba perorangan dengan pengisian angket respons dari siswa adalah sebagai berikut :

Tabel 5. Hasil Uji *One to One* (Perorangan)

Kriteria	Skor Maksimal	Skor yang Diperoleh	Persentase
Penggunaan Media	12	12	100%
Reaksi Pemakaian	24	24	100%
Fasilitas Pendukung	4	4	100%
Total/Rata-rata	40	40	100%

Berdasarkan tabel mengenai interpretasi skor, hasil uji coba perorangan dengan persentase 100% ini sudah sangat baik, sehingga valid dan sangat layak untuk digunakan.



Gambar 2. Uji Coba Perorangan

b. Hasil uji *small group* (Kelompok Kecil)

Uji coba perorangan ini dilakukan oleh enam responden sebagai siswa kelas V di SDS Laboratorium PGSD UNJ, Setiabudi, Jakarta Selatan. Hasil uji coba perorangan dengan pengisian angket respons dari siswa adalah sebagai berikut :

Tabel 6. Hasil Uji *Small group* (Kelompok Kecil)

Responden	Persentase Skor Setiap Kriteria			Persentase Akhir
	Penggunaan Media	Reaksi Pemakaian	Fasilitas Pendukung	
Siswa 1	100%	91,7%	100%	95%
Siswa 2	75%	83%	100%	85%
Siswa 3	91,7%	87,5%	100%	90%
Siswa 4	91,7%	100%	100%	97,5%
Siswa 5	100%	100%	100%	100%
Siswa 6	100%	87,5%	100%	92,5%
Total/Rata-rata	93,07%	91,62%	100%	93,3%

Berdasarkan tabel mengenai interpretasi skor, hasil uji coba kelompok kecil dengan presentase 93,3% ini sudah sangat baik, sehingga valid dan sangat layak untuk digunakan.



Gambar 3. Uji Coba Kelompok Kecil



c. Hasil uji *field test* (lapangan/kelas)

Uji *field test* ini dilakukan oleh 16 responden sebagai siswa kelas V di SDN Rawamangun 05, Jakarta Timur. Hasil uji coba perorangan dengan pengisian angket respons dari siswa adalah sebagai berikut :

Tabel 7. Hasil Uji *Field Test* (Lapangan/Kelas)

Responden	Persentase Skor Setiap Kriteria			Persentase Akhir
	Penggunaan Media	Reaksi Pemakaian	Fasilitas Pendukung	
Siswa 1	91,67%	79,2%	100%	85%
Siswa 2	83,3%	91,67%	100%	90%
Siswa 3	91,67%	91,67%	100%	92,5%
Siswa 4	91,67%	95,83%	100%	95%
Siswa 5	83%	100%	100%	95%
Siswa 6	100%	94,4%	100%	97,5%
Siswa 7	100%	94,4%	100%	97,5%
Siswa 8	91,67%	87,5%	100%	90%
Siswa 9	91,67%	87,5%	100%	90%
Siswa 10	91,67%	95,83%	100%	95%
Siswa 11	100%	83,3%	100%	90%
Siswa 12	91,67%	87,5%	100%	90%
Siswa 13	91,67%	87,5%	100%	90%
Siswa 14	83,3%	87,5%	100%	87,5%
Siswa 15	100%	83,3%	75%	87,5%
Siswa 16	91,67%	83,3%	100%	87,5%
Total/Rata-rata	92,16%	89,4%	98%	91%

Berdasarkan tabel mengenai interpretasi skor, hasil uji coba kelompok kecil dengan presentase 91% ini sudah sangat baik, sehingga valid dan sangat layak untuk digunakan.



Gambar 4. Uji Coba Lapangan/Kelas

3. Analisis Data Hasil Angket Respons Guru

Guru kelas juga diberikan angket respons untuk mengetahui pendapat atau pandangan sekaligus masukan dari guru kelas V mengenai modul yang dikembangkan. Responden angket ini diisi oleh wali kelas VA di SDN Raawamangun 05, Jakarta Timur. Di bawah ini adalah hasil angket respons guru :

Tabel 8. Hasil Angket Respons Guru

Kriteria	Skor Maksimal	Skor yang Diperoleh	Persentase
Pembelajaran	12	12	100%
Kurikulum	12	12	100%
Isi Materi	8	8	100%
Interaksi	4	4	100%
Umpan Balik	4	4	100%
Total/Rata-rata	40	40	100%

Berdasarkan hasil angket respons guru, media ini mendapatkan persentase 100%, sehingga dikatakan sangat layak.



Gambar 5. Wawancara dan Pengisian Angket Respons Guru

4. Keunggulan Modul

Terdapat beberapa kelebihan dan keunikan modul yang dikembangkan ini. Di antaranya adalah : 1) Modul pembelajaran materi pantun disajikan dengan banyak informasi sosial dan budaya Indonesia, 2) Modul memiliki pembahasan yang dalam mengenai pantun, 3) Modul memiliki tips yang menarik untuk membuat pantun dengan mudah 4) Modul dilengkapi dengan asesmen yang lengkap (penilaian diri, antarteman, kognitif, afektif, psikomotorik), 5) Modul dapat digunakan secara mandiri, berkelompok, ataupun terbimbing dengan guru.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan modul pembelajaran materi pantun berbasis literasi budaya pada pembelajaran bahasa Indonesia pada kelas V sekolah dasar ini diperoleh kesimpulan seperti sebagai berikut :

1. Modul mendapatkan validitas melalui *expert review* dari tiga pakar ahli yang kompeten dan berpengalaman. Pakar ahli yang dilibatkan dalam uji ahli atau *expert review* ini adalah pada bidang media, bahasa, dan materi. Modul ini mendapatkan persentase kelayakan dari ahli media sebesar 95,83% . Sedangkan dari ahli bahasa sebesar 95%, dan ahli materi 100%. Berdasarkan persentase dari ketiga ahli ini, dapat dikatakan modul sudah sangat layak.



2. Setelah mendapatkan validasi dari para ahli, modul ini diujicobakan ke siswa. Setelah diuji coba, siswa menjadi responden untuk mengisi angket respon sesuai dengan modul yang diuji coba. Mulai dari uji perorangan atau *one to one*, kelompok kecil atau *small group*, hingga *field test*. Pada uji perorangan mendapatkan persentase kelayakan sebesar 100%, kelompok kecil sebesar 93,3% dan uji lapangan atau *field test* sebesar 91%. Berdasarkan uji coba kepada siswa dengan tiga tahap tersebut, modul ini sudah dapat dikatakan sangat layak.
3. Guru kelas yang mengajar materi ini juga diberikan angket respons. Sebagai guru yang mengajar materi ini, guru memberikan kelayakan sebesar 100%. Guru juga berharap agar modul ini bisa terus dikembangkan hingga bisa disebarluaskan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, S., & Wuryandani, W. (2020). Socio-Cultural Based Learning Module for Critical Thinking Ability in Elementary School: Systematic Search. *Acta Educationis Generalis*, 10(2), 180–187. <https://doi.org/10.2478/atd-2020-0017>
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasikom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Arlidya, R., Jaya, M., & Dison, R. (2019). Analisis penggunaan pantun sebagai komunikasi politik untuk meningkatkan popularitas kandidat. *Jurnal Politik Dan Pemerintahan Daerah*, 1(1), 52–60. <https://doi.org/10.36355/jppd.v1i1.5>
- Asrial, A., Syahrial, S., Maison, M., Kurniawan, D. A., & Nugroho, M. T. (2021). Integration of Local Wisdom Mangrove Ecotourism in Class IV Learning in Elementary School. *Jurnal Iqra' : Kajian Ilmu Pendidikan*, 6(2), 61–70. <https://doi.org/10.25217/ji.v6i2.1142>
- Cahyani, N. P., & Eska, W. (2021). Development of Indonesian Learning Module Based on Advertising Materials for Students Class V Sdn 20 Talawi, Koto Xi Tarusan District Pesisir Selatan Regency Pengembangan Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Saintifik Pada Materi Iklan Untuk Siswa. *Jurnal CERDAS Proklamator*, 38(1), 38–44.
- Cer, E. (2018). A comparison of mother-tongue curricula of successful countries in PISA



- and Turkey by higher-order thinking processes. *Egitim Arastirmalari - Eurasian Journal of Educational Research*, 2018(73), 95–112.
<https://doi.org/10.14689/ejer.2018.73.6>
- Fajrussalam, H., Mansyur, A. S., & Zaqiah, Q. Y. (2020). Gaining Education Character Based on Cultural Sundanese Values: The Innovation of Islamic Education Curriculum in Facing Era Society 5.0. *Jurnal Iqra' : Kajian Ilmu Pendidikan*, 5(1), 104–119. <https://doi.org/10.25217/ji.v5i1.910>
- Getahun, Z. (2019). *Negative Impact of Globalization on Indigenous Cultures : The Case of Salale Oromo , Oromia Regional State , Ethiopia*. 1(2), 28–36.
- Hadiansyah, F., Djumala, R., & Gani, S. (2017). Materi pendukung literasi budaya dan kewargaan. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 53(9), 1689–1699.
- Haristah, H., Azka, A., Setyawati, R. D., & Albab, I. U. (2019). Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika Pengembangan Modul Pembelajaran. *Jurnal Matematikan Dan Pendidikan Matematika*, 1(5), 224–236.
- Hidayatun Nur. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Kemampuan Menulis Pantun Bahasa Daerah. *Geram*, 9(1), 38–46.
[https://doi.org/10.25299/geram.2021.vol9\(1\).6735](https://doi.org/10.25299/geram.2021.vol9(1).6735)
- Hilaliyah, H. (2018). Pemanfaatan Stiker Sebagai Media Pembelajaran. *Researchgate.Net*, December. <https://www.researchgate.net/publication/329706348>
- Huitt, W and Hummel, J. (2006). Piagets Theory of Cognitive Development.pdf. In *Educational Psychology Interactive* (pp. 1–5).
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Analisis kondisi jati diri kebudayaan*.
- Khlyzova, N. (2019). Media education as a tool to develop foreign language communicative competence. *International Journal of Media and Information Literacy*, 4(2), 31–41. <https://doi.org/10.13187/ijmil.2019.2.31>
- Khotimah, K., Akbar, S., & Sa'dijah, C. (2018). Pelaksanaan Gerakan Literasi Sekolah. In *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* (Vol. 3, Issue 11). <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp>/EISSN: 2502-471X DOAJ-SHERPA/RoMEO-Google Scholar-IPI%0AJurnal
- Lupyan, G., & Lewis, M. (2019). From words-as-mappings to words-as-cues: the role of language in semantic knowledge. *Language, Cognition and Neuroscience*, 34(10), 1319–1337. <https://doi.org/10.1080/23273798.2017.1404114>
- Mahsun, M., Wahidah, B., Khotimah, K., & Khairussibyan, M. (2020). Bahasa Penghela Ilmu Pengetahuan Dalam Pembelajaran Berbasis Teks: Rancang Bangun Materi Pembelajaran Tematik Terpadu. *Jurnal Sosial Ekonomi Dan Humaniora*, 6(2), 151–



165. <https://doi.org/10.29303/jseh.v6i2.92>
- Manabat, A. R. (2021). Bringing MIL into the margins: Introducing media and information literacy at the outskirts. *International Journal of Media and Information Literacy*, 6(1), 156–165. <https://doi.org/10.13187/IJMIL.2021.1.156>
- Muhammadiyah, V. S. M. P., & Kunci, K. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika. *AdMathEdu: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Ilmu Matematika, Dan Matematika Terapan*, 8(2), 209–222. <http://www.intelektual.org/index.php/AdMathEdu/article/view/12350>
- Nahak, H. M. . (2019). Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 65–76. <https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.65-76>
- Noviyanti, & Hardini, A. T. A. (2021). Pengembangan Modul Bahasa Indonesia Materi Puisi Menggunakan Model Mind Mapping di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3277–3286. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1271>
- Ollero Ramírez, N. (2017). The Influence of Motivation in the Foreign Language Learning Process. *Fòrum de Recerca*, 19, 695–707. <https://doi.org/10.6035/forumrecerca.2014.19.44>
- Paulsrud, B. A., Zilliacus, H., & Ekberg, L. (2020). Spaces for multilingual education: language orientations in the national curricula of Sweden and Finland. *International Multilingual Research Journal*, 14(4), 304–318. <https://doi.org/10.1080/19313152.2020.1714158>
- Purwanti, D. (2017). PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS PANTUN DENGAN MENGGUNAKAN MODEL BERPIKIR BERBICARA MENULIS (THINK TALK WRITE) Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. *Jurnal Diksat r a s i A*, 1(2), 52–56.
- Qasim, M., Sewang, A. M., Yaumi, M., & Siraj, A. (2019). Building Cultural Literacy through the Pattingalloang Boat Library. *Khizanah Al-Hikmah : Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, Dan Kearsipan*, 7(2), 122. <https://doi.org/10.24252/kah.v7i2a3>
- Rahim, A. R., Lestari, Y., Makassar, U. M., Sultan, J., & No, A. (2021). Inovasi Pembelajaran Pantun Berbasis Kearifan Lokal. 6(1), 1086–1093.
- Reazul, M. (2022). *Literature in EFL/ESL Classroom : Integrating Conventional Poetry as Authentic Material*. 4(3), 312–328.
- Rosida, I., & Azwar, M. (2021). YouTube as a new culture in Indonesia: The construction of gender role in the lens of the circuit of culture. *International Journal of Media and*



- Information Literacy*, 6(1), 182–192. <https://doi.org/10.13187/IJMIL.2021.1.182>
- Sobirin, M., & Susapti, P. (2019). Cultural literacy building of primary school students as basic concept. *MUDARRISA: Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 10(2), 206. <https://doi.org/10.18326/mdr.v10i2.206-221>
- Syaflin, S. L. (2022). Jurnal Cakrawala Pendas PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MACROMEDIA FLASH PADA MATERI IPA SEKOLAH DASAR Approved : 2022-10-30. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1516–1525. <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.3003>
- Vučković, D. (2014). The curriculum for mother tongue and literature teaching in montenegro. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 5(27), 1614–1620. <https://doi.org/10.5901/mjss.2014.v5n27p1614>
- Wang, Y., Zhou, Z., Gong, S., Jia, D., & Lei, J. (2021). The Effects of Emotional Design on Multimedia Learning and Appreciation of Chinese Poetry. *Frontiers in Psychology*, 12(August), 1–14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.621969>
- Yang, W. E. I., & Zhanfang, L. I. (2022). A Review of Language Learning Demotivation Studies. *Studies in Literature and Language*, 24(2), 40–45. <https://doi.org/10.3968/12533>
- Yulianto, A. (2016). Pantun Banjar sebagai Media Pendidikan Karakter. *JENTERA: Jurnal Kajian Sastra*, 5(1), 102. <https://doi.org/10.26499/jentera.v5i1.351>