

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pada dasarnya belajar berbahasa adalah belajar berkomunikasi. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia mengarahkan siswa untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tertulis. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD terdiri atas empat aspek keterampilan utama yakni, menyimak, berbicara, membaca, menulis, dan ditambah dua aspek penunjang yakni kebahasaan dan apresiasi Bahasa dan Sastra Indonesia SD.

Pembelajaran sastra direncanakan untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Pengalaman sastra itu merupakan wujud dari apa diketahui dan dirasakan oleh siswa yang berupa sensasi, emosi, dan gagasan-gagasan. Saat pembelajaran berlangsung siswa harus diikutsertakan dalam pemecahan masalah sehingga siswa menjadi lebih aktif dan kreatif, sehingga siswa dapat mencapai kompetensi yang diharapkan. Pembelajaran sastra dapat membantu pendidikan secara utuh apabila cakupannya meliputi empat manfaat, yaitu: membantu keterampilan berbahasa, meningkatkan pengetahuan budaya, mengembangkan cipta dan rasa, dan menunjang pembentukan watak. Pembelajaran sastra sebenarnya bukan hanya bermanfaat dalam menunjang kemampuan berbahasa

murid dan mengembangkan kepekaan pikiran serta perasaan murid, melainkan juga bermanfaat dalam memperkaya pandangan hidup serta kepribadian murid.

Sastra ialah karya tulis yang memiliki berbagai ciri keunggulan seperti keaslian, keartistikan, keindahan dalam isi dan ungkapannya. Selain itu, sastra pun memiliki tiga aspek penting, yaitu keindahan, kejujuran, dan kebenaran. Dengan sastra, siswa bisa mengekspresikan segala sesuatu yang mereka lihat, cium, dengar, dan rasakan.

Dalam pembelajaran sastra terjadi proses yang memungkinkan terjadinya pengenalan, pemahaman, dan penikmatan terhadap karya sastra sehingga siswa mampu menerapkan temuannya dalam kehidupan nyata. Siswa akan memperoleh manfaat dari karya sastra yang diapresiasinya, yakni membantu keterampilan berbahasa, meningkatkan pengetahuan budaya, mengembangkan cipta dan rasa, serta menunjang pembentukan watak.

Sastra meliputi prosa, puisi, dan drama (Santosa, 2008: 8.13). Puisi ialah jenis sastra yang bentuknya dipilih dan ditata dengan cermat sehingga mampu mempertajam kesadaran orang akan suatu pengalaman dan membangkitkan tanggapan khusus lewat bunyi, irama, dan makna khusus. Pantun termasuk dalam jenis puisi yakni, puisi lama. Pantun berarti bagai, seperti, umpama, laksana. Pantun merupakan puisi Indonesia asli dan tergolong tertua dibanding dengan puisi Indonesia yang ada sekarang. Pada mulanya, pantun merupakan senandung atau puisi rakyat yang dinyanyikan.

Dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) Sekolah Dasar semester 2 kelas IV, terdapat Standar kompetensi (SK) No.8 yaitu, mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara tertulis dalam bentuk karangan, pengumuman, dan pantun anak, tepatnya pembelajaran dengan Kompetensi Dasar (KD) No.8.3 yaitu, membuat pantun yang menarik tentang berbagai tema (persahabatan, ketekunan, kepatuhan, dll) sesuai dengan ciri-ciri pantun.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD selama ini belum mendapat respon yang positif dari siswa pada umumnya, khususnya siswa SD Negeri 1 Tanjung Agung Kecamatan Tanjung Karang Timur, lebih-lebih pada kompetensi menulis pantun. Hal ini tercatat dari hasil ulangan harian siswa, kemampuan siswa menulis pantun masih rendah, lebih dari 80% siswa tidak mampu menulis pantun dan mendapat nilai di bawah KKM sekolah tersebut, yaitu 65,00. Dari 30, siswa hanya 2 siswa yang memiliki tingkat kemampuan baik, dengan persentase 6,25%, 3 siswa memiliki tingkat kemampuan sedang dengan persentase 15,62%, 15 siswa memiliki tingkat kemampuan kurang dengan persentase 46,87%, dan 31,25% siswa memiliki tingkat kemampuan sangat kurang yang terdiri dari 10 siswa.

Beberapa faktor penyebab pembelajaran menulis pantun siswa sekolah dasar mengalami kesulitan, yaitu (1) kesulitan siswa dalam mengapresiasi ide, gagasan, pikirannya dalam kalimat yang bersajak a-b-a-b (2) penyampaian materi pelajaran dengan menggunakan metode ceramah yang kurang efektif yang mengakibatkan komunikasi satu arah, dan (3) kurang adanya media pendidikan yang mampu menarik minat belajar siswa dan merangsang daya kreatifitas siswa.

Berdasarkan gambaran di atas, guru dituntut untuk menguasai pengetahuan yang luas dan mendalam tentang apa yang diajarkan, juga penggunaan berbagai macam strategi dan media pembelajaran. Selama ini guru lebih banyak mengajarkan membaca pantun sehingga siswa tidak terampil menulis pantun. Walaupun siswa menulis pantun itu terbatas pada merangkai isi dan sampiran pantun yang telah ada di buku pelajaran, bukan pantun hasil karya siswa itu sendiri.

Realita seperti ini apabila tidak segera ditangani secara serius oleh guru dapat menjadi terpuruknya kompetensi menulis, khususnya menulis pantun. Pihak yang paling mengetahui akar permasalahan yaitu guru itu sendiri. Guru itulah yang dapat menentukan model pembelajaran yang bermutu, inovatif dan menyenangkan karena hanya guru yang mengetahui karakteristik dan tingkat perkembangan siswanya, bukan pihak luar. Salah satu cara untuk mencapai keberhasilan itu apabila guru tepat memilih metode, teknik dan media penyajian. Pemilihan metode dan teknik serta media penyajian yang tepat merupakan hal yang menentukan tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran. Salah satu di antaranya adalah media kartu bergambar khususnya gambar tunggal.

Media kartu bergambar adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang yang memuat gambar tunggal yang menyajikan ilustrasi yang hampir sama dengan kenyataan dari suatu objek dan situasi. Pembelajaran melalui media kartu bergambar digunakan untuk mengembangkan berbagai potensi kebermaknaan siswa dan membantu siswa dalam menuangkan ide, gagasan, dan daya imajinasi dalam menulis pantun. Media kartu bergambar dalam pembelajaran ini berfungsi sebagai alat dan sarana untuk membantu siswa dalam menulis pantun. Aktivitas

menulis yang dilakukan siswa sebagian dibimbing oleh guru. Ini dimaksudkan untuk membantu kesulitan siswa dalam menulis pantun. Media kartu bergambar yang ditampilkan di sini berupa gambar yang dekat dengan skemata siswa serta mudah dipahami dan diapresiasi siswa contohnya gambar hewan peliharaan siswa. Pembelajaran menulis pantun melalui media kartu bergambar diharapkan mampu melibatkan dan membantu siswa dalam keseluruhan proses pembelajaran (aspek kognitif, afektif, dan psikomotor) serta secara fisik dan mental melibatkan semua pihak dalam pembelajaran sehingga siswa mendapatkan kemudahan dalam menungkan ide, gagasan, dan daya imajinatif ke dalam menulis pantun secara aktif dan kreatif.

Berdasarkan uraian di atas, akan dilakukan penelitian dengan judul “ Peningkatan Kemampuan Menulis Pantun Melalui Penggunaan Media Kartu Bergambar pada Siswa Kelas IV-A SDN 1 Tanjung Agung Tahun Pelajaran 2011/2012”.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Bertolak dari uraian di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini ada dua yakni secara khusus dan secara umum. Rumusan masalah secara khusus adalah sebagai berikut “Bagaimanakah peningkatan kemampuan menulis pantun melalui penggunaan media kartu bergambar pada siswa kelas IV-A SD Negeri 1 Tanjung Agung tahun pelajaran 2011/2012?”

Selanjutnya, secara lebih rinci rumusan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah perencanaan dalam meningkatkan kemampuan menulis pantun melalui penggunaan media kartu bergambar pada siswa kelas IV-A SD Negeri 1 Tanjung Agung?

2. Bagaimanakah pelaksanaan dalam meningkatkan kemampuan menulis pantun melalui penggunaan media kartu bergambar pada siswa kelas IV-A SD Negeri 1 Tanjung Agung?
3. Bagaimanakah penilaian dalam peningkatan kemampuan menulis pantun melalui penggunaan media kartu bergambar pada siswa kelas IV-A SD Negeri 1 Tanjung Agung?

### **1.3 Tujuan Penelitian Tindakan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini dibagi dua yakni khusus dan umum. Penelitian tindakan ini tujuan khusus adalah untuk “Mendeskripsikan Peningkatan Kemampuan Menulis Pantun melalui Penggunaan Media Kartu Bergambar Pada Siswa Kelas IV-A SD Negeri 1 Tanjung Agung Tahun Pelajaran 2011/2012.”

Selanjutnya tujuan secara lebih rinci dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan perencanaan peningkatan kemampuan menulis pantun melalui penggunaan media kartu bergambar pada siswa kelas IV-A SD Negeri 1 Tanjung Agung?
2. Mendeskripsikan pelaksanaan peningkatan kemampuan menulis pantun melalui penggunaan media kartu bergambar pada siswa kelas IV-A SD Negeri 1 Tanjung Agung?
3. Mendeskripsikan penilaian kemampuan menulis pantun melalui penggunaan media kartu bergambar pada siswa kelas IV-A SD Negeri 1 Tanjung Agung?

## 1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis sebagai berikut.

### 1. Siswa

Siswa lebih bersemangat, menumbuhkan percaya diri dalam menggali kemampuan dan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, tidak membosankan, siswa menjadi aktif dan inovatif dalam pembelajaran menulis pantun melalui media kartu bergambar.

### 2. Guru

Sebagai sumbangan pertimbangan bagi guru untuk memilih, mengombinasikan, dan menerapkan media pembelajaran khususnya media kartu bergambar sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan menulis pantun siswa.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

### **2.1 Menulis**

Bahasa tulis merupakan suatu jenis perekaman bahasa lisan. Di dalam pembelajaran bahasa, hal itu merupakan suatu proses keterampilan berbahasa yang kompleks, yang merupakan keterampilan berbahasa yang rumit dikuasai. Menulis sering pula dipandang berlebihan sebagai suatu ilmu dan seni, karena di samping memiliki aturan-aturan pada unsur-unsurnya, juga mengandung tuntutan bakat yang menyebabkan suatu tulisan tidak semata-mata sebagai batang tubuh sistem yang membawakan makna atau maksud, akan tetapi juga membuat penyampaian maksud tersebut menjadi lebih menarik dan menyenangkan pembacanya.

#### **2.1.1 Pengertian Menulis**

Menulis berarti mengorganisasikan gagasan secara sistematis serta mengungkapkan secara tersurat (Akhadiyah, 1988 :2). Menulis adalah aktivitas mengemukakan gagasan melalui media bahasa (Nurgiyantoro, 1987: 273). Menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang-



orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik tersebut (Tarigan, 1985: 21).

Pendapat lain mengatakan bahwa menulis sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya (Suparno, 2008: 1.3). Pesan adalah isi atau muatan yang terkandung dalam suatu tulisan. Adapun tulisan merupakan simbol atau lambang bahasa yang dapat dilihat dan disepakati pemakainya.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis adalah suatu proses kegiatan mengungkapkan pikiran, perasaan, sikap dan keyakinan menggunakan lambang-lambang bahasa tertulis secara logis dan sistematis.

### **2.1.2 Tujuan Menulis**

Ada sekian banyak tujuan menulis. Sehubungan dengan tujuan penulisan suatu tulisan, seorang ahli merangkumnya sebagai berikut:

a) *assignment purpose* (tujuan penugasan).

Tujuan penugasan ini sebenarnya tidak mempunyai tujuan sama sekali. Penulis menulis sesuatu karena ditugaskan, bukan atas kemauan sendiri (misalnya para siswa yang diberi tugas merangkumkan buku; sekretaris yang ditugaskan membuat laporan, notulen rapat).

b) *altruistic purpose* (tujuan altruistik).

Penulis bertujuan untuk menyenangkan para pembaca, menghindarkan keduakaan para pembaca, ingin menolong para pembaca memahami, menghargai perasaan dan penalarannya, ingin membuat hidup para pembaca lebih mudah dan lebih menyenangkan dengan karyanya itu.

- c) *persuasive purpose* (tujuan persuasif).

Tulisan yang bertujuan meyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan.

- d) *informational purpose* (tujuan informasional, tujuan penerangan).

Tulisan yang bertujuan memberi informasi atau keterangan atau penerangan kepada para pembaca.

- e) *self-expressive purpose* (tujuan pernyataan diri)

Tulisan yang bertujuan memperkenalkan atau menyatakan diri sang pengarang kepada para pembaca.

- f) *creative purpose* (tujuan kreatif)

Tujuan ini erat berhubungan dengan tujuan pernyataan diri. Tetapi “keinginan kreatif” di sini melebihi pernyataan diri, dan melibatkan dirinya dengan keinginan mencapai norma artistik, atau seni yang ideal, seni idaman. Tulisan yang bertujuan mencapai nilai-nilai artistik, nilai-nilai kesenian.

- g) *problem-solving purpose* (tujuan pemecahan masalah).

Dalam tulisan seperti ini sang penulis ingin memecahkan masalah yang dihadapi. Sang penulis ingin menjelaskan, menjernihkan serta menjelajahi serta meneliti secara cermat pikiran-pikiran dan gagasan-gagasannya sendiri agar dapat dimengerti dan diterima oleh para pembaca (Hipple dalam Tarigan, 1985: 24-25).

Dari beberapa tujuan menulis diatas, menulis puisi termasuk tujuan menulis *creative purpose* (tujuan kreatif) yaitu bertujuan mencapai nilai-nilai artistik, nilai-nilai kesenian karena menulis puisi merupakan nilai-nilai kesenian.

### 2.1.3 Manfaat Menulis

Banyak manfaat yang dapat dipetik dari menulis. Kemanfaatan itu menurut Suparno (2008: 1.4) di antaranya dalam hal;

1. peningkatan kecerdasan;
2. pengembangan daya inisiatif dan kreativitas;
3. penumbuhan keberanian;
4. pendorong kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi.

## 2.2 Konsep Dasar Sastra

Sastra (Sansekerta/Shastra) merupakan kata serapan dari bahasa Sansekerta yang berarti “teks yang mengandung instruksi” atau “pedoman”, dari kata dasar *sas* yang berarti “instruksi” atau “ajaran” (Sadikin, 2011: 6). Sastra merupakan karya seni yang berunsur keindahan. Keindahan dalam seni sastra dibangun oleh seni kata, dan seni kata (seni bahasa) ini merupakan ekspresi jiwa ke dalam kata-kata yang indah (Zulfahnur, 1998: 9). Sastra adalah karya tulis, yang jika dibandingkan dengan tulisan lain, memiliki berbagai keunggulan seperti keaslian, keartistikan, keindahan, dalam isi dan ungkapannya (Syaefudin, 2008: 3).

Selain itu, dalam arti kesusastraan, sastra bisa dibagi menjadi sastra tertulis atau sastra lisan (sastra oral). Di sisni sastra tidak banyak berhubungan dengan tulisan, tetapi dengan bahasa yang dijadikan waahana untuk mengekspresikan pengalaman atau pemikiran tertentu. Biasanya kesusastraan dibagi menurut daerah geografis atau bahasa. Sastra Melayu lama (klasik) merupakan seluruh hasil sastra berbahasa Melayu yang berkembang dan tersebar di daerah yang menggunakan bahasa Melayu sampai sekitar abad ke-18. Sastra Melayu lama dapat juga

dipandang sebagai sastra lama Indonesia, mengingat Bahasa Indonesia berasal dari Bahasa Melayu dan pertumbuhan sastra Indonesia yang bertitik tolak dari kesustraan Melayu lama (Soetarno, 2008: 1).

### **2.2.1 Ragam Sastra**

Dilihat dari bentuknya, sastra terdiri dari 4 bentuk, yaitu:

- a) Prosa, bentuk sastra yang diuraikan menggunakan bahasa bebas dan panjang tidak terikat oleh aturan-aturan seperti dalam puisi.
- b) Puisi, bentuk sastra yang diuraikan dengan menggunakan bahasa singkat dan padat serta indah. Untuk puisi lama, selalu terikat oleh kaidah atau aturan tertentu.
- c) Prosa liris, bentuk sastra yang disajikan seperti bentuk puisi namun menggunakan bahasa yang bebas terurai seperti pada prosa.
- d) Drama, yaitu bentuk sastra yang dilukiskan dengan menggunakan bahasa yang bebas dan panjang, serta disajikan menggunakan dialog atau monolog. Drama ada dua pengertian, yaitu drama dalam bentuk naskah dan drama yang dipentaskan (Sadikin, 2011: 7-8).

### **2.3 Pantun**

Berdasarkan ciri-ciri wujudnya, puisi dapat dibedakan menjadi puisi lama dan puisi baru. Puisi lama terikat pada beberapa kesepakatan yang sudah merupakan kebiasaan atau aturan dari segi jumlah baris, jumlah kata dalam satu bait, dan persamaan bunyi (rima). Pantun termasuk dalam jenis puisi lama. Pada mulanya, pantun dikenal sebagai senandung atau puisi rakyat yang dinyayikan (Sabastian, 2011: 1).

### 2.3.1 Pengertian Pantun

Pantun adalah puisi rakyat yang dinyanyikan dan biasanya berfungsi untuk mengungkapkan perasaan (senang, sedih) atau bersifat nasihat (Kiftiawati, 2008: 3). Pantun berarti bagai, seperti, ibarat, umpama, laksana (Syaefudin, 2008: 7). Pantun merupakan salah satu jenis puisi lama yang sangat luas dikenal dalam bahasa-bahasa Nusantara (Sadikin, 2011: 15). Pantun adalah karya sastra lama yang berbentuk puisi (Tim penyusun, 2008: 13). Pantun merupakan salah satu puisi lama (Kosasih, 2007: 21). Pantun digunakan untuk menggambarkan berbagai keadaan, seperti perasaan sedih, gembira, rindu, kasih sayang, dan memberi nasihat. Pantun digunakan secara berbalas-balasan dalam upacara adat, seperti perkawinan pada masyarakat Betawi dan Melayu.

Dalam sastra Indonesia kata “pantun” mengacu terhadap salah satu bentuk puisi lama dengan susunan tertentu. Menurut Dr. R. Brandstetter dalam Sabastian (2011: 1-2), seorang kewarganegaraan Swiss ahli dalam bidang perbandingan bahasa pantun berasal dari kata *tun*, yang terdapat dalam berbagai bahasa di Nusantara ini. Misalnya, kata *tun-tun* berarti teratur dalam bahasa Pampanga. Kata *tonton* berarti bercakap menurut aturan tertentu dalam bahasa Tagalog. Kata *tuntun* berarti benang, *atuntun* berarti teratur, dan *matuntun* berarti memimpin dalam bahasa Jawa Kuno, dan kata pantun berarti kesopanan atau kehormatan dalam bahasa Toba. Dijelaskan pula bahwa dalam bahasa Melayu kata pantun berarti *quatrain*, yaitu sajak berbaris empat, dengan rima a-b-a-b. Sementara itu, dalam bahasa Sunda, kata pantun berarti panjang yang bersajak dan mendapat iringan alat musik.

### 2.3.2 Peran dan Fungsi Pantun

Pantun memiliki peranan yang sangat penting dan bermanfaat dalam kehidupan manusia, di antaranya sebagai berikut.

1. Pantun sebagai alat pemelihara bahasa (berperan sebagai penjaga fungsi kata dan kemampuan menjaga alur berpikir).
2. Pantun melatih seseorang berfikir tentang makna kata sebelum berujar atau berkata.
3. Pantun melatih seseorang berpikir asosiatif (bahwa suatu kata bisa memiliki kaitan dengan kata yang lain).
4. Pantun melatih seseorang hidup bersosial (karena memiliki fungsi pergaulan yang kuat hingga sekarang).
5. Pantun dapat menunjukkan kecepatan seseorang dalam berpikir dan bermain-main kata (seringkali bercampur dengan bahasa lain).

Di kalangan pemuda khususnya, kemampuan berpantun biasanya begitu dihargai. Dalam kehidupan sehari-hari, seni pantun selain memiliki peran-peran tersebut, juga memiliki beberapa fungsi, antara lain sebagai berikut.

1. Memberikan nasihat sosialisasi dan pendidikan.
2. Sindiran/tempelan sindiran/cela.
3. Melepaskan rindu dan kasih sayang.
4. Menyatakan penghargaan dan rasa terima kasih.
5. Berteka-teki atau menguji daya ketangkasan berpikir.
6. Memberikan hiburan atau jenaka.

(Sabastian, 2011: 6-7)

### 2.3.3 Syarat-syarat Pantun

Pantun merupakan gubahan yang diuntai atau diikat oleh ikatan-ikatan tertentu. Ikatan-ikatan inilah yang membedakan pantun dengan bentuk karya sastra yang lain, dan merupakan ciri khas yang mudah dikenali.

Adapun syarat-syarat pantun adalah :

1. Tiap bait biasanya terdiri atas empat baris.
2. Tiap-tiap baris terdiri atas 8-12 suku kata yang lazim berjumlah 10 buah dalam tiap baris.
3. Sajaknya berumus ab-ab
4. Hubungan baris : kedua baris pertama merupakan sampiran, sedangkan isinya terdapat pada kedua baris terakhir.
5. Tiap bait mengandung pengungkapan makna tertentu. Ambary, (1983: 24).

Ciri- ciri pantun menurut Kosasih (20087: 23) adalah sebagai berikut:

- a. satu bait terdiri dari empat baris;
- b. terdiri atas 8-12 suku kata;
- c. memiliki persamaan bunyi akhir (rima) a-b-a-b;
- d. baris pertama dan kedua berupa sampiran (tumpuan, pengantar) saja;
- e. sedangkan baris ketiga dan keempat berupa isi (maksud).

#### **a) Antara Sampiran dan Isi**

Sampiran pada pantun berisi lukisan tentang alam atau segala sesuatu yang dapat dijadikan kiasan atau merupakan bayangan dari pada yang tersirat dalam isi pantun.

Sampiran itu tidak lain daripada permainan kata belaka, sehingga tak ada hubungan sama sekali dengan isinya (Ambar,1983: 27). Selanjutnya, Djajadiningrat dalam Ambar (1983: 27), mengatakan bahwa sampiran itu tidak semata-mata permainan kata saja, melainkan mengandung maksud sakti magic.

Contoh :

Anak orang silang tinggi

Dibubut cara diemaskan

Harapkan burung terbang tinggi

Punai ditangan dilepaskan

Pendapat lain tentang pantun dikemukakan oleh William Marsden dan John Crawfur dalam Suprpto (2009: 10), yaitu dalam dua baris pertama dalam satuan pantun tersembunyi suatu kiasan dari kalimat berikutnya. Abbe P.Faure dalam Suprpto (2009: 11), mengemukakan bahwa mungkin dua baris pertama itu berisi kiasan dan mungkin juga berguna untuk menetapkan irama dan sajak-sajak berikutnya.

Selanjutnya Hopykas dalam Sugiarto (2009: 13), mengemukakan bahwa pada pantun yang baik hubungan makna tersembunyi dalam sampiran dan isi, sedangkan pada pantun biasa atau kurang baik, hubungan tersebut semata-mata hanya untuk keperluan persamaan bunyi.

Terlepas dari masalah apakah terdapat hubungan makna antara sampiran dan isi, satu hal yang sangat penting harus diakui adalah isi pantun suatu pesan yang ingin disampaikan oleh si pemantun, (Sugiarto, 2009: 14).



Dari beberapa pendapat tersebut di atas, maka dapatlah disimpulkan bahwa antara sampiran dan isi pantun mempunyai beberapa kemungkinan, yaitu :

1. Sampiran merupakan kiasan, lambang, atau perumpamaan dari isi pantun.

Contoh :

Elok rupanya buah belimbing

Meski masam segar juga

Elok rupa beristri sumbing

Meski marah tertawa juga

2. Sampiran merupakan peribahasa, sedang isi pantun adalah maksud atau artinya.

Contoh :

Berakit-rakit ke hulu

Berenang-renang ke tepian

Bersakit-sakit dahulu

Bersenang-senang kemudian

3. Sampiran mempunyai hubungan langsung dengan isi pantun.

Contoh :

Serumpun bambu di tepi kolam

Melambai jaya menjatuhkan bayang

Dilengkung angin duduk berburam

Tak ketentuan daunnya melayang

4. Sampiran berguna untuk menentukan irama dan sajak isi pantun yang terlukis pada dua baris terakhir

Contoh :

Satu dan lima ada enam

Satu dan enam ada tujuh

Buah delima yang ditanam

Buah berangan hanya tumbuh

### **b) Irama dan Lagu Pantun**

Hampir setiap pantun yang baik akan terasa enak dibaca dan didengarkan. Hal ini disebabkan oleh ciri khas pantun yang memiliki irama atau lagu yang hampir sama. Demikian pula baris kedua dan keempat juga memiliki lagu dan irama yang sama. Akan tetapi irama dan lagu baris pertama sedikit berbeda dengan baris kedua.

Keindahan rasa hati menikmati pantun didukung oleh cara seseorang pada waktu membaca pantun tersebut. Membaca pantun sedikit berbeda dengan cara membaca kalimat pada umumnya, atau puisi pada khususnya.

### **c) Rima / Persajakan Pantun**

Rima, sajak atau persamaan bunyi pada pantun dapat mendukung baiknya lagu dan irama pantun tersebut. Pantun yang baik dari sisi lagu dan irama jika rima/sajak itu bagus pula. Pada umumnya pantun hanya memiliki rima akhir saja. Akan tetapi jika pantun ini disusun dengan rima yang teratur akan semakin bagus didengarnya. Teraturnya irama pantun yang baik bukan sekedar rima akhir, tetapi juga rima tengah, jika perlu rima awal.

#### **1. Contoh pantun yang berima akhir**

- a. Rawamangun jalan berliku  
Penuh onak makanan badak  
Gelak tersenyum rupa kakekku  
Melihat nenek duduk berbedak
- b. Bunga turi putih nan segar  
Dikumpulkan ibu buat sayuran  
Bila terus berlatih dan belajar  
Diharapkan nanti jadi teladan

## 2. Contoh Pantun Berirama **Tengah** dan **Akhir**

- a. Patah duku dengan ku **ini**  
Rebah dilanggar serigala  
Apa dayaku sekarang **ini**  
Rimba dipagar gunung pula
- b. Burung kecil burung gereja  
Bila dijual **murah** harganya  
Suami **kecil** tidak mengapa  
Beli baju **murah** harganya

## 3. Contoh Pantun yang berima **awal**, **tengah** dan **akhir**

- a. **Karena** apa **binasa** pandan  
**Kalau** bukan **karena** paku  
**Karena** apa **binasa** badan  
**Kalau** bukan **karena** laku

- b. **Berakit-rakit** ke hulu  
**Berenang-renang** ke tepian  
**Bersakit-sakit** dahulu  
**Bersenang-senang** kemudian

#### 2.3.4 Macam-Macam Pantun

Pantun dapat dipergunakan untuk menyatakan segala macam perasaan atau curahan hati, baik untuk menyatakan perasaan senang, sedih, cinta, benci, jenaka, ataupun untuk menyatakan nasihat agama, adat, dan sebagainya yang dapat dipergunakan oleh semua umur, baik anak-anak, remaja ataupun orang tua. Oleh sebab itu, secara garis besar berdasarkan isinya, pantun dapat dibagi tiga jenis, yaitu :

##### 1. Pantun Kanak-kanak

Pantun anak-anak adalah pantun yang ditembangkan pada anak-anak bermain atau bersenda gurau. Pantun anak dibagi menjadi dua bagian yakni :

- a. Pantun dukacita
- b. Pantun sukacita

Contoh :

Elok rupanya kumbang jati

Dibawa itik pulang petang

Tidak berkata besar hati

Melihat ibu sudah pulang

Besar buahnya pisang batu

Jatuh melayang selaranya  
Saya ini anak yatim piatu  
Sanak saudara tidak punya

## 2. Pantun Remaja

Pantun remaja berisi kehidupan remaja. Tema cinta sangat dominan dalam pantun ini. Oleh karena itu H.C Klinkert menyebut pantun sebagai lagu cinta kasih.

Pantun remaja terbagi menjadi dua jenis, yaitu :

### a. Pantun Nasib

Contoh :

Unggas undan siraja burung  
Terbang ke desa segala menanti  
Wahai badan apalah untung  
Senantiasa bersusah hati

### b. Pantun Perkenalan

Contoh :

Beringin di kampung pulau  
Pantau ayam tedung gambak  
Hati ingin memandang pulau  
Biduk ada pengayuh tidak

### c. Pantun Perpisahan / Perceraian

Contoh :

Darimana hendak kemana  
Tinggi rumput dari padi

Tahun mana bulan mana  
Dapat kita berjumpa lagi

d. Pantun Berkasih-kasih

Contoh :

Nagasari cempaka biru  
Bunga rampai di dalam puan  
Rasanya hati sangat rindu  
Bilakah sampai kepada tuan

e. Pantun Beriba Hati

Contoh :

Dari Mentuk ke Batu Kampar  
Saya tidak ke Jawa lagi  
Bumi ditepuk langit ditampar  
Saya tidak percaya lagi

f. Pantun Jenaka

Contoh :

Elok bagian kota tua  
Kiri kanan berbatang sapat  
Elok berbini tua  
Perut kenyang ajaran dapat

g. Pantun Teka Teki

Contoh :

Kalau puan, puan cerana  
Ambil gelas di dalam peti  
Kalau tuan bijaksana  
Binatang apa tanduk di kaki

### 3. Pantun Orang Tua

Pantun orang tua adalah pantun yang lazim digunakan oleh orang tua untuk memberikan nasihat, kiasan, dan sindiran kepada kaum muda. Pantun ini dikelompokkan menjadi :

#### a. Pantun Adat

Contoh :

Kayu pantai di kota alam  
Pantainya sendi-bersendi  
Jika engkau pandai di alam  
Patah tumbuh hilang berganti

#### b. Pantun Nasihat

Contoh :

Parang ditetak ke batang sena  
Balak buluk tarulah temu  
Barang dikerja takkan sempurna  
Bila tak penuh menaruh ilmu

#### c. Pantun Agama

Contoh :

Kemumu di dalam semak  
 Jatuh melayang selaranya  
 Meski ilmu setinggi tegak  
 Tidak sembahyang apa gunanya

#### d. Pantun Budi

Contoh :

Apa guna berkain batik  
 Kalau tidak dengan sujinya  
 Apa guna beristri cantik  
 Kalau tidak ada budinya

### 2.3.5 Langkah-Langkah Menulis Pantun

Bila kita ingin menulis pantun dapat mengikuti langkah-langkah menulis pantun. Langkah-langkah menulis pantun menurut Syaefudin (2008: 8-9) adalah sebagai berikut..

#### 1. Menentukan isi pantun terlebih dahulu.

Misalnya:

.....

.....

Nenek menangis sambil tertawa,  
 melihat kakek duduk di genting.

#### 2. Perhatikan bunyi akhir pada baris ke-3 dan bunyi akhir pada baris ke-4.

Perhatikan bunyi akhir pada baris ke-3, yaitu *wa* pada kata *tawa* dan bunyi akhir pada baris ke-4, yaitu *ting* pada kata *genting*.



3. Buatlah sampiran dengan memperhatikan bunyi akhir pada baris ke-3 dan ke-4. Carilah kata yang berirama akhir *wa* dan *ting*. Misalnya *rawa* dan *ranting*. Kemudian buatlah kalimat sebagai sampirannya dengan menggunakan kata *rawa* pada akhir kalimat.

Contoh: Burung belibis di tepi rawa,  
jatuh tertembak menimpa ranting

atau dengan kalimat lain,

Ibu pergi ke Toko Jawa,  
beli bondu, gelang, dan anting.

Akhirnya, terbentuklah sebuah pantun sebagai berikut:

Burung belibis di tepi rawa,  
Jatuh tertembak menimpa ranting.  
Nenek menangis sambil tertawa,  
Melihat kakek duduk di genting.

Atau dengan bentuk lain:

Ibu pergi ke Toko Jawa,  
beli bondu, gelang, dan anting.  
Nenek menangis sambil tertawa,  
Melihat kakek duduk di genting.

Adapun cara membuat pantun menurut Suprpto, (2009: 32), adalah:

**Cara pertama:**

1. Kita jangan ragu menuliskan keadaan alam atau sesuatu yang didekat kita untuk dua baris sampiran pantun. Lihatlah apa yang ada di sekeliling kita. Misalnya, ada bunga Soka di dalam vas. Tulis saja menjadi sampiran pantun

**umpamanya:**

Bunga Soka Berwarna Merah

Tumbuh segar di dalam vas

Selanjutnya tentukan isinya dengan sajak akhirnya yang sesuai dengan sampiran tersebut.

..... **ah**

..... **as**

Misalnya, kita membuat baris kalimat:

Jangan anda cepat marah

Dinginkan hati yang panas

Atau :

Semua kerjaan terasa mudah

Karena biasa kerja keras

Atau :

Jangan diturut rasa susah

Agar tidak bertambah malas

3. Gabungkan antara sampiran dan isi yang kita tentukan tadi. Dapat pula kita melakukan sedikit perubahan agar ada kesesuaian antara sampiran dan isinya.

Misalnya menjadi pantun berikut ini :

Bunga Saka Berwarna Merah

Tumbuh Gersang di Dalam Vas

Jangan Anda Cepat marah

Diinginkan Hati yang Panas

Atau :

Bunga Saka Berwarna **Merah**

Tumbuh Segar di Dalam **Vas**

Semua Kerja Terasa **Mudah**

Karena Biasa Kerja **Keras**

Atau :

Bunga Saka Berwarna **Merah**

Tumbuh Layu di Dalam **Vas**

Jangan diturut Rasa **Susah**

Agar tidak Bertambah **Malas**

**Cara kedua :**

1. Tulislah terlebih dahulu isi pantun atau maksud yang hendak diungkapkan dalam dua baris. Umpamanya kita hendak memotivasi belajar kepada teman atau orang lain, maka dapat kita tulis kalimat sebagai berikut :

Kalau anda memang sayang

Mari raih cita-cita dulu

2. Selanjutnya buatlah sampirannya dengan memperhatikan sajak/rima isi pantun.

Misalnya :

Daun Cemara Jatuh Melayang

Jatuh Melayang di atas Batu

3. Gabungkanlah sampiran dan isi pantun tersebut, jika perlu lakukan sedikit perubahan agar ada kesesuaian sampiran dan isi.

Misalnya, menjadi pantun berikut ini :

Daun Cemara Jatuh Melayang

Jatuh Melayang Di Atas Batu

Kalau Anda Memang Sayang

Mari Raih Cita-Cita Dulu

Atau :

Kertas Dan Logam Dibuat Uang

Uang Banyak Di Dalam Saku

Kalau Anda Memang Sayang

Mari Raih Cita-Cita Dulu

## **2.4 Media Pembelajaran**

Media sebagai salah satu sumber belajar ikut membantu guru memperkaya wawasan anak didik. Berikut akan dijelaskan pengertian media, fungsi dan manfaat media.

### **2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Djamarah, 2006: 120). Media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada dirinya (Wetty, 2004: 55).

Pendapat lain mengemukakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima yang dapat merangsang pikiran, perasaan, kemauan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2009: 7). Media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran (Arsyad, 2010: 4)

Dari berbagai pendapat di atas, penulis mengacu pada pendapat yang mengemukakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima yang dapat merangsang pikiran, perasaan, kemauan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2005: 7). Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan (informasi yang akan dipelajari atau diterima pembelajar) berupa materi pelajaran tentang menulis pantun. Pengirim atau pemberi informasi yang dimaksud yaitu media kartu gambar yang digunakan peneliti sebagai pengirim kepada siswa sebagai penerima.

#### **2.4.2 Fungsi dan Manfaat Media Pendidikan**

Menurut Wetty (2004: 61-62), media pendidikan berfungsi sebagai berikut.

1. Mengubah titik berat pendidikan formal; dari pendidikan yang menekankan pada pengajaran akademis, pengajaran yang hanya menekankan mengajar mata pelajaran, yang sebagian besar kurang berguna bagi kebutuhan kehidupan anak beralih pada pendidikan yang mementingkan kebutuhan kehidupan anak.

2. Membangkitkan motivasi belajar pada siswa, karena:
  - a) media pendidikan pada umumnya merupakan sesuatu yang baru pada anak, sehingga menarik perhatian anak,
  - b) penggunaan media pendidikan memberi kebebasan kepada anak lebih besar dibandingkan dengan cara belajar yang tradisional,
  - c) media pendidikan lebih konkret dan lebih mudah dipahami,
  - d) memungkinkan anak untuk berbuai sesuatu,
  - e) mendorong anak untuk ingin tahu lebih banyak, dan lain-lain.

3. Memberikan kejelasan (*classification*)

Dengan penggunaan berbagai media anak mendapat pengalaman yang lengkap, yaitu melalui lambang, wakil dari benda yang sebenarnya, dan dengan melalui benda-benda yang sebenarnya.

4. Memberikan rangsangan (*stimulation*)

Penggunaan media pendidikan merangsang anak ingin tahu, keingintahuan merupakan pangkal dari ilmu pengetahuan, Karenanya rasa ingin tahu ini hendaknya kita eksploitir dalam proses belajar mengajar dengan pemakaian media pendidikan.

Manfaat praktis penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar, menurut Arsyad (2010: 26) adalah sebagai berikut.

1. Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dari hasil belajar.
2. Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung

antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

3. Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu.
4. Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya.

### **2.4.3 Kriteria Pemilihan Media Pengajaran**

Dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut; (1) ketepatan dengan tujuan pengajaran, media pengajaran yang dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan, (2) dukungan terhadap isi bahan pelajaran, (3) kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru, (4) keterampilan guru dalam menggunakannya, apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran, (5) tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pembelajaran berlangsung, (6) sesuai dengan taraf berpikir siswa sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh siswa (Sudjana dalam Djamarah, 2006: 132).

### **2.5 Media Gambar**

Gambar adalah media yang paling umum dipakai. Dia merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati di mana-mana (Sadiman, 2009: 29).

Gambar merupakan media yang murah dan mudah, dan besar artinya untuk mempertinggi nilai pengajaran, karena dengan gambar pengalaman dan pengertian

anak menjadi lebih luas, lebih jelas dan tidak mudah dilupakan (wetty, 2004: 72). Gambar merupakan media visual yang paling sering digunakan dalam proses pembelajaran. Gambar menyajikan ilustrasi yang hampir sama dengan kenyataan dari sesuatu objek dan situasi (Arsyad, 2010: 106).

### **2.5.1 Jenis-Jenis Media Gambar**

Media gambar terdiri dari 2 yaitu:

#### **1. Gambar Seri**

Gambar seri merupakan gambar yang terdiri dari beberapa bagian gambar yang mewakili keseluruhan hal yang ingin dijelaskan.

#### **2. Gambar Tunggal**

Gambar tunggal merupakan gambar yang hanya terdiri dari satu gambar saja untuk mewakili keseluruhan hal yang ingin kita jelaskan.

Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan gambar tunggal berupa kartu-kartu sebagai media dalam pembelajaran menulis pantun.

### **2.5.2 Tujuan Pemakaian Media Gambar**

Ada beberapa tujuan dalam pemakaian media gambar antara lain yaitu:

- a) Untuk menerjemahkan simbol verbal.
- b) Memperkaya bacaan, misalnya gambar rumah, pakaian, pemandangan dan lain-lain.
- c) Untuk membangkitkan motivasi belajar.
- d) Memperbaiki kesan-kesan yang salah.
- e) Merangkum suatu unit bacaan.
- f) Menyentuh dan menggerakkan emosi. (Wetty, 2004: 71).



### **2.5.3 Kriteria Memilih Gambar sebagai Media Pembelajaran**

Kriteria pemilihan gambar untuk pembelajaran perlu memperhatikan beberapa kriteria sebagai berikut:

- 1) Apakah gambar itu akan membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran?.
- 2) Apakah gambar itu menyajikan tanggapan yang benar?.
- 3) Apakah gambar itu memberikan kesan yang benar mengenai ukuran relatif?.
- 4) Apakah gambar itu akan menambah wawasan anak?.
- 5) Apakah gambar itu akan merangsang imajinasi anak?.
- 6) Apakah gambar itu dalam segi teknis maupun artistik baik?.
- 7) Apakah gambar itu memusatkan perhatian terhadap suatu ide tertentu?.
- 8) Apakah gambar itu menunjukkan detail secara tepat? (Wetty, 2004: 72).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa gambar merupakan media yang murah dan mudah, dan besar artinya untuk mempertinggi nilai pengajaran, karena dengan gambar pengalaman dan pengertian anak menjadi lebih luas, lebih jelas, dan tidak mudah dilupakan.

### **2.5.4 Kelebihan dan Kelemahan Media Gambar**

Media gambar dalam pembelajaran menurut Hamalik (1994: 63) mempunyai kelebihan-kelebihan sebagai berikut;

- a) Gambar bersifat konkret.

Melalui gambar para siswa dapat melihat dengan jelas sesuatu yang sedang dibicarakan atau didiskusikan dalam kelas.

- b) Gambar mengatasi ruang-ruang dan waktu.

Maksudnya dengan media gambar siswa tidak harus mendatangi kebun binatang untuk melihat berbagai jenis binatang secara langsung karena itu akan menghabiskan banyak waktu dan biaya. Dengan media gambar siswa melihat jenis-jenis binatang jelas dan efisien.

- c) Gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan.
- d) Gambar dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.
- e) Gambar harganya murah dan gampang didapat serta digunakan. (Sadiman dkk, 2005: 29-31).

### **2.5.5 Kekurangan Media Gambar**

Penggunaan media gambar dalam pembelajaran selain mempunyai kelebihan-kelebihan juga mempunyai kelemahan. Menurut Sadiman (1996: 31), kekurangan media gambar adalah sebagai berikut.

1. Gambar hanya menekan persepsi mata. Maksudnya, siswa hanya dapat melihat hal-hal yang ditampilkan dalam gambar tanpa dapat mendengar apa yang diceritakan, misalnya gambar *orang utan*, siswa tidak dapat mendengar suara dari *orang utan* tersebut.
2. Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran. Maksudnya gambar yang terlalu penuh atau banyak objeknya akan membutuhkan waktu yang tidak sedikit karena siswa harus melukiskan keadaan pada gambar dengan sangat rinci dan tidak selesai dalam waktu yang ditentukan yang hanya 2 jam pelajaran. Dalam penelitian ini gambar yang disediakan penulis adalah gambar yang ringan dan tidak terlalu kompleks.

3. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Maksudnya gambar yang ada tidak sesuai dengan kelas normal.

### **2.5.6 Syarat-Syarat untuk Memilih Media Gambar**

1. Gambar harus bagus, jelas dan menarik, mudah dimengerti dan cukup besar untuk memperhatikan detail.
2. Apa yang tergambar harus cukup penting dan cocok untuk hal yang dipelajari atau masalah yang sedang dihadapi.
3. Gambar harus benar dan autentik, artinya menggambarkan situasi yang serupa jika dilihat dalam keadaan yang sebenarnya.
4. Kesederhanaan, maksudnya hindari gambar yang rumit dan sulit.
5. Gambar harus sesuai dengan kecerdasan yang melihatnya.
6. Warna, walaupun tidak mutlak, dapat meningkatkan nilai sebuah gambar. Menjadikannya lebih realistis dan merangsang minat untuk melihatnya.
7. Perhatikan ukuran perbandingan. (Danim dalam Nurazizah, 2007: 36).

### **2.5.7 Media Kartu Bergambar**

Gambar merupakan media visual yang paling sering digunakan dalam proses pembelajaran. Gambar menyajikan ilustrasi yang hampir sama dengan kenyataan dari sesuatu objek dan situasi (Arsyad, 2010: 106). Gambar merupakan media yang murah dan mudah, dan besar artinya untuk mempertinggi nilai pengajaran, karena dengan gambar pengalaman dan pengertian anak menjadi lebih luas, lebih jelas dan tidak mudah dilupakan (Wetty, 2004:72).

Selanjutnya, Kartu adalah kertas tebal, berbentuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan, hampir sama dengan karcis). Jadi media kartu gambar adalah kertas

tebal berbentuk persegi panjang yang memuat gambar sebagai media pengajaran yang menyajikan ilustrasi yang hampir sama dengan kenyataan dari sesuatu objek dan situasi.

### **2.5.8 Langkah-langkah Penggunaan Media Kartu bergambar**

Arsyad (2010: 81) mengatakan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran mempunyai langkah-langkah sebagai berikut:

#### **1. Merumuskan**

Merumuskan tujuan pengajaran dengan memanfaatkan media visual dalam proses pembelajaran menggunakan media gambar bisa berupa : 1) gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu benda. 2) diagram yang melukiskan hubungan; hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materi, 3) peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi, 4) grafik seperti tabel, grafik, dan bagan yang menyajikan gambaran/ kecenderungan data atau antara hubungan seperangkat gambar atau angka-angka.

#### **2. Persiapan Guru**

Guru memilih dan menetapkan media mana yang akan dimanfaatkan guna mencapai tujuan pembelajaran dalam penerapan dengan menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran yang terjadi di kelas. Dengan demikian, dalam proses ini guru mempersiapkan gambar-gambar guna menjelaskan bentuk gambar yang akan disajikan di kelas guna menerapkan media gambar yang akan disajikan didalam kelas.

### 3. Persiapan Kelas

Pada fase ini siswa atau kelas harus mempunyai persiapan, sebelum mereka menerima pelajaran dengan menggunakan media, guru harus dapat memotivasi siswa agar dapat menilai, menganalisis, menghayati pelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar.

## **2.6 Aktivitas Belajar**

Aktivitas belajar adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas sebagai hasil dari belajar ditunjukkan dalam berbagai aspek seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, persepsi, motivasi, atau gabungan dari aspek-aspek tersebut. Dalam kegiatan belajar, berpikir dan berbuat merupakan serangkaian yang tidak dapat dipisah-pisahkan (Sardiman, 2011: 96). Segala pengetahuan itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, penyelidikan sendiri, dan bekerja sendiri, dengan fasilitas yang diciptakan sendiri, baik secara rohani maupun teknis.

Aktivitas belajar menulis dongeng berdasarkan media komik diharapkan mampu membantu siswa dalam proses pembelajaran penulisan dongeng sesuai dengan karakter media komik yang tersedia. Dengan adanya media ini, peneliti mengharapkan proses pembelajaran menulis dongeng aktivitas siswa akan efektif untuk meningkatkan kemahiran dalam menulis serta dapat menumbuhkan minat siswa dalam menulis dongeng. Proses penulisan dongeng ini akan mendorong siswa untuk lebih aktif dan kreatif serta dapat memberikan hasil yang diharapkan.

Aktivitas belajar digolongkan dalam delapan golongan dan diuraikan seperti di bawah.

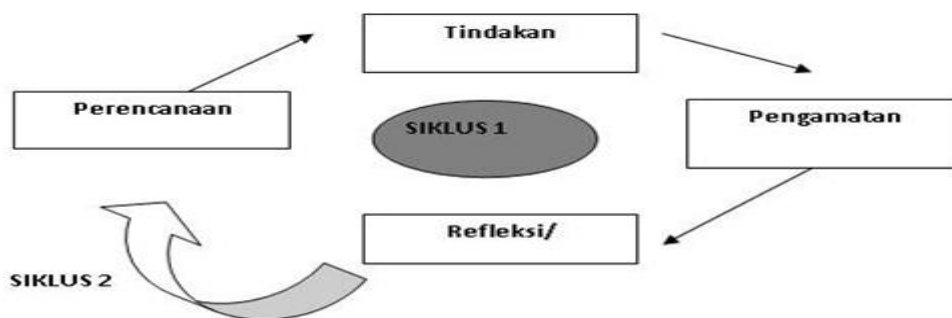
1. Aktivitas visual (*visual activities*), seperti: membaca dan memperhatikan gambar demonstrasi.
2. Aktivitas lisan (*oral activities*), seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, dan diskusi.
3. Aktivitas mendengarkan (*listening activities*), contohnya: mendengarkan uraian, percakapan, dan diskusi.
4. Aktivitas menulis (*writing activities*), seperti: menulis cerita, karangan, laporan, angket, dan menyalin.
5. Aktivitas menggambar (*drawing activities*), misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, dan diagram.
6. Aktivitas motorik (*motor activities*), yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, berternak.
7. Aktivitas mental (*mental activities*), sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, dan menganalisis.
8. Aktivitas emosi (*emotional activities*), misalnya, menaruh minat (Sardiman, 2011: 101).

Berdasarkan teori di atas dalam penelitian ini peneliti mengacu aktivitas belajar siswa dalam menulis dongeng pada aktivitas visual, aktivitas lisan, aktivitas mendengarkan, aktivitas menulis, dan aktivitas emosi. Selanjutnya, aktivitas tersebut akan dijadikan instrumen penelitian yang akan dibicarakan di bab 3.

## BAB III PROSEDUR PENELITIAN

### 3.1 Rancangan Penelitian

Adapun rancangan penelitian yang digunakan penulis adalah pendekatan daur ulang. Daur ulang dalam penelitian tindakan diawali dengan perencanaan tindakan (*planning*), penerapan tindakan (*action*), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan (*observation and evaluation*), dan melakukan refleksi (*reflecting*), dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai sesuai dengan kriteria keberhasilan (Arikunto, 2011: 104). Siklus tindakan dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3.1 Siklus Modifikasi Model PTK (Arikunto, 2011: 105)

### **3.1.1 Perencanaan Tindakan**

Pada tahap perencanaan siklus I dilakukan persiapan pembelajaran menulis pantun dengan menyusun rencana pembelajaran terlebih dahulu sesuai dengan tindakan yang akan dilakukan. Rencana pembelajaran ini digunakan sebagai program kerja atau pedoman peneliti dalam melaksanakan proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain itu, peneliti menyiapkan kartu bergambar sebagai alat bantu siswa dalam menulis pantun. Peneliti juga menyiapkan instrument penelitian yang berupa lembar observasi. Setelah menyiapkan alat tes dan nontes, peneliti berkoordinasi dengan guru mata pelajaran mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap perencanaan ini adalah sebagai berikut.

1. Membuat skenario pembelajaran yaitu membuat rencana pembelajaran menulis pantun melalui media kartu bergambar
2. Menyiapkan alat bantu berupa kartu bergambar.
3. Membuat lembar observasi untuk mengetahui bagaimana kondisi belajar mengajar di kelas ketika media kartu bergambar digunakan.

### **3.1.2 Pelaksanaan Tindakan dan Pengamatan**

Kegiatan dilakukan dengan melaksanakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan. Pelaksanaan tindakan dalam siklus I meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan penutup/kegiatan akhir. Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini menempuh tahapan sebagai berikut.



### **1. Kegiatan Awal**

Pada tahap ini, peneliti memberikan apersepsi kepada siswa mengenai pengertian, sistematika, dan penggunaan bahasa menulis pantun. Kemudian, peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan manfaat yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

### **2. Kegiatan Inti**

- a) Pada proses pembelajaran, siswa diminta berkelompok yang terdiri atas lima sampai enam orang. Peneliti memberikan media kartu bergambar. Siswa berdiskusi berlatih membuat pantun.
- b) Siswa secara individu dibagikan kartu bergambar. Selanjutnya, siswa menulis pantun berdasarkan kartu bergambar.

### **3. Kegiatan Akhir**

Guru dan siswa melakukan refleksi hasil pembelajaran pertemuan pertama siklus kesatu.

Observasi atau pengamatan terhadap keterampilan proses yang dikembangkan selama proses pembelajaran berlangsung. Hal-hal yang diamati yaitu kinerja siswa dalam pembelajaran dan kinerja guru dalam menerapkan pembelajaran melalui media kartu bergambar. Data aktifitas guru diperoleh dari lembar observasi yang diamati dilakukan selama kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia dengan media kartu bergambar yang berlangsung di sekolah.

#### **3.1.3 Refleksi**

Merefleksi berarti menuangkan secara intensif apa yang telah terjadi dan belum terjadi atau kekeliruan dan kekurangan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga

tampak hasil penelitian tindakan pada siklus tersebut. Dengan begitu dapat dicermati hasilnya secara positif maupun negatif. Refleksi berarti mengingat dan merenungkan kembali suatu tindakan persis seperti yang telah dicatat dalam observasi. Dengan refleksi dapat melakukan perbaikan baru, menyusun rencana baru. Hasil analisis refleksi digunakan untuk melaksanakan pada siklus berikutnya.

### **3.2 Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV-A SD Negeri 1 Tanjung Agung Kecamatan Tanjung Karang Timur Bandar Lampung tahun pelajaran 2011/ 2012. Dengan jumlah siswa 29 orang yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Tanjung Agung Kecamatan Tanjung Karang Timur Bandar Lampung.

### **3.3 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes dan . Lembar. Jenis tes yang digunakan adalah tes kemampuan menulis pantun. Langkah-langkah pengumpulan data sebagai berikut.

1. Menugasi siswa menulis pantun setelah melihat media kartu bergambar.
2. Mengumpulkan hasil pekerjaan siswa.
3. Guru mengevaluasi pekerjaan siswa secara keseluruhan dengan menggunakan indikator penilaian yang telah ditentukan

### 3.4 Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Membaca, menandai dan menskor setiap lembar hasil pekerjaan siswa per aspek 1) Tema; 2) Bait; 3) Baris; 4) Rima.
2. Menjumlah skor perolehan pekerjaan siswa.
3. Menentukan tingkat kemampuan siswa menulis pantun.
4. Menghitung tingkat kemampuan menulis pantun dengan rumus.

$$\text{Nilai Akhir (NA)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times \text{Skor Ideal (100)}$$

5. Menentukan tingkat kemampuan siswa berdasarkan tolak ukur.

**Tabel 3.1 Tolak Ukur Penilaian Ketrampilan Menulis Pantun**

No	Rentang Nilai	Keterangan
1	80 % - 100%	Baik Sekali
2	75% - 84%	Baik
3	60%- 74%	Cukup
4	40% - 59%	Kurang
5	0% - 39%	Gagal

(Nurgiyantoro, 1987: 363)

Siklus dalam penelitian ini akan berakhir apabila ketrampilan menulis pantun yang diperoleh siswa mencapai 80% nilai 65,00. Berarti siswa tersebut sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan dapat melanjutkan kemampuan dasar berikutnya.

### 3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat untuk mengumpulkan data. Instrumen penelitian ini terdiri atas lembar observasi siswa, lembar observasi guru, dan pedoman penilaian menulis pantun.

#### 3.5.1 Instrumen Observasi Siswa

Tabel 3.2 Instrumen Siswa

No	Unsur yang Dinilai	Kriteria Penilaian	Skor	Skor Maks
1.	Aktivitas Visual	Semua siswa terlihat membaca serta memperhatikan. Ada 3-5 siswa yang tidak membaca serta memperhatikan. Ada 6-8 siswa yang tidak membaca serta memperhatikan. Ada 9-11 siswa yang tidak membaca serta memperhatikan. Ada >11 siswa yang tidak membaca serta memperhatikan.	5 4 3 2 1	5
2.	Aktivitas Lisan	Semua siswa terlihat bertanya dan mengeluarkan pendapat. Ada 3-5 siswa yang tidak bertanya dan mengeluarkan pendapat. Ada 6-8 siswa yang tidak bertanya dan mengeluarkan pendapat. Ada 9-11 siswa yang tidak bertanya dan mengeluarkan pendapat. Ada >11 siswa yang tidak bertanya dan mengeluarkan pendapat.	5 4 3 2 1	5
3.	Aktivitas Mendengarkan	Semua siswa terlihat fokus mendengarkan penjelasan guru. Ada 3-5 siswa yang tidak fokus mendengarkan penjelasan guru. Ada 6-8 siswa yang tidak fokus mendengarkan penjelasan guru.	5 4 3	5

No	Unsur yang Dinilai	Kriteria Penilaian	Skor	Skor Maks
		Ada 9-11 siswa yang tidak fokus mendengarkan penjelasan guru	2	
		Ada >11 siswa yang tidak fokus mendengarkan penjelasan guru.	1	
4.	Aktivitas Menulis	Semua siswa terlihat mandiri dalam menulis kembali dongeng.	5	5
		Ada 3-5 siswa yang tidak mandiri dalam menulis kembali dongeng.	4	
		Ada 6-8 siswa yang tidak mandiri dalam menulis kembali dongeng.	3	
		Ada 9-11 siswa yang tidak mandiri dalam menulis kembali dongeng.	2	
		Ada >11 siswa yang tidak mandiri dalam menulis kembali dongeng.	1	
5.	Aktivitas Emosi	Semua siswa terlihat berminat/antusias.	5	5
		Ada 3-5 siswa yang tidak berminat/antusias.	4	
		Ada 6-8 siswa yang tidak berminat/antusias.	3	
		Ada 9-11 siswa yang tidak berminat/antusias.	2	
		Ada >11 siswa yang tidak berminat/antusias.	1	

### 3.6.2 Instrumen Penilaian Kegiatan Menulis Pantun

Tabel 3.3 Instrumen Penilaian Kemampuan Menulis Pantun

No	Indikator	Deskripsi Penilaian	Skor	Skor Maksimal
1.	Tema	Pantun ditulis baik sekali berdasarkan tema hasil pengamatan kartu bergambar	5	5
		Pantun ditulis baik berdasarkan tema hasil pengamatan kartu bergambar	4	
		Pantun ditulis cukup berdasarkan tema hasil pengamatan kartu bergambar	3	

No	Indikator	Deskripsi Penilaian	Skor	Skor Maksimal
		Pantun ditulis kurang berdasarkan tema hasil pengamatan kartu bergambar	2	
		Pantun ditulis tidak berdasarkan tema hasil pengamatan kartu bergambar	1	
2	Bait	Terdapat 1 bait terdiri dari 4 baris	5	5
		Terdapat 1 bait terdiri dari 3 baris	4	
		Terdapat 1 bait terdiri dari 2 baris	3	
		Terdapat 1 bait terdiri dari 1 baris	2	
		Tidak terdapat 1 baris pun	1	
3	Baris	Setiap baris terdiri dari 8-12 suku kata	5	5
		Setiap baris terdiri dari > 12 suku kata	4	
		Setiap baris terdiri dari 7 suku kata	3	
		Setiap baris terdiri dari 6 suku kata	2	
		Setiap baris terdiri dari 5 suku kata	1	
4	Rima	Pantun sangat lengkap bersajak a-b-a-b	5	5
		Pantun lengkap bersajak a-b-a-c	4	
		Pantun cukup lengkap bersajak a-b-a	3	
		Pantun kurang lengkap bersajak a-b-b	2	
		Pantun tidak lengkap bersajak a-c	1	

### 3.5.2 Instrumen Proses Pembelajaran oleh Guru

Data aktivitas guru diperoleh dari lembar observasi yang diamati selama kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia melalui media kartu bergambar berlangsung di sekolah.

Table 3.4 Instrumen Proses Pembelajaran oleh Guru

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>I</b>	<b>PRAPEMBELAJARAN</b>					
	1. Mempersiapkan siswa untuk belajar					
	2. Melakukan kegiatan apersepsi					
<b>II</b>	<b>KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN</b>					
<b>A</b>	<b>Penguasaan Materi Pembelajaran</b>					
	3. Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran					
	4. Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan					
	5. Menyampaikan materi dengan jelas, sesuai dengan hirarki belajar dan karakteristik siswa					
	6. Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan					
<b>B</b>	<b>Pendekatan/Strategi Pembelajaran</b>					
	7. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai dan karakteristik siswa					
	8. Melaksanakan pembelajaran secara runtut					
	9. Menguasai kelas					
	10. Melaksanakan pembelajaran yang bersifat kontekstual					
	11. Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya kebiasaan positif					
	12. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan					
<b>C</b>	<b>Pemanfaatan Sumber Belajar/Media Pembelajaran</b>					
	13. Menggunakan media secara efektif dan efisien					
	14. Menghasilkan pesan yang menarik					
	15. Melibatkan siswa dalam pemanfaatan media					
<b>D</b>	<b>Pembelajaran yang Memicu dan Memelihara Keterlibatan Siswa</b>					
	16. Menumbuhkan partisipasi siswa dalam pembelajaran					
	17. Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa					

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
	18.Menumbuhkan kerjasama dan antusiasme siswa dalam belajar					
<b>E</b>	<b>Penilaian Proses dan Hasil Belajar</b>					
	19.Memantau kemajuan belajar selama proses					
	20.Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi (tujuan)					
<b>F</b>	<b>Penggunaan Bahasa</b>					
	21.Menggunakan bahasa lisan dan tulis secara jelas, baik, dan benar					
	22.Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai					
<b>III</b>	<b>PENUTUP</b>					
	23.Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan siswa					
	24.Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan, atau kegiatan, atau tugas sebagai bagian remedial/pengayaan					
<b>Jumlah</b>						

Nilai setiap aspek yang teramati dikonversikan dengan pedoman Nurgiyantoro (1987:211): Kriteria A, nilai 85%-100% dengan predikat baik sekali. Kriteria B, nilai 75%-84% dengan predikat baik. Kriteria C, nilai 60%-74% dengan predikat cukup. Kriteria D, nilai 40%-59% dengan predikat kurang. Kriteria E, nilai 0%-39 dengan predikat gagal.



## DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Djamarah, Syaiful Bahri. 2006. *Strategi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2004. *Kurikulum 2004 Pedoman Penilaian Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Kiftiawati. 2008. *Ensiklopedia Sastra 1*. Jakarta: Media Pusindo.
- . 2008. *Ensiklopedia Sastra 2*. Jakarta: Media Pusindo.
- . 2008. *Ensiklopedia Sastra 3*. Jakarta: Media Pusindo.
- Krisnawati. 2008. *Menulis Puisi*. Jakarta: Pacu Minat Baca.
- Nurgiyantoro, Burhan. 1987. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BFFE.
- Sadikin, Mustofa. 2011. *Kumpulan Sastra Indonesia. Pantun Puisi Majas Peribahasa Kata mutiara*. Jakarta: Gudang Ilmu.
- Sadiman, Arief S. 2009. *Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Santosa, Puji, 2009. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suliani, Wetty Ni Nyoman. 2004. *Pengembangan Silabus Berbasis Kompetensi dan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Lampung: Unila.
- Suparno. 2008. *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Syaefudin. 2008. *Mengenal Karya Sastra Indonesia*. Jakarta: Pacu Minat Baca.
- Zulfahnur. 1997. *Teori Sastra*. Jakarta: Depdikbud.

# LAMPIRAN

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS PANTUN  
MELALUI PEMANFAATAN MEDIA KARTU BERGAMBAR  
PADA SISWA KELAS IV-A SDN 1 TANJUNG AGUNG  
TAHUN PELAJARAN 2011/2012**

(Proposal Penelitian)

**OLEH**

**YULIYATUN  
NPM 1113066009**



**FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
2012**