



# Media Aplikasi Kartu Bergambar Berbasis ARCS untuk Pembelajaran Materi Menulis Pantun dengan Metode *Blended Learning*

Alfiyatur Rohmaniyah<sup>1\*</sup>, Haryadi<sup>2</sup>, Rahayu Pristiwati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Bahasa Indonesia, Pascasarjana Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received July 05, 2021

Revised July 07, 2021

Accepted September 30, 2021

Available online October 25, 2021

### Kata Kunci:

Kartu Bergambar, ARCS, Blended Learning

### Keywords:

Picture Cards, ARCS, Blended Learning



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

## ABSTRAK

Masih banyak guru yang belum menerapkan bahan ajar inovatif yang dapat merangsang siswa dalam belajar. Hal ini menyebabkan rendahnya keterampilan menulis, khususnya menulis pantun. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media kartu bergambar berbasis ARCS dengan metode *blended learning* bagi peserta didik. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Jenis penelitian ini tergolong dalam jenis penelitian kualitatif yang memperoleh data berdasarkan penelitian sebelumnya dan dengan kepustakaan studi dokumen teks. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu observasi, wawancara, dan kuesioner. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu kuesioner. Angket kebutuhan dalam pengembangan produk yang akan dianalisis menggunakan data deskriptif kualitatif dengan cara penyajian data melalui beberapa pertanyaan sesuai dengan keadaan dan kebutuhan yang ada pada saat penelitian. Untuk memperoleh hasil penelitian ini menggunakan angket. Berdasarkan hasil analisis data ditemukan bahwa aplikasi media kartu bergambar berbasis ARCS dalam pembelajaran teks pantun dengan metode *blended learning* lebih efektif diterapkan dalam pembelajaran di masa pandemi.

## ABSTRACT

There are still many teachers who do not apply innovative teaching materials that can stimulate students in learning. This causes low writing skills, especially poetry writing. This study aims to analyze the ARCS-based picture card media with the blended learning method for students. The method used is descriptive qualitative method. This type of research belongs to the type of qualitative research that obtains data based on previous research and the literature study of text documents. The methods used to collect data are observation, interviews, and questionnaires. The instrument used to collect data is a questionnaire. Questionnaire needs in product development to be analyzed using qualitative descriptive data by presenting the data through several questions according to the circumstances and needs that existed at the time of the study. To obtain the results of this study using a questionnaire. Based on the results of data analysis, it was found that the application of ARCS-based picture card media in rhyme text learning with the blended learning method was more effectively applied in learning during the pandemic.

## 1. PENDAHULUAN

Menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa. Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain (Andayani & -, 2018; Dini Rahma Diani, Nurhayati, 2019). Kemampuan menulis ini memerlukan berbagai unsur bahasa dalam penguasaannya agar menghasilkan suatu tulisan yang benar dan padu terkecuali runtut (Aprelia Dea Ayu, Sunan Baedowi, 2019; Saharah & Indihadi, 2019; Yarmi, 2017). Dalam lingkup pendidikan sekolah dasar keterampilan menulis dapat dibagi menjadi dua, yaitu keterampilan menulis pemulaan dan keterampilan menulis lanjut. Keterampilan menulis pemulaan merupakan keterampilan yang wajib dikuasai oleh siswa sebagai dasar mempelajari dan menguasai ilmu

\*Corresponding author.

E-mail addresses: [semestaalfiyatur@gmail.com](mailto:semestaalfiyatur@gmail.com) (Alfiyatur Rohmaniyah)

pengetahuan lain di jenjang berikutnya (Putri et al., 2019; Trisnayati et al., 2013). Penguasaan keterampilan menulis sangat memengaruhi kemampuan siswa, terlebih lagi kemampuan kognitif dan kemampuan psikomotoriknya (Dewi et al., 2019; Rahmadani, 2019). Proses pembelajaran menulis perlu adanya fasilitas penunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah semua bentuk fisik yang digunakan pendidik untuk penyajian pesan dan memfasilitasi peserta didik mencapai tujuan pembelajaran (Puspitasari, 2017). Media harus dirancang dan dikembangkan secara sengaja agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran serta dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang berisi pesan-pesan pembelajaran agar peserta didik dapat mengonstruksi pengetahuan dengan efektif dan efisien (Hidayah & Rohmatillah, 2021). Selain itu, interaksi antara pendidik dan peserta didik, peserta didik yang satu dan peserta didik yang lain, antara pendidik dan antara pendidik dengan sumber belajar dapat terbangun dengan baik.

Namun penggunaan media saat ini sangat jarang, guru hanya menggunakan buku ajar yang diperoleh dari sekolah untuk memberikan materi kepada siswa. Selain itu, masih banyak guru yang kurang menerapkan bahan ajar inovatif yang dapat merangsang siswa dalam belajar. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan media pembelajaran yang inovatif. Ragam media pembelajaran mulai dari yang sederhana sampai pada yang kompleks yaitu realia, model, teks, visual, audio, video, dan multimedia. Media yang umum digunakan dalam pembelajaran adalah media visual yang terdiri atas visual cetak, proyektor, dan pajangan. Salah satu media visual cetak adalah gambar. Penggunaan media visual juga dianggap tepat dipergunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis pantun (Hanif, 2020; Tomita, 2018). Keterampilan menulis, khususnya menulis pantun merupakan aktivitas belajar yang produktif kreatif yang artinya pembelajaran dilakukan agar seorang siswa diharapkan mampu menghasilkan sebuah karya dalam hal ini yakni pantun. Lebih khususnya lagi ketika siswa tersebut harus menuangkan ide untuk dijadikan pantun dan memanfaatkannya dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan media visual dalam pembelajaran menulis pantun salah satunya adalah dengan aplikasi kartu bergambar berbasis ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) *blended learning* (Ma & Lee, 2021). Pemanfaatan kartu pantun bergambar dalam proses pembelajaran adalah untuk menarik perhatian, merangsang respon peserta didik, memperjelas konsep yang abstrak menjadi konkret, mengatasi batas ruang, waktu, tempat, serta merangsang anak untuk menemukan arti suatu kata dan kejadian atau kegiatan sehingga tujuan proses mengajar bisa tercapai.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dengan frekuensi jam pelajaran yang lebih banyak dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Situasi new normal membuat pendidik berpikir secara kritis dan menemukan media dan metode belajar yang sesuai di masa pandemi dan PTM (Pembelajaran Tatap Muka) terbatas ini. Berdasarkan asumsi tersebut dipilih metode *blended learning*. Implementasi media aplikasi kartu bergambar disajikan dengan metode *blended Learning*, yaitu pepaduan antara pembelajaran konvensional (face to face) dan online (Huda, 2018; Smith & Hill, 2019). Peserta didik dapat belajar di kelas secara konvensional dan dapat belajar secara mandiri dengan menggunakan aplikasi media kartu bergambar yang dapat diaplikasikan pada gawai sebagai konten belajar. Media tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan media kartu pantun bergambar adalah (1) membantu meningkatkan keterampilan, (2) mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah, (3) menarik minat dan motivasi peserta didik, (4) mudah dalam pemakaian media, (5) membantu belajar peserta didik sekaligus alat bantu mengajar bagi guru, dan (6) mendorong kemampuan menulis peserta didik. Sedangkan kelemahan media kartu pantun bergambar yaitu: (1) terdapat ketidaklengkapan dalam aspek isi, (2) hanya mengeksploitasi indra penglihatan, (3) ukuran terbatas untuk kelompok besar, (4) media mudah rusak karena terbuat dari kertas dan karton, dan (5) tidak efektif digunakan dalam pembelajaran jarak jauh.

Beberapa temuan menyatakan kartu bergambar efektif digunakan pada proses pembelajaran (Amini & Suyadi, 2020; Artini et al., 2016; Hasanah et al., 2018). Melalui kartu bergambar juga dapat meningkatkan kosa kata siswa (Amini & Suyadi, 2020; Mardati et al., 2015). Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang menggunakan media mencari pasangan kartu pantun memiliki nilai yang lebih tinggi dari pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran ceramah. Media mencari pasangan kartu pantun memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dan banyak kesempatan BuBentuk bertanya apa yang belum dimengerti. Berbeda halnya dengan siswa yang dibelajarkan dengan yang menggunakan metode pembelajaran ceramah. Akan tetapi, penelitian tersebut belum mempertimbangkan aspek visual dalam penggunaan media kartu. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media aplikasi kartu pantun bergambar dapat memfasilitasi peserta didik mampu menulis pantun dengan baik dan benar sesuai dengan syarat-syarat penulisan pantun serta berupaya merekonstruksi media tersebut agar semakin efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa saat ini dengan metode *blended learning*.

## 2. METODE

Dalam penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian deskriptif kualitatif. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu observasi, wawancara, dan kuesioner. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu kuesioner. Angket kebutuhan dalam pengembangan produk yang akan dianalisis menggunakan data deskriptif kualitatif dengan cara penyajian data melalui beberapa pertanyaan sesuai dengan keadaan dan kebutuhan yang ada pada saat penelitian. Untuk memperoleh hasil penelitian ini gunakan angket. Dalam memperoleh hasil penelitian ini menggunakan angket tanggapan, digunakan untuk mengumpulkan data mengenai tanggapan peserta didik terhadap media aplikasi kartu bergambar berbasis ARCS yang dikembangkan.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Pada kajian ini, media yang digunakan dalam pembelajaran adalah media pembelajaran kartu bergambar bermuatan nilai pancasila yang dikembangkan oleh Ayu Putri Febrianti pada penelitian skripsinya yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pantun Bergambar Bermuatan Nilai Pancasila pada Pembelajaran Menulis Pantun bagi Peserta Didik Kelas VII SMP/MTS. Media kartu bergambar merupakan media kartu yang berisi gambar dan digunakan untuk memudahkan siswa saat proses belajar, terutama pada kompetensi dasar, yaitu mengungkapkan gagasan, perasaan, pesan, dalam bentuk puisi rakyat secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur, rima, dan penggunaan bahasa. Tampilan media kartu bergambar tersebut dapat dilihat dalam Gambar 1.



Gambar 1. Media kartu bergambar

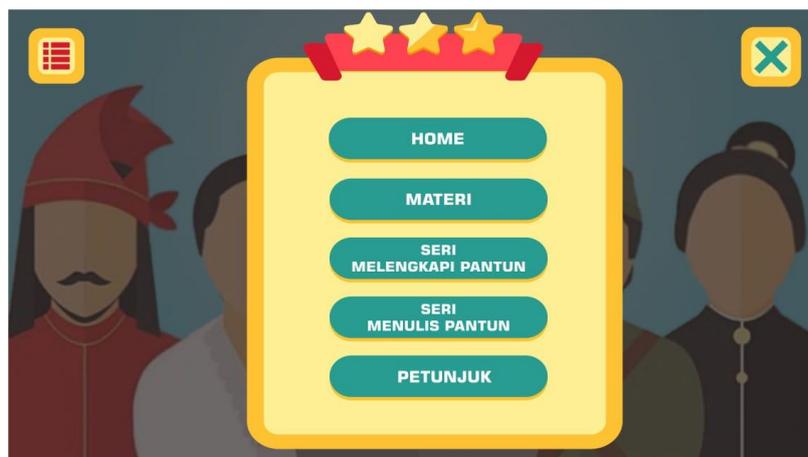
Analisis kesesuaian media pembelajaran kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila pada pembelajaran menulis pantun dilihat dari beberapa aspek, meliputi aspek isi, aspek desain pembelajaran, aspek media dan komunikasi pembelajaran, serta aspek daya implementasi dan respon pengguna. Pada aspek isi, media pembelajaran kartu pantun bergambar bermuatan nilai Pancasila dinilai cukup sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar. Kompetensi Inti yang digunakan yaitu mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori. Adapun kompetensi dasar yang digunakan yaitu mengungkapkan gagasan, perasaan, pesan, dalam bentuk puisi rakyat secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur, rima, dan penggunaan bahasa. Materi dalam media pembelajaran tersebut lebih terfokuskan pada keterampilan menulis pantun. Materi tersebut dikategorikan cukup sesuai dengan KI dan KD karena hanya terdapat soal, tanpa adanya materi mengenai langkah-langkah menulis pantun. Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran dinilai sesuai/jelas. Petunjuk penggunaan media meliputi petunjuk penggunaan untuk individu dan kelompok dijelaskan secara terperinci yang ditampilkan dalam kartu pantun bergambar. Petunjuk penggunaan media dibuat dengan ukuran 7,5 cm x 10,5 cm dengan bahan kertas art paper dengan latar belakang warna hijau muda dan lambang pancasila. Ketepatan pemilihan bahasa dinilai sudah tepat karena mudah dipahami dan tidak ambigu. Isi media pun dinilai sudah sesuai. Media pembelajaran tersebut sudah

membantu peserta didik meningkatkan keterampilan karena media tersebut sangat kreatif dan membuat anak berpikir kritis serta membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Pilihan media pembelajaran tentu disesuaikan dengan situasi kondisi yang ada di tempat pendidik dan peserta didik masing-masing. Penggunaan media kartu pantun bergambar dalam pembelajaran di kelas tentu akan mudah digunakan bersama-sama oleh peserta didik dalam pembelajaran. Berkaitan dengan kondisi sekarang ini, agar media tersebut lebih efektif dan dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh serta untuk mengatasi kelemahan lainnya, maka disarankan untuk mengembangkan media kartu bergambar berbasis android. Dalam hal ini bertujuan agar lebih mudah digunakan dalam pembelajaran jarak jauh. Selain lebih mudah digunakan, juga lebih menarik karena dapat menampilkan gerak yang tidak terdapat dalam media kartu bergambar. Media kartu bergambar berbasis android juga tidak hanya mengeksploitasi indra penglihatan dan tidak terbatas untuk kelompok besar. Selain itu, media tidak cepat rusak atau hilang karena dengan media kartu bergambar berbasis android akan lebih terjaga dengan baik selain kebermanfaatannya. Tentunya dengan harapan peserta didik mampu memahami pembelajaran melalui rancangan aplikasi ini, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Media pembelajaran berbasis android yang terbuat dari *Smart Apps Creator* ini dalam penyebarannya dapat dilakukan secara manual yaitu dengan cara transfer data. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis android perlu dikembangkan karena lebih efektif dan efisien, sehingga membantu guru untuk lebih mudah menyampaikan materi dan siswa cepat memahami materi yang dipelajarinya. Cara menggunakan aplikasi *Smart App Creator* Media PMP (Pintar Menulis Pantun) pada Android adalah mengunduh aplikasi dan menginstal aplikasi di android. Buka Aplikasi *Smart App* yang sudah terpasang pada gawai/komputer Anda. Pilih media PMP (Pintar Menulis Pantun). Pada tampilan awal akan muncul menu pembuka yang berisi judul media 1. Pada menu utama akan muncul beberapa submenu yang terdiri atas kompetensi, materi, seri melengkapi pantun, seri menulis pantun, dan pedoman penggunaan media. Pilih submenu yang ingin Anda klik pada menu utama. Jika telah memilih submenu yang diinginkan, maka akan muncul isi submenu yang ingin Anda tuju. Misalnya ketika Anda mengeklik submenu kompetensi maka akan beralih ke tampilan kompetensi. Adapun submenu pada Aplikasi *Smart App Creator* Media PMP (Pintar Menulis Pantun) antara lain kompetensi, materi kompetensi berisi tentang informasi pembelajaran terkait dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran. Materi berisi tentang materi menulis pantun yang terdiri atas pantun dan ciri-cirinya, jenis-jenis pantun dan contohnya, serta langkah-langkah menulis pantun. Tampilan pada menu materi dapat dilihat pada gambar 2 dan gambar 3.

Adapun langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam merancang mobile media adalah sebagai berikut. 1) menentukan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, 2) menyiapkan rancangan materi, 3) menentukan desain 4) instal aplikasi *Smart Apps Creator*, 5) buka aplikasi yang telah terinstal, 5) mulai membuat, 6) lakukan uji coba, dan 7) implementasikan ke dalam ponsel pintar. Aset-aset yang diperlukan untuk pembuatan mobile media dengan menggunakan SAC adalah teks, audio (suara), image (gambar), dan video. Setelah semua aset dikumpulkan maka selanjutnya akan lebih mudah membuat mobile media. Setelah menu pembuka, akan langsung muncul tampilan menu utama.



**Gambar 2.** Tampilan Utama

Pada seri melengkapi pantun terdapat beberapa kartu yang apabila diklik akan muncul gambar dan pantun yang rumpang, kemudian peserta didik menentukan nilai yang terkandung dalam gambar tersebut. Selanjutnya, peserta didik melengkapi baris yang rumpang pada baris ke-4, kemudian

melengkapi baris ke-2 dengan memerhatikan struktur, rima, dan penggunaan bahasa. Pada seri menulis pantun ini terdapat beberapa kartu yang apabila diklik akan muncul gambar, kemudian peserta didik menentukan nilai yang terdapat dalam gambar beserta kata kuncinya. Selanjutnya, peserta didik membuat pantun berdasarkan gambar dan kata kunci pada kartu. Tampilan pada menu seri menulis pantun.



Gambar 3. Seri menulis pantun

### Pembahasan

Media kartu bergambar untuk pembelajaran menulis pantun sudah layak digunakan dilihat dari aspek isi, desain pembelajaran, media dan komunikasi pembelajaran, serta daya implementasi dan respons pengguna. Proses dalam pembuatan media pembelajaran keempat unsur motivasi tersebut sangat penting untuk dimasukkan agar motivasi peserta didik tetap terpelihara dan tercapainya tujuan pembelajaran. Pada dasarnya, wujud media berbasis ARCS merupakan desain media yang mengandung unsur motivasi yaitu Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction (ARCS) (Mekka Madaina Jamil, 2019; Sari et al., 2018). Motivasi ini dipilih dengan alasan bahwa sebagian besar media pembelajaran belum mencantumkan dan bahkan mengabaikan unsur motivasi di dalamnya. Sedangkan motivasi merupakan salah satu unsur yang penting dalam penyusunan media pembelajaran (Hapsari et al., 2021; Manalu, 2017). Motivasi merupakan faktor akademik yang harus dipertimbangkan dalam pembuatan media pembelajaran. Motivasi memegang peranan yang sangat penting di dalam kegiatan pembelajaran, begitu juga di dalam pembuatan media pembelajaran. Guru perlu memberikan motivasi kepada peserta didik. Munculnya motivasi belajar dalam diri peserta didik bukan hanya menjadi tanggung jawab mereka tetapi juga menjadi tanggung jawab pendidik. Senada dengan pendapat tersebut, mendesain media pembelajaran komponen motivasi sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, motivasi merupakan faktor yang penting di dalam proses pembelajaran.

Pada umumnya motivasi ARCS digunakan dalam pembelajaran, akan tetapi unsur motivasi ARCS dimasukkan di dalam media pembelajaran. Desain media pembelajaran ini dimulai dari mengkaji bagaimana menumbuhkan attention (minat), menumbuhkan relevance (relevansi), menumbuhkan confidence (percaya diri), menumbuhkan satisfaction (kepuasan) di dalam media pembelajaran (Hao & Lee, 2021; Ma & Lee, 2021). Konteks dalam perhatian dengan membuat bahan ajar digital ini dapat mengelola perhatian peserta didik. Hal ini dilakukan dengan menggunakan isyarat dan perintah yang sedemikian rupa untuk memimpin peserta didik agar fokus pada rangsangan atau bagian dari stimulus yang secara khusus berkaitan dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, perhatian motivasi adalah untuk mendapatkan dan mempertahankan perhatian. Dengan aplikasi ini memastikan bahwa peserta didik percaya bahwa pengalaman belajar merupakan pengalaman pribadi yang relevan. Sebelum peserta didik dapat termotivasi untuk belajar. Mereka harus percaya bahwa petunjuk dalam media digital tersebut terkait dengan motif individu atau tujuan pembelajaran. Percaya diri perlu dibangun dan dimasukkan di dalam media agar peserta didik dapat belajar secara aktif (Asiyah, 2019; Sobri et al., 2020). Hal ini bertujuan untuk menghilangkan kekhawatiran dan rasa ketidakmampuan dalam diri peserta didik. Salah satu strateginya antara lain dengan menyusun materi kebagian-bagian yang lebih kecil, sehingga peserta didik tidak dituntut untuk mempelajari terlalu banyak konsep baru sekaligus.

Selain itu, *Blended Learning* lebih menekankan kepada penggabungan/penyatuan metode pembelajaran secara konvensional (*face-to-face*), pembelajaran jarak jauh dan metode *online learning* yang dipadukan secara harmonis (Kaban et al., 2021; Ma & Lee, 2021). Maka dari itu, di dalam

pembelajaran menulis pantun dengan menggunakan media berbasis ARCS perlu diterapkan model *Blended Learning*. Menggabungkan pembelajaran konvensional (*face to face*) di kelas, pembelajaran jarak jauh dengan mempelajari media secara mandiri, dan dengan *online learning* guna tercapainya tujuan dan meningkatkan pembelajaran. Media digital berbasis ARCS dapat diterapkan di kelas dengan cara konvensional menggunakan bantuan proyektor. Secara mandiri, peserta didik dapat menggunakan komputer, laptop, *tablet* dan *smartphone* dalam pemutarannya, sedangkan secara *online* dapat diterapkan dengan membangun jaringan *website* dan sosial media. Pada implementasi bahan ajar digital berbasis ARCS ini nantinya akan diajarkan dengan menggunakan metode *blended learning*. Metode ini dipilih karena di dalam pembelajaran menulis pantun sebelumnya lebih mengarah pada penggunaan buku latihan cetak dan itu cenderung membutuhkan pendampingan seorang guru dalam mempelajarinya. Maka dari itu, media digital berbasis ARCS ini diharapkan dapat dijadikan sebagai konten belajar mandiri yang dapat memotivasi dan membuat peserta didik lebih aktif di dalamnya. Media ini dapat dipergunakan dalam pembelajaran di kelas maupun di luar kelas dengan metode *Blended Learning*.

Temuan ini diperkuat bahwa media kartu bergambar dapat meningkatkan minat belajar siswa (Artini et al., 2016; Nida et al., 2020; Pertiwi et al., 2019). Media berbasis ARCS dengan model *blended learning* efektif digunakan pada proses pembelajaran (Ma & Lee, 2021). Media tersebut diharapkan dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran, dapat memotivasi serta dapat dijadikan sebagai konten belajar mandiri peserta didik yang dapat digunakan di dalam kelas maupun di luar kelas. Peserta didik dapat belajar kapan saja dan di mana saja secara mandiri. Pada hakikatnya istilah *Blended Learning* sudah banyak digunakan di dalam lembaga pendidikan, tetapi masih banyak orang yang merasa bingung dengan istilah tersebut. Meskipun ada beberapa perbedaan dalam mendefinisikannya, banyak definisi mempunyai kesamaan yakni menggunakan kata kombinasi. Pemanfaatan kartu pantun bergambar dalam proses pembelajaran adalah untuk menarik perhatian, merangsang respon peserta didik, memperjelas konsep yang abstrak menjadi konkret, mengatasi batas ruang, waktu, tempat, serta merangsang anak untuk menemukan arti suatu kata dan kejadian atau kegiatan sehingga tujuan proses mengajar bisa tercapai.

#### 4. SIMPULAN

Media kartu bergambar untuk pembelajaran menulis pantun sudah layak digunakan dilihat dari aspek isi, desain pembelajaran, media dan komunikasi pembelajaran, serta daya implementasi dan respons pengguna. Rekonstruksi media kartu bergambar untuk pembelajaran menulis pantun menjadi aplikasi PMP (Pintar Menulis Pantun) dilakukan untuk menyesuaikan kebutuhan dengan pembelajaran berbasis ARCS dengan metode *blended learning*.

#### 5. DAFTAR RUJUKAN

- Amini, N., & Suyadi, S. (2020). Media Kartu Kata Bergambar dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 119–129. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i2.6702>.
- Andayani, T., & -, A. (2018). Improving Students' Ability in Writing Narrative Text by Using Picture Series for the Eight Grade Students of Junior High School. *JOALL (Journal of Applied Linguistics & Literature)*, 1(2), 1–10. <https://doi.org/10.33369/joall.v1i2.4174>.
- Aprilia Dea Ayu, Sunan Baedowi, M. (2019). Pengaruh Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi. *Mimbar Ilmu*, 7(3), 237–244. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v7i3.19400>.
- Artini, N. P. W. D., Suadnyana, I. N., & Wiarta, I. W. (2016). Penerapan Metode Bermain Berbentuk Media Kartu Angka Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif PAUD Kusuma 2. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1). <https://doi.org/10.23887/paud.v4i1.7532>.
- Asiyah. (2019). Pengaruh Rasa Percaya Diri Terhadap Motivasi Berprestasi Siswa pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 217–226. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p217-226>.
- Dewi, N. N. K., Kristiantari, M. . R., & Ganing, N. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantuan Media Visual terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia. *Journal of Education Technology*, 3(4). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jet.v3i4.22364>.
- Dini Rahma Diani, Nurhayati, D. S. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Menulis Cerpen Berbasis Aplikasi Android. *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 7, 2. <https://doi.org/10.20961/basastra.v7i2.37800>.

- Hanif, M. (2020). The Development and Effectiveness of Motion Graphic Animation Videos to Improve Primary School Students' Sciences Learning Outcomes. *International Journal of Instruction*, 13(4), 247–266. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13416a>.
- Hao, K. C., & Lee, L. C. (2021). The Development and Evaluation of An Educational Game Integrating Augmented Reality, ARCS Model, and Types of Games for English Experiment Learning: An Analysis of Learning. *Interactive Learning Environments*, 29(7), 1101–1114. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1619590>.
- Hapsari, F., Desnaranti, L., & Wahyuni, S. (2021). Peran Guru dalam Memotivasi Belajar Siswa Selama Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh. *Research and Development Journal of Education*, 7(1), 193. <https://doi.org/10.30998/rdje.v7i1.9254>.
- Hasanah, J., Wahyudiati, D., & Ningrat, H. K. (2018). Pengembangan Kartu Bergambar Sains sebagai Media Pembelajaran Biologi Pokok Bahasan Sistem dalam Kehidupan Tumbuhan Kelas VIII MTS Darul Aman Selagalas Tahun Pelajaran 2015/2016. *Biota*, 9(2), 241–255. <https://doi.org/10.20414/jb.v9i2.51>.
- Hidayah, N., & Rohmatillah, R. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Islami Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup untuk Pembelajaran Membaca di SD/MI. *AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 27. <https://doi.org/10.29240/jpd.v5i1.2668>.
- Huda, M. (2018). Blended Learning: Improvisasi dalam Pembelajaran Menulis Pengalaman. *Kajian Kebahasaan, Kesusastraan, Dan Budaya*, 8(2), 117–130. <https://doi.org/10.26714/lensa.8.2.2018.117-130>.
- Kaban, R. H., Anzelina, D., Sinaga, R., & Silaban, P. J. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 102–109. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.574>.
- Ma, L., & Lee, C. S. (2021). Evaluating the Effectiveness of Blended Learning Using the ARCS Model. *Journal of Computer Assisted Learning*, 37(5), 1397–1408. <https://doi.org/10.1111/jcal.12579>.
- Manalu, W. (Universitas N. J. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Passing Sepakbola. *JUARA : Jurnal Olahraga*, 2(1), 1.
- Mardati, Asih, & Wangit. (2015). Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar dengan Teknik Make A Match untuk Kelas 1 SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(2), 120–132. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpe.v3i2.6532>.
- Mekka Madaina Jamil. (2019). Optimalisasi Model ARCS dalam Pembelajaran Saintifik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Peminatan Mata Pelajaran Geografi di Kelas Matematika Ilmu Alam. *IJIS Edu : Indonesian Journal Of Integrated Science Education*, 1(1), 7–24. <http://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/ijisedu/article/view/1401>.
- Nida, M. A. A., Parmiti, D. P., & Sukma, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter pada Mata Pelajaran Bahasa Bali. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha.*, 8(1), 16–31. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.25393>.
- Pertiwi, I. N., Sumarno, & Dwi, A. (2019). Pengaruh Model Make A Match Berbantu Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis. *E-Journal PGSD Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD*, 7(3), 261–270. <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v7i3.19412>.
- Puspitasari, F. D. A. (2017). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Serat Wulangreh Pupuh Pangkur untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di SMP Kota Semarang. *Journal of Javanese Learning and Teaching*, 5(2), 17–25. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v7i2.29601>.
- Putri, F. W., Hartati, T., & Mulyasari, E. (2019). Penerapan Metode Drill untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan Siswa Kelas II SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(3), 155–166. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v4i3.22916>.
- Rahmadani, N. (2019). Peningkatan Keterampilan Menulis Permulaan Melalui Penerapan Metode Struktur Analitik Sintetik (SAS) di Kelas I SDN 61 Tondok Alla Kecamatan Telluwanua Kota Palopo. *Journal of Teaching Dan Learning Research*, 1(1), 33–40. <https://doi.org/10.24256/jtr.v1i1.586>.
- Saharah, S., & Indihadi, D. (2019). Penggunaan Teknik Mind Mapping pada Keterampilan Menulis Ringkasan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, 6(1), 9–15.
- Sari, N., Sunarno, W., & Sarwanto, S. (2018). Analisis Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Fisika Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 3(1), 17. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v3i1.591>.
- Smith, K., & Hill, J. (2019). Defining the Nature of Blended Learning Through Its Depiction in Current Eesearch. *Higher Education Research and Development*, 38(2), 383–397. <https://doi.org/10.1080/07294360.2018.1517732>.
- Sobri, M., Nursaptini, N., & Novitasari, S. (2020). Mewujudkan Kemandirian Belajar Melalui Pembelajaran

- Berbasis Daring di Perguruan Tinggi pada Era Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 4(1), 64. <https://doi.org/10.32529/glasser.v4i1.373>.
- Tomita, K. (2018). Does the Visual Appeal of Instructional Media Affect Learners' Motivation toward Learning? *TechTrends*, 62(1), 103–112. <https://doi.org/10.1007/s11528-017-0213-1>.
- Trisnayati, D., Suwatra, & Parmiti. (2013). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Terpadu Berbantuan Media Gambar terhadap Kemampuan Menulis Permulaan pada Siswa Kelas II SD. *Mimbar PGSD*, 1(1). <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v1i1.815>.
- Yarmi, G. (2017). Pembelajaran Menulis di Sekolah Dasar. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 31(1), 1. <https://doi.org/10.21009/pip.311.1>.