



PERAN PEMBELAJARAN PANTUN DALAM PENGUATAN KARAKTER SANTUN ERA DIGITAL

Ruli Andayani^a, Indra Mardiyana^b

^a UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

^b SMPN 15 Malang

*Surel: ruli.andayani@gmail.com

Diterima Redaksi: 9 Januari 2024 | Selesai Revisi: 22 Mei 2024 | Diterbitkan: 23 Juni 2024

Abstrak: Pantun merupakan karya sastra klasik Indonesia yang tetap eksis hingga saat ini. Nilai-nilai didaktis yang terkandung di dalamnya masih relevan dengan perkembangan zaman, terutama sebagai penguatan karakter santun bagi generasi muda. Sebagai upaya adaptasi dan modernisasi, pembelajaran pantun dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan (1) nilai karakter santun dalam pantun dan (2) bentuk pembelajaran pantun berbasis digital. Penelitian dilakukan secara deskriptif-kualitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka. Adapun data penelitian berupa informasi verbal tentang pantun yang diperoleh dari kajian pustaka, serta catatan observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui pantun, siswa dapat berkomunikasi secara santun, yakni saat menyapa, menyampaikan pesan motivasi, dan memberikan nasihat atau saran antar teman sejawat. Siswa menunjukkan antusias yang tinggi saat mengikuti pembelajaran pantun berbasis digital. Seluruh siswa mampu menulis dan memajang karya sesuai dengan stimulus yang diberikan oleh guru.

Kata-Kata Kunci: *Pembelajaran pantun, karakter santun, era digital*

Abstract: Pantun is a classic work of Indonesian literature that still exists today. The didactic values contained in it are still relevant to the times, especially as a strengthening of polite character for the younger generation. As an adaptation and modernization effort, pantun learning can be done by utilizing technology. This research aims to describe (1) the value of polite character in pantun and (2) the form of digital-based pantun learning. The research was conducted descriptively-qualitatively. Data collection was done through observation, interview, and literature study. The research data is in the form of verbal information about pantun obtained from literature review, as well as observation and interview notes. The results showed that through pantun, students can communicate politely, namely when greeting, conveying motivational messages, and giving advice or suggestions among peers. Students showed high enthusiasm when participating in digital-based pantun learning. All students were able to write and display their works according to the stimulus given by the teacher.

Key Words: *pantun learning, polite character, digital era*



A. PENDAHULUAN

Sastra memiliki peran penting dalam penanaman karakter. Sastra memiliki nilai-nilai didaktis yang dapat diwariskan dari generasi ke generasi. Sastra bukan hanya sebagai karya yang estetis, melainkan sebagai karya yang etis. Tidak ada sekat antara sastra, agama, dan filsafat. Masyarakat lampau secara pragmatis menyatukan aspek-aspek ini sehingga menjadi *dulce et utile*, sesuatu yang indah dan berguna. Wellek dan Warren (2016:23) menyebut bahwa sastra berfungsi memberikan kesenangan, sekaligus pengajaran.

Dalam masyarakat tutur Nusantara, sastra menjadi sarana komunikasi sehari-hari hingga memiliki peran pula dalam menyampaikan nilai-nilai pendidikan. Saryono (2006, p.14–23) menyatakan sastra menjadi ekspresi, presensi, representasi, wadah, dan wahana artikulasi tutur masyarakat lama Nusantara. Pada awal mulanya, semua tutur manusia adalah sastra sehingga dapat dikatakan pula bahwa semua manusia adalah sastrawan. Peristiwa-peristiwa sosial di Jawa yang bersifat verbal sering diungkapkan dalam bentuk sastra. Hal ini terlihat antara lain pada kebiasaan masyarakat Jawa ber-*parikan*, ber-*kidung*, dan *bertembang macapat* saat berkomunikasi dan saling mengungkapkan sesuatu. Berbagai aktivitas masyarakat Melayu tampak dalam bentuk sastra, misalnya mantra, pantun talibun, gurindam, dan perumpamaan. Di antara bentuk-bentuk sastra Melayu klasik itu, aktivitas berbalas pantun menjadi yang paling populer sebab sering digunakan dalam komunikasi sehari-hari, seperti komunikasi anak-anak, remaja ketika kasmaran, dan orang tua ketika menasihati anak-anaknya.

Hingga saat ini aktivitas berpantun masih eksis, digunakan secara harmonis di tengah-tengah hiruk pikuk perkembangan zaman yang semakin modern. Selain memang masih dipelajari di sekolah, pantun juga digunakan oleh masyarakat di berbagai kesempatan, seperti membuka atau menutup sambutan, membuka acara lamaran atau pernikahan (adat palang pintu), menyampaikan kritik, dan menjadi sarana menyampaikan candaan di beberapa acara televisi meski lebih sering dalam bentuk pantun pendek (karmina).

Mansor (2012, p.85–87) mengungkapkan bahwa segala pengetahuan, perasaan, dan pemikiran orang Melayu terinternalisasi melalui pantun. Dalam seni tutur klasik ini terkandung pengalaman hidup, kebijaksanaan, pemikiran, budi bahasa, kesenian, dan akal budi Melayu. Pantun menjadi wadah untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan tentang makna kehidupan, pendidikan, perlakuan manusia dan hubungannya dengan alam sekitar.

Sebagai upaya menjaga eksistensi pantun, sekolah memiliki tanggung jawab untuk memperkenalkan pantun kepada generasi muda. Pewarisan budaya dari generasi yang satu ke generasi berikutnya dapat dilakukan dalam pembelajaran-



pembelajaran yang menarik dan berkesan. Pada era digital ini, guru harus mampu beradaptasi dan bersinergi dengan kemajuan teknologi. Maka pembelajaran pantun harus bervariasi dan melek teknologi. Guru dapat memaksimalkan penggunaan aplikasi-aplikasi digital untuk memperkenalkan dan mengakrabi pantun. Dengan demikian, pembelajaran dapat mengikuti perkembangan zaman dan minat generasi muda yang sangat responsif terhadap pesatnya perkembangan teknologi.

B. LANDASAN TEORI

1. Pantun

Pantun merupakan karya sastra klasik yang melekat pada budaya Melayu. Salleh (2014, p.27) menyebut bahwa karya ini muncul dalam bentuk multi-bahasa, multi-agama, dan multi-ras. Orang Melayu yang dikategorikan dalam berbagai suku menamakannya dalam berbagai istilah pula. Penduduk Pulau Ambon mengenalinya sebagai *panton*; orang Sulawesi menyebut *pantong*. Namun, dalam bahasa Sunda istilah *pantun* mengacu pada cerita panjang yang mengisahkan kesedihan. Dalam sebuah seni pertunjukan, pantun disajikan dengan iringan seruling. Dalam budaya Sunda, bentuk puisi empat kerat yang menyerupai pantun dikenal dengan istilah *sisindiran* atau *sesebred*. Sementara itu, orang Jawa mengenalinya dengan *wangsalan* atau *parikan*; orang Bali menyebut *wewangsalan*; sedangkan Batak menyebut dengan *umpasa*.

Sebagian orang berpandangan bahwa pantun berasal dari bahasa Jawa krama inggil *pari* yang bermakna padi. Dalam budaya masyarakat Jawa memang dikenal bentuk puisi mirip pantun, yakni *parikan* (berasal dari kata *pari* yang mendapat akhiran *-an*). Pandangan ini tampaknya memang didukung sejumlah fakta. *Pertama*, bentuk parikan menyerupai pantun kilat pantun kilat Melayu, yakni dua baris bersajak *aa* yang terdiri atas sampiran dan isi. *Kedua*, penanaman padi dilakukan dengan metode *tandur* (ditata dengan mundur) secara berderet atau berbaris rapi yang mirip dengan struktur pantun yang terikat pada tatanan jumlah baris, suku kata, dan rima.

Brandsteter (dalam Yuliantoro, 2018, p.61) mengatakan bahwa kata pantun berasal dari akar kata *tun* (terdapat di beberapa bahasa di Nusantara). Dalam bahasa Pampanga, kata *tuntun* berarti teratur. Dalam bahasa Tagalog ada kata *tonton* yang berarti bercakap-cakap menurut aturan tertentu. Dalam bahasa Jawa Kuno ada kata *tuntun* yang berarti dan kata *atuntun* yang berarti teratur, serta kata *matuntun* yang berarti memimpin. Dalam bahasa Toba, kata *pantun* berarti kesopanan atau kehormatan.

Keindahan pantun tampak pada persamaan bunyi akhir larik. Pradopo (2014, p.22) menyatakan bahwa bunyi merupakan unsur puisi untuk mendapatkan



keindahan dan tenaga ekspresif. Bunyi memiliki tugas penting untuk memperdalam ucapan, menimbulkan rasa, dan menimbulkan bayangan yang jelas, menimbulkan suasana khusus, dan sebagainya.

Pada umumnya, pantun disusun dalam empat larik yang pada setiap lariknya terdiri atas 8–12 suku kata. Larik pertama dan kedua merupakan sampiran (pembayang), sedangkan larik ketiga dan keempat merupakan isi. Sumardjo (dalam Murti, 2017, p.545–546) menyebut bahwa idealnya rima pantun adalah *a-b-a-b*. Dengan demikian, masing-masing memiliki unsur kontras (kuartenitas), dua larik sampiran berkontras dengan dua larik pada isi. Rima akhir masing-masing larik kontras berseling (a1, b1, a2, b2). Maka kontras pola rima, sampiran (A) adalah *a-b*, isi juga berpola *a-b*. Sampiran (A) memuat citra ekspresi alam sebagai pengantar masuknya pemikiran filsafat kehidupan, sedangkan isi (B) memuat nilai kehidupan manusia itu (yang disadari).

2. Bahasa, Sastra, dan Pikiran

Jufrizal, dkk. (2007) mengungkapkan bahwa budaya santun, yang diantaranya diungkapkan melalui santun berbahasa merupakan bentuk keterkaitan antara bahasa, masyarakat, budaya, dan pemikiran. Bahasa, lebih jauh, dapat pula dikatakan sebagai bentuk budaya manusia.

Shapir-Whorf (Thomas & Wareing, 2007, p.37–48) mengajukan dua hipotesis, yakni teori relativitas linguistik dan determinisme linguistik. *Pertama*, yakni teori relativitas linguistik yang menyatakan bahwa setiap budaya menafsirkan dunia dengan cara yang berbeda-beda yang dikodekan dalam bahasa. *Kedua*, teori determinisme yang menyatakan bahwa bahasa yang digunakan seseorang dapat mempengaruhi cara berpikir orang lain. Ketika seseorang menggunakan bahasa tertentu secara terus-menerus atau menggunakan wacana tertentu dalam bahasa itu, persepsi-persepsi yang terkodekan dalam bahasa atau wacana itu akan tertanam kuat dalam pikiran. Menurut teori ini, setelah sebuah sistem bahasa terbentuk, bahasa akan mempengaruhi cara dari anggota masyarakat bahasa itu dalam membicarakan dan menafsirkan dunia.

Secara lebih spesifik, pandangan tersebut relevan dengan pendapat Teeuw (2015:57) yang menyatakan bahwa sastra—bagian dari wujud bahasa—memiliki daya persuasi yang di dalamnya terdiri atas aspek *docere* (mengajar), *delectare* (memberi nikmat), dan *mover* (menggerakkan). Hal ini mengacu pada pengertian retorika sebagai *ars bene dicendi*, yakni kepandaian mengatakan sesuatu secara baik yang pada awalnya terutama mengacu pada kepandaian orator, tetapi kemudian meliputi juga pemakaian bahasa dan sastra. Nurgiyantoro (2010, p.31) mengungkapkan hal serupa, bahwa sastra berfungsi pragmatis bagi kehidupan



sosial masyarakat. Sastra hadir untuk memberikan rasa senang dan memiliki manfaat dalam kehidupan karena dipersepsi sebagai suatu fakta sosial yang mampu menggerakkan emosi pembaca untuk bersikap dan berbuat.

Dari pandangan-pandangan tersebut dapat dipahami bahwa sastra mampu mempengaruhi cara atau pola berpikir bahkan tindakan seseorang. Bahasa atau wacana yang digunakan secara terus-menerus mampu membentuk karakter seseorang sebab di bahasa (termasuk sastra) tercermin pandangan dan sikap masyarakat dalam memandang realita. Maka wajar jika sastra sering difungsikan sebagai media untuk sarana edukatif yang menyenangkan dan bernilai estetis.

C. METODE

Penelitian ini dilakukan secara deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif dilakukan untuk mencari pemahaman yang mendalam mengenai suatu gejala atau fakta, tidak untuk membuat generalisasi melainkan ekstrapolasi (Anggito dan Setiawan, 2018, p.7–13; Endraswara, 2013, p.5; Rukin, 2019, p.22). Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, dan studi pustaka. Adapun data penelitian berupa informasi verbal tentang pantun yang diperoleh dari kajian pustaka, serta catatan hasil observasi dan wawancara.

Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai instrumen kunci, yakni sebagai pengumpul data, pengolah data, dan pembuat simpulan dari hasil pengolahan data. Prosedur penelitian meliputi kegiatan (1) melakukan kajian pustaka tentang fungsi pantun sebagai sarana didaktis dan elemen-elemen yang mendukung fungsi tersebut; (2) mengamati dan melakukan wawancara tentang pelaksanaan pembelajaran pantun di sekolah; (3) mengevaluasi implementasi pembelajaran pantun berbasis digital (berbantuan aplikasi *padlet*); dan (4) menyimpulkan hasil penelitian.

D. PEMBAHASAN

1. Karakter Santun dalam Pantun

Pantun merupakan karya sastra klasik yang sarat nilai pendidikan. Salleh (2014) mengungkapkan bahwa pantun menjadi cerminan bangsa Melayu, yakni menunjukkan jiwa, kebijaksanaan, dan budi bahasa. Selain sebagai hiburan, pantun digunakan untuk mengungkapkan rasa kasih sayang, alat pendidikan, alat untuk mempelajari agama, dan menjadi sarana untuk menyindir secara halus. Hal ini selaras dengan hasil penelitian Sulaksono, dkk. (2020) yang mengungkapkan bahwa lagu *Pantun Pitutur* pada pertunjukan kelompok Suma Budhaya mengandung beberapa nilai pendidikan, seperti religius, kerja sama, pluralis, dan tanggung jawab.



Maulina (2015) menyatakan bahwa secara sosial, pantun memiliki fungsi pergaulan yang kuat hingga kini. Pantun tidak hanya untuk sarana hiburan, kelakar, ungkapan rasa rindu, tetapi juga sebagai media dalam menyampaikan tunjuk ajar. Hal serupa juga diungkapkan oleh Murti (2017) bahwa pantun adalah strategi retorika masyarakat Melayu. Dalam menyampaikan maksud, masyarakat Melayu lebih suka dengan cara tersembunyi; memperhatikan kesopanan dan kelembutan. Teguran dan kritikan disampaikan melalui pantun sehingga mitra tutur tidak tersinggung.

Untuk menyampaikan maksud yang sebenarnya, pantun dimulai dengan larik pembayang (sampiran), yakni di larik *pertama* dan *kedua* yang lebih sering berupa gambaran tentang alam dan tidak berhubungan dengan isi. Fungsi bagian ini mirip dengan pengantar; pemantik yang membuat mitra tutur memberikan perhatian pada maksud yang sebenarnya. Sementara itu, maksud yang sebenarnya terletak di bagian isi atau larik *ketiga* dan *keempat*. Bentuk pengungkapan tidak langsung ini tampaknya ini memang menjadi karakter masyarakat Indonesia dan budaya Timur pada umumnya yang lebih senang mengungkapkan segala sesuatu secara tidak langsung, seperti halnya peribahasa dan parikan. Sesuatu hal yang mungkin tidak suka didengar, dimulai dengan sesuatu yang menyenangkan, rekreatif, dan teka teki. Dengan demikian, memberi wejangan, kritik, atau saran dirasakan lebih santun dan elegan melalui pantun. Diksi yang digunakan pun dipilih sedemikian rupa sehingga memenuhi prinsip kesantunan berbahasa dan keselarasan rima. Kosakata yang dipilih tidak mengandung ujaran kebencian sehingga substansi pesan (kritik dan saran) lebih mudah diterima.

Memang pada dasarnya, tidak semua orang dapat menerima nasihat dan kritik yang diberikan orang lain. Maka ungkapan-ungkapan bernada 'menasihati' atau 'mengkritisi' perlu menggunakan strategi yang tepat agar dapat diterima dengan baik oleh mitra tutur. Dalam hal ini pantun dapat berperan sebagai salah satu sarana bertutur untuk menyampaikan maksud. Melalui pantun, wejangan atau nasihat, saran, kritik, dan juga sindiran diungkapkan dengan diksi yang tertata, berima, halus, terkadang implisit, unik, dan kreatif. Wejangan, saran, atau nilai-nilai pendidikan diungkapkan dengan elegan dan berkesan. Dengan tutur bahasa yang tersusun selaras dengan bunyi, pesan dalam pantun diungkapkan dengan santun sehingga mampu menciptakan koneksi emosional dengan mitra tutur.

Bahkan, pantun juga digunakan dalam agenda kontestasi politik Indonesia. Melalui pantun, para bakal calon presiden dan wakil presiden menyisipkan pesan-pesan politik berisi harapan dan persuasi. Hal ini, misalnya, dapat dilihat dari larik *satu dua cempaka biru/tiga empat dalam jabatan/kalau mendapat kawan baru/kawan lupa dilupa jangan//* yang merupakan pantun dari salah satu bakal calon



presiden 2024. Selain memuat nasihat yang dapat dimaknai secara general, pantun ini sekaligus berisi kelakar untuk ‘menggoda’ bakal calon wakil presiden lain yang pernah satu koalisi. Pantun juga digunakan dalam pidato pasangan capres-cawapres lain dengan nada yang lebih persuasif, seperti, *Membakar seafood dari kayu/Ke negeri Cina naik pesawat/Kalau Ganjar menang pemilu/Dukungan ke Palestina menguat sangat//*. Pantun versi pendek (karmina) juga digunakan oleh bakal calon presiden yang lain: *Ke Mamuju jangan lupa membeli sepatu/Kalau ingin maju jangan lupa pilih nomor satu//*. Kehadiran pantun-pantun ini menunjukkan bahwa agenda pemilu 2024 dimulai dengan suka cita, santun, dan damai. Pantun digunakan untuk menciptakan suasana santai meskipun masing-masing pasangan calon presiden-wakil presiden beradu argumen, gagasan, dan strategi kemenangan.

Dalam pantun karya guru dan siswa pun tampak adanya wejangan dan ajakan yang disampaikan dengan diksi yang halus dan santun. Larik pantun *Lama-lama jadi tertidur/Tertidur pulas di teras rumah/Mengajar 9E sangat menghibur/Karena siswanya cerdas dan juga ramah//* adalah upaya guru untuk memberikan sanjungan sekaligus motivasi kepada siswa. Guru meminta agar siswa melakukan suatu tindakan; memberikan siswa tunjuk ajar agar bersikap baik budiman dengan memberikan ‘kepercayaan’ atau ‘sanjungan’, bukan dengan mendikte atau kalimat bernada ‘menggurui’. Pesan yang serupa juga dapat ditemukan pada pantun karya siswa, misalnya *Kuda berjalan jangan dikejar/jika dikejar larinya ke kota/9E muridnya rajin belajar/pantang menyerah demi cita-cita//* yang secara tidak langsung berisi ajakan agar seluruh siswa 9E memiliki ketekunan dalam belajar dan meraih cita-cita. Dari pantun-pantun tersebut dapat diketahui bahwa nasihat, anjuran, atau wejangan disampaikan dengan cara yang sangat halus sehingga pada akhirnya pesan itu diharapkan ikut mempengaruhi pikiran dan tindakan siswa secara sukarela. Hal ini relevan dengan hipotesis Shapir-Whorf (Jufrizal, 2007:10) yang secara tegas menyatakan bahwa struktur bahasa, suatu yang digunakan secara terus-menerus, mempengaruhi cara berpikir dan berperilaku seseorang.

2. Pembelajaran Pantun pada Era Digital

Saat ini perkembangan teknologi semakin cepat dan berdampak luas di berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Transformasi digital dilakukan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran melalui penyediaan sumber belajar secara melimpah di berbagai platform digital, hingga pengembangan diri bagi guru dan pelaksanaan asesmen berbasis digital. Muhasim (2017) menyatakan bahwa teknologi digital memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Proses pendidikan menjadi lebih mudah, praktis, efektif, dan efisien baik bagi siswa maupun guru dengan tetap memperhatikan pengendalian guna mengantisipasi



dampak negatif yang ditimbulkan. Siswanto (2022) juga menyampaikan bahwa transformasi digital membuat kegiatan pembelajaran menjadi mudah dan fleksibel untuk diterapkan sebab memfasilitasi transfer pengetahuan yang tidak terbatas pada spasial.

Sebagai bentuk adaptasi dan inovasi, pembelajaran pantun pun perlu dilakukan dengan integrasi teknologi agar pewarisan nilai-nilai luhur dapat berlangsung menarik dan relevan dengan tantangan zaman. Beragam platform digital dikembangkan oleh berbagai pihak demi mendukung tantangan perubahan zaman. Salah satu produk digital yang dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran adalah aplikasi padlet. Aplikasi ini memiliki fungsi seperti papan pajang digital (majalah dinding digital). Padlet dapat digunakan oleh siswa dan guru untuk mengirim catatan atau karya di halaman yang sama. Catatan tersebut dapat berupa tulisan, tautan, video, gambar, atau dokumen yang dapat diatur untuk privasi atau publik. Hasil penelitian Handayani (2022) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi ini mampu meningkatkan literasi siswa dalam mereviu buku. Penggunaan padlet dapat membuat siswa lebih tertarik untuk membuat review buku sehingga mampu meningkatkan kompetensi literasi siswa. Penelitian Maulana, dkk (2023) juga mengungkapkan bahwa padlet mampu meningkatkan hasil pembelajaran menulis.

Dalam pembelajaran di Kurikulum Merdeka, materi pantun tidak tertulis secara eksplisit dalam capaian pembelajaran Bahasa Indonesia. Namun, dapat diintegrasikan dalam materi-materi pembelajaran yang lain. *Pertama*, pantun diperkenalkan dalam pembelajaran teks pidato, yakni siswa dilatih terampil berpantun untuk membuka atau menutup pidato sambutan. *Kedua*, pantun dikenalkan dalam kegiatan apersepsi (prapembelajaran). Guru melakukan pengecekan kehadiran siswa sekaligus pemberian motivasi belajar melalui kegiatan berbalas pantun. Guru memberi stimulus pantun yang diikuti dengan pantun-pantun siswa sebagai jawaban atau respons siswa. *Ketiga*, kegiatan berpantun juga dapat dilatihkan dalam kegiatan presentasi dan kegiatan-kegiatan lisan lainnya. Selain melatih keterampilan bersastra, kegiatan ini juga berfungsi memperkenalkan budaya lokal Indonesia. Siswa tidak hanya 'mengetahui' dan 'mengenal', tetapi dapat 'mengakrabi' pantun. Faktanya, pantun sering digunakan oleh masyarakat sebagai sarana komunikasi lisan di berbagai kesempatan, termasuk pidato, upacara perkawinan, bahkan lawakan. Kadang, pantun juga yang dipadukan dan diintegrasikan dengan irama lagu. Mansor (2012) mengungkapkan bahwa sebagai puisi rakyat, pantun diucapkan secara lisan dan dinyanyikan. Pengungkapan dan pengucapan digunakan secara meluas dan murni dalam kalangan masyarakat Melayu.



Sebagai bagian dari transformasi digital, pembelajaran pantun dapat dilakukan melalui aplikasi *padlet*. Aplikasi ini menjadi alternatif media pembelajaran yang digunakan di SMPN 15 Malang. Melalui aplikasi ini, siswa dan guru dapat mendokumentasikan pantun yang ditulis selama kegiatan pembelajaran. Selain itu, siswa dan guru juga dapat saling memberi komentar, catatan, atau saran perbaikan hasil karya yang sudah diunggah sehingga memungkinkan terjadinya interaksi yang berkesinambungan. Siswa dapat mengisi papan pajang padlet yang disediakan guru melalui komputer atau *smartphone*. Dengan aplikasi ini, siswa menunjukkan antusias yang tinggi mengikuti pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan keterlibatan seluruh siswa dalam menulis pantun setelah guru memberikan stimulus. Isi pantun mencerminkan ekspresi siswa dalam merespons pengalaman sehari-hari. Siswa dapat berkomunikasi secara santun, yakni saat menyapa, menyampaikan pesan motivasi, dan memberikan nasihat atau saran antar teman sejawat.



Gambar Pembelajaran Pantun melalui Padlet di SMPN 15 Malang

Padlet merupakan alternatif media papan pajang visual yang menarik. Selain mudah diaplikasikan, media ini juga menyediakan beragam desain tema yang unik, dapat disematkan di situs laman lain, bahkan dapat dibagikan kepada guru atau siswa sehingga memungkinkan terjadinya interaksi sebab ada kegiatan merespons karya, memberi catatan, dan merevisi karya berdasarkan catatan tersebut. Namun, penggunaan aplikasi ini saat ini sudah berbayar. Untuk menggunakannya secara gratis, guru dan siswa hanya dapat menggunakan versi trial, yakni tiga kali pembuatan *wall* (papan pajang).



E. PENUTUP

Pantun merupakan karya klasik yang mengandung nilai-nilai luhur. Salah satu nilai tersebut adalah karakter santun yang tampak dalam bentuk tuturan tidak langsung, diksi, dan substansi (pesan). Keindahan pantun bertalian erat dengan keberfungsian, kebermaknaan, dan kekudusan nilai-nilai yang dikandungnya. Dengan tutur bahasa yang lembut, pantun dapat berperan dalam penanaman karakter santun. Siswa dapat belajar mengungkapkan pemikiran, pandangan, saran, atau kritik melalui pilihan kata yang etis sekaligus ritmis sehingga menghasilkan karya puitis-didaktis.

Sebagai upaya menjaga eksistensi pantun, pembelajaran pantun di sekolah harus terus dilestarikan. Meskipun dalam kurikulum tidak disebutkan secara eksplisit, guru dapat mengintegrasikan materi pantun dalam pembelajaran yang lain, baik dalam pelajaran bahasa Indonesia maupun lintas pelajaran lainnya. Bentuk pembelajaran juga harus melek teknologi sebagai respons terhadap perkembangan era digital. Dengan memanfaatkan aplikasi-aplikasi digital, seperti padlet, pembelajaran pantun relevan terhadap perkembangan zaman. Melalui padlet, siswa terlibat aktif dan antusias mengikuti pembelajaran. Seluruh siswa menulis dan memajang karya sesuai stimulus yang diberikan guru. Pantun karya siswa mencerminkan ekspresi siswa dalam merespons pengalaman hidup sehari-hari dan kesantunan berbahasa yang dijunjung tinggi, yakni saat menyapa, menyampaikan pesan motivasi, dan memberikan nasihat atau saran antarteman sejawat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Endraswara, S. (2013). *Metodologi Penelitian Sastra*. Jakarta: PT Buku Seru.
- Handayani, W.S. (2022). Penggunaan Padlet dalam Mereviu Buku untuk Meningkatkan Literasi Siswa, *Jurnal Diklatika Pendidikan Dasar*, (6)2, 499–520.
- Harsanti, A.G. (2017). Pendidikan Karakter melalui Pembelajaran Sastra. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia dalam Konteks Global: 623–636*, Jember, 22 Maret 2017: Universitas Jember.
- Jufrizal, Amri, Z., dan Refnaldi. (2007). Hipotesis Sapir-Whorf dan Struktur Informasi Klausa Pentopikalan Bahasa Minangkabau, *Linguistika*, (14)26, 1–22.
- Mansor, A. (2012). *Akal Budi Melayu dalam Pantun dan Sajak*. Bangi: Penerbit Universiti Kebangsaan Malaysia.



- Maulana, M.R., Hanafi, M.S., dan Atikah, C. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Padlet pada Materi Recount Text, *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, (10)1, 40–48.
- Maulina, D.E.(2015). Keanekaragaman Pantun di Indonesia, (1)1, *Semantik: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 107–121.
- Muhasim. (2017). Pengaruh Teknologi Digital terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik, *Palapa: Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, (5)2, 53–77.
- Murti, F.N. (2017). Jejak Pesona Pantun di Dunia (Suatu Tinjauan Diakronik-Komparatif), *Prosiding Seminar Nasional: Bahasa dan Sastra Indonesia dalam Konteks Global*: 543–558, Jember, 22 Maret 2017: Universitas Jember.
- Nurgiyantoro, B. (2009). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada Press.
- Pradopo, R.D. (2014). *Pengkajian Puisi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Rukin. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Surabaya: CV Jakad Media Publishing.
- Salleh, M.H. (2014). *Ghairah Dunia dalam Empat Baris: Sihir Pantun dan Estetikanya*. Selangor: PTS Akademika.
- Siswanto, R. (2022). *Transformasi Digital dalam Pemulihan Pendidikan Pascapandemi*, (online), (<https://gurudikdas.kemdikbud.go.id/news/transformasi-digital-dalam-pemulihan-pendidikan-pasca-pandemi>, diakses tanggal 11 November 2023).
- Sulaksono, P., Florentinus, T.S., dan Wadiyo. (2020). The Pantun Pitutur Song: A Study of Educational Values in The Music Show of The Marawis Suma Budhaya Group, *Jurnal Catharsis* (9)1, 50–57, DOI: <https://doi.org/10.15294/catharsis.v9i1.39959>
- Teeuw, A. (2015). *Sastra dan Ilmu Sastra: Pengantar Teori Sastra (Cetakan Kelima)*. Bandung: PT Dunia Pustaka Jaya.
- Wellek, R. dan Warren, A. (1977). *Teori Kesusastraan*. Terjemahan Melani Budianta. 2016. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Yuliantoro, A. (2018). *Pengajaran Apresiasi Puisi*. Yogyakarta: CV Andi Offset.