

**PENGEMBANGAN *POCKET BOOK* PADA MATERI PANTUN  
BERBASIS BUDAYA LAMPUNG SISWA KELAS V  
SD NEGERI 2 LABUHAN RATU**

**Delita Setia Cahyanti<sup>1</sup>, Andri Wicaksono<sup>2</sup>, M. Yanuardi Zain<sup>3</sup>**

<sup>123</sup>STKIP PGRI Bandar Lampung

Email: [Delitacahyanti830@gmail.com](mailto:Delitacahyanti830@gmail.com)<sup>1</sup>, [ctx.andrie@gmail.com](mailto:ctx.andrie@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[aditzain13@gmail.com](mailto:aditzain13@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstrak:** Penelitian ini dilatarbelakangi karena belum tersedianya sumber belajar yang dapat mendukung dan memfasilitasi siswa untuk belajar secara mandiri. Pantun adalah salah satu bentuk sastra lisan yang kaya akan nilai-nilai moral dan budaya, *Pocket Book* pantun berbasis budaya Lampung ini dirancang untuk digunakan siswa elajar secara mandiri karena ukurannya relatif kecil dan didalamnya memuat budaya atau kebudayaan Lampung, dengan diharapkan dapat membantu melestarikan budaya Lampung dan memperkenalkan nilai-nilai lokal kepada generasi muda. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *Pocket Book* pantun berbasis budaya Lampung, mengetahui kelayakan, respon dan keefektifan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perolehan skor rata-rata dari ahli materi adalah 96%, ahli bahasa adalah 96% dan ahli media adalah 94% dengan kategori sangat layak. Hasil penilaian respon dari guru memperoleh skor 92,5% dan dari siswa sebesar 90,6% keduanya masuk ke dalam kategori sangat layak. Hasil uji coba produk membuktikan bahwa pengembangan produk ini efektif dan sesuai dengan nilai rata-rata yang ada. Hasil nilai pretest siswa kelas VB dengan persentase sebesar 58% dan mengalami perubahan yang signifikan pada nilai posttest siswa kelas VB dengan persentase sebesar 81%. Artinya *Pocket Book* pantun berbasis budaya Lampung ini efektif digunakan untuk memaksimalkan hasil belajar siswa kelas V.

**Kata Kunci:** *Pocket Book*, Pantun, Budaya Lampung

**Abstract:** This research is motivated by the unavailability of learning resources that can support and facilitate students to learn independently. Pantun is a form of oral literature that is rich in moral and cultural values, this Lampung culture-based pantun Pocket Book is designed to be used by students to learn independently because it is relatively small in size and contains Lampung culture or culture, with the hope that it can help preserve Lampung culture and introduce local values to the younger generation. This study aims to develop Lampung culture-based pantun Pocket Book, determine feasibility, response and effectiveness. This research is a development research with ADDIE model. The results showed that the average score from material experts was 96%, language experts were 96% and media experts were 94% with a very feasible category. The results of the response assessment from the teacher obtained a score of 92.5% and from students of 90.6%, both of which fell into the very feasible category. The results of the product trial prove that the development of this product is effective and in accordance with the existing average value. The results of the product trial prove that the development of this product is effective and in accordance with the existing the existing average value. The results of the pretest scores of VB class students with a percentage of 58% and experienced a significant change in the posttest scores of VB class students with a percentage of 81%. This means that this Lampung culture-based pantun Pocket Book is effectively used to maximize the learning outcomes of fifth grade students.

**Keywords:** *Pocket Book*, Pantun, Lampung Culture

## **PENDAHULUAN**

Masalah umum yang sering terjadi di dunia guruan Indonesia khususnya pada jenjang Sekolah Dasar adalah kurangnya guru dalam memanfaatkan dan mengembangkan sebuah media atau sumber belajar pembelajaran untuk menunjang dalam proses kegiatan belajar mengajar. Guru harus mampu berinovasi dan kreatif

dalam mengembangkan sebuah media atau sumber belajar agar siswa mudah memahami materi dan dalam proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Namun dalam proses pembelajaran, kurangnya media, materi dan sumber belajar yang relevan dan menarik seringkali menyebabkan siswa kehilangan minat belajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas VB, Ibu Meisari, S.Pd. pada 6 November 2023 di SD Negeri 2 Labuhan Ratu, akibatnya siswa mengalami kesulitan dalam belajar karena kurangnya pemanfaatan sumber belajar yang digunakan guru dalam proses pembelajaran, kurangnya sarana dan prasarana yang digunakan. Permasalahan lainnya adalah ketertarikan siswa terhadap buku ajar juga masih tergolong rendah hal ini dibuktikan dengan siswa yang jarang membawa buku pelajaran atau sengaja meninggalkannya di rumah, bahkan ada siswa yang menyimpan bukunya di laci meja.

Untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran membaca dan menulis pantun berbasis budaya lampung pada siswa kelas V SD Negeri 2 Labuhan Ratu, perlu dilakukan upaya pengembangan sumber belajar yang lebih kreatif, seperti pengembangan sumber belajar berupa *Pocket Book* untuk membantu pemahaman siswa.

Hubungan *Pocket Book* dengan materi pantun berbasis budaya Lampung dapat menjadi suatu media atau sumber belajar yang relevan untuk proses pembelajaran siswa kelas V dan supaya dapat memperkenalkan kekayaan budaya yang ada di Lampung, melalui materi pantun berbasis budaya Lampung dalam *Pocket Book* dapat menjadi sarana untuk mendukung, memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran, mengenalkan dan memahami budaya Lampung.

Oleh karena itu, berdasarkan identifikasi permasalahan diatas, peneliti merasa perlu untuk mengembangkan sebuah media cetak sebagai sumber belajar berupa *Pocket Book* sebagai sarana belajar mandiri bagi siswa, terkait dengan materi pantun berbasis budaya Lampung. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin mengembangkan media atau sumber belajar dengan format *Pocket Book* yang berjudul “Pengembangan *Pocket Book* Pada

Materi Pantun Berbasis Budaya Lampung Siswa Kelas V SD Negeri 2 Labuhan Ratu”.

Menurut Wicaksono, Andri et al., (2018, p. 1) sastra merupakan ungkapan batin seseorang melalui bahasa dengan cara penggambaran yang merupakan titian terhadap kenyataan hidup, wawasan pengarang terhadap kenyataan kehidupan, imajinasi murni pengarang yang tidak berkaitan dengan kenyataan hidup (rekaman peristiwa) atau dambaan intuisi pengarang, dan dapat pula sebagai campuran keduanya.

Selanjutnya menurut Sangidu (2004: 26) dalam buku Wicaksono, Andri et al., (2018, p. 1) menyatakan bahwa sastra adalah bagian dari masyarakat, kenyataan yang demikian mengilhami para pengarang untuk melibatkan dirinya dalam tata kehidupan masyarakat tempat mereka berada dan mencoba memperjuangkan posisi struktur sosial dan permasalahan yang dihadapi di masyarakat.

Jadi dapat disimpulkan bahwa, sastra lisan adalah warisan budaya yang disampaikan secara lisan, meliputi cerita rakyat, dongeng, dan bentuk ungkapan lisan lainnya, menjadi identitas dan pewarisan nilai-nilai dalam suatu masyarakat. Sastra sebagai potret kehidupan masyarakat dapat dinikmati, dipahami, dan dapat dimanfaatkan oleh masyarakat. Sebuah sastra tercipta karena adanya pengalaman batin pengarang berupa peristiwa atau problem yang menarik.

Menurut Sulistyani et al., (2013, p. 167) menjelaskan bahwa *Pocket Book* merupakan media cetak dengan ukuran yang kecil, ringan, bisa disimpan di saku dan praktis untuk dibawa serta dibaca. *Pocket Book* digunakan sebagai alat bantu yang menyampaikan informasi tentang materi pelajaran dan lainnya yang bersifat satu arah. Selain itu, *Pocket Book* juga dapat digunakan sebagai media penyampaian materi guruan dan informasi lainnya, sehingga dapat

mengembangkan potensi yang dimiliki siswa untuk dapat belajar secara mandiri.

Sedangkan menurut Meikahani & Kriswanto, 2015, p. 16 *Pocket Book* dapat dijadikan sebagai media sebagai sumber belajar, siswa dapat dengan mudah mempelajari materi pelajaran dan *Pocket Book* juga dapat diartikan sebagai buku berukuran kecil yang berisi tulisan dan gambar berupa penjelasan yang dapat mengarahkan atau memberi petunjuk mengenai pengetahuan, dan mudah dibawa ke mana-mana. *Pocket Book* dapat digunakan sebagai sumber belajar yang dapat mempermudah siswa dalam mempelajari materi pembelajaran.

Selanjutnya menurut Melyanti, (2018, p. 3) buku saku atau *Pocket Book* merupakan sumber belajar untuk siswa dalam bentuk media cetak. Buku bersampul tipis ini berisi materi praktis, memiliki tampilan menarik, mudah dibawa kemana saja, dan membantu siswa berkonsentrasi dalam belajar. *Pocket Book* dikemas dengan font yang berbeda-beda dan gambar yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari isi *Pocket Book*.

Jadi dari beberapa pandangan mengenai *Pocket Book*, dapat disimpulkan bahwa *Pocket Book* atau buku saku memiliki peran penting dalam pembelajaran. *Pocket Book* merupakan media cetak berukuran kecil yang praktis, mudah dibawa, dan memiliki tampilan menarik. Buku ini diakui dapat membantu siswa dalam mempelajari materi, karena menyajikan keseluruhan konten secara menarik dan dapat diakses kapan saja. Kelebihan *Pocket Book* juga terletak pada kemampuannya membantu siswa berkonsentrasi dalam belajar dengan menyajikan materi secara singkat.

Menurut Sulistyani et al., (2013, p. 167) manfaat *Pocket Book* dalam proses pembelajaran adalah: 1)

Penyampaian materi dengan menggunakan *Pocket Book* dapat diseragamkan; 2) Proses pembelajaran dengan menggunakan *Pocket Book* menjadi lebih jelas, menyenangkan dan menarik serta memiliki desain yang menarik dan dicetak *full color* sehingga seru dan menarik; 3) Ukuran buku *Pocket Book* yang kecil memudahkan siswa untuk membawa dan menggunakan kapan saja dan di mana saja dan 4) Penulisan materi yang ringkas dan jelas dalam *Pocket Book* yang menarik.

Menurut Sulistyani et al., (2013, p. 167) *Pocket Book* termasuk dalam golongan media cetak, *Pocket Book* memiliki kelebihan antara lain: 1) Bentuk sederhana dan praktis; 2) Mudah dibawa kemana-mana karena bentuknya yang minimalis dan dapat disimpan di saku, sehingga siswa dapat belajar kapan dan dimana saja yang merekakehendaki; 3) Desain diusahakan menarik, agar siswa tidak malu untuk membaca di tempat umum; 4) Perpaduan teks dan gambar dapat menambah daya tarik siswa untuk membaca, serta dapat memperlancar pemahaman informasi yang disajikan dalam dua format, verbal dan visual; 5) Guru dan siswa dapat mengulangi materi dengan mudah.

Menurut Mulyaningsih (2015, p. 81) Pantun adalah bentuk puisi Indonesia (Melayu), tiap bait (kuplet) biasanya terdiri atas empat baris yang bersajak (a-b-a-b), tiap larik biasanya terdiri atas empat kata, baris pertama dan baris kedua biasanya untuk tumpuan (sampiran) saja dan baris ketiga dan keempat merupakan isi. Biasanya pantun terdiri atas empat larik (atau empat baris bila dituliskan), setiap baris terdiri dari 8-12 suku kata, bersajak akhir dengan pola a-b-a-b (tidak boleh a-a-b-b, atau a-b-b-a).

Selanjutnya menurut Andriani, 2012, pp. 195-197 pantun merupakan

puisi lama yang terdiri dari empat baris yang mandiri dengan skema rima abab. Dua baris pertama merupakan pembayang atau sampiran, sedangkan dua baris berikutnya mengandungi isi. Biasanya bagian pembayang merupakan unsur-unsur alam, sementara bagian isi merujuk kepada dunia manusia yang meliputi perasaan, pemikiran, dan perbuatan manusia. Selain bentuk empat baris, pantun juga bisa terdiri dua baris, enam baris, delapan baris, dan bentuk berkait yang dikenal sebagai pantun berkait.

Sementara menurut Raya (2010, p. 17) dalam Harumni (2013, p. 2) menyatakan bahwa pantun adalah puisi lama yang terdiri dari empat baris dalam satu baitnya.

Jadi dari beberapa pandangan mengenai pantun dapat disimpulkan bahwa, Pantun adalah bentuk puisi lama yang terdiri dari empat baris. Umumnya, pantun mengandung sindiran, perumpamaan, atau nasihat. Pantun merupakan warisan budaya yang mengandung makna dalam bentuk puisi pendek serta pantun juga memiliki bahasa yang terikat dan teratur atau tersusun. Hal ini dapat dilakukan untuk memperkenalkan sastra lisan berupa pantun pada siswa di sekolah dasar untuk dapat melatih siswa menulis pantun sesuai dengan struktur yang ada.

Menurut Alwi, dkk. 2011, Lampung sebagai pintu gerbang utama pulau Sumatera, Lampung memiliki dua adat yaitu Lampung Pepadun dan Lampung Sai Batin. Dari kedua suku ini lampung memiliki beraneka ragam budaya yang menarik, khususnya di bidang tarian, pakaian, rumah adat, musik dan acara adat disebutkan bahwa: budaya adalah pikiran, akal budi, dan adat istiadat.

Selanjutnya Andreas Eppink dalam Siska, Yulia (2020, pp. 19-21) menyatakan bahwa kebudayaan mengandung keseluruhan pengertian nilai sosial, norma sosial, ilmu pengetahuan serta keseluruhan struktur-struktur sosial, religius, dan lain-lain, tambahan lagi segala pernyataan intelektual dan artistik yang menjadi ciri khas suatu masyarakat. Budaya atau kebudayaan adalah sesuatu yang akan mempengaruhi tingkat pengetahuan, meliputi sistem ide atau gagasan yang terdapat dalam pikiran manusia sehingga dalam kehidupan sehari-hari kebudayaan itu bersifat abstrak. Sedangkan perwujudan kebudayaan adalah benda-benda yang diciptakan oleh manusia sebagai makhluk yang berbudaya, berupa perilaku dan benda-benda yang bersifat nyata, misalnya pola-pola perilaku, bahasa, peralatan hidup, organisasi sosial, religi, seni yang semuanya ditujukan untuk membantu manusia dalam melangsungkan kehidupan bermasyarakat.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa, Budaya Lampung adalah budaya yang kaya akan warisan tradisional yang mencakup seni, adat istiadat, dan kepercayaan yang melibatkan nilai sosial, norma sosial, ilmu pengetahuan, struktur sosial untuk mendukung kehidupan bermasyarakat.

Pembelajaran budaya Lampung pada jenjang sekolah dasar sangat penting diajarkan untuk dapat mendorong siswa dapat mengenal lebih luas lagi tentang budaya yang ada di Lampung, seperti rumah adat, musik tradisional, festival-festival, makanan khas Lampung, tarian dan lain-lain. Hal ini berdasarkan informasi juga dari guru kelas V di SD Negeri 2 Labuhan Ratu. Oleh karena itu, untuk dapat memperkenalkan budaya Lampung pada siswa-siswi disekolah

dasar melalui sastra lisan berupa pantun, sehingga peneliti ingin mengembangkan sebuah media atau sumber belajar berupa *Pocket Book* pada materi pantun berbasis budaya Lampung.

Pantun memiliki hubungan erat dengan budaya Lampung karena merupakan bentuk puisi lisan tradisional yang banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Lampung. Pantun seringkali digunakan dalam berbagai acara adat, seperti pernikahan, pertemuan resmi, atau acara kebudayaan lainnya. Pantun Lampung tidak hanya sebagai bentuk hiburan, tetapi juga sebagai sarana menyampaikan pesan, nasihat, atau ungkapan perasaan dalam budaya mereka.

*Pocket Book* dan pantun juga memiliki hubungan dalam konteks penulisan dan pelestarian warisan budaya. Pantun sering dicatat dan disusun dalam buku-buku sebagai bagian dari tradisi lisan suatu budaya. *Pocket Book* juga diharapkan dapat menjadi media untuk mendokumentasikan dan menyajikan pantun-pantun, dapat menjadi sumber belajar bagi siswa, membantu melestarikan warisan sastra lisan untuk generasi mendatang khususnya pada siswa kelas V di sekolah dasar. Selain itu, beberapa buku sastra atau antologi khusus mungkin menyoroti pantun sebagai bentuk puisi tradisional yang berharga.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Model pengembangan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan jenis penelitian yang menghasilkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan ini

adalah model ADDIE. Prosedur pengembangan model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu: *analysis* (analisis), *design* (desain/ perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi).

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi untuk mengidentifikasi masalah dan menganalisis kebutuhan peserta didik. Pada tahap analisis peneliti dari hasil observasi maka muncullah ide untuk mengembangkan sebuah media cetak berupa sumber belajar berupa *Pocket Book* pantun berbasis budaya Lampung yang mana media atau sumber belajar ini memiliki spesifikasi yang sangat sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa di SD Negeri 2 Labuhan Ratu. Supaya pembelajaran menjadi lebih efektif, menyeangkan dan dapat mendukung dan memfasilitasi siswa untuk belajar secara mandiri.

Selanjutnya dilakukan perancangan/ design. Pada tahap ini dilakukan perancangan pengembangan media atau sumber belajar berupa *Pocket Book* pantun berbasis budaya Lampung. Perancangan dilakukan dengan membuat desain *Pocket Book* dengan menggunakan aplikasi canva, kemudian menyesuaikan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, serta menyusun materi yang ada didalam *Pocket Book* sesuai dengan kurikulum yang berlaku untuk siswa kelas V.

Dalam tahap desain produk ini penyusunan desain *Pocket Book* pantun berbasis budaya Lampung, diantaranya adalah: 1) Bentuk fisik: buku dengan ukuran kertas A6 (ukuran 10,5 cm x 14,8 cm), tebal kertas 80 gram, cerak berwarna dan sampul menggunakan karton padi tebal, jilid spiral. 2) Materi: pantun, 3) Mata Pelajaran: Bahasa Indonesia, 4) Bahasa: Indonesia , 5) Konten: Pendahuluan: kata pengantar, daftar isi, penggunaan buku, capaian

pembelajaran dan tujuan pemebelajaran. Isi: Bab 1 pantun, penjelasan materi, Bab 2 mengenal budaya Lampung melalui pantun. Penutup: rangkuman, soal latihan, soal evaluasi, daftar pustaka, glusarium, biodata penulis dan catatan. 6) Fungsi: Memfasilitasi siswa untuk belajar mandiri, memperkenalkan budaya Lampung melalui pantun dan meningkatkan keefektifan siswa dalam proses belajar.

Pengembangan pada media pembelajaran *Pocket Book* pantun berbasis budaya Lampung dilakukan dengan proses yang sudah disesuaikan rancangan yang ada. Sesudah media pembelajaran *Pocket Book* pantun berbasis budaya Lampung berhasil dikembangkan tahapan berikutnya adalah melakukan uji kelayakan. Pada proses uji kelayakan tersebut akan divalidasi dengan para dosen ahli. Validasi yang dilakukan terdiri dari tiga macam penilaian, yaitu pertama validasi kesesuaian materi yang diujikan oleh dosen ahli materi, kedua validasi desain pada media yang diujikan oleh dosen ahli media dan ahli bahasa.

#### 1. Validasi Ahli Materi

Hasil validasi ahli Materi disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 1**  
**Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Aspek Penilaian	Nilai	Nilai Maksimal
1	Kelayakan Isi	53	55
2	Kelayakan Kebahasaan	19	20
	<b>Total</b>	<b>72</b>	<b>75</b>
	<b>Persentase</b>	<b>96%</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan hasil data di atas, dapat dilihat hasil penilaian validasi ahli materi memperoleh nilai pada setiap aspek, yaitu sebagai berikut: aspek kelayakan isi mendapatkan nilai sebanyak 53 dari nilai maksimal 55 dan pada aspek kelayakan bahasa mendapatkan nilai 19 dari nilai maksimal 20, sehingga produk *Pocket Book* pantun berbasis budaya Lampung mendapatkan

nilai keseluruhan sebanyak 72 dari nilai maksimal 75 dengan persentase 96% yang dapat diinterpretasikan kedalam kategori "sangat layak". Namun dari hasil penilaian, validator memberikan saran untuk merevisi pada bagian penggunaan kata intrinsic dan extrinsic. Sebaiknya kedua kata tersebut ditulis menjadi intrinsik dan ekstrinsik supaya sesuai dengan KBBI dan tambahkan catatan pada bagian akhir buku.

#### 2. Validasi Ahli Bahasa

Hasil dari validasi ahli Bahasa sebagai berikut:

**Tabel 2**  
**Hasil Validasi Ahli Bahasa**

No	Aspek Penilaian	Nilai	Nilai Maksimal
1	Kelayakan Kebahasaan	58	60
	<b>Total</b>	<b>58</b>	<b>60</b>
	<b>Persentase</b>	<b>96%</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan hasil data di atas, dapat dilihat hasil penilaian validasi ahli bahasa memperoleh nilai keseluruhan sebanyak 58 dari nilai maksimal 60 dengan persentase 96% dan dapat diinterpretasikan kedalam kategori "sangat layak". Namun dari hasil penilaian validasi, validator memberikan saran untuk merevisi pada beberapa bagian, seperti pada bagian kata pengantar, memuat tiga aspek didalam kata pengantar, yaitu: ucapan syukur, berkaitan tentang isi buku dan ucapan terima kasih dan pada bagian penulisan, diperhatikan lagi dalam penulisan kata depan "di", yang biasa digunakan untuk menunjuk tempat agar sesuai dengan aspek kebahasaan.

#### 3. Validasi Ahli Media

Hasil dari validasi ahli Media sebagai berikut:

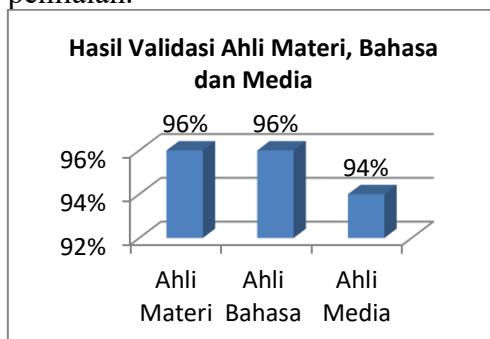
**Tabel**  
**Hasil Validasi Ahli Media**

No	Aspek Penilaian	Nilai	Nilai Maksimal

1	Kelayakan isi	<b>32</b>	<b>35</b>
2	Kelayakan Kegrafikan	<b>34</b>	<b>35</b>
	<b>Total</b>	<b>66</b>	<b>70</b>
	<b>Persentase</b>	<b>94%</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan hasil data di atas, dapat dilihat hasil penilaian validasi ahli media memperoleh nilai pada setiap aspek, yaitu sebagai berikut: pada aspek kelayakan isi diperoleh nilai 32 dengan nilai maksimal 35 dan pada aspek kelayakan kegrafikan mendapatkan nilai 34 dengan nilai maksimal 35, sehingga produk *Pocket Book* pantun berbasis budaya Lampung mendapatkan nilai keseluruhan sebanyak 66 dari nilai maksimal 70 dengan persentase 94% yang dapat diinterpretasikan ke dalam kategori “sangat layak”, namun dari hasil penilaian validator memberikan saran untuk merevisi pada bagian halaman depan dan halaman belakang *Pocket Book*, pemilihan warna merah pada *background* lebih diterangkan lagi supaya tidak menyatu dengan gambar atau tulisan yang ada dan pada bagian isi *Pocket Book*, tambahkan penulisan BAB 1 dan 2 untuk membedakan materi satu dengan yang lain.

Setelah mendapatkan hasil penilaian dari masing-masing validator yaitu ahli materi dan ahli media, maka didapatkan grafik perbandingan penilaian.



**Gambar 1**  
**Diagram Hasil Penilaian Validator Ahli Media, dan Ahli Materi**

Tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi dengan melakukan uji coba.

#### 1. Respon guru

Diketahui bahwa ada 4 aspek yang dinilai guru. Pemilihan media cetak berupa *Pocket Book* ini cocok atau tepat untuk mempermudah siswa dalam proses pembelajaran, sekaligus didalamnya memuat budaya Lampung yang menjadi poin tersendiri pada penelitian ini. Dari penilaian kelayakan isi, kelayakan kebahasaan, kelayakan penyajian dan kelayakan kegrafikan, hasil persentase yang didapat adalah sebesar 92,5%. masuk kedalam kategori “sangat layak”.

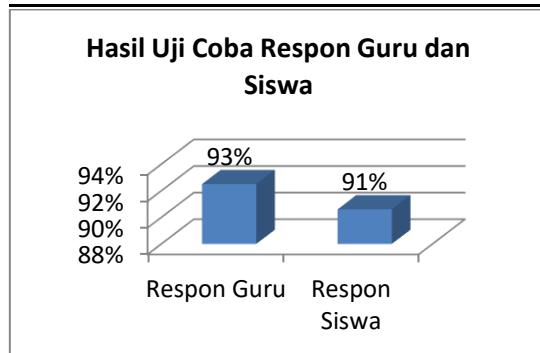
#### 2. Respon siswa

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa ada 4 aspek yang dinilai siswa. Pemilihan media cetak berupa *Pocket Book* ini cocok atau tepat digunakan siswa dalam proses pembelajaran, sekaligus didalamnya memuat budaya Lampung yang menjadi poin tersendiri pada penelitian ini. Dari penilaian kelayakan isi, kelayakan kebahasaan, kelayakan penyajian dan kelayakan kegrafikan, hasil persentase yang didapat adalah sebesar 90,6% masuk kedalam kategori “sangat layak”.

Siswa mengungkapkan bahwa *Pocket Book* pantun berbasis budaya lampung ini praktis, karena ukurannya dan membantu siswa memahami materi pantun namun *Pocket Book* ini juga memiliki ukuran yang relatif kecil, huruf yang digunakan juga menyesuaikan dengan ukuran bukunya. Hal ini menyebabkan beberapa siswa kesulitan untuk membaca tulisannya.

Berdasarkan hasil respon guru dan siswa dapat disimpulkan bahwa *Pocket Book* pantun berbasis budaya Lampung ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Berikut hasil presentasenya dapat dilihat pada diagram batang dibawah ini:



**Gambar 2 Diagram Perbandingan Respon Guru dan Siswa**

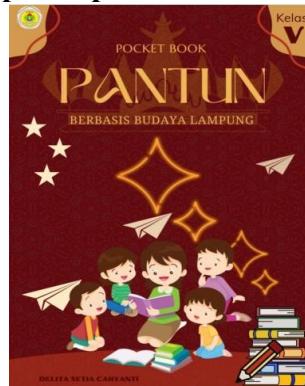


**Gambar 4  
Penggunaan Pocket Book**

### Kajian Produk Akhir

Produk akhir merupakan hasil pengembangan atau pembuatan *Pocket Book* pantun berbasis budaya Lampung yang bersifat final. Sumber belajar ini merupakan hasil dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan. Berikut merupakan kajian produk akhir dari *Pocket Book* pantun berbasis budaya Lampung yang telah dikembangkan:

#### a. Sampul Depan



**Gambar 3  
Sampul Depan**

#### b. Penggunaan Pocket Book

#### c. Materi “Bab 1 Pantun”

Pada bagian ini berisi penjelasan materi pantun yang terdiri dari pengertian pantun, struktur pantun, unsur-unsur pantun, jenis-jenis pantun dengan setiap judul besarnya ditulis menggunakan font .... Berukuran ... dan disertai gambar pendukung untuk memperjelas materi yang terdapat dalam *Pocket Book*.



**Gambar 5  
Materi “Bab 1 Pantun”**

#### d. Materi “Bab 2 Mengenal Budaya Lampung”

Pada bagian ini berisi penjelasan mengenai mengenal budaya Lampung melalui pantun dengan membuat contoh pantun yang memuat budaya atau kebudayaan yang ada di Lampung. Warna yang menarik disertai gambar serta tulisan yang akan memudahkan siswa untuk mengingat materi dengan jelas.



**Gambar 6**  
**Materi “Bab 2 Mengenal Budaya Lampung”**

#### Pembahasan Hasil Pengembangan

Hasil pengembangan *Pocket Book* pantun berbasis budaya Lampung akan dijelaskan oleh peneliti. Hasil pengembangan bertujuan untuk memaparkan mengenai kesesuaian produk yang layak untuk digunakan oleh siswa kelas V SD/MI.

#### 1. Pengembangan Pocket Book

Pengimplementasian produk pengembangan *Pocket Book* yang terlaksana di SD Negeri 2 Labuhan Ratu , media cetak berupa sumber belajar berupa *Pocket Book* ini dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran serta dapat mendukung dan memfasilitasi siswa untuk belajar secara mandiri, terdapat beberapa tahapan dalam mengembangkan media *Pocket Book* pantun berbasis budaya Lampung, diantaranya:

- a. Pertama, *Pocket Book* ini dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva dengan ukuran yang kecil sehingga praktis dan mudah untuk dibawa kemana-mana.
- b. Kedua, didalamnya terdapat penjelasan singkat mengenai pantun dan memuat informasi terkait budaya Lampung yang diharapkan oleh peneliti dapat menjadi sarana untuk melestarikan lagi kebudayaan yang ada di Lampung.

- c. Terakhir, didalam *Pocket Book* terdapat soal latihan dan soal yang evaluasi untuk menentukan keefektifan siswa.

Namun, media cetak sebagai sumber belajar berupa *Pocket Book* ini memiliki kelemahan, yaitu ukuran buku yang kecil dan penggunaan huruf yang menyesuaikan dengan ukuran huruf maka ada beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca tulisan yang ada dibuku.

#### 2. Kelayakan *Pocket Book* Pantun Berbasis Budaya Lampung

Penilaian uji validasi memakai skala likert guna mengukur pendapat, sikap, serta pandangan seseorang maupun kelompok, menurut Sugiyono (dalam Lestari, 2018:288). Berdasarkan penilaian ahli validasi materi mendapatkan skor persentase 96%, penilaian ahli validasi ahli bahasa mendapatkan skor 96%. penilaian ahli validasi media mendapatkan skor 94%. Berdasar hasil uji validasi ahli didapati hasil berkategori “Sangat Layak” untuk diterapkan. Hasil studi ini menyatakan bahwa pengembangan produk *Pocket Book* pantun berbasis budaya Lampung sesuai diimplementasikan dalam kompetensi pembelajaran kurikulum merdeka dimana terfokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Maka bisa diambil kesimpulan bahwa *Pocket Book* pantun berbasis budaya Lampung Layak untuk digunakan oleh siswa kelas V di SD Negeri 2 Labuhan Ratu.

#### 3. Respon Guru dan Siswa

Respon dari guru dan siswa adalah salah satu upaya apakah media ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Respon siswa sangat senang pada proses belajar mengajar memakai *Pocket Book*. *Pocket Book* pantun berbasis budaya Lampung sangat membantu siswa dalam memahami materi pantun, mendukung dan memfasilitasi siswa untuk belajar secara

mandiri. Hasil angket dengan persentase 90,6% yang artinya memperoleh respon sangat baik dari siswa. Hasil angket guru terhadap produk pengembangan *Pocket Book* memperoleh skor 74 dengan persentase 92,5% kategori sangat baik dengan demikian media *Pocket Book* ini layak digunakan untuk diterapkan kepada siswa kelas V sebagai sarana untuk mendukung dan memfasilitasi siswa untuk belajar secara mandiri. Pemanfaatan media cetak sebagai sumber belajar, yakni untuk mempertinggi proses interaksi guru dengan siswa. *Pocket Book* ini dikatakan baik dalam pembelajaran, siswa merespon dengan baik dan memahami materi yang terdapat dalam *Pocket Book* dengan baik.

#### **4. Keefektivan *Pocket Book* Pantun Berbasis Budaya Lampung**

*Pocket Book* pantun berbasis budaya Lampung ini dikatakan efektif jika berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang menunjukkan bahwa media atau sumber belajar dapat digunakan dalam aktifitas belajar siswa. Keefektivan *Pocket Book* ditentukan dengan melihat hasil tes siswa yang dilakukan pada awal dan akhir pembelajaran dengan memberikan soal *pretest* dan *posstest*. hasil belajar siswa, persentase hasil belajar bahasa Indonesia materi pantun sebelum menggunakan *Pocket Book* dengan persentase nilai sebesar 58% bahwa dengan tidak adanya media atau sumber belajar pembelajaran membuat pembelajaran itu kurang efektif tetapi setelah menggunakan *Pocket Book* pantun berbasis budaya Lampung hasil pembelajaran siswa kelas V mengalami perubahan yang signifikan, yaitu mendapatkan skor dengan persentase sebesar 80,38%. Keberhasilan belajar diukur dengan menggunakan patokan nilai berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yakni 70.

Berdasarkan data yang diperoleh, maka produk yang dikembangkan berupa

*Pocket Book* pantun berbasis budaya Lampung dapat dikatakan efektif. Hal ini sesuai dengan pendapat Van den Akker, menyatakan bahwa produk pengembangan dikatakan efektif apabila memberikan hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditujukan oleh tes hasil belajar siswa (Haviz, 2013).

#### **SIMPULAN**

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat ditarik Kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media, pengembangan *Pocket Book* pantun berbasis budaya Lampung ini layak dikembangkan sesuai validasi ahli materi dengan hasil presentase 96% masuk ke dalam kategori “Sangat Layak”, hasil validasi ahli Bahasa dengan hasil pesentase masuk ke dalam kategori “Sangat Layak”, serta validasi ahli media dengan hasil pesentase masuk ke dalam kategori “Sangat Layak”. Artinya *Pocket Book* pantun berbasis budaya Lampung layak untuk diujicobakan.
2. Respon guru dan siswa membuktikan bahwa pengembangan *Pocket Book* pantun berbasis budaya Lampung ini layak untuk digunakan sesuai respon guru dengan hasil pesentase sebesar 96% masuk ke dalam kategori “Sangat Layak” dan hasil penilaian respon siswa dengan hasil pesentase sebesar 90,6% masuk ke dalam kategori “Sangat Layak”. Artinya *Pocket Book* pantun berbasis budaya Lampung ini layak untuk digunakan siswa belajar secara mandiri.
3. Hasil uji coba produk memebuktikan bahwa pengembangan *Pocket Book* pantun berbasis budaya Lampung ini efektif digunakan sesuai dengan nilai rata-rata. Dari seluruh siswa kelas VB yang mengikuti uji coba produk *pretest* diperoleh pesentase sebesar 58% dan pada saat uji coba produk *posttest* diperoleh persentase sebesar

81%. Artinya *Pocket Book* pantun berbasis budaya Lampung efektif untuk memaksimalkan hasil belajar siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Andriani, Tuti. (2012). Pantun Dalam Kehidupan Melayu. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(2), 195-197.
- Ernawati, Lis & Sumardiyono, Totok. (2019). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Adminitrasi Server. *Jurnal Guruan*, 2(1), 206-208.
- Harumni, Zulí. (2013). Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun Melalui Model Pembelajaran Langsung pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Weru 1 Lamongan. *JPGSD*, 1(2), 2.
- Krissandi, A.S.D et al., (2018). *Sastra Anak: Media pembelajaran Bahasa Anak*. Yogyakarta: Bakul Buku Indonesia.
- Laksita, S. V., Supurwoko, & Budiawati, Sri. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Dalam Bentuk Pocket Book Pada Materi Alat Optik serta Suhu dan Kalor. *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika*, 3(1), 14-15.
- Meikahani, R., & Kaswanto, E-S. (2015). Pengembangan Buku Baku Pengenalan Pertolongan dan Perawatan Cedera Olahraga Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Guruan Jasmani Indonesia*, 11(1), 16.
- Melyanti, Sri. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis Mind Mapping Untuk Pembelajaran Ekonomi Kelas X. *Jurnal Guruan Ekonomi*, 1(1), 3.
- Mulyaningsih, Indrya. (2015). *Sastra Anak Pengembangan Kreativitas Melalui Puisi dan Pantun*. Cirebon: Nurpoti press
- Nurgiyantoro, Burhan. (2018). *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Rahmawati, N.L., Sudarmin, & Pukan, k.k.(2013). Pengembangan Buku Saku IPA Terpadu Bilingual dengan Tema Bahan Kimia dalam Kehidupan Sebagai Bahan Ajar di MTs. *USEJ*, 2(1), 158-162.
- Rohmatulloh, A.B, & Asmarani, Ratih. (2023). Pengembangan Media Pocket Book Guna Melatih Keterampilan Menulis Huruf Tegak Bersambung 2 SD. *Journal of Primary Science Education*, 3(2), 186-187.
- Siska, Yulia. (2020). *Sejarah, Budaya dan Tradisi Lampung*. Natar Lampung Selatan: Pustaka Ali Imron.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Sulistyan, N.H.D., Jamzuri, & Rahardjo, D. T. (2013). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Antara Menggunakan Media Pocket Book dan Tanpa Pocket Book Pada Materi Kinematika Gerak Melingkar Kelas X. *Jurnal Guruan Fisika*, 1(1)2,167.
- Tanod, Mareyke. Jessy, dan Rachmadtullah Reza. (2021). *Isu Masalah dan Inovasi Guruan*. Surabaya: pustaka Aksara
- Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wicaksono, Andri et al., (2018). *Tentang Sastra (Orkestrasi Teori dan pembelajaran)*. Yogyakarta: Garudhawaca.

