

BAB II LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

Penelitian media pembelajaran interaktif *Canva* sudah pernah dikaji oleh beberapa literatur penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian ini. Penelitian terdahulu pertama yang dilakukan oleh Nisyaa dkk. (2025) dengan judul “*Development of Canva-Based Interactive Learning Media for Elementary School IPAS Learning*” menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak digunakan berdasarkan validasi ahli, dengan uji N-Gain yang menunjukkan peningkatan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Selain itu, umpan balik dari peserta didik dan guru juga menunjukkan respons positif. Penelitian Nisyaa dkk. (2025) memiliki kesamaan dengan penelitian saat ini dalam hal penggunaan media pembelajaran interaktif *Canva*. Perbedaan keduanya terletak dalam hal fokus penelitian. Nisyaa dkk. (2025) berfokus pada pembelajaran IPAS, sedangkan penelitian saat ini berfokus pada pantun, serta penggunaan model pengembangan yang berbeda, yaitu 4-D.

Penelitian oleh Toma dan Reinita (2023) berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Canva Berbasis Model Problem Based Learning di Kelas IV Sekolah Dasar*” juga menggunakan metode R&D dengan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang tinggi, dengan validitas materi sebesar 90%, validitas bahasa 95%, serta respons positif dari peserta didik (89,31%) dan guru (91,66%). Kesamaan penelitian Toma dan Reinita (2023) dengan penelitian yang sedang dilakukan adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran interaktif *Canva*. Perbedaan antara keduanya terdapat pada fokus pembelajaran. Toma dan Reinita (2023) berfokus mengkaji Pendidikan Pancasila, sementara penelitian saat ini difokuskan pada pantun, serta pada penggunaan model pengembangan yang berbeda, yaitu 4-D.

Penelitian yang dilakukan oleh Mintarsih dan Putra (2023) berjudul “*Development of Canva-Based Interactive Learning Multimedia of English Subject for 3rd Grade in Elementary School*” menggunakan metode R&D dengan model Borg and Gall. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk multimedia yang dikembangkan memiliki kualitas yang sangat baik dengan nilai rata-rata 89,67 berdasarkan penilaian ahli, serta mendapatkan tanggapan positif dari guru dan peserta didik. Kesamaan penelitian Mintarsih dan Putra (2023) dengan penelitian ini adalah sama-sama memanfaatkan media pembelajaran interaktif *Canva*. Perbedaan antar kedua penelitian terletak pada fokus mata pelajaran dan model pengembangan yang digunakan. Mintarsih dan Putra (2023) berfokus pada pelajaran Bahasa Inggris dan menggunakan model Borg and Gall, sementara penelitian saat ini fokus pada pantun dan menggunakan model 4-D.

Penelitian oleh Arifah dkk. (2024) yang berjudul “*Analysis of Using Canva Media to Enhance Poetry Writing Skills in Elementary School*” menggunakan metode kualitatif deskriptif melalui pendekatan studi kepustakaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ajar *Canva* memiliki dampak positif terhadap peningkatan keterampilan menulis, dengan kriteria valid, praktis, dan efektif. Penelitian Arifah dkk. (2024) memiliki kesamaan dengan penelitian saat ini pada penggunaan media pembelajaran interaktif *Canva*. Perbedaan antara kedua penelitian terletak pada fokus kajian. Arifah dkk. (2024) meneliti puisi secara umum, sedangkan penelitian saat ini lebih spesifik membahas pantun.

Penelitian oleh Septiarini dkk. (2023) berjudul “*Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi*” menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterampilan menulis puisi peserta didik, yaitu dari 40% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II. Kesamaan penelitian Septiarini dkk. (2023) dengan penelitian saat ini terletak pada penggunaan media pembelajaran interaktif *Canva*, sedangkan perbedaannya terdapat pada metode penelitian yang digunakan, di mana penelitian Septiarini dkk. (2023) menggunakan

PTK, sedangkan penelitian ini menggunakan R&D model 4-D.

Penelitian yang dilakukan oleh Shelly dkk. (2023) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Canva* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas 4 SD” menggunakan metode R&D model 4-D. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif, dengan skor rata-rata 0,99 yang menunjukkan kelayakan sangat tinggi. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian saat ini terletak pada penggunaan media pembelajaran interaktif *Canva* dan fokus pada peningkatan keterampilan menulis, sedangkan perbedaannya terdapat pada objek kajian, di mana penelitian Shelly dkk. berfokus pada penulisan puisi siswa kelas 4 SD, sementara penelitian saat ini berfokus pada pantun.

Berikut Tabel hasil penelusuran penelitian terdahulu yang relevan.

Tabel 2.1. Penelitian yang Relevan

No	Penulis (Tahun)	Judul Penelitian	Metode	Hasil Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
1	Nisyaa dkk. (2025)	<i>Development of Canva-Based Interactive Learning Media for Elementary School IPAS Learning</i>	R&D, Model ADDIE	Media sangat layak dengan validasi ahli, Uji N Gain menunjukkan peningkatan signifikan, umpan balik positif dari siswa dan guru.	Menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Canva</i> .	Fokus pada pembelajaran IPAS, sedangkan penelitian saat ini fokus pada pantun. Metode R&D model 4-D.
2	Toma & Reinita (2023)	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Canva</i> Berbasis Model Problem Based Learning di Kelas IV Sekolah Dasar	R&D, Model ADDIE	Media valid dan praktis dengan validitas materi 90%, validitas bahasa 95%, respons siswa 89,31% dan guru 91,66%.	Menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Canva</i> .	Fokus pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila, sementara penelitian saat ini fokus pada pantun. Metode R&D model 4-D.
3	Mintarsih & Putra (2023)	<i>Indonesian Journal of Primary Education Development</i>	R&D, Model Borg and Gall	Produk multimedia menunjukkan kualitas sangat baik,	Menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis	Fokus pada mata pelajaran Bahasa Inggris,

No	Penulis (Tahun)	Judul Penelitian	Metode	Hasil Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
		<i>Canva-based Interactive Learning Multimedia of English Subject for 3rd Grade in Elementary School</i>		nilai rata-rata 89,67 dari ahli dan tanggapan positif dari guru dan siswa.	<i>Canva.</i>	sementara penelitian saat ini fokus pada pantun. Metode R&D model 4-D.
4	Arifah dkk. (2024)	<i>Analysis of Using Canva Media to Enhance Poetry Writing Skills in Elementary School</i>	Kualitatif Deskriptif. Studi Kepustakaan	Media ajar <i>Canva</i> berdampak positif terhadap keterampilan menulis, valid, praktis, dan efektif.	Menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Canva.</i>	Fokus pada puisi secara umum, sementara penelitian saat ini lebih spesifik pada pantun. Metode R&D model 4-D.
5	Septiarni dkk. (2023)	Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual <i>Canva</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi	Penelitian Tindakan Kelas	Peningkatan keterampilan menulis puisi dari 40% menjadi 80% antara siklus I dan II.	Menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Canva.</i>	Menggunakan metode penelitian tindakan kelas, sementara penelitian ini menggunakan R&D.
6	Shelly dkk. (2023)	Pengembangan Bahan Ajar Berbasis <i>Canva</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas 4 SD	R&D, Model 4-D	Bahan ajar memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dengan skor rata-rata 0,99.	Menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Canva.</i>	Fokus pada siswa kelas 4 dan penulisan puisi, sementara penelitian ini fokus pantun.

Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya, relevansi dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran interaktif *Canva* dengan metode penelitian R&D (*Research and Development*) di sekolah dasar. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan saat ini adalah penelitian saat ini mengkaji

implementasi media pembelajaran interaktif *Canva* dengan pendekatan *deep learning* untuk pembelajaran pantun, sementara penelitian sebelumnya lebih fokus pada berbagai subjek seperti IPAS, Pendidikan Pancasila, dan bahasa Inggris. Penelitian saat ini dilakukan di SDN Tanah Kalikedinding II Surabaya, sedangkan penelitian sebelumnya dilakukan di berbagai lokasi yang berbeda, seperti SD Negeri Nongkosawit 02 dan SD Muhammadiyah Noyokerten. Penelitian ini menggunakan Kurikulum Merdeka, sedangkan beberapa penelitian sebelumnya menggunakan Kurikulum 2013, yang dapat memengaruhi pendekatan dan strategi pembelajaran yang diterapkan.

Berdasarkan beberapa penelitian yang mendukung, berikut adalah kebaruan dari penelitian ini adalah belum ada penelitian sebelumnya yang secara khusus membahas penggunaan media pembelajaran interaktif *Canva* materi keterampilan menulis pantun di SDN Tanah Kalikedinding II Surabaya. Penelitian ini mengisi kekosongan tersebut.

B. Kerangka Teori

1. Pendekatan *Deep Learning*

Deep learning diperkenalkan oleh Marton dan Säljö (1976) yang dikutip dalam Fitriani dan Santiani (2025), adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap makna dan hubungan antar konsep. Model ini menekankan pengembangan pemahaman yang lebih komprehensif melalui pengalaman belajar yang holistik, di mana peserta didik terlibat secara kognitif dan emosional dalam proses pembelajaran. Menurut Suwandi dkk. (2024), pendekatan ini berusaha mengubah paradigma pembelajaran tradisional yang lebih mengutamakan penghafalan menjadi pembelajaran yang bersifat konstruktif dan reflektif. Perubahan ini memungkinkan peserta didik untuk tidak hanya memahami konten, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan memecahkan masalah.

Cahyani dkk. (2025) menjelaskan *deep learning* sebagai pendekatan yang menekankan penguasaan konsep secara

mendalam, melampaui sekadar menghafal atau mengenali fakta dengan cepat. Tujuan utama dari pendekatan ini adalah memastikan bahwa peserta didik tidak hanya memahami inti dari suatu konsep, tetapi juga dapat mengaitkannya dengan konteks praktis yang relevan dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini mendorong peserta didik untuk mengembangkan pemahaman yang lebih kompleks dan terintegrasi, sehingga dapat menerapkan pengetahuan dalam berbagai situasi yang berbeda. Dengan demikian, *deep learning* tidak hanya mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi ujian akademik, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di dunia nyata.

Nababan dkk. (2025) mendeskripsikan *deep learning* sebagai pendekatan yang menekankan pemahaman konseptual dan penerapan pengetahuan secara kritis. *Deep learning* terhubung dengan konsep *mindfull*, *meaningfull*, dan *joyfull*. Pendekatan ini membawa perubahan positif dalam proses pembelajaran. Menggunakan metode ini sangat efektif untuk membantu peserta didik memahami materi pelajaran, bukan hanya menghafal teori, tetapi juga menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disintesis pendekatan *deep learning* adalah pendekatan yang menekankan pemahaman konsep secara mendalam, analisis kritis, dan refleksi terhadap materi ajar. Pendekatan ini bertujuan untuk membantu peserta didik mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman pribadi dan konteks kehidupan sehari-hari, sehingga dapat menghasilkan karya yang lebih bermakna, seperti pantun.

2. Hakikat Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai alat yang digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar. Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang membantu guru menyampaikan materi dan meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas hasil

belajar peserta didik (Suryani dkk., 2018, hal. 102). Media pembelajaran sebagai media yang berfungsi sebagai perantara dalam menyalurkan informasi dari sumber ke penerima informasi. Menurut konteksnya, yaitu pembelajaran, pemberi informasi adalah guru dan penerima informasi adalah peserta didik (Shoffa dkk., 2021, hal. 35). Media pembelajaran adalah alat yang menyampaikan informasi pembelajaran (yaitu materi pelajaran) kepada penerima informasi selama proses belajar mengajar (Sidik dkk., 2023, hal. 64).

Manfaat media dalam pembelajaran, antara lain (Dewi dan Budiana, 2018, hal. 21) sebagai berikut.

- a. Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- c. Menghemat waktu dan tenaga pendidik.
- d. Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran.
- e. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan.
- f. Memungkinkan peserta didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Karakteristik media pembelajaran dapat dilihat dari (Sadiman dkk., 2014, hal. 44).

- a. Kemampuan media dalam menyajikan informasi/pesan, mencakup karakteristik fiksatif, yaitu kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Karakteristik manipulatif, yaitu kemampuan media untuk mentransformasi suatu objek, peristiwa, atau proses. Karakteristik distributif, yaitu kemampuan media untuk mentransmisikan suatu informasi ke berbagai tempat secara bersamaan.
- b. Ketersediaan media, mencakup media yang sudah tersedia, yaitu media yang telah ada dan siap dimanfaatkan dalam pembelajaran. Media yang dirancang khusus, yaitu media yang dirancang dan dikembangkan secara khusus untuk tujuan pembelajaran tertentu.

- c. Karakteristik fisik media, mencakup: media visual, seperti gambar, foto, grafik, chart, diagram, poster, kartun, dan lain-lain. Media audio, seperti radio, tape recorder, piringan hitam, dan lain-lain. Media audio-visual, seperti TV, film, video, dan lain-lain.
- d. Cara penyajian dan kemampuan media, mencakup: media proyeksi, seperti slide, film bingkai, film rangkai, dan *overhead projector* (OHP). Media non-proyeksi, seperti papan tulis, papan flanel, papan magnet, dan lain-lain.

Menurut Sadiman dkk. aspek media pembelajaran yang baik meliputi isi/materi, penyajian, bahasa dan komunikasi, grafika dan artistik, teknis dan pemrograman dengan indikator masing-masing berikut ini (Sadiman dkk., 2014, hal. 336).

a. Aspek isi/materi

- 1) Kesesuaian isi/materi dengan tujuan pembelajaran: Materi yang disajikan dalam media harus selaras dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang ditetapkan.
- 2) Keakuratan dan kekinian informasi: Informasi yang disajikan harus faktual, benar, dan sesuai dengan perkembangan terkini.
- 3) Kedalaman dan keluasan cakupan materi: Materi yang disajikan harus memiliki kedalaman dan keluasan yang sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik.
- 4) Sistematika penyajian materi: Materi disajikan dengan urutan yang logis dan terstruktur untuk memudahkan pemahaman.

b. Aspek Penyajian

- 1) Kejelasan dalam penyampaian konsep dan informasi. Penyajian media harus mampu mengomunikasikan konsep dan informasi dengan jelas.
- 2) Keterkaitan antar bagian dalam media. Bagian-bagian dalam media harus saling terkait dan terintegrasi.
- 3) Interaktivitas dan keterlibatan peserta didik. Media harus mampu mendorong interaksi dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

- 4) Daya tarik dan minat belajar peserta didik. Tampilan media harus menarik dan mampu membangkitkan minat belajar peserta didik.
- c. Aspek Bahasa dan Komunikasi
- 1) Keterbacaan dan kejelasan bahasa yang digunakan. Bahasa yang digunakan dalam media harus mudah dipahami oleh peserta didik.
 - 2) Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik. Penggunaan bahasa dan istilah harus sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik.
 - 3) Kemudahan dalam memahami pesan/informasi. Media harus mampu menyampaikan pesan/informasi dengan jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik.
- d. Aspek Grafika dan Artistik
- 1) Kualitas gambar, audio, video, animasi, dan elemen visual lainnya. Elemen-elemen visual dan audio dalam media harus memiliki kualitas yang baik.
 - 2) Komposisi warna, tata letak, dan desain yang menarik. Tampilan media harus memiliki komposisi warna, tata letak, dan desain yang estetik dan menarik.
 - 3) Kesesuaian dengan karakteristik materi dan peserta didik. Tampilan media harus sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran dan karakteristik peserta didik.
- e. Aspek Teknis dan Pemrograman
- 1) Kemudahan pengoperasian dan navigasi. Media harus mudah dioperasikan dan memiliki navigasi yang intuitif.
 - 2) Kehandalan dan stabilitas media. Media harus handal dan stabil dalam penggunaannya.
 - 3) Efisiensi penggunaan memori dan ruang penyimpanan. Media harus efisien dalam penggunaan memori dan ruang penyimpanan.
 - 4) Kemudahan dalam pengembangan dan pemeliharaan. Media harus mudah untuk dikembangkan dan dipelihara.

Berdasarkan pengertian media pembelajaran dapat disintesis bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi

pembelajaran kepada peserta didik dalam rangka meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dan hasil belajar peserta didik. Aspek media pembelajaran dikatakan baik meliputi aspek isi/materi, aspek penyajian, aspek bahasa dan komunikasi, aspek grafika dan artistik, aspek teknis dan pemrograman. Media pembelajaran interaktif merupakan suatu alat yang menggabungkan beberapa gambar, video, animasi, dan audio menjadi satu komponen yang dapat memudahkan interaksi antar pengguna alat tersebut. Media interaktif sangat menarik karena menggabungkan gambar, gambar bergerak, dan suara. Dari tampilan tersebut dapat mengurangi kejenuhan peserta didik terhadap pembelajaran yang membosankan, sehingga peserta didik akan lebih tertarik untuk mengamati materi atau prosedur pembelajaran yang diberikan.

3. Hakikat Canva sebagai Media Pembelajaran Interaktif

Kehadiran media pembelajaran berbasis teknologi interaktif akan memudahkan pendidik dan peserta didik dalam mengembangkan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mengasyikkan. Dalam proses pembelajaran, banyak sekali jenis media yang digunakan oleh para guru, salah satunya adalah media aplikasi *Canva*. *Canva* sebagai media pembelajaran interaktif memungkinkan penggunaanya untuk membuat berbagai proyek, termasuk presentasi yang menarik, poster, dan juga mampu digunakan untuk membuat konten pendidikan yang interaktif. Keunggulan *Canva* adalah memiliki semua fitur yang dibutuhkan dan dapat dilakukan secara daring (Fahrudin dan Pamungkas, 2022).

Canva merupakan aplikasi desain digital yang memiliki beberapa menu yang dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis grafis, seperti poster, presentasi, pamflet, grafik, banner, dan penyuntingan foto. *Canva* dapat memudahkan pembuatan media pembelajaran dan memudahkan dalam menjelaskan materi pelajaran. Aplikasi ini memudahkan siswa dalam mempelajari materi yang diajarkan oleh guru, karena *Canva* dapat menampilkan tulisan, video, suara, animasi, gambar, grafik, dan

lain sebagainya. Dengan demikian, dapat meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran karena desainnya yang menarik (Marwah dan Susanti, 2023). Aplikasi *Canva* dapat memudahkan pembuatan desain tanpa harus menginstal aplikasinya dan memiliki berbagai fitur yang dapat menggabungkan berbagai bentuk desain artistik (Kamila dan Kowiyah, 2023).

Aplikasi *Canva* memiliki banyak kelebihan. *Canva* menawarkan berbagai desain menarik yang dapat digunakan. Aplikasi ini juga mendorong pengguna untuk meningkatkan kreativitas mereka, terutama bagi guru yang ingin membuat media pembelajaran yang menarik. Selain itu, *Canva* memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai video dan animasi, yang bisa membantu guru memvisualisasikan materi ajar yang imajinatif dalam proses belajar mengajar. Bukan hanya guru, tetapi siswa juga dapat menggunakan *Canva* untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam belajar. *Canva* juga sangat praktis dan menghemat waktu, karena bisa digunakan tidak hanya di laptop, tetapi juga di smartphone, baik Android maupun iPhone (Marwah dan Susanti, 2023).

Canva merupakan aplikasi yang sangat populer di kalangan peserta didik dan guru. Aplikasi atau situs web yang digunakan desainer untuk menghasilkan karya. *Canva* secara umum dapat digunakan untuk keperluan grafis seperti membuat pamflet, poster, kartu ucapan, sertifikat, presentasi, dan infografis dengan gambar dan template yang menarik (Mintarsih dan Putra, 2023). Sebagai media pendukung pembelajaran, *Canva* sangat baik untuk menumbuhkan kreativitas, meningkatkan kolaborasi, dan terlihat menyenangkan (Setyaningrum dan Putra, 2021). Penerapan *Canva* sangat mudah, bahkan bagi pemula. Artinya, *Canva* dapat menjadi alternatif bagi guru dalam membuat multimedia pembelajaran interaktif yang menarik (Putra dan Filianti, 2022).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa *Canva* adalah aplikasi desain digital yang berfungsi sebagai media pembelajaran interaktif, memudahkan guru dan peserta didik dalam menciptakan lingkungan belajar yang

menarik dan menyenangkan. Dengan berbagai fitur untuk membuat poster, presentasi, video, dan animasi, *Canva* membantu memvisualisasikan materi ajar secara kreatif. Aplikasi ini dapat diakses secara daring melalui laptop maupun smartphone, sehingga praktis dan efisien. Selain meningkatkan minat peserta didik, *Canva* juga mendorong kolaborasi dan kreativitas, menjadikannya alternatif yang ideal untuk pengembangan multimedia pembelajaran yang interaktif.

4. Pembelajaran Pantun

Pantun merupakan salah satu jenis puisi lama dari kesusastraan Indonesia. Pantun sebagai salah satu jenis puisi lama yang terdiri atas 4 baris dengan rima akhir a/b/a/b. Setiap larik biasanya terdiri atas 4 kata, baris 1-2 merupakan *sampiran*, baris 3-4 merupakan isi. Berdasarkan ada atau tidaknya hubungan antara *sampiran* dan isi, pantun dapat dibedakan menjadi 2 jenis/genre, yaitu rima mulia dan rima tak mulia. Disebut rima mulia apabila sampiran pada baris 1-2 berfungsi sebagai isi yang dipersiapkan secara fonetis dan sekaligus berfungsi sebagai isyarat isi. Sedangkan, rima tak mulia adalah rima yang sampirannya (baris 1-2) hanya berfungsi sebagai penyusunan isi secara fonetis, tidak ada hubungan semantis apa pun dengan isi rima pada larik 3-4 (Maulina, 2015).

Syarat rima: 1) terdiri atas empat baris; 2) tiap baris terdiri atas 8-10 suku kata; 3) dua baris pertama disebut *sampiran*, dua baris berikutnya disebut isi; 4) memberi penekanan pada rima akhir dengan rumus rima /a-b a-b/. Berdasarkan isinya, rima dapat dibedakan menjadi: 1) rima anak-anak; 2) rima remaja (kasih sayang); 3) rima orang tua (nasehat); 4) rima jenaka; dan 5) pantun teka-teki (Medani dan Sakti, 2021). Adapun menurut aspek yang digunakan dalam pantun yaitu kesesuaian dengan syarat pantun, kemenarikan isi, dan diksi (Imelda dkk., 2024).

Pantun digunakan sebagai sarana komunikasi, penyampaian nasihat, bahkan sebagai kritik sosial yang bersahabat, dan dapat dilakukan oleh siapa saja untuk menambah kemeriahan suatu kegiatan. Salah satu manfaat pantun adalah

melatih seseorang untuk memikirkan makna kata sebelum diucapkan. Selain itu, pantun dapat memberikan pandangan kepada seseorang untuk dapat berpikir bahwa suatu kata dapat memiliki hubungan dengan kata lainnya. Pantun juga sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan pola kreatif siswa untuk mulai menulis dan membaca (Medani dan Sakti, 2021).

Pembelajaran pantun dalam mata pelajaran bahasa Indonesia sarat akan nilai-nilai. Hal ini membuat pendidik dituntut untuk kreatif dan inovatif sehingga pembelajaran pantun bukan hanya sekadar pembelajaran yang diwariskan dan tanpa makna. Pantun dapat digunakan oleh pendidik untuk menanamkan nilai-nilai moral (Medani dan Sakti, 2021).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, menulis pantun merupakan proses kreatif yang tidak terjadi secara serta-merta. Oleh karena itu, pengetahuan tentang pantun sangat penting untuk memudahkan peserta didik dalam menulis pantun. Salah satu penyebab kurangnya pengetahuan peserta didik dalam menulis pantun adalah kurangnya pemahaman tentang cara menuangkan pantun dalam bentuk tulisan yang baik dan benar.

5. Capaian Pembelajaran pantun Kelas V Sekolah Dasar

Capaian Pembelajaran (CP) untuk pantun di kelas V SD fokus pada kemampuan peserta didik dalam mengenal, memahami, dan mengaplikasikan pantun dalam berbagai konteks. Secara umum, CP ini mencakup kemampuan mengidentifikasi ciri-ciri pantun, memahami jenis-jenisnya, menafsirkan nilai-nilai dalam pantun, serta membuat pantun sendiri (Kemendikbud Ristek, 2022, hal. 15):

a. Mengidentifikasi Ciri-ciri Pantun.

Peserta didik dapat mengenali ciri khas pantun, seperti jumlah baris per stanza (biasanya 4 baris), struktur rima, dan penggunaan bahasa yang lebih formal atau kiasan.

b. Menulis Pantun.

Peserta didik dapat membuat pantun sendiri dengan menggunakan tema yang ditentukan, serta memperhatikan ciri-ciri dan struktur pantun.

Tujuan Pembelajaran (TP) yang dapat dicapai (Kemendikbud Ristek, 2022, hal. 16) sebagai berikut.

- a. Peserta didik dapat menjelaskan pengertian pantun.
- b. Peserta didik dapat menyebutkan ciri-ciri pantun dengan benar.
- c. Peserta didik dapat menyebutkan bagian-bagian pantun dengan benar.
- d. Peserta didik dapat mengidentifikasi jenis-jenis pantun berdasarkan isinya.
- e. Peserta didik dapat menulis pantun nasihat dengan benar.

Capaian pembelajaran pantun ini termasuk dalam Fase C Kurikulum Merdeka, yang mencakup kelas V dan VI SD. Pada fase ini, peserta didik diharapkan mampu menguasai berbagai bentuk puisi, termasuk pantun, dan mampu menggunakannya untuk mengekspresikan diri dan menyampaikan pesan secara kreatif (Kemendikbud Ristek, 2022, hal. 16). Capaian pembelajaran pantun ini, diharapkan peserta didik dapat mengembangkan keterampilan berbahasa, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan berkreasi dalam bidang sastra (Kemendikbud Ristek, 2022, hal. 17).