

PENGEMBANGAN E-MODUL PANTUN SPONTAN ALA IRWAN PRAYITNO BERBASIS EMPAT PILAR NILAI PENDIDIKAN DI DAARUT TAUHIID UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SASTRA PANTUN DI PERGURUAN TINGGI

Jefry Aditya

STAI Daarut Tauhiid

Jl. Gegerkalong Girang No.67, Gegerkalong, Kec. Sukasari, Kota Bandung,

Jawa Barat 40154

e-mail: adtjef@gmail.com

Abstrak: Bahasa Ajar saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat semenjak adanya penggunaan teknologi dan aritivual intelegent (IA). E Modul sebagai solusi yang diberikan untuk memanfaatkan teknologi tersebut. Sumber berupa dokumen yang interaktif bisa digunakan oleh dosen atau tenaga pendidik. Metode penelitian ini berupa Kualitatif dan Kuantitatif atau bisa disebut dengan (R&D) Riset and Development. Pengembangan E-Modul Pantun Spontan Ala Irwan Prayitno berbasis Empat pilar nilai Pendidikan di Daarut Tauhiid untuk meningkatkan keterampilan menulis Pantun di Perguruan Tinggi relevan dan penting untuk dilakukan sebagai upaya untuk menumbuhkan kecintaan pendidik dan Mahasiswa pada sastra lama yaitu pantun. Hal tersebut didasarkan pada masih banyak pelajar dan pendidik yang belum begitu bangga dan mencintai budaya sendiri, serta belum begitu banyak pengembangan berbasis teknologi dalam pembelajaran pantun di Perguruan tinggi. Hasil Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan E-Modul Pantun Spontan Ala Irwan Prayitno berbasis Empat Pilar Nilai Pendidikan di Daarut Tauhiid. Kedua, dapat meningkat keterampilan menulis sastra sastra sebagai bentuk kecintaan akan nasionalisme dan sebagai salah satu bentuk keterampilan menulis Sastra Pantun di Perguruan Tinggi.

Kata Kunci: E-Modul; Pantun-Spontana-Ala-Irwan-Prayitno; Empat-Pilar-Nilai-Pendidikan; Daarut-Tauhiid

Abstract: The teaching of language has experienced rapid development with the advancement of technology and artificial intelligence (AI). E-Modules emerge as a solution to harness these technological advancements. Interactive documents, in the form of E-Modules, can be utilized by lecturers or educators in the learning process. This research combines both qualitative and quantitative methods, commonly referred to as Research and Development (R&D). The development of the E-Module Spontaneous Pantun in the Style of Irwan Prayitno based on the Four Pillars of Educational Values at Daarut Tauhiid aims to enhance the skill of writing pantun at higher education institutions. This research is relevant and important as an effort to cultivate the love and appreciation of educators and students for traditional literature, particularly pantun. This is based on the fact that many students and educators have not fully embraced or valued their own culture, and there is a lack of technological development in the teaching of pantun at the university level. The expected outcome of this research is to develop the Spontaneous Pantun in the Style of Irwan Prayitno E-Module based on the Four Pillars of Educational Values at Daarut Tauhiid and to improve writing skills in literature as a form of nationalism and as a skill in writing pantun in higher education institutions.

Keywords: E-Module; Spontaneous-Pantun-in-the-Style-of-Irwan Prayitno; Four-Pillars-of-Educational-Values; Daarut-Tauhiid

PENDAHULUAN

Salah satu tantangan Pendidikan dewasa ini adalah membangun keterampilan abad 21, diantaranya adalah keterampilan melek teknologi informasi dan komunikasi (*information & communication technology literacy skill*), keterampilan berpikir kritis (*critical thinking skill*), keterampilan memecahkan masalah (*problem solving skill*), keterampilan berkomunikasi efektif (*effective communication skill*) dan keterampilan berkolaborasi (*collaborate skill*). Keterampilan tersebut itulah yang menurut Perserikatan Bangsa Bangsa (PBB) merupakan ciri dari masyarakat era global saat ini, yaitu masyarakat berpengetahuan (*knowledge-based scoeity*) (Chaeruman, 2010).

Pada saat ini pendidikan jarak jauh ataupun campuran Pendidikan jarak jauh dan pertemuan langsung di kelas banyak yang perlu disesuaikan dari metode pembelajaran atau media pembelajaran serta bahan ajar yang digunakan. Dalam proses pembelajaran, buku atau modul menjadi salah satu sumber informasi yang digunakan peserta didik untuk meningkatkan pengetahuan dan motivasi belajar. Pengembangan buku maupun modul dalam format elektronik atau disebut dengan e-book/e-modul yang pada saat ini digunakan sebagai pengganti buku secara konvensional tanpa mengurangi peranannya sebagai sumber informasi (Hartanti, 2013).

Salah satu penggunaan perangkat lunak untuk membuat E-modul yang diharapkan dapat memberikan daya tarik tersendiri adalah flipbook. Flipbook merupakan software yang memiliki fungsi editing yang digunakan untuk menambah hyperlink, gambar, vidio dan suara sebagai pendukung materi dan penambahan objek multimedia pada halaman yang bisa dibolak balikan seperti buku asli (Ilham, M., 2014).

Modul elektronik atau e-modul, didefinisikan sebagai suatu media pembelajaran dengan menggunakan komputer yang menampilkan teks, gambar, grafik, audio, animasi dan video dalam proses pembelajaran (Nugraha, Subarkah, & Sari, 2015). Berdasarkan definisi tersebut, e-modul tidak hanya menampilkan media yang sifatnya dua dimensi saja sebagaimana halnya pada modul berbasis cetak. E-modul disebut juga sebagai multimedia interaktif karena beragam media pembelajaran dapat disajikan ke dalamnya.

Modul elektronik atau e-modul, didefinisikan sebagai suatu media pembelajaran dengan menggunakan komputer yang menampilkan teks, gambar, grafik, audio, animasi dan video dalam proses pembelajaran (Nugraha, Subarkah, & Sari, 2015). Berdasarkan definisi tersebut, e-modul tidak hanya menampilkan media yang sifatnya dua dimensi saja

sebagaimana halnya pada modul berbasis cetak. E-modul disebut juga sebagai multimedia interaktif karena beragam media pembelajaran dapat disajikan ke dalamnya.

Secara konsep, tidak ada perbedaan yang signifikan antara modul berbasis cetak dan modul elektronik (e-modul). Seluruh komponen yang terdapat dalam modul berbasis cetak juga terdapat di dalam modul elektronik, baik itu rumusan tujuan, petunjuk penggunaan, materi, lembar kerja, penilaian dan lain-lain.

Hubungan bahasa dengan Sastra Indonesia pada dasarnya serupa dua sisi mata sekeping uang logam. Keduanya saling ketergantungan, tidak dapat dipisahkan atau berdiri sendiri. Sastra merupakan sistem tanda yang mempunyai makna dengan bahasa sebagai mediumnya (Prodopo, 1995). Bahasa sendiri tidaklah netral, sebab sebelum jadi anasir dari bangunan karya sastra, bahasa telah memiliki arti tersendiri (meaning) berdasarkan konvensi bahasa tingkat pertama melalui pembacaan heuristik.

Pembelajaran pantun yang digunakan oleh guru masih menggunakan pantun lama yang terdapat dalam buku teks. Hal ini berdasarkan wawancara penulis dengan salah seorang guru Bahasa Indonesia di SMK N 1 Sumatera Barat. Padahal saat ini sudah banyak beredar buku pantun baru dan pantun yang lebih kreatif dari segi isi dan penciptaanya. Pada umumnya guru masih menggunakan cara lama, yaitu membuat pantun lebih banyak dengan penggambaran keindahan alam pada sampiran. Selain itu menurut Ricky Zakaria guru di SMA Putra Daarut Tauhid mengatakan bahwa ketersediaan buku materi tentang pantun yang belum mencukupi mengakibatkan pantun sulit untuk diajarkan. Menurut Murti (2016, hlm. 1) mengatakan pembelajaran pantun di sekolah selama ini kurang mengembangkan kreativitas Mahasiswa dalam memproduksi atau menulis sastra pantun. Hal tersebut dikuatkan oleh hasil observasi siswa kelas XI SMAN 2 Bondowoso yang menunjukkan adanya kecenderungan produk siswa bersifat plagiat, terpengaruh dengan modernisasi, dan berbentuk pantun profan (bebas).

Menurut Handayani (2014, hlm. 3), saat ini kegiatan berpantun pun sudah jarang dilakukan. Masyarakat sudah mulai meninggalkan tradisi nenek moyangnya. Masyarakat sudah terpengaruh oleh budaya lain. Jika hal ini dibiarkan maka sedikit demi sedikit budaya berpantun ini akan hilang. Saydam (2010, hlm. 7) mengatakan pantun merupakan kata kunci untuk mempelajari, menyosialisasikan, dan melestarikan budaya Indonesia.

Menurut Aditya (2019, hlm 2) Pantun Spontan Ala Irwan Prayitno sedikit berbeda dengan pantun pada umumnya. Pantun ini bukanlah pantun yang diwariskan turun-temurun seperti halnya sastra lisan, pantun ini adalah pantun yang diciptakan spontan saat kegiatan

Irwan Prayitno. Irwan Prayitno memberikan sambutan dalam agenda yang ia lakukan sebagai Gubernur Provinsi Sumatera Barat. Selain itu hal yang menarik adalah sampiran dan isi pantun kadang berhubungan dengan acara yang dihadiri atau keindahan alam daerah Sumatera Barat.

Dalam proses penciptaan Pantun Spontan Ala Irwan Prayitno ini terjadi pagi hari, sebelum berangkat menuju acara dan saat perjalanan menuju acara yang akan diikuti oleh Irwan Prayitno. Pantun ini biasanya dibuat di dalam mobil. Beliau menuliskannya pada handphone sehingga dapat mengumpulkan banyak pantun. Pantun spontan tersebut yang dibuat oleh Irwan Prayitno terdiri atas pantun acara adat dengan bahasa Minangkabau, pantun berbagai acara peresmian, pantun pada pelantikan bupati dan berbagai kegiatan yang beliau hadiri. Oleh karena itu, bahasa yang digunakan dalam pantun tersebut menggunakan bahasa Indonesia, kadang bercampur bahasa Minangkabau.

Irwan Prayitno telah mendapatkan penghargaan dari rekor Museum Rekor Dunia Indonesia (MURI) pada tanggal 20 Agustus 2017. Pada saat itu pantun yang diciptakan oleh Irwan Prayitno sebanyak 18.000 bait pantun. Saat ini semua Pantun Irwan Prayitno bisa didapatkan dari website resmi www.pantunirwanprayitno.com. Saat diakses pada bulan Juni 2022 jumlah pantun Irwan Prayitno terdapat sebanyak 59.567 pantun dalam tiga puluh buku.

Dalam proses penciptaan Pantun Spontan Ala Irwan Prayitno ini terjadi pagi hari, sebelum berangkat menuju acara dan saat perjalanan menuju acara yang akan diikuti oleh Irwan Prayitno. Pantun ini biasanya dibuat di dalam mobil. Beliau menuliskannya pada handphone sehingga dapat mengumpulkan banyak pantun. Pantun spontan tersebut yang dibuat oleh Irwan Prayitno terdiri atas pantun acara adat dengan bahasa Minangkabau, pantun berbagai acara peresmian, pantun pada pelantikan bupati dan berbagai kegiatan yang beliau hadiri. Oleh karena itu, bahasa yang digunakan dalam pantun tersebut menggunakan bahasa Indonesia, kadang bercampur bahasa Minangkabau.

Hakikatnya, pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di sekolah ditujukan untuk menumbuhkan kepedulian Mahasiswa dan dosen terhadap keberadaan bahasa dan sastra Indonesia sebagai alat komunikasi dan sebagai alat pemersatu bangsa ini. Kepedulian itu pada gilirannya diharapkan akan meningkatkan sikap positif kita terhadap bahasa Indonesia dan sastra Indonesia baik sebagai lambang identitas dan kebanggaan bangsa, persatuan dan kesatuan bangsa, pembangkit rasa solidaritas kemanusiaan maupun sebagai sarana memperkokoh persatuan dan kesatuan bangsa (muslimin 2011).

Dalam kurikulum pendidikan yang dibuat oleh pemerintah menurut Wijak Sono (2004, hlm. 381) terdapat tidak meratanya pembagian terhadap pembelajaran sastra dengan pembelajaran bahasa. Kondisi tersebut sebenarnya tidak juga menjadi halangan dalam pembelajaran sastra. Dalam beberapa SI dan KI yang pada pembelajaran bahasa seperti teks anekdot yang bisa diselipkan pengajaran teks sastra di dalamnya.

Empat pilar dasar nilai pembelajaran di Daarut Tauhiid (DT) menjadi pondasi yang dibutuhkan dalam menjalankan pembelajaran jarak jauh ataupun pembelajaran tatap muka di Daarut Tauhiid. empat pilar itu terdiri dari Maarifatullah, Leadership, Berwawasan Lingkungan, dan Entrepreneur. Empat pilar nilai Pendidikan di Daarut Tauhiid ini terdiri dari 25 Budaya yang didapatkan dari perumusan nilai yang diajarkan pada setiap Mahasiswa di Daarut Tahiid. Nilai-nilai tersebut diantaranya adalah 5At, 3Sa, 5Me, 2B2L, Halaqosa, 5S, TSP, Bebas Komiba, 5Berani, Dudzolkakosi, dan 3M (daaruttauhiid.org di akses 2022). Sehingga Pengembangan E-Modul Pantun Spontan Ala Irwan Prayitno berbasis Empat pilar Nilai Pendidikan di Daarut Tauhiid diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menulis Pantun di Perguruan Tinggi.

Untuk membuktikan hal ini layak diteliti lebih lanjut, sebagai argumen logis, Diantari, et al (2018) mendefinisikan modul elektronik sebagai sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pengembangan terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik.

Setiap kegiatan pembelajaran di dalamnya dihubungkan dengan tautan-tautan sebagai navigasi yang membuat peserta didik menjadi interaktif dengan program, dilengkapi dengan penyajian video tutorial, animasi dan audio untuk memperkaya pengalaman belajar.

Jika ditinjau dari manfaatnya media elektronik dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dapat dilakukan kapan dan dimana saja sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Sukiman (2012) mengemukakan ciri-ciri suatu modul diantaranya:

1. Modul merupakan unit bahan belajar yang dirancang secara khusus sehingga dapat dipelajari oleh peserta didik secara mandiri
2. Modul merupakan program pembelajaran yang utuh, disusun secara sistematis mengacu pada tujuan pembelajaran atau kompetensi yang jelas dan terukur
3. Modul memuat tujuan pembelajaran/kompetensi, bahan dan kegiatan untuk mencapai tujuan serta alat evaluasi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran

4. Modul biasanya digunakan sebagai bahan belajar mandiri pada sistem pendidikan jarak jauh (PJJ) yang dimaksudkan untuk mengatasi kesulitan bagi para peserta didik yang tidak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional tatap muka di kelas.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa e-modul merupakan perangkat pembelajaran yang disusun secara sistematis dan interaktif menggunakan program komputer untuk menunjang kegiatan belajar mandiri dalam mencapai tujuan pembelajaran/kompetensi pembelajaran. E-modul mempunyai banyak arti yang berkaitan dengan kegiatan belajar mandiri. Setiap orang dapat belajar kapan saja dan di mana saja secara mandiri karena konsep belajarnya mempunyai ciri tersebut, maka kegiatan belajar itu sendiri juga tidak terbatas pada masalah tempat.

Bahkan orang yang berdiam di tempat yang jauh dari pusat penyelenggara pun bisa mengikuti pola belajar seperti ini. Terkait dengan hal tersebut, penulisan e-modul memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal
2. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera, baik peserta belajar maupun guru/instruktur.
3. Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi, seperti untuk meningkatkan motivasi dan gairah belajar; mengembangkan kemampuan dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar lainnya yang memungkinkan Mahasiswa atau pembelajar belajar mandiri sesuai kemampuan dan minatnya.
4. Memungkinkan peserta didik dapat mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya (Depdiknas, 2008).

Kelogisan dan keterkaitan dalam Pengembangan E-Modul *Pantun Spontan Ala Irwan Prayitno* berbasis Empat Pilar Nilai Pendidikan di Daarut Tauhiid mendukung penyelesaian masalah pembelajaran menulis pantun yang selama ini ditemui oleh penulis. Oleh karena itu hal ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menulis pantun di perguruan tinggi.

METODE

Menurut Sugiyono dalam bukunya, metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Hal senada juga disampaikan oleh Nana dalam bukunya yang mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan (*Research and*

Development atau R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan metode pengembangan model ADDIE (*Assume, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang bertujuan untuk mengembangkan E-Modul Pantun Spontan Ala Irwan Prayitno Berbasis Empat Pilar Pendidikan Daarut Tauhiid untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun di Perguruan Tinggi.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada Model R&D dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi) karena model penelitian dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap dibanding model lainnya menurut langkah-langkah pengembangan produk. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick dan Carry (1996). Tahapan yang harus dilakukan pada penelitian dalam model ADDIE seperti yang dijelaskan oleh Endang (2011: 179) adalah sebagai berikut:

1. *Analysis*

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru. Pengembangan metode pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam model/metode pembelajaran yang sudah diterapkan. Masalah dapat terjadi karena model/metode pembelajaran yang ada sekarang sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik, dsb. Setelah analisis masalah perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru, peneliti juga perlu menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru tersebut. Proses analisis misalnya dilakukan dengan menjawab beberapa pertanyaan berikut ini: (1) apakah model/metode baru mampu mengatasi masalah pembelajaran yang dihadapi, (2) apakah model/metode baru mendapat dukungan fasilitas untuk diterapkan; (3) apakah dosen atau guru mampu menerapkan model/metode pembelajaran baru tersebut. Dalam analisis ini, jangan sampai terjadi ada rancangan model/metode yang bagus tetapi tidak dapat diterapkan karena beberapa keterbatasan misalnya saja tidak ada alat atau guru tidak mampu untuk melaksanakannya. Analisis metode pembelajaran baru perlu dilakukan untuk mengetahui

kelayakan apabila metode pembelajaran tersebut diterapkan.

2. Design

Dalam perancangan model/metode pembelajaran, tahap desain memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan model/metode pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.

3. Development

Development dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap desain, telah disusun kerangka konseptual penerapan model/metode pembelajaran baru. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Sebagai contoh, apabila pada tahap design telah dirancang penggunaan model/metode baru yang masih konseptual, maka pada tahap pengembangan disiapkan atau dibuat perangkat pembelajaran dengan model/metode baru tersebut seperti RPP, media dan materi pelajaran.

4. Implementation

Pada tahap ini rancangan dan metode yang telah dikembangkan diimplementasikan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan model/metode yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan model/metode baru yang dikembangkan. Setelah penerapan metode kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan model/metode berikutnya.

5. Evaluasi

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan model/metode yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan model/metode baru yang dikembangkan. Setelah penerapan metode kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan model/metode

berikutnya.

Adapun jadwal kegiatan penelitian yang akan dilakukan disajikan pada tabel ini:

No	Nama kegiatan dan Fase Perkembangan	Bulan Ke									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Analisis kebutuhan dan tujuan Pengembangan E-Modul <i>Pantun Spontan Ala Irwan Prayitno</i> berbasis Empat Pilar Nilai Pendidikan di Daarut Tauhiid untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun di Perguruan Tinggi										
2	Perancangan desain E-Modul <i>Pantun Spontan Ala Irwan Prayitno</i> berbasis Empat Pilar Nilai Pendidikan di Daarut Tauhiid untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun di Perguruan Tinggi										
3	Pengembangan E-Modul <i>Pantun Spontan Ala Irwan Prayitno</i> berbasis Empat Pilar Nilai Pendidikan di Daarut Tauhiid untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun di Perguruan Tinggi										
Fase Pengujian Efektivitas Model											
4	Implementasi E-Modul <i>Pantun Spontan Ala Irwan Prayitno</i> berbasis Empat Pilar Nilai Pendidikan di Daarut Tauhiid untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun di Perguruan Tinggi										
5	Evaluasi E-modul Pantun Spontan Ala Irwan Prayitno berbasis Empat Pilar Pendidikan di Daarut Tauhiid setelah diterapkan pada keterampilan menulis Pantun di Perguruan Tinggi										

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Subjek penelitian ini adalah Mahasiswa Program Studi KPI STAI Daarut Tauhiid pada semester ganjil tahun akademik 2024/2025 sebanyak 20 orang. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi: data kualitas modul, data keterampilan menulis pantun dan data tanggapan siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan e-modul. Instrumen pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: draft modul beserta instrumen penilaiannya, tes keterampilan menulis pantun, angket tanggapan, dan catatan

lapangan.

Kualitas modul ditentukan berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh para pakar. Ada 4 komponen yang divalidasi yaitu dari segi isi, desain pembelajaran, tampilan visual dan pemanfaatan software pendukung. Kualitas modul ditentukan oleh gabungan skor dari keempat komponen tersebut. Total skor maksimum adalah 70. Kualitas modul dinyatakan dengan perolehan nilai yang dihitung dengan rumus berikut;

Nilai = Skor Total yang diperoleh : 70 x 100

Tabel Kriteria Konversi Nilai Modul

No	Nilai	Kategori Kualitas E- Modul
1	Nilai < 50	Kurang
2	Nilai 50 sampai 70	Cukup
3	Nilai 70 sampai 90	Baik
4	Nilai 90 sampai 100	Sangat Baik

Penelitian ini memiliki signifikansi yang penting dalam berbagai aspek, baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Signifikansi Teoritis

Menambah khazanah keilmuan dalam bidang pendidikan sastra, khususnya mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang kontekstual dan bernuansa lokal. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran sastra yang mengintegrasikan nilai-nilai karakter melalui pendekatan empat pilar pendidikan: nilai religius, nilai nasionalisme, nilai kemandirian, dan nilai integritas.

Kemudian, menjadi referensi akademik dalam pengembangan modul kreatif berbasis budaya lokal, khususnya pantun spontan sebagai bentuk ekspresi sastra lisan yang mulai terpinggirkan. Oleh sebab itu, Hasil Penelitian ini berkontribusi untuk memperkuat teori-teori pengembangan E-Modul Pada Pembelajaran Pantun dan menggunakan teori Empat Pilar Pendidikan Daarut Tauhiid yaitu Pilar Ma'rifatullah, Leadership, Entrepreneur dan Berwawasan Lingkungan.

2. Signifikansi Praktis

Memberikan solusi konkret bagi dosen dan mahasiswa dalam meningkatkan keterampilan menulis sastra pantun melalui pendekatan yang menyenangkan, interaktif, dan berbasis nilai. Selanjutnya, mendorong pelestarian budaya pantun sebagai warisan sastra Indonesia dengan pendekatan yang relevan bagi generasi muda di perguruan tinggi.

Kemudian dapat menjadi model pembelajaran yang dapat diadaptasi oleh institusi

pendidikan lain, khususnya pesantren dan kampus berbasis nilai spiritual seperti Daarut Tauhiid. Disamping itu, mengangkat figur publik seperti Irwan Prayitno sebagai inspirasi dalam pembelajaran sastra, sehingga mahasiswa dapat melihat contoh nyata dari praktik pantun spontan yang bernilai dan bermakna.

Sementara itu bagi mahasiswa dapat digunakan dalam pembelajaran sastra terutama mengenai pantun di Perguruan Tinggi, sehingga menambah wawasan Mahasiswa untuk memahami pantun yang terdapat di Indonesia. Tak lupa, bagi guru hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan kreativitas guru-guru bahasa Indonesia dalam pembelajaran sastra khususnya peningkatan keterampilan menulis pantun. Guru atau dosen dapat memanfaatkan hasil penelitian sebagai bahan ajar tentang pantun dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Juga tak kalah pentingnya, bagi peneliti sendiri sebagai alat untuk memberikan pencerahan dan pengalaman hidup pada pengembangan E-Modul pada pantun yang terdapat di Indonesia. Dan terakhir bagi Dinas Pendidikan, Dinas Pariwisata, Perpustakaan Daerah, untuk menambah wawasan budaya daerah mengenai pantun dan pelestarian budaya daerah.

3. Signifikansi Sosial-Kultural

Membangun kesadaran mahasiswa terhadap pentingnya nilai-nilai pendidikan dalam kehidupan sehari-hari melalui media sastra. Selanjutnya, menumbuhkan apresiasi terhadap karya sastra lokal dan memperkuat identitas kebudayaan bangsa di tengah arus globalisasi. Oleh sebab itu, bagi masyarakat dapat digunakan sebagai upaya pelestarian budaya dalam wujud sastra lama pantun dan sebagai wadah Pemertahanan budaya dan bangsa.

B. Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan sebuah inovasi pembelajaran berupa *E-Modul Pantun Spontan ala Irwan Prayitno* yang dirancang secara sistematis dan berbasis nilai-nilai pendidikan yang diusung oleh Daarut Tauhiid. Modul ini tidak hanya menjadi media pembelajaran sastra, tetapi juga menjadi sarana pembentukan karakter mahasiswa melalui pendekatan empat pilar nilai pendidikan: religiusitas, nasionalisme, kemandirian, dan integritas.

1. Konsep Pantun Spontan sebagai Media Literasi Kreatif

Pantun spontan yang dipopulerkan oleh Irwan Prayitno menjadi titik sentral dalam modul ini. Gaya bertutur yang ringan, jenaka, namun sarat makna, menjadikan pantun sebagai media ekspresi yang relevan dan komunikatif. Mahasiswa diajak untuk:

- a. Mengenali struktur dan estetika pantun tradisional
- b. Melatih kepekaan bahasa dan imajinasi

- c. Menyusun pantun secara spontan dalam berbagai konteks sosial dan akademik
2. Integrasi Empat Pilar Nilai Pendidikan

Setiap unit dalam e-modul dirancang untuk menginternalisasi nilai-nilai pendidikan sebagai berikut:

- a. Religiusitas: Pantun yang mengandung nilai spiritual, doa, dan refleksi keimanan
- b. Nasionalisme: Pantun bertema cinta tanah air, budaya lokal, dan semangat kebangsaan
- c. Kemandirian: Latihan pantun yang mendorong kreativitas dan keberanian berekspresi
- d. Integritas: Penekanan pada kejujuran, etika, dan tanggung jawab dalam berbahasa

Pendekatan ini menjadikan pembelajaran sastra bukan sekadar keterampilan teknis, tetapi juga proses pembentukan jati diri.

3. Keunggulan E-Modul dalam Pembelajaran Sastra

E-Modul ini dikembangkan dengan fitur interaktif yang mendukung pembelajaran mandiri dan kolaboratif:

- a. Tersedia contoh pantun dari Irwan Prayitno yang dikurasi sesuai tema
- b. Latihan menulis pantun dengan umpan balik otomatis
- c. Forum diskusi dan tantangan pantun mingguan untuk membangun komunitas kreatif

Mahasiswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan menulis pantun, baik dari segi struktur, isi, maupun nilai yang terkandung di dalamnya.

4. Dampak terhadap Mahasiswa Perguruan Tinggi

Hasil uji coba menunjukkan bahwa e-modul ini:

- a. Meningkatkan minat mahasiswa terhadap sastra lokal
- b. Memperkuat keterampilan menulis kreatif dan berpikir kritis
- c. Menumbuhkan kesadaran nilai dalam berbahasa dan berkomunikasi

Dengan pendekatan yang menyenangkan dan bermakna, pantun tidak lagi dianggap sebagai warisan usang, melainkan sebagai media literasi yang hidup dan relevan.

KESIMPULAN

Pengembangan E-Modul Pantun Spontan Ala Irwan Prayitno berbasis Empat pilar

nilai Pendidikan di Daarut Tauhiid untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun di Perguruan Tinggi relevan dan penting untuk dilakukan sebagai upaya untuk menumbuhkan kecintaan pendidik dan mahasiswa pada sastra lama yaitu pantun. Hal tersebut didasarkan pada masih banyak pelajar dan pendidik yang belum begitu bangga dan mencintai budaya sendiri, serta belum begitu banyak pengembangan berbasis teknologi dalam pembelajaran pantun di sekolah.

DAFTAR RUJUKAN

- Aditya, J. (2018). *PANTUN SPONTAN ALA IRWAN PRAYITNO: Kajian Struktur, Nilai, Dan Pemanfaatannya Sebagai Bahan Ajar Di Sekolah Menengah Atas* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Chaeruman, Uwes. 2010. *E-Learning dalam Pendidikan Jarak Jauh*. Jakarta :Kemendiknas Depdiknas. 2008. *Peraturan Pemerintah RI No.19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Diantari, L. P. E., Damayanthi, L. P. E., Sugihartini, N. S., & Wirawan, I. M. A. (2018). *Pengembangan e-modul berbasis mastery learning untuk mata pelajaran kkpi kelas xi*. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 7(1), 33-47.
- Handayani, R. & Dkk. (2014). *Struktur dan Fungsi Pantun dalam Acara Manyerahkan Marapulai dan Anak Daro pada Upacara Pernikahan di Desa Tabek Sirah, Kabupaten Pasaman Barat*. (**jurnal**) **Bahasa dan sastra** 2 (2), 1-5, 2014. DOI : 10.24036/833590. DOI : <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/ibs/article/view/3359>.
- Hartanti, D. 2013. *Media Pembelajaran (Ebook)*. Pendidikan Teknik Dan Arsitektur Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ilham, M., N. 2014. *Pengembangan Modul Elektronik Microsoft Excel 2007 Untuk Kelas XI Sekolah Menengah Atas*.
- Imansari Nurulita dan Sunaryantiningsih Ina. 2017. *Pengaruh Penggunaan E-Modul Interaktif Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Materi Kesehatan Dan Keselamatan Kerja*, IKIP PGRI Madiun
- Mulyatiningsih, Endang.2011. *Metode Penelitian Terapan bidang pendidikan*. Bandung : CV. Alfabeta.
- Murti, F.N. (2016). Model Threshold Pantun untuk Pembelajaran Memproduksi Pantun Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Humaniora (JPH)* Vol. 4 No.3, Hal 163-176, September 2016, Pascasarjana Universitas Jember, Malang
- Muslimin. 2011. PERLUNYA INOVASI DALAM PEMBELAJARANBAHASA DAN SASTRA INDONESIA “Solusi Mengatasi Problem Klasik Pengajaran Bahasa dan Sastra di Sekolah” *Jurnal Bahasa, sastra dan Budaya*.
- Nugraha, A., Subarkah, C., & Sari. 2015. *Penggunaan E-Module Pembelajaran Pada Konsep Sifat Koligatif Larutan Untuk Mengembangkan Literasi Kimia*
- Pradopo, Rachmad Djoko. 1995. *Beberapa teori Sastra, Metode Kritik dan Penerapannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Saydam, G. (2008). **Keajaiban Pepatah Minang**. Bandung: CV Pustaka <https://smp.adzkia.sch.id/index.php/2020/11/16/upgrading-gtk-smp-sma-adzkia-menyongsong-sekolah-kader-menjadi-santri-harapan-dt/> Empat Pilar Pendidikan Daarut Tauhiid. 2020.
- Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitaif, Kualitatif, dan

R&DSugiyono. 2013. "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D." Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. <https://doi.org/10.1>. 2013.

Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.