

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Relevan

Penelitian yang berhubungan dengan teks pantun dengan eksperimen sebagai metodenya sudah banyak dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Penelitian tersebut biasanya bertujuan untuk menguji keefektifan dari model pembelajaran, media pembelajaran, maupun metode pembelajaran terhadap materi pembelajaran bahasa Indonesia (khususnya keterampilan menulis pantun). Sudah banyak penelitian mengenai keterampilan menulis, namun penelitian yang sudah ada belum sepenuhnya sempurna, untuk itu perlu adanya penelitian baru yang bersifat aktual agar dapat menyempurnakan penelitian-penelitian sebelumnya. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dapat dijadikan sebagai kajian pustaka, diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Reshky Thofan D, Iqbal Hilal, Ni Nyoman Wetty (2015), Veny Nur Anggraini (2017), Miftakhun Nikmah dan Mulyani (2018) dan Afif Nur Faizzah dan Hendratno (2017).

Reshky Thofan D, Iqbal Hilal, Ni Nyoman Wetty (2015) dalam *Jurnal Kata (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya)* menulis artikel yang berjudul “Keefektifan Penggunaan Media Kartu Gambar Terhadap Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas XI” menggunakan media kartu gambar untuk mengetahui apakah media tersebut efektif digunakan terhadap kemampuan menulis pantun siswa kelas XI. Hasil penelitian menggunakan media kartu gambar oleh Reshky, dkk memiliki kesimpulan bahwa siswa-siswi kelas XI MIPA SMA Negeri Bandar Lampung lebih

mudah memproduksi teks pantun apabila dalam pembelajarannya menggunakan media kartu gambar dibanding media kartu kata. Hal itu dibuktikan dari hasil pretes dan postes kelompok eksperimen dengan skor rata-rata 94,83 dan 96,8. Kelompok kontrol yang menggunakan media kartu kata mendapat skor rata-rata 94,7 dan 96,23. Meskipun perbedaan skornya tidak terlalu signifikan, namun media kartu gambar dianggap lebih efektif untuk pembelajaran menulis pantun. Dan jumlah suku kata yang diproduksi oleh siswa pada teks pantun lebih banyak saat diterapkannya media kartu gambar.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Reshky, dkk (2015) adalah sama-sama membahas mengenai materi menulis pantun, sedangkan perbedaannya adalah Reshky, dkk menguji efektivitas media kartu gambar untuk kemampuan menulis pantun dan penelitian ini menguji efektivitas media *rhyme cards* (kartu pantun) untuk pembelajaran menulis pantun. Perbedaan lainnya ada pada metode yang digunakan peneliti adalah metode ceramah dan diskusi, sedang pada penelitian Reshky, dkk tidak dijelaskan mengenai metode pembelajaran dalam pengujian keefektifan media kartu kata.

Veny Nur Anggraini (2017) dalam *Jurnal PGSD* melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Kartu Kata terhadap Keterampilan Menulis Puisi Sederhana Siswa Kelas IV SDN Gelam II Sidoarjo”. Berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji t-test, Veny berhasil membuktikan bahwa media kartu kata efektif digunakan terhadap keterampilan menulis puisi sederhana siswa kelas IV. Hal itu dibuktikan dengan hasil uji t-test yang memberikan hasil bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ 10,06 > 1,990 dengan taraf signifikan 5% dan dk 80.

Bukti bahwa media kartu kata efektif digunakan terhadap keterampilan menulis puisi sederhana kelas IV tidak hanya berdasarkan pada uji t-test saja tetapi berdasar juga pada berdasarkan indikator keefektivan yaitu, proes pembelajaran, waktu, dan hasil siswa. Proses pembelajaran yang diperoleh dari observer menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh adalah 92% dan 90%. Sehingga, proses pembelajarannya tergolong baik dan efektif.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Veny terletak pada salah satu aspek berbahasa dan bersastra yaitu keterampilan menulis dan yang diuji adalah media kartu. Sedangkan perbedaannya terletak pada media yang digunakan, penelitian ini menggunakan media *rhyme cards* (kartu pantun), penelitian Veny menggunakan media kartu kata. Materi ajar yang digunakan untuk menguji keefektifan media pun berbeda, yaitu pada penelitian Veny memilih materi puisi sederhana dan peneliti memilih materi pantun. Perbedaan terakhir, ada pada metode yang digunakan peneliti adalah metode ceramah dan diskusi, sedang pada penelitian Veny tidak dijelaskan mengenai metode pembelajaran dalam pengujian keefektifan media kartu kata.

Miftakhun Nikmah dan Mulyani (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “Efektivitas Media Ritatoon dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Pantun Kelas V SDN Bangkingan II/442 Surabaya” yang diterbitkan oleh *Jurnal PGSD* menyimpulkan bahwa media ritatoon efektif digunakan untuk pembelajaran menulis pantun materi interaksi sosial kelas V SDN Bangkingan yang mengacu pada pendapat Slavina mengenai 4 aspek efektivitas pembelajaran meliputi kualitas pembelajaran, kesesuaian pembelajaran, motivasi dan waktu.

Apabila dibuat dalam bentuk persen maka hasil dari kualitas pembelajaran keterampilan menulis pantun yang menggunakan media ritatoon dilihat dari nilai siswa adalah 81,8% siswa mendapat nilai di atas 70. 91% siswa senang dan termotivasi dengan penggunaan media ritatoon dalam pembelajaran keterampilan menulis pantun. Sebanyak 100% siswa membuat pantun sesuai dengan batas waktu yang diberikan oleh guru.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Nikmah dan Mulyani terletak pada materi yang akan disampaikan pada proses pembelajaran, yaitu materi menulis pantun dan menguji keefektifan dari sebuah media pembelajaran. Sedangkan perbedaannya terletak pada jenis media pembelajaran yang dipilih. Nikmah dan Mulyani memilih jenis media ritatoon yaitu media yang berisi gambar menarik serta memuat informasi dan penelitian ini memilih jenis media *rhyme cards* (kartu pantun). Perbedaan lainnya ada pada metode yang digunakan peneliti adalah metode ceramah dan diskusi, sedang pada penelitian Miftakhun Nikmah dan Mulyani tidak dijelaskan mengenai metode pembelajaran dalam pengujian keefektifan media kartu kata.

Penelitian lain mengenai pembelajaran menulis pantun dan media kartu pantun juga dilakukan oleh Afif Nur Faizzah dan Hendratno (2017) dalam *Jurnal PGSD* dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Kartu Pantun dalam Pembelajaran Menulis Pantun di Kelas V SDN Bangkingan II/442 Surabaya”. Berdasarkan dari uji hipotesis yang dilakukan oleh Afif Nur Faizzah dan Hendratno media kartu pantun dirasa efektif untuk digunakan dalam pembelajaran menulis pantun siswa kelas V. Siswa kelas V SDN Bangkingan menjadi lebih aktif belajar

setelah guru setelah guru menggunakan kartu pantun sebagai media pembelajarannya dan hasil rata-rata nilai yang didapatkan siswa mencapai angka 89,7. Nilai tersebut sudah cukup baik karena melebihi KKM yang sudah ditentukan untuk pembelajaran menulis pantun yaitu sebesar 75. Faktor lain yang mendasari para siswa mendapat nilai yang baik adalah guru selalu memotivasi para siswanya agar semangat belajar berupa kata-kata motivasi dan penghargaan berupa hadiah kecil.

Penelitian Faizzah dan Hendratno (2017) memiliki kesamaan dengan penelitian ini yaitu materi ajarnya berupa menulis pantun dan media yang digunakan adalah media kartu pantun, sedangkan perbedaannya terletak pada jenjang sekolah. Faizzah dan Hendratno (2017) meneliti siswa SD kelas V dan penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VII SMP. Perbedaan terletak pada teknik pengumpulan data, jika penelitian di atas teknik pengumpulan datanya ada yang menerapkan teknik angket motivasi siswa, namun penelitian ini hanya menggunakan dan hasil belajar siswa. Perbedaan lainnya ada pada metode yang digunakan peneliti adalah metode ceramah dan diskusi, sedang pada penelitian Faizzah dan Hendratno tidak dijelaskan mengenai metode pembelajaran dalam pengujian keefektifan media kartu kata.

B. Pantun

1. Hakikat Pantun

Fauzi (2014: 5-7) mengemukakan bahwa pantun merupakan salah satu jenis puisi lama yang sangat luas dikenal dalam bahasa-bahasa nusantara.

Pantun berasal dari kata patuntun dalam bahasa Minangkabau yang berarti “petuntun”. Dalam bahasa Jawa, misalnya, dikenal sebagai parikan, dalam bahasa Sunda dikenal sebagai paparikan, dan dalam bahasa Batak dikenal sebagai umpasa.

Lazimnya pantun terdiri atas empat larik (atau empat baris bila dituliskan), setiap baris terdiri dari 8-12 suku kata, bersajak akhir dengan pola a-b-a-b (tidak boleh a-a-b-b, atau a-b-b-a). Pantun pada mulanya merupakan sastra lisan namun sekarang dijumpai juga pantun yang tertulis. Pantun juga dipahami sebagai puisi melayu asli yang sudah mengakar lama di budaya masyarakat. Pantun salah satu jenis karya sastra lama.

Semua bentuk pantun terdiri atas dua bagian: sampiran dan isi. Sampiran adalah dua baris pertama, kerap kali berkaitan dengan alam (mencirikan budaya agraris masyarakat pendukungnya), dan biasanya tak punya hubungan dengan bagian kedua yang menyampaikan maksud selain untuk mengantarkan rima/sajak. Dua baris terakhir merupakan isi, yang merupakan tujuan dari pantun tersebut.

Pantun mementingkan rima akhir dan rumus rima itu disebut dengan abjad /ab-ab/. Maksudnya, bunyi akhir baris pertama sama dengan baris bunyi akhir baris ketiga dan baris kedua sama dengan baris keempat.

Sugiarto (2010: 14) mengatakan bahwa pantun merupakan satu karya sastra melayu yang sampai sekarang masih dikembangkan. Kata pantun mempunyai arti ucapan yang teratur dan pengarahan yang mendidik. Adapun dalam pantun, pikiran dan perasaan itu dituangkan dalam tiga hal, yaitu baris, irama, bunyi dan isi.

Waridah (2014: 34) mengartikan pantun sebagai salah satu jenis puisi lama. Kata ‘pantun’ berasal dari kata ‘tun’ dalam bahasa Kawi (Jawa Kuno), berarti

tuntun-atuntun, dalam bahasa Indonesia berarti mengatur. Dapat disimpulkan bahwa arti kata pantun pada umumnya adalah sama dengan atuntun atau susunan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pantun termasuk ke dalam jenis puisi lama Indonesia yang keberadaannya sudah ada sejak zaman dahulu. Pantun terdiri atas empat baris, baris pertama dan kedua merupakan sampiran sedangkan baris ketiga dan keempat merupakan isi.

2. Jenis-jenis Pantun

a. Pantun Anak-anak

Selain orang dewasa anak-anak suka berpantun ria. Apalagi masa kanak-kanak identik dengan dunia permainan, persahabatan, kasih sayang, dan nilai moral. Selain anak-anak bisa berekspresi, pantun bagi anak-anak dapat mengasah keterampilan berbahasa mereka. Apalagi pantun tidak hanya berisi barisan kata dan kesesuaian rima, yang jauh lebih penting adalah pesan yang hendak disampaikan. Hal yang perlu dicermati, pantun anak-anak perlu memperhatikan penggunaan bahasa yang mudah dimengerti. Kosakata yang ringan, mudah dipahami, serta jenaka membuat anak-anak tertarik dalam berkarya pantun

Contoh:

*Lumba-lumba ikan pintar
Pandai bermain lingkaran api
Jika sudah tumbuh besar
Harus taat mami papi*

b. Pantun Adat Istiadat

Pantun adat merupakan jenis puisi lama yang mengandung pesan tentang adat istiadat, budaya, dan kepercayaan disuatu daerah. Hampir setiap daerah di

negeri ini memiliki budaya yang unik dan beragam. Pantun ini biasanya dibacakan pada saat perhelatan budaya dan berhubungan adat istiadat disuatu daerah.

Contoh:

*Menyulam dengan benang kasar
Baju disulam tepi kainnya
Salah kecil maupun besar
Hukumnya telah tersedia*

c. Pantun Agama

Pantun agama merupakan jenis pantun yang mengulas tentang dunia keagamaan. Isi dan pesan pantun biasanya seputar seruan ibadah, dakwah, keimanan, ketakwaan, dan lain-lain. Pantun agama mengandung maksud ajakan, larangan, dan peringatan bagi umat manusia.

Contoh:

*Dua tiga empat lima
Enam tujuh delapan sembilan
Kita hidup takkan lama
Jangan lupa siapkan bekal*

d. Pantun Nasihat

Pantun ini memuat nasihat, petuah, serta pelajaran hidup. Tentunya, banyak pesan dan wejangan yang positif bisa kita dapatkan dari pantun ini.

Contoh:

*Kayu bakar dibuat arang
Arang dibakar memanaskan diri
Jangan mudah menyalahkan orang
Cermin muka lihat sendiri*

e. Pantun Pujian

Pantun pujian dapat digunakan untuk memuji Tuhan, orang yang dicintai, orang tua, saudara, dan orang yang memiliki kelebihan dan keistimewaan. Pantun

pujian mengangkat keutamaan sifat, karakter, kepribadian, serta kelebihan yang dimiliki seseorang.

Contoh:

*Merantau orang ke Jakarta
Untuk mencari sesuap nasi
Meski engkau jauh di mata
Namun selalu dekat di hati*

f. Pantun Jenaka

Pantun jenaka sengaja diciptakan untuk membuat nuansa humor dan jenaka. Biasanya pesan dan pilihan kata (diksi) disesuaikan dengan hal yang konyol, unik, lucu, bahkan terkadang tidak logis.

Contoh:

*Kucing bermain dengan tali
Kera duduk membaca koran
Bagaimana hati tak geli
Kepala botak suka sisiran*

g. Pantun Teka-teki

Pantun ini dapat dijadikan bahan tebak-tebakan dan mengelak humor. Ada kesamaan antara baris pantun dengan jawaban dikehendaki.

Contoh:

*Ada si tuan pakai celana
Melihat bintang di malam hari
Jikalau tuan memang bijaksana
Binatang apa tanduk di kaki
(Jawabannya: ayam jantan)*

h. Pantun Kebersihan

Pesan pantun ini berbentuk ajakan menjaga kebersihan dan kerapian. Salah satunya bagaimana cara membuang sampah pada tempatnya, melestarikan lingkungan, dan sebagainya.

Contoh:

*Banyumas tempatnya tempe penyyet
Dipenyet-penyet pakai tangan
Taukah kamu orang mirip monyet
Habis jajan buang sampah sembarangan*

i. Pantun Pendidikan

Pantun ini biasanya seputar hari pendidikan. Salah satunya dengan memaknai hari pendidikan itu sendiri.

Contoh:

*Anak ayam turun sepuluh
Mati satu tinggal sembilan
Tuntutlah ilmu sungguh-sungguh
Agar kamu tidak ketinggalan*

j. Pantun Pemuda-pemudi

Contoh:

*Yang lalu itu kenangan
Serba salah lalu pasrah
Hidup itu perjuangan
Sukses adalah anugerah*

k. Pantun Persahabatan

Contoh:

*Kapal layar di tengah laut
Ditiup angin sampai ke pantai
Jangan dibiarkan luka memaut
Aku ingin jadi pendamai*

l. Pantun Sindiran

Pantun ini memiliki tujuan menyindir dan mengejek kepada seseorang. Pantun sindiran senada mengkritik perilaku, sikap, kondisi, serta fenomena yang ada pada masyarakat.

Contoh:

*Janganlah beli sekoteng
Jika sudah minum buah naga
Percuma wajahnya ganteng
Jika akhlak tak mulia*

m. Pantun Politik

Pantun ini sarat dengan kondisi, pesan, dan nuansa politik yang ada di negeri ini. Pantun bernada politik seringkali dimanfaatkan ketika musim pilkada maupun pemilu hendak digelar. Ada juga pantun politik yang berisi nada kritik sosial untuk para elit politik.

Contoh:

*Kalau sakit minumlah obat
Agar cepat datang kesembuhan
Cal on presiden yang berdebat
Kenapa kamu yang bermusuhan?*

n. Pantun Lingkungan

Pantun ini berisi tentang kritik dan keluhan sosial mengenai alam yang sudah tidak 'perawan' lagi.

Contoh:

*Ke pasar beli beras ketan
Jangan lupa beli juga kelapa
Sungguh indah ciptaan Tuhan
Sudah sepatutnya kita jaga*

C. Pembelajaran Menulis Pantun

Pembelajaran merupakan upaya sengaja dan bertujuan yang berfokus kepada kepentingan, karakteristik, dan kondisi orang lain agar peserta didik dapat belajar dengan efektif dan efisien. Istilah ini merupakan paradigma baru yang menekankan pada prinsip keragaman peserta didik atau pembelajar (*learner*), dan menggantikan istilah “pengajaran” lebih banyak berarti sebagai upaya penyampaian informasi kepada pihak lain. Latar belakang teoretisnya didasarkan pada teori psikologi behavioristik dan teori komunikasi searah, sedangkan konsep pembelajaran didasarkan pada teori psikologi konstruktivistik dan teori komunikasi konvergensi. Konsep pembelajaran ini merupakan inti pada lapis pengalaman belajar, yaitu tempat peserta didik membangun diri sendiri berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang diperolehnya melalui interaksi dengan lingkungannya (Thobroni, 2017: 35).

Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang melibatkan informasi dan lingkungan yang disusun secara terencana untuk memudahkan siswa dalam belajar. Lingkungan yang dimaksud tidak hanya berupa tempat ketika pembelajaran itu berlangsung, tetapi juga metode, media, dan peralatan yang diperlukan untuk menyampaikan informasi. Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan pendidik untuk membantu siswa agar dapat menerima pengetahuan yang diberikan dan membantu memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses utama yang diselenggarakan dalam kehidupan di sekolah sehingga antara guru yang mengajar dan anak didik yang belajar dituntut profit tertentu. Ini berarti guru dan anak didik harus memenuhi persyaratan, baik dalam

pengetahuan, kemampuan sikap dan nilai, serta sifat-sifat pribadi agar pembelajaran dapat terlaksana dengan efisien dan efektif (Suprihatiningrum, 2017: 75-76).

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik (Susanto, 2015: 19).

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/ pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/ pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Komalasari, 2011: 3).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran adalah kegiatan yang lazimnya terjadi di sekolah sebagai cara untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik pada siswa. Dalam pembelajaran melibatkan guru sebagai fasilitator untuk menyampaikan materi sesuai dengan kurikulum yang berlaku serta siswa sebagai subjek pembelajaran. Maka dari itu, akan tercipta sebuah komunikasi dan interaksi antar guru/pendidik dengan siswa/ yang dididik.

Pembelajaran menulis pantun tidak terlepas dari mata pelajaran bahasa Indonesia, karena menulis pantun masuk ke dalam materi yang diajarkan kepada siswa. Materi menulis pantun masuk ke dalam aspek kajian pantun.

Seperti yang telah diketahui bahwa pembelajaran menulis pantun sudah diterapkan mulai dari jenjang/tingkat Sekolah Dasar hingga Menengah. Namun tetap ada batasan pada tiap jenjangnya/tingkatannya, meskipun materinya sama yaitu menulis pantun akan tetapi taraf kesulitan isi materi yang disampaikan tentu berbeda.

Dalam praktiknya pembelajaran menulis pantun akan membutuhkan suatu model pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran dan media pembelajaran untuk mendukung agar indikator dan tujuan pembelajaran menulis pantun dapat dicapai serta keefektifan pembelajaran itu sendiri. Pada penelitian ini pembelajaran menulis pantun akan efektif jika digunakannya media pembelajaran yang tepat, contoh media pembelajaran yang efektif digunakan pada pembelajaran menulis pantun adalah media *rhyme cards* (kartu pantun).

D. Media Pembelajaran Menulis Pantun

1. Hakikat Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya (Arsyad, 2017: 2).

Media sebagai pengantar atau perantara, diartikan pula sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Dalam dunia pendidikan dan pembelajaran, media diartikan sebagai alat dan bahan yang membawa informasi atau bahan

pelajaran yang bertujuan mempermudah mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran cenderung diklasifikasikan ke dalam alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Suprihatiningrum, 2017: 319-320).

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman dkk, 2008: 7).

Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Karena memang gurulah yang menghendaknya untuk membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru kepada anak didik. Sebagai alat bantu, media mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pengajaran. Hal ini dilandasi dengan keyakinan bahwa proses belajar mengajar dengan bantuan media mempertinggi kegiatan belajar anak didik dalam tenggang waktu yang cukup lama. Itu berarti kegiatan belajar anak didik dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media (Djamarah dan Zain, 2010: 121&122).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Suprihatiningrum (2017: 323) mengemukakan bahwa media pembelajaran dibagi menjadi tiga macam, yaitu:

- a. media audio adalah media yang mengandalkan kemampuan suara
- b. media visual adalah media yang menampilkan gambar diam
- c. media audio visual adalah media yang menampilkan suara dan gambar.

Media pembelajaran juga dapat diklasifikasikan ke dalam sepuluh kategori diantaranya:

- a. audio: kaset audio, siaran radio, CD, telepon, MP3;
- b. cetak: buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar, foto;
- c. audio-cetak: kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis;
- d. proyeksi visual diam: *Over Head Transparent* (OHT), slide;
- e. proyeksi audio visual diam: slide bersuara;
- f. visual gerak: film bisu;
- g. audio visual gerak: video/ VCD/ televisi;
- h. objek fisik: benda nyata, model;
- i. manusia dan lingkungan: guru, pustakawan, laboran;
- j. komputer.

Berdasarkan jenis-jenis media pembelajaran menurut Suprihatiningrum, peneliti memilih media kategori visual untuk menjadi bahan uji coba dalam penelitian ini. Bentuk media yang digunakan adalah media *rhyme cards* (kartu pantun).

E. Media *Rhyme Cards* (Kartu Pantun)

Media kartu adalah media yang terbuat dari kertas. Media ini dapat dibuat dari kertas bekas, misalnya dari kardus, dari bekas stop map, ataupun berbagai macam bungkus makanan. Media kartu sangat mudah dibuat. Siapa saja dapat membuat, guru ataupun siswa. Media ini sangat murah karena kertas tidak perlu dipersiapkan secara khusus. Semua kertas bisa digunakan. Media kartu dapat dibuat dengan berbagai bentuk. Bisa sederhana, misalnya dengan menggunakan kertas bekas. Bisa juga model yang istimewa misalnya dengan menggunakan kertas bekas. Bisa juga model yang istimewa misalnya menggunakan kertas foto disetting dengan komputer ataupun dicetak secara khusus. Media kartu memiliki ukuran kurang lebih 5 x 10 cm (Muthohar: 2011).

Kartu pantun adalah media kartu yang berisi gambar dan pantun untuk merangsang pengetahuan siswa. Kartu pantun dapat terbuat dari kertas buffalo dengan berbagai warna sehingga kartu pantun yang satu dengan lainnya berbeda warna dengan ukuran 20 cm x 30 cm dengan tujuan agar guru dapat mengelompokkan kartu pantun sesuai tema yang diinginkan (Bahriansyah, Martono dan Syam: 2019).

Media kartu pantun, yaitu media yang digunakan sebagai alat untuk menunjang proses pembelajaran menulis pantun sehingga siswa dapat dengan mudah untuk menuangkan ide atau gagasan dalam menulis pantun.

Media kartu pantun lebih efektif dan efisien untuk menulis pantun dibandingkan dengan media pembelajaran yang lain karena media kartu pantun lebih fokus untuk mempermudah siswa dalam menulis pantun. Pada media kartu pantun terdapat

pantun yang belum lengkap atau pantun rumpang yang harus dilengkapi oleh siswa kemudian siswa menulis pantun secara kreatif berdasarkan dengan tema pantun yang terdapat pada kartu pantun tersebut (Bahriansyah, Martono dan Syam: 2019).

Media kartu pantun adalah sebuah lembaran kertas tebal yang berbentuk karakter kartun yang berukuran 11 cm x 17 cm yang berisi pantun lengkap, bagian pantun, sepenggal kata, dan gambar pada setiap paket media kartu pantun. Media kartu pantun berguna untuk melatih keterampilan menulis pantun yang digunakan guru kepada siswa untuk berfikir, memusatkan perhatian dan minat siswa dalam pembelajaran menjadi lebih jelas dan konkret (Faizzah dan Hendratno: 2017).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, media *rhyme cards* (kartu pantun) adalah media yang terbuat dari kertas, baik kertas bekas maupun kertas yang masih baru. Kertas bekas yang dapat digunakan meliputi kertas dari kardus bekas dan kertas stopmap. Kertas baru yang dapat digunakan untuk membuat media *rhyme cards* (kartu pantun) dapat berupa kertas berjenis manila, karton, buffalo, cover atau jenis kertas lainnya yang dianggap cukup tebal. Media *rhyme cards* (kartu pantun) sangat mudah dibuat dan ramah biaya. Media *rhyme cards* (kartu pantun) bisa dibuat dengan bentuk persegi ukuran 10cmx10cm atau 15x15 cm dan bentuk persegi panjang dengan ukuran 10x15cm atau 15x20 cm, disesuaikan dengan kebutuhan yang ada.

Di dalam media *rhyme cards* (kartu pantun) akan disajikan sebuah gambar disesuaikan dengan topik pantun seperti pantun nasihat, pantun lingkungan, pantun anak-anak, pantun agama, pantun jenaka, pantun pendidikan, pantun pujian, pantun kebersihan, pantun persahabatan. Dan tidak keseluruhan teks pantun dengan topik

tertentu disajikan secara utuh, peneliti akan mendesain *rhyme cards* nya (kartu pantun) ada bagian-bagian yang rumpang atau kosong. Bagian-bagian yang rumpang atau kosong bisa berupa kata terakhir dibagian sampiran atau isi, kalimat pada baris pertama dan ketiga atau baris kedua dan keempat atau peneliti mendesain bagian rumpangnya pada bagian sampiran atau isi. Bagian-bagian yang rumpang atau kosong itu nantinya akan diisi oleh siswa. Media *rhyme cards* (kartu pantun) didesain dan dibuat sedemikian rupa agar mempermudah siswa dalam memproduksi teks pantun dan merangsang ide kreatif atau gagasan siswa dalam mengisi bagian-bagian yang rumpang. Karena pada *rhyme cards* (kartu pantun) tersebut sudah dibantu dengan gambar yang disesuaikan dengan topik pantun serta teks pantun yang tidak lengkap.

F. Prosedur Penggunaan Media *Rhyme Cards* (Kartu Pantun) dalam Pembelajaran Menulis Pantun

Materi pembelajaran menulis pantun merupakan salah satu bagian dari aspek keterampilan menulis yang harus dikuasai oleh siswa SMP kelas VII sesuai dengan Kurikulum 2013 yang berlaku. Untuk menguasai keterampilan menulis pantun dibutuhkan pembelajaran yang aktif dan kreatif dibantu dengan media pembelajaran sehingga siswa dapat menulis pantun dengan mudah, baik dan benar. Untuk mempermudah siswa dalam pembelajaran menulis pantun, maka dalam hal ini peneliti menggunakan media *rhyme cards* (kartu pantun). Agar tujuan dan hasil belajar menggunakan media *rhyme cards* (kartu pantun) dapat mencapai hasil yang baik dan maksimal, maka perlu dibuat prosedur penggunaannya yang dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2.1 Prosedur Penggunaan Media *Rhyme Cards* (Kartu Pantun) dalam

Pembelajaran Menulis Pantun

No.	Peneliti	Siswa
1.	Peneliti membagikan soal pre test kepada siswa sebelum pembelajaran menulis pantun dimulai untuk mengetahui kemampuan awal siswa.	Siswa mengerjakan soal pre test yang diberikan oleh peneliti sesuai dengan pemahaman masing-masing siswa.
2.	Peneliti menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran menulis pantun yang hendak dicapai.	Siswa memperhatikan dan memahami tujuan dan manfaat mempelajari menulis pantun yang disampaikan.
3.	Peneliti menjelaskan hakikat pantun, ciri-ciri pantun dan syarat-syarat pantun.	Siswa menyimak dan memahami penjelasan mengenai hakikat pantun, ciri-ciri pantun dan syarat-syarat pantun.
4.	Peneliti menjelaskan jenis-jenis pantun dilihat dari tema dan bentuknya serta contoh-contoh pantun sesuai dengan kehidupan siswa. Mulai dari pantun nasihat, pantun teka-teki, pantun jenaka dsb.	Siswa memahami dan memperhatikan jenis-jenis pantun juga contoh-contohnya yang telah dijelaskan oleh peneliti.
5.	Peneliti menjelaskan cara menulis pantun menggunakan media <i>rhyme cards</i> (kartu pantun) untuk menarik minat dan perhatian siswa dan merangsang munculnya ide kreatif dari siswa.	Siswa menyimak dan memahami cara menulis pantun dengan media <i>rhyme cards</i> (kartu pantun).
6.	Peneliti memberikan kesempatan/latihan kepada siswa untuk mencoba menulis pantun dengan menggunakan <i>rhyme cards</i> (kartu pantun) yang rumpang (tidak utuh) disertai gambar. Ada beberapa bagian yang dihilangkan seperti baris pertama dan kedua yang berupa sampiran atau baris ketiga dan keempat yang berupa isi.	Siswa membentuk kelompok sesuai dengan arahan peneliti, masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa.
7.	Peneliti memberikan penjelasan dan arahan tentang cara kerja <i>rhyme cards</i> (kartu pantun). Setiap <i>rhyme cards</i> (kartu pantun) memiliki bagian rumpang yang berbeda beda. Kelompok 1 akan mendapat <i>rhyme cards</i> (kartu pantun) yang rumpang pada bagian sampiran disertai gambar.	Siswa memperhatikan arahan dari peneliti dan bertanya apabila ada yang kurang jelas.

	<p>Kelompok 2 mendapat <i>rhyme cards</i> (kartu pantun) yang rumpang pada bagian isi disertai gambar yang berbeda dari <i>rhyme cards</i> (kartu pantun) yang dimiliki kelompok satu. Jadi kelompok ganjil akan mendapat <i>rhyme cards</i> (kartu pantun) yang rumpang pada bagian sampiran dan kelompok genap akan mendapat <i>rhyme cards</i> (kartu pantun) yang rumpang pada bagian isi. Namun, gambar pada setiap kartu berbeda.</p>	
8.	<p>Peneliti membagikan <i>rhyme cards</i> (kartu pantun) ke setiap kelompok masing-masing mendapat satu kartu <i>rhyme cards</i> (kartu pantun).</p>	<p>Siswa mengerjakan secara berkelompok, saling berdiskusi untuk dan menulis pantun secara kreatif sesuai dengan gambar yang terdapat pada kartu <i>rhyme cards</i> (kartu pantun)</p>
9.	<p>Peneliti berkeliling ke setiap kelompok sembari bertanya apakah ada yang merasa kesulitan menulis pantun menggunakan <i>rhyme cards</i> (kartu pantun).</p>	<p>Siswa tanya jawab ke guru apabila merasa kesulitan dalam kegiatan menulis pantun menggunakan <i>rhyme cards</i> (kartu pantun).</p>
10.	<p>Peneliti memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk menulis hasil dari pekerjaannya di papan tulis dan membacakan hasil dari tugas yang sudah dikerjakan oleh murid dalam menulis pantun menggunakan <i>rhyme cards</i> (kartu pantun). Kelompok yang mendapat giliran untuk presentasi juga menandai hal yang tidak sesuai dengan syarat pantun.</p>	<p>Salah satu kelompok maju ke depan dan membacakan teks pantun yang telah dibuat dan kelompok lainnya memperhatikan serta memberi tanggapan.</p>
11.	<p>Peneliti meminta siswa untuk mengumpulkan kertas berisi teks pantun yang sudah dikerjakan siswa secara berkelompok.</p>	<p>Siswa mengumpulkan kertas berisi teks pantun.</p>
12.	<p>Peneliti mengarahkan siswa untuk menarik kesimpulan dari pembelajaran menulis pantun. Siswa diberi kesempatan untuk mengutarakan pendapatnya terkait materi pantun sembari mengulas hal-hal yang sudah dipelajari.</p>	<p>Siswa menarik kesimpulan dari pembelajaran menulis pantun.</p>

13.	Peneliti membagikan soal post test ke masing-masing siswa sebelum pembelajaran berakhir untuk mengetahui kemampuan akhir siswa dalam menulis pantun setelah menggunakan media <i>rhyme cards</i> (kartu pantun).	Siswa mengerjakan soal post test yang diberikan oleh peneliti dan mengumpulkannya lagi setelah selesai.
-----	--	---

G. Penilaian Pembelajaran Menulis Pantun

Penilaian berarti menilai sesuatu. Sedangkan menilai itu mengandung arti: mengambil keputusan terhadap sesuatu dengan mendasarkan diri atau berpegang pada ukuran baik atau buruk, sehat atau sakit, pandai atau bodoh dan sebagainya. Jadi penilaian itu sifatnya adalah kualitatif (Sudijono, 2011: 4-5).

Penilaian adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan berkesinambungan untuk mengumpulkan informasi tentang proses dan hasil belajar peserta didik dalam rangka membuat keputusan-keputusan berdasarkan kriteria dan pertimbangan tertentu. Keputusan yang dimaksud adalah keputusan tentang peserta didik, seperti nilai yang akan diberikan atau juga keputusan tentang kenaikan kelas dan kelulusan (Arifin, 2013: 4).

Penilaian adalah proses memberikan atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu. Sedangkan penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Hal ini mengisyaratkan bahwa objek yang dinilainya adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Oleh sebab itu, dalam penilaian hasil belajar, peranan tujuan instruksional yang berisi rumusan

kemampuan dan tingkah laku yang diinginkan dikuasai siswa menjadi unsur penting sebagai dasar dan acuan penilaian (Sudjana, 2011: 3).

Dalam *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan* (hlm. 5) dikemukakan bahwa penilaian adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik. Informasi merupakan hal-hal yang terkait tentang peserta didik yang dalam hal ini dapat berwujud skor hasil penilaian, hasil pengamatan, hasil penugasan, dll. Informasi itu sendiri dapat diperoleh misalnya lewat pemberian tes. Jadi, untuk dapat menilai hasil belajar peserta didik, dibutuhkan data-data skor hasil belajar peserta didik (Nurgiyantoro, 2013: 9).

Penilaian hasil belajar di akhir kegiatan pembelajaran biasanya dilakukan secara formal dalam waktu tertentu yang telah ditetapkan. Teknik pengukuran lazimnya dilakukan secara tertulis dengan berbagai bentuk tes objektif atau esai (uraian). Sebaliknya, penilaian proses dapat dilakukan kapan saja dan bahkan dapat menjadi bagian dari strategi pembelajaran. Teknik pemerolehan informasi dapat dilakukan dengan pemberian tugas, latihan, tanya-jawab, kuis, ulangan harian, tugas rumah, tugas melakukan kegiatan tertentu, pengamatan, catatan harian, dan lain-lain yang kesemuanya harus termasuk yang direncanakan bentuk dan waktunya (Nurgiyantoro, 2013: 13).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa penilaian merupakan usaha untuk mengukur tingkat kemampuan siswa baik berupa aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik agar diperoleh informasi mengenai pengembangan dan pencapaian siswa dalam kegiatan pembelajaran. Alat ukur atau instrumen yang digunakan dapat berupa tes dan non tes.

Penilaian yang dilakukan untuk mengukur kemampuan peserta didik materi teks pantun adalah dengan menggunakan instrumen tes.

Tes yang dilakukan dibagi menjadi dua tahap yaitu tes tahap awal (pretest) dan tes tahap akhir (posttest). Pretest digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menulis pantun sedangkan posttest digunakan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa. Target KKM yang dicanangkan peneliti sebesar 75.

Berdasarkan rujukan dari buku paket Bahasa Indonesia karya Kosasih dkk, dan skripsi dengan judul “Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun Menggunakan Model Pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assesment, Satisfaction*) dengan Media Kartu Pantun pada Kelas VII F SMP N 24 Semarang”, maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa aspek yang dinilai untuk pretest dan posttest sebagai berikut:

- a. Pilihan kata (diksi)
- b. Kesesuaian isi pantun dengan tema dan jenis pantun yang dipilih atau ditentukan.
- c. Pola sajak akhirannya ab-ab.
- d. Jumlah suku kata tiap baris/larik.
- e. Jumlah baris tiap bait.
- f. Adanya sampiran dan isi.

H. Kerangka Pikir

Menulis merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa dan bersastra yang akan selalu ada dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah untuk semua jenjang pendidikan dari mulai SD, SMP, sampai SMA.

Pembelajaran bahasa dianggap berhasil apabila siswa mampu menguasai empat aspek keterampilan berbahasa dan bersastra diantaranya mendengarkan (menyimak), berbicara, membaca, dan menulis. Pada kenyataannya, keterampilan menulis siswa masih banyak yang dapat dikatakan rendah. Contoh nyatanya yang terjadi pada siswa kelas VII SMP Negeri Pangkah. Para siswa masih kesulitan dalam menemukan ide atau gagasan untuk memproduksi teks pantun.

Cara merangsang siswa agar mampu berpikir kreatif, maka perlu adanya inovasi baru dalam proses pembelajaran menulis, khususnya pembelajaran menulis pantun. Inovasi baru yang akan diciptakan dapat melalui media pembelajaran yang variatif dan berbeda dari yang selama ini guru gunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Media pembelajaran yang akan digunakan adalah media *rhyme cards* (kartu pantun).

Penelitian ini menggunakan dua kelompok dalam prosesnya, kelompok eksperimen yang nantinya akan diberi perlakuan (*treatment*) dan kelompok kontrol yang fungsinya sebagai pembanding dan tidak diberi perlakuan (*treatment*). Kelompok kontrol berfungsi untuk membandingkan apakah ada perbedaan yang signifikan antara pembelajaran menulis pantun dengan menggunakan media *rhyme cards* (kartu pantun) dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media *rhyme cards* (kartu pantun).

I. Hipotesis Penelitian

Ho: Penggunaan media *rhyme cards* (kartu pantun) dalam peningkatan kemampuan menulis pantun siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pangkah tidak efektif dibandingkan dengan tanpa menggunakan media *rhyme cards* (kartu pantun).

Ha: Penggunaan media *rhyme cards* (kartu pantun) dalam peningkatan kemampuan menulis pantun siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pangkah lebih efektif dibandingkan dengan tanpa menggunakan media *rhyme cards* (kartu pantun).