

LAMPIRAN



Lampiran 1 Hasil Wawancara Guru

Narasumber : Dr. Endang Widati, S.Pd

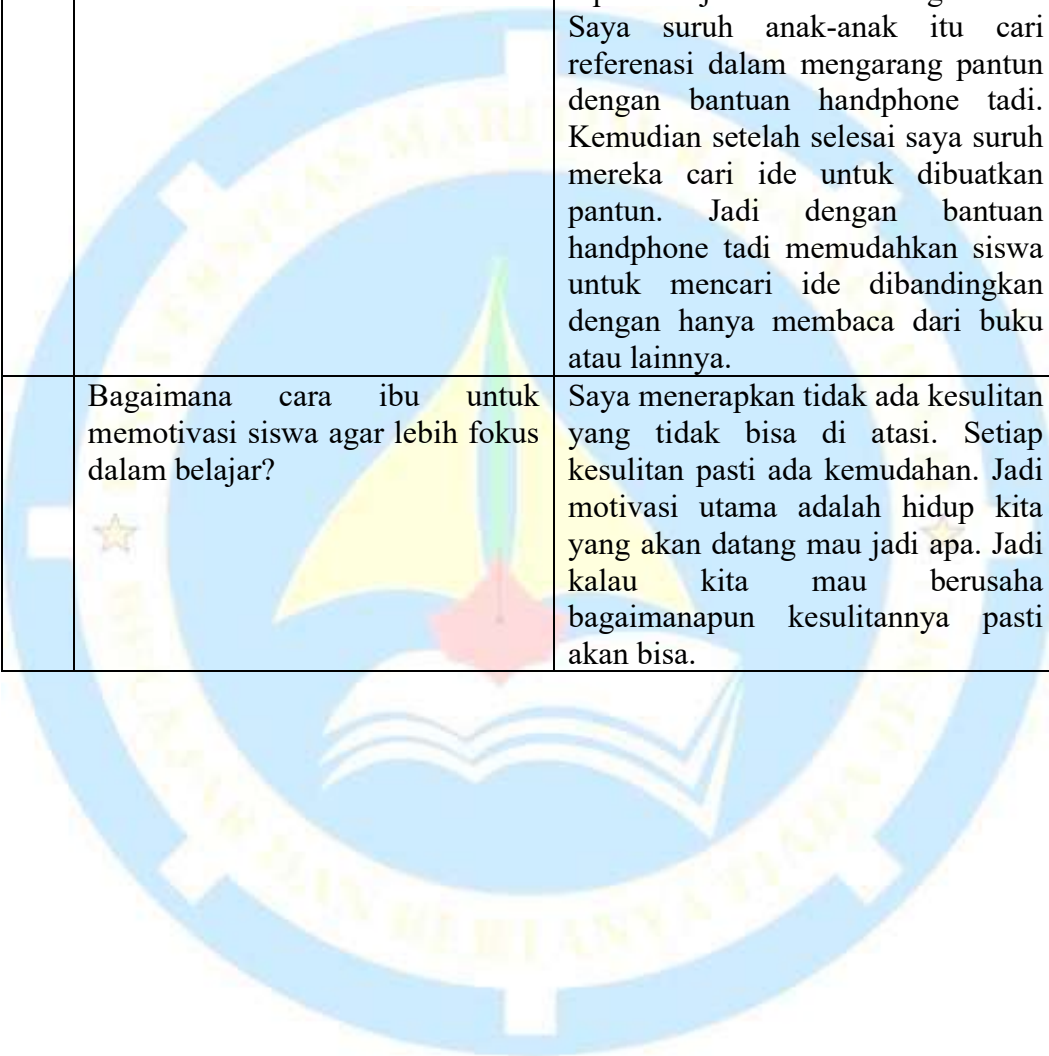
Jabatan : Guru Bahasa Indonesia SMP Negeri 11 Tanjungpinang

Tempat : SMP Negeri 11 Tanjungpinang

Hari/tanggal : Senin, 8 September 2025

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah di sekolah ini sudah menerapkan kurikulum merdeka?	Sudah. Sudah dari 2023. Secara keseluruhan guru diberi kekuasaan untuk merancang proyek pembelajaran kontekstual termasuk dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Jadi kami sebagai guru lebih leluasa mengembangkan media pembelajaran, baik materinya sesuai dengan profil pancasila untuk kebutuhan lokal siswa.
2	Apakah ibu pernah menggunakan media pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia? Apa saja media yang ibu gunakan?	Media pembelajaran yang saya gunakan itu seperti video pendek, cuplikan film atau berita, infografis, slide <i>powerpoint</i> , teks bacaan digital, serta media sosial edukatif seperti instagram, youtube, atau konten literasi untuk pembelajaran offline bukan daring ya. saya juga memanfaatkan <i>google classroom</i> untuk membuat materi yang menarik.
3	Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut?	Secara umum respon siswa itu sangat positif. Mereka lebih antusias, fokus, dan aktif saat media digunakan terutama ketika media tersebut relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari seperti dari konten-konten tiktok edukatif. Media seperti visual/audiovisual membantu siswa memahami konsep abstrak maupun konkrit seperti struktur teks eksposisi, teks prosedur, teks deskripsi, serta karya-karya sastra yang lebih konkrit.
6	Apakah ada kendala dalam menggunakan media pembelajaran	Ada. Ada kendalanya pada penggunaan media itu siswa dikelas

	dan bagaimana cara mengatasi hal tersebut?	VII sebagian murid kurang memperhatikan dikarenakan minat belajarnya kurang, jadi cara saya mengatasinya yaitu memfokuskan ke siswa tersebut, kita tonjolkan dia.
5	Apakah sekolah menyediakan fasilitas teknologi informasi yang diperlukan dalam pembelajaran bahasa Indonesia?	Ada salah satunya infokus. Kalau laptop bawa masing-masing.
7	Apakah ibu pernah menggunakan platform atau aplikasi tertentu untuk mengembangkan media tersebut?	Saya menggunakan canva membuat infografis dan slide ppt yang menarik, Googleform untuk kuis atau buat soal itu saya yang sering saya gunakan.
8	Metode apakah yang digunakan saat mengajar?	Campur ada menggunakan metode ceramah, diskusi, CTL, Jigsaw, dan PBL.
9	Bagaimana karakteristik siswa yang ibu ajarkan?	Karakteristik siswa bermacam-macam, ada yang kinestetik, audio, visual, audiovisual, ada yang suka juga belajar secara mandiri dan kelompok. Ada kemampuannya di bawah, ada yang di atas tergantung dari cara mereka menangkap pembelajaran. Di sini kami sebenarnya bukan sekolah inklusi, tetapi kami harus menerima anak-anak yang daya tangkapnya kurang bahkan di bawah itu.
10	Bahan ajar seperti apa yang ibu gunakan?	saya menggunakan bahan ajar yang seperti LKPD dan buku pegangan siswa.
11	Pada materi apa siswa kurang mengerti?	Dengan minat menulis yang rendah, pada materi teks eksposisi dan deskripsi, puisi rakyat. Pada teks ini kan kita menulis dan membaca, nah siswa benar-benar sulit, karena menekankan pada fokus menulis dan membaca. Salah satunya menulis pantun. Mereka rata-rata kurang dalam menentukan tema pantun. Materinya mereka kurang menguasai. Secara menulis pantun mereka mampu, namun untuk

		menulis pantun sesuai dengan tema itu yang agak susah. Sementara anak sekarang, minat menulisnya kurang, jadi berdampak pada hasil belajarnya. Tetapi terkadang saya alihkan anak boleh bawa handphone tapi dengan syarat sebelum belajar dikumpulkan dulu tiba dipembelajaran baru digunakan. Saya suruh anak-anak itu cari referensi dalam mengarang pantun dengan bantuan handphone tadi. Kemudian setelah selesai saya suruh mereka cari ide untuk dibuatkan pantun. Jadi dengan bantuan handphone tadi memudahkan siswa untuk mencari ide dibandingkan dengan hanya membaca dari buku atau lainnya.
	Bagaimana cara ibu untuk memotivasi siswa agar lebih fokus dalam belajar? 	Saya menerapkan tidak ada kesulitan yang tidak bisa di atasi. Setiap kesulitan pasti ada kemudahan. Jadi motivasi utama adalah hidup kita yang akan datang mau jadi apa. Jadi kalau kita mau berusaha bagaimanapun kesulitannya pasti akan bisa.

Lampiran 2 Hasil Wawancara Siswa

Narasumber: Shakinah dan Bintan

Kelas: VII

Tempat: SMP Negeri 11 Tanjungpinang

Hari/tanggal: Rabu, 10 September 2025

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Metode yang digunakan guru saat mengajar di kelas?	Biasanya menggunakan metode cerita atau tidak diskusi kak.
2.	Apakah dikelas pernah menggunakan media pembelajaran? Jika ya, apa saja media pembelajaran yang digunakan?	Media pembelajaran infokus yang menampilkan video dan <i>powerpoint</i> .
3.	Apakah dikelas guru sudah menggunakan media digital?	Sudah kak.
4.	Terus dek, kamu sendiri kalau belajar sukanya belajar yang seperti apa? Belajar sambil bermainkah? Atau yang biasa-biasa saja.	Belajar sambil bermain kak, biar pas pembelajaran tidak banyak murid yang bosan, melamun ataupun tertidur gegara pembelajarannya cuma biasa saja.
5.	Oh, terus dek dalam proses belajar mengajarkan ada tu yang namanya kemampuan menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Nah, yang kamu kurang dalam diri kamu kemampuan yang mana?	Menurut saya yang kurang dalam menulis, seperti membuat sebuah karangan gitu kk.
6.	Berarti dek dalam mengarang atau membuat pantun masih kurang ya?	Iya kak, yang kek kita dah ada ide nih tapi untuk dijadikan pantun itu susah. Menentukan rima yang pas itu susah.
7.	Bagaimanakah cara kamu lebih memahami materi pembelajaran, apakah melalui tampilan visual/gambar, audio, dan audiovisual/video?	Saya lebih suka dengan tampilan audiovisual kk. Kalau ada gambar dan suara itu apa ya kk kek lebih cepat tanggap aja kk gitu mengenai materi.

Lampiran 3 Instrumen Wawancara Karakteristik Siswa

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Jenis media pembelajaran apa yang paling kamu sukai, apakah dalam bentuk visual/gambar, audio, audiovisual, permainan edukatif dan lainnya?	Saya suka belajar dengan menggunakan media gambar atau video, tapi jika ada permainan pasti akan sangat menyenangkan.
2.	Apakah kamu menyukai pembelajaran melalui media gital (seperti aplikasi atau situs web) atau media cetak (buku dan poster)?	Iya, saya lebih suka belajar dengan media digital, karena lebih menarik dari buku.
3.	Pernahkan suatu jenis media pembelajaran membantu kamu lebih mudah memahami materi? Jika ya, berikan alasannya.	Kernah, belajar lewat menonton video membuat lebih paham karena bisa melihat langsung contohnya.
4.	Menurut kamu lebih mudah memahami pelajaran melalui penglihatan, pendengaran, atau praktik langsung?	Saya sudah paham jika belajar dengan menonton yaitu melihat dan mendengar. Tapi jika ada praktik langsung sekiranya juga seru.
5.	Media pembelajaran seperti apa yang menurutmu paling cocok dengan gaya belajarmu?	Media audiovisual.
6.	Apakah kamu senang belajar menggunakan media yang bisa dipelajari ulang secara mandiri di rumah?	Iya, saya senang jika media pembelajaran bisa di buka kapan saja untuk dipelajari.
7.	Apakah kamu tertarik pada media pembelajaran yang interaktif, seperti dapat diklik, di isi, atau dimainkan?	Sangat tertarik.
8.	Jenis media apa yang membuat kamu merasa lebih aktif dan terlibat selama proses pembelajaran?	Media audiovisual yang juga ada permainannya.

9.	Apakah kamu lebih antusias belajar jika media tersebut mengandung elemen permainan atau tantangan?	Iya saya rasa kafi cian seru.
10.	Seberapa penting tampilan visual media, seperti warna, gambar, atau animasi dalam mendukung pembelajaran?	Bagi saya sangat penting karena kalau tidak menarik maka saya akan bosan.
11.	Menurut pendapatmu, seperti apa desain media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan?	Desain yang warnanya bagus dan ada animasi lucu.
12.	Apakah kamu merasa lebih nyaman belajar dengan media yang sederhana atau justru dengan media yang penuh warna dan visual?	Lebih nyaman jika mediamya sederhana tidak berlebihan tapi sesuai.
13.	Apakah kamu memiliki kemudahan dalam mengakses perangkat seperti ponsel atau laptop untuk menggunakan media pembelajaran?	Iya.
14.	Apakah kamu lebih menyukai media yang bisa diakses tanpa membutuhkan koneksi internet?	Saya suka keduanya, kalau internet atau tidak yang penting bisa membuat saya paham dengan materi.
15.	Menurutmu media seperti apa yang paling mudah digunakan secara mandiri tanpa banyak bantuan dari orang lain?	Media yang foto jelas dan kata-katanya jelas sehingga bisa dibaca dengan mudah.


 (M. RIKKY Akbar Lubis)

Lampiran 4 Dokumentasi Wawancara Guru dan Siswa



Lampiran 5 Lembar Angket Validasi Media Oleh Ahli Materi

1. Lembar Angket Validasi Pertama

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

A. IDENTITAS VALIDATOR

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran PANTASTIK (*Pantun Asik dan Kreatif*) Berbatuan *Genially* pada Materi Teks Pantun Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama 11 Tanjungpinang Tahun Pelajaran 2024/2025.
 Nama peneliti : Fara Marthawiyah
 Nama Validator : Dr. Indah Pujiastuti, S.Pd., M.Pd.
 Jabatan validator : Dosen UMRAH

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Sebelum mengisi angket, diharapkan Bapak/Ibu untuk mengisi identitas yang telah disediakan pada bagian A.
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan tanda centang (✓) yang sesuai dengan indikator pada kolom skor 1, 2, 3, 4, atau 5. Berikut deskripsi skor.

Kriteria	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

3. Komentar Bapak/Ibu tuliskan pada kolom yang telah disediakan pada bagian C.
4. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran dan masukan pada bagian D.
5. Dibagian akhir di minta untuk Bapak/Ibu untuk memberi kesimpulan terhadap kelayakan instrumen pada bagian E.

C. ASPEK PENILAIAN

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Aspek Kelayakan Isi							
1.	Materi teks pantun yang digunakan sesuai dengan kurikulum merdeka.					✓	Sudah sesuai dengan kumer yang berorientasi pada kebutuhan siswa
2.	Materi teks pantun yang digunakan sesuai dengan capaian pembelajaran yaitu peserta didik menyampaikan tulisan berdasarkan fakta, pengalaman, dan imajinasi secara indah dan menarik dalam bentuk					✓	Sudah sesuai dg CP yang ditetapkan kumer

	prosa dan puisi dengan penggunaan kosa kata secara kreatif.						
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan elemennya yaitu menulis pantun.					✓	Sesuai
4.	Materi teks pantun yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu peserta didik mampu menciptakan pantun secara kreatif dengan memperhatikan kaidah kebahasaan pantun.				✓		Secara kreatif itu apa, sebaiknya disampaikan dalam materi. Seperti langkah menulis pantun nomor 4, apa maksudnya? Perlu diperjelas. Berikan contoh yang lebih menarik
5.	Materi yang disajikan sesuai dengan topik yang dipelajari yaitu teks pantun.					✓	Sesuai
6.	Materi teks pantun yang disajikan mencakup pengertian pantun, ciri-ciri, kaidah kebahasaan, dan langkah-langkah-langkah menulis pantun.				✓		Perlu dijelaskan apa itu sampiran dan isi
7.	Materi dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam menulis pantun.					✓	Sesuai
8.	Kesesuaian materi teks pantun dengan tingkat kebutuhan siswa.					✓	Sesuai
Kelayakan Bahasa							
9.	Penggunaan bahasa dalam materi teks pantun sesuai dengan pedoman Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)					✓	Baca kembali materi Anda. Ada kalimat yang tidak diawali huruf kapital. Tidak boleh setelah tanda tanya ada titik, perlu cek kembali bagaimana menulisnya di KBBI
10.	Kalimat yang digunakan tidak terlalu rumit.					✓	Cukup tetapi perlu menggunakan diksi yang lebih sesuai. Contoh kata "logis"

						lebih baik gunakan kata lain atau berikan contoh mana yang logis dan tidak logis.
11.	Penggunaan bahasa dalam materi teks pantun jelas dan mudah dipahami siswa.				✓	Materi belum disampaikan dengan rinci
12.	Penggunaan bahasa bersifat komunikatif.				✓	Sebaiknya berikan contoh yang menarik
13.	Penggunaan bahasa dalam materi teks pantun sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.				✓	Cukup tetapi perlu menggunakan diksi yang lebih sesuai. Contoh kata "logis" lebih baik gunakan kata lain atau berikan contoh mana yang logis dan tidak logis.
Kelayakan Penyajian						
14.	Penyajian materi teks pantun disusun secara lengkap dan jelas.				✓	
15.	Materi teks pantun disajikan secara terstruktur dan sistematis.				✓	
16.	Penyajian materi teks pantun disusun secara sederhana.				✓	
17.	Penyajian materi teks pantun meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.				✓	Lebih kepada medianya yang menarik. Materinya masih seperti buku teks, berikan contoh yang menarik
18.	Penyajian materi teks pantun meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran				✓	sda.
19.	Penyajian materi teks pantun dapat membantu siswa dalam menciptakan pantun secara kreatif.				✓	sda.

20.	Penyajian materi jelas dan menarik.					✓	Sudah cukup
-----	-------------------------------------	--	--	--	--	---	-------------

D. SARAN DAN MASUKAN

Lihat catatan di setiap pernyataan angket

E. KESIMPULAN

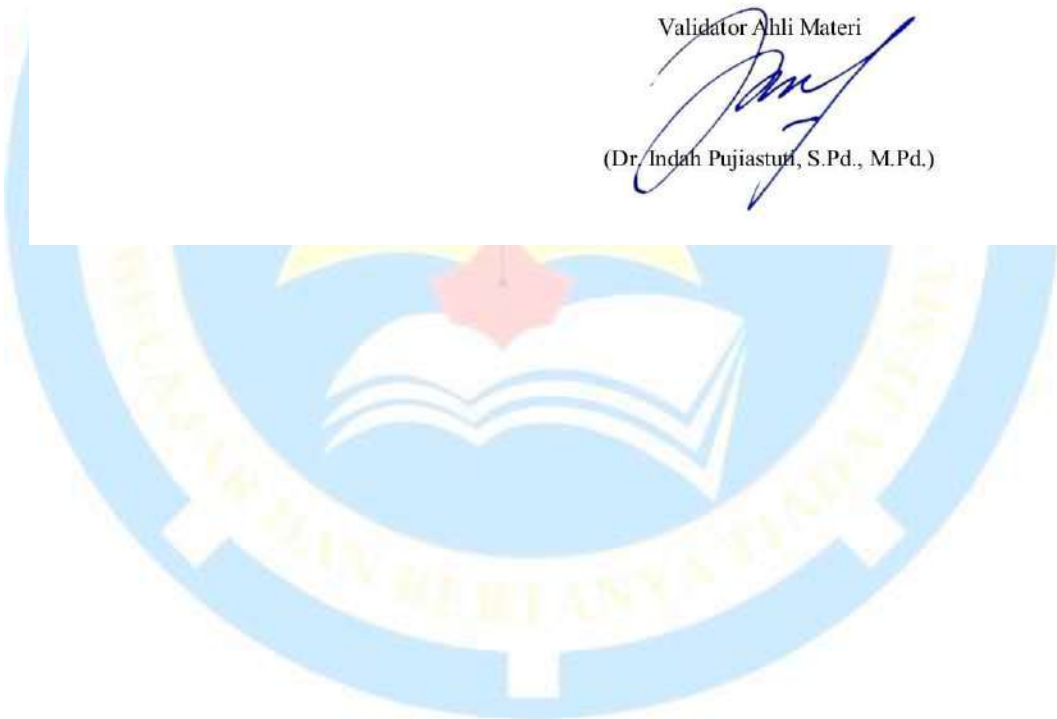
Bapak/Ibu dimohon melingkari salah satu angka untuk memberikan kesimpulan terhadap instrumen.

1. Layak digunakan dengan revisi

Tanjungpinang, 23 September 2025

Validator Ahli Materi

(Dr. Indah Pujiastuti, S.Pd., M.Pd.)



2. Lembar Angket Validasi Kedua

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

A. IDENTITAS VALIDATOR

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran PANTASTIK (*Pantun Asik dan Kreatif*) Berbatuan *Genially* pada Teks Pantun Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 11 Tanjungpinang Tahun Pelajaran 2024/2025.

Nama peneliti : Fara Marthawiyah

Nama Validator : Dr. Indah Pujiastuti, S.Pd., M.Pd.

Jabatan validator : Dosen

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Sebelum mengisi angket, diharapkan Bapak/Ibu untuk mengisi identitas yang telah disediakan pada bagian A.
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan tanda centang (✓) yang sesuai dengan indikator pada kolom skor 1, 2, 3, 4, atau 5. Berikut deskripsi skor.

Kriteria	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

3. Komentar Bapak/Ibu tuliskan pada kolom yang telah disediakan pada bagian C.
4. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran dan masukan pada bagian D.
5. Dibagian akhir di minta untuk Bapak/Ibu untuk memberi kesimpulan terhadap kelayakan instrumen pada bagian E.

C. ASPEK PENILAIAN

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Aspek Kelayakan Isi							
1.	Materi teks pantun yang digunakan sesuai dengan Kurikulum Merdeka.					✓	Sudah mengacu dengan kurikulum merdeka yang berorientasi pada kebutuhan dan karakteristik siswa.
2.	Materi teks pantun yang digunakan sesuai dengan capaian pembelajaran yaitu peserta didik menyampaikan tulisan berdasarkan fakta, pengalaman, dan imajinasi secara indah dan menarik dalam bentuk prosa dan puisi dengan penggunaan kosa kata secara kreatif.					✓	Sudah sesuai antara materi dan CP yang ditetapkan oleh kurikulum merdeka.

3.	Materi yang disajikan sesuai dengan elemennya yaitu menulis pantun.				✓	Materi dan elemen menulis yaitu pantun sesuai.
4.	Materi teks pantun yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu peserta didik mampu menciptakan pantun secara kreatif dengan memperhatikan kaidah kebahasaan pantun.				✓	Materi sesuai dengan TP yang diturunkan dari CP.
5.	Materi yang disajikan sesuai dengan topik yang dipelajari yaitu teks pantun.				✓	Sudah sesuai dengan topik yaitu materi teks pantun.
6.	Materi teks pantun yang disajikan mencakup pengertian pantun, ciri-ciri, kaidah kebahasaan, dan langkah-langkah menulis pantun.				✓	Materi sudah lengkap.
7.	Materi dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam menulis pantun.				✓	Dapat meningkatkan pemahaman karena materi yang disajikan lengkap dan disertai dengan video pembelajaran.
8.	Kesesuaian materi teks puisi dengan tingkat kebutuhan siswa.				✓	Sudah sesuai karena disajikan menggunakan bahasa yang mudah dipahami, serta dilengkapi contoh dan latihan yang sesuai dengan kemampuan siswa.
Kelayakan Bahasa						
9.	Penggunaan bahasa dalam materi teks pantun sesuai dengan pedoman Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)				✓	Penggunaan bahasa sesuai dengan pedoman EYD
10.	Kalimat yang digunakan tidak terlalu rumit.				✓	Kalimat tidak rumit tidak berbelit-belit.

11.	Penggunaan bahasa dalam materi teks pantun jelas dan mudah dipahami siswa.				✓	Penggunaan bahasa dalam materi mudah dimengerti.
12.	Penggunaan bahasa bersifat komunikatif.				✓	Bahasa yang digunakan sudah komunikatif.
13.	Penggunaan bahasa dalam materi teks pantun sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.				✓	Sesuai dengan perkembangan siswa.
Kelayakan Penyajian						
14.	Penyajian materi teks puisi disusun secara lengkap dan jelas.				✓	Materi sudah jelas.
15.	Materi teks puisi disajikan secara terstruktur dan sistematis.				✓	Materi sudah terstruktur.
16.	Penyajian materi teks pantun disusun secara sederhana.				✓	Materi disajikan dengan sederhana sehingga mampu diterima dengan mudah.
17.	Penyajian materi teks pantun meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.				✓	Karena disajikan secara menarik, sistematis, dan interaktif
18.	Penyajian materi teks pantun meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran.				✓	Materi dapat menumbuhkan minat belajar siswa.
19.	Penyajian materi teks pantun dapat membantu siswa dalam menciptakan puisi secara kreatif.				✓	Materi membantu siswa menulis puisi.
20.	Penyajian materi jelas dan menarik secara visual.				✓	Materi ditampilkan dengan jelas dan sangat menarik.

D. SARAN DAN MASUKAN

Sudah layak digunakan di lapangan.

E. KESIMPULAN

Bapak/Tbu dimohon melingkari salah satu angka untuk memberikan kesimpulan terhadap instrumen.

1. Layak digunakan tanpa ada revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Layak digunakan di lapangan ✓

Tanjungpinang, 1 Oktober 2025

Validator Ahli Materi



(Dr. Indah Pujiastuti, S.Pd., M.Pd.)



Lampiran 6 Dokumentasi Validasi Media Oleh Ahli Materi



Lampiran 7 Lembar Angket Validasi Media Oleh Ahli Media

1. Lembar Validasi Media Pertama

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

A. IDENTITAS VALIDATOR

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran PANTASTIK (*Pantun Asik dan Kreatif*) Berbatuan *Genially* pada Materi Teks Pantun Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama 11 Tanjungpinang Tahun Pelajaran 2024/2025.

Nama peneliti : Fara Marthawiyah

Nama Validator : *Asri Lolita*

Jabatan validator : *Dosen*

B. PETUNJUK PENGISIAN

- Sebelum mengisi angket, diharapkan Bapak/Ibu untuk mengisi identitas yang telah disediakan pada bagian A.
- Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan tanda centang (✓) yang sesuai dengan indikator pada kolom skor 1, 2, 3, 4, atau 5. Berikut deskripsi skor.

Kriteria	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

- Komentar Bapak/Ibu tuliskan pada kolom yang telah disediakan pada bagian C.
- Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran dan masukan pada bagian D.
- Dibagian akhir di minta untuk Bapak/Ibu untuk memberi kesimpulan terhadap kelayakan instrumen pada bagian E.

C. ASPEK PENILAIAN

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Aspek Kelayakan Isi							
1.	Kesesuaian media pembelajaran PANTASTIK dengan kurikulum merdeka.				✓		Media sudah sesuai dengan kurikulum
2.	Kesesuaian media pembelajaran PANTASTIK dengan elemen yaitu menulis pantun.				✓		Media sudah sesuai dengan elemen menulis
3.	Kesesuaian media pembelajaran PANTASTIK dengan capaian pembelajaran yaitu Peserta didik peserta didik menyampaikan tulisan berdasarkan fakta, pengalaman, dan imajinasi						

	secara indah dan menarik dalam bentuk prosa dan puisi dengan penggunaan kosa kata secara kreatif.				✓	Media sesuai dengan CP.
4.	Kesesuaian media pembelajaran PANTASTIK dengan tujuan pembelajaran yaitu peserta didik mampu menciptakan pantun secara kreatif dengan memperhatikan kaidah kebahasaan pantun.				✓	Media sudah sesuai dengan Tp.
5.	Media pembelajaran PANTASTIK meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran.				✓	
6.	Media pembelajaran PANTASTIK meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.				✓	
7.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat membantu siswa dalam memahami materi teks pantun.				✓	
Aspek Kelayakan Bahasa						
8.	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran PANTASTIK sesuai dengan pedoman Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)				✓	Penggunaan bahasa dalam sesuai dengan EYD
9.	Penggunaan bahasa pada media pembelajaran PANTASTIK sesuai dengan tingkat berfikir siswa.				✓	
10.	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran PANTASTIK bersifat komunikatif.				✓	
11.	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran PANTASTIK mudah dipahami.				✓	
Kelayakan Penyajian Menyeluruh						
12.	Penyajian media pembelajaran PANTASTIK menciptakan daya tarik siswa.				✓	
13.	Penyajian media pembelajaran PANTASTIK dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media.				✓	Sudah dilengkapi dengan petunjuk

14.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat digunakan dalam jangka panjang.				✓	
15.	Media pembelajaran PANTASTIK menciptakan suasana baru dalam kegiatan belajar.				✓	
16.	Kelengkapan menu pada media pembelajaran PANTASTIK.				✓	Menu pada media telah lengkap.
17.	Ketepatan dan kesesuaian penggunaan komposisi warna, ukuran huruf, gambar dan keseluruhan tampilan media yang dikembangkan.			✓		Perbaiki komposisi warna, huruf dalam media
18.	Ketepatan dan kesesuaian penggunaan desain dan warna pada media.			✓		Belum sesuai
19.	Media pembelajaran PANTASTIK mudah digunakan dan diakses di mana saja dan kapanpun.				✓	

D. SARAN DAN MASUKAN

Perbaiki ejaan dan penggunaan penomoran dalam media

E. KESIMPULAN

Bapak/Ibu dimohon melingkari salah satu angka untuk memberikan kesimpulan terhadap instrumen.

1. Media layak digunakan tanpa ada revisi
- (2) Media layak digunakan dengan revisi
3. Media tidak layak digunakan

Tanjungpinang, 11 April 2025

Validator Ahli Media

(*Asri Lolita*)

2. Lembar Angket Validasi Media Kedua

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

A. IDENTITAS VALIDATOR

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran PANTASTIK (*Pantun Asik dan Kreatif*) Berbatuan *Gemally* pada Materi Ieks Pantun Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama 11 Tanjungpinang Tahun Pelajaran 2024/2025.

Nama peneliti : Fara Marthawiyah

Nama Validator : *Asni Lolita*

Jabatan validator : *Dosen*

B. PETUNJUK PENGISIAN

- Sebelum mengisi angket, diharapkan Bapak/Ibu untuk mengisi identitas yang telah disediakan pada bagian A.
- Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan tanda centang (✓) yang sesuai dengan indikator pada kolom skor 1, 2, 3, 4, atau 5. Berikut deskripsi skor.

Kriteria	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

- Komentar Bapak/Ibu tuliskan pada kolom yang telah disediakan pada bagian C.
- Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran dan masukan pada bagian D
- Dibagian akhir di minta untuk Bapak/Ibu untuk memberi kesimpulan terhadap kelayakan instrumen pada bagian E.

C. ASPEK PENILAIAN

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Aspek Kelayakan Isi							
1.	Kesesuaian media pembelajaran PANTASTIK dengan kurikulum merdeka.				✓		<i>Sudah sesuai dengan Kurikulum</i>
2.	Kesesuaian media pembelajaran PANTASTIK dengan elemen yaitu menulis pantun.				✓		<i>Sesuai dengan elemen menulis pantun</i>
3.	Kesesuaian media pembelajaran PANTASTIK dengan capaian pembelajaran yaitu Peserta didik peserta didik menyampaikan tulisan berdasarkan fakta, pengalaman, dan imajinasi						

	secara indah dan menarik dalam bentuk prosa dan puisi dengan penggunaan kosa kata secara kreatif.				✓	Sudah sesuai dengan Capaian pembelajaran
4.	Kesesuaian media pembelajaran PANTASTIK dengan tujuan pembelajaran yaitu peserta didik mampu menciptakan pantun secara kreatif dengan memperhatikan kaidah kebahasaan pantun.				✓	Sudah sesuai dengan TP.
5.	Media pembelajaran PANTASTIK meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran				✓	Media mampu menumbuhkan minat siswa
6.	Media pembelajaran PANTASTIK meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.				✓	Iya.
7.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat membantu siswa dalam memahami materi teks pantun.				✓	Media membantu siswa memahami materi
Aspek Kelayakan Bahasa						
8.	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran PANTASTIK sesuai dengan pedoman Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)				✓	Penggunaan bahasa sudah sesuai EYD.
9.	Penggunaan bahasa pada media pembelajaran PANTASTIK sesuai dengan tingkat berfikir siswa.				✓	Iya. Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan tingkat berfikir siswa.
10.	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran PANTASTIK bersifat komunikatif.				✓	Bahasa yang digunakan sudah komunikatif, jelas, dan mudah dipahami
11.	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran PANTASTIK mudah dipahami.				✓	Iya. bahasa mudah dipahami karena sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.
Kelayakan Penyajian Menyeluruh						
12.	Penyajian media pembelajaran PANTASTIK menciptakan daya tarik siswa.				✓	Iya. tampilan yang menarik dan penyajian yang interaktif
13.	Penyajian media pembelajaran PANTASTIK dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media.				✓	Iya. memiliki petunjuk agar mudah mengoperasikanya.

14.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat digunakan dalam jangka panjang.					✓	iya.
15.	Media pembelajaran PANTASTIK menciptakan suasana baru dalam kegiatan belajar.					✓	iya.
16.	Kelengkapan menu pada media pembelajaran PANTASTIK.					✓	Sudah lengkap.
17.	Ketepatan dan kesesuaian penggunaan komposisi warna, ukuran huruf, gambar dan keseluruhan tampilan media yang dikembangkan.					✓	Sudah sesuai dan komposisi warna dan tampilan keseluruhan
18.	Ketepatan dan kesesuaian penggunaan desain dan warna pada media.					✓	iya. penggunaan desain & warna pada media sudah sesuai
19.	Media pembelajaran PANTASTIK mudah digunakan dan diakses di mana saja dan kapanpun.					✓	iya. mudah diakses dimana saja karena berbasis digital

D. SARAN DAN MASUKAN

E. KESIMPULAN

Bapak/Ibu dimohon melingkari salah satu angka untuk memberikan kesimpulan terhadap instrumen.

1. Media layak digunakan tanpa ada revisi
2. Media layak digunakan dengan revisi
3. Media tidak layak digunakan

Tanjungpinang, 15 Sep 2025

Validator Ahli Media

(Signature)
(Asri Lolita)

Lampiran 8 Dokumentasi Media Oleh Ahli Media



Lampiran 9 Data Nama-nama Siswa

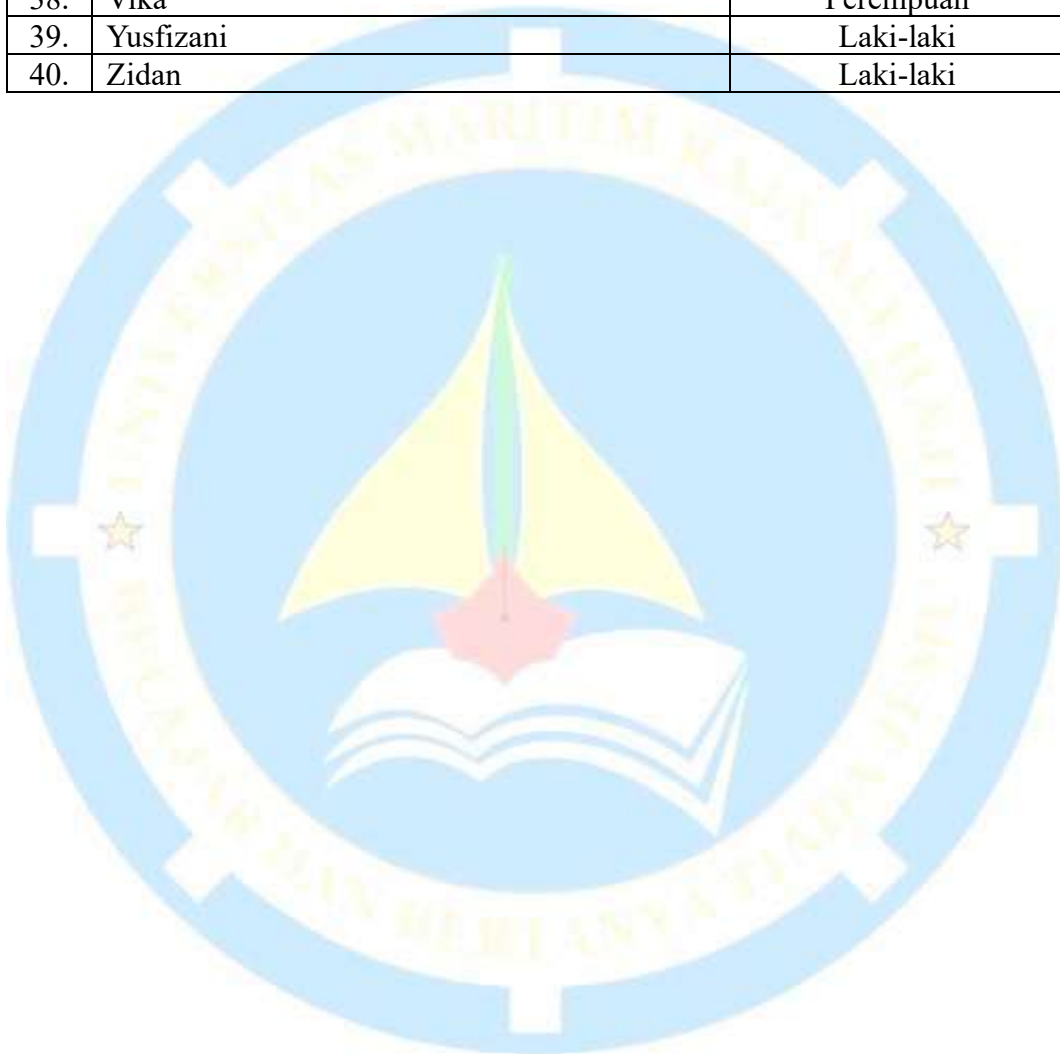
Data Siswa Uji Kelompok Kecil

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1.	Icha Rismawati	Perempuan
2.	Friska Rosadi	Perempuan
3.	Fiola Ananda	Perempuan
4.	Kanaya Serpiani	Perempuan
5.	Kanaya Cesya	Perempuan
6.	Meca	Perempuan

Data Siswa Kelompok Besar

NO	Nama Siswa	Kelas
1.	Aditya Ainur Rahman	Laki-laki
2.	Alifah	Perempuan
3.	Azza Azila	Perempuan
4.	Bintan Restu Bismillah	Laki-laki
5.	Brayen Adam	Laki-laki
6.	Cellsy Wulandari	Perempuan
7.	Dhafa Kurniawan	Laki-laki
8.	Diyana Rusyda Atiqah	Perempuan
9.	Eza Maulana	Laki-laki
10.	Firdiansyah	Laki-laki
11.	Gibran Johani	Laki-laki
12.	Hamdani	Laki-laki
13.	jekri	Laki-laki
14.	Kalsen The	Laki-laki
15.	Mario	Laki-laki
16.	M. Arkan Al-Ayyubi	Laki-laki
17.	M. Fairuz Al-Azmi	Laki-laki
18.	M. Iqbal Firzandy	Laki-laki
19.	M. Iqbal Rivaldo Saputra	Laki-laki
20.	M. Aprizar	Laki-laki
21.	Muhammad Alvin	Laki-laki
22.	Muhammad Rikky Akar Lubis	Laki-laki
23.	Mesya Melani Putri	Perempuan
24.	Mutiara	Perempuan
25.	Nur Fitri Dwiasti	Perempuan
26.	Oriza Satifha Albat	Laki-laki
27.	Puji Astuti	Perempuan
28.	Rahmat	Laki-laki
29.	Raziq fadilah	Laki-laki

30.	Rifqi Alvaro	Laki-laki
31.	Reza Syahlefi	Laki-laki
32.	Randy Winata	Laki-laki
33.	Shella Fazira	Perempuan
34.	Siska	Perempuan
35.	Siti Sarah	Perempuan
36.	Selvia Nabila	Perempuan
37.	Siya Ningsih	Perempuan
38.	Vika	Perempuan
39.	Yusfizani	Laki-laki
40.	Zidan	Laki-laki



Lampiran 10 Dokumentasi Siswa Uji Kepraktisan

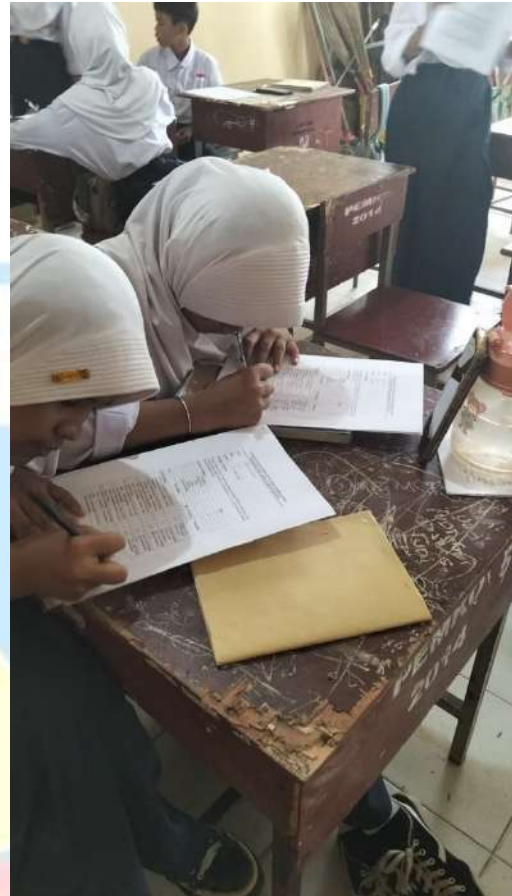
Kelompok Kecil



Kelompok Besar



Dokumentasi Pengisian Lembar Angket

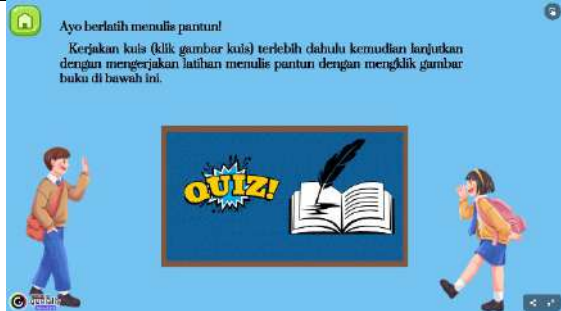


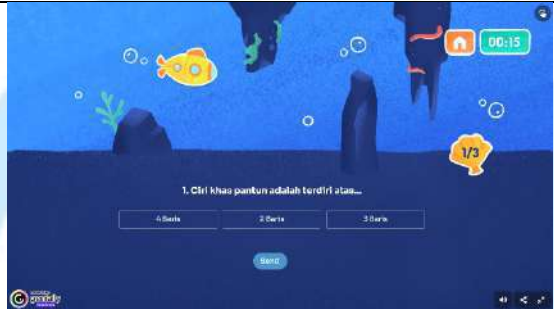
Lampiran 11 Pengembangan Media PANTASTIK (*Pantun asik dan kreatif*)

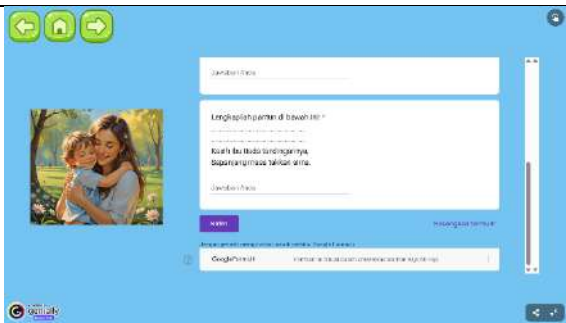
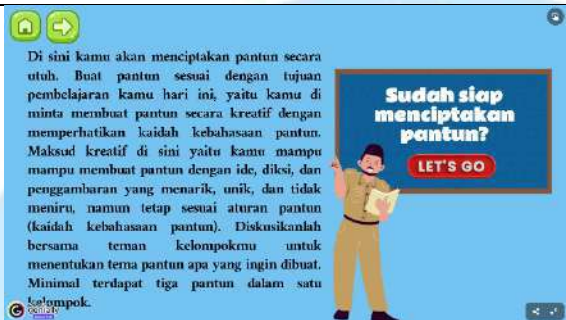


Lampiran 12 Prototipe Media Pembelajaran PANTASTIK

No	Tampilan	Keterangan
1.		Halaman utama Visual: Siswa yang sedang menulis, buku, dan teks “PANTASTIK” Elemen: Tombol Mulai (masuk ke menu).
2.		Halaman Menu Visual: Ikon yang ditampilkan sesuai dengan fitur. Elemen: Tombol home dan panah. - Capaian Pembelajaran - Penggunaan Media - Materi Pembelajaran - Video Pembelajaran - Kuis dan Latihan
3.		Halaman Capaian Pembelajaran. Elemen: Tombol Tujuan Pembelajaran.
4.		Halaman Tujuan Pembelajaran - Peserta didik mampu menciptakan pantun secara kreatif dengan memperhatikan kaidah

		kebahasaan pantun. Tombol Motivasi.
5.		Halaman buku panduan media pembelajaran PANTASTIK.
6.		Halaman materi pembelajaran - Pengertian pantun - ciri-ciri pantun - Kaidah kebahasaan pantun - Contoh pantun - Langkah-langkah menulis pantun.
		Halaman video pembelajaran. -Tips dan trik dalam menulis pantun.
		Halaman Kuis dan Latihan.

		Halaman Quest (tantangan) Visual: - - Terdapat teks “Pantun Quest” Berpetualang dengan PANTASTIK. - Peti dan rumput laut/terumbu karang. Elemen: Tombol Mulai
		Halaman soal dala quest. Terdapat sebelas soal tantangan yang dikerjakan siswa.
		Halaman latihan soal. Elemen: Tombol Mulai
		Halaman perintah dalam latihan soal.

		Halaman soal untuk melengkapi potongan pantun.
		Halaman menciptakan pantun secara utuh.

Lampiran 13 Panduan Penggunaan Media Pembelajaran PANTASTIK



1. Dekripsi Media Pembelajaran PANTASTIK

Media pembelajaran PANTASTIK (*Pantun Asik dan Kreatif*) adalah media pembelajaran berbasis digital untuk membantu siswa meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Media ini menyajikan materi terkait teks pantun yang meliputi pengertian pantun, ciri-ciri pantun, kaidah kebahasaan, langkah-langkah menulis pantun, video pembelajaran mengenai langkah-langkah menulis pantun, kuis permainan, dan tantangan dalam menulis pantun yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa.



2. Tujuan Penggunaan

Media pembelajaran PANTASTIK dikembangkan bertujuan untuk:

- a. Meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar
- b. Menciptakan suasana baru dan pengalaman baru dalam pembelajaran di kelas.
- c. Meningkatkan keterampilan menulis siswa, khususnya pada teks pantun.



3. Cara Menggunakan Media Dunia Puisi

a. Halaman Awal

Tampilan awal pada media pembelajaran yang menampilkan nama media yaitu PANTASTIK, untuk memulainya siswa bisa mengklik "Mulai"



b. Halaman Menu

Terdapat ikon yang ditampilkan sesuai dengan fiturnya diantaranya ikon capaian pembelajaran, petunjuk penggunaan, materi, video pembelajaran, dan kuis dan latihan. Setiap ikon bisa diklik untuk menampilkan konten sesuai dengan fungsinya masing-masing.



c. Capaian Pembelajaran

- Klik ikon capaian pembelajaran akan menampilkan capaian pembelajaran.
- Klik tujuan pembelajaran akan menampilkan tujuan pembelajaran dan motivasi siswa

d. Penggunaan Media

Klik ikon penggunaan media akan menampilkan petunjuk penggunaan media pembelajaran PANTASTIK.

e. Materi Pembelajaran

- Klik ikon materi pembelajaran akan menampilkan materi materi terkait teks pantun.
- Klik  untuk melanjutkan ke halaman berikutnya.
- Klik  untuk kembali ke halaman sebelumnya.
- Klik  untuk kembali ke halaman menu.

f. Video Pembelajaran

- Klik ikon video pembelajaran maka akan menampilkan video pembelajaran terkait langkah-langkah menciptakan pantun
- Klik  untuk kembali ke halaman menu.

g. Kuis dan latihan

- Klik halaman kuis dan latihan.



Ayo berlatih menulis pantun!

Kerjakan kuis (klik gambar kuis) terlebih dahulu kemudian lanjutkan dengan mengerjakan latihan menulis pantun dengan mengklik gambar buku di bawah ini.



Powered by
genially

- Klik gambar kuis akan menampilkan halaman soal.



- Klik mulai untuk memulai.

Powered by
genially

• Klik gambar buku akan menampilkan halaman tantangan menciptakan pantun.



PANTASTIK
MENCIPTAKAN PANTUN

MULAI

• Klik mulai untuk memulai tantangan menciptakan pantun.

↓

• Klik  untuk melanjutkan ke halaman halaman berikutnya.

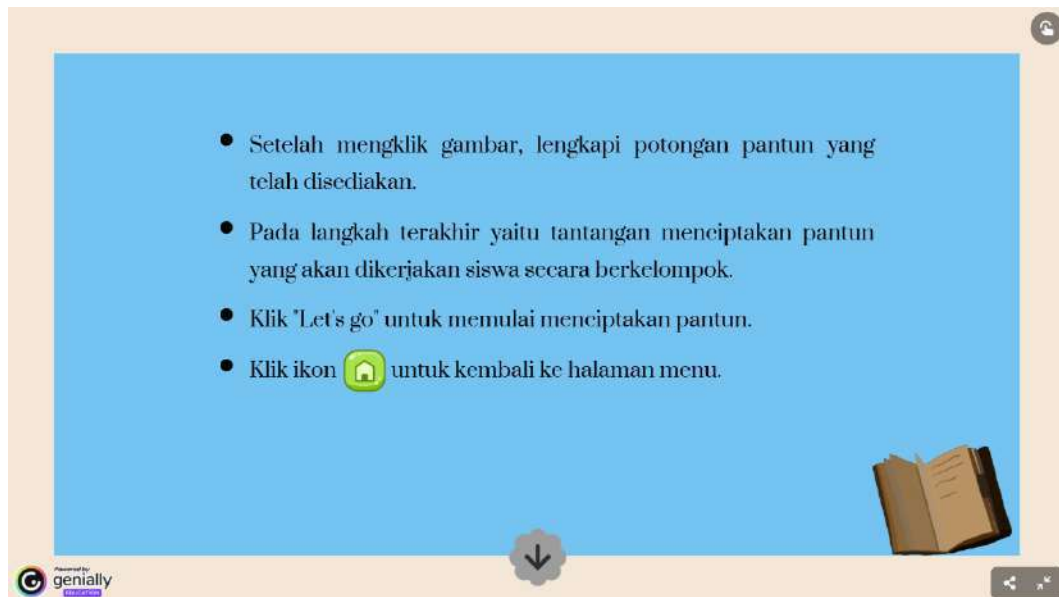
• Terdapat aturan dalam melakukan tantangan ini.

• Klik salah satu gambar yang ingin dipilih.

Pilihlah salah satu gambar di bawah ini



↓



Barcode Media



Lampiran 14 Soal pada Media

1. Ciri khas pantun adalah terdiri atas...

- A. 2 Baris
- B. 3 Baris
- C. 4 Baris ✓

2. Dua baris pertama dalam pantun disebut...

- A. Isi
- B. Sampiran ✓
- C. Tema

3. Pola rima dalam membuat pantun biasanya berbentuk...

- A. a-a-a-a
- B. a-b-b-a
- C. a-b-a-b ✓

4. Berikut ini yang merupakan contoh pantun jenaka adalah...

- A. Pergi ke pasar membeli ikan
Ikan dibeli lalu dibungkus
Melihat kamu tertawa sendirian
Ternyata dompetmu yang lepas ✓
- B. Pergi ke hutan mencari rotan
Pulang membawa buah pepaya
Jangan suka bermalas-malasan
Supaya hidupmu bahagia
- C. Burung elang terbang ke awan

Hinggap di dahan pohon cemara

Kalau ingin jadi teman

Harus jujur dan setia kawan

5. Kesalahan yang sering terjadi saat menulis pantun adalah...

A. Menulis rima tidak sesuai pola a-b-a-b ✓

B. Membuat sampiran yang menarik

C. Menentukan tema terlebih dahulu

6. Agar pantun mudah dipahami pembaca, isi pantun sebaiknya ...

A. Menggunakan bahasa yang sederhana dan jelas ✓

B. Mengandung makna kiasan yang terlalu sulit

C. Mengulang kata yang sama

7. Amati pantun berikut!

Bunga mawar di tepi kali

Harum mewangi setiap pagi

Belajarlal rajin setiap hari

Agar cita-cita mudah digapai

8. Pantun di atas termasuk ke dalam jenis pantun...

A. Pantun Nasehat ✓

B. Pantun Jenaka

C. Pantun Teka-teki

9. Pantun digunakan dalam kehidupan sehari-hari untuk ...

A. Menyampaikan pesan dengan cara yang indah dan halus ✓

B. Menjelaskan teori sastra

C. Menciptakan suasana tegang

10. Langkah pertama dalam menulis pantun adalah ...

A. Menentukan tema ✓

B. Menentukan isi atau pesan yang ingin disampaikan

C. Menulis sampiran dulu

11. Langkah terakhir dalam menulis pantun adalah ...

A. Menentukan tema

B. Menghitung suku kata

C. Mengedit agar sesuai rima dan makna ✓

ESAI

1. Pilihlah gambar dibawah ini, sesuai dengan keinginan kamu.



2. Setelah memilih salah satu gambar di atas, kamu diminta untuk menyusun potongan baris pantun agar sesuai dengan rima.

3. Langkah terakhir yaitu ciptakan pantunmu sesuai dengan tema yang kamu suka, maksimal 3 pantun dalam satu kelompok. Diskusikanlah bersama teman kelompokmu.
4. Buat pantunmu sesuai dengan kaidah kebahasaan pantun dan cobalah berkreasi dengan desain yang menarik. Kamu bisa membuatnya menggunakan aplikasi digital seperti canva.



Lampiran 15 Rekap Hasil Validasi Media

1. Validasi Ahli Materi Tahap Pertama

Ahi Materi	Angket	Nilai diperoleh	Hasil Persentase
Indah Pujiastuti, S.Pd., M.Pd.	1	5	100
	2	5	100
	3	5	100
	4	4	80
	5	5	100
	6	4	80
	7	4	80
	8	5	100
	9	4	80
	10	4	80
	11	4	80
	12	5	100
	13	4	80
	14	5	100
	15	5	100
	16	5	100
	17	4	80
	18	4	80
	19	4	80
	20	5	100
Total		90	90%

2. Validasi Ahli Materi Tahap Pertama

Ahi Materi	Angket	Nilai diperoleh	Hasil Persentase
Indah Pujiastuti, S.Pd., M.Pd.	1	5	100
	2	5	100
	3	5	100
	4	5	100
	5	5	100
	6	5	100
	7	5	100
	8	5	100
	9	5	100
	10	5	100
	11	5	100
	12	5	100
	13	5	100
	14	5	100
	15	5	100
	16	5	100
	17	5	100
	18	5	100
	19	5	100
	20	5	100
Total		100	1000%

3. Validasi Ahli Media Tahap Pertama

Ahi Materi	Angket	Nilai diperoleh	Hasil Persentase
Asri Lolita, S.Pd., M.Pd.	1	4	80
	2	4	80
	3	4	80
	4	4	80
	5	4	80
	6	4	80
	7	4	80
	8	3	60
	9	4	80
	10	4	80
	11	4	80
	12	4	80
	13	4	80
	14	4	80
	15	4	80
	16	4	80
	17	3	60
	18	3	60
	19	4	80
Total		73	76,8%

4. Validasi Ahli Media Tahap Kedua

Ahi Materi	Angket	Nilai diperoleh	Hasil Persentase
Asri Lolita, S.Pd., M.Pd.	1	4	80
	2	4	80
	3	4	80
	4	4	80
	5	4	80
	6	4	80
	7	5	100
	8	5	100
	9	4	80
	10	4	80
	11	5	100
	12	5	100
	13	5	100
	14	5	100
	15	5	100
	16	4	80
	17	4	60
	18	4	60
	19	5	100
Total		84	88,4%

Lampiran 16 Rekap Hasil Uji Kepraktisan

1. Kelompok Kecil

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian																Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1	Ichta Rismawati	5	5	4	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	77
2	Friska Rosadi	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74
3	Fiola Ananda	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	77
4	Meca	4	3	5	5	4	3	4	4	5	3	3	4	5	5	4	5	66
5	Kanaya Serpiani	4	5	4	5	1	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	68
6.	Kanaya Ceyra	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	65
Total		26	27	27	28	20	28	28	28	28	25	27	27	29	28	28	29	433
Rata-rata		4,3	4,5	4,5	4,6	3,3	4,6	4,6	4,6	4,6	4,1	4,5	4,5	4,8	4,6	4,6	4,8	
Persentase		86,6	90	90	93,3	66,6	93,3	93,3	93,3	93,3	83,3	90	90	96,6	93,3	93,3	96,6	90,2 %

2. Kelompok Besar

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian																
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1	Aditya Ainur Rahman	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	3	71
2	Alifah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	79
3.	Azza Azila	4	5	4	3	1	5	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	58
4.	Buntan Restu Bismillah	3	2	5	3	3	5	5	4	3	5	3	5	5	5	5	4	65
5.	Brayen .Adam	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	74
6.	Celsy Wulandari	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	68
7.	Dhafa Kurniawan	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	74
8.	Diyana Rusyda .Atiqah	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	74
9.	Eza Maulana	4	4	5	5	5	5	5	3	4	3	5	4	4	4	3	5	68
10.	Fudiansyah	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	79
11.	Gibran Johani	4	3	5	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	61
12.	Handani	4	3	4	2	4	5	4	3	4	2	4	4	3	5	4	4	59
13.	Jelri	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	74

14.	Kalsen The	5	5	4	3	5	5	5	4	3	5	4	5	5	5	4	4	71
15.	Mario	3	4	2	3	3	5	3	5	3	2	3	3	3	5	3	3	53
16.	M. Faruz Al-Azmi	5	5	5	5	4	5	5	3	5	4	4	5	5	5	5	5	75
17.	M. Iqbal Furzandy	5	4	5	5	3	3	3	4	3	3	2	5	4	5	4	4	62
18.	M. Iqbal Rivaldo Seputra	4	5	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	58
19.	M. Arkan Al-Ayyubi	5	4	5	3	2	2	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	69
20.	M. Aprizar	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	76
21.	Muhammad Alvin	4	3	4	3	4	5	5	2	4	3	2	5	4	5	4	3	60
22.	M. Rukky Akar Lubis	5	4	5	4	4	5	5	5	3	2	3	5	5	5	5	5	70
23.	Mesyra Melani Putri	5	5	5	5	5	5	5	3	2	4	4	4	4	4	4	5	69
24.	Muthara	5	4	4	5	5	4	3	4	5	4	4	4	4	5	5	5	70
25.	Nur Firdi Dwiasih	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	3	75
26.	Oriza Albat Satlha	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	76
27.	Puji Asniti	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	74

Kelompok 1

Alfira Nur Rizka
Cahaya Wulandari
Fitrahendy
Mikha
Adim

PANTUN NASIHAT

Tengger mukul diang ker,
Bayang bayang mendaki lereng,
Raga lenger setinggi,
Agar lenger samai dan kerna

PANTUN JENAKA

Reng panti membali sepi,
Rangin mudi, mudi keri,
Gula keng keng panti mudi,
Bt, uamni mudi keng panti mudi

PANTUN AGAMA

Ragur penganti
Tik tak membekas di hati
Tajir berbekas apa diri
Agar tetap berpegang dan iktik

KELOMPOK 2

M.Ahlin
Puji Astuti
M. Iqbal
Hafira
Reza Syahfii

PANTUN AGAMA

Pengi ke masjid sam an-hadeng,
Beratun batin panti mudi,
Tengger Raga lenger dan kerna
Agar lenger panti mudi kerna

PANTUN TEKA-TEKI

Ragi hini mengunci panti,
Panti mudi keng keng mudi,
Raga keng keng panti mudi,
Agar keng keng panti mudi

PANTUN NASIHAT

Ragi ke tempat mudi mudi,
Mudi keng keng panti mudi,
Mudi keng keng panti mudi,
Agar keng keng panti mudi

KELOMPOK 3

Dhaifa Kurniawan
Kahen The
Maris
Azza Atalia
Nur Hart

Pantun Nasihat

Ragi hati membali mudi,
Raga mudi mudi keng keng,
Raga mudi mudi keng keng,
Agar hati mudi keng keng

Pantun Jenaka

Raga mudi mudi keng keng,
Raga mudi mudi keng keng,
Raga mudi mudi keng keng,
Agar mudi mudi keng keng

Pantun Agama

Ragi ke tempat mudi mudi,
Mudi keng keng panti mudi,
Mudi keng keng panti mudi,
Agar keng keng panti mudi

220

Lampiran 18 Hasil Potongan Pantun Siswa di *Google Form*

Lampiran 19 Surat Izin Penelitian dari Kampus



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MARITIM RAJA ALI HAJI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Raya Dompok, Pulau Dompok, Tanjungpinang 29111
Telepon (0771) 4500099, Faksimile (0771) 4500090, Kotak Pos 155
Laman <http://fkip.umrah.ac.id> Posel fkip@umrah.ac.id

Nomor : 18058/UN53.5/DT.00.01/2025

28 Oktober 2025

Hal : Izin Penelitian

Yth. Kepala SMP Negeri 11 Tanjungpinang

Dengan hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian/pengambilan data mahasiswa dan mahasiswi sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi, bersama ini kami mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk dapat memberikan izin rekomendasi penelitian/pengambilan data terhadap mahasiswa kami

Nama : Fara Marthawiyah
NIM : 2103010073
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)
No HP : 081275954352
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran PANTASTIK (*Pantun Asik dan Kreatif*) Berbantuan *Genially* pada Materi Teks Pantun Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 11 Tanjungpinang Tahun Pelajaran 2024/2025

Tempat / Tujuan Penelitian : SMP Negeri 11 Tanjungpinang.

Mohon Bapak/Ibu dapat memberikan surat keterangan telah selesai melakukan penelitian pada mahasiswa tersebut.

Demikian disampaikan, atas kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Dekan,



Ahada Wahyusari, S.Pd., M.Pd.
NIP 198504072012122003



Catatan :

1. UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti yang sah."
2. Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh BNSi

Lampiran 20 Surat Balasan Dari Sekolah

PEMERINTAH KOTA TANJUNGPINANG
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 11 TANJUNGPINANG

Jalan Flamboyan, Kampung Bugis, Tanjungpinang Kota, Tanjungpinang Kepulauan Riau 29115,
 Posel smpn11tanjungpinang@gmail.com Laman: <http://smpn11tanjungpinang.sch.id>

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
 Nomor : 422/288/5.5.2.1.11/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SMPN 11 Tanjungpinang menerangkan bahwa :

Nama : FARA MARTHAWIYAH
 Nim : 2103010073
 Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Tempat : SMPN 11 Tanjungpinang
 Judul Proposal : "Pengembangan Media Pendidikan PANTASTIK (Pantun Asik dan Kreatif)
 Berbantuan *Genially* pada Materi Teks Pantun Siswa Kelas VII Sekolah
 Menengah Pertama Negeri 11 Tanjungpinang Tahun Pelajaran 2024/2025.

Bahwa yang tersebut namanya diatas telah selesai melaksanakan penelitian.

Demikian surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tanjungpinang, 27 November 2025
 a.n Kepala Satuan Pendidikan

 Sugianto, S.Pd.I.
 NIP. 92801082008011011

Lampiran 21 Surat Dari Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik

PEMERINTAH KOTA TANJUNGPINANG
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
 Jalan. Daeng Celak Gedung A Lantai 3 dan 4. Senggarang – Tanjungpinang
 Telepon. (0771) 314974, Faksimili. (0771) 314974

REKOMENDASI PENELITIAN
 Nomor : 071/334/4.5.01/2025

Dasar : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2018 Tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
 2. Peraturan Daerah Kota Tanjungpinang No 6 Tahun 2020 Tentang Perubahan atas Peraturan Daerah Kota Tanjungpinang No 11 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kota Tanjungpinang.

Menimbang : Surat dari Universitas Maritim Raja Ali Haji Tanjungpinang Nomor : 18058/UN53.5/DT.00.01/2025 tanggal 28 Oktober 2025.

Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Tanjungpinang, memberikan rekomendasi kepada :

a. Nama / Obyek : **FARA MATHAWIYAH**
 b. NIM/Jurusan /Perguruan : 2103010073/Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia/UMRAH/ S-1
 Tinggi / Jenjang
 c. Untuk : Melakukan penelitian, dengan proposal berjudul :
"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PANTASTIK (PANTUN ASIK DAN KREATIF) BERBANTUAN GENIALLY PADA MATERI TEKS PANTUN SISWA KELAS VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA 11 TANJUNGPINANG TAHUN PELAJARAN 2024/2025"

- 1) Lokasi Penelitian:
 - Dinas Pendidikan Kota Tanjungpinang;
 - SMP Negeri 11 Kota Tanjungpinang.
- 2) Waktu / Lama penelitian : selama 3 (tiga) bulan terhitung 30 Oktober 2025 s.d. 30 Januari 2026;
- 3) Sebelum melakukan penelitian, agar melapor kepada pemerintah dan atau instansi setempat;
- 4) Apabila masa berlaku pembentahan ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai, perpanjangan masa penelitian harus diajukan kembali kepada instansi yang berwenang;
- 5) Melaporkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebagai masukan bagi pemerintah setempat.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Dibuat di : Tanjungpinang
 Pada tanggal : 30 Oktober 2025
 a.n KEPALA BADAN,
 SEKRETARIS

DEKI ISKANDAR DINATA, S.STP
 Pembina Tk. I/IV.b
 NIP.197905261998101001



Tembusan

1. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Penelitian dan Pengembangan Kota Tanjungpinang;
2. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Tanjungpinang;
3. Kepala Dinas Pendidikan Kota Tanjungpinang;
4. Kepala Sekolah SMP Negeri 11 Tanjungpinang
5. Yang bersangkutan;

Lampiran 22 Surat Dinas Pendidikan



PEMERINTAH KOTA TANJUNGPINANG
DINAS PENDIDIKAN
 Jalan Soekarno Hatta Nomor 1, Tanjungpinang 29113
 disdik.tanjungpinangkota.go.id

REKOMENDASI
 NOMOR: B/412.35/58/5.3.04/2025

TENTANG
SURAT IZIN PENELITIAN

Berdasarkan surat dan Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Pemerintah Kota Tanjungpinang Nomor: 071/334/4.5.01/2025 tanggal 30 Oktober 2025, dengan ini Kepala Dinas Pendidikan Kota Tanjungpinang:

MEMBERIKAN IZIN:

Kepada Nama NIM Jurusan Perguruan Tinggi Jenjang Untuk	: : : : : : :	: FARA MATHAWIYAH : 2103010073 : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia : UMRAH : S-1 : Melakukan Penelitian dengan proposal berjudul: "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PANTASTIK (PANTUN ASIK DAN KREATIF) BERBANTUAN GENIALLY PADA MATERI TEKS PANTUN SISWA KELAS VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA 11 TANJUNGPINANG TAHUN PELAJARAN 2024/2025" .
--	---------------------------------	--

1. Lokasi Penelitian:
 - Dinas Pendidikan Kota Tanjungpinang
 - SMP Negeri 11 Tanjungpinang
2. Waktu/ Lama penelitian: selama 3 (tiga) bulan terhitung 30 Oktober 2025 s.d. 30 Januari 2026;
3. Sebelum melakukan penelitian, agar melapor kepada Pemerintah dan atau Instansi setempat;
4. Apabila masa berlaku pemberitahuan ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai, perpanjangan masa penelitian harus diajukan kembali kepada Dinas Pendidikan Kota Tanjungpinang; dan
5. Melaporkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebagai masukan bagi Dinas Pendidikan Kota Tanjungpinang.

Demikian Surat Rekomendasi ini dibuat untuk digunakan seperlunya.

Tanjungpinang, 6 November 2025
 Kepala Dinas,



Drs. Teguh Ahmad Syafan, M. Si
 Pembina Utama Muda (IV/c)
 NIP. 197403091993031005

Dokumen ini telah distandartasi secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).

Lampiran 23 Lembar Angket Kepraktisan Media

1. Kelompok kecil

**LEMBAR ANGKET KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN
PANTASTIK (*Pantun Asik dan Kreatif*) UNTUK SISWA**

Nama : floia ananda
Kelas : kelas 7.3
Sekolah : Smp 11 tanjung pinang kota

Petunjuk Pengisian

Mohon kepada siswa/i untuk memberikan penilaian disetiap pernyataan yang tersedia dengan tanda centang (✓) pada kolom (1, 2, 3, 4, 5) yang sesuai dengan kriteria sebagai berikut.

Kriteria Penilaian:

Kriteria	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

No	Pernyataan	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Keterbantuan							
1.	Media pembelajaran PANTASTIK membantu saya memahami materi dengan jelas.				✓		Media ini Mengajar saya, sampai memahami
2.	Media pembelajaran PANTASTIK membantu saya dalam memahami langkah-langkah menulis pantun.				✓		Media pembelajaran sangat membantu memahami cara buat pantun
3.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat menciptakan suasana baru dalam belajar.				✓		Media pembelajaran cukup menciptakan suasana baru
4.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat membangkitkan semangat saya dalam belajar.				✓		Ya
5.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat meningkatkan motivasi saya dalam belajar.				✓		Iya membantu saya meningkatkan motivasi
6.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat menambah keingintahuan saya.				✓		Iya
7.	Media pembelajaran PANTASTIK tidak membosankan.				✓		Sangat tidak membosankan

8.	Media pembelajaran PANTASTIK melatih saya untuk aktif dalam belajar.					✓	
9.	Media pembelajaran PANTASTIK memiliki petunjuk dalam menggunakannya.					✓	
10.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat melatih saya untuk interaktif dalam belajar.					✓	
11.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat melatih saya belajar secara mandiri dan kelompok.					✓	
Ketertarikan							
12.	Media pembelajaran PANTASTIK memiliki tampilan yang menarik dari segi warna serta bentuk.					✓	
13.	Media pembelajaran PANTASTIK tidak berbahaya bagi keselamatan.					✓	
Kemudahan							
14.	Media pembelajaran PANTASTIK mudah digunakan.					✓	
15.	Penggunaan kalimat dalam media PANTASTIK mudah dimengerti.					✓	
16.	Saya mampu menjawab soal-soal yang terdapat dalam media PANTASTIK					✓	

Saran dan masukan secara keseluruhan

.....

.....

.....

.....

.....

Tanjungpinang,..... 2025

Siswa

()

**LEMBAR ANGKET KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN
PANTASTIK (Pantun Asik dan Kreatif) UNTUK SISWA**

Nama : Kenaga ceyu zaki

Kelas : VII.3

Sekolah : SMPN 11 LPI

Petunjuk Pengisian

Mohon kepada siswa/i untuk memberikan penilaian disetiap pernyataan yang tersedia dengan tanda centang (✓) pada kolom (1, 2, 3, 4, 5) yang sesuai dengan kriteria sebagai berikut.

Kriteria Penilaian:

Kriteria	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

No	Pernyataan	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Keterbantuan							
1.	Media pembelajaran PANTASTIK membantu saya memahami materi dengan jelas.				✓		lewat sangat seru
2.	Media pembelajaran PANTASTIK membantu saya dalam memahami langkah-langkah menulis pantun.				✓		pembelajaran seperti ini membantu saya untuk lebih memahaminya.
3.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat menciptakan suasana baru dalam belajar.					✓	
4.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat membangkitkan semangat saya dalam belajar.				✓		
5.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat meningkatkan motivasi saya dalam belajar.				✓		Saya lebih suka pembelajaran memakai media seperti ini.
6.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat menambah keingintahuan saya.				✓		Media ini menambahkan pengetahuan saya karna sebelumnya tidak ada aplikasi seri ini
7.	Media pembelajaran PANTASTIK tidak membosankan.				✓		

8.	Media pembelajaran PANTASTIK melatih saya untuk aktif dalam belajar.				✓		
9.	Media pembelajaran PANTASTIK memiliki petunjuk dalam menggunakannya.				✓		
10.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat melatih saya untuk interaktif dalam belajar.				✓		
11.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat melatih saya belajar secara mandiri dan kelompok.				✓		media ini menimbulkan kesan baru.
Ketertarikan							
12.	Media pembelajaran PANTASTIK memiliki tampilan yang menarik dari segi warna serta bentuk.				✓		media ini sangat menarik desainnya.
13.	Media pembelajaran PANTASTIK tidak berbahaya bagi keselamatan.						
Kemudahan							
14.	Media pembelajaran PANTASTIK mudah digunakan.				✓		
15.	Penggunaan kalimat dalam media PANTASTIK mudah dimengerti.				✓		Sangat lebih
16.	Saya mampu menjawab soal-soal yang terdapat dalam media PANTASTIK				✓		

Saran dan masukan secara keseluruhan

.....

.....

.....

.....

.....

Tanjungpinang,..... 2025

Siswa

(.....)

**LEMBAR ANGKET KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN
PANTASTIK (Pantun Asik dan Kreatif) UNTUK SISWA**

Nama : FRISKO ROSADI
Kelas : 7.1
Sekolah : SMP IT TANJUNGPINANG

Petunjuk Pengisian

Mohon kepada siswa/i untuk memberikan penilaian disetiap pernyataan yang tersedia dengan tanda centang (✓) pada kolom (1, 2, 3, 4, 5) yang sesuai dengan kriteria sebagai berikut.

Kriteria Penilaian:

Kriteria	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

No	Pernyataan	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Keterbantuan							
1.	Media pembelajaran PANTASTIK membantu saya memahami materi dengan jelas.					✓	Karena pembelajaran Pantun itu sendiri seru
2.	Media pembelajaran PANTASTIK membantu saya dalam memahami langkah-langkah menulis pantun.					✓	dengan sudah belajar pantun saya bisa lebih bisa menulis pantun
3.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat menciptakan suasana baru dalam belajar.					✓	SUSANA SERU dan menyenangkan
4.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat membangkitkan semangat saya dalam belajar.				✓		belajar bahasa INDONESIA
5.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat meningkatkan motivasi saya dalam belajar.					✓	Membuat PANTUN
6.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat menambah keingintahuan saya.					✓	dalam membuat pantun
7.	Media pembelajaran PANTASTIK tidak membosankan.					✓	tidak membosankan malah seru

8.	Media pembelajaran PANTASTIK melatih saya untuk aktif dalam belajar.				✓	Benar Indonesia
9.	Media pembelajaran PANTASTIK memiliki petunjuk dalam menggunakannya.				✓	iya
10.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat melatih saya untuk interaktif dalam belajar.				✓	membut PANTUN
11.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat melatih saya belajar secara mandiri dan kelompok.				✓	iya
Ketertarikan						
12.	Media pembelajaran PANTASTIK memiliki tampilan yang menarik dari segi warna serta bentuk.				✓	iya
13.	Media pembelajaran PANTASTIK tidak berbahaya bagi keselamatan.				✓	iya
Kemudahan						
14.	Media pembelajaran PANTASTIK mudah digunakan.				✓	iya
15.	Penggunaan kalimat dalam media PANTASTIK mudah dimengerti.				✓	iya
16.	Saya mampu menjawab soal-soal yang terdapat dalam media PANTASTIK				✓	iya

Saran dan masukan secara keseluruhan

VOPAN KUPAN KUK NGAKR IUD. YUA ~

Tanjungpinang, 2010-2025

Siswa

()

**LEMBAR ANGKET KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN
PANTASTIK (Pantun Asik dan Kreatif) UNTUK SISWA**

Nama : Meca

Kelas : 7-1

Sekolah : SMP 11 Tanjungpinang kota

Petunjuk Pengisian

Mohon kepada siswa/i untuk memberikan penilaian disetiap pernyataan yang tersedia dengan tanda centang (✓) pada kolom (1, 2, 3, 4, 5) yang sesuai dengan kriteria sebagai berikut.

Kriteria Penilaian:

Kriteria	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

No	Pernyataan	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Keterbantuan							
1.	Media pembelajaran PANTASTIK membantu saya memahami materi dengan jelas.				✓		Karena Rejoran Pantastik bikin saya tau tentang pantun
2.	Media pembelajaran PANTASTIK membantu saya dalam memahami langkah-langkah menulis pantun.			✓			Karena Rejoran Pantastik bikin saya lebih tau tentang langkah-langkah pantun
3.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat menciptakan suasana baru dalam belajar.				✓		Sangat karena bisa tau tentang pantun
4.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat membangkitkan semangat saya dalam belajar.				✓		Ya karena pantunnya gak bisa bikin bosan
5.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat meningkatkan motivasi saya dalam belajar.				✓		Ya karena bikin saya bisa berfikir dan bisa bikin saya semangat belajar
6.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat menambah keingintahuan saya.			✓			Ya karena saya jadi pingin tau lagi tentang pantun
7.	Media pembelajaran PANTASTIK tidak membosankan.				✓		Ya karena tidak bikin saya ngantuk

8.	Media pembelajaran PANTASTIK melatih saya untuk aktif dalam belajar.				✓		iya karena sudah pernah belajar
9.	Media pembelajaran PANTASTIK memiliki petunjuk dalam menggunakannya.				✓		iya dan melalui Penugasan
10.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat melatih saya untuk interaktif dalam belajar.			✓			iya dan juga seru
11.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat melatih saya belajar secara mandiri dan kelompok.			✓			tidak hanya terbeli ada banyak website dan juga iya belajar dari belajar sendiri
Ketertarikan							
12.	Media pembelajaran PANTASTIK memiliki tampilan yang menarik dari segi warna serta bentuk.				✓		iya dan sangat menarik lucu
13.	Media pembelajaran PANTASTIK tidak berbahaya bagi keselamatan.				✓		iya
Kemudahan							
14.	Media pembelajaran PANTASTIK mudah digunakan.				✓		iya
15.	Penggunaan kalimat dalam media PANTASTIK mudah dimengerti.				✓		iya tapi ada sulit ada yang
16.	Saya mampu menjawab soal-soal yang terdapat dalam media PANTASTIK				✓		iya

Saran dan masukan secara keseluruhan

Saran saya adalah semoga terus ada kolaborasi

.....

.....

.....

.....

Tanjungpinang, 2025

Siswa

(*Meo*)

**LEMBAR ANGKET KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN
PANTASTIK (Pantun Asik dan Kreatif) UNTUK SISWA**

Nama : Icha Rismawati
Kelas : 71 / VII-1
Sekolah : SMP Negeri 11 Tanjungpinang

Petunjuk Pengisian

Mohon kepada siswa/i untuk memberikan penilaian disetiap pernyataan yang tersedia dengan tanda centang (✓) pada kolom (1, 2, 3, 4, 5) yang sesuai dengan kriteria sebagai berikut.

Kriteria Penilaian:

Kriteria	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

No	Pernyataan	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Keterbantuan							
1.	Media pembelajaran PANTASTIK membantu saya memahami materi dengan jelas.					✓	Saya menyukai karena dapat membantu saya memahami pelajaran
2.	Media pembelajaran PANTASTIK membantu saya dalam memahami langkah-langkah menulis pantun.					✓	Media pembelajaran pantastik memberikan banyak informasi tentang pantun
3.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat menciptakan suasana baru dalam belajar.				✓		Ya, karena dengan belajar di pantastik saya dapat memahami materi sambil bermain
4.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat membangkitkan semangat saya dalam belajar.					✓	Ya, karena dengan pantastik bisa belajar sekaligus bermain
5.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat meningkatkan motivasi saya dalam belajar.					✓	Ya saya bisa jadi lebih semangat karena pantastik
6.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat menambah keingintahuan saya.					✓	Ya benar karena Pantastik sangat bagus untuk digunakan
7.	Media pembelajaran PANTASTIK tidak membosankan.					✓	Ya benar

8.	Media pembelajaran PANTASTIK melatih saya untuk aktif dalam belajar.				✓	Ya saya sangat senang dengan PANTASTIK
9.	Media pembelajaran PANTASTIK memiliki petunjuk dalam menggunakannya.				✓	Ya benar
10.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat melatih saya untuk interaktif dalam belajar.			✓		Ya saya menjadi lebih ingin belajar karena PANTASTIK
11.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat melatih saya belajar secara mandiri dan kelompok.				✓	Ya karena dapat bermain bersama teman
Ketertarikan						
12.	Media pembelajaran PANTASTIK memiliki tampilan yang menarik dari segi warna serta bentuk.				✓	Ya karena lucu
13.	Media pembelajaran PANTASTIK tidak berbahaya bagi keselamatan.				✓	Ya
Kemudahan						
14.	Media pembelajaran PANTASTIK mudah digunakan.				✓	Ya karena tinggal mengklik
15.	Penggunaan kalimat dalam media PANTASTIK mudah dimengerti.				✓	Ya
16.	Saya mampu menjawab soal-soal yang terdapat dalam media PANTASTIK				✓	Ya

Saran dan masukan secara keseluruhan

.....

.....

.....

.....

.....

Tanjungpinang, 7-10-2025

Siswa
L
(.....)

**LEMBAR ANGKET KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN
PANTASTIK (Pantun Asik dan Kreatif) UNTUK SISWA**

Nama : Kanaya Serpian
Kelas : VII.1
Sekolah : SMP 11 Tanjung Pinang

Petunjuk Pengisian

Mohon kepada siswa/i untuk memberikan penilaian disetiap pernyataan yang tersedia dengan tanda centang (✓) pada kolom (1, 2, 3, 4, 5) yang sesuai dengan kriteria sebagai berikut.

Kriteria Penilaian:

Kriteria	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

No	Pernyataan	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Keterbantuan							
1.	Media pembelajaran PANTASTIK membantu saya memahami materi dengan jelas.				✓		Karena mtwujud kan saya jadi bisa bermain
2.	Media pembelajaran PANTASTIK membantu saya dalam memahami langkah-langkah menulis pantun.					✓	Ja. Karena dia membantu saya untuk membuat pantun
3.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat menciptakan suasana baru dalam belajar.				✓		Ja. Pantastik membantu saya untuk mengerjakan Pantun/
4.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat membangkitkan semangat saya dalam belajar.					✓	Karena membuat saya sangat senang
5.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat meningkatkan motivasi saya dalam belajar.	✓					Karena motivasi saya sangat kurang
6.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat menambah keingintahuan saya.					✓	Ja. Karena membuat saya jadi Pandai membuat Pantun
7.	Media pembelajaran PANTASTIK tidak membosankan.					✓	Karena a seru banget

8.	Media pembelajaran PANTASTIK melatih saya untuk aktif dalam belajar.					✓	la. betul Sekali membuat Saya Sangat aktif
9.	Media pembelajaran PANTASTIK memiliki petunjuk dalam menggunakannya.				✓		
10.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat melatih saya untuk interaktif dalam belajar.					✓	
11.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat melatih saya belajar secara mandiri dan kelompok.					✓	
Ketertarikan							
12.	Media pembelajaran PANTASTIK memiliki tampilan yang menarik dari segi warna serta bentuk.					✓	
13.	Media pembelajaran PANTASTIK tidak berbahaya bagi keselamatan.					✓	
Kemudahan							
14.	Media pembelajaran PANTASTIK mudah digunakan.				✓		
15.	Penggunaan kalimat dalam media PANTASTIK mudah dimengerti.					✓	
16.	Saya mampu menjawab soal-soal yang terdapat dalam media PANTASTIK				✓		

Saran dan masukan secara keseluruhan

.....

.....

.....

.....

.....

Tanjungpinang,..... 2025

Siswa

Karyatun
(.....)

2. Kelompok Besar

**LEMBAR ANGKET KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN
PANTASTIK (Pantun Asik dan Kreatif) UNTUK SISWA**

Nama : kelsen the

Kelas : VII 4

Sekolah : SMPN 11 Tanjung Pinang

Petunjuk Pengisian

Mohon kepada siswa/i untuk memberikan penilaian disetiap pernyataan yang tersedia dengan tanda centang (✓) pada kolom (1, 2, 3, 4, 5) yang sesuai dengan kriteria sebagai berikut.

Kriteria Penilaian:

Kriteria	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

No	Pernyataan	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Keterbantuan							
1.	Media pembelajaran PANTASTIK membantu saya memahami materi dengan jelas.					✓	baik karena membantu saya memahami Pantun
2.	Media pembelajaran PANTASTIK membantu saya dalam memahami langkah-langkah menulis pantun.					✓	iya sangat membantu untuk menulis Pantun
3.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat menciptakan suasana baru dalam belajar.			✓			bagus sangat membantu membikin suasana baru
4.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat membangkitkan semangat saya dalam belajar.		✓				kurang membantu tapi seru saat main game
5.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat meningkatkan motivasi saya dalam belajar.				✓		iya sangat membantu saya cara membantu
6.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat menambah keingintahuan saya.			✓			saya pengen mengambil Pantun
7.	Media pembelajaran PANTASTIK tidak membosankan.			✓			memilih pantun di rumah seru banget karena main game

8.	Media pembelajaran PANTASTIK melatih saya untuk aktif dalam belajar.				✓	baik kurang enak untuk dipelajari
9.	Media pembelajaran PANTASTIK memiliki petunjuk dalam menggunakannya.				✓	kurang Kurma Saya Kurang Paham
10.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat melatih saya untuk interaktif dalam belajar.				✓	Sangat Membantu Saya Saat belajar
11.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat melatih saya belajar secara mandiri dan kelompok.				✓	baik Sangat membantu saya di kelompok
Ketertarikan						
12.	Media pembelajaran PANTASTIK memiliki tampilan yang menarik dari segi warna serta bentuk.				✓	Sangat baik untuk mempelajari Pantur
13.	Media pembelajaran PANTASTIK tidak berbahaya bagi keselamatan.					
Kemudahan						
14.	Media pembelajaran PANTASTIK mudah digunakan.				✓	Sangat Mudah digunakan
15.	Penggunaan kalimat dalam media PANTASTIK mudah dimengerti.				✓	Kurang Mudah dimengerti Karena Pantur
16.	Saya mampu menjawab soal-soal yang terdapat dalam media PANTASTIK				✓	Kurang Paham Soal Pantur

Saran dan masukan secara keseluruhan

Media Pantastik Sangat baik untuk mempelajari Pantur

Tanjungpinang, 2025

Siswa

(.....)

**LEMBAR ANGKET KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN
PANTASTIK (Pantun Asik dan Kreatif) UNTUK SISWA**

Nama : M. Riky Akbar Lubis

Kelas : 2-4

Sekolah : SMPN 11 Tanjung Pinang

Petunjuk Pengisian

Mohon kepada siswa/i untuk memberikan penilaian disetiap pernyataan yang tersedia dengan tanda centang (✓) pada kolom (1, 2, 3, 4, 5) yang sesuai dengan kriteria sebagai berikut.

Kriteria Penilaian:

Kriteria	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

No	Pernyataan	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Keterbantuan							
1.	Media pembelajaran PANTASTIK membantu saya memahami materi dengan jelas.				✓		Karena pembelajaran Pantastik membantu saya lebih memahami materi.
2.	Media pembelajaran PANTASTIK membantu saya dalam memahami langkah-langkah menulis pantun.				✓		Media ini membuat saya memahami langkah² menulis pantun.
3.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat menciptakan suasana baru dalam belajar.					✓	Karena membuat suasana baru dalam belajar.
4.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat membangkitkan semangat saya dalam belajar.				✓		Karena membuat saya bergairah untuk belajar.
5.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat meningkatkan motivasi saya dalam belajar.				✓		ya, Media ini meningkat motivasi saya.
6.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat menambah keingintahuan saya.				✓		Karena saya jadi lebih ingin tau.
7.	Media pembelajaran PANTASTIK tidak membosankan.	✗				✓	Ya, Media ini sangat tidak membosankan.

8.	Media pembelajaran PANTASTIK melatih saya untuk aktif dalam belajar.					✓	ya, saya menjadi aktif dalam belajar
9.	Media pembelajaran PANTASTIK memiliki petunjuk dalam menggunakannya.			✓			ya, media ini punya petunjuk yang menarik
10.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat melatih saya untuk interaktif dalam belajar.		✓				membuat saya menjadi interaktif
11.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat melatih saya belajar secara mandiri dan kelompok.			✓			ya, membuat saya menjadi mandiri dan berkelompok
Ketertarikan							
12.	Media pembelajaran PANTASTIK memiliki tampilan yang menarik dari segi warna serta bentuk.					✓	terpikannya sangat menarik
13.	Media pembelajaran PANTASTIK tidak berbahaya bagi keselamatan.					✓	Sangat tidak berbahaya
Kemudahan							
14.	Media pembelajaran PANTASTIK mudah digunakan.					✓	Sangat mudah untuk digunakan
15.	Penggunaan kalimat dalam media PANTASTIK mudah dimengerti.					✓	Sangat mudah dimengerti
16.	Saya mampu menjawab soal-soal yang terdapat dalam media PANTASTIK					✓	mampu menjawab semua soal

Saran dan masukan secara keseluruhan

.....

.....

.....

.....

Tanjungpinang,..... 2025

Siswa

()

**LEMBAR ANGKET KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN
PANTASTIK (Pantun Asik dan Kreatif) UNTUK SISWA**

Nama : *SIFA NIASSIA*
Kelas : *7.1*
Sekolah : *SMP 71 69 Manual*

Petunjuk Pengisian

Mohon kepada siswa/i untuk memberikan penilaian disetiap pernyataan yang tersedia dengan tanda centang (✓) pada kolom (1, 2, 3, 4, 5) yang sesuai dengan kriteria sebagai berikut.

Kriteria Penilaian:

Kriteria	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

No	Pernyataan	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Keterbantuan							
1.	Media pembelajaran PANTASTIK membantu saya memahami materi dengan jelas.				✓		Pengalasan materi mudah dipahami.
2.	Media pembelajaran PANTASTIK membantu saya dalam memahami langkah-langkah menulis pantun.			✓			Lumayan susah memahami pantun.
3.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat menciptakan suasana baru dalam belajar.				✓		Mengembangkan.
4.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat membangkitkan semangat saya dalam belajar.			✓			Sangat sedikit kesulitan memahami.
5.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat meningkatkan motivasi saya dalam belajar.			✓			Lumayan.
6.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat menambah keingintahuan saya.				✓		Sedikit menambah hal baru.
7.	Media pembelajaran PANTASTIK tidak membosankan.				✓		tidak membosankan.

8.	Media pembelajaran PANTASTIK melatih saya untuk aktif dalam belajar.				✓	Mudah dan menyenangkan
9.	Media pembelajaran PANTASTIK memiliki petunjuk dalam menggunakannya.				✓	Solusi belajar mudah dipahami, warna menarik dan bagus.
10.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat melatih saya untuk interaktif dalam belajar.			✓		Mudah dan menyenangkan
11.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat melatih saya belajar secara mandiri dan kelompok.			✓		Mudah dipahami, sehingga mudah di fahami dan guru lebih mudah.
Ketertarikan						
12.	Media pembelajaran PANTASTIK memiliki tampilan yang menarik dari segi warna serta bentuk.			✓		Warnanya
13.	Media pembelajaran PANTASTIK tidak berbahaya bagi keselamatan.				✓	tidak ada bahaya
Kemudahan						
14.	Media pembelajaran PANTASTIK mudah digunakan.				✓	
15.	Penggunaan kalimat dalam media PANTASTIK mudah dimengerti.				✓	
16.	Saya mampu menjawab soal-soal yang terdapat dalam media PANTASTIK			✓		

Saran dan masukan secara keseluruhan

.....

.....

.....

.....

.....

Tanjungpinang..... 2025

Siswa

(*Nisya*)

**LEMBAR ANGKET KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN
PANTASTIK (Pantun Asik dan Kreatif) UNTUK SISWA**

Nama : Randy Winata
Kelas : VII-1 (7.1)
Sekolah : Smp Negeri 11 Tanjung Pinang

Petunjuk Pengisian

Mohon kepada siswa/i untuk memberikan penilaian disetiap pernyataan yang tersedia dengan tanda centang (✓) pada kolom (1, 2, 3, 4, 5) yang sesuai dengan kriteria sebagai berikut.

Kriteria Penilaian:

Kriteria	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

No	Pernyataan	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Keterbantuan							
1.	Media pembelajaran PANTASTIK membantu saya memahami materi dengan jelas.				✓		Medianya sangat baik saya pun
2.	Media pembelajaran PANTASTIK membantu saya dalam memahami langkah-langkah menulis pantun.				✓		Yopss saya bisa belajar
3.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat menciptakan suasana baru dalam belajar.				✓		Saya sudah memahami cara membuat
4.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat membangkitkan semangat saya dalam belajar.				✓		Ya Kak Ya saya dapat
5.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat meningkatkan motivasi saya dalam belajar.				✓		Ya banget Kakak
6.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat menambah keingintahuan saya.				✓		Yax Ya.
7.	Media pembelajaran PANTASTIK tidak membosankan.				✓		Gau banget

8.	Media pembelajaran PANTASTIK melatih saya untuk aktif dalam belajar.				✓	Iya
9.	Media pembelajaran PANTASTIK memiliki petunjuk dalam menggunakannya.			✓		Iya Sangat Nanti bisa mengunakn media nya
10.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat melatih saya untuk interaktif dalam belajar.				✓	Sangat Iya
11.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat melatih saya belajar secara mandiri dan kelompok.				✓	Iya banget
Ketertarikan						
12.	Media pembelajaran PANTASTIK memiliki tampilan yang menarik dari segi warna serta bentuk.				✓	Sangat Iya
13.	Media pembelajaran PANTASTIK tidak berbahaya bagi keselamatan.				✓	ga
Kemudahan						
14.	Media pembelajaran PANTASTIK mudah digunakan.				✓	Iya banget
15.	Penggunaan kalimat dalam media PANTASTIK mudah dimengerti.				✓	Iya
16.	Saya mampu menjawab soal-soal yang terdapat dalam media PANTASTIK		✓			Kurang

Saran dan masukan secara keseluruhan

Saran Saya Nanti Kalau di dateng lagi ya. ✓

Tanjungpinang,..... 2025

Siswa

(.....)
Randy Winatu.

**LEMBAR ANGKET KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN
PANTASTIK (Pantun Asik dan Kreatif) UNTUK SISWA**

Nama : Dilyana Rusyda aliqah

Kelas : 7.1

Sekolah : Smp negri 11 T.p.k

Petunjuk Pengisian

Mohon kepada siswa/i untuk memberikan penilaian disetiap pernyataan yang tersedia dengan tanda centang (✓) pada kolom (1, 2, 3, 4, 5) yang sesuai dengan kriteria sebagai berikut.

Kriteria Penilaian:

Kriteria	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

No	Pernyataan	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Keterbantuan							
1.	Media pembelajaran PANTASTIK membantu saya memahami materi dengan jelas.					✓	karena saya agak lebih mudah memahami
2.	Media pembelajaran PANTASTIK membantu saya dalam memahami langkah-langkah menulis pantun.					✓	dia memudahkan saya menulis pantun
3.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat menciptakan suasana baru dalam belajar.					✓	ya sangat semangat dan gembira
4.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat membangkitkan semangat saya dalam belajar.				✓		ya saya suka
5.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat meningkatkan motivasi saya dalam belajar.					✓	ya saya menjadi lebih motivasi saya
6.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat menambah keingintahuan saya.		✓			✓	ya saya menjadi ingin semesta lain ingin tahu
7.	Media pembelajaran PANTASTIK tidak membosankan.		✓		✓		saya merasa tidak bosan

8.	Media pembelajaran PANTASTIK melatih saya untuk aktif dalam belajar.					✓	ya saya lebih aktif dalam belajar
9.	Media pembelajaran PANTASTIK memiliki petunjuk dalam menggunakannya.					✓	ya saya sangat paham
10.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat melatih saya untuk interaktif dalam belajar.					✓	ya
11.	Media pembelajaran PANTASTIK dapat melatih saya belajar secara mandiri dan kelompok.					✓	ya senang
Ketertarikan							
12.	Media pembelajaran PANTASTIK memiliki tampilan yang menarik dari segi warna serta bentuk.					✓	ya menarik
13.	Media pembelajaran PANTASTIK tidak berbahaya bagi keselamatan.	✗				✓	tidak berbahaya bagi keselamatan
Kemudahan							
14.	Media pembelajaran PANTASTIK mudah digunakan.					✓	mudah banget
15.	Penggunaan kalimat dalam media PANTASTIK mudah dimengerti.					✓	sangat mudah
16.	Saya mampu menjawab soal-soal yang terdapat dalam media PANTASTIK					✓	mudah

Saran dan masukan secara keseluruhan

tidak ada

.....

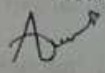
.....

.....

.....

Tanjungpinang,..... 2025

Siswa


(.....)

Lampiran 24 Sertifikat Hak Kekayaan Intelektual (HKI)

 REPUBLIK INDONESIA KEMENTERIAN HUKUM	
SURAT PENCATATAN CIPTAAN	
Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:	
Nomor dan tanggal permohonan	: EC002026018004, 29 Januari 2026
Pencipta	
Nama	: Fara Marthawiyah, Legi Elfitra dkk
Alamat	: Dusun I SPIV, RT 004, RW 002, Desa Linau, Kecamatan Lingga Utara, Lingga Utara, Kab. Lingga, Kepulauan Riau, 29874
Kewarganegaraan	: Indonesia
Pemegang Hak Cipta	
Nama	: Fara Marthawiyah, Legi Elfitra dkk
Alamat	: Dusun I SPIV, RT 004, RW 002, Desa Linau, Kecamatan Lingga Utara, Lingga Utara, Kab. Lingga, Kepulauan Riau, 29874
Kewarganegaraan	: Indonesia
Jenis Ciptaan	: Basis Data
Judul Ciptaan	: PANTASTIK
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia	: 19 Januari 2026, di Tanjungpinang
Jangka waktu perlindungan	: Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.
Nomor Pencatatan	: 001100352
adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon. Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.	
	a.n. MENTERI HUKUM DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL u.b Direktur Hak Cipta dan Desain Industri  Agung Damarsasongko, SH., MH. NIP. 196912261994031001
	Disclaimer: 1. Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan. 2. Surat Pencatatan ini telah disegel secara elektronik menggunakan segel elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik, Badan Siber dan Sandi Negara. 3. Surat Pencatatan ini dapat dibuktikan keabsahannya dengan memindai kode QR pada dokumen ini dan informasi akan ditampilkan dalam browser.

BIODATA MAHASISWA



Peneliti bernama Fara Marthawiyah merupakan perempuan keturunan suku Jawa-Melayu. Lahir di desa Linau pada 8 Maret 2002. Peneliti meruakan anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Darwis dan Ibu Misiah. Peneliti memulai pendidikan formal pada tahun 2009 di SD Negeri 038 Lingga Utara dan menyelesaikannya pada tahun 2015. Kemudian melanjutkan SMP Negeri 6 Lingga dan lulus pada tahun 2018. Pendidikan menengah atas di tempuh di SMA Negeri 1 Lingga dengan memilih jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan dinyatakan lulus pada tahun 2021.

Pada tahun yang sama, peneliti melanjutkan pendidikan (S1). Meskipun terlambat daftar seleksi SNMPTN, peneliti tetap berusaha dan mencoba kembali melalui jalur SBMPTN. Usaha tersebut membuahkan hasil ketika peneliti dinyatakan lulus di Universitas Maritim Raja Ali Haji, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, sesuai dengan minat dan cita-citanya. Berkat doa, usaha, dan dukungan untuk meraih cita-cita serta menempuh pendidikan peneliti berhasil menyelesaikan perkuliahan dan skripsi ini dengan nilai yang memuaskan dengan studi 4,5 tahun.

Akhir kata peneliti mengucapkan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat dan karunia-Nya peneliti mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran PANTASTIK Berbantuan *Genially* pada Materi Teks Pantun Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 11 Tanjungpinang Tahun Pelajaran 2024/2025”**.