

# PENGGUNAAN MEDIA KARTU PANTUN TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS PANTUN SISWA KELAS V SDN WAUNG SIDOARJO

**Muhammad Nurul Azhari**

PGSD FIP UNESA (muhammadazhari@mhs.unesa.ac.id)

## Abstrak

Penelitian ini mendeskripsikan penggunaan media pantun terhadap keterampilan menulis pantun siswa kelas V SDN Waung Sidoarjo. Pengumpulan data penelitian deskriptif kuantitatif dengan desain “*One Group Pretest-Posttest*” ini dilakukan melalui observasi dan pemberian soal pretest-posttest. Hasil penelitian yang ditunjukkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan siswa dalam menulis pantun. Selain itu, siswa juga dapat memberikan respon yang baik dalam proses belajar mengajar terkait penggunaan media kartu pantun. Sedangkan untuk data keterampilan menulis pantun siswa menunjukkan predikat sangat baik pada aspek isi dan pengetahuan, predikat baik pada aspek penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar, dan predikat baik pada aspek tampilan saat melafalkan pantun. Peningkatan keterampilan menulis pantun siswa juga dilihat dari nilai pretest dan posttest siswa. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan dari 60,45 menjadi 95,45. Hal ini menunjukkan bahwa media kartun pantun efektif digunakan guna menambah keterampilan menulis pantun kepada siswa.

Kata Kunci : media kartu pantun, keterampilan menulis pantun siswa

## Abstract

This study describes the effect of using rhyme media on the poetry writing skills of fifth grade students at SDN Waung Sidoarjo. The collection of quantitative descriptive research data with the design of "One Group Pretest-Posttest" was carried out through observation and giving pretest-posttest questions. The results showed that there was an increase in students' skills in writing rhymes. In addition, students can also give a good response in the teaching and learning process related to the use of rhyme card media. Meanwhile, the data on students' poetry writing skills showed a very good predicate on the content and knowledge aspects, a good predicate on the aspect of using Indonesian language properly and correctly, and a good predicate on the display aspect when reciting rhymes. The improvement of students' poetry writing skills was also seen from the students' pretest and posttest scores. The results obtained indicate that the average score of students has increased from 60.45 to 95.45. This shows that the rhyme cartoon media is effectively used to improve students' poetry writing skills.

Keywords : media rhyme card, rhyme students writing skills.

## PENDAHULUAN

Dalam menyalurkan informasi kepada siswa, media merupakan alat yang dapat merangsang pikiran siswa untuk lebih kritis dan aktif dalam proses pembelajaran. Media mampu merangsang dan mempengaruhi proses belajar siswa, perhatian, pikiran, serta minat saat belajar berinteraksi sosial melalui panca indra dalam penggunaan media. Dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah, terdapat banyak permasalahan untuk mencapai hasil optimal dalam belajar siswa. Di antaranya, pada materi menulis pantun dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Rendahnya keterampilan siswa dalam menulis pantun tidak dapat diremehkan karena mengakibatkan tidak tercapainya indikator tersebut. Untuk itu, dilakukan upaya untuk mengatasi permasalahan yang ada. Di antaranya, yaitu dengan penggunaan media kartu pantun yang diharapkan dapat menarik minat siswa dalam pelajaran menulis pantun. Penggunaan media kartu pantun diharapkan dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam menulis pantun dari pengalamannya berdasarkan tema yang telah ditentukan. Proses menentukan ide dari menulis pantun juga didukung oleh gambar yang terdapat pada media kartu pantun yang sudah dikaitkan dengan tema yang sudah ditentukan.

Media kartu pantun memiliki beberapa kelebihan. Di antaranya, dari segi bentuk kartu yang digunakan yang berbeda dengan bentuk kartu pantun pada umumnya yang berbentuk segi empat. Perbedaan media kartu pantun dengan media kartu pantun lainnya yaitu digunakan sebagai media menulis pantun yang dapat mereka hias dan dapat ditempelkan di masing-masing kelas sehingga media kartu pantun dapat memicu kreativitas siswa.

Cara penggunaan media kartu pantun dalam pembelajaran dikemas dengan permainan. Media kartu pantun akan berperan sebagai media aktif yang dapat menghipnotis siswa saat pembelajaran sedang berlangsung. Pada permainan ini bukan hanya guru yang akan menilai keaktifan siswa, melainkan siswa satu dengan lainnya akan menilai keaktifan siswa pada suatu kelompok. Meskipun dikemas dalam bentuk permainan media kartu pantun tidak mengurangi atau menghilangkan unsur pembelajaran yang akan diberikan kepada para siswa. Selain itu siswa akan lebih fokus dan menikmati pembelajaran yang disampaikan guru. Sehingga keaktifan siswa dapat diperoleh saat di kelas.

Berdasarkan uraian di atas, maka diadakan penelitian kuantitatif untuk mengetahui sejauh mana penggunaan kartu pantun memberikan pengaruh terhadap keterampilan menulis pantun siswa. Penelitian ini berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Kartu Pantun Terhadap Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas V SDN Waung"

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan desain "*One Group Pretest-Posttest*". Desain penelitian menggunakan pretest sebelum dan posttest sesudah diberi perlakuan. Sehingga akurasi data yang didapatkan lebih tinggi karena melalui perbandingan antara hasil sebelum dan setelah diberi perlakuan. Tahap pertama yang dilakukan peneliti yaitu observasi awal untuk mengetahui kondisi dan kompetensi awal siswa kelas V SDN Waung. Pada tahapan kedua, mengumpulkan dan menganalisis data kuantitatif dengan memberikan soal pretest terhadap 22 siswa. Hasil pretest tersebut selanjutnya diuji normalitas untuk mengecek apakah populasi yang digunakan berada di bawah distribusi normal. Selain itu juga dilakukan uji homogenitas untuk menentukan apakah variasi data homogen. Pada penelitian ini, perkembangan keterampilan menulis pantun siswa dilihat dalam data kuantitatif melalui perbandingan nilai pretest dan posttest siswa yang selanjutnya menggunakan metode analisis uji-t.

Pengambilan data menggunakan teknik (1) Observasi, teknik ini diharapkan dapat memberikan data yang lebih aktual karena peneliti melihat secara langsung untuk mengamati proses pembelajaran. (2) Soal pretest dan posttest, fokus dalam pemberian tes

terdapat pada pengukuran kemampuan menulis pantun siswa. Bentuk tes yang dipakai adalah 10 soal pilihan ganda. (3) Angket atau kuisioner, memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada siswa untuk mengetahui pengalaman dan pendapat dari siswa setelah perlakuan. (4) Wawancara, tanya jawab dilakukan untuk memperjelas data yang diperoleh dari responden.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Objek penelitian adalah siswa kelas V SDN Waung Sidoarjo sebanyak 22 siswa. Tahap pertama yang dilakukan yaitu mengobservasi kondisi dan kompetensi awal siswa dengan melakukan wawancara terhadap guru kelas. Hasil penilaian terhadap kartu pantun oleh 22 siswa, diperoleh hasil sebagai berikut:

Aspek yang Dinilai	Rata-rata Nilai	Predikat
Kriteria pantun	3,96	SB
Ketepatan penulisan ejaan	3,45	B
Kemenarikan isi pantun	3,18	B

Penilaian yang meliputi beberapa aspek ditetapkan sebagai acuan penilaian kartu pantun siswa. Aspek-aspek tersebut antara lain: kriteria pantun, ketepatan penulisan ejaan dan kemenarikan isi.

Pada aspek kriteria pantun terdapat 4 kategori penilaian, yaitu: Pantun yang disusun memiliki sajak a-b-a-b; Di dalam satu bait ada empat baris; Pada setiap baris mempunyai 8 sampai 12 suku kata; Terdapat sampiran pada dua baris pertama dan tidak pada dua baris berikutnya.

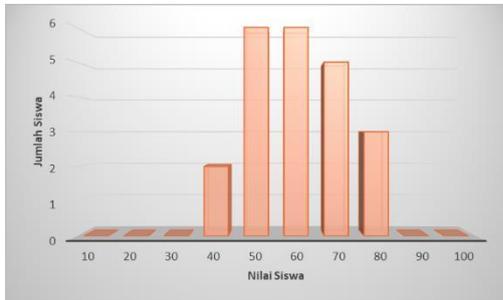
Pada aspek ketepatan penulisan ejaan memiliki 4 macam penilaian, seperti: Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dan menarik dalam keseluruhan penulisan; Bahasa Indonesia yang digunakan baik dan benar dengan efisien dalam keseluruhan penulisan; Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian besar penulisan; Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian kecil penulisan.

Yang terakhir pada kriteria kemenarikan isi yang juga terdapat 4 penilaian, antara lain: Pantun merupakan hasil karya pribadi sebagai bentuk ungkapan diri mempunyai intonasi, lafal dan ketepatan ekspresi; Pantun dari hasil karya pribadi hanya memiliki lafal dan ekspresi yang akurat, namun intonasi yang dibawakan kurang jelas; Pantun hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, namun ekspresi kurang pas; Pantun hasil karya pribadi dengan kurang tepatnya lafal, intonasi, dan ekspresi.

Hasil tes keterampilan menulis pantun yang didapatkan, bisa digunakan untuk mengukur hasil

belajar siswa setelah adanya *treatment*. Yang mana, perlakuan tersebut didasarkan pada tujuan penelitian yaitu untuk mengukur keterampilan siswa dengan metode kartu pantun.

Selanjutnya dilakukan pretest untuk data awal keterampilan menulis pantun siswa dengan nilai sebagai berikut:



**Gambar 1. Nilai Pretest Siswa**

Berdasarkan hasil pretest, diketahui rata-rata nilai siswa sebesar 60,45. Hasil pretest tersebut menunjukkan hasil bahwa nilai siswa masih di bawah ketuntasan belajar minimum (KBM) sekolah yang sudah ditentukan sebesar

75. Selanjutnya nilai pretest siswa tersebut diuji normalitas dengan menggunakan aplikasi SPSS 18, sehingga diperoleh hasil uji normalitas sebagai berikut:

**Tabel 1. Uji Normalitas**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistik	Df	Sig.	Statistik	Df	Sig.
Pre test	.169	22	0.102	.922	22	0.084

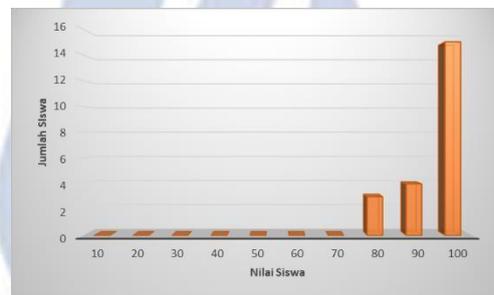
Berdasarkan tabel uji normalitas, hasil nilai signifikansi (p) pada uji Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,102 ( $p > 0.05$ ), sedangkan nilai signifikansi (p) pada uji Shapiro-Wilk adalah 0.084 ( $p > 0.05$ ), sehingga berdasarkan uji Kolmogorov-Smirnov dan uji normalitas Shapiro-Wilk data yang digunakan peneliti berdistribusi normal. Selain uji normalitas, peneliti juga melakukan uji homogenitas dengan menggunakan aplikasi SPSS 18 sehingga diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 2. Uji Homogenitas**

Hasil	Levene Statistik	df1	df2	Sig.
	.393	1	20	0.538

Berdasarkan hasil uji homogenitas untuk nilai pretest siswa sebesar 0,538. Karena nilai sig.  $0,538 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa variasi data hasil nilai pretest kelas V SDN Waung Sidoarjo adalah homogen. Setelah mengetahui bahwa data yang digunakan berada di bawah kurva distribusi normal dan merupakan data homogen, maka siswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media kartu pantun.

Pembelajaran ini dilakukan selama satu kali pertemuan dengan durasi waktu 3 JP. Pada akhir proses pembelajaran, peneliti memberikan soal posttest agar dapat melihat sejauh mana penerapan media kartu pantun memberi pengaruh terhadap kemampuan dan keterampilan siswa dalam menulis pantun. Hasil posttest siswa setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan kartu pantun ditunjukkan pada gambar berikut:



**Gambar 2. Nilai Posttest Siswa**

Melalui gambar tersebut, dapat dilihat bahwa nilai posttest rata-rata siswa setelah diberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan kartu pantun sebesar 95,45. Nilai tersebut melampaui ketuntasan belajar minimal (KBM) yang ditentukan sekolah sebesar 75.

Selain itu, peneliti juga menganalisis keterampilan menulis oantun siswa berdasarkan tiga aspek penilaian yang dilakukan selama proses pembelajaran, diantaranya:

- Kriteria pantun : Hasil yang dibuat oleh siswa.
- Ketepatan penulisan ejaan.
- Kemenarikan isi pantun.



**Gambar 3. Hasil Kreasi Pantun Siswa**

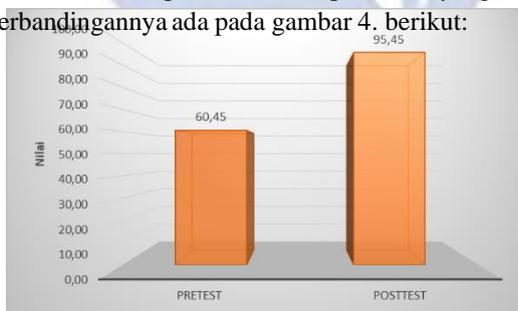
Gambar 3. merupakan salah satu kreasi pantun siswa yang didasarkan pada tema pada bahan ajar yang ditentukan oleh peneliti. Penilaian keterampilan menulis pantun dapat dilihat dari isi dan pengetahuan yang dibuat oleh siswa, pemilihan dan pemakaian bahasa, serta tampilan siswa saat melafalkan pantun di depan kelas. Hasil penilaian ditunjukkan pada tabel 3. berikut

**Tabel 3. Hasil Penilaian Keterampilan Menulis Pantun Siswa**

Aspek yang Dinilai	Rata-rata	Predikat
Isi dan Pemahaman	3,9	SB
Penggunaan Bahasa Indonesia	3,4	B
Tampilan	3,	B

Berdasarkan hasil tersebut penilaian siswa menunjukkan predikat sangat baik pada aspek isi dan pengetahuan, predikat baik pada aspek pemakaian Bahasa Indonesia yang tepat dan rapi, dan predikat baik pada aspek tampilan saat melafalkan pantun.

Selain menilai keterampilan pantun melalui bahan ajar yang dibagikan pada siswa, peneliti juga melaksanakan pretest dan posttest yang hasil perbandingannya ada pada gambar 4. berikut:



**Gambar 4. Perbandingan Nilai Pretset dan Posttest**

Sesuai dengan gambar 4. tersebut diketahui bahwa setelah diberikan materi pembelajaran dengan media kartu pantun maka nilai siswa mengalami peningkatan dari 60,45 menjadi 95,45. Hal ini menunjukkan bahwa media kartun pantun efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa.

Uji-t digunakan untuk mengetahui perbedaan nilai pretest dan posttest diperoleh dari tes keterampilan menulis pantun siswa. Berikut hasil perhitungan uji-t dengan aplikasi SPSS 18 ditunjukkan pada tabel 4. Berikut:

**Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji-t**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
Pretest	15.000	33.679		.445	0.661
Posttest	.476	.352	.290	1.353	0.191

Mencari  $t_{tabel}$ :

Menggunakan rumus  $t_{tabel} = (sig/2, N-K-1)$

$t_{tabel} = (0,05/2, 22-1-1)$

$t_{tabel} = (0,025; 20)$

selanjutnya  $t_{tabel} =$  angka 0,025, 20 ini kemudian dicari pada distribusi nilai t tabel statistika maka ditemukan nilai  $t_{tabel}$  sebesar 2,086. Berdasarkan output SPSS diketahui 1,353, karena nilai  $t_{hitung} 1,353 < t_{tabel} 2,086$  maka kesimpulan yang dapat ditarik bahwa  $H_1$  ditolak sehingga tidak ada perbedaan yang berarti antara nilai pretest dan posttest siswa dengan media kartu pantun. Namun meskipun tidak menunjukkan peningkatan yang signifikan, perbandingan nilai pretest dan posttest setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media pantun menunjukkan adanya peningkatan nilai.

Selama perlakuan, juga dilakukan observasi terhadap respon siswa dan kendala yang dihadapi selama pembelajaran. Persentase rata-rata respon siswa menunjukkan 81,93 % yang memperlihatkan kriteria sangat baik. Dengan indikasi tersebut berarti siswa mampu memberi respon positif penggunaan media kartu pantun, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran kartu pantun diminati oleh sebagian besar siswa dengan antusiasme yang cukup baik.

Dalam pembelajaran, tugas guru selain menjadi penyampai informasi kepada siswa, juga menjadi jembatan yang berfungsi untuk memudahkan para siswa dalam menerima pembelajaran yang diberikan, agar suasana tidak cemas, menggembarakan dan berani mengungkapkan pendapat secara terbuka dapat dirasakan oleh seluruh siswa (Hamiyah, 2014). Motivasi siswa dalam belajar dapat ditunjukkan dengan respon pada pembelajaran. Ketika siswa memberikan respon positif dalam pembelajaran, maka dapat diketahui motivasi siswa dalam pembelajaran termasuk

Saat pelaksanaan penelitian, muncul beberapa kendala. Kendala tersebut di antaranya berkenaan dengan kedisiplinan siswa saat memulai pelajaran yang

masih rendah sehingga jam pelajaran kurang dapat dioptimalkan.

Peneliti menunggu kurang lebih 15 menit untuk dapat memulai pembelajaran dengan kondisi siswa yang kondusif. Hal ini mengganggu alokasi waktu dalam pembelajaran. Selain itu, sikap tertib saat belajar mengajar juga masih kurang, terdapat siswa yang ramai saat pembelajaran berlangsung. Solusi yang digunakan peneliti untuk mengatasi kendala tersebut adalah hadir lebih awal untuk mengkondisikan siswa.

Kendala lain yang dihadapi adalah kompetensi awal siswa dalam materi pantun masih kurang. Salah satu penyebabnya yaitu siswa selama ini melaksanakan pembelajaran secara daring dari rumah sehingga pemahaman konsep siswa masih kurang. Sehingga peneliti perlu untuk memberikan dasar berupa penjelasan konsep mengenai pantun dalam proses pembelajaran terlebih dahulu.

## PENUTUP

### Simpulan

Penggunaan kartu pantun dalam media pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh para Siswa. Hal ini berdasar pada pretest dan nilai posttest. Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa setelah diberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media kartu pantun maka nilai siswa mengalami peningkatan dari rata-rata 60,45 menjadi 95,45. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media kartun pantun efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa. Selain itu, keterampilan menulis pantun siswa juga dinilai melalui hasil kreasi yang dibuat oleh masing-masing siswa. Hasil penilaian menunjukkan predikat sangat baik pada aspek isi dan pengetahuan, predikat baik pada aspek pemakaian Bahasa Indonesia secara terstruktur, dan predikat baik pada aspek tampilan saat melafalkan pantun. Selain itu, pengamatan serta pemberian angket terhadap respon siswa memperoleh persentase rata-rata respon siswa sebesar 81,93 % dengan kriteria sangat baik. Ini menunjukkan respon positif siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media kartu pantun, sehingga dapat disimpulkan bahwa ketertarikan dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran sangat tinggi. Kendala yang dihadapi peneliti selama penelitian di antaranya berkenaan mengenai kedisiplinan siswa selama mengikuti pembelajaran serta kompetensi awal siswa yang masih kurang.

### Saran

Perbaiki penelitian selanjutnya yang dapat disarankan oleh peneliti antara lain:

1. Penelitian selanjutnya diharapkan membahas lebih rinci tentang pantun. Jika penelitian ini terfokus

pada keterampilan menulis saja, penelitian selanjutnya dapat mengangkat materi yang lebih luas soal pantun seperti jenis-jenis pantun, fungsi, dan pengenalan pantun yang lebih mendalam.

2. Penelitian selanjutnya juga bisa menambahkan variabel yang lebih luas dan tidak terpaku pada penggunaan media kartu pantun saja.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Asnawir, Usman Basyiruddin. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: Ciputat Pers.
- Byrne, D. (1988). *Teaching Writing Skill*. London dan New York: Longman. Indonesia. Jakarta: IKAPI.
- Hamalik. (1994). *Encyclopedia of Education Research*. Bandung: Penerbit PT. Citra Aditya Bakti.
- Hendri. (2020). Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun dengan Metode Tulis Berantai Diintegrasikan Media Kartu Pintar. *Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual Vol. 4 No. 1*. Advance online publication. Doi: [https://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v4i1.174](https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v4i1.174)
- Lado, R. (1964). *Language Teaching*. Amerika: Mcgrow Hill.
- Nursisto, Drs. (2000). *Ikhtisar Kesusastraan Indonesia*. Yogyakarta: Adi Cita
- Sadiman, A.S. (2009). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers
- Savitri, Novia Diah, dkk. (2017). Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun Melalui Model Experiential Learning Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal FKIP UNS Didaktika Dwija Indria*. Vol 5 No 4.
- Sedyawati, Edi, dkk. (2004). *Sastra Melayu Lintas Daerah*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional
- Singarimbun, Masri dan Sofian Effendi. (2008). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: LP3ES.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (1991). *Media Pengajaran*. Bandung: CV. Sinar Bar. Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Tarigan, Henry Guntur. (1982). *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Wafa, Agung Ali, dkk. (2017). Penerapan Permainan "Pantun Cerdas" untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas IV-A SDN Padasuka I Pada Materi Membuat Pantun. *Jurnal Pena Ilmiah UPI Vol 2, No. 1*. Advance online publication. Doi: <https://doi.org/10.23819/jpi.v2i1.9442>.

