EFEKTIFITAS PEMANFAATAN MEDIA KARTU

TERHADAP KEMAMPUAN MEMBUAT PANTUN

DI SD NEGERI 55 PAREPARE

KARTINI

*ABSTRAK :*

Penelitian ini berutjuan untuk mengetahui gambaran kemampuan siswa dalam membuat pantun di SD Negeri 55 Parepare dengan memanfaatkan media kartu pantun yang efektif. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pemanfaatan desain *True Eksperimental Design* dan bentuk yang digunakan adalah *Pretest-Postest Control Group Design.* Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SD Negeri 55 Parepare Tahun Pelajaran yang berjumlah 373 orangdan sampelnya adalahkelas IV tahun pelajaran 2015/2016 berjumlah 70 orang terdiri dari 35 laki-laki dan 35 perempuan. Kelas eksperimen dan kelas kontrol dipilih secara random. Teknik pengumpulan data dengan pemanfaatan teknik observasi dan tes. Data dianalisis dengan pemanfaatan analisis deskriptif dan inferensial dengan *uji t Independent* dengan bantuan *SPSS versi 21.0 for windows*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran kartu pantun dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi Pantun sangat efektif dengan hasil sangat memuaskan. Ini terbukti pada kemampuan siswa dalam membuat pantun pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Sebelum pemanfaatan media pembelajaran kartu pantun nilai siswa pada umumnya berada pada kategori rendah, namun setelah pemanfaatan media pembelajaran kartu pantun pada kelas eksperimen kemampuan siswa dalam membuat pantun lebih meningkat dengan berada pada kategori tinggi dan pada kelas kontrol umumnya kemampuan membuat pantun berada pada kategori rendah. Oleh karena itu pemanfaatan media pe mbelajaran kartu pantun dalam pembelajaran pantun sangat efektifitas terhadap kemampuan siswa membuat pantun di SD Negeri 55 Parepare. Ini ditunjukkan dengan melihat kemampuan siswa dalam membuat pantun lebih meningkat dengan pemanfaatan media kartu pantun seperti yang telah digunakan oleh peneliti dibanding dengan kemampuan siswa dalam membuat pantun tanpa pemanfaatan media kartu pantun.

Kata Kunci : Pantun dan Media Kartu

*ABSTRACT:* The research aimed to discover the description of the student’s abilities in making poem at SDN 55 in Parepare by using effective poem card media which. The research was quantitative which employed True Experimental Design, namely Pre-test-Posttest Control Group Design. The populations of the research were all of the students at SDN 55 in Parepare of Academic Year 2015/2016 with the total of 373 students and the samples were class IV of Academic Year 2015/2016 with the total of 70 students consisted of 35 male and 35 female students. The experiment and the control classes were chosen randomly. The data collection technique employed observation and test. The data of the research were analyzed by using descriptive and inferential analysis with independent t test with SPSS version 21.0 for windows. The results of the research revealed that the use of poem card learning media in Bahasa Indonesia learning in poem material was effective with very satisfactory result, proved by the students’ abilities in making poem in Bahasa Indonesia learning. Before using poem card learning media, the students’ scores were in low category in general, but after using poem card learning media in experiment class, the students’ abilities in making poem were improved and in high category and the abilities of making poem in control class were in low category in general. Therefore, the use of poem card learning media in poem learning was very effective on the students’ abilities in making poem at SDN 55 in Parepare, shown by the students’ abilities in making poem which were improved by using poem card learning media as it had been used by the researcher compared to students; abilities in making poem without using of poem card learning media.

Keywords : *Poem and Card Media*

Manusia merupakan makhluk sosial yang saling berhubungan antara yang satu dengan yang yang lainnya. Untuk melakukan hubungan yang baik antara sesama manusia ditunjang dengan komunikasi yang baik pula. Tentu dalam hal ini menggunakan berbagai bahasa, baik bahasa lisan, tertulis, maupun isyarat. Penggunaan bahasa yang kurang tepat sering kali menimbulkan kesalahpahaman atau penafsiran lain antara pemberi pesan dan penerima pesan. Kesalahpahaman dalam mengartikan makna yang disampaikan dalam berkomunikasi berdampak fatal dalam kehidupan sosial manusia, baik dalam lingkungan keluarga, sekolah maupun dalan kehidupan bermasyarakat.

 Dalam dunia pendidikan bahasa memiliki peran yang sangat besar dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik karena semua mata pelajaran yang diajarkan dalam dunia pendidikan tidak terlepas dari penggunaan bahasa yang baik dan benar. Itulah sebabnya sehingga bahasa merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi yang diajarkan dalam dunia pendidikan. Jika penggunaan bahasa kurang tepat atau sulit dimengerti oleh penerima pesan dalam hal ini adalah siswa yang dibelajarkan, tentu saja tujuan dari pelajaran tersebut tidak dapat tercapai sesuai dengan apa yang diharapkan.

1

 Pelajaran Bahasa Indonesia Ini bukanlah pelajaran yang muda bagi siswa walaupun setiap hari telah digunakan oleh siswa dalam berkomunikasi. Hal ini terlihat dari hasil pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar kurang memuaskan. Masalah yang dimaksud adalah dilihat dari hasil ujian sebagai salah satu barometer keberhasilan pelajaran Bahasa Indonesia.

 Pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah yang bertujuan “agar siswa mampu berkomunikasi dengan baik dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar dan mampu menghargai hasil karya cipta bangsa Indonesia sendiri “(Darmadi, 2008: iv).Salah satu materi pelajaran bahasa Indonesia yang diajarkan di sekolah yang kurang menunjukkan hasil yang memuaskan adalah pelajaran Pantun di Sekolah Dasar. Hal ini ditunjukkan dari hasil observasi dan wawancara penulis dengan siswa Kelas IV dari empat sekolah yang ada di Parepare dari empat kecamatan termasuk di SD Negeri 55 Parepare. Hampir semua menyatakan bahwa pelajaran membuat pantun adalah pelajaran yang sulit. Ada juga siswa yang mengungkapkan bahwa mendengar pantun dibacakan sangat asyik apa lagi jika berbalas pantun.

 Pengakuan siswa tersebut menunjukkan bahwa pada dasarnya siswa menyukai pantun tetapi tidak bisa membuat pantun dan kurang memahami tentang pantun yang merupakan warisan leluhur. Hal ini disinyalir karena umumnya guru mengajarkan pantun hanya sekedar memenuhi program pelajarannya tanpa memperhatikan tertarik tidaknya siswa dalam pelajaran pantun itu. Guru dalam mengajarkan pantun tidak menggunakan media yang mengantarkan siswa supaya cepat memahami dan mengerti tentang cara membuat pantun.

 Berdasarkan hasil observasi pada siswa SD Negeri 55 Parepare, dari hasil tes pelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam kemampuan membuat pantun masih berada pada kategori rendah. Masih banyak siswa yang memiliki mampuan membuat pantun dibawa dari nilai KKM 75. Dari hasil wawancara dengan guru kelas menyatakan bahwa kecenderungan guru dalam mengajarkan pantun hanya bersifat teoritis. Guru jarang menggunakan media untuk membantu siswa memahami materi dan meningkatkan kemampuannya dalam membuat pantun. Guru masih bingung untuk memilih media yang tepat dalam mengajarkan pantun. Disamping itu keterlibatan siswa dalam proses pelajaran masih sangat kuran. Keterlibatan siswa lebih banyak dalam menjawab sosl-soal latihan saja.

 Kurangnya kreatifitas guru dalam mengembangkan proses pelajaran khususnya dalam penggunaan media pelajaran menjadi pemicu rendahnya kemampuan siswa dalam membuat pantun. Seharusnya guru haru berusaha mengembangkan diri dalam meningkatkan tugas keprofesionalismenya, termasuk di dalamnya penggunan media pelajaran. Penggunaan media dalam melaksanakan pelajaran kepada siswa sangat banyak kegunaannya sebagaimana dinyatakan oleh Sadimen dkk (1990: 16) Media pendidikan mempunyai kegunaan sebagai berikut: (1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka), (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, (3) Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik. Berdasarkan nilai kemampuan siswa dalam membuat pantun di Kelas IV SD Negeri 55 Parepare yang sangat rendah sehingga perlu diadakan penelitian penyebab rendahnya kemampuan siswa dalam membuat pantun utamanya dari segi media pelajaran yang telah digunakan guru.

 Berdasarkan uraian di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran pemamfaatan media kartu dalam membuat pantun di SD Negeri 55 Parepare?
2. Bagaimana gambaran kemampuan siswa dalam membuat pantun sebelum dan setelah pemamfaatan media kartu di SD Negeri 55 Parepare?
3. Apakah efektif pemamfaatan media kartu terhadap kemampuan siswa membuat pantun di SD Negeri 55 Parepare?

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat secara teoretis maupun praktis.

1. Untuk memberikan masukan bagi teori pelajaran membuat pantun sebagai bahan penelitian lebih lanjut. Pemanfaatan media pelajaran mendukung pencapaian tujuan pelajaran. Dengan menggunakan media kartu, pelajaran menjadi lebih variatif dan menarik, khususnya pada pelajaran membuat pantun di Kelas IV SD Negeri 55 Parepare.
2. Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat:Bagi guru, penelitian ini memberikan masukan untuk menggunakan media yang tepat dan variatif bagi pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, supaya guru menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menarik dan tidak membosankan. Bagi peserta didik, yaitu dapat membantu dalam mengatasi kesulitan pelajaran membuat pantun, memotivasi peserta didik untuk belajar, serta melatih dan membiasakan peserta didik untuk melakukan kegiatan membuat pantun secara intensif dan efektif. Bagi sekolah, yaitu sebagi referensi bagi sekolah tentang pentingnya media pelajaran. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan bagi sekolah agar sekolah menyediakan sarana dan prasarana yang dapat mendukung proses pelajaran, misalnya media pelajaran yang berperan sangat penting dalam pelajaran. Bagi peneliti, yaitu penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi penelitian lanjutan yang berhubungan dengan keaktifan peserta didik dan memberikan masukan jika kelak peneliti menjadi seorang pengajar agar dapat menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menarik bagi siswa.

METODE

 Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Experimental* dengan menggunakan metode True Experimental Design. Dikatakan *true experimental* (eksperimen yang sebenarnya/betul-betul) karena dalam desain ini peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Dengan demikian validitas internal (kualitas pelaksanaan rancangan penelitian) dapat menjadi tinggi. Ciri utama dari true experimental adalah bahwa, sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol diambil secara random (acak) dari populasi tertentu. Jadi cirinya adalah adanya kelompok kontrol dan sampel yang dipilih secara random.

 Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara acak/random, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penelitian Ini menggunakan desain penelitian *pretes dan posttes control group design* yang merupakan bentuk penelitian *metode true eksperiment*. Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (*independent variabel*) dan variabel terikat (*dependent variabel*) variabel bebasnya adalah pemanfaatan media kartu sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan membuat pantun.

 Definisi operasional variabel terdiri atas Pemamfaatan media kartu adalah suatu kegiatan yang dilakukan dalam pelajaran pantun dengan menggunakan beberapa kartu yang di dalam kartu itu berisi kalimat pantun yang terdiri dari kalimat sampiran dan isi yang dalam penggunaannya peserta didik dibagikan kartu tersebut dan menempelkan pada karton yang telah disediakan sehingga membentuk satu bait pantun. Adapun langkah-langkah pemanfaatan kartu pantun adalah sebagai berikut: (1) Penjelasan singkat tentang syarta-syarat pantun. (2) Membentuk kelompok.(3) Setiap kelompok menyusun kartu pantun untuk membentuk sebuah pantun (4) Mengecek kebenaran setiap kelompok. (5) Setiap kelompok menyusun kembali kartu kalimat pantun yang tidak tersusun benar.(6) Mengecek kebenaran setiap kelompok. (7) Setiap kelompok melengkapi pantun yang setiap pantun hanya ada sampiran atau isi saja. (8) Mengecek kebenaran susunan pantun tersebut. (9)Setiap kelompok membuat sebuah pantun. (10) Setiap kelompok membacakan pantun yang dibuat di depan kelompok lain. Kemampuan siswa membuat pantun yaitu suatu kesanggupan yang dimiliki oleh peserta didik dalam menyusun sebuah pantun dengan memperhatikan syarat-syarat sebuah pantun. Adapun indikator kemampuan membuat pantun adalah: (1) menentukan syarat-syarat pantun, (2) Menyunting pantun, (3)Membuat pantun sesesaui dengan empat syarat pantun.

 Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik SD Negeri 55 Parepare tahun ajaran 2015/2016 yang terdiri jumlah peserta didik 373 orang. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan dua metode yaitu melalui tes dan observasi.

 Tes kemampuan membuat pantun Pelaksanaan tes dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengukur kemampuan membuat pantun. Bentuk tes yang digunakan adalah tes uraian,terdiri dari 15 soal (terlampir), setiap soal mempunyai skor 4 . Tes dilakukan sebanyak dua kali yakni *pretest* dan *posttest* . *Pretest* dilakukan sebelum memberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan berpikir awal siswa pada kelas eksprimen dan kelas kontrol. *Posttest* dilakukan setelah diberikan perlakuan yakni pemamfaatan media kartu pada kelas eksprimen sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan sehingga tes ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa dalam membuat pantun dengan membandingkan hasil *pretest*. Observasi dilakukan untuk melihat bagaimana proses pelajaran berlangsung. Aktifitas apa saja yang dilakukan siswa selama pelajaran berlangsung, serta bagaimana gambaran pelaksanaan pelajaran dengan menggunkan media media kartu. Pada observasi ini digunakan pedoman pengamatan untuk mencatat hal – hal yang dianggap penting tentang pelaksanaan kegiatan.

 Data yang diperoleh dari sampel pengambaran penelitian berupa data kuantitatif. Data tersebut dianalisis dengan dua macam teknik analisis statistik, yaitu analisis deskriptif dan analisis infrensial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

 Penelitian dilaksanakan di SDN 55 Parepare untuk menguji Efektifitas Pemanfaatan Media Kartu Pantun terhadap Kemampuan Membuat Pantun pada Siswa, dengan subyek penelitian adalah Kelas IV pada semester kedua pada Tahun Pelajaran 2015/ 2016 dengan jumlah 35 siswa sebagai kelas kontrol dan 35 siswa sebagai kelas eksprimen yang masing-masing kelas mempunyai karakter siswa yang hampir sama,maksudnya baik kelas kontrol maupun kelas eksprimen masing-masing terdiri siswa kurang,sedang, dan mampu kelas kontrol dan kelas eksprimen masing-masing diberikan *pretest* pada hari Sabtu tanggal 20 Pebruari 2016 untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelun diberikan pembelajaran tentang pemanfaatan media kartu pantun.Setelah diberikan *pre test* pada masing-masing kelas baik kelas kontrol maupun kelas eksprimen maka hasilnya itu diuji dengan menggunakan uji validitas,realibitas soal.jumlah soal yang divalidasi sebanyak 15 (lima belas) nomor. Setelah diadakan *pre test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen maka diberikanlah perlakuan pada kelas eksperimen sebanyak tiga kali dan setiap perlakuan dilaksanakan dalam waktu 2 x 35 menit.

 Hasil penelitian kemampuan membuat pantun kemampuan membuat pantun siswa kelas V SD Negeri 55 Parepare diperoleh dari ada dua macam instrumen yaitu tes kemampuan membuat pantun siswa dan observasi. Data yang diperoleh melalui tes kemampuan membuat pantun berupa tes awal siswa (*pre-test*), dan tes akhir siswa (*post-test*) kelompok eksperimen dan kontrol. Kemampuan membuat pantun siswa dikategorikan menjadi tiga kategori, yaitu: tinggi, sedang, dan rendah.

 Sebelum melakukan pembelajaran dengan menggunaan media kartu pantun terlebih dahulu dilakukan *pretest* (tes awal). Tujuannya untuk mengetahui kemampuan awal siswa tanpa dipengaruhi pembelajaran dengan media yang digunakan.

Setelah selesai pemberian perlakuan pada kelas eksperimen maka diberikanlah *posttest* pada kelas eksperimen yang berjumlah 35 siswa dan kelas kontrol berjumlah 35 siswa, diperoleh hasil *posttest* adanya perbedaan kemampuan membuat pantun yang signifikan dari kedua kelas tersebut.

Uji hipotesis diuji dalam Independen Sampel T Test untuk mengetahui efektifitas pemanfaatan media kartu pantun terhadap kemampuan membuat pantun di SD Negeri 55 Parepare.

Berikut ini penjelasan tentang H0 dan H1.

H0 = Tidak terdapat perbedaan pengaruh pada kemampuan membuat pantun siswa kelas eksperimen dan kemampuan membuat pantun siswa kelas kontrol

H1 = Terdapat perbedaan pengaruh pada kemampuan membuat pantun siswa kelas eksperimen dan kemampuan membuat pantun kelas kontrol.

Pengambilan keputusan diasarkan pada hasil uji t yang diperoleh, yaitu jika sig.<0,05 maka H1diterima dan H0 ditolak. Jika sig>0,05 maka H0 diterima dan H1 ditolak. Pengambilan keputusan dan penarikan kesimpulan terhadap uji hipotesis dilakukan pada taraf signifikasi 5% (0,05).

Sesuai dengan analisis hasil penelitian maka pemanfaatan media kartu pantun sangat efektif terhadap kemampuan membuat pantun di SD Negeri 55 Parepare dibanding dengan siswa yang diajar pada pembelajaran pantun tidak menggunakan media kartu pantun. Hal ini sesuai dengan pendapat Rahman (2013: 179) bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang paling penting dalam pendidikan untuk menunjang efektivitas dan efisiensi kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai metode atau teknik yang menggunakan alat atau bahan guna memberikan pemahaman kepada siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Kenyataan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media kartu pantun akan memberikan kemampuan membuat pantun yang lebih baik dibanding dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan media kartu pantun dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Ini terbukti dengan adanya peningkatan rata-rata kemampuan membuat pantun siswa. Siswa yang diajar dengan menggunakan media kartu pantun rata-rata hasil belajarnya jauh lebih tinggi dibanding dengan siswa yang diberi pembelajaran pantun tanpa menggunakan kartu pantun. Hal ini dibuktikan dengan distribusi frekuensi, pada kelas eksperimen kemampuan membuat pantun berada pada kategori sedang, tinggi dan sangat tinggi dan hanya dua orang siswa yang berada pada kategori rendah. Sedangkan pada kelas kontrol tidak ada yang berada di kategori sangat tinggi dan pada kategori tinggi dan sedang hanya 6 orang, Ada 27 orang berada dikategori rendah dan sangat rendah.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama proses belajar mengajar di Kelas IV SD 55 Parepare pemanfaatan media kartu pantun sangat berhasil dan siswa lebih bersemangat dalam belajar. Sedangkan kemampuan siswa dalam membuat pantun sudah dikategorikan berhasil dan mampu dalam membuat pantun ini terlihat dari hasil kerja siswa pada lampiran …Hal ini sesuai dengan pendapat Sujana & Rivai ( dalam Arsyad & Rahman,2014: 28), mengemukakan mamfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar. b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. c) 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 kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran. d) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

 Penggunaan media kartu pantun membuat siswa kelas eksperimen sangat antusias dan bersemangat dalam belajar karena media ini menarik, hal yang baru bagi siswa dan mudah dalam menyelesaikan soal sehingga siswa mampu membuat sebuah pantun berkat pemanfaatan media kartu pantun. Begitupula bagi guru dengan menggunakan media secara baik, seorang guru bukanlagi menjadi sumber utama belajar bagi siswa dan tidak perlu lagi menjelaskan seluruh materi pelajaran karena berkat bantuan media kartu pantun. Pada proses pembelajaran berlangsung, peneliti lebih leluasa berjalan dan memperhatikan siswa dalam menyelesaikan tugas latihan dan membantu siswa dalam kesulitan belajar, karena siswa yang lain menyelesaikan tugasnya dengan bantuan media kartu pantun.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media kartu pantun pada pembelajaran pantun di Kelas IV SD Negeri 55 Parepare sangat efektif dan meningkatkan kemampuan membuat pantun siswa sangat lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran pantun tanpa menggunakan media kartu pantun seperti yang digunakan oleh peneliti.

SIMPULAN

* + - 1. Pemanfaatan media kartu pantun dalam membuat pantun pada siswa kelas IV SD Negeri 55 Parepare. yang meliputi : (a) Penjelasan singkat tentang syarta-syarat pantun.(b) Membentuk kelompok. (c) Setiap kelompok menyusun kartu pantun untuk membentuk sebuah pantun. (d) Mengecek kebenaran setiap kelompok. (e) Setiap kelompok menyusun kembali kartu kalimat pantun yang tidak tersusun benar. (f) Mengecek kebenaran setiap kelompok. (g) Setiap kelompok melengkapi pantun yang setiap pantun hanya ada sampiran atau isi saja. (h) Mengecek kebenaran susunan pantun tersebut. (i) Setiap kelompok membuat sebuah pantun.(j) Setiap kelompok membacakan pantun yang dibuat di depan kelompok lain, pada umumnya berlangsung secara baik
			2. Kemampuan siswa Kelas IV SD Negeri 55 Parepare dalam membuat pantun sebelum menggunakan media kartu pantun pada umumnya berada di kategori rendah, baik pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol. Setelah memanfaatkan media kartu pantun pada kelas eksperimen maka kemampuan membuat pantun berada pada kattegori pendik berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi. Sedangkan pada kelas kontrol yang pembelajarannya tidak memanfaatkan media kartu pantun, kemampuan membuat pantun pada umumnya berada di kategori, dan sangat renda
			3. Pemanfaatan media kartu pantun efektif terhadap kemampuan membuat pantun pada siswa kelas IV SD Negeri 55 Parepare khususnya kelas eksperimen.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. 2006. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara.

Arsyad, Azhar & Asfah Rahman. 2014. *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Darmadi, K. 2008. *Bahasa Indonesia Untuk SD dan MI Kelas IV.* Jakarta: Pusat

 pembukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Depdiknas, (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : Depdiknas

Haerini, E. 2013. Model Pembelajaran Pikat Alami Namai Tunjukkan dan Ulangi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Menulis Pantun. *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia (online).* ([www.repository.upi.edu](http://www.repository.upi.edu), diakses 7 Agustus 2016)

Ganie, Noor. T. 2015. *Buku Induk Bahasa Indonesia.* Yogyakarta: Araska.

Indriyana, dkk.2015. *Pintar Bahasa Indonesia Super Lengkap.*Yokyakarta. Indonesia Tera

Kartini. 2004. Faktor-Faktor yang Menyebabkan Kecenderungan Murid Malas Belajar dan Upaya Guru Menanganinya di SD Negeri 64 Parepare. *Skripsi.* Tidak diterbitkan. Makassar: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Kosasih, E. 2008. *Apresiasi Sastra Indonesia*. Jakarta: Nobel Edumedia.

Mursida, 2010. *Peningkatan kemampuan membuat Pantun melalui media Kartun di SD Negeri 62 Kota Parepare*. PTK. Tidak diterbitkan

Poerwadarminta W.J.S. 2003. *Kamus Umum Bahasa Indonesia.* Jakarta: PT Balai Pustaka (Persero).

Prang, Anneke M.W. 1995. *Mencermati Bahasa Indonesia dan Lingkungan Hidup.* Jakarta: CV Inti Buku Utama.

Rahman, Arif.M.2013. *Kesalahan-Kesalahan Guru Saat Mengajar.* Yogyakarta: Laksana.

Rumy Widyant., 2012,  *Kartu Pantun sebagai Media untuk Meningkatkan Kemampuan Membuat Pantun. PTK tidak dipublikasikan.*

 59

Sadiman, Arief. Rahardjo, R. Haryono & A. Rahardjo. 1990. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya.* Jakarta: CV Rajawali.

Sadiman, Arief. 2014. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya.* Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Salman, Syukur. Peningkatan Kemampuan Membuat Kalimat Melalui Media Mencari Kata Menyusun Kalimat (Mekameka) siswa Kelas V SD Negeri 71 Parepare. *Jurnal Pendidikan Cendekia Kreativitas Guru.* 1(10), 55-60.

Soetarno, H. 2008. *Peristiwa Sastra Melayu Lama.* Surakarta: PT Widya Duta Grafika.

Sugiyono. 2010. Statistika untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.

\_\_\_\_\_\_\_\_ 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.* Bandung: Alfabeta.

Umriani. 2015. Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di SDN 36 Parepare. *Thesis.* Tidak diterbitkan. Makassar: Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar.