

Developing a Geguritan Writing Learning Model Assisted by Short Films and Picture Cards for Ninth Grade Students

Pengembangan Model Pembelajaran Menulis Geguritan Berbantuan Film Pendek dan Kartu Bergambar untuk Siswa Kelas IX

Lailya Kamalia^{1*}, Joko Sukoyo², Ucik Fuadhiyah³

^{1,2,3}Universitas Negeri Semarang

Email : lailykml06@gmail.com ; jsukoyo@mail.unnes.ac.id ;

ucikfuadhiyah@mail.unnes.ac.id

*Corresponding Author

Received : 16 Juni 2025, Revised 30 Juni 2025: , Accepted : 01 Juli 2025

ABSTRACT

The low interest and ability of students in writing geguritan are due to monotonous and less innovative learning models. The learning media used are unappealing, limited to powerpoint presentations, which fail to stimulate students' creativity. Moreover, students' limited imagination in generating ideas becomes an obstacle that hinders the geguritan writing process. This issue must be addressed promptly. This study aims to develop a geguritan writing learning model assisted by short films and picture cards as a solution. The research design employed was Research and Development (R&D) using the 3D model, which consists of Define, Design, and Development stages. The result of this research is the development of a geguritan writing learning model. The components of this model include the social system, support system, reaction principle, instructional impact, nurturant effect, and syntagmatic structure. The syntagmatic structure of the model consists of introduction, material delivery, short film viewing, geguritan writing practice using picture cards, guided geguritan writing, presentation of results, assessment, and reflection. The geguritan writing learning model assisted by short films and picture cards has been declared feasible by experts. The use of short films serves as a stimulus or source of inspiration for students in developing ideas. Meanwhile, picture cards help students generate words and ideas that support the geguritan writing process.

Keywords: Learning Model; Geguritan; Short Film; Picture Cards

ABSTRAK

Rendahnya minat dan kemampuan siswa dalam menulis geguritan dikarenakan model pembelajaran yang monoton dan kurang inovatif. Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik, terbatas pada penggunaan *powerpoint* sehingga kurang merangsang kreativitas siswa. Selain itu keterbatasan imajinasi siswa dalam menuangkan ide menjadi kendala yang dapat menghambat proses menulis geguritan. Hal tersebut menjadi permasalahan yang harus segera diatasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran menulis geguritan berbantuan film pendek dan kartu bergambar sebagai solusinya. Desain penelitian ini menggunakan R&D (*Research and Development*) dengan model penelitian 3D (*Define, Design, dan Development*). Hasil penelitian ini adalah terciptanya model pembelajaran menulis geguritan. Komponen-komponen dari model ini meliputi sistem sosial, sistem pendukung, prinsip reaksi, dampak instruksional, dampak pengiring, dan sintagmatik. Sintagmatik model pembelajaran meliputi pendahuluan, pemberian materi, menyimak film pendek, latihan menulis geguritan dengan media kartu bergambar, pembimbingan menulis geguritan, menyajikan hasil, penilaian, dan refleksi. Model pembelajaran menulis geguritan berbantuan film pendek dan kartu bergambar ini telah dinyatakan layak oleh ahli. Pemanfaatan film pendek dapat berfungsi sebagai pemicu rangsangan, atau sumber inspirasi peserta didik dalam mengembangkan ide. Sedangkan kartu bergambar dapat membantu peserta didik dengan memunculkan kata dan ide yang mendukung proses menulis geguritan.

Kata Kunci: Model Pembelajaran; Geguritan; Film Pendek; Kartu Bergambar

1. Pendahuluan

Geguritan merupakan salah satu karya sastra Jawa yang berbentuk puisi. Geguritan dibagi menjadi dua jenis, yaitu geguritan tradisional dan modern (Bagaskoro, 2021). Contoh dari geguritan tradisional seperti kakawin, kidung, atau syair-syair dalam tembang macapat. Sedangkan geguritan modern tidak lain adalah puisi yang menggunakan bahasa yang lebih fleksibel. Dalam hal tersebut puisi modern disebut dengan geguritan saja. Banyak generasi muda yang sudah tidak mampu menulis geguritan (Rohmah, 2021). Keadaan ini disebabkan karena kurangnya pemahaman siswa terkait bahasa dan sastra geguritan. Disamping itu geguritan juga menggunakan bahasa yang indah dan penuh makna (Setyawan & Saddhono, 2021). Sehingga agar tetap lestari, pemerintah mengajarkan geguritan di sekolah dari jenjang SD sampai pada jenjang SMA sederajat.

Sewaktu pelaksanaan Pengenalan Lapangan Persekolahan atau PLP mendapat hasil bahwa terdapat pembelajaran geguritan yang kurang menarik. Kondisi tersebut terlihat dari minimnya partisipasi dan rendahnya antusiasme siswa. Pendekatan pembelajaran kurang inovatif dan interaktif. Hal tersebut mengakibatkan siswa kurang semangat ketika belajar. Metode yang dilakukan oleh guru saat itu adalah metode ceramah. Pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah ternyata membuat siswa bosan. Seperti yang dikatakan (Nggilu et al., 2023) bahwa metode ceramah kurang efektif dalam membantu siswa ketika memahami materi. Hal tersebut dikarenakan informasi yang disampaikan tidak didukung dengan media lain. Siswa merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung. Dengan demikian diperlukannya suatu model pembelajaran yang membuat siswa tertarik.

Hasil pengamatan lain selama melakukan kegiatan PLP bahwa siswa kurang menguasai kosa kata bahasa Jawa yang akan berpengaruh ketika menulis geguritan. Keterbatasan kosa kata akan berdampak pada kreativitas siswa dalam menuangkan ide dalam karya mereka (Wahyuningsih & Giwangsa, 2025). Oleh karena itu peningkatan kemampuan menulis geguritan sangat penting untuk dilakukan. Salah satu solusi untuk permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang menarik dan juga media pembelajaran yang menyenangkan. Pemilihan model pembelajaran juga harus menjadikan siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran dengan penuh semangat (Hoerudin, 2023).

Berdasarkan angket yang sudah diisi oleh siswa SMP Negeri 19 Semarang kelas IX D, hasilnya menunjukkan bahwa siswa yang kurang senang dengan materi menulis geguritan sebanyak 47,2%. Maka dari itu hampir separuh dari kelas tersebut tidak menyukai materi menulis geguritan. Angket tersebut menggali minat dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran menulis geguritan. Alasan para siswa kurang senang menulis geguritan dikarenakan rendahnya penguasaan kosa kata bahasa Jawa untuk menyusun bahasa yang indah. Menurut (Yanti et al., 2018) menyatakan bahwa rendahnya ketrampilan menulis siswa pada jenjang SMP menjadi permasalahan yang membutuhkan solusi. Selain itu siswa lebih suka membaca puisi berbahasa Indonesia dibandingkan dengan membaca geguritan. Kosa kata yang ada di puisi juga lebih dimengerti oleh siswa. Maka dari itu siswa cenderung lebih memilih membaca puisi berbahasa Indonesia karena dirasa lebih mudah dan familiar.

Selain pengisian angket, data juga didapat dari wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Jawa, Ibu Dyah Ari Widyastuti, S.Pd. terkait materi menulis geguritan. Hasil dari wawancara tersebut menunjukkan bahwa guru sering menggunakan metode ceramah saat materi menulis geguritan. Menurut penjelasan, bahwa pembelajaran menulis geguritan untuk siswa kelas IX menggunakan media buku paket, PPT, media audio visual. Ketika ada pertanyaan terkait penggunaan media video ketika pembelajaran, guru belum pernah menerapkan media berbantuan video film pendek. Kemudian untuk menarik semangat siswa, guru belum menerapkan permainan yang berhubungan dengan materi yang diajarkan.

Model pembelajaran yang diterapkan oleh guru kurang efektif dalam mendorong keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian diperlukan model pembelajaran yang dapat membuat siswa turut berperan aktif dan berpikir kritis. Konsep model yang akan dikembangkan tersebut khususnya dapat menambah pemerolehan kosa kata siswa untuk menulis geguritan. Maka dari itu solusinya adalah mengembangkan model pembelajaran menulis geguritan berbantuan film pendek dan kartu bergambar akan dilakukan dalam penelitian ini. Pemilihan film pendek dikarenakan langkah-langkah pembelajaran dengan berbantuan film pendek akan membantu siswa memilih kata-kata yang sesuai untuk menyampaikan ide-ide mereka. Tidak hanya itu, siswa akan lebih bersemangat untuk belajar dan akan memberikan respon positif terhadap pembelajaran di kelas. Media film pendek dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa (Barus, 2018). Siswa akan cenderung lebih semangat jika diawal pembelajaran menyimak film (Devi, 2018).

Penelitian yang relevan dilakukan oleh (Ambarwati, 2018) dengan salah satu tujuannya untuk mengidentifikasi hasil penerapan pengembangan model yang telah dibuat. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan pengembangan model sinetik yang didukung oleh video terbukti efektif untuk meningkatkan pembelajaran menulis puisi bagi siswa kelas V SD. Manfaat dari penggunaan model sinetik berbantuan video tersebut dapat membantu pengembangan keterampilan menulis siswa. Pemanfaatan media film pendek dapat meningkatkan ketarampilan menulis puisi terhadap siswa kelas X SMK (Suriyanto et al., 2023). Hasil dari penelitian tersebut bahwa media film pendek dapat membantu meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa dengan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan menggunakan media konvensional. Media gambar dalam konsep pembelajaran sangat berpengaruh pada proses belajar siswa. Model *experiential learning* berbantuan media bergambar terbukti efektif meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa (Aristhi & Manuaba, 2020). Siswa yang diterapkan dengan model pembelajaran ini menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Media gambar membantu siswa lebih mudah memahami materi dan mengekspresikan ide kedalam tulisan karena menyajikan visualisasi yang mendukung proses belajar (Yusnarti et al., 2023).

Dalam konteks pembelajaran berbasis permainan, penerapan metode pembelajaran berbasis permainan sambung kata terbukti efektif untuk meningkatkan kosa kata baru yang digunakan untuk menulis puisi terhadap siswa kelas X SMA (Khoiriyah, 2023). Sedangkan kosa kata akan mudah dipahami oleh siswa misalnya melalui permainan. Pembelajaran dengan konsep permainan pada keterampilan berbahasa akan menjadi menarik dan mampu merangsang daya pikir siswa. Terlebih lagi permainan tersebut relevan dengan dunia mereka, siswa akan cenderung menikmati alur pembelajaran (Oviantari, 2023). Permainan edukatif yang dapat dilakukan salah satunya adalah permainan kartu kata. Sehingga dikembangkan model pembelajaran yang menarik dengan mengusung konsep permainan yang ditujukan kepada siswa kelas IX SMP. Pembelajaran bahasa sangat penting dengan pendekatan kontekstual dan multimodal. Pendekatan ini mampu mengakomodasikan berbagai faktor non-linguistik yang turut memengaruhi keberhasilan komunikasi berbahasa (Sukoyo et al., 2024).

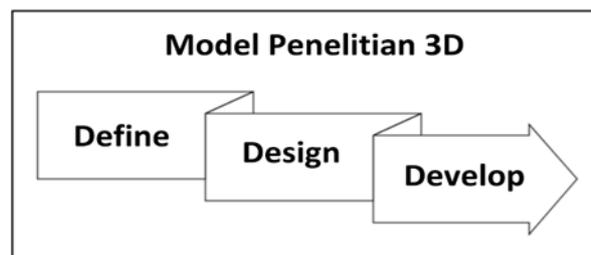
Kebaharuan pengembangan model pembelajaran menulis geguritan berbantuan film pendek dan kartu bergambar ini adalah mengusung konsep pembelajaran yang menyenangkan dengan berbantuan film pendek. Tujuannya untuk mendorong ketertarikan dan minat siswa serta menggabungkan dengan permainan berbasis kartu kata. Harapannya, penggunaan film pendek dapat memberikan stimulus visual dan emosional terhadap siswa. Sedangkan kartu bergambar merupakan permainan berbasis kartu dengan memuat gambar berseri. Pada setiap kartu gambar akan menjadi pijakan siswa untuk menulis geguritan. Penggabungan antara media berbantuan film pendek dan kartu bergambar akan mendorong siswa lebih kreatif dalam belajar secara kolaboratif. Pengembangan model pembelajaran ini mengarah pada peningkatan keterampilan menulis geguritan dengan melalui pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan bisa diciptakan melalui pendekatan yang kontekstual dan

interaktif. Maka tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan model pembelajaran menulis geguritan berbantuan film pendek dan kartu bergambar.

2. Metode Penelitian

a) Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*). Pengembangan model pembelajaran menulis geguritan ini dilakukan dengan menggunakan model 3D. Menurut (Thiagarajan, 1976) model 3D tersebut meliputi *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), dan *development* (pengembangan). Tahap pendefinisian yaitu definisi pengembangan model pembelajaran menulis geguritan berbantuan film pendek dan kartu bergambar. Kemudian tahap perancangan yaitu merancang sintagmatik pengembangan model menulis geguritan. Sedangkan yang terakhir yaitu tahap pengembangan, mengembangkan model pembelajaran menulis geguritan.



Gambar 1. Model Penelitian 3D

b) Data dan Sumber Data

Data pada penelitian ini meliputi kebutuhan guru dan siswa terhadap model pembelajaran menulis geguritan. Data kebutuhan guru didapat dari hasil wawancara guru mata pelajaran bahasa Jawa di SMP Negeri 19 Semarang. Sedangkan data kebutuhan siswa didapat dari pengisian angket terhadap siswa kelas IX D yang jumlahnya ada 32 siswa. Data yang kedua yaitu validasi ahli model pembelajaran menulis geguritan.

c) Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan wawancara. Angket yang pertama yaitu dibagikan kepada siswa kelas IX D SMP. Sedangkan angket yang kedua yaitu angket untuk validasi ahli terhadap model pembelajaran yang dikembangkan. Wawancara dilakukan dengan guru bahasa Jawa untuk mengetahui keadaan yang sesungguhnya ketika di kelas.

d) Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dengan melalui dua tahapan, yaitu analisis data awal dan pengembangan. Pada tahap awal menggunakan model analisis (Miles & Huberman, A, n.d.) yang meliputi reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan serta verifikasi. Data yang sudah diperoleh selanjutnya akan dideskripsikan sebagai dasar untuk merancang prototipe model pembelajaran. Kemudian pada tahap pengembangan dilakukan analisis validasi oleh ahli model pembelajaran menulis geguritan. Hasil analisis kemudian dijelaskan dengan rinci untuk mengetahui kekurangan produk.

3. Hasil dan Pembahasan

A. Analisis Kebutuhan Siswa terhadap Model Pembelajaran

Pengumpulan data terkait kebutuhan model pembelajaran menggunakan angket. Angket dibagikan kepada siswa kelas IX D SMP Negeri 19 Semarang. Teori yang melandasi penelitian ini adalah teori analisis kebutuhan (Macalister & Nation, 2019) yang meliputi *necessities* (kebutuhan), *wants* (keinginan), dan *lack* (kelemahan). Berikut ini penjabaran angket kebutuhan siswa terhadap model pembelajaran.

Tabel 1. Analisis Kebutuhan Siswa terhadap Model Pembelajaran

| Aspek | Pertanyaan | Item Pertanyaan | Persentase | |
|-----------|--|--|------------|--------------|
| | | | Setuju | Tidak Setuju |
| Kebutuhan | Urgensi pembelajaran menulis geguritan | Geguritan penting untuk menjaga identitas budaya dan pelestarian bahasa Jawa | 31 | 1 |
| | | Pembelajaran geguritan digunakan untuk menanamkan nilai-nilai etika | 32 | 0 |
| | | Geguritan melatih siswa mengungkapkan perasaan dengan bahasa yang indah | 31 | 1 |
| Keinginan | Keinginan siswa untuk keterampilan menulis geguritan | Konsep Model | | |
| | | Dirancang dengan konsep penugasan langsung | 24 | 8 |
| | | Dikombinasikan dengan bantuan film pendek | 27 | 5 |
| | | Dikombinasikan dengan permainan kartu kosa kata | 28 | 4 |
| | | Metode Pembelajaran | | |
| | | Metode ceramah | 11 | 21 |
| | | Metode praktik langsung | 29 | 3 |
| | | Metode diskusi | 25 | 7 |
| | | Metode tanya jawab | 26 | 6 |
| | | Metode proyek | 28 | 4 |
| | | Media Pembelajaran | | |
| | | Audiovisual | 30 | 2 |
| | | Visual | 24 | 8 |
| | | Audio | 21 | 11 |
| Kelemahan | Hal yang belum dikuasai siswa terkait keterampilan menulis geguritan | Susah dalam memilih tema | 32 | 0 |
| | | Susah dalam memilih kosa kata | 32 | 0 |
| | | Kurang memahami struktur geguritan | 32 | 0 |
| | | Kurang bisa menyusun geguritan dengan purwakanthi | 32 | 0 |

Sumber: Peneliti, 2025

a) Kebutuhan

Berdasarkan angket analisis kebutuhan, 96% siswa menyetujui bahwa melestarikan geguritan penting untuk menjaga identitas budaya. Geguritan mencerminkan kearifan lokal suatu masyarakat (Arawinda & Darni, 2023). Seluruh siswa (100%) setuju bahwa melalui geguritan, siswa diajarkan nilai-nilai etika. Ketika ada pernyataan geguritan melatih siswa untuk mengungkapkan perasaan dengan bahasa yang indah, 96% siswa menyetujui hal tersebut. Dengan demikian geguritan tidak hanya memperkaya keterampilan berbahasa, tetapi juga membentuk karakter yang beretika (Sutrisno, 2021).

b) Keinginan

Berdasarkan hasil angket keinginan siswa, sebanyak 75% siswa menyetujui bahwa pembelajaran dirancang dengan konsep penugasan langsung, kemudian sebanyak 84% siswa menyetujui bahwa menulis geguritan dikombinasikan dengan bantuan film pendek, dan sebanyak 87% siswa menyetujui bahwa pembelajaran menulis geguritan dikombinasikan dengan permainan kartu kosa kata. Siswa yang menyetujui metode pembelajaran dengan praktik langsung sebanyak 90%, dan sebanyak 87% menyetujui metode proyek, sebanyak 81% menyetujui metode tanya jawab, dan terakhir sebanyak 78% menyetujui dengan metode diskusi. Berdasarkan angket, paling banyak 93% siswa menyetujui media pembelajaran dengan audiovisual.

c) Kelemahan

Terdapat beberapa hal yang belum dikuasai siswa terkait dengan pembelajaran menulis geguritan. Berdasarkan angket, siswa susah dalam memilih tema, susah memilih kosa kata, kurang memahami struktur geguritan, dan kurang bisa mempelajari geguritan dengan purwakanthi. Maka dapat disimpulkan bahwa siswa belum menguasai keterampilan menulis geguritan.

B. Prototipe Model Pembelajaran Menulis Geguritan Berbantuan Film Pendek dan Kartu Bergambar

Teori yang mendasari pengembangan model pembelajaran ini yaitu teori konstruktivistik. Teori ini memandang bahwa belajar merupakan proses aktif pada peserta didik membangun sendiri pengetahuannya. Peserta didik berinteraksi dengan lingkungan, pengalaman belajar, dan kolaborasi sosial. Teori ini menekankan pemahaman dari peserta didik tidak diperoleh secara instan dari guru, akan tetapi dikonstruksi secara bertahap (Suryana et al., 2022). Dengan demikian model pembelajaran menulis geguritan perlu dirancang untuk mendorong kreativitas siswa dan memberikan pengalaman belajar yang kontekstual.

Struktur komponen model pembelajaran disusun sebagai landasan konseptual yang mengarahkan pengembangan model secara sistematis. Struktur komponen model pembelajaran ini mengacu pada komponen model menurut (Joyce et al., 2011) yang meliputi sintagmatik, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dampak instruksional dan dampak pengiring. Komponen-komponen tersebut menjadi kerangka dasar dalam membuat prototipe model pembelajaran menulis geguritan.

Sintagmatik merupakan rangkaian kegiatan yang terstruktur atau tahapan sistematis dalam suatu model pembelajaran (Lisdayanti et al., 2023). Setiap model pembelajaran memiliki sintagmatik yang berbeda-beda. Pemilihan model dan sintagmatik menyesuaikan karakteristik materi yang akan diajarkan, dan kebutuhan peserta didik. Pemahaman dan penerapan sintagmatik yang tepat dalam proses pembelajaran memungkinkan guru menyelenggarakan kegiatan belajar yang sistematis, terarah dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Sintagmatik pada model ini meliputi pendahuluan, pemberian materi, menyimak film pendek, kartu bergambar, pembimbingan menulis geguritan, menyajikan hasil, penilaian, dan yang terakhir refleksi.

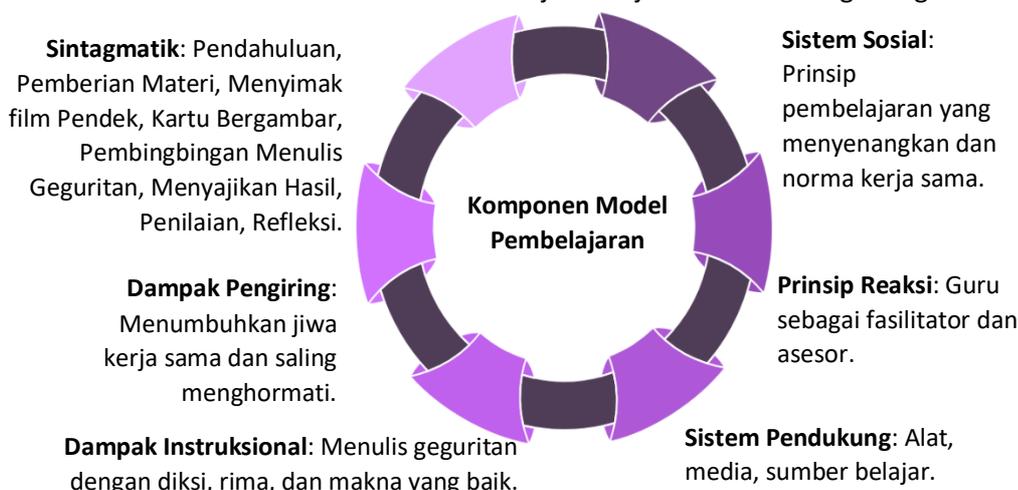
Komponen selanjutnya adalah sistem sosial. Sistem sosial model pembelajaran ini mengarah pada prinsip dan norma yang digunakan dalam pembelajaran. Sistem sosial pada model ini meliputi prinsip pembelajaran yang menyenangkan dan norma kerja sama. Prinsip pembelajaran yang menyenangkan memberikan suasana yang positif. Sedangkan norma

kerja sama menciptakan lingkungan yang mendukung dan mengembangkan jiwa sosial siswa.

Sistem pendukung pada model pembelajaran ini mengarah pada berbagai sarana dan media pembelajaran yang diperlukan. Hal tersebut tentunya untuk mendukung pelaksanaan model pembelajaran secara optimal. Sistem pendukung model ini meliputi alat, media, dan sumber belajar. Peran sistem pendukung ini menjadi elemen penting agar implementasi model berjalan efektif.

Prinsip reaksi dalam model pembelajaran ini adalah guru sebagai fasilitator dan sebagai asesor. Guru berperan sebagai fasilitator dalam penyajian materi dan pemutaran film pendek. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran bersifat aktif dan partisipatif. Di samping itu guru sebagai asesor yang menilai pemahaman dan keterampilan siswa.

Dampak instruksional model ini adalah menulis geguritan dengan diksi, rima, dan makna yang baik. Kemampuan siswa dalam menulis geguritan dengan memperhatikan unsur diksi, rima, dan makna mencerminkan pencapaian aspek kognitif. Sedangkan dampak pengiring dari model ini antara lain adalah menumbuhkan jiwa kerja sama dan saling menghormati.



Gambar 2. Komponen Model Pembelajaran

C. Uji Validasi Model Pembelajaran

Setelah pengembangan prototipe model pembelajaran menulis geguritan, prototipe tersebut kemudian dianalisis dan divalidasi oleh ahli model pembelajaran menulis geguritan. Proses validasi model ini dilakukan untuk memperoleh masukan serta mengetahui kekurangan pada model yang telah dibuat. Hasil dari uji validasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Hasil Uji Validasi Ahli Model

| Validasi Aspek | Skala Penilaian | | | | | Keterangan |
|--|-----------------|---|---|---|---|---------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| Sintaks model | | | | ✓ | | sesuai |
| Sistem sosial | | | | ✓ | | sesuai |
| Prinsip reaksi | | | | ✓ | | sesuai |
| Sistem pendukung | | | | ✓ | | sesuai |
| Dampak instruksional dan dampak pengiring | | | | ✓ | | sesuai |
| Relevansi penggunaan film pendek dan kartu bergambar dalam menulis geguritan | | | | | ✓ | sangat sesuai |

Sumber: Peneliti, 2025

Berdasarkan hasil uji validasi ahli, saran secara umum bahwa prototipe model pembelajaran menulis geguritan sudah lengkap. Namun terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan kembali yaitu tahapan-tahapan yang lebih detail dan spesifik. Menurut ahli, model pembelajaran ini layak digunakan dalam pembelajaran dengan revisi dan diukur sesuai dengan komponen yang ada di dalam model pembelajaran. Menurut penjelasan ahli model pembelajaran menulis geguritan bahwa penggunaan film pendek dapat menjadi stimulus atau rangsangan bahkan pemantik ide untuk peserta didik.

Saran dan perbaikan yang disampaikan ahli yang pertama adalah sistem sosial masih bersifat umum, perlu dijabarkan lebih rinci. Kemudian kedua, sistem pendukung perlu diperhatikan kembali terhadap satuan pendidikan yang memiliki keterbatasan fasilitas seperti keterbatasan laptop dan proyektor ataupun lainnya. Selain itu sistem pendukung seharusnya juga mencakup dukungan emosional yang dapat menunjang kelancaran pelaksanaan pembelajaran. Kemudian saran yang ketiga, dampak instruksional belum sepenuhnya mencakup aspek rasa dan emosi dalam penulisan geguritan. Penguatan aspek ini diperlukan agar peserta didik mampu menghasilkan karya yang bermakna secara emosional. Saran yang terakhir, tahapan pada langkah keempat dan ketujuh perlu dirinci kembali. Penjabaran yang lebih spesifik akan membantu guru dalam mengimplementasikan kegiatan tersebut.

D. Produk Akhir setelah Revisi Model

Setelah dilakukan uji validasi oleh ahli, maka dilakukan perbaikan untuk menyempurnakan komponen model agar lebih aplikatif. Produk akhir yang dihasilkan merupakan model pembelajaran yang sudah disesuaikan berdasarkan saran masukan ahli dan kebutuhan pembelajaran di lapangan. Berikut produk akhir setelah revisi model:

a) Sistem Sosial

Sistem sosial mengarah pada norma dan prinsip yang digunakan dalam penerapan model pembelajaran menulis geguritan ini. Prinsip yang digunakan dalam model pembelajaran ini adalah pembelajaran yang menyenangkan. Sedangkan norma yang diterapkan adalah norma saling kerja sama antar siswa yang satu dengan siswa yang lainnya. Sistem sosial juga menggambarkan interaksi yang terjadi antara guru dan siswa. Perbaikan pada sistem sosial ini dengan menambahkan konteks budaya lokal khususnya nilai-nilai yang ada pada tradisi Jawa. Nilai tersebut antara lain *tata krama, tepa slira, andhap asor*.

b) Sistem Pendukung

Sistem pendukung meliputi semua sumber daya dan fasilitas yang membantu selama proses pembelajaran. Fungsinya agar mudah tercapainya tujuan pembelajaran. Alat yang digunakan sebagai perangkat pembelajaran pada model ini meliputi laptop, proyektor, dan pengeras suara. Sedangkan media pembelajaran yang dibutuhkan adalah video film pendek, *power point* dan kartu bergambar. Media tersebut untuk membantu siswa memahami materi yang diajarkan. Selain itu guru juga menggunakan sumber belajar diantaranya adalah buku referensi, bahan ajar dan kamus *online*.

Perbaikan pada sistem pendukung dengan memunculkan alternatif lain jika terdapat fasilitas yang kurang memadai bisa digantikan dengan bahan ajar cetak dan *print-out* dari materi yang ada di *power point*. Kemudian bisa juga dengan narasi cerita dengan gambar cetak. Selain itu, dukungan emosional juga menjadi bagian penting dalam sistem pendukung ini. Dukungan emosional yang dimaksud adalah dukungan orang tua. Orang tua berperan dalam memberikan motivasi serta menyediakan alat tulis atau media belajar sederhana di rumah.

c) Prinsip Reaksi

Prinsip reaksi pada model pembelajaran ini mengarah pada peran guru terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator dan asesor. Guru memfasilitasi dalam penyajian materi dan pemutaran video film pendek. Sebagai asesor, guru berperan dalam menilai tingkat pemahaman siswa dan keterampilan siswa yang diperoleh selama proses pembelajaran. Guru juga memberikan umpan balik yang membangun agar mereka dapat mengidentifikasi bagian yang perlu diperbaiki.

d) Dampak Instruksional dan Dampak Pengiring

Dampak instruksional merupakan dampak yang terjadi secara langsung dari kegiatan pembelajaran. Sedangkan dampak pengiring merupakan dampak yang diperoleh secara tidak langsung oleh siswa ketika belajar menggunakan model pembelajaran ini. Perbaikan pada dampak instruksional yaitu siswa mampu menulis geguritan dengan diksi, rima, makna yang baik dan kemampuan mengekspresikan perasaan. Selain itu kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan karena dikombinasikan dengan kartu bergambar. Dampak pengiringnya berupa pembiasaan interaksi sosial yang dapat menumbuhkan jiwa kerja sama dan saling menghormati antar siswa.

e) Sintagmatik

Perbaikan pada sintagmatik model ini adalah memperjelas langkah keempat dan langkah ketujuh. Langkah keempat dan ketujuh sudah disesuaikan dengan saran dari ahli.



Gambar 3. Sintagmatik Model

Tabel 3. Langkah- Langkah Model Pembelajaran Menulis Geguritan Berbantuan Film Pendek dan Kartu Bergambar

| Langkah-Langkah | Kegiatan |
|--------------------------|---|
| Langkah 1 Pendahuluan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru memulai pembelajaran dengan membaca doa. 2. Guru menyapa siswa. Guru juga bisa mengatur tempat duduk siswa menjadi letter U atau melingkar. Guru dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dengan melakukan <i>ice breaking</i> atau nyanyian. Hal tersebut agar siswa lebih semangat memulai pembelajaran. 3. Guru dan siswa melakukan permainan siap-bidik-tembak-dor terlebih dahulu agar dapat mencairkan suasana di kelas. Cara bermainnya sebagai berikut: a). Siswa dibagi menjadi 8 kelompok, 4 kelompok di kanan dan 4 kelompok di kiri, b). Setiap kelompok memiliki nama. Misalnya kelompok 1 durian dan seterusnya. Kemudian guru menunjuk salah satu kelompok untuk mengatakan siap, kelompok yang ada di belakangnya/didepannya menjawab bidik-tembak-dor secara berurutan. Kelompok yang mengatakan dor sambil menunjuk ke arah kelompok sebrang serta mengatakan nama kelompoknya, c). Kemudian berulang lagi kelompok yang sudah ditunjuk mengatakan siap, d). Jika ada kelompok yang tidak mengatakan siap/tembak/bidik/dor maka kelompok tersebut kalah. 4. Guru dan siswa melakukan apersepsi. Pertanyaan pemantik akan membangun pemahaman awal siswa. Contohnya: "<i>Sinten ingkang nate maos geguritan?</i>" 5. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran serta mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan diajarkan. |

| | |
|---|---|
| | 6. Guru menjelaskan manfaat mempelajari geguritan. Manfaat dari geguritan dapat dicontohkan dari kehidupan nyata. |
| Langkah 2 Pemberian Materi | <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyajikan materi geguritan lewat media <i>power point</i> dan mengaitkan dalam kehidupan sehari-hari. Link <i>power point</i> dapat diakses berikut ini: https://www.canva.com/design/DAGqG0-HDp8/ShiAu1Ege0Bolu6Wkfr30Q/edit?utm_content=DAGqG0-HDp8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton 2. Guru dan siswa melakukan tanya jawab terkait materi. 3. Guru memutar video pembacaan geguritan yang baik dan benar. Link video dapat diakses berikut ini: https://youtu.be/oDyKpWobt9o?si=KUIwb-qe3h39dV6v |
| Langkah 3 Menyimak Film Pendek | <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyiapkan video film pendek. 2. Siswa menyimak film pendek berbahasa Jawa. Durasi film pendek sekitar 15 menit. Film pendek berjudul "Topi (Tindak, Tanduk, Subasita)". Film pendek dapat diakses pada link berikut ini: https://youtu.be/cDMqnR300-E?si=lugqTflv5XEmdxFY 3. Siswa menyimak film pendek untuk mendapatkan inspirasi dalam menulis geguritan. |
| Langkah 4 Latihan Menulis Geguritan dengan Media Kartu Bergambar | <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagi siswa menjadi 8 kelompok kecil. 2. Guru membagi setiap kelompok beranggotakan 4 siswa. 3. Guru mempersilahkan siswa untuk berkumpul dengan kelompok masing-masing. 4. Guru membagikan lembar kerja siswa dan 4 kartu bergambar kepada setiap kelompok. Kartu pertama siswa diminta untuk membuat geguritan dengan tema alam. Kartu kedua dengan tema tata krama, kartu ketiga tema tentang pendidikan, keempat siswa diminta untuk membuat geguritan dengan tema kerukunan. Lembar kerja siswa dapat dilihat pada link berikut: https://www.canva.com/design/DAGmv5vLFIQ/At1sUf1QpVZgDXFjqGYE8A/edit?utm_content=DAGmv5vLFIQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton Guru menjelaskan kepada siswa cara menggunakan kartu bergambar sebagai stimulus ide dalam menyusun bait-bait geguritan. Gambar kartu tersebut diambil dari film pendek "Topi (Tindak, Tanduk, Subasita)" yang sudah disimak. 5. Guru memberi contoh singkat bagaimana mengamati gambar, mengidentifikasi makna dari gambar tersebut, lalu mengubahnya menjadi geguritan. 6. Guru mempersilahkan siswa untuk memulai diskusi dengan merangkai bait demi bait geguritan bersama-sama dengan baik dan benar berdasarkan kartu bergambar yang diambil dari video film pendek. 7. Waktu diskusi kurang lebih 15 menit. |
| Langkah 5 | 1. Guru membimbing siswa dengan cara memonitoring |

| | |
|--------------------------------|---|
| Pembimbingan Menulis Geguritan | perkembangan hasil teks geguritan yang dibuat. Guru dapat memberikan revisi dan saran kepada siswa. 2. Siswa dapat bertanya kepada guru apabila mengalami kesulitan dalam menulis geguritan. |
| Langkah 6 Menyajikan Hasil | 1. Kelompok yang telah menyelesaikan tugas dapat melakukan konfirmasi kepada guru dengan cara mengangkat tangan dan mengatakan selesai. 2. Kelompok yang telah selesai dapat menyampaikan hasil karyanya dengan memilih salah satu anggotanya untuk membacakan geguritan mereka. 3. Siswa yang lain menyimak karya geguritan dari kelompok lain. 4. Guru memberikan umpan balik terkait geguritan yang telah dibuat siswa. 5. Presentasi dilakukan secara berurutan berdasarkan waktu penyelesaian karya geguritan oleh masing-masing kelompok. |
| Langkah 7 Penilaian | 1. Tahap ini guru melakukan penilaian sumatif terhadap hasil karya geguritan yang telah disusun oleh setiap kelompok. Aspek-aspek yang dinilai meliputi: a). Kesesuaian dengan tema, b). Pemilihan diksi, c). Penggunaan rima, d). Penggunaan majas |
| Langkah 8 Refleksi | 1. Siswa menyimpulkan materi dalam pembelajaran geguritan 2. Siswa mengungkapkan kendala yang dihadapi ketika menulis geguritan. 3. Siswa mengidentifikasi materi yang sudah dipahami dan belum pahami. 4. Siswa menjelaskan bagaimana perasaan yang dialami selama pembelajaran berlangsung. 5. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan salam dan nyanyian seperti yel-yel. |

Sumber: Peneliti, 2025

4. Penutup

Model pembelajaran menulis geguritan berbantuan film pendek dan kartu bergambar telah diuji oleh ahli. Hasilnya adalah layak digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan komponen model pembelajaran menulis geguritan berbantuan film pendek dan kartu bergambar seperti sintagmatik, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dampak instruksional dan dampak pengiring yang sudah sesuai. Relevansi penggunaan film pendek dan kartu bergambar dalam menulis geguritan juga hasilnya sangat sesuai. Revisi dan saran dari ahli sudah dilakukan dan sudah menjadi model final. Model ini tidak sampai pada uji terbatas. Terkait uji coba model ini bisa dilakukan oleh peneliti lain.

References (Daftar Pustaka)

- Ambarwati, W. (2018). Pengembangan Model Sinektik Berbantuan Media Video Dalam Pembelajaran Menulis Puisi Pada Peserta Didik Di Kelas V Sd. *Tarling : Journal of Language Education*, 1(1), 91–103. <https://doi.org/10.24090/tarling.v1i1.1125>
- Arawinda, S. S., & Darni, D. (2023). Kritik Sosial dalam Antologi Geguritan Serendipiti Astabrata karya Asti Pradnya Ratri. *JOB (Jurnal Online Baradha)*, 19(1), 138–153. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/baradha/article/view/40115%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id>

- Aristhi, N. P. S., & Manuaba, I. B. S. (2020). Model Experiential Learning Berbantuan Media Gambar Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(3), 327–337.
- Bagaskoro, R. W. (2021). *Kohesi Gramatikal dan Leksikal dalam Geguritan Karya Mbah Brintik pada Majalah Panjebar Semangat Tahun 2016 dan Relevansinya Sebagai Bahan Ajar Bahasa ...* 4(1), 147–165. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/96210/Kohesi-Gramatikal-dan-Leksikal-dalam-Geguritan-Karya-Mbah-Brintik-pada-Majalah-Panjebar-Semangat-Tahun-2016-dan-Relevansinya-Sebagai-Bahan-Ajar-Bahasa-Jawa-di-SMA%0Ahttps://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/>
- Barus, I. W. (2018). Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Melalui Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Bantuan Media Film Pendek Pada Siswa Kelas Ix.13 Smp Negeri 2 Singaraja. *Journal of Education Action Research*, 2(2), 142. <https://doi.org/10.23887/jear.v2i2.12322>
- Devi, A. K. (2018). Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Ulasan Film Pendek pada Siswa dengan Strategi Think Talk Write. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(2), 109–123. <https://doi.org/10.17509/jpp.v18i2.12952>
- Hoerudin, C. W. (2023). Penerapan Media Flash Card pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa. *Jurnal Primary Edu (JPE)*, 1(2), 235–245.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2011). *Models of Teaching Model-Model Pengajaran (Edisi Delapan)*.
- Khoiriyah, A. N. (2023). Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Melalui Permainan Sambung Kata Padasiswakelas X. *LEKSIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 61–70. <https://doi.org/10.60155/leksis.v3i2.351>
- Lidayanti, A. P., Mimi, M., & Wulandari, A. (2023). *Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Pair Solo Menggunakan Media Tarius (Kotak Misterius) untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Persuasi pada Siswa Kelas VIII SMP*. 6(1). <https://jom.untidar.ac.id/index.php/repetisi/article/view/4162/1247>
- Macalister, J., & Nation, I. S. P. (2019). Language Curriculum Design. *Language Curriculum Design, March*, 1–259. <https://doi.org/10.4324/9780429203763>
- Miles, B. M., & Huberman, A. M. (n.d.). *Qualitative Data Analysis: an expanded sourcebook*.
- Nggilu, A., Ismail, R. P., Kamuli, S., Lakadjo, M. A., Agim, M., & Yusup, K. G. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Proyektor Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 3 Kota Gorontalo. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 10060–10068. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1435>
- Oviantari, L. (2023). Penerapan Metode Permainan Model Rangka Baja pada Materi Ajar Bahasa Jawa Kasusastran Modern Menulis Geguritan. *Interdisciplinary and Multidisciplinary Studies ...*, 1(1), 175–179. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/imscs/article/view/13106%0Ahttps://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/imscs/article/download/13106/9147>
- Rohmah, N. B. (2021). Pelatihan Menulis dan Membaca Geguritan Sebagai Bentuk Apresiasi Terhadap Kebudayaan Jawa. *Prosiding Penelitian Pendidikan Dan ...*, 777–781. <http://prosiding.rcipublisher.org/index.php/prosiding/article/view/222%0Ahttp://>

- /prosiding.rcipublisher.org/index.php/prosiding/article/download/222/99
- Setyawan, B. W., & Saddhono, K. (2021). Gaya kebahasaan Rahmat Djoko Pradopo dalam antologi "Geguritan Abang Mbranang." *KEMBARA Journal of Scientific Language Literature and Teaching*, 6(2), 142–155. <https://doi.org/10.22219/kembara.v6i2.13618>
- Sukoyo, J., Kurniati, E., & Utami, E. S. (2024). Joyful Learning Model for Javanese Speech Levels Course. *Theory and Practice in Language Studies*, 14(6), 1786–1795. <https://doi.org/10.17507/tpls.1406.19>
- Suriyanto, F. D. A., Sutri, & Suprihatin, D. (2023). Pemanfaatan Media Film Pendek Karya Paniradya Kaistimeiwan dalam Menulis Teks Puisi Kelas X di SMK PGRI 2 Karawang. *JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 4(1), 241–254. <http://journal.almatani.com/index.php/jkip/index>
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2070–2080. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.666>
- Sutrisno, S. D. (2021). Geguritan Majalah Panjebar Semangat: Materi Ajar Apresiasi Sastra Berbasis Pendidikan Budi Pekerti. *Jurnal Diwangkara*, 1(1), 42–49. <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/DIWANGKARA/article/view/108>
- Thiagarajan. (1976). Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook. *Journal of School Psychology*, 14(1), 75. [https://doi.org/10.1016/0022-4405\(76\)90066-2](https://doi.org/10.1016/0022-4405(76)90066-2)
- Wahyuningsih, F. M., & Giwangsa, S. F. (2025). *Efektivitas Penggunaan Media Visual terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Sekolah Dasar*. 7, 61–72.
- Yanti, N., Gafar, A., & Rofii, A. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Rakyat Siswa Kelas Vii Smp Negeri 6 Kota Jambi Tahun Ajaran 2017/2018. *Aksara: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2), 67. <https://doi.org/10.33087/aksara.v2i2.74>
- Yusnarti, M., Marlina, L., Ilham, Annisah, A. D., Toteles, A., & Hendriani, N. (2023). Peran Media Gambar Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa SD Negeri 04 Dompu Tahun Pembelajaran 2020 / 2021. *Jupe2: Jurnal Pendidikan & Pengajaran*, 1(2), 172–184.