

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA MENCARI PASANGAN KARTU  
DALAM PEMBELAJARAN MENULIS PANTUN  
PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 3 BANDA ACEH**

oleh:  
Nuriana\*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penggunaan, pemahaman, dan pengaruh media mencari pasangan kartu dalam pembelajaran menulis pantun pada siswa kelas V SD Negeri 3 Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kuantitatif. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experiment*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 3 Banda Aceh tahun pelajaran 2016/2017. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas V.B dan V.C SD Negeri 3 Banda Aceh yang berjumlah 60 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik tes. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah dari hasil kerja *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kontrol siswa kelas V SD Negeri 3 Banda Aceh. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan uji-t untuk melihat pengaruh penggunaan media mencari pasangan kartu dalam pembelajaran menulis pantun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* pada kelas eksperimen adalah 77,73 dan nilai *post-testnya* adalah 94,00 sedangkan nilai rata-rata *pre-test* pada kelas kontrol adalah 58,53 dan rata-rata nilai *post-test* adalah 78,53. Dari hasil pengujian hipotesis pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ , diperoleh  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ , yaitu  $5,23 \geq 1,72$  dan ini berada pada pengujian  $H_a$  dinyatakan diterima sedangkan  $H_o$  ditolak. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media mencari pasangan kartu dengan pembelajaran menulis pantun pada siswa Kelas V SD Negeri 3 Banda Aceh.

**Kata Kunci:** pengaruh, media mencari pasangan kartu, menulis pantun

**ABSTRACT**

This study aims to describe the use, understand, and influence of Finding Pairs of Cards media in Learning Writing of Pantun at Grade V Students of SD Negeri 3 Banda Aceh. This research used descriptive quantitative method. This research was quasi experimental research with one group pre-test and post-test design. The populations of this research were the students at grade v of SD Negeri 3 Banda Aceh in the academic year 2016/2017. The sample was students of class V.B and V.C SD Negeri 3 Banda Aceh which consisted of 60 students. The data collection in this research was a test. The data obtained in this research was taken by students' pre-test and post-test in experimental and control class V SD Negeri 3 Banda Aceh. The data obtained was analyzed by using t-test to see the influence of finding pairs of cards media in learning to write pantun. The result showed that the mean score of pre-test in experimental class was 77.73 and post-test was

\*Mahasiswa MPBSI PPs Unsyiah

94.00 while in the control class, the mean score of pre-test was 58.53 and post-test was 78.53. From the result of hypothesis testing in significant level  $\alpha = 0.05$ , obtained t-count  $\geq$  t-table, that was  $5.23 \geq 1.72$  and there is on the testing of  $H_a$  was accepted while  $H_0$  was rejected. Based on this, it can be conclude that there is significant influence between the use of Finding Pairs of Cards Media in Learning Writing of Pantun at Grade V Students of SD Negeri 3 Banda Aceh.

**Keywords:** Influence, Media of Finding Pairs of Cards, Writing of Pantun

### **Pendahuluan**

Penelitian ini membahas penggunaan media mencari pasangan kartu dalam pembelajaran menulis pantun pada siswa kelas V SD Negeri 3 Banda Aceh. Penggunaan media mencari pasangan kartu merupakan alat untuk mengukur pemahaman siswa terhadap pembelajaran menulis pantun. Kemampuan menulis merupakan bekal dan kunci keberhasilan siswa dalam menjalani proses pendidikan. Sebagian besar pemerolehan ilmu dilakukan siswa melalui aktivitas menulis. Ilmu yang diperoleh siswa tidak hanya didapat dari proses belajar mengajar di sekolah, tetapi juga melalui kegiatan menulis dan membaca dalam kehidupan sehari-hari.

Teknik *make a match* mula-mula diperkenalkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994 yang kemudian lebih dikenal dengan sebutan mencari pasangan kartu. Penerapan model pembelajaran mencari pasangan kartu dimulai dari teknik yaitu siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Secara garis besar *make a match* adalah teknik belajar mencari pasangan kartu, siswa mencari pasangan kartu sambil belajar. Keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan kartu sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik (Dwie, 2013:38).

Dalam interaksi belajar-mengajar terdapat berbagai macam media pembelajaran yang bertujuan agar proses belajar-mengajar dapat berjalan baik. Hal ini juga bertujuan untuk menciptakan proses belajar-mengajar aktif serta memungkinkan timbulnya sikap keterkaitan siswa untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar secara menyeluruh. Perlunya dikembangkan pengajaran yang dapat membangun keak-

tifan siswa dalam proses belajar mengajar adalah sebagai alternatif model pembelajaran yang baru. Pembelajaran yang efektif tersebut harus diimbangi dengan kemampuan guru dalam menguasai model pembelajaran dan materi yang akan diajarkan. Salah satu alternatif untuk pengajaran di SD Negeri 3 Banda Aceh adalah menggunakan media pembelajaran mencari pasangan kartu (*make a match*) dalam pembelajaran menulis pantun. Penerapan model pembelajaran yang bervariasi akan mengatasi kejenuhan siswa sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap tingkat pemahaman siswa.

Menulis merupakan salah satu keterampilan yang diukur pada Standar Kompetensi Lulusan (SKL) untuk Satuan Pendidikan Dasar. Hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013. Kurikulum inti (KI) dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, SD kelas V, memiliki empat kompetensi inti. Kompetensi inti (KI) tersebut terbagi atas empat kompetensi dasar (KD). Salah satu kompetensi dasar dalam penelitian ini adalah menggali informasi dari teks pantun dan syair tentang bencana alam serta kehidupan berbangsa dan bernegara dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku (Mulyasa, 2013:81).

Media pembelajaran mencari pasangan kartu pantun dapat digunakan sebagai alat bantu yang berfungsi melancarkan jalannya kegiatan belajar-mengajar. Setiap mata pelajaran mempunyai tingkat kesukaran yang bervariasi, ada bahan pelajaran yang tidak memerlukan alat bantu, tetapi ada bahan pelajaran yang sangat sulit sehingga memerlukan alat bantu, karena memiliki tingkat kesukaran yang tinggi yang sulit diproses dan dicerna oleh siswa. Siswa juga akan merasa bosan dan kelelahan jika dalam proses belajar men-

gajar guru dalam memberikan penjelasan tidak fokus pada masalah dan simpang siur. Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar akan membantu guru memperkaya wawasan siswa.

Hasil pengamatan dan wawancara peneliti di SD Negeri 3 Banda Aceh menunjukkan bahwa kemampuan menulis siswa perlu ditingkatkan. Hal ini dibuktikan dengan adanya fenomena-fenomena sebagai berikut. (1) siswa masih menemui kesulitan dalam memahami pantun, yaitu sulit membedakan antara bagian sampiran dengan isi, (2) siswa masih kesulitan mengungkapkan ide/gagasannya dalam menulis pantun, dan (3) siswa kurang termotivasi dalam menulis pantun. Kondisi siswa yang demikian disebabkan oleh beberapa faktor. (1) guru masih kesulitan dalam menentukan kegiatan belajar mengajar yang tepat, (2) guru kurang membimbing siswa dalam proses menulis khususnya menulis pantun, (3) strategi pembelajaran yang digunakan guru belum tepat dan sesuai, dan (4) guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik minat siswa.

Proses pembelajaran yang dilaksanakan guru di SD Negeri 3 Banda Aceh dalam pembelajaran menulis pantun selama ini adalah sebagai berikut, (1) guru mengawali kegiatan pembelajaran dengan menentukan bahan bacaan yang tersedia pada buku paket, kemudian siswa disuruh membaca secara individual, (2) guru menugasi siswa untuk menulis pantun tanpa adanya penjelasan materi, (3) guru mengoreksi jawaban siswa secara bersama-sama, dan (4) hasil penilaian ini dipakai sebagai nilai kemampuan menulis pantun. Dari temuan-temuan itu, perlu disusun strategi berupa media mencari pasangan kartu pantun untuk meningkatkan kemampuan menulis pantun pada siswa SD Negeri 3 Banda Aceh.

Perhitungan kriteria ketuntasan minimal dalam pembelajaran menulis pantun di SD Negeri 3 Banda Aceh berdasarkan permendikbud 81 a tahun 2013, yaitu 70. Kemampuan siswa dalam menulis pantun erat hubungannya dengan pengajaran bahasa Indonesia di sekolah. Untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa hendaknya dititikberatkan pada pengajaran yang bersifat penerapan bukan pada pengajaran yang bersifat hafalan. Peneliti dapat mengembangkan hubungan interaksi belajar secara kooperatif, sekaligus

dapat melakukan penilaian proses dan juga penilaian hasil.

Peneliti memilih lokasi penelitian di SD Negeri 3 Banda Aceh mengingat permasalahan berada di sekolah tersebut. Guru juga harus menggunakan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar guna membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga kemahiran siswa dalam menulis pantun menggunakan mencari pasangan kartu dapat meningkat sesuai dengan yang diharapkan. Selain itu, pemilihan lokasi penelitian ini juga didasarkan pada pertimbangan biaya, waktu, dan tenaga. Pemilihan siswa kelas V SD Negeri 3 Banda Aceh sebagai objek penelitian adalah sebagaimana tertera dalam kurikulum yang berlaku siswa di SD/MI lainnya, siswa kelas V SD Negeri 3 Banda Aceh berhak mendapat pengajaran menulis pantun dengan menggunakan media mencari pasangan kartu. Hal ini disebabkan keterampilan menulis merupakan kegiatan produktif yang menuntut daya pikir yang tinggi untuk menghasilkan suatu karya yang bersifat positif. Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Penggunaan Media Mencari Pasangan Kartu dalam Pembelajaran Menulis Pantun pada Siswa Kelas V SD Negeri 3 Banda Aceh."

### **Kajian Pustaka**

Arsyad, (2005:4) mengemukakan istilah media pembelajaran sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut dengan media pembelajaran.

Media mempunyai manfaat dan fungsi sebagai sarana bagi guru untuk dapat menyampaikan materi pelajaran menjadi lebih menarik, tidak hanya monoton, siswa tidak hanya diajak untuk berkhayal dan membayangkan saja tetapi siswa dapat melihat kenyataan walaupun hanya melalui gambar ataupun video. Pemilihan media pembelajaran tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media.

Senada dengan hal tersebut, Harjanto (2005:243) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Ada dua alasan, mengapa media pembelajaran dapat berkenaan dengan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar siswa antara lain sebagai berikut. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.

Alasan pertama, metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menambah motivasi belajar.

Alasan kedua, mengapa penggunaan media pembelajaran dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran adalah berkenaan dengan taraf berpikir siswa. Taraf berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dan berpikir konkret menuju ke berpikir abstrak, dimulai dari berpikir sederhana menuju ke berpikir kompleks. Penggunaan media pembelajaran erat kaitannya dengan tahapan berpikir tersebut sebab melalui media pembelajaran hal-hal yang abstrak dapat dikonkretkan, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan.

Secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka). Selanjutnya, media pembelajaran juga mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra. Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar. Kemudian, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan dan memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya. Media yang akan digunakan harus memerhatikan efektivitas dan efisien. Media yang memerlukan peralatan yang mahal belum tentu efektif untuk mencapai tujuan tertentu. Oleh karena itulah sebaiknya guru mempelajari dahulu bagaimana mengoperasikan dan memanfaatkan media yang akan digunakan. Hal ini perlu ditekankan, sebab sering guru melakukan kesalahan-kesalahan yang prinsip dalam menggunakan media pembelajaran yang pada akhirnya penggunaan media bukan menambah kemudahan siswa belajar, malah sebaliknya mempersulit siswa belajar (Sanjaya, 2010:174).

Iskandar (2014:119) mengemukakan model kartu adalah model pembelajaran kalimat dengan menggunakan kartu kalimat sebagai media. Kartu berukuran lebar 3 cm dan panjang 15 cm (ukuran guru yang menentukan). Jumlah kartu pantun disediakan sekitar 20 kartu (guru yang menentukan). Jumlah kartu yang sedikit akan membuat siswa cenderung pasif karena tidak banyak alternatif. Penggunaan media kartu ini bertujuan agar siswa senang dan bergairah dalam proses pembelajaran.

Suyatno (2009:72) mengungkapkan bahwa model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya. Model *make a match* melatih siswa untuk memiliki sikap sosial yang baik dan melatih kemampuan siswa dalam bekerja sama disamping melatih kecepatan berfikir siswa.

Istarani (2011:224) mengemukakan adapun langkah-langkah mencari pasangan kartu adalah sebagai berikut. (1) mempersiapkan segala jenis dan bentuk peralatan untuk memotong kertas dalam pembuatan kartu, (2) potonglah kertas sebanyak jumlah siswa yang ada di dalam kelas, (3) bagilah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama, (4) pada sepuluh bagian, tulis pertanyaan tentang materi yang akan dibelajarkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan, (5) pada sepuluh kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat, (6) kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban, (7)

setiap siswa diberi satu kertas. Jelaskan bahwa ia adalah aktivitas yang dilakukan secara berpasangan. Separuh siswa akan mendapatkan soal dan separuh yang lain akan mendapatkan jawaban, (8) mintalah kepada siswa untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, mintalah kepada mereka untuk duduk berdekatan. Jelaskan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain, (9) setelah semua siswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan, mintalah kepada setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-teman yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangannya, (10) akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.

Pantun dari segi bahasa berarti ibarat, seperti umpama atau laksana. Pantun adalah jenis puisi lama yang dalam satu baitnya terdiri atas empat larik dan bersajak a-b-a-b. Larik pertama dan kedua berupa sampiran, sedangkan larik ketiga dan keempat berupa isi. Sampiran tidak mempunyai maksud, hanya diambil rima persajakannya saja. Pantun merupakan bentuk puisi lama yang asli berasal dari Indonesia dan merupakan jenis puisi tertua (Nadja, 2015:24).

Menurut Kristantohadi (2010:15) pantun mempunyai ciri-ciri sebagai berikut. (1) tiap bait terdiri atas empat baris kalimat, (2) tiap baris terdiri atas 4-6 kata atau 8-12 suku kata, (3) baris pertama dan kedua disebut sampiran dan baris ketiga dan keempat disebut isi, sampiran melukiskan alam dan kehidupan sedangkan isi pantun berkenaan dengan maksud pemantun, (4) bersajak silang atau a-b-a-b, artinya bunyi akhir baris pertama sama dengan bunyi akhir baris ketiga dan bunyi akhir baris kedua sama dengan bunyi akhir baris keempat, (5) pantun digunakan untuk pergaulan. Maka pantun selalu berisikan curahan perasaan, buah pikiran, kehendak, kenangan dan sebagainya, (6) tiap bait pantun selalu dapat berdiri sendiri, kecuali pada pantun berkait, pantun yang baik, bermutu ada hubungannya antara sampiran dan isi.

Supratman, (2006:42) puisi Indonesia lama atau puisi Melayu lama berisikan nasihat, seperti kita ketahui bersama salah satu fungsi sastra lama ialah nasihat. Fungsi ini yang sangat menonjol dalam

sastra lama. Sastra biasanya digunakan sebagai penasihat di samping sebagai hiburan. Pantun sudah tidak asing lagi dengan puisi lama. Boleh dikatakan hasil sastra Indonesia yang menonjol di samping syair. Maka dikatakan, selain fungsinya sebagai nasihat juga pantun bisa berfungsi sebagai hiburan.

Pantun berfungsi untuk melatih kecepatan seseorang dalam berfikir dan bermain-main dengan kata. Setiap pantun yang dicipta mempunyai fungsi atau kegunaannya sendiri. Dalam masyarakat Melayu, pantun merupakan satu corak komunikasi berseni yang digunakan di tempat yang tertentu, dalam upacara yang tertentu atau untuk menyampaikan sesuatu dalam maksud termasuk kiasan atau sindiran.

Penggunaan pantun dalam menyampaikan sindiran bertujuan agar yang kena sindir atau yang kena nasihat itu tidak marah, tetapi sebaliknya mempunyai azam untuk memperbaiki perbuatan dan perangai yang tidak disukai. Diingatkan di sini, seseorang yang akan menyampaikan atau melafazkan pantun juga harus memerhatikan isi pantun. Keadaan pantun dilafaz menjadi pertimbangan dalam menyampaikan isi pantun. Jika hal ini tidak diberi perhatian oleh orang yang melafazkan pantun, dikhuatiri akan menimbulkan salah faham kepada pendengar terutama pantun yang berkaitan dengan sindiran dan nasihat. Begitu juga jika melafazkan pantun berkaitan dengan budi dan jenaka. Cara melafazkan pantun harus dijaga agar maksud atau tujuan sesuatu pantun itu dilafazkan sampai kepada pendengar.

Secara sosial pantun memiliki fungsi pergaulan yang kuat, bahkan hingga sekarang. Di kalangan pemuda sekarang, kemampuan berpantun biasanya dihargai. Pantun menunjukkan kecepatan seseorang dalam berfikir dan bermain-main dengan kata. Seringkali bercampur dengan bahasa-bahasa lain. Pantun melatih seseorang berfikir tentang makna kata sebelum berujar. Ia juga melatih orang berfikir asosiatif, bahwa suatu kata bisa memiliki kaitan dengan kata yang lain.

### **Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan teknik analisis. Pendekatan kuantitatif ialah pendekatan yang di dalam

usulan penelitian, proses, hipotesis, turun ke lapangan, analisis data dan kesimpulan data sampai dengan penulisannya menggunakan aspek pengukuran, perhitungan, rumus dan kepastian data numerik. Penelitian kuantitatif dapat dilaksanakan juga sebagai penelitian pemerian atau penelitian deskriptif. Penelitian kuantitatif dapat pula berupa penelitian hubungan atau penelitian korelasi, penelitian kuasi-eksperimental, dan penelitian eksperimental (Margono, 2007:105).

Dalam penelitian ini terdapat unsur manipulasi perlakuan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media mencari pasangan kartu dalam meningkatkan kemampuan menulis pantun. Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Menurut Sugiyono (2012:109) metode penelitian *quasi experiment* merupakan penelitian yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “sesuatu” yang dikenakan pada subjek yang diteliti dengan mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan dua kelompok kelas, yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Pada kelas eksperimen akan diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran mencari pasangan kartu dan pada kelas kontrol menggunakan media pembelajaran konvensional dalam pembelajaran pantun. Perbedaan nilai rata-rata tes akhir (*post-test*) pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol dibandingkan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelas tersebut.

### **Populasi dan Sampel**

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 3 Banda Aceh tahun pelajaran 2016/2017 yang terdiri atas tiga kelas dengan jumlah populasi seluruhnya adalah 91. Mengingat jumlah populasi yang relatif banyak, peneliti tidak meneliti semua populasi yang ada, tetapi hanya mengambil sebagian dari populasi yang disebut sampel (Sudjana, 2002:6). Sampel diambil secara acak dari seluruh siswa kelas V SD Negeri 3 Banda Aceh. Kelas V.B ditetapkan menjadi sampel untuk kelas eksperimen sedangkan kelas V.C

ditetapkan untuk dijadikan kelas kontrol. Jumlah siswa yang akan mengikuti *pre-test* dan *post-test* baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol berjumlah 30 orang. Hal ini dilakukan agar sampel dapat mewakili populasi.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Data penelitian ini dikumpulkan melalui teknik tes. Teknik tes ini lebih efisien dan lebih sederhana. Dilihat dari segi waktu, tes dapat dilakukan dalam beberapa jam (Sedarmayanti, 2002:88). Pelaksanaan penelitian diawali dengan *pre-test* di kelas eksperimen dan kontrol. Tujuan diadakan *pre-test* terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam memahami pantun. Jumlah soal yang diberikan sebanyak 25 soal. Jenis pantun yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah pantun agama, pantun nasihat, dan pantun suka cita. Jenis pantun ini berisi petuah yang digunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan-pesan moral dan nilai-nilai sopan santun yang berlaku dalam masyarakat.

Selanjutnya, peneliti meminta kepada siswa untuk mengumpulkan kembali soal *pre-test* yang telah dikerjakan. Selain mengerjakan soal *pre-test*, teknik pembelajaran (perlakuan) dalam penelitian ini menggunakan teknik *nontes* (penugasan), yaitu pembelajaran mencari pasangan kartu yang telah dihilangkan antara sampiran atau isi.

Setelah pembelajaran mencari pasangan kartu pantun berakhir, selanjutnya dilakukan *post-test*. *Post-test* dilakukan untuk melihat pengaruh penggunaan media mencari pasangan kartu terhadap pembelajaran menulis pantun. Alokasi waktu pelaksanaan *post-test* adalah 2 x 35 menit.

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif. Sebelum diberikan perlakuan, terlebih dahulu datanya dilakukan analisis perhitungan gain, dan uji perbedaan rata-rata. Analisis data menggunakan tabel t dipedomani pada buku Arikunto (2002:57) taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Untuk mengetahui besarnya peningkatan kemampuan siswa menulis pantun pada kelas eksperimen dan kontrol dilakukan analisis terhadap hasil tes awal dan tes akhir. Setiap kegiatan dari hasil belajar siswa dalam proses

belajar mengajar dikumpulkan kemudian dianalisis berdasarkan skor pada lembar tes siswa. Berikut rumus yang akan digunakan.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% \dots\dots\dots$$

Keterangan:

- p = angka persentase yang dicari
- n = *number of cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)
- f = frekuensi jawaban masing-masing poin

**Uji Perbedaan Rata-Rata**

- (1) Jika populasi kedua kelompok berdistribusi normal dan homogen, maka uji statistik yang digunakan adalah uji-t dengan menggunakan rumus menguji kesamaan rata-rata di uji pihak kanan (Sugiarto, 2006:167). Hipotesis yang akan digunakan adalah uji pihak kanan;
- (2) Jika data normal tetapi tidak homogen digunakan uji t;
- (3) Jika data tidak normal digunakan uji non parametrik;

**H<sub>0</sub>** : kemampuan menulis pantun yang memperoleh pembelajaran menggunakan media mencari pasangan kartu sama dengan kelas yang memperoleh pembelajaran secara konvensional

**H<sub>a</sub>** : kemampuan menulis pantun yang memperoleh pembelajaran menggunakan media mencari pasangan kartu lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran secara konvensional.

Adapun rumus untuk pengujian hipotesis adalah sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan:

- $\bar{x}_1$  = nilai rata-rata kelompok eksperimen;
- $\bar{x}_2$  = nilai rata-rata kelompok kontrol;
- s = simpangan baku gabungan;
- n<sub>1</sub> = jumlah sampel kelompok eksperimen;
- n<sub>2</sub> = jumlah sampel kelompok kontrol.

Dalam penelitian ini menggunakan uji pihak kanan. Sudjana (2002:243) mengemukakan kriteria yang berlaku dalam uji pihak kanan adalah “terima H<sub>0</sub> jika t<sub>hitung</sub> ≤ t<sub>tabel</sub> dan terima H<sub>a</sub> jika t<sub>hitung</sub> ≥ t<sub>tabel</sub>”.

**Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Dalam bab ini peneliti membahas hasil yang diperoleh dari penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri 3 Banda Aceh, yaitu penggunaan media mencari pasangan kartu dalam pembelajaran menulis pantun pada siswa kelas V SD Negeri 3 Banda Aceh. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli tahun 2017. Pelaksanaan penelitian ini didasari pada jadwal pelajaran di SD Negeri 3 Banda Aceh. Terutama disesuaikan dengan jadwal pelajaran bahasa Indonesia yang ada di SD Negeri 3 Banda Aceh. Selain itu, pelaksanaan penelitian ini tidak berjalan seperti yang disepakati bersama guru. Terdapat beberapa hari yang berjalan tidak sesuai dengan hari yang telah disepakati karena ada sebagian guru yang tidak memberikan waktu untuk meneliti di kelas tersebut karena sesuatu dan lain hal.

Pelaksanaan penelitian diawali dengan *pre-test*. Tujuan diadakan *pre-test* terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan awal siswa tentang kemampuan memahami pantun. *Pre-test* tersebut dilaksanakan Kamis, 27 Juli 2017. *Pre-test* dimulai dengan memberikan pengarahan kepada siswa tentang teknis mengerjakan soal *pre-test*. Waktu yang diberikan kepada siswa untuk mengerjakan soal kepada siswa adalah 2 x 35 menit. Jumlah soal yang diberikan sebanyak 25 soal. Pantun yang dipilih adalah pantun yang dipahami oleh anak. Jenis pantun meliputi pantun nasihat, pantun agama, dan pantun bersuka cita.

Pantun yang dipilih oleh peneliti tersebut dipandang cocok berdasarkan hal berikut. Pertama, pantun tersebut menggunakan bahasa yang sederhana dan sesuai dengan perkembangan dan daya nalar siswa. Kedua, di dalam pantun, terkandung keunggulan yang tidak terdapat pada karya sastra lain. Pantun berperan sebagai alat penguat penyampaian pesan. Pantun berperan sebagai penjaga fungsi kata dan kemampuan menjaga alur berpikir. Ketiga, pantun melatih seseorang untuk berpikir tentang makna kata sebelum berujar. Dalam hal ini, terkandung nilai moral agar sebelum berbicara, seseorang harus berpikir masak-masak. Keempat, Pantun juga melatih seseorang untuk berpikir asosiatif, bahwa suatu kata bisa memiliki kaitan dengan kata yang lain. Secara sosial, pantun memiliki fungsi pergaulan yang kuat. Pantun menunjukkan kecepatan berpikir seseorang dalam memilih dan merangkai kata.

Dari pesan moral yang terkandung tersebut, diharapkan pantun ini sesuai dan dapat menjadi sebagai salah satu bahan pembelajaran pada materi sastra di sekolah. Selain itu, pantun mencerminkan karakter Melayu yang sangat santun dalam berkomunikasi demi tidak menyinggung lawan bicara. Dari segi estetika, pantun menunjukkan keindahan rangkaian kata-kata yang diucapkan dengan irama tertentu. Irama tersebut dapat merangsang sensitivitas sehingga bisa menyadarkan penikmatnya terhadap indahnya kehidupan. Dari segi moralitas, pantun berisi norma-norma kehidupan. Dari sisi linguistik, pantun membantu penuturnya merangkaikan kata-kata dengan irama tertentu dan memiliki makna. Di dalam pantun terkandung logika. Dengan kata lain, pantun mengajarkan kecerdasan tertentu bagi penuturnya.

Nilai rata-rata *pre-test* kelas eksperimen mencapai 77,73 sedangkan persentase ketuntasan mencapai 76,66%. Jumlah siswa yang mengikuti kegiatan *pre-test* tersebut adalah 30 siswa. Skor tertinggi di kelas eksperimen adalah 96 dan skor terendah 44. Nilai berikut merupakan ketuntasan yang cukup tinggi walaupun ada beberapa siswa tidak tuntas dalam pembelajaran.

Setelah waktu yang diberikan berakhir, peneliti meminta kepada siswa untuk mengumpulkan kembali soal yang telah dikerjakan. Hasil tugas pada tes awal tersebut kemudian dijadikan bahan untuk dilakukan perbaikan pada *post-test*.

Kamis, 27 Juli 2017, diadakan pembelajaran tentang mencari pasangan kartu pantun nasihat. Proses pembelajaran berlangsung selama 2 x 35 menit. Pada pembelajaran tersebut, dijelaskan pengertian pantun, jenis pantun, ciri-ciri pantun, pengertian pantun nasihat, dan contoh pantun nasihat. Pembelajaran didukung dengan media pembelajaran, yaitu *lcd projector*, kertas plano, dan kartu pantun yang terbuat dari karton yang telah dipotong-potong. Metode yang digunakan dalam pembelajaran adalah metode inkuiri, tanya jawab, diskusi, dan penugasan. Proses pembelajaran berlangsung menyenangkan dan semua siswa tampak aktif. Tujuan yang ingin dicapai adalah agar siswa mampu mencari pasangan kartu pantun, mampu memahami pesan moral yang ada dalam pantun, dan mampu menulis pantun.

Setelah proses pembelajaran berakhir, berikutnya diadakan evaluasi. Evaluasi yang diberikan dalam bentuk nontes. Bentuk evaluasi nontes tersebut adalah penugasan. Guru meminta siswa untuk menuliskan satu atau dua buah pantun yang mereka pahami. Setelah siswa menyelesaikan latihan tersebut, siswa diminta untuk mengumpulkan kembali latihan yang telah dikerjakan.

Tahapan akhir dari penelitian ini adalah pelaksanaan *post-test*. Pelaksanaan postes dilaksanakan Senin, 31 Juli 2017. Siswa yang mengikuti *post-test* berjumlah 30 siswa. Pelaksanaan postes ini dimulai pukul 10.00 WIB s.d. 11.10 WIB. *Post-test* diberikan kepada siswa dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 25 soal. Soal yang diberikan kepada siswa adalah soal yang sama pada saat *pre-test*, yaitu pantun yang dipahami oleh anak-anak. Siswa diminta untuk mengerjakan soal yang telah diberikan waktu selama 2 x 35 menit. Setelah siswa mengerjakan soal tersebut, siswa mengumpulkan lembar jawabannya. Kemudian, lembar jawaban yang telah dikumpulkan diberi nilai dan dianalisis untuk melihat penggunaan media mencari pasangan kartuterhadap kemampuan menulis pantun. Berikut akan disajikan skor *post-test* kelas eksperimen.

Nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen adalah 94,00 sedangkan persentase ketuntasan mencapai 100%. Jumlah siswa yang mengikuti kegiatan *post-test* tersebut adalah 30 siswa. Skor tertinggi di kelas eksperimen adalah 100 yang berjumlah sembilan siswa dan skor terendah adalah 84 yang terdiri dari dua siswa. Dari nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen memiliki selisih 16,27. Hal ini dikarenakan pada saat *pre-test*, siswa belum dibekali pengetahuan awal dalam memahami pantun, ciri-ciri pantun, jenis pantun, dan yang berkaitan dengan pantun. Setelah mendapatkan perlakuan pembelajaran, kemampuan siswa Kelas V.B dalam memahami pantun meningkat. Hal ini dikarenakan sudah mendapatkan pembelajaran (*treatment*) media mencari pasangan kartu pantun. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan media mencari pasangan kartu lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.

Pada bagian ini dilakukan pembahasan hasil-hasil penelitian yang telah dipaparkan. Fokus pembahasannya adalah

penggunaan mencari pasangan kartu pada pembelajaran menulis pantun pada siswa kelas V SD Negeri 3 Banda Aceh. Pembahasan didasarkan pada teori yang berkaitan dengan penggunaan mencari pasangan kartu pada pembelajaran menulis pantun. Penggunaan media mencari pasangan kartu dalam pembelajaran menulis pantun pada siswa kelas V SD Negeri 3 Banda Aceh berjalan dengan baik. Pembelajaran diawali dengan *pre-test*, pemberian perlakuan pembelajaran mencari pasangan kartu pantun, dan *post-test*.

Dalam pembelajaran menulis pantun pada kelas kontrol dilaksanakan secara konvensional, sedangkan dalam pembelajaran menulis pantun kelas eksperimen dilaksanakan dengan menggunakan media mencari pasangan kartu. Sebelum dilaksanakan pembelajaran menulis pantun dengan menggunakan media kartu, kedua kelas yang dipilih sebagai sampel diberikan perlakuan yang sama, yaitu dilakukan *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, berupa soal pilihan berganda sebanyak 25 soal.

Rata-rata nilai siswa SD Negeri 3 Banda Aceh pada saat dilaksanakan *pre-test* di kelas eksperimen adalah 77,73 dibulatkan menjadi 78. Berdasarkan pendapat Arikunto (2002:71) nilai tersebut berada pada kategori tinggi. Selanjutnya, rata-rata nilai *post-test* yang diperoleh dari siswa SD Negeri 3 Banda Aceh adalah 94. Berdasarkan pendapat Arikunto (2002:71) nilai tersebut berada pada kategori sangat tinggi. Skor tertinggi pada saat dilaksanakan *pre-test* pada kelas eksperimen adalah 96 dan skor terendah adalah 44. Banyak faktor yang menentukan keberhasilan belajar siswa dalam memahami pantun. Selain penggunaan media yang tepat dan relevan, aktivitas siswa selama proses pembelajaran juga sangat mempengaruhi. Dari 25 soal yang sudah disediakan oleh peneliti, ada kategori tafsiran pembuatan soal, yaitu mudah, sangat mudah, sedang, dan sulit. Tingkat kesukaran soal berdasarkan aplikasi *anates* yang sudah disiapkan oleh peneliti dan diujikan oleh siswa kelas V SD Negeri 3 Banda Aceh adalah terdapat pada soal nomor 3 dengan tingkat kesukaran 67,74%, soal nomor 13 dengan tingkat kesukaran 58,06%, soal nomor 17 dengan tingkat kesukaran 67,74%, soal nomor 19 dengan tingkat kesukaran 51,61%, dan soal nomor 22 dengan tingkat kesukaran 67,74%. Selisih antara

nilai *pre-test* dan *post-test* di kelas eksperimen adalah 16,27.

Pelaksanaan *pre-test* pada kelas kontrol dilaksanakan Jumat, 28 Juli 2017. Nilai rata-rata *pre-test* yang diperoleh pada kelas kontrol adalah 58,53 dibulatkan menjadi 59. Berdasarkan pendapat Arikunto (2002:71) nilai *pre-test* tersebut berada kategori cukup. Tingkat ketuntasan *pre-test* pada kelas kontrol adalah 46,66%. Skor tertinggi pada saat dilaksanakan *pre-test* pada kelas kontrol adalah 96 dan skor terendah adalah 20. *Post-test* dilaksanakan Senin, 31 Juli 2017. Setelah melaksanakan *post-test* pada siswa kelas V SD Negeri 3 Banda Aceh peneliti mengevaluasi nilai tersebut. Nilai *post-test* yang diperoleh pada kelas kontrol meningkat. Nilai *post-test* yang diperoleh adalah 2356 dengan rata-rata nilai 78,53 dibulatkan menjadi 79. Berdasarkan pendapat Arikunto (2002:71) nilai *post-test* tersebut berada pada kategori tinggi. Nilai tertinggi pada saat pelaksanaan *post-test* pada kelas kontrol adalah 96 dan nilai terendah 32 dengan tingkat ketuntasan 83,33%. Selisih antara nilai *pre-test* dan *post-test* di kelas kontrol adalah 20.

Berdasarkan hasil statistik, dapat disimpulkan variabel media mencari pasangan kartu dalam pembelajaran menulis pantun signifikan. Hal ini dibuktikan dari nilai dengan uji t diperoleh , yaitu  $5,23 \geq 1,72$ . Hasil uji homogenitas *post-test* pada kedua kelas tersebut adalah 888 dan 7919,44. Menurut (Sugiarto, 2006:167) dengan kriteria jika maka data homogen. Sesuai dengan kriteria uji maka hal ini memberikan kesimpulan bahwa kedua data tersebut adalah homogen.

Berdasarkan hasil analisis dan pengujian terhadap nilai hasil belajar siswa, dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam pembelajaran menulis pantun dengan menggunakan media mencari pasangan kartu lebih baik daripada kemampuan siswa dengan menerapkan pembelajaran secara konvensional. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh pada siswa SD Negeri 3 Banda Aceh. Selanjutnya, berdasarkan pengujian hipotesis dengan uji t diperoleh yaitu  $5,23 \geq 1,72$  sehingga dari kriteria pengujiannya  $H_a$  diterima sedangkan  $H_0$  ditolak (tidak diterima). Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media mencari pasangan kartu dalam pembelajaran menulis pantun.

Selanjutnya, berdasarkan hasil uji tes yang telah dilaksanakan baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol, untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami pantun, peneliti melaksanakan pembelajaran (perlakuan) mencari pasangan kartu pantun yang sudah dihilangkan bagian sampiran atau isi. Perlakuan pembelajaran mencari pasangan kartu tersebut berguna untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran memahami dan menulis pantun. Dari hasil yang diperoleh siswa mampu memahami dan menulis pantun dengan baik. Siswa dapat menentukan sampiran dan isi. Siswa kelas V SD Negeri 3 Banda Aceh juga mampu menuliskan pantun yang bersajak a-b-a-b secara teliti.

### Pengujian Hipotesis

Langkah selanjutnya adalah uji hipotesis. Setelah diketahui bahwa datanya berdistribusi normal tahap selanjutnya adalah menguji hipotesis dengan menggunakan uji-t yaitu uji pihak kanan.

Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

$H_0$  = Tidak terdapat pengaruh penggunaan media mencari pasangan kartu terhadap pembelajaran menulis pantun pada Siswa Kelas V SD Negeri 3 Banda Aceh

$H_a$  = Terdapat pengaruh penggunaan media mencari pasangan kartu terhadap pembelajaran menulis pantun pada Siswa Kelas V SD Negeri 3 Banda Aceh

Selanjutnya, untuk memudahkan penelitian, peneliti terlebih dahulu menghitung varians gabungan kedua data.

$$S^2_{gab} = \frac{(n_1 - 1)s^2_1 + (n_2 - 1)s^2_2}{n_1 + n_2 - 2}$$

$$S^2_{gab} = \frac{(30 - 1)30,62 + (30 - 1)273,08}{30 + 30 - 2}$$

$$S^2_{gab} = \frac{29(30,62) + 29(273,08)}{58}$$

$$S^2_{gab} = \frac{887,98 + 7919,32}{58}$$

$$S^2_{gab} = \frac{8807,3}{58}$$

$$S^2_{gab} = 151,85$$

$$S_{gab} = \sqrt{S^2_{gab}} = \sqrt{151,85} = 12,32$$

Keterangan:

$\bar{x}_1$  = nilai rata-rata kelompok eksperimen;  
 $\bar{x}_2$  = nilai rata-rata kelompok kontrol;  
 $S^2_{gab}$  = varians kelas gabungan ;  
 $n_1$  = jumlah sampel kelas eksperimen;  
 $n_2$  = jumlah sampel kelas kontrol;

Uji kesamaan yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah uji yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidak adanya perbedaan (kesamaan) antara dua buah data, yakni data hasil kemampuan siswa menulis pantun dengan menggunakan metode konvensional. Adapun rumus dan hasil uji kesamaan yang dimaksud tersebut di atas adalah sebagai berikut.

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan:

$\bar{x}_1$  = nilai rata-rata kelompok eksperimen;  
 $\bar{x}_2$  = nilai rata-rata kelompok kontrol;  
 $s$  = simpangan baku gabungan;  
 $n_1$  = jumlah sampel kelas eksperimen;  
 $n_2$  = jumlah sampel kelas kontrol;

$$t_{hitung} = \frac{94,00 - 78,53}{12,32 \sqrt{\frac{1}{30} + \frac{1}{30}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{15,47}{12,32 \sqrt{0,06}}$$

$$t_{hitung} = \frac{15,47}{12,32 \times 0,24}$$

$$t_{hitung} = \frac{15,47}{2,96}$$

$$t_{hitung} = 5,23$$

$$t_{tabel} \rightarrow dk = n_1 + n_2 - 2$$

$$dk = 30 + 30 - 2$$

$dk = 58$  (tidak ada dalam uji t, sehingga harus diinterpolasi) hasil interpolasi = 1,72 (lihat daftar tabel dalam buku Sudjana, (2002:496).

Dari hasil perhitungan  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ , yaitu  $5,23 \geq 1,72$  sesuai kriteria pengujian maka hal ini memberikan kesimpulan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan sehingga disimpulkan bahwa kemampuan siswa kelas eksperimen dalam pembelajaran menulis pantun dengan menggunakan media mencari pasangan kartu lebih baik dibandingkan dengan kemampuan siswa menulis pantun dengan pembel-

jaran konvensional. Dilihat dari nilai  $t_{tabel}$  lebih kecil daripada  $t_{hitung}$  bahwa  $H_a$  diterima sedangkan  $H_0$  ditolak (tidak diterima). Seperti yang dikemukakan oleh Sudjana (2002:51) kriteria pengujian yang berlaku adalah "terima  $H_0$  jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  dan terima  $H_a$  jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ". Selanjutnya, bahwa penentuan kriteria bahwa  $H_0$  atau  $H_a$  ditolak atau tidak ditolak tergantung dari perbandingan antara  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ .

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan yang signifikan antara penggunaan media mencari pasangan kartu terhadap kemampuan menulis pantun pada siswa kelas V SD Negeri 3 Banda Aceh. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase ketuntasan belajar siswa dengan perbandingan kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Nilai rata-rata *pre-test* yang diperoleh dari kelas eksperimen adalah 77,73. Nilai ketuntasan *pre-test* pada kelas eksperimen adalah 76,66%. Selanjutnya, peneliti melaksanakan pembelajaran (perlakuan) mencari pasangan kartu pantun. Siswa sangat antusias dengan pembelajaran tersebut dalam mencari pasangan kartu pantun yang telah dihilangkan bagian sampiran atau isi. Anak-anak bisa lebih detail mempelajari ciri-ciri pantun dengan jelas, sampiran pantun, isi pantun, sajak pantun, bait, baris, suku kata, dan hal lain yang berhubungan dengan pantun. Setelah pembelajaran berakhir kemudian dilaksanakan *post-test*. Nilai rata-rata *post-test* di kelas eksperimen adalah 94,00. Nilai ketuntasan *post-test* pada kelas eksperimen adalah 100%. Selisih nilai rata-rata yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* di kelas eksperimen adalah 16,27.

Sedangkan untuk kelas kontrol, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 58,53. Nilai ketuntasan *pre-test* pada kelas kontrol adalah 43,33%. Selanjutnya, peneliti melaksanakan pembelajaran (perlakuan) mencari pasangan kartu pantun. Setelah pembelajaran berakhir kemudian dilaksanakan *post-test*. Nilai rata-rata *post-test* di kelas kontrol adalah 78,53. Nilai ketuntasan *post-test* pada kelas eksperimen adalah 83,33%. Selisih nilai rata-rata yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* di kelas kontrol adalah 20. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase ketuntasan belaj-

jar siswa. Kemampuan siswa SD Negeri 3 Banda Aceh dalam memahami pantun meningkat. Hal ini disebabkan karena telah diterapkan media mencari pasangan kartu dalam pembelajaran menulis pantun.

Berdasarkan hasil analisis dan pengujian terhadap nilai hasil belajar siswa, dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam pembelajaran menulis pantun dengan menggunakan media mencari pasangan kartu lebih baik daripada kemampuan siswa dengan menerapkan pembelajaran secara konvensional. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh pada siswa SD Negeri 3 Banda Aceh. Selanjutnya, dari hasil pengujian hipotesis dengan uji t diperoleh yaitu  $5,23 \geq 1,72$  sehingga dari kriteria pengujianya  $H_a$  diterima sedangkan  $H_0$  ditolak (tidak diterima). Dengan demikian,  $H_a$  diterima pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ .

Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang menggunakan media mencari pasangan kartu pantun memiliki nilai yang lebih tinggi dari pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran ceramah. Hal ini dikarenakan media mencari pasangan kartu pantun memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dan banyak kesempatan untuk bertanya apa yang belum dimengerti, berbeda dengan siswa yang dibelajarkan dengan yang menggunakan metode pembelajaran ceramah. Hal ini juga dipengaruhi oleh peran serta guru dalam mengawasi dan membantu siswa untuk mengembangkan apa yang telah dimiliki siswa sebelumnya.

Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar akan membantu guru memperkaya wawasan siswa. Aneka macam bentuk dan jenis media pembelajaran yang digunakan oleh guru menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi siswa. Media pembelajaran khususnya media mencari pasangan kartu pantun bisa digunakan sebagai alat bantu yang berfungsi melancarkan jalannya kegiatan belajar mengajar agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

### Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dikemukakan di atas, dapat diberikan beberapa saran, yaitu sebagai berikut.

- (1) Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara penggu-

naan media mencari pasangan kartu terhadap kemampuan menulis pantun. Oleh karena itu, diharapkan kepada guru mata pelajaran bahasa Indonesia, khususnya di SD Negeri 3 Banda Aceh agar memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai salah satu alternatif pembelajaran memahami pantun;

- (2) Guru hendaknya lebih kreatif memilih media dalam melaksanakan inovasi pembelajaran dan lebih memperhatikan pengelolaan kelas dan menguasai materi-materi yang akan disampaikan agar kegiatan pembelajaran penggunaan media mencari pasangan kartu dalam pembelajaran menulis pantun dapat dilakukan dengan baik;
- (3) Hendaknya kemampuan menulis pantun dengan menggunakan media mencari pasangan kartu ini perlu dilatih karena kemampuan menulis pantun dengan media akan bermanfaat untuk anak mendapatkan pengetahuan baru;
- (4) Deskripsi penelitian ini terbatas pada pembelajaran menulis pantun pada siswa kelas V SD Negeri 3 Banda Aceh. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian lain sebagai tindak lanjut untuk meningkatkan kemampuan menulis pantun di jenjang kelas lainnya. Penggunaan media mencari pasangan kartu dalam pembelajaran menulis pantun dapat membantu mengatasi persoalan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bakar, Zainal Abidin. 1992. *Kumpulan Pantun Melayu*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Danim, Sudarwan. 2008. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dwie, Andrie. 2013. *Peningkatan Kemampuan Menulis Pantun Melalui Model Kooperatif Tipe Mencari Pasangan Kartu pada Siswa Kelas IV SD Negeri Borongan 02 Polanharjo Klaten Tahun Ajaran 2012/2013*. digilib.uns.ac.id. (Artikel E-Journal). Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Harjanto. 2005. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Huda, Miftahul. 2011. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Istarani. 2011. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Iskandar, Denni. 2014. *Aplikasi Model dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Banda Aceh: Bandar Publishing.
- Kristantohadi, Didik. 2010. *Peribahasa Lengkap dan Kesusastraan Melayu Lama*. Yogyakarta: Tabora Media.
- Nadjua. 2015. *Buku Pintar Puisi dan Pantun untuk SD, SMP, SMA, dan Umum*. Surabaya: Triana Media.
- Sedarmayanti dan Syarifuddin Hidayat. 2002. *Metodologi Penelitian*. Bandung: Mandar Maju.
- Silberman, Melvin L. 2010. *Active Learning*. Bandung: Nusamedia.
- Sudjana. 2002. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiarto. 2006. *Metode Statistika*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D)*. Jakarta: Alfabeta.
- Supratman, Abdul Rani. 2006. *Intisari Sastra Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.