

MEDIA POSTER DIGITAL ETNOBOTANI WUJUD SESAJI PADA SASTRA PENTAS SEBAGAI BAHAN AJAR MAPEL BAHASA INDONESIA BERBASIS KEARIFAN LOKAL DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA KELAS X DI SMK DARUL ULUM 1 PETERONGAN JOMBANG

Susi Darihastining¹, Chalimah², Alifiyah Mila Rizka³

¹STKIP PGRI Jombang
Jln Pattimura III/20 Jombang
s.nanink@gmail.com

² STKIP PGRI Jombang
Jln Pattimura III/20 Jombang
chalimahstkipjb@gmail.com

STKIP PGRI Jombang
Jln Pattimura III/20 Jombang
milamilo0629@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan berperan penting dalam penyampaian informasi keilmuan yang menjadikan masyarakat memiliki wawasan luas. Pendidikan membangkitkan motivasi masyarakat agar bergerak maju dan bangkit dari keterbelakangan. Bahasa berperan penting untuk menuntut adanya upaya yang optimal dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah, khususnya di Sekolah Menengah Umum atau Sekolah Menengah Kejuruan. Perkembangan teknologi mempengaruhi gaya hidup masyarakat dan membawa kita ke arah dunia digital. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan berbicara siswa dan membentuk siswa dalam mencintai budaya lokal melalui media dan bahan ajar poster digital Etnobotani wujud sesaji pada sastra pentas sebagai bahan ajar MAPEL bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas X di SMK Darul Ulum 1 Peterongan Jombang. Permasalahan bagaimana proses peningkatan kemampuan berbicara siswa kelas X di SMK Darul Ulum 1 Peterongan Jombang melalui media digital Etnobotani wujud sesaji pada sastra pentas Jidor sentulan. Dan Bagaimana hasil peningkatan kemampuan berbicara siswa kelas X di SMK Darul Ulum 1 Peterongan Jombang melalui media digital Etnobotani wujud sesaji pada sastra pentas Jidor sentulan. Metode penelitian yang digunakan adalah rancangan desain penelitian tindakan kelas dengan perlakuan pada 2 siklus. Sumber penelitian, yaitu siswa kelas Akutansi yang berjumlah 17 orang siswa. Data penelitian ini, siswa yang lemah ada 5 orang dalam kelas Akutansi yang pada hasil observasi awal nilainya kurang dari KKM. Perlakuan tindakan kelas dilakukan pada sejumlah siswa 17 orang untuk diupayakan meningkat dalam keterampilan berbicara pada kelas Akutansi. Hasil penelitian melalui desain RPP guru pada siklus I dan siklus II menunjukkan antusias dengan besaran 85% pada siklus I dan 95% pada siklus II dari peserta didik yang berjumlah 17 orang di kelas Akutansi, dalam mempresentasikan hasil kerja mereka di depan kelas. Selain mereka ingin mengenalkan budaya yang berkembang di daerah asal juga menunjukkan hasil kerja pembuatan poster yang kreatif dan inovatif. Timbulnya rasa kompetensi dan percaya diri dalam berbicara. Siswa memberikan dampak yang positif dalam kegiatan pembelajaran.

Kata kunci: Media, Poster, etnobotani, kearifan lokal;berbicara

ABSTRACT

Education has essential role in delivering knowledge that makes society have broad insight. It can awaken society to move forward and awaken from backwardness. The language has essential role to demand the optimal effort in learning Indonesian at school, especially for senior high school. The technology development influences society's life style and bring to the digital world. The purpose of the research is to improve the students' speaking skill and make them love the local wisdom through media and teaching material ethnobotanical digital poster in the form of offers in literature performance as Indonesian teaching material with local wisdom base in improving tenth grade students' speaking skill at SMK Darul Ulum 1 Peterongan Jombang. The problems are: how does the tenth-grade students' speaking skill improvement process at SMK Darul Ulum 1 Peterongan Jombang through ethnobotanical digital media in the form of offers in literature performance of Jidor sentulan and how does the result of tenth grade students' speaking improvement at SMK Darul Ulum 1 Peterongan Jombang through the form of offers in literature performance of Jidor sentulan. The research method uses action classroom research with two cycles. The data source of research are 17 students

in the accountant department. The data show that there are 5 students who have low score based on the pre observation and the score is below the passing grade. The action class treatment is given to 17 students to improve the students' speaking skill in the accountant class. The research result through teacher's lesson plan in cycle I shows 85% of the students is enthusiastic and 95% of the students in cycle II of 17 students in accountant class can present their work in front of class. Besides, they want to introduce the developing culture in the original place by creating creative and innovative posters. The appearance of competitive and self-confidence feeling in speaking. The students show that they have positive impact in learning activities.

Keywords: *Media, posters, ethnobotany, local wisdom; speaking*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian integral dalam pembangunan. Proses pendidikan tak dapat dipisahkan dari proses pembangunan itu sendiri. Kelangsungan hidup dan kemajuan suatu bangsa, khususnya bagi negara yang sedang membangun ditentukan oleh maju tidaknya pendidikan. Hal ini membuat peran pendidikan dirasakan sangat penting bagi setiap Bangsa. Pendidikan berperan penting dalam penyampaian informasi keilmuan yang akan menjadikan masyarakat mengetahui, mengerti, memahami, dan memiliki wawasan yang semakin luas. Selain itu pendidikan juga membangkitkan motivasi untuk masyarakat agar dapat bergerak maju memacu dan bangkit dari keterbelakangan.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) menyatakan bahwa, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara. Pada dasarnya, mendapatkan pendidikan bermutu adalah hak setiap warga negara yang dijamin oleh konstitusi, sesuai dengan Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Alinea Keempat yang menyebutkan bahwa pendidikan ialah hak segala Bangsa, oleh karena itu setiap warga negara diberikan kesempatan yang sama untuk menempuh pendidikan yang menjadi hak dasar warga negara.

Pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran yang meliputi pendidik, dan lingkungan pembelajaran yang saling mempengaruhi satu sama lain dalam rangka tercapainya tujuan pembelajaran. Media merupakan salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan penggunaan media yang tepat dan bervariasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan mengurangi sikap pasif peserta didik (Hardiyanto, 2012)

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Banyak faktor yang mempengaruhi proses interaksi, baik faktor internal yang terjadi dalam diri individu, maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungan. Tugas pendidik yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik (Yektyastuti & Ikhsan, 2016).

Bahasa memegang peranan penting dalam mengembangkan potensi manusia dalam berbagai bidang kehidupan sebab bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sarana yang tepat untuk mengungkapkan berbagai macam gagasan. Melalui Bahasa, manusia dapat mengekspresikan pikiran dan perasaan kepada orang lain. Disamping itu, Bahasa juga merupakan media untuk menyampaikan berbagai informasi serta penyebarluasan ilmu pengetahuan. Peranan Bahasa yang sedemikian penting menuntut adanya upaya-upaya untuk lebih mengoptimalkan pembelajaran Bahasa di sekolah, khususnya di sekolah menengah umum atau sekolah menengah kejuruan. Tidak dapat disangkal lagi bahwa Bahasa mempunyai peran yang sangat penting dalam kehidupan

manusia. Melalui Bahasa kita bisa berkomunikasi dengan orang lain sehingga kita dapat mengekspresikan ide-ide kita. Artinya, Bahasa merupakan media antara komunikator dengan komunikan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki berbagai kemampuan sebagai berikut: (1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis; (2) Menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan Bahasa negara; (3) Memahami Bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan; (4) Menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial; (5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa; (6) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia (Muslimin, 2014).

Sastra pentas disebut juga tarian rakyat. Ekspresi kesenian tampak beraneka wajah. Demikian juga dengan Jidor Sentulan dari Kabupaten Jombang. Kesenian tradisional konon dibawa ke Dusun Sentul, Desa Bongkot Jombang oleh prajurit Diponegoro saat pasukan dalam peperangan Jawa. Peneliti pernah melakukan penelitian dan menggali etnobotani sastra pentas Jidor Sentulan. Etnobotani yang berkaitan dengan wujud sesaji yang bernuansa etnobotani dalam sastra pentas Jidor Sentulan. Wujud data dapat dimaknai melalui Etnobotani (Darihastining, 2016). Artikel kami etnobotika mantra hujan menjadikan pengalaman memaknai sebuah mantra yang mengandung nilai karakteristik pendidikan dan nilai sosial bangsa Indonesia (Rahmawati, 2019).

Aplikasi digital yang berbentuk media poster berbasis canva merupakan bentuk poster yang di dalamnya tidak hanya terdapat gambar yang menarik, melainkan siswa bebas untuk memasang kata-kata, kalimat dalam praktik berbicara. Poster merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi, saran atau ide-ide tertentu, sehingga dapat merangsang keinginan yang melihatnya untuk melaksanakan isi pesan tersebut (Sanjaya, 2014). Poster adalah salah satu media yang terdiri dari lambang kata atau simbol yang sangat sederhana dan apada umumnya mengandung anjuran atau larangan. Media poster adalah media yang menyajikan informasi dalam bentuk visual untuk mempengaruhi dan memotivasi siswa yang melihatnya (Irfiandita, 2014). Poster merupakan penggambaran yang ditunjukkan sebagai pemberitahuan, peringatan, maupun penggugah selera yang biasanya berisi gambar-gambar (Musfiqon, 2012). Dikatakan poster apabila terdapat gambar yang mengkombinasikan unsur-unsur visual seperti garis, gambar dan kata-kata dengan maksud menarik perhatian serta mengkomunikasikan pesan secara singkat (Anitah, 2009).

Ada beberapa karakteristik poster menurut beberapa ahli berikut ini penjelasannya. Karakteristik poster diantaranya: (1) berupa suatu lukisan atau gambar, (2) menyampaikan suatu pesan atau ide tertentu, (3) memberikan kesan yang luas atau menarik perhatian, (4) menangkap penglihatan dengan seksama terhadap orang-orang yang melihatnya, dan (5) menarik dan memusatkan perhatian orang yang melihatnya (Megawati: 2017). Karakteristik poster diantaranya sebagai berikut: (1) menggunakan ide dan maksud melalui fakta, (2) merangsang orang yang melihat untuk ingin mendapatkan atau melakukan maksud dari poster, (3) berani, langsung, dinamis dan menimbulkan kejutan, (4) ilustrasi tidak perlu banyak, menarik dan mudah dimengerti, (5) teks ringkas, jelas dan bermakna, (6) ilustrasi dan tulisan harus ada keseimbangan, (7) rangkaian simbol visual, kata dan lukisan harus membawa ide tertentu, (8) dibaca dalam waktu yang singkat, (9) penyesuaian warna dan gambar kontras dengan warna dasar, dan (10) sederhana tetapi mempunyai daya tarik dan daya guna yang maksimal (Zaman, 2013).

Media poster tentunya juga memiliki keunggulan dan kelemahan. Keunggulan media poster adalah sebagai berikut; (1) dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman

terhadap pesan yang disajikan, (2) dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa, (3) bentuknya sederhana tanpa memerlukan peralatan khusus dan mudah penempatannya, sedikit memerlukan informasi tambahan, dan (4) pembuatannya mudah dan harganya murah. Sementara itu kelemahan media Poster adalah sebagai berikut; (1) membutuhkan keterampilan khusus dalam pembuatannya, (2) diperlukan kemampuan membaca untuk memahami isi poster, dan (3) penyajian pesan berupa unsur visual (Ewles & Simnett, 1994).

Berdasarkan pengertian yang telah dipaparkan oleh para ahli mengenai poster dapat disimpulkan bahwa poster digital merupakan media tulisan dan gambar yang dibuat secara ringkas dengan tujuan menarik minat dari pembacanya. Dikatakan digital apabila poster tersebut tersedia secara digital atau terdapat pada media elektronik. Pembuatan poster dan penyajian poster dilakukan secara digital pula. Poster digital juga dapat digunakan sebagai salah satu media belajar yang menarik dan inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Perkembangan teknologi dewasa ini yang begitu pesat dan tak terhindarkan lagi mempengaruhi gaya hidup masyarakat dan membawa kita ke arah dunia digital. Pengguna teknologi dapat kita jumpai hampir di setiap aspek kehidupan masyarakat. Perkembangan dunia teknologi yang demikian membawa begitu banyak perubahan dalam kehidupan umat manusia di muka bumi ini. Hal yang paling menonjol dalam perkembangan teknologi informasi dan teknologi komunikasi adalah hadirnya suatu teknologi baru berupa jaringan komputer yang terhubung ke seluruh dunia, yaitu internet (Anshori, 2018). Perkembangan teknologi internet yang berlangsung sangat pesat telah mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan dan kegiatan masyarakat. Perkembangan tersebut telah memberikan dampak terhadap perkembangan hukum, ekonomi, sosial, budaya, dan politik. Pencapaian teknologi internet yang demikian pesat dan maju, mempermudah dalam berinteraksi dan berkomunikasi, termasuk dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi android.

Adanya hal tersebut, banyak anak yang semakin ketergantungan dengan internet dan mengandalkan android mereka. Berbagai tugas dan kesulitan yang mereka hadapi dapat diambil dengan mudah dari internet tanpa melakukan usaha untuk membuatnya terlebih dahulu. Salah satu contohnya dalam pembuatan karya tulis puisi, mereka banyak yang menyalin dari internet untuk menyelesaikan tugas mereka. Hal ini akan mengakibatkan menurunnya daya kreatifitas anak dalam menyusun atau merangkai kata-kata. Peneliti menengarai menggunakan kajian Etnobotani sastra pentas Jidor Sentulan, dengan wujud Etnobotani yang dapat diformat digital sebagai bahan ajar MAPEL bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas X di SMK Darul Ulum 1 Peterongan Jombang. Bahan ajar MAPEL bahasa Indonesia, dari wujud etnobotani dibuat poster digital oleh guru dalam mengaplikasikan pelajaran dan siswa juga tampil menggunakan poster dalam praktik berbicara. Supaya botani sastra pentas tidak punah. Peneliti berupaya merepresentasikan, yaitu mengungkapkan kembali botani sastra pentas menggunakan poster digital. Representasi botani sastra pentas menjadi langka urgen untuk sebuah pewarisan budaya daerah memuat aspek folkloristik yang berarti terdapat tradisi turun-temurun.

II. METODE

Metode penelitian menggunakan metode penelitian Tindakan Kelas (PTK) desain secara kualitatif (Kemmis & Taggart., 1988). Esensi PTK terletak pada adanya tindakan dalam situasi alami untuk memecahkan persoalan praktis dalam pembelajaran. PTK

berangkat dari persoalan praktis yang dihadapi oleh para guru di kelas. Prosedur pelaksanaannya dapat dimulai dengan analisis situasi, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, perrefleksian, dan evaluasi terhadap dampak tindakan. Prosedur ini dapat diulang sampai diperoleh hasil sesuai dengan kualitas produk yang diharapkan.

PTK memiliki karakteristik yang berbeda dengan penelitian lainnya. Karakteristik PTK, yaitu: masalah dalam proses pembelajaran, diperlukan kualitas pemecahan masalah, ada konteks perkembangan sebelum dan sesudah tindakan pembelajaran dan peningkatan pembelajaran (Susilo, 2008). Tindakan pembelajaran dapat dilakukan oleh guru dan peneliti. Tujuan diadakan PTK, peningkatan pembelajaran secara berkesinambungan, memperbaiki mutu pembelajaran, dan meningkatkan daya kreatif dan inovatif.

PTK meliputi empat tahapan, yaitu (1) perencanaan mencakup rencana tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan atau merubah perilaku dan sikap yang diinginkan sebagai solusi dari permasalahan. (2) tindakan pelaksanaan menyangkut apa yang dilakukan peneliti sebagai upaya perbaikan, yang berpedoman pada rencana tindakan. (3) pengamatan peneliti mengamati hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksanakan atau dikenakan terhadap siswa, dan (4) refleksi merupakan bagian yang sangat penting dari PTK, yaitu memahami terhadap proses dan hasil, yaitu berupa perubahan tindakan yang dilakukan (Sukayati, 2011).

Sumber penelitian, yaitu siswa kelas Akutansi yang berjumlah 17 orang siswa. Data penelitian ini, yaitu siswa yang lemah ada 5 orang dalam kelas Akuntansi yang pada hasil observasi awal nilainya kurang dari KKM. Perlakuan tindakan kelas dilakukan pada sejumlah siswa 17 orang untuk diupayakan meningkat dalam keterampilan berbicara pada kelas Akutansi. Peneliti menggunakan rancangan PTK dengan menawarkan desain RPP guru yang berupaya untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa melalui media poster digital wujud Etnobotani pada sesaji sastra pentas Jidor sentulan yang berbasis kearifan lokal.



Gambar 1 Produk model Guru dan Peneliti poster digital yang memuat Etnobotani sastra pentas Jidor Sentulan sebagai bahan ajar keterampilan berbicara

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan poster digital etnobotani dalam bentuk sesaji pada mata pelajaran Bahasa Indonesia guna meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik di SMK Darul Ulum 1 Peterongan Jombang memiliki dampak yang cukup besar bagi siswa. Hasil dari penelitian ini ada 85% siswa di kelas yang berjumlah 17 orang siswa pada kelas Akutansi. Siswa mampu dan mau mengungkapkan pendapat mereka dan menceritakan berbagai bentuk sesaji yang ada dan berkembang di daerah mereka dengan penuh antusias. Adanya poster digital ini juga sebagai bantuk latihan awal dalam penerapan kurikulum merdeka, yang memuat 4 kompetensi dasar yang salah satunya adalah kolaboratif. Selain itu kurikulum merdeka juga

menuntut adanya produk hasil belajar yang dihasilkan oleh peserta didik sebagai luaran proses belajar. Melalui poster digital, peserta didik sudah melakukan kolaborasi dan integratif antara 3 mata pelajaran, yakni mata pelajaran Bahasa Indonesia berupa kata-kata yang mereka susun dalam poster, mata pelajaran seni budaya berupa desain dan bentuk yang mereka buat dalam poster, dan palajaran teknologi informasi berupa penggunaan media komputer sebagai alat pembuatan dan pengoperasian poster digital. Unsur etnobotani dalam bentuk sesaji bahkan menambah mata pelajaran yang dapat dikolaborasikan dalam poster digital, yaitu mata pelajaran sejarah.

Produk poster digital yang dibuat oleh peserta didik akan menjadi bentuk luaran atau produk yang dihasilkan selama proses belajar. Sesuai dengan kurikulum merdeka yang menuntut peserta didik untuk menghasilkan produk belajar sebagai bentuk keberhasilan proses belajar tersebut. Produk poster digital selain dapat dijadikan sebagai produk hasil belajar peserta didik, poster digital juga dapat digunakan sebagai media belajar selanjutnya sebagai bentuk kolaborasi beberapa mata pelajaran dan dapat digunakan sebagai sumber belajar untuk beberapa mata pelajaran juga dalam bentuk inovasi yang berbeda. Guru berhasil menstimuli siswa dalam proses keterampilan berbicara melalui poster digital dan menerapkan dalam Rancangan Perencanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah dibuat oleh guru dan ditawarkan oleh peneliti untuk mengobati siswa yang lemah dalam keterampilan berbicara. Dengan inovasi pada media poster digital siswa dapat terobati dalam keterampilan berbicara.

Penerapan poster digital yang memuat etnobotani dalam bentuk sesaji dapat digunakan pada beberapa materi Bahasa Indonesia, diantaranya telah tersusun dalam rencana pembelajaran yang dibuat oleh guru dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Sebagai berikut berikut:

Tabel 1 RPP Guru Siklus I (dokumen peneliti 2023)

Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia	
Kelas/Semester	X/Gasal	
Alokasi Waktu	1 x Pertemuan (2 x 45 menit)	
Tujuan Pembelajaran	KD 3	KD 4
	3.1 Memahami laporan hasil observasi berkaitan dengan bidang pekerjaan yang dipresentasikan dengan lisan dan tulis.	4.1 Menyajikan isi teks (intisari) laporan hasil observasi berkaitan dengan bidang pekerjaan berdasarkan interpretasi baik secara lisan maupun tulis.
	IPK 3	IPK 4
	3.1.1 Mengidentifikasi laporan hasil observasi berkaitan dengan bidang pekerjaan yang dipresentasikan dengan lisan dan tulis.	4.1.1 Menuliskan isi teks (intisari) laporan hasil observasi berkaitan dengan bidang pekerjaan berdasarkan interpretasi baik secara lisan maupun tulis.
Materi Pembelajaran	Pengertian, ciri, dan struktur teks laporan hasil observasi.	

<p>Model: Kontekstual</p> <p>Metode: Resitasi</p> <p>Produk: Isi teks laporan hasil observasi.</p> <p>Deskripsi: Peserta didik menuliskan kembali informasi yang telah diperoleh melalui penjelasan guru dalam bentuk poster digital.</p>	<p>Langkah Pembelajaran:</p> <p>1. Menyampaikan Informasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan penjelasan mengenai pengertian, ciri-ciri, dan struktur teks laporan hasil observasi kepada peserta didik. <p>2. Pemberian Tugas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru meminta peserta didik mengamati dan mencatat segala bentuk sesaji yang berkembang di daerahnya. - Guru meminta peserta didik menentukan bagian-bagian atau struktur teks laporan hasil observasi yang telah dibaca. <p>3. Pelaksanaan Tugas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik membuat poster digital yang berisikan deskripsi dan gambar sesaji yang telah mereka teliti. - Peserta didik menentukan bagian-bagian atau struktur teks laporan hasil observasi yang telah dibaca. <p>4. Pertanggungjawaban Tugas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Beberapa peserta didik ditunjuk untuk mempresentasikan hasil kerja mereka. <p>5. Menarik Kesimpulan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik menarik kesimpulan dari hasil informasi yang telah ditemukan dengan bimbingan guru secara bersama-sama. <p>6. Tindak Lanjut:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan tugas mempelajari unsur kebahasaan teks laporan hasil observasi untuk dikaji pada pertemuan berikutnya. 	
Asesmen:		
<p>Kognitif:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tes tulis 	<p>Afektif:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tanggung jawab - Disiplin - Kerjasama 	<p>Psikomotor:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyimak - Berbicara - Membaca - Menulis

Pada pembelajaran ini peserta didik dituntut untuk mengerti tentang budaya yang berkembang di daerah asalnya. Selain itu peserta didik juga dilatih untuk mengkomunikasikan apa yang telah mereka temukan untuk berbagi informasi dengan teman yang lainnya. Pada siklus I. Tahapan pembelajaran dalam RPP ini, pertama peserta didik diberikan tugas untuk mengamati salah satu bentuk sesaji yang mereka temukan di daerahnya. Peserta didik diminta untuk mencatat bagaimana bentuk sesaji dan apa saja yang ada didalamnya guna dijadikan sebagai laporan hasil observasi. Semua hasil observasi yang telah mereka temukan akan dibuat laporan dalam bentuk poster digital. Peserta didik diberikan stimuli dengan poster digital wujud sesaji sastra pentas Jidor sentulan. Untuk membuka juga schemata siswa dalam kebudayaan lokal. Peserta didik diminta untuk membuat poster digital dengan aplikasi canva yang ada pada komputer mereka setelah diberikan contoh pemodelan oleh guru. Siswa mengerjakan dengan kriteria terdapat tulisan yang ringkas dan jelas mengenai sesaji dan gambar sesaji yang sudah mereka teliti. Setelah selesai peserta didik akan melaporkan hasil karyanya kepada guru untuk selanjutnya disimpan dan

dikumpulkan. Poster digital nantinya akan dipresentasikan secara bergantian dan digunakan sebagai bahan diskusi dalam kegiatan pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Hasil evaluasi pada siklus I tampak siswa merasa antusias dalam mengerjakan pembuatan poster yang kreatif dan inovatif, siswa tampak dapat mengaplikasikan media poster dengan keterampilan berbicara mereka, sehingga aspek keterampilan berbicara dapat kenaikan nilai 85 % pada siklus I dari siswa yang berjumlah 17 orang di kelas Akutansi.

Tabel 2 RPP Guru Siklus II

Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia	
Kelas/Semester	X/Gasal	
Alokasi Waktu	1 x Pertemuan (2 x 45 menit)	
Tujuan Pembelajaran	KD 3	KD 4
	3.7 Mengidentifikasi nilai-nilai dan isi yang terkandung dalam cerita rakyat (hikayat) baik lisan maupun tulis.	4.7 Menceritakan kembali isi cerita rakyat (hikayat) yang didengar dan dibaca.
	IPK 3	IPK 4
	3.7.1 Menyebutkan nilai-nilai dan isi yang terkandung dalam cerita rakyat (hikayat) baik lisan maupun tulis..	4.7.1 Mempresentasikan isi cerita rakyat (hikayat) yang didengar dan dibaca.
Materi Pembelajaran	Nilai-nilai dan isi cerita hikayat.	
Model: <i>Problem Basic Learning</i>	Langkah Pembelajaran:	
Metode: <i>Snowball throwing</i>	7. Menyampaikan Informasi: - Guru memberikan penjelasan mengenai nilai-nilai dan isi cerita hikayat kepada peserta didik.	
Produk: Cerita hikayat.	8. Penyelidikan: - Peserta didik membentuk kelompok heterogen dan mendiskusikan nilai-nilai serta isi cerita hikayat yang telah ditayangkan. - Peserta didik secara berkelompok membuat cerita hikayat dengan memerhatikan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya pada media poster digital.	
Deskripsi: Peserta didik bermain sambil belajar mengenai nilai-nilai serta isi dari cerita hikayat yang telah ditayangkan.	9. Snowball Throwing: - Peserta didik duduk secara berkelompok dan menyiapkan berbagai jawaban untuk pertanyaan yang mungkin ditanyakan. - Guru memutar musik dan kelompok-kelompok yang telah terbentuk saling mengoper bola kertas yang telah dilemparkan guru. - Kelompok yang mengenai bola kertas saat musik berhenti bertugas menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru hingga permainan selesai.	
Alat, Bahan, dan Media: - LKS - Alat tulis - Laptop dan LCD	10. Menarik Kesimpulan: - Peserta didik menarik kesimpulan dari hasil diskusi dan bermain yang telah dilakukan dengan bimbingan guru secara bersama-sama.	
	11. Tindak Lanjut:	

<ul style="list-style-type: none"> - Bola kertas - Media poster digital 	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan tugas mempelajari materi isi, nilai-nilai, dan kebahasaan cerita rakyat dan cerpen untuk dikaji pada pertemuan berikutnya. 	
Asesmen:		
Kognitif: <ul style="list-style-type: none"> - Tes tulis 	Afektif: <ul style="list-style-type: none"> - Tanggung jawab - Disiplin - Kerjasama 	Psikomotor: <ul style="list-style-type: none"> - Menyimak - Berbicara - Membaca - Menulis

Pada pembelajaran tahap siklus II ini peserta didik dituntut untuk mengerti tentang cerita rakyat, baik yang sudah familiar diceritakan oleh orang-orang atau yang berkembang di daerah asalnya. Peserta didik diminta untuk menyusun cerita rakyat dengan memperhatikan nilai-nilai kehidupan di dalamnya. Pembelajaran ini melatih peserta didik untuk kreatif dalam mengolah kalimat. Selain itu peserta didik juga dilatih untuk mengkomunikasikan apa yang telah mereka temukan untuk berbagi informasi dengan teman yang lainnya.

Tahapan pembelajaran dalam RPP ini, pertama peserta didik diberikan tugas untuk mengamati dan mencari tahu tentang cerita rakyat yang berkembang di Indonesia, boleh di luar daerahnya atau yang berkembang di daerah asalnya. Setelah mereka temukan salah satu cerita rakyat yang menurut mereka menarik, peserta didik diminta untuk mengolah kalimat untuk merangkai cerita tersebut. Peserta didik diminta untuk membuat poster digital yang berdasarkan kreasi dan bentuk kreatif mereka yang telah dicontohkan pada siklus I. Siswa mengerjakan dengan aplikasi canva yang ada pada komputer mereka dengan kriteria terdapat tulisan yang ringkas dan jelas mengenai cerita rakyat yang sudah mereka susun. Setelah selesai peserta didik akan melaporkan hasil karyanya kepada guru untuk selanjutnya disimpan dan dikumpulkan. Poster digital nantinya akan dipresentasikan secara bergantian dan digunakan sebagai bahan diskusi dalam kegiatan pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

Hasil evaluasi dari penelitian ini melalui desain RPP guru pada siklus I dan siklus II menunjukkan antusias yang besar dengan besaran 85% pada siklus I dan 95% pada siklus II dari peserta didik yang berjumlah 17 orang di kelas Akutansi, dalam mempresentasikan hasil kerja mereka di depan kelas. Selain mereka ingin mengenalkan budaya yang berkembang di daerah asal mereka, mereka juga ingin menunjukkan hasil kerja pembuatan poster yang mereka buat. Timbulnya rasa kompetisi dan daya saing dalam peserta didik memberikan dampak yang positif dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik berlomba-lomba dalam menunjukkan hasil karya pembuatan poster mereka yang kreatif dan inovatif mereka mampu menjelaskan tahapan serta setiap isi yang terdapat dalam poster yang dihasilkan. Poster tersebut menjadi kebanggaan dan meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam keterampilan berbicara.

IV. SIMPULAN

Mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat dikatakan sebagai salah satu mata pelajaran yang cukup sulit untuk dipelajari oleh peserta didik. Tidak jarang peserta didik yang merasa bosan dengan mata pelajaran ini. Hal ini dikarenakan banyaknya materi yang disampaikan dan banyaknya tulisan yang harus mereka baca. Bagi peserta didik mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang menuntut mereka untuk selalu membaca dan menulis. Oleh karena itu, dilakukannya penelitian ini untuk mengubah pemikiran peserta didik tentang mata pelajaran Bahasa Indonesia dan membuat kegiatan pembelajaran tidak terasa membosankan. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya keberhasilan dengan perubahan antusias yang ditimbulkan oleh peserta didik. Hasil evaluasi dari penelitian ini melalui desain RPP guru pada siklus I dan siklus II menunjukkan antusias yang besar dengan besaran 85% pada siklus I dan 95% pada siklus II dari peserta didik yang berjumlah 17 orang di kelas Akutansi, dalam mempresentasikan hasil kerja mereka di depan kelas. Selain mereka ingin mengenalkan budaya yang berkembang di daerah asal mereka, mereka juga ingin menunjukkan hasil kerja pembuatan poster yang mereka buat. Selain peserta didik dapat berkarya dengan tulisannya pada media poster digital, peserta didik juga mampu untuk mengomunikasikan dengan baik dan penuh percaya diri di depan teman-temannya. Peserta didik mampu menyebutkan dengan baik bentuk sesaji pada sastra pentas di daerahnya dan cerita rakyat yang berkembang di daerah asalnya dengan bantuan poster digital yang ditampilkan pada layar proyektor.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, S. (2009). *Media pembelajaran*. Yuma Presindo.
- Anshori, S. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 2(1), 88–100.
- Darihastining, S. (2016). *Etnopuitika Sastra Pentas Jidor Sentulan*. Aditya Medi Publishing.
- Ewles, L., & Simnett, I. (1994). *Promosi kesehatan petunjuk praktis (2nd ed.)*. UGM Press.
- Hardiyanto, D. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer. *MAJALAH ILMIAH PEMBELAJARAN Edisi Khusus*, 102–115.
- Hendra, A., & Marseda, I. A. (2022). Eco-Etika Dalam Budaya Manugal Dayak Ngaju (Tinjauan Ekologis Berdasarkan Ensiklik Laudato Si Art. 139). *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 3(1), 122-250.
- Irfiandita, R. M. (2014). Penerapan Media Poater dan Media Audio-Visual terhadap Hasil Belajar pada Meteri Pasing Bawah Bola Volley. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 2(3), 695–698.
- Kemmis, S., & Taggart., M. (1988). *The Action Research Planner*. Deakin Univercity Press.
- Misnawati, M. (2022). Teori Ekopuitika untuk Penelitian Sastra Lisan. Drestanta Pelita Indonesia Press.
- Misnawati, M., Lestaringtyas, S. R., Christy, N. A., Veniaty, S., Anwarsani, A., & Purnomo, R. H. (2022). Pertunjukan “Bah” Oleh Teater Tunas PBSI Universitas Palangka Raya Sebagai Salah Satu Industri Kreatif Kampus. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(3), 137-148.
- Misnawati, M., Poerwadi, P., Nurachmana, A., Veniaty, S., Lestaringtyas, S. R., Christy, N. A., ... & Rahmawati, S. (2022). The Ekopuitika Theory. *International Journal of*

Education and Literature, 1(1), 54-62.

- Misnawati, M., Maysani, D., Diman, P., & Perdana, I. (2022). Keindahan Bunyi Sebagai Identitas Kultural Masyarakat Dayak Maanyan Dalam Sastra Lisan Tumet Leut. Drestanta Pelita Indonesia Press.
- Misnawati, M. P., & Anwarsani, S. P. (2000). Teori Stuktural Levi-Strauss dan Interpretatif Simbolik untuk Penelitian Sastra Lisan. GUEPEDIA.
- Misnawati, M., Poerwadi, P., Anwarsani, A., Nurachmana, A., & Diplan, D. (2021). Representation of cultural identity of the Dayak Ngaju community (structural dynamic study). JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia), 7(4), 690-698.
- Misnawati, M., Poerwadi, P., Apritha, A., Anwarsani, A., & Rahmawati, S. (2022, May). Kajian Semiotik Pertunjukan Dalam Performa Drama “Balada Sakit Jiwa”. In PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN, BAHASA, SASTRA, SENI, DAN BUDAYA (Vol. 1, No. 1, pp. 79-93).
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. PT. Prestasi Pustakarya.
- Muslimin. (2014). Perlunya Inovasi dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 1(1), 1–8.
- Rahmawati, S. (2019). *Etnopuitika Mantra Penangkal Hujan di Kecamatan Diwek Kabupaten Jombang*. STKIP PGRI Jombang.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana.
- Sukayati. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. PPPPTK.
- Susilo, H. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bayu Media.
- Yektyastuti, R., & Ikhsan, J. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi kelarutan untuk meningkatkan performa akademik siswa SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(1), 88–99.
- Zaman, B. (2013). *Media dan Sumber Belajar TK* (5th ed.). Universitas Terbuka.