



**PENGEMBANGAN KARTU PANTUN BERBANTUAN  
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
*TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)*  
PADA MATERI MELISANKAN PANTUN  
UNTUK SISWA KELAS V SDN SIDOMULYO 01**

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh  
Kholifah  
1401415346**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2019**

## PERSETUJUAN BIMBINGAN

Skripsi berjudul “Pengembangan Kartu Pantun Berbantuan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) pada Materi Melisankan Pantun untuk Siswa Kelas V Sdn Sidomulyo 01” karya,

Nama : Kholifah

NIM : 1401415346

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, April 2019

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Drs. Sa'at Ansoni, M.Pd.

NIP 19600820 198703 1 003

Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Nugraheti".

Nugraheti Sismulyasih SB, S.Pd., M.Pd.

NIP 19850529 200912 2 005

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Pengembangan Kartu Pantun Berbantuan Model Kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* pada Materi Melisankan Pantun untuk Siswa Kelas V SDN Sidomulyo 01" karya,

Nama : Kholifah

NIM : 1401415346

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam panitia sidang ujian skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, hari Rabu, tanggal 22 Mei 2019.

Semarang, Juni 2019



Penguji I,

Drs. Sakarir Nuryanto, M.Pd.

NIP 196008061987031001

Panitia Ujian

Sekretaris

Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D.  
NIP 197701262008121003

Penguji II,

Dra. Nuracni Abbas, M.Pd.

NIP 195906191987032001

Penguji III,

Nugraheti Sisumulyasih SB, S.Pd., M.Pd.

NIP 198505292009122005

## PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Kholifah

NIM : 1401415346

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul : *Pengembangan Kartu Pantun Berbantuan Model Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) pada Materi Melisankan Pantun untuk Siswa Kelas V SDN Sidomulyo 01*

menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 22 Mei 2019

Peneliti,



Kholifah

NIM 1401415346

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTO**

1. *"Berbicara itu seperti sandi, perlu pengetahuan untuk memberikan dan menerimanya". -Tompkin*

### **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan syukur atas segala tuntutan-Nya dan shalawat kepada Nabi Muhammad SAW, skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Orangtua tercinta, Bapak Casmuad dan Ibu Ruliyah, kakak perempuan Tri Martina dan kakak laki-laki, Sulistiono yang selalu memberikan doa dan dukungan.
2. Almamater tercinta, PGSD FIP UNNES

## PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, hidayah-Nya karena peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Kartu Pantun Berbantuan Model Kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* pada Materi Melisankan Pantun untuk Siswa Kelas V SDN Sidomulyo 01”.

Peneliti menyadari bahwa penelitian dan pengembangan ini tidak akan berhasil tanpa bantuan serta bimbingan dari pihak-pihak yang telah berpartisipasi dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fatkhur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Ahmad Rifai Rc, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Nugraheti Sismulyasih Sb, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing;
5. Drs. Sukarir Nuryanto, M.Pd., Penguji 1;
6. Dra. Nuraeni Abbas, M.Pd., Penguji 2;
7. Casmito, S.Pd., Kepala SD Sidomulyo 01;
8. Nurohmad, S.Pd., guru kelas V SDN Sidomulyo 01;
9. Siswa-siswi kelas V SDN Sidomulyo 01.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan dari Allah SWT.

Semarang, 22 Mei 2019  
Peneliti,

Kholifah  
NIM 1401415346

## ABSTRAK

**Kholifah.** 2019. “Pengembangan Kartu Pantun Berbantuan Model Kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* pada Materi Melisankan Pantun untuk Siswa Kelas V SDN Sidomulyo 01”. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Utama Nugraheti Sismulyasih Sb,S.Pd,M.Pd. 213 halaman.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan siswa kelas V SD untuk melisankan pantun. Hal ini terjadi karena media yang tersedia di sekolah masih kurang memadai dan kurang mendukung pembelajaran melisankan pantun. Selain itu, guru masih monoton dalam teknik penyampaian materi, tidak menggunakan model pembelajaran yang membuat siswa aktif dan kreatif dalam melisankan pantun. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kartu pantun untuk kelas V SD, yaitu (1) menghasilkan media kartu pantun, (2) menguji kelayakan media kartu pantun, dan (3) menguji keefektifan media kartu pantun. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*).

Berdasarkan penelitian ini didapatkan hasil sebagai berikut. Rata-rata nilai siswa sebelum mendapat perlakuan (*pretest*) yaitu 59,52 dan setelah mendapat perlakuan (*posttest*) yaitu 78,27. Persentase peningkatan hasil unjuk kerja melisankan pantun yaitu sebesar 58%. Kartu pantun juga efektif untuk digunakan sebagai media penunjang pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi melisankan pantun, terlihat dari hasil uji perbedaan rata-rata dengan  $t_{hitung}$  sebesar 3,447 lebih besar dari  $t_{tabel}$  yang hanya 1,701. Hasil perhitungan *N-gain* sebesar 0,47, sehingga dapat disimpulkan bahwa kartu pantun efektif meningkatkan keterampilan siswa melisankan pantun.

**Kata kunci** : kartu pantun; melisankan pantun; model kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN BIMBINGAN .....	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR DIAGRAM.....	xvii
DAFTAR GAMBAR .....	xviii

## PENDAHULUAN

Latar Belakang .....	1
1. Identifikasi Masalah.....	7
2. Pembatasan Masalah .....	7
3. Rumusan Masalah .....	7
4. Tujuan Penelitian .....	8
5. Manfaat Penelitian .....	9
Manfaat Teoretis .....	9
Manfaat Praktis .....	9
6. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	10

## KAJIAN PUSTAKA

Kajian Teoretis.....	11
Pengertian Media Pembelajaran .....	11
Fungsi Media Pembelajaran.....	13
Jenis-jenis Media .....	16
Kartu Pantun .....	17
Pengertian Model Pembelajaran .....	19
Model Pembelajaran Kooperatif.....	20
Pengertian Model Team Games Tournament ( <i>TGT</i> ) .....	22
Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>TGT</i> .....	24
Kelebihan Model Pembelajaran <i>TGT</i> .....	28
Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar .....	28



Keterampilan Berbicara .....	30
Pengertian Pantun .....	32
Ciri-ciri Pantun .....	35
Jenis-jenis Pantun .....	36
Pembelajaran Melisankan Pantun Menggunakan Media Kartu Pantun dengan Model Pembelajaran Kooperatif <i>TGT</i> .....	38
Kajian empiris .....	40
Kerangka Berpikir.....	53
<b>METODE PENELITIAN</b>	
Desain Penelitian .....	54
Tempat dan Waktu Penelitian .....	55
Prosedur Penelitian .....	55
Data,Sumber Data, dan Subjek Penelitian .....	60
Data	60
Sumber Data .....	60
Subjek Penelitian .....	61
Variabel Penelitian.....	61
Definisi Operasional Variabel.....	62
Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	63
Tes	64
Non-tes.....	64
Wawancara .....	64
Kuesioner .....	65
Dokumentasi .....	68
Instrumen Pengumpulan Data.....	69
Uji Kelayakan, Uji Validitas dan Uji Reliabilitas.....	71
Uji Kelayakan .....	71
Uji Validitas .....	71
Uji Reliabilitas .....	73
Teknik Analisis Data.....	76
Teknik Analisis Data Awal.....	76

Teknik Analisis Data Produk.....	76
Analisis kelayakan kartu pantun dengan menggunakan <i>TGT</i> .....	76
Analisis Tanggapan Guru dan Siswa.....	76
Teknik Analisis Data Akhir .....	77
Uji Normalitas .....	76
Uji <i>Paired Sample t-Test</i> .....	78
Uji <i>N-Gain</i> .....	79

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil Penelitian .....	80
Perancangan Produk.....	80
Hasil Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa terhadap Kartu Pantun.....	80
Kebutuhan Guru terhadap Media Kartu Pantun .....	81
Kebutuhan Siswa terhadap Media Kartu Pantun .....	84
Prototipe Kartu Pantun.....	86
Desain Kartu Pantun .....	88
Hasil Produk.....	88
Hasil Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi terhadap Prototipe Kartu Pantun .....	88
a. Dimensi Tampilan Kartu Pantun .....	89
b. Dimensi Penyajian Kartu Pantun.....	89
c. Dimensi Isi/Materi .....	90
d. Dimensi Penyajian Materi .....	91
e. Dimensi Kebahasaan.....	91
Saran Perbaikan Secara Umum terhadap Prototipe Kartu Pantun .....	92
Hasil Perbaikan terhadap Kartu Pantun .....	91
a. Tampilan Kartu Pantun.....	93
b. Tampilan Papan Tempel .....	93
Hasil Uji Coba Produk.....	93
Uji Coba Skala Kecil .....	93
Angket Tanggapan Guru.....	94
Angket Tanggapan Siswa .....	95

Hasil Uji Coba Kelompok Besar .....	96
Analisis Data .....	98
Analisis Data Awal .....	98
Analisis Data Produk .....	99
Hasil Angket Tanggapan Guru dan Siswa.....	99
Hasil Angket Validasi Ahli terhadap Kartu Pantun.....	102
Analisis Data Akhir .....	103
Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	103
Hasil Uji Perbedaan Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	104
Hasil Uji <i>N-Gain</i> .....	105
Pembahasan.....	105
Pemaknaan Temuan Penelitian .....	105
Uji Kelayakan Kartu Pantun .....	106
Hasil Angket Tanggapan Siswa dan Guru .....	107
Hasil Uji Coba Pemakaian .....	108
Keunggulan Kartu Pantun.....	109
Kekurangan Kartu Pantun.....	109
Cara Penggunaan Kartu Pantun .....	110
Tindak Lanjut.....	110
Keterbatasan Penelitian.....	111
Implikasi Penelitian .....	112
Implikasi Teoretis .....	112
Implikasi Praktis .....	113
Implikasi Pedagogis .....	113
<b>PENUTUP</b>	
Simpulan .....	115
Saran .....	116
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>117</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Pengembangan Media .....	121
Lampiran 2 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Guru .....	123
Lampiran 3 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa.....	124
Lampiran 4 Kisi-kisi Penilaian Ahli Media .....	125
Lampiran 5 Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi.....	126
Lampiran 6 Kisi-kisi Angket Tanggapan Guru terhadap Kartu Pantun.....	126
Lampiran 7 Kisi-kisi Angket Tanggapan Siswa terhadap Kartu Pantun .....	128
Lampiran 8 Angket Kebutuhan Guru.....	129
Lampiran 9 Angket Kebutuhan Siswa .....	132
Lampiran 10 Angket Penilaian Ahli Media .....	134
Lampiran 11 Angket Penilaian Ahli Materi.....	138
Lampiran 12 Angket Tanggapan Guru terhadap Kartu Pantun .....	142
Lampiran 13 Angket Tanggapan Siswa terhadap Kartu Pantun .....	144
Lampiran 14 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	146
Lampiran 15 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Guru .....	164
Lampiran 16 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Siswa.....	167
Lampiran 17 Hasil Angket Penilaian Ahli Media.....	173
Lampiran 18 Hasil Angket Penilaian Ahli Materi .....	178
Lampiran 19 Hasil Angket Tanggapan Guru .....	182
Lampiran 20 Hasil Angket Tanggapan Siswa.....	184
Lampiran 21 Daftar Responden Kelas V SDN Sidomulyo 01.....	188
Lampiran 22 Rekapitulasi Nilai Skala Kecil.....	188
Lampiran 23 Rekapitulasi Nilai Skala Besar .....	189
Lampiran 24 Analisis Uji Validitas dan Uji Reliabilitas .....	191
Lampiran 25 Uji Normalitas <i>Pretest</i> .....	192
Lampiran 26 Uji Normalitas <i>Posttest</i> .....	193
Lampiran 27 Uji Perbedaan Rata-rata.....	194
Lampiran 28 Uji <i>N-gain</i> .....	195
Lampiran 29 SK Dosen Pembimbing .....	196
Lampiran 30 Lembar Validasi Instrumen .....	197
Lampiran 31 Surat Izin Penelitian.....	198
Lampiran 32 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian .....	199
Lampiran 33 Lembar Persetujuan .....	201
Lampiran 34 Rubrik Penilaian Melainkan Pantun .....	203
Lampiran 35 Lembar Penskoran Permainan Kartu PAntun.....	204
Lampiran 36 Dokumentasi Penelitian.....	206

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perhitungan Poin untuk Empat Pemain .....	26
Tabel 2.2 Perhitungan Poin untuk Tiga Pemain .....	27
Tabel 2.3 Perhitungan Poin untuk Dua Pemain .....	27
Tabel 2.4 Klasifikasi Skor Tim .....	27
Tabel 3.1 Jenis Angket.....	69
Tabel 3.2 rubrik penilaian melisankan.....	70
Tabel 3.3 Uji Kelayakan .....	71
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Instrumen Penilaian .....	73
Tabel 3.5 Tolak ukur untuk menginterpretasikan derajat reliabilitas instrumen.....	74
Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Validasi Ahli .....	76
Tabel 3.7 Kriteria Hasil Persentase Tanggapan Guru dan Siswa .....	77
Tabel 3.8 Kriteria Peningkatan Hasil Melisankan Pantun .....	79
Tabel 4.1 Angket Kebutuhan Guru berdasarkan Profil Melisankan Pantun ....	81
Tabel 4.2 Angket Kebutuhan Guru berdasarkan Profil Kartu Pantun .....	83
Tabel 4.3 Angket Kebutuhan siswa berdasarkan Profil Melisankan Pantun ...	84
Tabel 4.4 Kebutuhan Guru Terhadap Kartu Pantun.....	86
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Untuk Aspek Tampilan Kartu Pantun .....	89
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Untuk Aspek Penyajian Kartu Pantun .....	90
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Untuk Aspek Isi/Materi .....	90
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Untuk Aspek Penyajian Materi.....	91
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Untuk Aspek Kebahasaan.....	91
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Melisankan Pantun Uji Coba Skala Kecil .....	94
Tabel 4.10 Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Skala Kecil .....	95
Tabel 4.11 Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Skala Kecil .....	96
Tabel 4.12 Hasil Uji Coba Kelompok Besar.....	96
Tabel 4.13 Angket Tanggapan Guru pada Uji Skala Kecil.....	99
Tabel 4.14 Angket Tanggapan Siswa pada Uji Coba Skala Kecil.....	101
Tabel 4.15 Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media terhadap Kartu Pantun .....	102
Tabel 4.16 Hasil Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	103
Tabel 4.17 Hasil Uji Perbedaan Rata-rata ( <i>Paired t-Test</i> ).....	104
Tabel 4.18 <i>N-gain</i> Hasil Uji Coba Pemakaian .....	105

## **DAFTAR DIAGRAM**

Diagram 4.1 Hasil Uji Coba Pemakaian .....	97
Diagram 4.2 Peningkatan Rata-Rata Hasil Belajar pada Uji Coba Pemakaian	98

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka berpikir pengembangan kartu pantun berbantuan model kooperatif <i>TGT</i> .....	53
Gambar 3.1. Langkah-langkah penggunaan Metode <i>Research and Development</i> (R&D) .....	54
Gambar 3.2 Desain Eksperimen <i>One Group Pretest Posttest Design</i> .....	58
Gambar 3.3 Rincian tahap pelaksanaan .....	59
Gambar 4.1 Prototipe kartu pantun .....	87
Gambar 4.2 Prototipe papan tempel .....	87
Gambar 4.3 Kartu pantun sebelum perbaikan .....	93
Gambar 4.4 Kartu pantun sesudah perbaikan .....	93
Gambar 4.5 Papan tempel sebelum perbaikan .....	93
Gambar 4.6 Papan tempel setelah perbaikan .....	93

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Setiap individu memiliki potensi yang bermacam-macam. Potensi tersebut dapat bermanfaat apabila dikembangkan dengan cara yang tepat. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengembangkan potensi individu adalah melalui pendidikan. Pendidikan merupakan aspek penting untuk membangun suatu bangsa. Pendidikan yang baik, akan membentuk generasi yang baik pula. Menurut Ki Hajar Dewantara (dalam Ahmad Munib, 2015:35) pendidikan umumnya berarti daya upaya untuk memajukan tumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter, pikiran (intelektual) dan tubuh anak. Pendidikan mampu menjadikan seorang individu menjadi manusia yang bermanfaat. Oleh karena itu, pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya. Pendidikan nasional mempunyai tujuan untuk membentuk generasi yang berkualitas dan siap menghadapi tantangan jaman. Seperti yang tertera di dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat 1 yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.



Selaras dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tertera dalam Lampiran Permendikbud nomor 20 tahun 2016 bahwa 3 kompetensi yang harus dicapai peserta didik meliputi aspek kognitif (pikiran), afektif (sikap) dan psikomotor (keterampilan). Salah satu keterampilan yang penting adalah keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa terdiri atas 4 komponen, yaitu keterampilan menyimak (*listening skill*), keterampilan berbicara (*speaking skill*), keterampilan membaca (*reading skill*) dan keterampilan menulis (*writing skill*) (Tarigan, 2015:1). Empat keterampilan ini saling berhubungan satu sama lain. Contoh, kita belajar menyimak bahasa ketika bayi, kemudian belajar berbicara. Setelah memasuki usia wajib belajar, kita akan belajar menulis dan membaca. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya adalah suatu kesatuan.

Kemampuan berbahasa bagi manusia sangat diperlukan. Sebagai makhluk sosial, manusia berinteraksi, berkomunikasi dengan manusia lain dengan menggunakan bahasa sebagai media, baik secara lisan maupun tulisan. Keterampilan berbahasa yang dilakukan manusia yang berupa menyimak, berbicara membaca, dan menulis yang dimodali kekayaan kosakata. Kemampuan berbahasa bukanlah sebuah *instinct*, tidak dibawa anak-anak sejak lahir, melainkan dipelajari sampai terampil berbahasa (Susanto, 2013:293). Dari keempat komponen keterampilan berbahasa, salah satunya yang selalu digunakan adalah keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari

karena berbicara merupakan sarana utama berkomunikasi. Selain itu, berbicara juga bisa sebagai media ekspresi diri, seperti deklamasi, bersyair, bermain peran atau berpantun. Tetapi, keterampilan berbahasa sebagai media ekspresi masih belum bisa dilakukan dengan baik. Contoh nyatanya adalah keterampilan melisankan pantun.

Pantun merupakan puisi asli Indonesia (Melayu). Pantun terdiri atas dua bagian yaitu sampiran dan isi. Sampiran (dua larik pertama) merupakan pengantar menuju isi pantun, yaitu pada kedua larik berikutnya. Umumnya larik-larik dalam dua larik pertama (sampiran) hanya memiliki hubungan persamaan bunyi dengan larik ketiga dan keempat dan tidak memiliki hubungan makna (Winarni, 2014:10).

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan di SDN Sidomulyo 01, permasalahan yang masih banyak dijumpai di sekolah dasar, khususnya kelas V dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, adalah rendahnya kemampuan siswa untuk membuat dan melisankan pantun yang dibuatnya. Dengan nilai Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan untuk mapel Bahasa Indonesia 75, dari total 28 siswa dalam satu kelas terdapat 22 siswa (78%) yang nilainya belum mencapai KKM, sedangkan 6 siswa (22%) sudah mencapai KKM. Siswa masih mengalami kesulitan untuk mengembangkan kosakata untuk membuat dan melisankan sebuah pantun. Siswa masih belum mengerti ciri-ciri pantun dan langkah-langkah menulis pantun. Hal tersebut dikarenakan media dalam pembelajaran melisankan pantun pribadi yang kurang lengkap.

Selain itu, model yang digunakan belum bervariasi. Model yang digunakan terbatas pada ceramah dan diskusi

Untuk mengatasi masalah di atas diperlukan perbaikan dari berbagai faktor, salah satunya adalah media pembelajaran. Permana dan Soemantri (2001:152) mengemukakan bahwa media pengajaran (pembelajaran) merupakan bagian dari sumber pengajaran yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar untuk lebih mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pendidikan. Pendapat lainnya, dikemukakan oleh Gagne dan Raiser (dalam Permana dan Soemantri, 2001:152) “media pendidikan atau pengajaran adalah alat-alat fisik dimana pesan-pesan instruksional dikomunikasikan”. Selanjutnya, Rumumpuk (2001:5) mendefinisikan media pembelajaran sebagai setiap alat, baik *hardware* maupun *software* yang dipergunakan sebagai media komunikasi dan bertujuan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran kartu pantun. Kartu termasuk ke dalam media dua dimensi. Media dua dimensi adalah sebutan umum untuk alat peraga yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar yang berada pada satu bidang datar (Daryanto, 2016:19). Kartu pantun berarti kartu yang berisi potongan-potongan (sampiran dan isi) pantun. Kartu pantun berbentuk persegi empat dengan warna yang berbeda-beda. Hal ini bertujuan agar siswa tertarik dengan pembelajaran dan mampu menyusun pantun yang tepat dari kartu-kartu tersebut.

Selain media kartu pantun siswa juga membutuhkan model pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran agar materi tersampaikan kepada siswa dengan baik. Soekamto (dalam Nurulwati, 2000:10 dalam Shoimin, 2014:23) mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Selain itu, Arends (dalam Shoimin, 2014:24) menyatakan bahwa model pengajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuan, sintaks, lingkungan, dan sistem pengelolaannya. Salah satu model yang menarik untuk dikembangkan adalah model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam suatu kelompok kecil untuk saling berinteraksi (Nurulhayati dalam Rusman, 2013:203).

Menurut Huda (2013:197) model-model yang termasuk dalam pendekatan kolaboratif antara lain (1) *Teams Games Tournament (TGT)*; (2) *Teams Assited Individualization*; (3) *Student Team Achievement Devision*; (4) *Numbered Head Together*; (5) *Jigsaw*; (6) *Think Pair Share*; (7) *Two-Stay-Two-Stray*; (8) *Role Playing*; (9) *Pair Check*; (10) *Cooperative Script*. Model pembelajaran kooperatif *TGT* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin (1995) untuk membantu mereview dan menguasai materi pelajaran. Model pembelajaran kooperatif

*TGT* melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan materi (Shoimin, 2014:203). Wyk (dalam Salam, 2015:2) mengidentifikasi bahwa praktisi pendidikan enggan melakukan model kooperatif untuk siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti hendak melaksanakan penelitian pengembangan (*research & development*) dengan judul ” Pengembangan Kartu Pantun Berbantuan Model Kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* pada Materi Melisankan Pantun untuk Siswa Kelas V SDN Sidomulyo 01 ”.

Penelitian yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Darnis Arief yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Kartu terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SDN 10 Lubuk Buaya Padang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu memberi pengaruh yang berarti terhadap keterampilan membaca siswa kelas satu sekolah dasar. Untuk itu disarankan guru dapat menggunakan media kartu dalam mengajar membaca permulaan di kelas satu SD.

Penelitian lain yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Ujiati Cahyaningsih yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD”. Rata-rata nilai kognitif kelas eksperimen adalah 68,57. Sementara untuk rata-rata nilai kognitif kelas kontrol adalah 63,16. Jadi, ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar matematika.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

- 1) Sebagian besar siswa kelas V SDN Sidomulyo 01 belum aktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Beberapa diantaranya membutuhkan rangsangan agar mau terlibat dalam pembelajaran.
- 2) Siswa kelas V SDN Sidomulyo 01 belum bisa kondusif jika menggunakan metode tanya jawab.
- 3) Siswa kelas V SDN Sidomulyo 01 belum bisa membuat pantun secara mandiri.
- 4) Model pembelajaran yang digunakan cenderung monoton.
- 5) Kurangnya media yang sesuai materi untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Dalam penelitian ini, peneliti hanya membatasi masalah pada ketersediaan media pembelajaran yang menarik seperti kartu pantun dan model pembelajaran yang variatif untuk meningkatkan keterampilan siswa berbicara dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diuraikan rumusan masalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah cara mengembangkan kartu pantun berbantuan model pembelajaran kooperatif *TGT* pada materi melisankan pantun kelas V SD Negeri Sidomulyo 01 Kabupaten Pekalongan?
- 2) Bagaimanakah kelayakan menurut ahli materi dan ahli media mengenai kartu pantun berbantuan model kooperatif *TGT* pada siswa kelas V SD Negeri Sidomulyo 01 Kabupaten Pekalongan?
- 3) Bagaimanakah keefektifan kartu pantun berbantuan model pembelajaran kooperatif *TGT* pada materi melisankan pantun kelas V SD Negeri Sidomulyo 01 Kabupaten Pekalongan?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran kartu pantun berbantuan model pembelajaran *TGT* pada materi melisankan pantun pada siswa kelas V SD Negeri Sidomulyo 1. Sehingga tujuan penelitian dapat diuraikan sebagai berikut

- 1) Untuk mengetahui cara mengembangkan kartu pantun berbantuan model pembelajaran kooperatif *TGT* pada materi melisankan pantun kelas V SD Negeri Sidomulyo 01 Kabupaten Pekalongan
- 2) Untuk mengetahui kelayakan kartu pantun berbantuan model pembelajaran kooperatif *TGT* menurut ahli materi dan ahli media.
- 3) Untuk mengetahui keefektifan kartu pantun berbantuan model pembelajaran kooperatif *TGT* pada materi melisankan pantun kelas V SD Negeri Sidomulyo 01 Kabupaten Pekalongan

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat seperti berikut:

### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

- a. Memberikan kontribusi berupa media kartu pantun pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas tinggi.
- b. Menambah jumlah penelitian mengenai kartu pantun.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini bermanfaat bagi beberapa pihak, yaitu sebagai berikut:

- a. Bagi siswa, penelitian ini bermanfaat untuk membantu mencapai indikator kompetensi melisankan pantun. Selain itu kartu pantun juga meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar melisankan pantun menggunakan model *TGT*.
- b. Bagi guru, penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan tentang penggunaan media kartu pantun dalam membantu meningkatkan keterampilan siswa melisankan pantun. Guru juga akan lebih tahu tentang penggunaan Model pembelajaran kooperatif *TGT* dalam melisankan pantun; dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menarik; dan dapat memberikan inovasi dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada sekolah berupa tambahan media kartu pantun untuk lebih meningkatkan variasi media dan model pembelajaran. Selain itu,



penelitian ini berguna sebagai inovasi dan referensi dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan.

- d. Bagi peneliti, penelitian ini memberikan pengalaman, memotivasi, menambah wawasan peneliti dalam mengembangkan media kartu pantun berbantuan model pembelajaran kooperatif *TGT* pada materi melisankan pantun.

### **1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Gambaran umum kartu pantun menggunakan model pembelajaran kooperatif *TGT*, dapat dijabarkan sebagai berikut. Kartu pantun berupa kertas warna warni berukuran 15 X 3 cm. Setiap kartu berisi 1 baris pantun. Kartu-kartu tersebut disusun agar menjadi pantun yang runtut, padu dan sesuai dengan syarat pantun. Kartu tersebut disusun pada papan tempel berukuran 60 x 40 cm. Kartu pantun yang akan dikembangkan terdiri atas dua bagian. Bagian pertama, kartu pantun yang memiliki warna yang sama merupakan satu kesatuan pantun. Tujuan dari kartu pantun bagian pertama adalah untuk merangsang pengetahuan siswa tentang syarat dan ciri-ciri pantun. Bagian kedua, 1 pantun tidak terbagi dalam kartu pantun yang berwarna sama. Setiap baris pantun akan dituliskan dalam setiap warna secara acak. Bagian kedua kartu pantun bertujuan untuk mengulang dan mengasah pengetahuan siswa tentang syarat dan ciri-ciri pantun.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1 Kajian Teoretis

##### 2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2011:3). Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Heinich *et.al.*,2002; Ibrahim *et.al.*, 1997; Ibrahim *et.al.*, 2001, dalam Daryanto, 2015:4) Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos dalam Daryanto, 2015:4).

Pendapat lain dikemukakan oleh para ahli AECT (*Association of Education and Communication Technology*, dalam Arsyad, 2014:3) yang menyatakan bahwa media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Heinich, dan kawan-kawan (Arsyad, 2014:3) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Sejalan dengan pendapat ini, Hamidjojo dalam Latuheru dalam Arsyad (2014:4) mendefinisikan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau

pendapat sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Permana dan Soemantri (2001:152) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sumber pengajaran yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar untuk lebih mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pendidikan. Pendapat lainnya, dikemukakan oleh Gagne dan Raiser (dalam Permana dan Soemantri, 2001:152) “media pendidikan atau pengajaran adalah alat-alat fisik dimana pesan-pesan instruksional dikomunikasikan.”. Selanjutnya, Rumumpuk (dalam Permana dan Soemantri, 2001:5) mendefinisikan media pembelajaran sebagai setiap alat, baik *hardware* maupun *software* yang dipergunakan sebagai media komunikasi dan bertujuan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Aqib (2015:50) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa).

Gagne bersama Briggs (dalam Arsyad, 2011:4) mengemukakan secara implisit bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, tape recorder, kast, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Dengan kata lain, media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat

merangsang siswa untuk belajar. Dari penjelasan dari beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau perantara yang berfungsi mempermudah penyampaian materi dalam proses pembelajaran.

### **2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran**

Levie dan Lentz (dalam Arsyad, 2011:16) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

- 1) Fungsi atensi, yaitu media berfungsi menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif, yaitu terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks bergambar. Lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
- 3) Fungsi kognitif, lambang visual memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam media visual.
- 4) Fungsi kompensatoris, media visual membantu siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau secara verbal.

Sudjana dan Rifa'i (dalam Arsyad, 2011:24) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

- 1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- 2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
- 3) 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;
- 4) 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;

*Encyclopedia of Educational Research* dalam Hamalik (dalam Arsyad, 2011:25) merincikan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme;
- 2) memperbesar perhatian siswa;
- 3) meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap;
- 4) memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa;
- 5) menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup;

- 6) memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain dan membantu efisiensi, dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Dari uraian beberapa pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses mengajar sebagai berikut:

- 1) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar;
- 2) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya;
- 3) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu:
  - a. objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio atau model;
  - b. objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, *slide*, atau gambar;
  - c. kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film foto, slide, disamping secara verbal;

- d. objek atau benda yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer;
  - e. kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film dan video;
  - f. peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time-lapse* untuk film, video, slide atau simulasi komputer.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

### **2.1.3 Jenis-jenis Media**

Menurut Ibrahim (dalam Daryanto, 2015:18) media dikelompokkan berdasarkan ukuran dan kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi; media tanpa proyeksi tiga dimensi; audio; proyeksi; televisi, video dan komputer. Pemilihan media yang disesuaikan dengan tujuan, materi, serta kemampuan dan karakteristik siswa akan sangat menunjang efisiensi serta efektivitas

proses dan hasil pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan media tanpa proyeksi dua dimensi.

Media dua dimensi adalah sebutan umum untuk alat peraga yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar yang berada pada satu bidang datar. Media dua dimensi meliputi grafis, media bentuk papan, dan media cetak. Media grafis adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengikhtisarkan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data atau kejadian. Media cetak adalah media yang muncul setelah ditemukannya alat pencetak oleh Johan Gutenberg pada tahun 1456. Jenis-jenis media cetak adalah buku pelajaran, surat kabar dan majalah, ensiklopedi, buku suplemen dan pelajaran berprogram. Media bentuk papan adalah media yang berfungsi untuk menuliskan pokok-pokok keterangan guru dan menuliskan rangkuman pelajaran dalam bentuk ilustrasi, bagan, atau gambar (Daryanto, 2015:18-25). Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan media grafis berbentuk kartu. Kartu yang akan digunakan berupa kartu yang berisi satu baris pantun sehingga dinamakan kartu pantun.

#### **2.1.4 Kartu Pantun**

Penggunaan media kartu dalam berbagai pembelajaran di sekolah dasar sudah lazim dilakukan. Hal ini disebabkan karena mudahnya memperoleh material yang akan dijadikan sebagai alat dalam pembuatan media tersebut. Media kartu terdiri dari berbagai jenis, seperti kartu huruf,



kartu bergambar, kartu kata, dan kartu bergambar dengan kombinasi kata-kata. Gambar, huruf atau kata yang dimunculkan pada kartu-kartu tersebut dimainkan dengan berbagai cara. Ada yang dibuat permainan dengan menggantung kartu huruf pada leher siswa, ada juga yang diacak untuk kemudian disusun menjadi kata atau kalimat (Khairunisak, 2015:73).

Kartu termasuk ke dalam media dua dimensi. Media dua dimensi adalah sebutan umum untuk alat peraga yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar yang berada pada satu bidang datar (Daryanto, 2016:19). Menurut Suyatno (Purwanto, 2015:2), kartu artinya kertas tebal berbentuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan, hampir sama dengan karcis). Sedangkan pantun merupakan puisi lama (Damayanti, 2013:114). Permainan kartu pantun adalah suatu pembelajaran menggunakan teknik permainan dengan metode kartu.

Kartu pantun berbentuk segi empat dengan warna yang berbeda-beda. Ukuran kartu pantun dibuat sama. Kartu pantun terbuat dari kertas yang dipilih disesuaikan kebutuhan, seperti ketebalannya, warnanya, teksturnya dan lain-lain. Media kartu pantun sangat mudah dibuat karena termasuk sederhana. Cukup dengan memotong kertas sesuai ukuran, kemudian menuliskan setiap baris pantun, baik sampiran maupun isi, pada kartu tersebut. Tulisan bisa diketik menggunakan komputer maupun ditulis secara manual menggunakan tangan. Kartu pantun akan disusun pada papan tempel. Menurut Mulyani Sumantri & Johar Permana (dalam Sageileppak, 2016) media papan adalah media pelajaran dengan papan sebagai bahan

baku utamanya yang dapat dirancang secara memanjang maupun secara melebar. Salah satunya media yang disinggung adalah media papan tempel. Media papan tempel, yaitu papan untuk menempelkan berbagai pemberitahuan yang penting untuk diketahui siswa.

Papan tempel adalah sebilah papan yang fungsinya sebagai tempat untuk menempelkan pesan dan suatu tempat untuk menyelenggarakan suatu display yang merupakan bagian aktivitas penting suatu sekolah (Daryanto, 2015:22).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media kartu pantun berukuran 15cm x 3 cm dan papan tempel sebagai media menyusun kartu pantun berukuran 60 cm x 40 cm. Kertas yang dipilih berupa kertas *buffalo*, serta kertas manila sebagai papan untuk menempel kartu pantun. Selain media kartu pantun, siswa juga membutuhkan model pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran agar materi tersampaikan kepada siswa dengan baik.

### **2.1.5 Pengertian Model Pembelajaran**

Soekamto (dalam Nurulwati, 2014:23) mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Selain itu, Arends (dalam Shoimin, 2014:24) menyatakan bahwa model pengajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran

tertentu termasuk tujuan, sintaks, lingkungan, dan sistem pengelolaannya. Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka dan arah atau pedoman bagi guru untuk mengajar. Joyce & Weil (dalam Rusman, 2013:133) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Model pembelajaran memiliki empat ciri yaitu 1) rasional teoretik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya; 2) landasan pemikiran tentang materi dan cara siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai); 3) tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan; 4) lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Kardi dan Nur dalam Shoimin, 2014:24). Salah satu model yang menarik untuk dikembangkan adalah model pembelajaran kooperatif.

#### **2.1.6 Model Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam suatu kelompok kecil untuk saling berinteraksi (Nurulhayati dalam Rusman, 2013:203). Dalam metode pembelajaran kooperatif, para siswa akan duduk bersama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang untuk menguasai materi yang disampaikan oleh guru (Slavin, 2005:8). Menurut Huda (2013:11) bekerja dalam sebuah kelompok yang terdiri dari tiga atau lebih anggota pada

hakikatnya dapat memberikan daya dan manfaat sendiri. Hal ini dikemukakan oleh Roger Johnson dari Universitas Minnesota (Johnson dan Johnson,1974), Robert Slavin dari Universitas John Hopkins (1980) dan Shlomo sharan dari Universitas Tel Aviv (1980). Secara khusus, mereka meneliti apakah tugas kerja sama dan struktur *reward* dapat memengaruhi hasil pembelajaran secara positif ataukah tidak. Selain itu, mereka juga merekomendasikan adanya peningkatan kesatuan kelompok, tingkah laku kerjasama, dan relasi antarkelompok melalui prosedur pembelajaran yang kooperatif. Salah satu asumsi yang mendasari pengembangan pembelajaran kooperatif adalah bahwa sinergi yang muncul melalui kerja sama akan meningkatkan motivasi yang jauh lebih besar daripada melalui lingkungan kompetitif individual. Kelompok-kelompok sosial integratif memiliki pengaruh yang lebih besar daripada kelompok yang dibentuk secara berpasangan. Menurut Tilaar (2013:139) kerjasama antarindividu dalam kelompok kecil berperan aktif saling memberi kontribusi, saling mennerima ungkapan dan saling menghargai kemampuan orang lain dengan prasangka baik, sehingga mereka bisa membuat kesimpulan yang disepakati bersama-sama.

Menurut Huda (2013:197) model-model yang termasuk dalam model pembelajaran kooperatif antara lain (1) *Teams Games Tournament (TGT)*; (2) *Teams Assited Individualization*; (3) *Student Team Achievement Devision*; (4) *Numbered Head Together*; (5) *Jigsaw*; (6) *Think Pair Share*; (7) *Two-Stay-Two-Stray*; (8) *Role Playing*; (9) *Pair Check*; (10)

*Cooperative Script* (Huda, 2013:197). Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan model *TGT*.

Pembelajaran model *Teams Game Tournament (TGT)* merupakan bagian dari model pembelajaran kooperatif. Aktivitas belajar dengan permainan ini yang dirancang dalam pembelajaran model *teams games tournament (TGT)* memungkinkan siswa belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar (Ali Hamzah dalam Alni, 2018:13).

#### **2.1.7 Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)***

*Teams Games Tournament* merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin (1995) untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin (dalam Huda, 2013:197) menemukan bahwa *TGT* berhasil meningkatkan *skill-skill* dasar pencapaian, interaksi positif antarsiswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda. Model pembelajaran ini merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan tim kerja dan turnamen mingguan yang berupa permainan akademik yang dimainkan oleh siswa dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya tanpa harus ada perbedaan status. Peran siswa disini sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan (Slavin dalam Ujiati Cahyaningsih, 2017:2).

Model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* adalah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan permainan akademik, artinya

siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai lima orang secara heterogen dan bekerja sama saling ketergantungan positif (Isjoni dalam Fauziah,45). Model pembelajaran kooperatif *TGT* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status. Model pembelajaran kooperatif *TGT* melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan materi. Dalam *TGT*, siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari tiga sampai lima siswa yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras maupun etnis. Selain itu, dalam *TGT* diadakan turnamen akademik, yaitu siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim lain yang mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu yang lalu. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif *TGT* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks. Selain itu, *TGT* membentuk karakter tanggungjawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar (Shoimin, 2014:203). *TGT* mempunyai langkah yang berbeda dengan pembelajaran kooperatif lain. siswa akan melakukan kerja tim kemudian memainkan permainan dan juga turnamen. Sedangkan kebanyakan pembelajaran kooperatif, siswa melakukan kerja tim setelah mereka melakukan presentasi. Melalui penerapan *TGT*, siswa diharapkan mendapatkan pengalaman belajar yang baru dan tidak merasa bosan dalam pembelajaran (Pangestuti, 2015:251).

### 2.1.8 Langkah-langkah Model Pembelajaran *TGT*

Shoimin (2014:205) mengemukakan ada lima langkah dalam model pembelajaran *TGT*, antara lain:

1) Penyajian Kelas

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepada kelompok.

2) Belajar dalam Kelompok (*Team*)

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik. Kelompok terdiri dari 5 sampai 6 peserta didik. Dalam kelompok ini siswa mendiskusikan materi yang telah disampaikan.

3) Permainan (*Game*)

Terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Permainan dimainkan pada meja turnamen atau lomba oleh 3 orang peserta didik yang mewakili tim. Peserta didik mengambil kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor tersebut. Tim yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor akan dikumpulkan untuk turnamen atau lomba mingguan.

4) Pertandingan atau Lomba (*Tournament*)

Turnamen atau lomba diadakan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja peserta didik. Pada lomba atau turnamen, pertama guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja 1, tiga peserta didik selanjutnya di meja II, dan seterusnya.



5) Penghargaan Kelompok(*Team Recognize*)

Setelah turnamen berakhir, guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Tim mendapat julukan *super team* jika rata-rata skor 50 atau lebih, *great team* jika mencapai 40-50 dan *good team* jika mendapat skor di bawah 40. Berikut cara menghitung poin-poin turnamen:

Tabel 2.1 Perhitungan Poin untuk Empat Pemain

Pemain	Tidak ada yang seri	Seri nilai tertinggi	Seri nilai tengah	Seri nilai rendah	Seri nilai tertinggi 3 macam	Seri nilai terendah 3 macam	Seri 4 macam	Seri nilai tertinggi dan terendah
Peraih skor tertinggi	60	50	60	60	50	60	40	50
Peraih skor tengah atas	50	50	40	40	50	30	40	50
Peraih skor tengah bawah	40	40	40	30	50	30	40	30
Peraih skor rendah	30	30	20	30	20	30	40	30

Tabel 2.2 Perhitungan Poin untuk Tiga Pemain

Pemain	Tidak ada seri	Seri nilai atas	Seri nilai rendah	Seri 3 macam
Peraih skor tertinggi	60	50	60	40
Peraih skor tengah	50	50	30	40
Peraih skor rendah	40	40	30	40

Tabel 2.3 Perhitungan Poin untuk Dua Pemain

Pemain	Tidak ada seri	Seri
Peraih skor tinggi	60	50
Peraih skor rendah	40	50

Tabel 2.4 klasifikasi skor tim

Kriteria (rata-rata tim)	Penghargaan
40	Tim baik
45	Tim sangat baik
50	Tim super

(Slavin , 2011:197)

### **2.1.9 Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif *TGT***

- 1) Model *TGT* membuat peserta didik yang cerdas atau berkemampuan akademis tinggi lebih menonjol dalam pembelajaran tetapi peserta didik yang berkemampuan akademis lebih rendah juga aktif dan mempunyai peran penting dalam kelompoknya.
- 2) Dengan model pembelajaran *TGT*, akan membentuk rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompok.
- 3) Model pembelajaran *TGT*, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada kelompok terbaik.
- 4) Model pembelajaran *TGT* membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen (Shoimin, 2014:207).

Kelebihan-kelebihan model *TGT* ini menjadikan *TGT* sebagai salah satu model kooperatif yang baik untuk diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD.

### **2.1.10 Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar**

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang sangat penting yang harus diajarkan kepada siswa. Pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa bertujuan meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara tulis maupun lisan (Nurjanah, 2016). Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar berkaitan erat dengan empat keterampilan berbahasan, yaitu menyimak,

berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan berbahasa bagi manusia sangat diperlukan. Sebagai makhluk sosial, manusia berinteraksi, berkomunikasi dengan manusia lain dengan menggunakan bahasa sebagai media, baik secara lisan maupun tulisan. Keterampilan berbahasa yang dilakukan manusia yang berupa menyimak, berbicara membaca, dan menulis yang modali kekayaan kosakata. Kemampuan berbahasa bukanlah sebuah *instinct*, tidak dibawa anak-anak sejak lahir, melainkan dipelajari sampai terampil berbahasa (Susanto, 2014:242).

Menurut Indihadi (dalam Tarigan, 2015:4) ada lima faktor yang harus dipadukan dalam berkomunikasi, sehingga pesan ini dapat dinyatakan atau disampaikan, yaitu :struktur pengetahuan (*schemata*), kebahasaan, strategi produktif, mekansime psikofisik, dan konteks. Kemampuan berbahasa lisan meliputi kemampuan berbicara dan menyimak, sedangkan kemampuan berbahasa tulisan meliputi kemampuan membaca dan menulis. Pada saat seorang anak memasuki usia taman kanak-kanak atau PAUD, mereka berkomunikasi atau mengungkapkan ide, gagasan, pikiran dan perasaannya dalam bentuk lisan. Tetapi ketika seorang anak memasuki usia sekolah dasar, anak-anak akan mempelajari bahasa tulis. Pada masa ini keterampilan berbahasa anak akan mengalami perkembangan.

Tujuan pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar antara lain agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupannya. (Tarigan, 2015:245). Pengajaran bahasa Indonesia juga bertujuan untuk

melatih keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis yang masing-masing erat hubungannya. Pada hakikatnya, pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar secara tulisan maupun lisan.

#### **2.1.11 Keterampilan Berbicara**

Menurut Tarigan (2015:3) berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari. Sedangkan menurut Istiyah (2011:34) berbicara adalah bentuk bahasa yang menggunakan artikulasi atau kata-kata yang digunakan untuk menyampaikan maksud. Pendapat lain dikemukakan oleh Tarigan (dalam Istiyah, 2011:34) yang menyatakan bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Tarigan juga menuturkan bahwa berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan. James H. McBuney dan Ernest J. Wragc (dalam Istiyah, 2011: 34) mengemukakan bahwa berbicara merupakan penyampaian ide-ide dan perasaan melalui simbol penglihatan dan pendengaran yang bermula pada pembicara, pendengar, dan para peneliti serta keadaan lingkungan di mana komunikasi berlangsung. Dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa berbicara adalah alat untuk mengomunikasikan gagasan-gagasan yang

disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pendengar atau penyimak.

Keterampilan berbahasa terdiri atas 4 komponen, yaitu keterampilan menyimak (*listening skill*), keterampilan berbicara (*speaking skill*), keterampilan membaca (*reading skill*) dan keterampilan menulis (*writing skill*) (Tarigan, 2015:1). Empat keterampilan ini saling berhubungan satu sama lain. Berbicara dan menyimak merupakan komunikasi dua arah yang langsung serta merupakan komunikasi tatap muka atau *face-to-face communication* (Brooks dalam Tarigan, 2015:4). Ujaran (*speech*) biasanya dipelajari melalui menyimak dan meniru (imitasi), kata-kata yang anak keluarkan mencerminkan pemakaian bahasa di lingkungannya karena kata-kata yang dipakai berasal dari rangsangan yang ditemui anak. Berbicara dengan bantuan alat peraga (*visual aids*) menghasilkan penangkapan informasi yang lebih baik untuk penyimak. Meningkatkan keterampilan menyimak berarti membantu meningkatkan kualitas berbicara seseorang (Tarigan, 1980<sup>a,b</sup>:1–2; dalam Tarigan 2015:4).

Kemampuan umum berbahasa lisan juga melengkapi suatu latar belakang pengalaman-pengalaman yang menguntungkan, serta keterampilan-keterampilan tersebut mencakup ujaran yang jelas dan lancar, kosa kata yang luas dan beraneka ragam, penggunaan kalimat-kalimat lengkap serta sempurna bila diperlukan pembedaan pendengaran yang tepat dan kemampuan mengikuti serta menelusuri perkembangan urutan suatu cerita, atau menghubungkan kejadian-kejadian dalam urutan yang

wajar serta logis. Kesiapan menulis seseorang juga dipengaruhi oleh keterampilan berbicaranya. Seorang anak belajar berbicara sebelum dia dapat menulis. Kosa kata, pola-pola kalimat, serta organisasi ide-ide yang memberi ciri keduanya merupakan dasar bagi ekspresi tulis berikutnya. Komunikasi lisan cenderung kurang terstruktur, lebih sering berubah-ubah, tidak tegap, dan biasanya lebih kacau serta membingungkan daripada komunikasi tulisan. Membuat catatan serta bagan atau rangka ide-ide yang akan disampaikan pada suatu pembicaraan akan menolong siswa untuk mengutarakan ide-ide tersebut kepada pendengar. Menurut Anderson menyimak dan membaca erat berhubungan dalam hal keduanya merupakan alat untuk menerima komunikasi. Berbicara dan menulis erat berhubungan bahwa keduanya merupakan cara untuk mengekspresikan makna atau arti. Dalam percakapan jelas terlihat bahwa berbicara dan menyimak hampir merupakan proses yang sama (Tarigan, 2015:5-8).

#### **2.1.12 Pengertian Pantun**

Pantun merupakan puisi asli Indonesia (Melayu). Pantun terdiri atas dua bagian yaitu sampiran dan isi. Sampiran (dua larik pertama) merupakan pengantar menuju isi pantun, yaitu pada kedua larik berikutnya. Umumnya larik-larik dalam dua larik pertama (sampiran) hanya memiliki hubungan persamaan bunyi dengan larik ketiga dan keempat dan tidak memiliki hubungan makna (Winarni, 2014:10). Menurut Damayanti (2013:114) pantun adalah puisi Melayu asli yang cukup mengakar dan membudaya dalam masyarakat. Pantun merupakan salah satu puisi lama. Lazimnya

pantun terdiri atas empat larik atau empat baris bila dituliskan, bersajak ab-ab atau aa-aa. Pantun awal mulanya merupakan sastra lisan namun sekarang dijumpai juga pantun yang tertulis. Pantun adalah suatu bentuk puisi yang paling mudah dimengerti dan mudah ditangkap maksud dan artinya. Membaca dan mencerna pantun tidak sesulit membaca dan mencerna puisi-puisi lain (puisi bebas).

Menurut Tuti Andriani (2012:195-197) dalam jurnalnya, pantun merupakan khazanah lisan Melayu tradisional yang terdiri dari empat baris yang mandiri dengan skema rima *abab*. Dua baris pertama merupakan pembayang atau sampiran, sedangkan dua baris berikutnya mengandung isi. Biasanya bagian pembayang merupakan unsur-unsur alam, sementara bagian isi merujuk kepada dunia manusia yang meliputi perasaan, pemikiran, dan perbuatan manusia. Selain bentuk empat baris, pantun juga bisa terdiri dua baris, enam baris, delapan baris, dan bentuk berkait yang dikenal sebagai pantun berkait. Namun ada juga yang menganggap bahwa pantun sekedar hasil dari kreativitas orang-orang Melayu dalam mempermainkan katakata. Kata pantun mengandung arti sebagai, seperti, ibarat, umpama, atau laksana. Sebagai contoh kita sering mendengar ucapan-ucapan “Sepantun labah-labah, meramu dalam badan sendiri”. Kata sepantun dalam susunan kalimat di atas mengandung arti sama dengan semua yang diungkapkan di depan. Dari uraian di atas, jelaslah bahwa sebagai sebuah wacana, pantun dibangun oleh dua wacana, yaitu wacana lisan (sampiran) dan wacana tulis (isi). Ia sungguh merupakan karya sastra



yang menuntut kreativitas yang tinggi dengan tetap mempertimbangkan konvensi yang berlaku, dan sekaligus juga memperlihatkan kepiawaian dalam berbahasa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pantun termasuk salah satu jenis puisi lama yang asli dari Indonesia yang terdiri atas empat baris, baris pertama dan kedua disebut sampiran dan baris ketiga dan keempat isi.

### **2.1.13 Ciri-ciri Pantun**

Winarni (2014:11) merincikan ciri-ciri dari pantun, yaitu:

- 1) Setiap untai (bait) terdiri atas empat larik (baris)
- 2) Banyaknya suku kata tiap larik sama atau hampir sama (biasanya terdiri atas 8-12 suku kata)
- 3) Bersajak a-b-a-b
- 4) Larik pertama dan kedua disebut sampiran, sedangkan larik ketiga dan keempat disebut isi pantun (makna, tujuan, dan tema pantun). Larik sampiran berisi imbauan bagi pendengaran atau pembaca untuk segera membaca atau mendengai lairik ketiga dan keempat.

Menurut Sutan Takdir Alisjahbana (dalam Damayanti, 2011:114) fungsi sampiran terutama menyiapkan rima dan irama untuk mempermudah pendengar memahami isi pantun. Ini dapat dipahami karena pantun merupakan sastra lisan. Sebagai contoh pantun yang dikemukakan oleh Maman:

*Pisang emas dibawa berlayar*

*Masak sebiji di atas peti*

*Hutang emas boleh dibayar*

*Hutang budi dibawa mati*

Hubungan sampiran dan isi, secara semantis sering kali terkesan tidak adahubungannya. Perhatikan saja, adakah kaitan antara pisang emas dibawa berlayar dengan hutang emas boleh dibayar? Demikian juga dengan, bagaimana kita menjelaskan hubungan antara masak sebiji di atas peti dengan hutang budi dibawa mati? Sebagai sebuah nasehat untuk menekankan hutang emas boleh dibayar/hutang budi dibawa mati, boleh saja orang beranggapan bahwa hubungan antara sampiran dan isi lebih merupakan anasir psikologis. Orang akan lebih menerima sebuah nasihat atau sindiran jika lebih dahulu diawali pembayang (sampiran). Itulah salah satu alasan, bahwa antara sampiran dan isi sesungguhnya tidak ada kaitannya (Andriani, 2012:198).

#### **2.1.14 Jenis-jenis Pantun**

Winarni (2014:11) mengklasifikasikan pantun ke dalam beberapa jenis, antara lain:

Menurut isinya, pantun dibedakan menjadi 12, yaitu pantun bersuka cita, pantun beduka cita, pantun dagang/nasib, pantun jenaka. Pantun teka-teki, pantun berkenalan, pantun berkasih-kasih, pantun perceraian, pantun beriba hati, pantun agama, pantun nasihat dan pantun adat. Berikut penjelasannya:

- 1) Pantun bersuka cita yaitu pantun yang isinya mengungkapkan perasaan suka atau gembira.
- 2) Pantun berduka cita yaitu pantun yang isinya mengungkapkan perasaan sedih atau berduka cita.
- 3) Pantun dagang/ nasib yaitu pantun yang digunakan oleh orang yang jauh di rantau orang, orang yang ditinggalkan orang tuanya, istri yang ditinggalkan suaminya, atau suami yang ditinggalkan istrinya.
- 4) Pantun jenaka adalah pantun yang isinya bersifat jenaka, lucu, dan membuat orang tertawa.
- 5) Pantun teka-teki adalah pantun yang berisi teka-teki atau pertanyaan yang dijawab oleh pembaca atau pendengar.
- 6) Pantun berkenalan merupakan pantun yang isinya perkenalan antara muda-mudi yang menimbulkan perasaan tertentu.
- 7) Pantun berkasih-kasih yaitu pantun yang isinya perasaan cinta seseorang kepada orang lain.
- 8) Pantun perceraian yaitu pantun yang isinya putusnya tali cinta kasih.
- 9) Pantun beriba hati yaitu pantun yang isinya berupa perasaan iba, sedih akibat suatu percintaan, biasa digunakan orang muda.
- 10) Pantun agama yaitu pantun yang isinya mengandung nilai-nilai keagamaan.
- 11) Pantun nasihat yaitu pantun yang berisi nasihat.

Menurut bentuknya, pantun dibedakan menjadi pantun kilat, pantun empat seuntai, pantun enam seuntai atau lebih, pantun berkait dan pantun modern. Penjelasannya adalah sebagai berikut.

- 1) Pantun kilat yaitu pantun dua seuntai atau hanya memiliki dua larik / baris. Biasa disebut karmina.
- 2) Pantun empat seuntai yaitu pantun yang terdiri atas empat larik / baris.
- 3) Pantun enam seuntai atau lebih yaitu pantun yang terdiri atas enam larik atau lebih. Biasa disebut talibun.
- 4) Pantun berkait yaitu pantun empat seuntai yang baris kedua dan keempat menjadi baris pertama dan ketiga dalam bait berikutnya dan begitu seterusnya. Pantun ini disebut juga pantun rantai.
- 5) Pantun modern yaitu pantun yang seluruh baris merupakan isi, tidak ada sampirannya, dan yang dipakai pegangan adalah rima dan iramanya.

Menurut pemakainya, pantun dibedakan menjadi pantun anak-anak, pantun orang muda, dan pantun orang tua. Berikut penjelasannya:

- 1) Pantun anak-anak yaitu pantun yang isinya ditujukan untuk anak-anak, umumnya pantun berduka cita dan pantun bersuka cita.
- 2) Pantun orang muda yaitu pantun yang digunakan orang muda untuk mengungkapkan perasaan. Seperti pantun perkenalan, pantun berkasih-kasih, pantun perceraian, pantun beribah hati, pantun dagang /nasib.
- 3) Pantun orang tua yaitu pantun yang biasa dipakai oleh orang tua, seperti pantun nasihat, pantun adat, dan pantun agama

Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan pantun nasihat. Siswa diminta untuk membuat pantun karya sendiri kemudian melisankannya. Menurut Syarifah (2014:339) dalam jurnalnya, indikator yang ingin dicapai dalam melisankan pantun adalah (1) siswa dapat membaca pantun dengan lancar, (2) siswa dapat membaca pantun dengan lafal yang tepat, (3) siswa dapat membaca pantun dengan intonasi yang tepat.

#### **2.1.15 Pembelajaran Melisankan Pantun Menggunakan Media Kartu Pantun dengan Model Pembelajaran Kooperatif *TGT***

Langkah-langkah pembelajaran melisankan pantun menggunakan media kartu pantun dengan model pembelajaran kooperatif *TGT* antara lain sebagai berikut:

##### 1) Penyajian Kelas

- a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, meliputi penyampaian kompetensi yang akan dicapai, antara lain yaitu melalui media kartu pantun, siswa dapat melisankan pantun pribadi dengan baik.
- b. Menyajikan informasi, guru menyajikan materi mengenai pantun dengan bantuan media kartu pantun.

##### 2) Belajar dalam Kelompok

- a. Pembentukan kelompok, guru mengelompokkan siswa secara heterogen berjumlah 4 orang tiap kelompoknya.
- b. Siswa diberikan LKPD, kemudian mendiskusikannya dalam kelompok.

### 3) *Games*

Guru memulai permainan dengan membuat kesepakatan/peraturan:

- a. Guru memiliki tujuh paket kartu pantun.
- b. Setiap kelompok mendapat satu paket kartu pantun, kemudian dikerjakan serentak semua kelompok.
- c. Jika sudah berdiskusi mengenai jawaban yang benar, perwakilan menempelkan kartu pantun pada papan tempel.
- d. Kelompok pertama yang mampu menempel pantun dengan benar akan mendapat skor 7, kelompok kedua akan mendapat skor 6 dan seterusnya.
- e. Jika ada yang mendahului sebelum guru memberi aba-aba, maka skornya akan dikurangi 1.
- f. Pada permainan, guru akan menggunakan satu jenis kartu pantun. Kartu yang digunakan adalah kartu pantun yang warnanya berpasangan antara baris 1 dan baris 3, baris 2 dan baris 4.

### 4) *Turnament*

- a. Selanjutnya, diadakan turnamen berupa menyusun pantun dari kartu pantun dan setiap kelompok melisankan pantun yang disusunnya.
- b. Pada turnamen, guru menggunakan kartu pantun yang warnanya acak sehingga menambah tingkat kesukaran soal.
- c. Untuk melaksanakan turnamen, perlu diperhatikan:
  - i. Membentuk meja turnamen, disesuaikan dengan banyaknya siswa.

- ii. Menentukan ranking (berdasarkan kemampuan) setiap siswa kelompok.
  - iii. Menempatkan siswa yang memiliki kemampuan yang sama pada meja yang sama, misalnya siswa pandai (IA, IIA, IIIA, dan seterusnya) ditempatkan pada meja A, dan seterusnya.
  - iv. Masing-masing siswa pada meja turnamen bertanding untuk mendapatkan skor sebanyak-banyaknya. Skor siswa dari setiap kelompok yang punya jumlah komulatif tertinggi ditentukan sebagai pemenang (Gayatri, 2009:65).
- 5) Penghargaan Kelompok
- a. Guru menghitung perolehan kelompok (tim).
  - b. Guru memberikan hadiah berdasarkan skor yang diperoleh masing-masing kelompok.

## **2.2 Kajian Empiris**

- 1) Penelitian mengenai pengembangan media kartu pantun berbantuan Model Pembelajaran Kooperatif *TGT* ini didukung oleh penelitian-penelitian yang relevan, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Veny Nur Anggraini yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Kartu Kata terhadap Keterampilan Menulis Puisi Sederhana Siswa Kelas IV SDN Gelam II Sidoarjo”. Pada penelitian ini media kartu kata memenuhi indikator keefektivan. Pada kelas eksperimen rata-rata nilai yang diperoleh sebelum dilakukan treatment adalah 63,4 sedangkan setelah diberi perlakuan rata-rata yang diperoleh adalah 78,5. Sedangkan pada kelas kontrol besar rata-

rata nilai yang diperoleh adalah 63,1 dan hasil posttest kelas kontrol adalah 59,6.

- 2) Selanjutnya penelitian yang dilakuka oleh Afif Nur faizah yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Kartu Pantun dalam Pembelajaran Menulis Pantun Di Kelas V SDN Bangkingan II/442 Surabaya”. Hasil *posttest* yang diberikan guru, siswa memperoleh rata-rata nilai 89,7 dari kriteria minimal yang telah ditentukan untuk pembelajaran menulis pantun sebesar 75.
- 3) Penelitian lain yang mendukung penelitian ini berjudul “Pengaruh Media Kartu Kata Terhadap Kemampuan Membaca dan Penguasaan Kosakata” yang dilakukan olehPupu Saeful Rahmat & Tuti Heryani. Hasil pretes menunjukkan bahwa kemampuan membaca anak usia dini di kelas kontrol sebesar 56,94% dengan soal berjumlah 20 item sedangkan untuk kelas eksperimen berjumlah 57,88% dari 20 butir instrumen penelitian. Dari hasil pretes kelihatan bahwa kemampuan kedua kelompok baik kontrol dan eksperimen memiliki kemampuan yang hampir sama. Sedangkan hasil posteat kemampuan penguasaan kosa kata anak usia dini dari kelas kontrol mengacu pada angka 57,69% dari 20 skor butir item dan kelas eksperimen sebesar 57,44.% dari 20 butir soal. Angka ini menunjukkan bahwa keadaan kedua kelompok untuk kemampuan penguasaan kosakata anak usia dini hampir sama.
- 4) Penelitian selanjutnya yaitu berjudul “Penggunaan Media Kartu Sampiran dan Isi (Kasamsi) untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun



dalam Subtema Memelihara Ekosistem Siswa Kelas V SD” oleh Rizka Nur Oktaviani. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlaksanaan aktivitas guru selama pelaksanaan pembelajaran siklus I dan siklus II mendapatkan persentase keterlaksanaan 100%. Sementara itu, skor ketercapaian aktivitas guru pada siklus I adalah 78,57 dan 89,46 pada siklus II. Adapun hasil belajar menulis pantun siswa pada siklus I memperoleh sebesar 76,64 dan 82,04 pada siklus II. Untuk ketuntasan klasikal hasil belajar siswa pada siklus I adalah 70.84 % dan siklus II diperoleh 86,73%.

- 5) Penelitian selanjutnya berjudul “Penggunaan Media Kartu Kwartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peninggalan Sejarah Hindu-Buddha Di Indonesia Dalam Mata Pelajaran IPS” oleh Mulyono, Julia dan Dadang Kurnia. Data awal hanya 4 siswa yang tuntas dari 20 siswa. Pada siklus I siswa yang tuntas 9 siswa (45%). Pada siklus II, siswa yang tuntas 15 siswa (75%), dan pada siklus III siswa yang tuntas 18 siswa (90%). Hal ini melebihi target yang diharapkan, yaitu 85%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu kwartet pada materi peninggalan sejarah Hindu-Buddha di Indonesia dalam mata pelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- 6) Penelitian selanjutnya berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Motif Untuk Meningkatkan Apresiasi Motif Nusantara Bagi Siswa Kelas VII B SMP N 2 Gebog Gebog Kudus” yang dilakukan oleh M. Sukarno. Tindakan yang dilakukan pada penelitian ini sebanyak dua siklus (siklus I

dan siklus II). Data penelitian dikumpulkan melalui tes dan nontes. Rata-rata nilai tes siswa pada kondisi awal/prasiklus sebesar 56,11 meningkat menjadi 67,78 (20,4%,) pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 76,67 (21,2%) pada siklus II.

- 7) Selanjutnya penelitian yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran kooperatif Tipe *TGT(Teams Games Tournament)* pada Siswa Kelas V SDN Patrakomala Kota Bandung” oleh Eutik Mulyati dan Guntarsih. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar Matematika siswa mengalami peningkatan. Hal tersebut ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata kelas yaitu pada saat pratindakan 6,8 meningkat menjadi 7,5 pada siklus I kemudian meningkat lagi pada siklus II menjadi 8,05.
- 8) Penelitian selanjutnya berjudul “Pengaruh Media Kartu Kata Terhadap Kemampuan Membaca Dan Penguasaan Kosakata” Yang Dilakukan Oleh Pupu Saeful Rahmat & Tuti Heryani. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu kata pada pembelajaran anak TK B dapat membantu perkembangan kemampuan membaca dan penguasaan kosa kata anak lebih baik daripada anak yang belajar dengan pembelajaran konvensional. Hal ini dikarenakan belajar dengan menggunakan media kartu kata lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi guru dengan siswa dalam proses perkembangan bahasa anak.
- 9) Penelitian selanjutnya berjudul “Penerapan Media Permainan Kartu Taboo Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas

X Bahasa SMA Negeri 1 Driyorejo” oleh Angela Detri Parut. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan Taboo mendapat respon yang positif dari siswa. Media ini memotivasi siswa untuk berbicara dalam bahasa Jerman. Lembar observasi aktivitas siswa yang digunakan dalam penelitian ini menunjukkan perubahan perilaku kearah yang positif pada setiap pertemuan. Media permainan Taboo dapat diterapkan pada keterampilan berbicara pelajaran bahasa Jerman.

- 10) Penelitian selanjutnya berjudul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournamen (TGT)* Pada Siswa Kelas III SD Negeri Pelem 2 Ngawi” yang dilakukan oleh Bambang Sumantri. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa kelas III SD N 2 Pelem Ngawi, yang berarti bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PKn. Peningkatan tersebut dapat dilihat bahwa nilai terendah dari 55 meningkat menjadi 70, nilai tertinggi dari 86 meningkat menjadi 90 dan jumlah siswa yang tuntas dari 15 siswa menjadi 20 siswa.
- 11) Selanjutnya “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Matematika” oleh Ai Solihah. Pada hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *TGT* lebih tinggi daripada siswa

yang diajarkan dengan model pembelajaran *Student Teams-Achievement Divisions* (STAD).

- 12) Penelitian selanjutnya berjudul “Penerapan Model *Team Games Tournament* (TGT) dalam Pembelajaran PKn di SMPN 1 Padang” oleh Gusma Eliza. Berdasarkan hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan Model Pembelajaran TGT dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan aktifitas siswa dalam belajar PKn di kelas VII E Int SMPN 1 Padang, yaitu dimensi berpartisipasi dalam kelompok, dari 61 % naik menjadi 83 % (sangat tinggi), dimensi mengisi LKS naik dari 53 % menjadi 86 %, dimensi menunjuk untuk bertanya naik dari 40 % menjadi 50 %, dan menunjuk untuk menjawab pertanyaan guru/teman dari 42 % menjadi 58 %
- 13) Penelitian selanjutnya berjudul “*Using Reading-Concept Map-Teams Games Tournament* (Remap-TGT) to Improve Reading Interest of Tenth Grade Student of Laboratory Senior High School State University of Malang” yang dilakukan oleh Ardian Anjar Pangestuti, Mistianah, A.D Corebima dan Siti Zubaidah. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan minat membaca siswa dengan menggunakan media *reading concept map* (peta pikiran) berbantuan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran biologi.
- 14) Penelitian selanjutnya berjudul “*The Influence of Cooperative Learning Model Teams Games Tournament on Students’ Creativity Learning Mathematics*” oleh Elsa Nopita Sitorus dan Edy Surya. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa model kooperatif *Team Games Tournament (TGT)* memengaruhi 63.71% kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika, sedangkan 36.29% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain.

- 15) Penelitian selanjutnya berjudul "*Effects of using Teams Games Tournaments (TGT) Cooperative Technique for Learning Mathematics in Secondary Schools of Bangladesh*" yang dilakukan oleh Abdus Salam , Anwar Hossain , Shahidur Rahman. Dalam penelitian ini menunjukkan peningkatan hasil belajar saat *pretest* dan *posttest*, yaitu sebelum penerapan model kooperatif *Teams Games Tournament* dan setelah diberi *treatment*.
- 16) Penelitian selanjutnya berjudul "*The Effects of Teams-Games-Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students*" yang dilakukan oleh Micheal M. van Wyk. Dalam penelitian ini terdapat kelas kontrol dan kelas *TGT*. Kelas *TGT* mendapat perolehan hasil belajar yang lebih baik daripada kelas kontrol. Kelas *TGT* mendapat skor 52,99 sedangkan kelas kontrol mendapat skor 50,13. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh positif dari diterapkannya *TGT* dalam pembelajaran.
- 17) Penelitian selanjutnya berjudul "*Effects of Cooperative Learning on Students' Academic Achievement*" oleh Fariha Gull. Hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan signifikan antara kelas eksperimen sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Nilai signifikansi 0,000 atau kurang

dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif berdampak positif terhadap pencapaian akademik.

- 18) Penelitian selanjutnya berjudul “*The Effect of Cooperative Learning on Students’ Achievement and Views on the Science and Technology Course*” yang dilakukan oleh Sertel Altun. Dari penelitian ini didapatkan rata-rata saat pretest 52,40 dan posttest 76,20. Nilai thitung yaitu 7,50 yang mana lebih besar dari ttabel. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa model kooperatif mempunyai efek positif terhadap pencapaian siswa dalam kelas Saintek.
- 19) Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Sri Wilujeng yang berjudul “Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Teams Games Tournament (TGT)*”. Hasil penelitian yang diperoleh dari penilaian hasil belajar siswa kelas IV pada siklus I yaitu: (1) rata-rata kelas 67,29; (2) ketuntasan belajar secara klasikal 70,83%; (3) rata-rata aktivitas siswa 73,19%; (4) nilai performansi guru 83,80%. Hasil belajar pada siklus II yaitu : (1) rata-rata kelas 77,27; (2) ketuntasan belajar secara klasikal 90,90%; (3) rata-rata aktivitas siswa 79,65%; (4) nilai performansi guru 90,60%. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa dengan model pembelajaran *TGT* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Matematika materi Bangun Ruang pada siswa kelas IV dan meningkatkan performansi guru di SDN Muarareja 02 Tegal tahun pelajaran 2011/2012.
- 20) Penelitian selanjutnya berjudul “Peningkatan Hasil Belajar IPA dan IPS Melalui Pembelajaran Kooperatif” yang dilakukan oleh Fendrius di SD

Negeri 006 Banjar Benai Kuantan Singingi. Pada siklus I mata pelajaran IPA terlihat penguasaan materi siswa kelas VI SDN 01 Geringging Baru sangat rendah. Terlihat sebanyak 9 orang dari 18 siswa mendapat nilai di bawah standar ketuntasan minimal (60,00). Setelah diadakan perbaikan pada pembelajaran siklus 2 penguasaan siswa terhadap materi dan soal-soal mulai nampak meningkat. Siswa yang mendapat nilai rata-rata di bawah standar ketuntasan minimal hanya 2 orang. Tingkat penguasaan, siswa terhadap materi pembelajaran pada siklus 2 ini sudah mencapai 88,89%. dilihat pada siklus I siswa yang mendapat nilai dibawah standar ketentuan minimal ada 10 orang dari 18 siswa. Pada siklus 2 siswa yang mendapat nilai di bawah standar ketuntasan minimal hanya 3 orang siswa. Tingkat penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran pada siklus 2 sudah mencapai 83,33%. Melalui pembelajaran kooperatif dan latihan akan dapat meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi, dan soal-soal pada mata pelajaran IPA dan pada mata pelajaran IPS.

- 21) Penelitian selanjutnya berjudul “Implementasi Metoda Belajar Kelompok Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VI SD Negeri Sangiang II Kecamatan Banjaran Kabupaten Majalengka” yang dilakukan oleh Rosad. Perolehan hasil belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar IPS yang menerapkan metode belajar secara bersama dalam kelompok menunjukkan peningkatan yang signifikan berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar.

- 22) Penelitian selanjutnya berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Kartu terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SDN 10 Lubuk Buaya Padang” yang dilakukan oleh Darnis Arief. Penggunaan media kartu dalam membaca membuat siswa lebih cepat mengenal huruf karena mereka mempunyai kesempatan yang banyak untuk mengamati. Hal ini memungkinkan pengamatan siswa terhadap huruf lebih baik sehingga memudahkan mereka membaca. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu memberi pengaruh yang berarti terhadap keterampilan membaca siswa kelas satu sekolah dasar.
- 23) Penelitian selanjutnya berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SD Negeri 15 Indralaya Utara” Yang Dilakukan Oleh Nopriyani Anglusia. Berdasarkan hasil analisis diperoleh kedua kelas tersebut homogen, berdistribusi normal dan thitung > ttabel atau  $5,259 > 1,998$  ( $\alpha = 0,05$ ) yang berarti ada perbedaan nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dengan kelas pembandingan sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar IPA siswa SD Negeri 15 Indralaya Utara.
- 24) Penelitian selanjutnya oleh Niswatus Syarifah yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Membaca Pantun Siswa Kelas X ATG SMALB Budi Mulya Kandat Kediri Melalui Teknik *TGT*”. Pembelajaran dengan menggunakan teknik *TGT* memiliki dampak positif dalam



meningkatkan keterampilan membaca pantun siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu siklus I ( 65 ) dan siklus II ( 75 ). Penerapan teknik *TGT* pada pembelajaran membaca pantun mempunyai pengaruh positif, yaitu meningkatkan motivasi siswa, meningkatkan percaya diri, dengan ditunjukkan rata-rata kelas naik.

- 25) Penelitian terakhir oleh Aditty Hidayat, Retno Winarni, Sularmi yang berjudul “Keterampilan Menulis Pantun Melalui Strategi Kartu Sortir (*Card Sort*) pada Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan data peningkatan keterampilan menulis pantun siswa pada setiap siklus. Nilai rata-rata nilai rata-rata kelasnya hanya mencapai 61,8 nilai rata-rata kelas naik menjadi 72,5 pada siklus I, dan pada siklus II rata-rata kelasnya meningkat menjadi 80,92. Sebelum dilaksanakan tindakan, siswa yang memperoleh nilai di atas KKM ( $\geq 70$ ) sebesar 28% atau sebanyak 7 siswa, pada siklus I meningkat menjadi 60% atau sejumlah 15 siswa, dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 84% atau sejumlah 21 siswa.

Berdasarkan kajian empiris, peneliti menyimpulkan bahwa penelitian di atas dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian. Penelitian yang dilakukan peneliti berjudul “Pengembangan Kartu Pantun Berbantuan Model Kooperatif *Teams Games tournament (TGT)* pada Materi Melisankan Pantun untuk Siswa Kelas V SDN Sidomulyo 01”. Penelitian-penelitian yang telah dilakukan dapat digunakan sebagai pendukung dalam pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

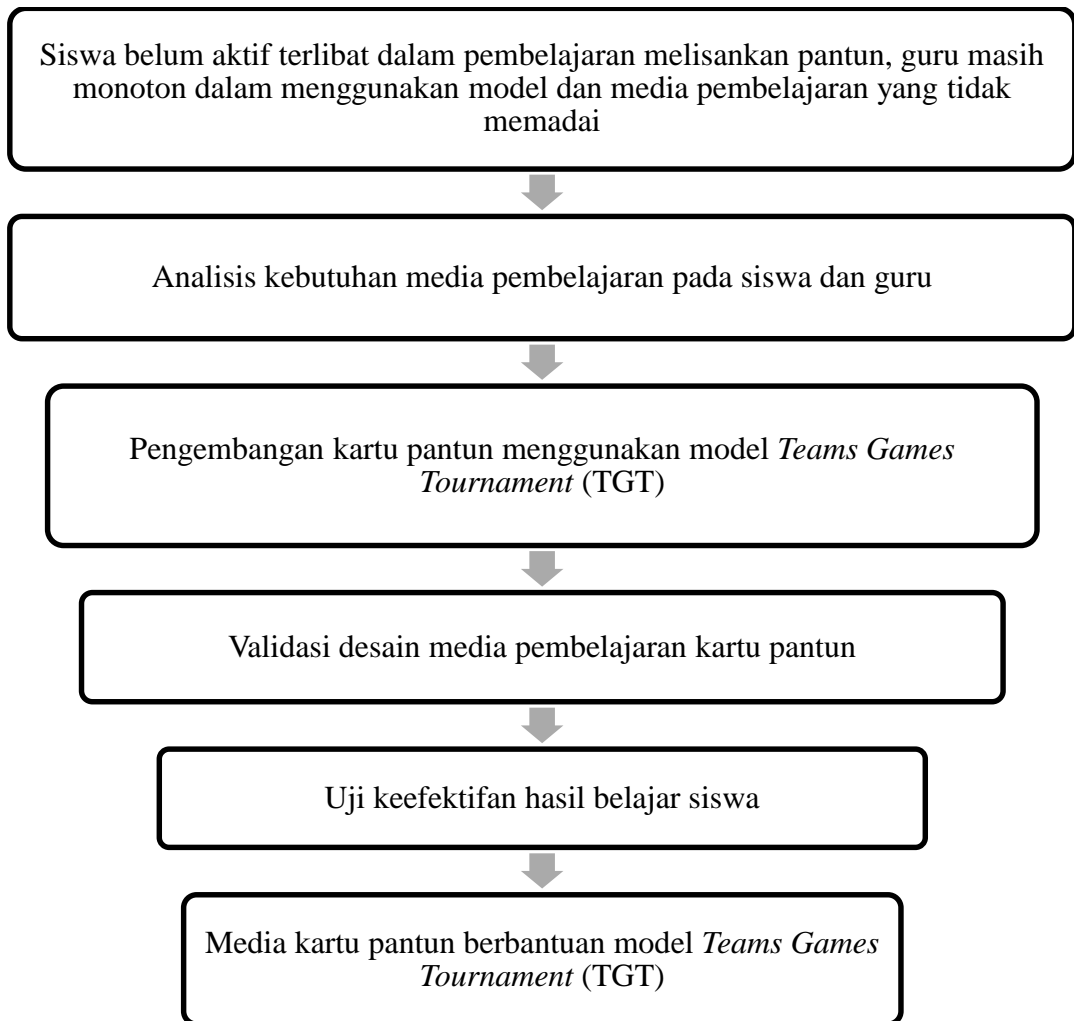
## 2.1 Kerangka Berpikir

Salah satu kompetensi yang ingin dicapai dalam kurikulum 2013 adalah melisankan pantun pribadi. Melisankan pantun merupakan kompetensi yang harus dicapai oleh siswa kelas V, kompetensi ini termasuk dalam kompetensi dasar 4.6 Melisankan pantun hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas V SDN Sidomulyo 01, ditemukan beberapa permasalahan yang terkait dengan pembelajaran bahasa Indonesia. Salah satunya yaitu tentang keterampilan melisankan pantun pribadi yang masih kurang baik. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor yaitu siswa yang cenderung pasif dalam pembelajaran. Siswa masih membutuhkan rangsangan atau stimulus yang intensif agar mau berpartisipasi. Guru belum menggunakan model yang sesuai dalam pembelajaran melisankan pantun di sekolah. Selain itu, ketersediaan media pembelajaran di SDN Sidomulyo 01 masih kurang memadai dan kurang mendukung dalam pembelajaran. Guru belum optimal dalam pengembangan media pembelajaran. Metode yang digunakan monoton, yaitu berupa ceramah dan diskusi kelompok kecil.

Berdasarkan hasil temuan peneliti, buku yang digunakan guru dalam pembelajaran adalah buku tematik siswa tanpa sumber lain. Materi yang ada di dalam buku Tematik Siswa kurang rinci. Hal ini diperlukan perbaikan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia agar keterampilan melisankan pantun pribadi bisa dilakukan dengan benar. Selain itu diperlukan penerapan model dan media

pembelajaran yang inovatif agar kualitas pembelajaran bahasa Indonesia pada materi melisankan pantun dapat meningkat. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan media berupa kartu pantun yang nantinya dapat digunakan untuk membantu siswa belajar membuat dan melisankan pantun sehingga mempermudah siswa memahami materi. Selain media kartu pantun siswa juga membutuhkan model pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran agar materi lebih mudah diterima oleh siswa.



Gambar 2.1. Kerangka berpikir pengembangan kartu pantun berbantuan model kooperatif *TGT*

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan kartu pantun untuk siswa SD kelas V, maka dapat disimpulkan bahwa:

- (1) Desain kartu pantun yang dikembangkan peneliti disusun sesuai dengan angket kebutuhan guru dan siswa, meliputi aspek tampilan, penyajian kartu pantun, isi / materi, penyajian materi, dan kebahasaan. Kartu pantun didesain memiliki ukuran 15 x 3 cm untuk kertasnya dan 5 x 20 cm untuk kain flanelnya. Materi yang disampaikan meliputi ciri-ciri pantun, jenis pantun, dan cara melisankan pantun. Penyajian materi dilakukan dengan cara induktif, yaitu dengan memberikan contoh-contoh kemudian dari contoh-contoh yang disajikan siswa membuat simpulan. Untuk aspek kebahasaan, pantun yang dipilih disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V SD.
- (2) Berdasarkan angket validasi ahli media dan ahli materi, kartu pantun dinilai sangat layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran dengan melakukan perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli. Persentase kelayakan yang diberikan oleh ahli media adalah 86% dan oleh ahli materi sebesar 94%.
- (3) Kartu pantun menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* mendapat tanggapan positif dari guru dan siswa, serta efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan melisankan pantun

(4) siswa. Rata-rata nilai siswa sebelum (*pretest*) yaitu 58,93 dan setelah mendapat perlakuan (*posttest*) yaitu 78,35. Persentase peningkatan hasil unjuk kerja melisankan pantun yaitu sebesar 59%. Kartu pantun juga efektif untuk digunakan sebagai media penunjang pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi melisankan pantun, terlihat dari hasil uji perbedaan rata-rata dengan  $t_{hitung}$  sebesar 7,531 lebih besar dari  $t_{tabel}$  yang hanya 1,701. Hasil perhitungan *N-gain* sebesar 0,44.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan kartu pantun berbantuan model kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* dan simpulan dalam penelitian ini, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut.

- (1) Pengembangan produk kartu pantun pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya berkaitan dengan materi pantun dapat dijadikan sebagai media alternatif dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.
- (2) Dalam penggunaan buku kartu pantun guna meningkatkan keterampilan melisankan pantun siswa kelas V SD hendaknya guru senantiasa memberikan pengarahan, motivasi dan apresiasi kepada siswa.
- (3) Guru sebaiknya mengembangkan media pembelajaran bahasa Indonesia yang inovatif agar siswa mudah memahami materi dan meningkatkan keterampilan berbahasa siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Altun, Sertel. 2015. *The Effect of Cooperative Learning on Students' Achievement and Views on the Science and Technology Course. International Electronic Journal of Elementary Education*. VII(3): 451-468.
- Andriani, Tuti . 2012. *Pantun Dalam Kehidupan Melayu(Pendekatan historis dan antropologis)*. Jurnal Sosial Budaya IX (2):195-211.
- Anggraini, Nur Veni. Damayanti, Isnaini Maryam. 2017. *Efektivitas Penggunaan Media Kartu Kata terhadap Keterampilan Menulis Puisi Sederhana Siswa Kelas IV SDN Gelam II Sidoarjo*. JPGSD. V(3): 1345-1354.
- Anglusia, Nopriyani. 2018. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament terhadap Hasil Belajarr IPA Siswa SD Negeri 15 Inderalaya Utara*. Scholastica Jorunal. I(1):13-23.
- Aqib,Zainal. 2015. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovativ)*. Bandung : Yrama Widya.
- Arief,Darnis. 2014. *Pengaruh PenggunaanMedia Kartu terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SDN 10 Lubuk Buaya Padang*. Jurnal Al-Ta'lim. XXI(1):18-24.
- Arikunto, Suharsimi.2015. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Asdi Mahasatya.
- Arsyad,Azhar. 2011 . *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Perkasa.
- Cahyaningsih, Ujiati. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD*. Jurnal Cakrawala Pendas III(1):1-5.
- Damayanti. 2013. *Buku Pintar Sastra Indonesia Puisi, Sajak, Pantun dan Majas*. Yogyakarta : Araska.
- Daryanto. 2015 . *Media pembelajaran*. Bandung : Satu Nusa.
- Eliza,Gusma. *Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran PKn di SMPN 1 Padang*. 2011. Demokrasi. X(1):35-44.
- Faizazah.Afif Nur. Hendratno. 2017.*Efektivitas Penggunaan Media Kartu Pantun dalam Pembelajaran Menulis Pantun Di Kelas V SDN Bangkingan II/442 Surabaya*. JPGSD. V(3):1-10.
- Fauziah,Resti; Subhananto,Aprian. *Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi*

*Sumber Daya Alam di Kelas III SD Negeri 70 Kuta Raja Banda Aceh.* Jurnal Tunas Bangsa.

- Fendirus. 2018. *Peningkatan Hasil Belajar IPA dan IPS Melalui Pembelajaran Kooperatif.* PSSB: Pendidikan Sains, Sosial, dan Bahasa. I(2):291-296.
- Gayatri, Yuni. 2009. *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournaments (TGT) Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi.* Jurnal Didaktis 8(3): 59-67.
- Gull, Fariha. 2015. *Effects of Cooperative Learning on Students' Academic Achievement.* Journal of Education and Learning. IX(3):245-225.
- Hidayat, Aditty. Winarni, Retno. Sularmi. 2017. *Keterampilan Menulis Pantun Melalui Strategi Kartu Sortir (Card Sort) pada Siswa Sekolah Dasar.* Jurnal Didaktika dwija Indira.
- Huda, Miftakhul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-Isu Modis dan Paradigmatis.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Istiyah. 2011. *Media Pembelajaran.* Jakarta : Multi Kreasi Satudelapan.
- Khairunnisak. 2015. *Penggunaan Media Kartu Sebagai Strategi Dalam pembelajaran Membaca Permulaan : Studi Kasus di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Rukoh, Banda Aceh.* Jurnal Pencerahan IX (2) : 66-82.
- Lampiran Permendikbud nomor 20 tahun 2016.
- Lestari. Yudhanegara. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika.* Bandung: PT.Rafika Adiatama.
- Mulyani, Sumantri. Permana, Johar. 2001. *Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Mulyati, Eutik. Guntarsih. 2018. *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) pada Siswa Kelas V SDN Patrakomala Kota Bandung.* Jurnal Cakrawala IV(1) : 26-32.
- Munib, Ahmad. 2015. *Pengantar Ilmu Pendidikan.* Semarang : Pusat Pengembangan MKU/MKDK LP3 Universitas Negeri Semarang.
- Muyono. Julia. Kurnia, Dadang. 2016. *Penggunaan Media Kartu Kwartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peninggalan Sejarah Hindu-Buddha Di Indonesia Dalam Mata Pelajaran IPS.* Jurnal Pena Ilmiah. I(1): 481-490.



- Nurjanah, Sabilillah, Nugraheti Sismulyasih . 2016. *Pengembangan Buku Panduan Menulis Paragraf Untuk Siswa Kelas III SD*. Joyful Learning Journal 6 (3): 1-7.
- Oktaviani, Riza Nur. Penggunaan Media Kartu Sampiran dan Isi (Kasamsi) untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun dalam Subtema Memelihara Ekosistem Siswa Kelas V SD .
- Pangestuti, Ardian Anjar. Mistianah, Corebima AD. Zubaidah, Siti. 2015. *Using Reading-Concept Map-Teams Games Tournament (Remap-TGT) to Improve Reading Interest of Tenth Grade Student of Laboratory Senior High School State University of Malang*. American Journal of Educational Research III(2):250-254.
- Parut, Angela Detri. 2017. *Penerapan Media Permainan Kartu Taboo Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Driyorejo*. Laterne VI(2).
- Purwanto, Dessy Angga. 2015. *Meningkatkan Kemampuan Membuat Pantun Melalui Permainan Kartu Pantun Pada Siswa Kelas IV SDN Jember Lor 06 Jember*. UNEJ JURNAL XXXXXXXXXX, I (1): 1-7.
- Rahmat, Saeful Pupu. Heryani, Tuti. 2014. *Pengaruh Media Kartu Kata Terhadap Kemampuan Membaca dan Penguasaan Kosakata*. Jurnal Pendidikan Usia dini. Viii(1):101:110.
- Rosad. 2018. Implementasi Metoda Belajar Kelompok Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VI SD Negeri Sangiang II Kecamatan Banjaran Kabupaten Majalengka. Jurnal Elementaria Edukasia. I(2) :44-48.
- Rusman. 2013. *Model-model Pembelajaran*. Depok : Raja Grafindo.
- Sageileppak, Martono. 2016. *Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Media Papan Tempel Gambar Mata Pelajaran PKn*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar XXI(5).
- Salam, Abdus. Hossain, Anwar. Rahman, Shahidur. 2015. *Effects of using Teams Games Tournaments (TGT) Cooperative Technique for Learning Mathematics in Secondary Schools of Bangladesh*. Malaysian Online Journal of Educational Technology III(3).
- Shoimin. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Ar-ruzz Media.
- Sitorus, Elsa Nopita. Surya, Edy. 2017. The Influence of Cooperative Learning Model *Teams Games Tournament* on Students' Creativity Learning Mathematics. International Journal of Sentences Applied Research XXXIV(1):16-24.

- Slavin,E Robert. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung : Nusa Media.
- Solihah,Ai. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika*. I(1): 45-53.
- Sudjana. 1996. *Metoda statistika*. Bandung : Tarsito.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukarno,M. 2014. *Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Motif Untuk Meningkatkan Apresiasi Motif Nusantara Bagi Siswa Kelas VIIB Smp N 2 Gebog Gebog Kudus*. VII (1):71-78.
- Sumantri,Bambang. 2014. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournamen (TGT) Pada Siswa Kelas III SD Negeri Pelem 2 Ngawi*. XIII(1):20-30.
- Susanto,Ahmad. 2013. *Teori Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kecana Prenada Media Grup.
- Syarifah,Niswatus. 2014. *Peningkatan Keterampilan Membaca Pantun Siswa Kelas X Atg SMALB Budi Mulya Kandat Kediri Melalui Teknik TGT*. Jurnal NOSI II (4) : 331-342.
- Tarigan,Henry Guntur. 2015. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1.
- Van Wyk,Micheal M. 2011. *The Effects of Teams-Games-Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students*. Jsec Sci, XVI(3):183-193.
- Wilujeng,Sri. 2013. *Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Teams Games Tournament (TGT)*. *Journal of Elementary Eeducation*. II(1):45-53.
- Winarni,Retno. 2014. *Kajian Sastra Anak*. Yogyakarta : Graha Ilmu.