

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU WARNA TERHADAP  
KETERAMPILAN MEMBACA PANTUN SISWA  
KELAS V UPTD SDN 98 BARRU**



Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Ujian guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh :

**SAHIR**

**105401120317**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
2023**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi atas nama **Sahir**, NIM 105401120317 di terima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 357 Tahun 1445 H/2023 M Pada tanggal 30 Agustus 2023 M. sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar Pada hari Kamis tanggal 31 Agustus 2023.

14 Shafar 1445 H  
Makassar, .....  
31 Agustus 2023 M

**Panitia Ujian**

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd. (.....)
4. Penguji :
  1. Prof. Abd. Rahman Bahim, Hum (.....)
  2. Prof. Hj. Sulfasyah, M.A., Ph.D (.....)
  3. Dr. Marwiah, M.Pd (.....)
  4. Ir. Anzar, S.Pd., M.Pd (.....)

Disahkan oleh ;

Dekan FKIP Unismuh Makassar



**Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D**  
**NBM: 860 934**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Kartu Warna Terhadap Keterampilan Membaca Pantun Siswa kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru**

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama Mahasiswa : **Sahir**  
 NIM : **105401120317**  
 Jurusan : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**  
 Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan diteliti, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan dan layak untuk diujikan.

14 Shafar 1445 H

Makassar

31 Agustus 2023 M

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

  
**Prof. Hj. Sulfasya, M.A., Ph.D**

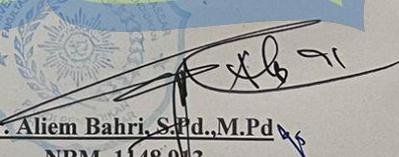
  
**Dr. Tarman A. Anri, M.Pd**

Diketahui

Dekan FKIP  
 Unismuh Makassar

Ketua Program Studi PGSD

  
**Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D**  
 NBM. 860 934

  
**Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd**  
 NBM. 1148 913



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

---

---

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Sahir**  
NIM : 10540 1120317  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Kartu Warna Terhadap Keterampilan Membaca Pantun Siswa Kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya ajukan kepada Tim penguji adalah asli hasil karya saya sendiri, bukan hasil jiplakan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 24 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan

**Sahir**



iv

**UNIVERSITAS MU                      DIYAH MAKASSAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

---

---

**SURAT PERJANJIAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Sahir**

Stambuk : 105401120317

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Mulai penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini, saya menyusunnya sendiri tanpa dibuatkan oleh siapapun.
2. Dalam penyusunan skripsi ini saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing, yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan dalam menyusun skripsi ini.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti yang tertera di atas maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 24 Agustus 2023

Yang membuat perjanjian

**Sahir**

## MOTO DAN PERSEMBAHAN

v

**Moto :**

*Kerjakanlah apa yang bisa kamu*

*kerjakan hari ini, jangan tunggu hari esok”*

*“maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan),  
kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain,  
dan hanya kepada tuhanmulah hendak kamu berharap”*

*(QS. Al Insyiroh :7-8)*

**Persembahkanku**

*kupersembahkan karya sederhana ini*

*sebagai ungkapan rasa cinta dan banggaku sebagai seorang anak*

*atas segala pengorbanan dan kasih sayang ibundaku dan ayahandaku,  
saudara-saudariku, serta keluargaku yang senantiasa mendoakanku*

## ABSTRAK

**Sahir. 2023.** *Pengaruh Penggunaan Media Kartu Warna Terhadap Keterampilan Membaca Pantun Siswa Kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru.* Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Sulfasyah dan Pembimbing II Tarman A. Arif.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media kartu warna terhadap keterampilan membaca pantun pada siswa kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru.

Jenis Penelitian ini menggunakan *pre-experimental designs* dengan tipe *one-goup pretest-posttest design* yaitu sebuah eksperimen yang dalam pelaksanaannya hanya melibatkan satu kelas tanpa melibatkan kelas yang lain (kelas pembandingan) yang bertujuan untuk mengetahui dalam penggunaan media kartu warna dalam membaca pantun pada siswa kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru dengan jumlah siswa sebanyak 21 orang. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, tes dan dokumentasi. Data dianalisis dengan statistik deskriptif.

Hasil penelitian disimpulkan bahwa penggunaan media kartu warna berpengaruh terhadap keterampilan membaca pantun. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum menggunakan media kartu warna tergolong rendah dengan skor 45 dan skor tertingginya 85. Tetapi setelah menggunakan media kartu warna keterampilan membaca pantun tergolong tinggi dengan skor terendah 65 dan skor tertinggi 100. Sehingga jika dikaitkan dengan kategori hasil belajar setelah membaca pantun atau diberikan media kartu warna dengan kategori sangat baik terdapat 65%, baik 25%, cukup 10% dan kurang 0%. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu warna memiliki pengaruh terhadap keterampilan membaca pantun kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru setelah diperoleh  $t_{hitung} = 9,811$  dan  $t_{tabel} = (0,05 = 1,725$  maka diperoleh  $9,811 > 1,725$ . Sehingga hasil tersebut menunjukkan bahwa setelah diberikan media kartu warna berpengaruh positif karena nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari nilai  $t_{tabel}$ .

Kata Kunci: *Media Kartu Warna, Membaca Pantun di SD*

## KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat dan karunia kepada penulis sehingga penulisan ini terselesaikan. Salawat dan taslim penulis haturkan kepada junjungan tercinta, Nabiullah, Muhammad Saw yang telah meletakkan fondasi ketauhidan yang syarat dengan risalah keselamatan dunia dan akhirat di muka bumi ini. Semoga kita menjadi hamba yang selalu dalam limpahan rahmat Allah swt dan termasuk golongan umat yang mendapatkan syafa'at Muhammad saw di akhirat kelak. Aamiin.

Dalam penulisan skripsi ini bukanlah hal yang mudah terwujud. Banyak aral dan rintangan yang dialami penulis. Namun selalu ada kemudahan jika selalu berusaha dan berdoa. Bantuan dari berbagai pihak telah menuntun penulis sehingga skripsi ini dapat selesai. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada orang tua penulis, ayahanda Baharuddin dan ibunda Inadi yang telah mengorbankan segala do'a, cinta, kasih sayang dan perhatian kepada penulis dalam segala hal.

Ucapan terima kasih kepada Hj. Sulfasyah, M.A., Ph.D Pembimbing I dan Dr. Tarman A. Arif, M.Pd Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi. Selanjutnya penulis juga mengucapkan terimakasih yang terhingga kepada bapak Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Dr. Aliem Bahri, M.Pd Ketua Jurusan Pendidikan

Guru Sekolah Dasar, dan seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Terima kasih penulis ucapkan kepada kepala sekolah UPTD SDN Negeri 98 Barru dan wali kelas V, serta Bapak dan Ibu guru beserta staf yang ada di sekolah. Kepada teman-teman seangkatan penulis, terima kasih atas semua saran dan motivasi selama penyelesaian penulisan skripsi ini. Semoga saran dan motivasi yang diberikan bernilai disisi Allah swt. Aamiin.

Tiada imbalan yang dapat diberikan, hanya kepada Allah Swt penulis menyerahkan segalanya dan semoga bantuan yang diberikan selama ini bernilai ibadah disisi-Nya Aamiin.

Makassar, 24 April 2023

Sahir

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>SURAT PERJANJIAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>x</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>8</b>
A. Kajian Teori .....	8
1. Penelitian yang Relevan .....	8
2. Hakikat Keterampilan Membaca .....	9
3. Hakikat Pantun .....	11
4. Pengertian Media Pembelajaran .....	15
5. Media Alat Peraga .....	18
6. Media Kartu Warna .....	23
B. Kerangka Pikir.....	27
C. Hipotesis Penelitian .....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>29</b>
A. Jenis dan Desain Penelitian .....	29
B. Populasi dan Sampel.....	30
C. Defenisi Operasional Variabel .....	31
D. Instrumen Penelitian .....	31

E. Teknik Pengumpulan Data.....	32
F. Teknik analisis Data .....	33
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>36</b>
A. Hasil Penelitian.....	36
B. Pembahasan.....	47
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>52</b>
A. Simpulan .....	52
B. Saran .....	52
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>54</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>66</b>



## DAFTAR TABEL

Nomor	Judul	Halaman
3.1	Desain Penelitian .....	17
3.2	Standar Ketuntasan Hasil Belajar .....	34
4.1	Perbandingan Hasil Statistik Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	32
4.2	Aktivitas Belajar Siswa Sebelum Penggunaan Media .....	41
4.3	Aktivitas Belajar Siswa Sebelum Penggunaan Saat .....	42
4.4	Aktivitas Belajar Siswa Setelah Penggunaan Media .....	43
4.5	Analisis <i>Univariate</i> .....	45
4.6	Uji <i>T-Paired Test</i> .....	46



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Judul	Halaman
2.1	Bagan Kerangka Pikir.....	27
4.1	Kategori Hasil Belajar Siswa .....	38
4.2	Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Siswa .....	40



## DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Judul	Halaman
1	Perhitungan Mean <i>Pretest</i> .....	67
2	Tingkat Keterampilan Membaca Pantun <i>Pretest</i> .....	68
3	Perhitungan Mean <i>Posttest</i> .....	68
4	Tingkat Keterampilan Membaca Pantun <i>Posttest</i> .....	69
5	Deskripsi Ketuntasan Belajar .....	70
6	Perhitungan Untuk Mencari Mean <i>Pretest</i> .....	70
7	Perhitungan Untuk Mencari Mean <i>Posttest</i> .....	71
8	deskripsi Hasil Statistik Inferensial .....	75
9	RPP .....	77
10	Tes Awal ( <i>Prestest</i> ) .....	83
11	Tes Akhir ( <i>Postest</i> ).....	85
12	Rubrik Penilaian Membaca Pantun .....	86
13	Media Kartu Warna .....	87
14	Dokumentasi.....	88

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Media pembelajaran salah satu komponen penting yang menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Pembelajaran akan berlangsung optimal dan efektif apabila guru menggunakan media untuk membantu proses penyampaian materi sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru. Hal ini sesuai pendapat Asyad (2017:78) bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam proses pembelajaran, media dapat diartikan sebagai alat perantara yang dijadikan sebagai wadah dari informasi pelajaran. Ada beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan guru salah satunya media kartu warna. Kartu warna merupakan kartu yang berisi teks dan gambar yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan kartu tersebut.

Oleh karena itu, untuk dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca, maka diperlukan model pembelajaran yang tepat. Sehingga tidak menjadikan proses pembelajaran bersifat verbalisme akan tetapi peran siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Disini peneliti menggunakan model pembelajaran yang cocok untuk masalah diatas. Dilihat dari permasalahannya maka peneliti memilih model pembelajaran yang kooperatif learning karena model pembelajaran kooperatif *learning* sangat mudah untuk diterapkan dan juga model pembelajaran ini dapat memacu siswa agar saling mendorong dan membantu satu sama lain untuk menguasai keterampilan yang diajarkan oleh guru.

Keterampilan membaca adalah aktifitas yang kompleks yang melibatkan berbagai faktor yang datangnya dari dalam diri pembaca dan faktor luar. Selain itu, keterampilan membaca juga dapat dikatakan sebagai jenis kemampuan manusia sebagai produk belajar dari lingkungan, dan bukan kemampuan yang bersifat instingtif, atau naluri yang dibawa sejak lahir. Oleh karena itu, proses membaca yang dilakukan oleh seorang yang dapat membaca merupakan usaha mengolah dan menghasilkan sesuatu melalui penggunaan modal tertentu. Oleh karena itu, kemahiran guru dalam mengarahkan peserta didik sangat diperlukan.

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 20 Januari 2023 yang dilakukan di kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru menunjukkan bahwa tes awal kemampuan membaca pantun masih rendah. Dari penilaian terhadap tugas membaca pantun diperoleh bahwa hasil nilai rata-rata siswa hanya 58,75. Nilai siswa di bawah 70 berjumlah 16 siswa atau 76,2%, dan siswa yang mendapat nilai diatas 70 berjumlah 5 siswa atau sekitar 23,8% dari total keseluruhan siswa 21 orang. Sehingga banyak siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang sudah ditetapkan dengan nilai 70.

Guru kelas V kurang sekali memanfaatkan alat peraga ketika proses pembelajaran, yang sering di temukan adalah ketika melaksanakan kegiatan belajar mengajar membaca dan menulis di kelas V guru hanya memberi contoh membaca dan menulis dan siswa menirukan. Sehingga yang terjadi, pada dua bulan pertama masuk sekolah, siswa banyak yang hanya hafal apa yang diucapkan guru dan

mengutip apa yang ditulis oleh guru tanpa bisa membaca dalam arti yang sebenarnya

Penggunaan media kartu warna dipandang sebagai media yang cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pantun. Media kartu warna merupakan sarana untuk memancing, mendorong minat dan memotivasi peserta didik dalam membaca pantun karena tampilannya yang menarik dan lebih realistis.

Pantun merupakan salah satu jenis puisi lama yang memiliki ciri-ciri tertentu, terkait pada sajak atau rima akhir dan terdapat sampiran dan isi. Soetarno, mengatakan pantun merupakan puisi lama yang memiliki ketentuan-ketentuan sebagai berikut : (1) satu bait terdiri atas empat baris, (2) tiap baris terdiri 8-12 suku kata, (3) dua baris pertama disebut sampiran dan dua baris berikutnya disebut isi pantun, (4) pantun mementingkan rima akhir dengan pola a-b-a-b.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Werner dikutip dalam Al-Nughaimish (2011) bahwa pada umumnya setiap hari pelajar menggunakan waktu komunikasinya yaitu 55% untuk mendengarkan, 23% untuk berbicara, 13% untuk membaca dan 8% untuk menulis. Hasil dari penelitiannya menunjukkan bahwa waktu yang digunakan bagi pelajar untuk mendengar atau membaca lebih banyak dibandingkan dengan berbicara, membaca dan menulis. Seseorang tidak akan pernah bisa membaca dan menulis dengan baik sebelum mampu berbicara dengan baik, begitupun dengan mendengarkan. Oleh karena itu, sebaiknya kemampuan membaca dilatih sejak duduk di sekolah dasar.

Beberapa penelitian yang relevan dengan judul penelitian yang telah dilakukan untuk mengetahui penerapan pembelajaran dengan menggunakan media

kartu warna dalam pembelajaran. Penelitian Amzah (2018) dengan judul “Meningkatkan Keterampilan Membaca Pantun Melalui Media Kartu Gambar pada Siswa Kelas V SD Negeri I Nepa Mekar Kec. Lakudo Kab. Buton”. Penelitian ini berlangsung dengan tiga siklus yaitu pada siklus 1 nilai rata-rata siswa adalah 5,2 atau 13,7% ketuntasannya. Siklus 2 nilai rata-rata siswa adalah 6,5 atau 50% ketuntasan. Siklus 3 nilai rata-rata siswa adalah 7,5 atau 100% ketuntasan. Dari hasil siklus 1,2,dan 3 maka dengan menggunakan metode tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selanjutnya Dwi Astuti, Rini (2017) dengan judul “Penggunaan Media Kartu Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pantun di Kelas V.SDN Sumpersari 01 Kecamatan Pebayuran Kabupaten Bekasi”. Penelitian ini berlangsung dengan tiga siklus. Pada siklus I nilai rata-rata siswa nilai rata-rata siswa sebesar 69,50, (2) pada siklus II, nilai rata-rata siswa sebesar 74,41, dan (3) pada siklus III, nilai rata-rata siswa adalah 83,06. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu seri dapat meningkatkan kemampuan membaca pantun siswa

Sejalan dengan itu penelitian dari Rahmayanti, D., Safruddin, S., & Setiawan, H. (2021) dengan judul:“Pengaruh Pemanfaatan Media Kartu Berwarna Terhadap Kemampuan Membaca pantun Siswa Kelas V SDN 7 Ampenan Tahun Pelajaran 2019/2020”. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*. Berdasarkan hasil penelitian bahwa ada pengaruh pemanfaatan media kartu berwarna terhadap kemampuan membaca pantun siswa. Dapat dilihat dari nilai posttest kelompok eksperimen lebih tinggi sebesar 76 di bandingkan dengan nilai kelas kontrol sebesar 69. Hal ini diperkuat dari hasil uji hipotesis menggunakan uji T-test yakni hasil thitung (2,870) > ttabel (2,024), sehingga

Ha diterima dan H0 ditolak yang artinya ada pengaruh pemanfaatan media kartu berwarna terhadap kemampuan membaca pantun siswa. Beberapa penelitian yang relevan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil ketiga penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan media kartu warna dapat meningkatkan kemampuan membaca pantun siswa dan pada dasarnya memiliki kesamaan yang merujuk pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan media yang sama. Namun, perbedaan hanya pada jenis penelitian, kelas dan lokasi penelitian.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media kartu warna merupakan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran membaca pantun. Penggunaan media kartu warna dalam pembelajaran diharapkan dapat menarik perhatian siswa untuk belajar, khususnya belajar membaca pantun.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti ingin mengetahui apakah media kartu warna juga memberi pengaruh terhadap keterampilan membaca pantun siswa, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang **“Pengaruh Media Kartu Warna Terhadap Keterampilan Membaca Pantun Siswa Kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, adapun rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu “Apakah pengaruh media kartu warna terhadap keterampilan membaca pantun siswa kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru?”.

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media kartu warna terhadap keterampilan membaca pantun siswa kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru.

### D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan di kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru, memiliki beberapa manfaat antara lain:

#### 1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan dalam pengembangan teori pendidikan maupun kurikulum pendidikan di Sekolah Dasar.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Siswa

- 1) Membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan membaca pantun.
- 2) Meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa dengan pembelajaran yang lebih menarik.

##### b. Bagi Guru

- 1) Memberikan masukan penggunaan media kartu warna bagi para guru dalam pembelajaran membaca pantun.
- 2) Memberikan kemudahan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran keterampilan membaca pantun.
- 3) Membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran kemampuan membaca pantun

##### c. Bagi Peneliti

- 1) Menambah pengalaman dan pengetahuan khususnya dalam mencari media pembelajaran yang sesuai dengan materi membaca pantun.
- 2) Memberikan bahan informasi bagi penelitian selanjutnya.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Pustaka

##### 1. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan judul penelitian yang telah dilakukan untuk mengetahui penerapan pembelajaran dengan menggunakan media kartu warna dalam pembelajaran. Penelitian Amzah (2018) dengan judul “Meningkatkan Keterampilan Membaca Pantun Melalui Media Kartu Gambar pada Siswa Kelas V SD Negeri I Nepa Mekar Kec. Lakudo Kab. Buton”. Penelitian ini berlangsung dengan tiga siklus yaitu pada siklus 1 nilai rata-rata siswa adalah 5,2 atau 13,7% ketuntasannya. Siklus 2 nilai rata-rata siswa adalah 6,5 atau 50% ketuntasan. Siklus 3 nilai rata-rata siswa adalah 7,5 atau 100% ketuntasan. Dari hasil siklus 1,2,dan 3 maka dengan menggunakan metode tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Selanjutnya Dwi Astuti, Rini (2017) dengan judul “Penggunaan Media Kartu Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pantun di Kelas V SDN Sumbersari 01 Kecamatan Pebayuran Kabupaten Bekasi”. Penelitian ini berlangsung dengan tiga siklus. Pada siklus I nilai rata-rata siswa nilai rata-rata siswa sebesar 69,50, (2) pada siklus II, nilai rata-rata siswa sebesar 74,41, dan (3) pada siklus III, nilai rata-rata siswa adalah 83,06. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu seri dapat meningkatkan kemampuan membaca pantun siswa.

Sejalan dengan itu penelitian dari Rahmayanti, D., Safruddin, S., & Setiawan, H. (2021) dengan judul:“Pengaruh Pemanfaatan Media Kartu Berwarna Terhadap Kemampuan Membaca pantun Siswa Kelas V SDN 7 Ampenan Tahun Pelajaran 2019/2020”. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*. Berdasarkan hasil penelitian bahwa ada pengaruh pemanfaatan media kartu berwarna terhadap kemampuan membaca pantun siswa. Dapat dilihat dari nilai posttest kelompok eksperimen lebih tinggi sebesar 76 di bandingkan dengan nilai kelas kontrol sebesar 69. Hal ini diperkuat dari hasil uji hipotesis menggunakan uji T-test yakni hasil  $t_{hitung} (2,870) > t_{tabel} (2,024)$ , sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak yang artinya ada pengaruh pemanfaatan media kartu berwarna terhadap kemampuan membaca pantun siswa. Beberapa penelitian yang relevan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil ketiga penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan media kartu warna dapat meningkatkan kemampuan membaca pantun siswa dan pada dasarnya memiliki kesamaan yang merujuk pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan media yang sama. Namun, perbedaan hanya pada jenis penelitian, kelas dan lokasi penelitian.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa penelitian mengenai membaca pantun pada siswa pernah dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui perbandingan kemampuan membaca pantun.

## **2. Hakikat Keterampilan Membaca**

Gordon (2014:56) berpendapat bahwa keterampilan adalah sebuah kemampuan dalam mengoperasikan pekerjaan secara lebih mudah dan tepat. Sedangkan Dunette (2016:86) keterampilan berarti mengembangkan pengetahuan yang dapat melalui training dan pengalaman dalam melaksanakan beberapa

tugas. Nadler (2016:97) keterampilan harus dilakukan dengan praktek sebagai pengembangan aktivitas

Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa keterampilan setiap orang harus diasah melalui program training atau bimbingan lain.

Tarigan (2017:23) Menyatakan bahwa membaca adalah menyerap huruf atau symbol grafis yang kemudian diubah menjadi ucapan atau proses pengertian dalam otak. Membaca bukan hanya persepsi visual tetapi kemampuan menyerap makna symbol grafis dan kemampuan merefleksi symbol tersebut, sementara itu, Leow (2014:31) menyataka bahwa membaca adalah suatu proses psikolingustik dimana membaca menggunakan kemampuan untuk menyimpulkan arti yang dimaksudkan oleh membaca.

Keterampilan membaca itu sendiri berasal dari kata terampil dan baca. Terampil berarti cakap dalam menyelesaikan tugas, mampu dan cekatan (Tim Penyusun Kamus 2015: 1180). Yudha M. Saputra dan Rudyanto (2015: 7) keterampilan adalah kemampuan anak dalam melakukan berbagai aktivitas seperti motorik, berbahasa, sosial-emosional, kognitif, dan afektif (nilai-nilai moral). Sementara baca berarti mengeja atau melafalkan apa yang tertulis dan mengucapkan (Tim Penyusun Kamus, 2015: 83).

Keterampilan membaca adalah suatu keterampilan dalam kegiatan yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan, Dalman (2013:5). Keterampilan membaca menurut Klein,dkk dalam Rahim (2018:3) definisi mencakup (1) membaca merupakan proses; (2) membaca

adalah strategi; dan (3) membaca merupakan interaktif. Membaca merupakan suatu proses dimaksudkan informasi dari teks dan pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca. Purnama Sari (2014:12) keterampilan membaca adalah keterampilan mengenal dan memahami tulisan dalam bentuk pemahaman diam-diam atau mengujaran keras-keras. Kegiatan membaca dapat bersuara dan tidak dapat pula bersuara.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca adalah suatu kerampilan dalam mengenal dan memahami tulisan dalam bentuk huruf, kata dan kalimat dalam bacaan guna memperoleh informasi yang terdapat dalam bacaan. Dengan membaca kita dapat mengetahui isi dunia dan pola pikir kita menjadi berkembang.

### **3. Hakikat Pantun**

#### **a. Pengertian Pantun**

Waridah, (2014: 34) mengemukakan pantun merupakan salah satu jenis puisi lama. Kata 'pantun' berasal dari akar kata 'tun' dalam bahasa kawi (Jawa Kuno), berarti tuntun-atuntun, dalam bahasa Indonesia berarti mengatur.

Purnama (2014:53) pantun juga ialah suatu karya yang dapat menghibur dan juga mendidik serta juga menegur. Dalman (2013:76) pantun adalah suatu ungkapan perasaan dan juga suatu pikiran.

Dapat disimpulkan bahwa arti kata pantun pada umumnya adalah sama dengan aturan susunannya. Pantun merupakan sebuah karya yang tidak hanya mempunyai rima dan juga irama yang indah, tetapi juga memiliki makna yang penting. Pantun tersebut awalnya adalah karya sastra Indonesia lama yang

diungkapkan dengan secara lisan, tetapi dengan seiring berkembangnya zaman sekarang pantun itu mulai diungkapkan dengan tertulis.

### b. Ciri-ciri pantun

Ciri-ciri pantun adalah aturan yang digunakan dalam membuat pantun.

Berikut ini ciri-ciri pantun yang dijadikan acuan dalam penelitian ini:

- 1) Setiap baris terdiri dari 8-10 suku kata.
- 2) Setiap bait terdiri dari 4 baris.
- 3) Setiap bait paling banyak terdiri dari 4 kata
- 4) Baris satu dan dua dinamakan sampiran, baris tiga dan empat dinamakan isi.
- 5) Mementingkan rima akhir disebut a-b-a-b.

### c. Contoh-Contoh Pantun

- 1) **Religi**  
 Berdayung sampan ke arah barat  
 Aku tiada merasa lelah  
 Pegang kiat untuk jadi orang hebat  
 Giat usaha utamakan ibadah
- 2) **Jujur**  
 Keris Siginjai asset budaya  
 Siginjai koleksi museum adat  
 Agar hidupmu penuh cahaya  
 Budayakanlah jujur setia saat
- 3) **Toleransi**  
 Kajang Lako adalah rumah adat

Ciri khasnya jadi kebanggaan

Jika terdapat silang pendapat

Selesaikanlah dengan mufakat

4) Disiplin

Angso duo kebanggaan Jambi

Objek wisatanya Danau Sipin

Biasakanlah disiplin sejak dini

Kelak kau sukse jadi pemimpin

5) Kerja Keras

Hidup terhormat mengikuti adat

Adat berkembang ikut peradapan

Belajar gigih dan bekerja giat

Sukses tiada tara akan kau dapatkan

6) Kreatif

Mak inang selendang la mak inang

Syair lagu Jambi, ragam melayu

Janganlah suka meniru karya orang

Berinovasilah ciptakan yang baru

7) Mandiri

Gentala Arassy bentuknya lurus

Menjadi ikon Kota Jambi

Berkarya bersama memanglah bagus

Lebih lah elok berkarya sendiri

## 8) Demokratis

Batik Jambi menawan hati

Motifnya durian terbelah

Tanda kita menghargai demokrasi

Satukanlah pendapat dengan musyawarah

## 9) Rasa Ingin Tahu

Lenggang gemulai penari Jambi

Kenakan tengkuluk aneka warna

Beljarlah terus mengasah diri

Bentang sayapmu jelajahilah dunia

## 10) Semangat Kebangsaan

Jeruk purut judul lagunya

Pengiring tarian sekapur sirih

Untuk mengharumkan nama Negara

Prestasi dunia harus kita raih

## 11) Cinta Tanah Air

Olah raga namanya tradisi

Pelatihnya sungguh gagah perkasa

Kalau kau memang generasi hebat

Lestarikan budaya identitas bangsa

## 12) Menghargai Prestasi

Serentak bak regam semboyan kami

Sepucuk Jambi Sembilan lurah

Berpaculah tingkatkan kompetensi

Janganlah semata memburu hadiah

13) Bersahabat/Komunikatif

Tapa Malenggang ikon Batanghari

Berdiri kokoh di simpang empat

Satu musuh pun jangan kau cari

Seribu teman harus kau dapat

14) Cinta Damai

Gulai tempoyak menu khas Jambi

Selalu hadir di setiap hidangan

Sejuk di mata damai di hati

Hidup yang damai dalam persatuan

15) Gemar Membaca

Sungai Batanghari kebanggaan Jambi

Melintas di tengah Pulau Sumatera

Mari giatkan gerakan literasi

Intelek berwawasan kreatif berkarya

16) Peduli Lingkungan

Tarian memukau selampit delapan

Selendang berfungsi sebagai properti

Mari bersama peduli lingkungan

Untuk melakukan reboisasi

17) Peduli Sosial

Alat music Jambi kolintang kayu

Alat termasuk music perkusi

Bukakanlah hati ulurkan tanganmu

Mari peduli untuk berbagi

#### 18) Tanggung Jawab

Musik tradisi sungguhlah merdu

Diselingi dengan selingan rebab

Utamakan tugas kewajibanmu

Pertanda engkau bertanggung jawab

#### d. Pantun berdasarkan Bentuknya

- 1) pantun Karmina Ciri-ciri pantun karmina yaitu pantun terdiri dari 2 baris yang terdiri dari sampiran pada baris pertama, dan isi pada baris kedua, memiliki pola rima atau sajak yang sama, yaitu a-a setiap baris terdiri dari 8 sampai 12 kata. Contoh : Satu titik, dua koma Adik cantik, abang yang punya
- 2) Seloka Ciri-ciri seloka yaitu baris kedua dan keempat pada bait pertama digunakan sebagai baris pertama dan ketiga di bait kedua, baris kedua dan keempat pada bait kedua digunakan sebagai baris pertama dan ketiga di bait ketiga dan begitu seterusnya. Contoh : Merah-merah buah di dalam hutan  
Buah matang di dalam keranjang Segenggam cinta aku sampaikan Hanya untukmu kekasih tersayang
- 3) Taliban Ciri-ciri talibun yaitu jika satu bait berisi 6 baris, maka 3 baris pertama merupakan sampiran sedangkan 3 baris selanjutnya adalah isi.

Sajaknya menjadi a-b-c-a-b-c, jika satu bait berisi 8 baris, maka 4 baris pertama merupakan sampiran sedangkan 4 baris selanjutnya adalah isi. Sajaknya menjadi a-b-c-d-a-b-c-d. Contoh : Kalau anda ingin sukses dunia akhirat Belajar yang rajin, beribadah yang banyak Kelak surge menunggu di atas.

#### **4. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Karsidi (2015:112) media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Arsyad (2017:83) menyatakan “media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran”. Hamalik (2016:18) media merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah. Melalui media guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi dan siswa akan lebih terbantu dalam belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima. Adanya media dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pelajar dan guru sebagai fasilitator.

Dalam pembelajaran diperlukan komunikasi yang baik antara pengajar dan pelajar, maka diperlukan media pembelajaran, Yudhi (2018:90) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah “segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga terciptanya lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.” Azhar (2020:34) mengemukakan pula bahwa, media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran yang terkait dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi. Sehingga dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

Penggunaan dari setiap alat/media yang dapat membantu pembelajaran di dalam penerapan metode penelitian ini sangat dibutuhkan, tentunya sebelum mengetahui segala macam penggunaan media kita lebih dahulu mengkaji berbagai fungsi dari media, Menurut Asyhar (2012: 42) media memiliki beberapa fungsi dalam pembelajaran diantaranya yaitu:

- 1) Sebagai sumber belajar, yaitu sebagai penyalur, penyampai, penghubung pesan/pengetahuan dari pebelajar kepada pembelajar.
- 2) Fungsi semantic, yakni fungsi media dalam memperjelas arti dari suatu kata, istilah, tanda atau simbol.

- 3) Fungsi fiksatif, yaitu fungsi yang berkaitan dengan kemampuan media untuk menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek atau kejadian sehingga dapat digunakan kembali sesuai keperluan.
- 4) Fungsi manipulatif, yakni fungsi yang berkaitan dengan kemampuan media untuk menampilkan kembali suatu objek atau peristiwa/kejadian dengan berbagai macam cara, teknik, dan bentuk.
- 5) Fungsi distributive, maksudnya dalam sekali penampilan suatu objek atau kejadian dapat menjangkau pengamat yang sangat besar dalam kawasan yang sangat luas.
- 6) Fungsi psikomotorik adalah fungsi media dalam meningkatkan keterampilan fisik peserta didik.
- 7) Fungsi psikologis, yakni fungsi yang berkaitan dengan aspek psikologis yang mencakup fungsi atensi (menarik perhatian), fungsi afektif (menggugah perasaan/emosi), fungsi kognitif (mengembangkan kemampuan daya pikir), fungsi imajinatif dan fungsi motivasi (mendorong peserta didik membangkitkan minat belajar).
- 8) Fungsi sosio-kultural, yakni media pembelajaran dapat memberikan rangsangan persepsi yang sama kepada peserta didik.

Susanto (2014: 321) mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media pembelajaran di kelas, yaitu sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pelajaran tidak kaku.
- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik.

- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan.
- 4) Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat, karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak, dan kemungkinan dapat diserap oleh siswa lebih besar.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bila integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasi dengan baik, spesifik dan jelas.
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana saja diinginkan atau diperlukan, terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

## **5. Media Alat Peraga**

### **a. Pengertian Alat Peraga**

Media pembelajaran dipandang sebagai segala bentuk peralatan fisik komunikasi berupa hardware dan software dari teknologi pembelajaran. Alat peraga adalah media alat bantu pembelajaran dan segala macam benda yang digunakan untuk memperagakan materi pelajaran.

Sementara itu menurut Siti Adha dkk, (2014: 19) alat peraga adalah sebagai berikut :

Satu di antara beberapa cara untuk untuk mengaktifkan siswa berinteraksi dengan materi ajar diperlukan suatu alat bantu yang disebut alat peraga. Dalam interaksi ini siswa akan membentuk komunitas yang memungkinkan mereka untuk mencintai proses pembelajaran. Pemanfaatan alat peraga dalam pembelajaran bahasa indonesia sangat diperlukan karena dengan menggunakan alat peraga siswa berpikir abstrak sehingga penggunaan alat peraga sangat diperlukan dalam menjelaskan dan menanamkan konsep pembelajaran.

Arsyad mengatakan, “Alat peraga adalah media alat bantu pembelajaran dengan segala macam benda yang digunakan untuk memperagakan materi pelajaran”(Arsyad, 2017: 9).

Nana Sudjana (2014: 99) mengatakan bahwa alat peraga dalam mengajar memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif. Alat peraga disini mengandung arti bahwa segala sesuatu yang masih bersifat abstrak lalu dikonkretkan untuk menjelaskannya kembali agar siswa lebih memahaminya. Menurut Sulaiman (2015: 107) menyatakan bahwa alat peraga merupakan media pembelajaran yang mengandung atau membawakan ciri-ciri dari konsep yang dipelajari.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa alat peraga adalah media pengajaran yang diartikan sebagai semua benda yang menjadi perantara

untuk membantu menanamkan dan memperjelas konsep dalam proses pembelajaran sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

#### **b. Fungsi dan Nilai Alat Peraga**

Sementara itu fungsi dan nilai alat peraga menurut Sudjana, (2015: 99) alat peraga memegang peranan penting dalam menciptakan proses pembelajaran. ada enam fungsi pokok dari alat peraga dalam proses belajar mengajar, yaitu:

- 1) Penggunaan alat peraga dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan tetapi mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- 2) Penggunaan alat peraga merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini berarti bahwa alat peraga merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan guru.
- 3) Alat peraga dalam pengajaran penggunaannya integral dengan tujuan dan isi pelajaran. Fungsi ini mengandung pengertian bahwa penggunaan alat peraga harus melihat tujuan dan bahan pelajaran.
- 4) Penggunaan alat peraga dalam pengajaran bukan semata-mata alat hiburan, dalam arti digunakan sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa.
- 5) Penggunaan alat peraga dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru.

### c. Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Alat Peraga

Kelebihan penggunaan alat peraga menurut Nana Sudjana, (2014: 64) adalah sebagai berikut :

- 1) Menumbuhkan minat siswa karena pelajaran menjadi lebih menarik.
- 2) Memperjelas makna bahan pelajaran sehingga siswa lebih mudah memahaminya.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga siswa tidak akan mudah bosan.
- 4) Membuat lebih aktif melakukan kegiatan belajar seperti : mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan dan sebagainya.

Sementara itu kekurangan penggunaan alat peraga dalam pengajaran menurut Nana Sudjana, (2014: 64) diantaranya:

- 1) Memerlukan alat peraga yang cukup banyak.

Dalam proses pembelajaran membutuhkan berbagai alat penunjang dalam penggunaan alat peraga.

- 2) Banyak waktu yang diperlukan untuk persiapan.

Dalam kegiatan proses belajar mengajar banyak waktu yang diperlukan guru untuk mempersiapkan terlebih dahulu.

- 3) Membutuhkan perencanaan yang cukup matang

### d. Prinsip-prinsip Penggunaan Alat Peraga

Dengan menggunakan alat peraga hendaknya guru memperhatikan sejumlah prinsip tertentu agar penggunaan alat peraga dapat mencapai hasil yang

baik. Menurut Nana Sudjana, (2014: 14) menjelaskan bahwa dalam penggunaan alat peraga memiliki prinsip-prinsip alat peraga diantaranya:

- 1) Menentukan jenis alat peraga dengan tepat sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran yang akan diajarkan.
- 2) Menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat artinya diperhitungkan apakah penggunaan alat peraga sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.
- 3) Menyajikan alat peraga dengan tepat, teknik dan metode penggunaan alat peraga dalam pengajaran harus disesuaikan dengan tujuan, bahan, metode, waktu dan sarana yang ada.
- 4) Menempatkan atau memperhatikan alat peraga pada waktu tempat dan situasi yang tepat.

**e. Karakteristik Alat Peraga**

Karakteristik alat peraga menurut Ruseffendi, (2016: 131) menyebutkan bahwa alat peraga yang digunakan hendaknya memiliki karakteristik tertentu. Alat peraga yang digunakan harus memiliki sifat sebagai berikut:

- 1) Tahan lama (terbuat dari bahan yang cukup kuat).
- 2) Bentuk dan warnanya menarik.
- 3) Sederhana dan mudah di kelola (tidak rumit).
- 4) Ukurannya sesuai (seimbang) dengan ukuran fisik anak.
- 5) Dapat mengajikan konsep matematika (tidak mempersulit pemahaman)
- 6) Sesuai dengan konsep pembelajaran.
- 7) Dapat memperjelas konsep (tidak mempersulit pemahaman).

- 8) Peragaan itu supaya menjadi dasar bagi tumbuhnya konsep berpikir yang abstrak bagi siswa.
- 9) Bila kita mengharap siswa belajar aktif (sendiri atau berkelompok) alat peraga itu supaya dapat di manipulasikan yaitu: dapat diraba, dipegang, dipindahkan, dimainkan, dipasangkan, dicopot, (diambil dari susunannya) dan lain-lain.
- 10) Bila mungkin alat peraga tersebut dapat berfaedah lipat (banyak).

#### **f. Syarat-syarat Alat Peraga**

Syarat-syarat alat peraga menurut Ruseffendi, (2016: 132) adalah alat peraga yang dapat digunakan terbagi dua jenis yaitu alat peraga benda asli dan benda tiruan. Agar fungsi dan manfaat alat peraga sesuai dengan yang diharapkan, perlu diperhatikan beberapa syarat yaitu :

- 1) Sederhana bentuknya dan tahan lama (terbuat dari bahan yang tidak cepat rusak).
- 2) Kalau bisa dibuat dari bahan yang mudah diperoleh dan murah c. Mudah dalam penyimpanan dan penggunaannya.
- 3) Memperlancar pengajaran dan memperjelas konsep matematika bukan sebaliknya.
- 4) Harus sesuai dengan usia anak.
- 5) Jika memungkinkan, dapat digunakan untuk beberapa topik misalnya dadu untuk menghitung luas volume, peluang dan unsur-unsur bangun ruang.
- 6) Bentuk dan warnanya menarik sehingga lebih menarik perhatian siswa.

### **6. Media Kartu Warna**

#### **a. Pengertian Media Kartu Warna**

Utami (2017: 256) media kartu warna adalah media pembelajaran dengan menggunakan kertas yang berukuran tebal dan berbentuk persegi panjang yang berwarna. Kartu warna merupakan salah satu alat bantu pembelajaran yang termasuk dalam kategori *Flash Card*. Media pembelajaran ini mengandalkan kartu warna yang menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran. Kartu warna dapat membantu guru mencapai tujuan intruksional karena selain merupakan media yang murah dan mudah diperoleh, juga dapat meningkatkan keaktifan siswa. Selain itu, pengetahuan dan pemahaman siswa menjadi lebih luas, jelas, dan tidak mudah dilupakan.

#### **b. Kelebihan dan Kelemahan Kartu Warna**

Kelebihan dan kelemahan media bergambar menurut Sadiman, dkk dalam (Utami 2017: 258) adalah:

Kelebihan:

- 1) Sifatnya konkret, lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- 2) Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
- 3) Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan yang dilakukan.
- 4) Dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja sehingga dapat mencegah kesalahpahaman.
- 5) Harganya murah, mudah diperoleh dan digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

Kelemahan:

- 1) Hanya menekankan persepsi indra mata.
- 2) Benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.

- 3) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

**c. Fungsi Permainan Kartu warna**

John D. Latuheru dalam (Utami, 2017: 259) mengungkapkan fungsi permainan kartu warna adalah sebagai berikut:

- 1) Kondisi atau situasi saat permainan sangat penting bagi siswa karena siswa akan bersikap lebih positif terhadap permainan kartu.
- 2) Permainan dapat mengajarkan fakta dan konsep secara tepat.
- 3) Pada umumnya permainan kartu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, permainan dapat juga mendorong siswa untuk saling membantu satu sama lain.
- 4) Bantuan yang paling baik dari media permainan adalah domain efektif (menyangkut perasaan atau budi pekerti) yaitu memberi bantuan motivasi untuk belajar serta bantuannya dalam masalah yang menyangkut perubahan sikap.
- 5) Guru maupun siswa dapat menggunakan permainan kartu mana yang mengandung nilai yang paling tinggi dan bermakna untuk mencapai tujuan pembelajaran.

**d. Langkah-Langkah Permainan Kartu warna**

Sikhabuden (2014:16) langkah-langkah pembelajaran membaca pantun di kelas V dapat dilakukan sebagai berikut:

- 1) Perencanaan

Perencanaan program ini hendaknya dilakukan secara bertahap yaitu mempelajari Garis Besar Program Pengajaran dan membuat program semester (Hambali, 2018:23). Menurut Burden & Byrd dalam (Rahim, 2018:70) beberapa langkah yang harus ditempuh dalam perencanaan pengajaran adalah

(1) menentukan tujuan umum dan tujuan khusus pengajaran; (2) menentukan isi berdasarkan tujuan umum pengajaran yang mencakup perincian topik dan penalaran subtopik; (3) penentuan alokasi waktu untuk setiap topik; (4) penentuan pendekatan pengajaran yang mencakup strategi, tugas-tugas yang diberikan kepada siswa, teks, dan lain-lain; (5) perencanaan khusus, seperti peralatan yang dibutuhkan, kegiatan kolaborasi dengan narasumber ketika merencanakan satuan pelajaran, atau pembuatan perencanaan mingguan; (6) penentuan prosedur penilaian pencapaian tujuan khusus pengajaran.

## 2) Persiapan

Persiapan di sini meliputi persiapan tertulis dan persiapan tidak tertulis. Persiapan tidak tertulis, misalnya penguasaan materi, alat perlengkapan mengajar, kesiapan mental guru dan siswa serta organisasi kelasnya (Hambali, 2018:23).

## 3) Pelaksanaan

Ada beberapa hal penting yang perlu diketahui tentang penggunaan kartu warna. Sebelum memulai belajar dengan menggunakan kartu warna, kondisikan siswa dalam keadaan santai dan gembira karena akan mempermudah menerima materi yang akan diajarkan. (1) Guru mempersiapkan media kartu warna yang didalam setiap kartu telah ada pantun. (2) Guru memanggil secara acak siswa untuk mengambil kartu warna yang telah disiapkan oleh guru. (3) Siswa yang telah membaca pantun, menjelaskan secara singkat arti dari pantun yang telah dibaca. (4) Siswa bersama guru memberikan koreksi terhadap siswa yang telah membacakan pantun pada kartu warna.

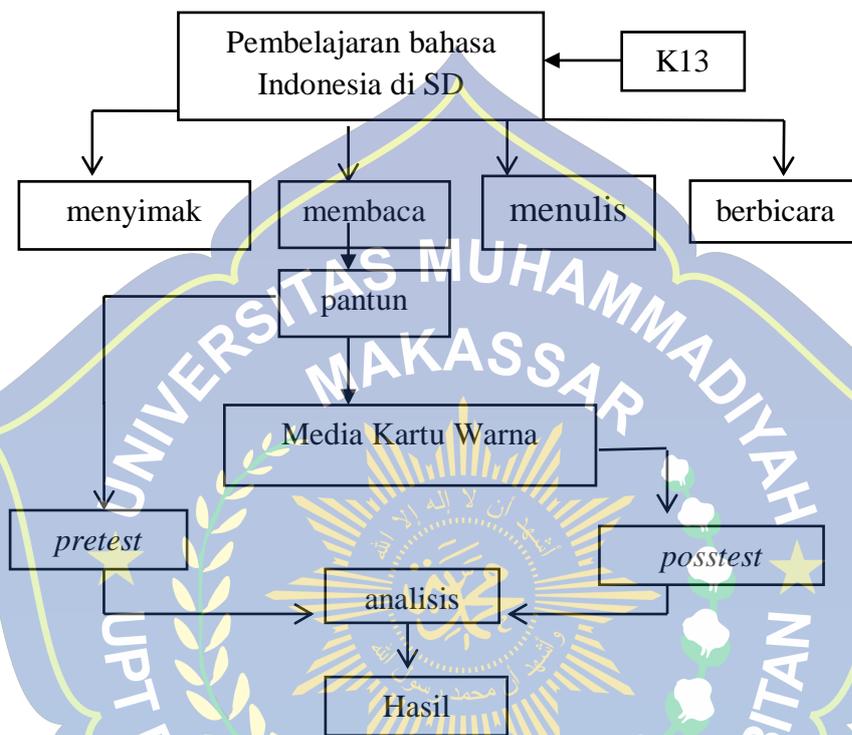
#### 4) Penutup

Setelah semua kegiatan proses belajar mengajar dilakukan, siswa diajak menarik kesimpulan dari pelajaran saat itu. Pada akhir pembelajaran siswa mengerjakan soal evaluasi dalam bentuk esai tes.

### **B. Kerangka Pikir**

Belajar bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah belajar membaca. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa diarahkan meningkatkan kemampuan pembelajaran dalam membaca. Hal ini relevan dengan kurikulum bahwa kompetensi pembelajaran bahasa diarahkan kedalam empat aspek yaitu membaca, berbicara, menulis dan menyimak. Pembelajaran biasanya menggunakan media konvensional, di mana pembelajaran hanya berpusat pada guru, siswa pasif dan kurang terlibat dalam pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa mengalami kejenuhan yang berakibat kurangnya minat belajar.

Penggunaan media kartu warna dapat dijadikan media pembelajaran yang mendukung pembelajaran membaca pantun karena media kartu warna dapat merangsang panca indra (penglihatan) untuk merangkai kata-kata dan menuangkannya kedalam tulisan. Kerangka pikir efektifitas penggunaan Media kartu warna terhadap kemampuan membaca pantun.



**Bagan 2.1 Kerangka Pikir**

### C. Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian ini, hipotesis dapat dirumuskan sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak ada pengaruh media kartu warna terhadap keterampilan membaca pantun siswa kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru.

$H_1$  : Ada pengaruh pengaruh media kartu warna terhadap keterampilan membaca pantun siswa kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Desain Penelitian

##### 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian eksperimen khususnya *Pre experimental*, yaitu penelitian eksperimen yang seringkali dianggap sebagai eksperimen yang tidak sebenarnya atau belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih ada variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen, jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen.

##### 2. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pre-Experimental Designs*, yaitu desain yang belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen (Sugiyono, 2018: 109).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *Pre-Experimental Designs* dengan tipe *One-Group Pretest-Posttest Design* yaitu pada desain ini terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:

**Tabel 3.1 Desain Penelitian**

$O_1 \times O_2$
------------------

Keterangan:

- $O_1$  : Nilai *pretest*, untuk mengukur hasil tes siswa kelas V sebelum diberikan perlakuan
- X : Penggunaan media kartu warna (Sugiyono, 2018: 110-111).
- $O_2$  : Nilai *posttest*, untuk mengukur hasil tes siswa kelas V setelah digunakan media kartu warna.

## B. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi adalah seluruh wilayah generalisasi yang terdiri atas; obyek dan subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru yang berjumlah 21 siswa yang terdiri dari 14 siswa laki laki dan 7 siswa perempuan.

### 2. Sampel

Sugiyono (2018: 118) bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.

Penelitian ini menggunakan *sampling jenuh*. Sampel jenuh artinya, semua anggota populasi digunakan sebagai sampel dalam penelitian ini sampel

yang diambil adalah seluruh siswa kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru yang berjumlah 21 siswa yang terdiri dari 14 siswa laki laki dan 7 siswa perempuan.

### C. Definisi Operasional Variabel

Sugiyono (2018: 61) bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Media kartu warna adalah media pembelajaran dengan menggunakan kertas yang berukuran tebal dan berbentuk persegi panjang yang berwarna.
2. Keterampilan membaca pantun adalah suatu keterampilan dalam kegiatan yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan pantun.

### D. Instrument Penelitian

Ibid (Hidayati, 2018: 57) bahwa “Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian”. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa lembar observasi dan tes. Tes dilakukan sebelum pembelajaran (*pretest*) dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*). Tes diberikan untuk mengukur kemampuan membaca pantun siswa. Tes yang diberikan pada *pretest* berbeda dengan teks yang diberikan pada *posttest* tetapi tetap memiliki indikator pembelajaran yang sama.

**Tabel 3.2 Rubrik Penilaian Membaca Pantun**

Aspek yang Dinilai	Kriteria dan Penskoran			
	Baik Sekali (Skor 4)	Baik (Skor 3)	Cukup (Skor 2)	Perlu Bimbingan

				(Skor 1)
Lafal	Ketika membaca pantun pelafalan sangat jelas	Ketika membaca pantun pelafalan cukup jelas	Ketika membaca pantun pelafalan kurang jelas	Ketika membaca pantun pelafalan Tidak jelas
Irama/ Intonasi	Naik turunnya nada pada kata atau kalimat sangat jelas	Naik turunnya nada pada kata atau kalimat cukup jelas	Naik turunnya nada pada kata atau kalimat kurang jelas	Naik turunnya nada pada kata atau kalimat tidak jelas
Ekspresi	Eksperi wajah yang ditampilkan sangat sesuai	Eksperi wajah yang ditampilkan cukup sesuai	Eksperi wajah yang ditampilkan kurang sesuai	Eksperi wajah yang ditampilkan tidak sesuai

(Sumber: <https://files1.simpkb.id/guruberbagi/rpp/743547-1673345034.pdf>)

### E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Sugiyono, 2018: 308).

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti adalah observasi, tes dan dokumentasi. Observasi dalam penelitian ini adalah pengumpulan data yang terkait dengan proses belajar, keadaan, sekolah dan jumlah siswa. Dokumentasi dalam penelitian ini adalah gambar pada saat proses penelitian berlangsung. Tes yang digunakan peneliti adalah tes naskah membaca pantun yang terdiri dari *pretest* dan *posttest*:

#### 1. *Pretest*

*Pretest* dilakukan sebelum *treatment* atau sebelum menggunakan media kartu warna, *pretest* dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan.

## 2. *Treatment* /Tindakan

Tindakan diberikan melalui kegiatan pembelajaran media kartu warna. Materi yang diberikan berkaitan dengan keterampilan membaca pantun dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

## 3. *Posttest*

*Posttest* dilakukan setelah diberikan perlakuan (penggunaan media kartu warna) dalam proses pembelajaran. Hasil dari *posttest* memberikan gambaran bagi peneliti tentang kemampuan menyimak siswa setelah menggunakan media kartu warna.

## F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif. Sugiono (2018: 241).

### 1. Analisis statistik deskriptif

Analisis statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan hasil belajar siswa yang telah diberikan *treatment* yaitu penggunaan media kartu warna. Hasil tes siswa tersebut akan dibandingkan dengan sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan media kartu warna. Adapun analisis deskriptif yang dilakukan adalah mencari nilai rata-rata (*mean*), modus, median dan standar deviasi. Setelah rata-rata skor telah didapat, maka peneliti mengklasifikasikan hasil tersebut. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{n \times 100}{N}$$

Keterangan :

P = Persentase (%)

n = Jumlah skor jawaban responden

N = Jumlah Skor jawaban ideal

Analisis ini peneliti menetapkan tingkat kemampuan murid dalam penguasaan materi pembelajaran sesuai dengan prosedur yang dicanangkan oleh UPTD SDN Negeri 98 Barru yaitu:

**Tabel 3.2 Standar Ketuntasan Hasil Belajar**

No.	Tingkat Penguasaan (%)	Kategori	Simbol
1	0-69	Kurang	A
2	70-85	Cukup	B
3	86- 89	Baik	C
4	90-100	Sangat Baik	D

(Sumber: UPTD SDN Negeri 98 Barru, 2023)

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah populasi berdistribusi normal. Untuk menguji normalitas digunakan dengan bantuan program komputer SPSS versi 2.2. Apabila probabilitas > 0,05 maka data berdistribusi normal. Sebaliknya jika nilai <0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah variasinya homogen. Cara yang digunakan untuk uji homogenitas adalah menggunakan uji F dengan bantuan program komputer SPSS versi 2.2.

### c. Uji Hipotesis

Pengujian populasi data dengan menggunakan uji normalitas dan homogen, apabila data populasi berdistribusi normal dan populasi berdistribusi homogen maka dilakukan hipotesis dengan uji-T. Perhitungan pada uji ini menggunakan program komputer SPSS versi. 2.0. uji ini dilakukan dengan dua sampel yang berpasangan (*paired*). Pengujian yang dilakukan sebelum analisis *paired samples* T-Test yaitu uji asumsi varian (uji *levene's*) untuk mengetahui apakah varian sama atau berbeda. Setelah asumsi varian kemudian dilakukan uji *Paired-Samples* T Test, untuk mengambil keputusan dapat dilihat setelah dilakukan analisis data, yaitu:

- 1) Jika signifikan  $> 0.05$ , maka diterima
- 2) Jika signifikan  $< 0,05$ , maka ditolak



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Hasil dan analisis data dibuat berdasarkan data yang diperoleh dari kegiatan hasil belajar siswa yang diajar yang menggunakan media kartu warna. Penelitian ini dilakukan di UPTD SDN Negeri 98 Barru tahun ajaran 2023/2023, Provinsi Sulawesi Selatan. Kelas yang digunakan untuk penelitian ini adalah kelas V dengan jumlah siswa yaitu 21 siswa, terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Hasil yang diperoleh disajikan dengan menggunakan analisis statistik deskriptif. Adapun uraian lengkap tentang hasil penelitian dan pembahasan sebagai berikut.

##### 1. Hasil Analisis Data Deskriptif Kuantitatif

###### a. Analisis Deskriptif Keterampilan Membaca Pantun Siswa

Berikut ini gambaran umum keterampilan membaca pantun siswa kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru dengan beberapa indikator pada rubrik penilaian membaca pantun diantaranya adalah 1) lafal, 2) intonasi, 3) nada, dan 4) gaya penyampaian. Adapun perbandingan hasil statistik skor pretest dan *postest* yang disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.1. Perbandingan Hasil Statistik Skor *Pretest* dan *Postest***

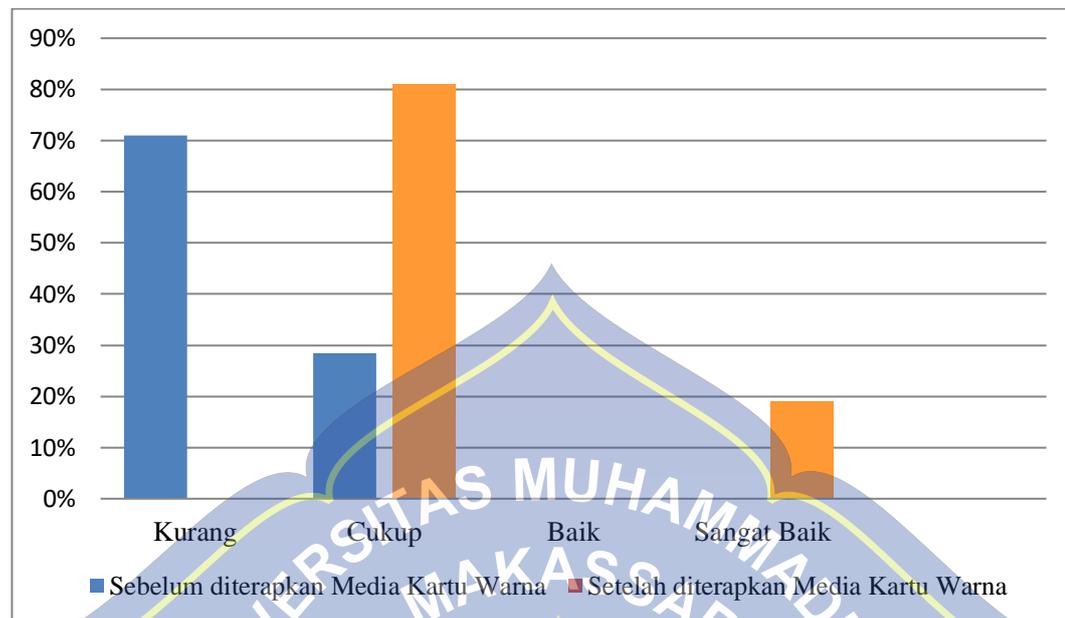
Statistik	Nilai Statistik Keterampilan Membaca Pantun Siswa	
	<i>Pretest</i>	<i>Postest</i>
<b>Jumlah sampel</b>	21	21
<b>Skor ideal</b>	100	100
<b>Skor terendah</b>	45	70
<b>Skor tertinggi</b>	100	100
<b>Skor rata-rata</b>	61,66	80,7
<b>Standar deviasi</b>	1122	8.871

<b>Varians</b>	44,83	3.37
----------------	-------	------

Berdasarkan keterangan tabel 4.1. di atas diperoleh bahwa keterampilan membaca pantun siswa sebelum diterapkan media kartu warna memiliki skor terendah sebesar 45 point, skor tertinggi sebesar 85 point, skor rata-rata sebesar 61,66, standar deviasi sebesar 1112 dan varians sebesar 44,83 Adapun keterampilan membaca pantun siswa setelah diterapkan media kartu warna diperoleh skor terendah sebesar 70, skor tertinggi sebesar 100, skor rata-rata sebesar 80,7, standar deviasi sebesar 8.871, dan varians sebesar 3.37. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan membaca pantun siswa setelah menggunakan media kartu warna secara umum mengalami perubahan yaitu keterampilan membaca pantun siswa setelah diterapkan media kartu warna lebih baik dibandingkan sebelum diterapkan media kartu warna.

#### **b. Analisis Deskriptif Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa**

Dari hasil analisis tes yang menunjukkan keterampilan membaca pantun pada siswa kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru sebelum menggunakan media kartu warna maka data perolehan skor tes keterampilan membaca pantun siswa kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru. Adapun skor hasil *pretest* yaitu maksimum 85 dan minimum 45. Berdasarkan tabel di atas maka dapat digambarkan berdasarkan kategori hasil belajar siswa kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru:



**Gambar 4.1. Kategori Hasil Belajar Siswa UPTD SDN Negeri 98 Barru**

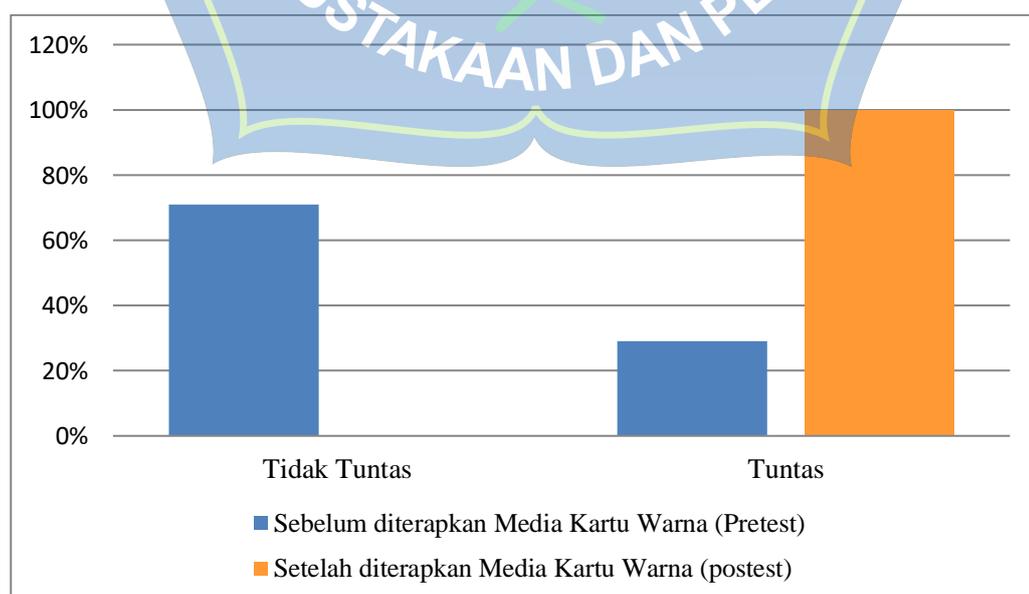
Berdasarkan data yang dapat dilihat pada gambar di atas maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca pantun siswa pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrumen tes dikategorikan kurang 71% terdapat 15 siswa, dan cukup 29% terdapat 6 siswa. Sehingga jika dilihat dari hasil persentase yang pada gambar di atas, maka dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan keterampilan membaca pantun siswa sebelum diterapkan media kartu warna tergolong masih rendah karena hanya sekitar 7 siswa yang dari 21 siswa dengan persentase 29% dari 100% yang memiliki keterampilan membaca pantun sebelum diberikan *posttest* (media kartu warna). Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap siswa setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan *posttest*.

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas dan gambar 4.1 maka dapat disimpulkan bahwa hasil keterampilan membaca pantun siswa pada

tahap *posttest* dengan menggunakan instrumen tes dikategorikan sangat baik yaitu 19%, dan cukup 81%. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat keterampilan siswa kelas V dalam membaca pantun setelah diterapkan media kartu warna tergolong tinggi.

Berdasarkan hasil perbandingan di atas maka disimpulkan bahwa sebelum diberikan media kartu warna pada siswa, keterampilannya dalam membaca pantun dengan kategori sangat baik yaitu ada 6 siswa atau 29% dengan nilai tertinggi 85. Tetapi setelah diberikannya media kartu warna keterampilan membaca pantun siswa cukup dan sangat bagus karena sudah meningkat menjadi 21 orang atau 100%. Selanjutnya, kriteria ketuntasan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru sebelum dan setelah diterapkan media kartu warna dapat dilihat pada gambar berikut:

Berdasarkan hasil tabel di atas yang mengenai kriteria ketuntasan hasil belajar bahasa Indonesia terhadap siswa kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru, maka dapat digambarkan sebagai berikut:



### Gambar 4.2. Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan gambar 4.2 di atas dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang ditentukan oleh penelitian yaitu jumlah siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM ( $70 \geq 70\%$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa pada *pretest* keterampilan membaca pantun siswa kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena siswa yang tuntas hanya  $29\% \leq 70\%$  tergolong rendah.

Sedangkan jika dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM ( $70 \geq 70\%$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa pada *posttest* keterampilan membaca pantun pada siswa kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena siswa yang tuntas adalah  $100\% \geq 70\%$  dan tergolong tinggi.

#### c. Analisis Deskriptif Aktivitas Siswa dalam Penggunaan Media kartu warna

##### 1) Aktivitas Siswa Sebelum Penggunaan Media kartu warna

Adapun deskripsi aktivitas belajar siswa sebelum penggunaan media kartu warna dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut :

**Tabel 4.2 Aktivitas Belajar Siswa Sebelum Penggunaan Media Kartu Warna**

No	Aspek yang di nilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Hadir pada saat proses pembelajaran		√			
2	Memperhatikan materi yang disajikan oleh guru		√			
3	Bertanya ketika merasa kesulitan dalam memahami materi pelajaran		√			

4	Menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru			√		
5	Membaca pantun dengan suara yang jelas		√			
Jumlah		11				
Rata-Rata		2,2				
Keterangan Skor: 1 = kurang sekali 2 = kurang 3 = cukup 4 = baik 5 = sangat baik						

Sumber: Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan tabel 4.2 di atas diperoleh gambaran mengenai aktivitas belajar siswa, karena dari 21 siswa kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru yang di observasi terkait aspek-aspek aktivitas belajar, hasilnya dapat dijelaskan dalam skala deskriptif sebagai berikut; hadir pada saat proses pembelajaran dengan skor 2 kategori “kurang”, memperhatikan materi yang disajikan oleh guru dengan skor 2 kategori “kurang”, bertanya ketika merasa kesulitan dalam memahami materi pelajaran dengan skor 2 kategori “kurang”, menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dengan skor 3 kategori “cukup”, dan Membaca pantun dengan suara yang jelas dengan skor 2 kategori “kurang”. Rata-rata pada observasi aktivitas siswa sebelum penggunaan media kartu warna yaitu 2,2 dengan kategori “kurang”.

## 2) Aktivitas Siswa Saat Penggunaan Media Kartu Warna

Adapun deskripsi aktivitas belajar siswa saat penggunaan media kartu warna dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut :

**Tabel 4.3 Aktivitas Belajar Siswa Saat Penggunaan Media Kartu Warna**

No	Aspek yang di nilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Memperhatikan penjelasan guru di awal pembelajaran			√		

2	Berseemangat menerima kartu yang dibagikan		√			
3	Antusias dalam membaca pantun		√			
4	Menentukan topik/judul pantun yang telah dibaca				√	
5	Membaca pantun dengan suara yang jelas			√		
Jumlah		14				
Rata-Rata		2,8				
Keterangan Skor: 1 = kurang sekali 2 = kurang 3 = cukup 4 = baik 5 = sangat baik						

Sumber: Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan tabel 4.3 di atas diperoleh gambaran mengenai aktivitas belajar siswa, karena dari 21 siswa kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru yang di observasi terkait aspek-aspek aktivitas belajar, hasilnya dapat dijelaskan dalam skala deskriptif sebagai berikut; memperhatikan penjelasan guru di awal pembelajaran dengan skor 3 kategori “cukup”, bersemangat menerima kartu yang dibagikan dengan skor 2 kategori “kurang”, antusias dalam membaca pantun dengan skor 2 kategori “kurang”, menentukan topik/judul pantun yang telah dibaca dengan skor 4 kategori “baik”, dan Membaca pantun dengan suara yang jelas dengan skor 3 kategori “cukup”. Rata-rata pada observasi aktivitas siswa saat penggunaan media kartu warna yaitu 2,8 dengan kategori “cukup”.

### 3) Aktivitas siswa Setelah Penggunaan Media kartu warna

Adapun deskripsi aktivitas belajar siswa setelah penggunaan media kartu warna dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut :

**Tabel 4.4 Aktivitas Belajar Siswa Setelah Penggunaan Media kartu warna**

No	Aspek yang di nilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Memperhatikan penjelasan guru di awal pembelajaran				√	
2	Berse semangat menerima kartu yang dibagikan				√	
3	Antusias dalam membaca pantun			√		
4	Menentukan topik/judul pantun yang telah dibaca				√	
5	Membaca pantun dengan suara yang jelas				√	
Jumlah		19				
Rata-Rata		3,8				
Keterangan Skor:						
1 = kurang sekali						
2 = kurang						
3 = cukup						
4 = baik						
5 = sangat baik						

Sumber: Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan tabel 4.4 di atas diperoleh gambaran mengenai aktivitas belajar siswa, karena dari 21 siswa kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru yang di observasi terkait aspek-aspek aktivitas belajar, hasilnya dapat dijelaskan dalam skala deskriptif sebagai berikut; memperhatikan penjelasan guru di awal pembelajaran dengan skor 4 kategori “baik”, berse semangat menerima kartu yang dibagikan dengan skor 4 kategori “baik”, antusias dalam membaca pantun guru dengan skor 3 kategori “cukup”, menentukan topik/judul pantun yang telah dibaca hadir pada saat proses pembelajaran dengan skor 4 kategori “baik”, dan Membaca pantun dengan suara yang jelas dengan skor 4 kategori “baik”. Rata-rata pada observasi aktivitas siswa saat penggunaan media kartu warna yaitu 3,8 dengan kategori “baik”.

## 2. Hasil Analisis Statistik

Hasil analisis statistik ini digunakan untuk menguji hipotesis dengan menggunakan program komputer SPSS versi 2.2. hal yang perlu diuji dalam penelitian yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji T, dan hal ini akan menjadi penguat dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru tentang keterampilan membaca pantun sebelum dan setelah diberikan media kartu warna. Hasil uji statistik dengan menggunakan SPSS versi 2.2 yaitu sebagai berikut:

### a. Normalitas dan Homogenitas

Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini maka digunakan Uji t. Syarat dilakukan uji t adalah data harus berdistribusi normal dan homogen.

**Tabel 4.5 Analisis Univariate**

Perlakuan	Rata-rata	Std. Deviation	P-value*	P-value**
<i>Post</i>	80.238	8.871	0.176	0.103
<i>Pre</i>	61.904	11.122	0.433	

*Sumber Data: Hasil Olah Data di SPSS versi 2.2 Tahun 2023*

Berdasarkan tabel 4.5 menunjukkan hasil sebaran distribusi data. Diperoleh bahwa nilai rata-rata kelompok sebelum perlakuan sebesar 61.904 dengan standar deviasi sebesar 11.122, sedangkan nilai rata-rata setelah diberikan perlakuan media kartu warna sebesar 80.238 dengan standar deviasi sebesar 8.871. Ini menunjukkan terjadi peningkatan nilai rata-rata setelah perlakuan diberikan media kartu warna sebesar 18.333. Hasil uji normalitas pada kelompok sebelum dan sesudah

perlakuan, diperoleh hasil p-value masing-masing sebesar 0.176 dan 0.433. Nilai p-value yang diperoleh pada uji normalitas menggunakan uji shapiro-wilk lebih besar daripada 0.5, ini menunjukkan bahwa data sebelum dan sesudah perlakuan berdistribusi normal. Selain itu, hasil uji homogenitas menggunakan uji Levine menunjukkan nilai p-value sebesar 0.103 yang lebih besar daripada 0.05, ini menunjukkan bahwa data sebelum dan sesudah perlakuan homegen. Sehingga sesuai dengan syarat uji *T-Paired* bahwa data harus berdistribusi normal dan homogen, diperoleh hasil sebagai berikut:

b. Uji T

**Tabel 4.6 Uji T-Paired Test**

Kelompok	Rata-rata	Std. Deviation	t-hitung	P-value
Post	80.238	8.871	9.811	0.000
Pre	61.905	11.122		

*Sumber Data: Hasil Olah Data di SPSS versi 2.2 Tahun 2023*

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan hasil uji *t-paired*. Diperoleh bahwa nilai rata-rata kelompok sebelum perlakuan media kartu warna sebesar 61.904 dengan standar deviasi sebesar 11.122, sedangkan nilai rata-rata setelah diberikan perlakuan media kartu warna sebesar 80.238 dengan standar deviasi sebesar 8.871. Ini menunjukkan terjadi peningkatan nilai rata-rata setelah perlakuan diberikan media kartu warna sebesar 18.333, peningkatan nilai rata-rata tersebut harus dibuktikan terjadi perubahan signifikan menggunakan uji *T-Paired*. Hasil pengujian *T-Paired* diperoleh nilai t-hitung sebesar 9.811, jika dibandingkan

dengan nilai t-tabel ( $t_{0,05} = 1,725$ ) maka diperoleh hasil t-hitung lebih besar daripada t-tabel. Hasil p-value sebesar 0.000 yang lebih kecil daripada 0.05 sehingga disimpulkan bahwa terjadi perubahan signifikan pada proses membaca pantun siswa kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru setelah diberikan perlakuan media kartu warna.

## **B. Pembahasan**

Tujuan dalam penelitian yakni untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media kartu warna terhadap keterampilan membaca pantun pada siswa kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru. Pada awal penelitian pembelajaran keterampilan membaca pantun dilakukan masih kurang, hal tersebut terlihat karena terdapat 15 siswa yang belum mencapai nilai KKM.

Teori yang relevan oleh Samad dan Maryati Z (2017: 9) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan atau disediakan oleh guru yang dalam penggunaannya diintegrasikan ke dalam tujuan dan isi pembelajaran, sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran serta mencapai kompetensi pembelajaran. Selain itu media dalam pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber anak didik yang bertujuan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian anak didik mengikuti kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan itu Utami (2017: 256) media kartu warna adalah media pembelajaran dengan menggunakan kertas yang berukuran tebal dan berbentuk persegi panjang yang berwarna. Kartu warna merupakan salah satu alat bantu pembelajaran yang termasuk

dalam kategori *Flash Card*. Kartu warna dapat membantu guru mencapai tujuan intruksional karena selain merupakan media yang murah dan mudah diperoleh, juga dapat meningkatkan keaktifan siswa. Selain itu, pengetahuan dan pemahaman siswa menjadi lebih luas, jelas, dan tidak mudah dilupakan.

Penelitian yang relevan yaitu penelitian Amzah (2018) dengan judul “Meningkatkan Keterampilan Membaca Pantun Melalui Media Kartu Gambar pada Siswa Kelas V SD Negeri I Nipa Mekar Kec. Lakudo Kab. Buton”. Penelitian ini berlangsung dengan tiga siklus yaitu pada siklus 1 nilai rata-rata siswa adalah 5,2 atau 13,7% ketuntasannya. Siklus 2 nilai rata-rata siswa adalah 6,5 atau 50% ketuntasan. Siklus 3 nilai rata-rata siswa adalah 7,5 atau 100% ketuntasan. Dari hasil siklus 1, 2, dan 3 maka dengan menggunakan metode tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selanjutnya Dwi Astuti, Rini (2017) dengan judul “Penggunaan Media Kartu Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pantun di Kelas V SDN Sumpayur 01 Kecamatan Pebayuran Kabupaten Bekasi”. Penelitian ini berlangsung dengan tiga siklus. Pada siklus I nilai rata-rata siswa nilai rata-rata siswa sebesar 69,50, (2) pada siklus II, nilai rata-rata siswa sebesar 74,41, dan (3) pada siklus III, nilai rata-rata siswa adalah 83,06. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu seri dapat meningkatkan kemampuan membaca pantun siswa.

Sehingga media pembelajaran ini merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan berupa materi ajar dari sumber (guru) kepada siswa yang menerima materi yang diberikan oleh guru. Menggunakan media dalam memberikan pengajaran pada siswa juga dapat membuat menarik

perhatian siswa, apalagi ketika diberikan media kartu warna, siswa tersebut semakin terampil dalam membaca pantun yang diberikan siswa, dan hal ini berpengaruh juga terhadap peningkatan prestasinya

Pengamatan yang dilakukan pada awal *pretest* menunjukkan siswa kurang serius memperhatikan saat peneliti menjelaskan materi, dan terlihat kurang bersemangat, dan kurang tertarik dengan kegiatan pembelajaran keterampilan membaca pantun. Guru perlu menunjuk dan memotivasi siswa agar lebih aktif dalam belajar. Ada beberapa siswa yang kurang dalam memahami isi dari cerita yang disimak, tetapi setelah diberikan penguatan oleh guru dan peneliti siswa tersebut lebih mampu memahami sebagian isi cerita tersebut.

Pada saat dilakukan *posttest* keterampilan membaca pantun khususnya cerita dongeng. Hasil nilai yang didapat siswa akhirnya mengalami perubahan yang signifikan, walaupun masih ada 3 siswa yang belum mencapai nilai KKM. Meningkatkannya keterampilan membaca pantun karena siswa sudah bisa memahami dan mendengar lebih jelas, siswa juga sudah memperhatikan aspek keterampilan membaca pantun yaitu, kesiapan siswa dalam pembelajaran menyimak, kesungguhan siswa dalam membaca pantun, memperhatikan guru saat pembelajaran membaca pantun, menjawab pertanyaan yang diajukan guru, tidak mengganggu teman dan tenang dalam membaca pantun, dan mengerjakan tugas dengan jujur, serta dapat mengevaluasi pengetahuannya dan memperoleh informasi.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa aktivitas siswa termasuk dalam kategori baik sekali. Setelah guru menjelaskan materi dengan konsep media kartu

warna para siswa terlihat antusias dan memperhatikan peneliti saat menjelaskan. Sehingga para siswa mendapat pengetahuan dan akan mempengaruhi peningkatannya dalam membaca pantun yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan data tersebut, dapat diuraikan jika dengan penggunaan media kartu warna dalam keterampilan membaca pantun dapat menarik perhatian siswa menjadi senang dan mudah memahami apa yang diajarkan atau apa isi dari cerita yang telah disimak. Menarik perhatian penting dalam proses belajar, dengan membuat siswa tertarik dengan pembelajaran akan membuat siswa senang dan antusias. Ketertarikan dan antusias siswa dalam pembelajaran, akan meningkatkan minat siswa untuk belajar dan lebih berkonsentrasi dalam proses pembelajaran.

Seperti penelitian yang dilakukan oleh M. Asrul Sultan dan Alfianti Akhmad (2020) dengan judul “media kartu warna terhadap kemampuan membaca pantun”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu warna berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan menyimak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 55 Pare-Pare.

Pada bagian ini akan diuraikan hasil penelitian yang dilakukan di UPTD SDN Negeri 98 Barru mulai bulan Februari sampai dengan bulan Maret 2023. Tujuan penelitian tersebut untuk mengetahui pengaruh media kartu warna terhadap keterampilan membaca pantun siswa kelas V. Hasil yang dimaksudkan yaitu kesimpulan yang diambil berdasarkan data yang terkumpul dan analisis data yang telah dilakukan.

Dari data dapat diketahui bahwa ketuntasan hasil belajar *pretest* siswa sebelum menggunakan media kartu warna memiliki skor 0 - 69 dinyatakan tidak

tuntas diperoleh 15 orang siswa dengan presentase 71%, siswa yang memiliki skor 70 - 100 dinyatakan tuntas diperoleh 6 orang siswa dengan presentase 29%, sedangkan ketuntasan hasil belajar *post-test* siswa sesudah menggunakan media kartu warna memiliki skor 0 – 69 dinyatakan tidak tuntas diperoleh tidak ada siswa dengan presentase 0%, siswa yang memiliki skor 70 - 100 dinyatakan tuntas diperoleh 21 orang siswa dengan presentase 100%.

Hasil analisis data memperlihatkan bahwa dari 21 jumlah siswa yang menjadi sampel penelitian, maka diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 9,811. Untuk mengetahui nilai pengujian hipotesis penelitian maka nilai  $t_{hitung}$  dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan 5%, kriteria pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

1. Apabila  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{Tabel}$  maka hipotesis diterima.
2. Apabila nilai  $t_{hitung}$  lebih kecil daripada nilai  $t_{Tabel}$  maka hipotesis ditolak.
3. Nilai  $t_{Tabel}$  yang digunakan sebagai pembanding yaitu menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $d. k = 21 - 1$ .

Hasil pengujian T-Paired diperoleh nilai t-hitung sebesar 9.811, jika dibandingkan dengan nilai t-tabel ( $t_{0,05} = 1,725$ ) maka diperoleh hasil t-hitung lebih besar dari pada t-tabel. Hasil p-value sebesar 0.000 yang lebih kecil daripada 0.05 sehingga disimpulkan bahwa terjadi perubahan signifikan pada proses membaca pantun siswa kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru setelah diberikan perlakuan media kartu warna

Hasil analisis data memperlihatkan bahwa media kartu warna mempunyai pengaruh yang positif terhadap keterampilan membaca pantun siswa. Berdasarkan

hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, diketahui bahwa nilai  $t_{hitung} = 9,811$ . Dengan frekuensi (dk) sebesar  $21 - 1 = 20$ , pada taraf signifikansi 0,05% diperoleh  $t_{tabel} = 1,725$ . Oleh karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima yang berarti bahwa penggunaan media kartu warna mempengaruhi keterampilan membaca pantun siswa.

Hasil analisis diatas yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media kartu warna terhadap keterampilan membaca pantun, sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan. Hal ini dapat dilihat pada awal pertemuan, hanya sedikit siswa yang aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Akan tetapi sejalan dengan digunakannya media kartu warna akan menarik minat siswa untuk mulai aktif pada setiap pertemuan.

Berdasarkan hasil data statistik deskriptif kuantitatif yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu warna memiliki pengaruh terhadap keterampilan membaca pantun pada siswa kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dalam pembahasan disimpulkan bahwa:

1. Keterampilan membaca pantun melalui media kartu warna siswa kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru yaitu sebelum menggunakan media kartu warna tergolong rendah dengan skor 45 dan skor tertingginya 85. Tetapi setelah menggunakan media kartu warna keterampilan membaca pantun tergolong tinggi dengan skor terendah 70 dan skor tertinggi 100. Sehingga jika dikaitkan dengan kategori hasil belajar setelah membaca pantun atau diberikan media kartu warna dengan kategori sangat baik terdapat 65%, baik 25%, cukup 10% dan kurang 0%.
2. Penggunaan media kartu warna berpengaruh terhadap keterampilan membaca pantun. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu warna memiliki pengaruh terhadap keterampilan membaca pantun kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru setelah diperoleh  $t_{hitung} = 9,811$  dan  $t_{tabel} = (0,05 = 1,725$  maka diperoleh  $9,811 > 1,725$ . Sehingga hasil tersebut menunjukkan bahwa setelah diberikan media kartu warna berpengaruh positif karena nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari nilai  $t_{tabel}$ .

#### **B. Saran**

Berdasarkan temuan yang berkaitan hasil penelitian bahwa penerapan media kartu warnaberpengaruh terhadap peningkatan keterampilan membaca

pantun pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada Kepala sekolah sebagai pemegang kebijakan pendidikan disekolah, kiranya memberikan dorongan serta fasilitas kepada guru untuk mengembangkan model-model pembelajaran yang inovatif dan variatif dalam mengembangkan mutu pendidikan di sekolah.
2. Kepada para pendidik khususnya guru UPTD SDN Negeri 98 Barru yang melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media kartu warna disarankan agar tidak hanya menjelaskan secara verbal tetapi juga membimbing siswa yang mengalami kesulitan, meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
3. Kepada calon peneliti, akan dapat mengembangkan dan memperkuat media kartu warna ini serta memperkuat hasil penelitian ini dengan cara mengkaji terlebih dahulu dan mampu mengadakan penelitian yang lebih sukses.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amzah, Amir Sulaiman, 2018. *Meningkatkan Keterampilan Membaca Pantun Melalui Media Kartu Gambar pada Siswa Kelas V SD Negeri I Nepa Mekar Kec. Lakudo Kab. Buton*. Jurnal Pendidikan, <http://papers.uika-bogor.ac.id/download.php?id=147>
- Arsyad Ashar. 2017. *Media Pembelajaran* Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azhar. 2020. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam.
- Bahri Aliem, Abdan, Syakur 2017. *Keterampilan Berbahasa Indonesia Dan Apresiasi Sastra Indonesia di SD*, Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Dalman. 2013. Menulis karya ilmiah. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Dwi Astuti, Rini. 2017. *Penggunaan Media Kartu Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pantun di Kelas V SDN Sumber Sari 01 Kecamatan Pebayuran Kabupaten Bekasi*. Jurnal Publikasi Ilmiah. <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/handle/11617/9276>.
- Gordon B, 2014. *Kerangka Dasar: Sistem Informasi Manajemen, Bagian I Pengantar. Seri Manajemen No. 90-A. Cetakan Kedua Belas*. Jakarta: PT. Pustaka Binawan Pressindo.
- Hamalik, 2016. *Pandai Membaca dan Menulis I, Pentunjuk Guru SD Kelas I*, Jakarta: Balai Pustaka
- Hambali. 2018. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas Rendah Sekolah Dasar*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Hidayati, Ismi. 2018. *Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Berbantu Youtube Dengan Herbarium Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 9 Bandar Lampung*. Bandar Lampung: skripsi tidak diterbitkan. Ibid. hh.235-236.
- KBBI, 2015. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). [Online] Available at: <http://kbbi.web.id/pusat>.
- Karsidi, Ravik. 2015. *Sosiologi Pendidikan*. Surakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan UNS dan UPT Penerbitan dan Percetakan UNS.
- Leow. 2014. *Keterampilan Dasar*. Jakarta : PT Raja Grafindo.

- Nadler. 2016. *Keterampilan dan Jenisnya*. Jakarta : PT. Grafindo Persada.
- Nana, Sudjana. 2014. *Dasar- Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensido.
- Purnama, Sari. 2014. *Membuat Anak Gila Membaca*. Bandung: Mizan Pustaka.
- Rahim, Abd. Rahman. 2018. *Teori Belajar Bahasa*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Rahmayanti, D., Safruddin, S.,&Setiawan,H. 2021. *Pengaruh Pemanfaatan Media Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Murid Kelas II SDN 7 Ampenan Tahun Pelajaran 2019/2020*. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1 (1), 25-33
- Ruseffendi. 2016. *Pendidikan Matematika 3*. Jakarta : Depdikbud.
- Sikhabudin, 2014. *Pengantar Media Pendidikan*, Malang: FIP IIKIP Malang
- Siti Adha dkk. 2014. *Penggunaan Garis Bilangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat di Kelas V SD Inpres 3 Besusu*. *Elementary School of Education EJournal Volume 2 Nomor 1*.
- Sulaiman. 2015. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tarigan, Henry guntur.2017. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Bahasa*. Bandung:Angkasa Bandung.
- Utami. 2017. *Media Pembelajaran Kreatif*. Jakarta: PT. Luxima Metro Media
- Waridah,Ernawati.2014 . *Kumpulan Majas, Pantun dan Pribahasa, Kesusastraan Indonesia*, Bandung: Ruang Kata Imprint Kawan Pustaka.
- Yudha, Satriawan. 2015. Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol. 2 (1): 82-98.

Yudhi. 2018. *Pengaruh Media Video Youtube Terhadap Prestasi Belajar Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Sukoharjo Tahun Ajaran 2017/2018, Jurnal Pendidikan, Volume 28, Nomor 2.*





# LAMPIRAN

**Lampiran 1: Tabel Perhitungan untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pretest***

<b>X</b>	<b>F</b>	<b>F.X</b>
45	2	90
50	3	150
55	5	275
65	5	325
70	2	140
75	2	150
80	1	80
85	1	85
<b>Jumlah</b>	<b>21</b>	<b>1295</b>
<b>Nilai Rata-Rata</b>		<b>61,66</b>

Sumber: (Data sekunder UPTD SDN Negeri 98 Barru 2022/2023)

Keterangan :

X : Hasil belajar

F : frekuensi

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari  $\sum fx = 1295$ , sedangkan nilai dari N sendiri adalah 21. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (mean) sebagai berikut :

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_1}{n} \\ &= \frac{1295}{21} \\ &= 61,66\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil keterampilan membaca pantun siswa kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru sebelum penerapan media kartu warna yaitu 61,66. Adapun kategori hasil belajar bahasa Indonesia di UPTD SDN Negeri 98 Barru, maka keterangan siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

**Lampiran 2: Tabel Tingkat Keterampilan Membaca Pantun *Pretest***

Interval	Kategori Hasil Belajar	Frekuensi	Persentase (%)
0-69	Kurang	15	71
70-85	Cukup	6	29
86- 89	Baik	0	0
90-100	Sangat Baik	0	0
Jumlah		21	100

Sumber : (Data sekunder UPTD SDN Negeri 98 Barru 2022/2023)

**Lampiran 3: Tabel Perhitungan untuk mencari mean (rata-rata) nilai *posttest***

X	F	F.X
70	3	210
75	5	375
80	6	480
85	3	255
90	2	180
95	1	95
100	1	100
<b>Jumlah</b>	<b>21</b>	<b>1695</b>

Keterangan :

X : Hasil Belajar

F : Frekuensi

Dari data hasil *posttest* di atas dapat diketahui bahwa nilai dari  $\sum fx = 1695$ . Dan nilai dari N sendiri adalah 21. Kemudian dapat diperoleh nilai rata-rata (mean) sebagai berikut :

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\sum_{i=1}^k f x_i}{n} \\ &= \frac{1685}{21} \\ &= 80,7\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil keterampilan membaca pantun siswa kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru setelah penerapan media kartu warna yaitu 80,7 dari skor ideal 100. Adapun dikategorikan pada kategori hasil belajar bahasa Indonesia di UPTD SDN Negeri 98 Barru, maka keterangan siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

**Lampiran 4: Tabel Tingkat Keterampilan Membaca Pantun *Posttest***

Interval	Kategori Hasil Belajar	Frekuensi	Persentase (%)
0-69	Kurang	-	-
70-85	Cukup	17	81
86- 89	Baik	0	0
90-100	Sangat Baik	4	19
<b>Jumlah</b>		<b>21</b>	<b>100</b>

*Sumber: Hasil Olah Data 2023*

**Lampiran 5: Tabel Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Sebelum diberikan Media Kartu Warna**

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
0 – 69	Tidak tuntas	<b>15</b>	<b>80</b>
70 – 100	Tuntas	<b>6</b>	<b>20</b>

**Setelah diberikan media kartu warna**

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
0 – 69	Tidak tuntas	0	0
70 – 100	Tuntas	21	100

**Lampiran 6: Perhitungan untuk mencari mean (rata-rata)**

Xi	Fi	Fi.Xi	X <sup>2</sup>	Fi.X <sup>2</sup>
45	2	90	8100	16.200
50	3	150	22.500	67.500
55	5	275	75.625	378.125
65	5	325	105.625	528.125
70	2	140	19.600	39.200
75	2	150	22.500	45.000
80	1	80	6.400	6.400
85	1	85	7.225	7.225
<b>Jumlah</b>	<b>21</b>	<b>1295</b>	<b>325.175</b>	<b>520.689</b>
<b>Nilai Rata-Rata</b>		<b>61,66</b>	<b>15,48</b>	<b>24,79</b>

$$\text{Ukuran Sampel} = 21$$

$$\text{Skor Tertinggi} = 85$$

$$\text{Skor Terendah} = 45$$

$$\text{Rentang Skor} = \text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah}$$

$$= 85 - 45$$

$$= 40$$

$$\text{Nilai Rata} = 1.295 : 21$$

$$= 61,66$$

$$\text{Standar variansi} = \frac{21 (520689) - (1295)^2}{21 (21-1)}$$

$$= \frac{10934469 - 2.492.875}{21 (21-1)}$$

$$= \frac{10934469 - 2.492.875}{21 (21-1)}$$

$$\begin{aligned}
 & 21(20) \\
 & = \frac{8441594}{420} \\
 & = 2009,9 \\
 & = \sqrt{2009,9} \\
 & = 44,83
 \end{aligned}$$

**Lampiran 7: Perhitungan untuk mencari mean (rata-rata) nilai *posttest***

Xi	Fi	Fi.Xi	Xi <sup>2</sup>	Fi.xi <sup>2</sup>
70	3	210	4.900	14.700
75	5	375	140.625	702.630
80	6	480	19.200	115.200
85	3	255	65.025	195.075
90	2	180	32.400	64.800
95	1	95	9.025	9.025
100	1	100	10.000	10.000
<b>Jumlah</b>	<b>21</b>	<b>1685</b>	<b>2.849.225</b>	<b>1.111.430</b>

Ukuran Sampel = 21

Skor Tertinggi = 100

Skor Terendah = 70

Rentang Skor = Skor Tertinggi – Skor Terendah

$$= 100 - 70$$

$$= 30$$

Nilai Rata =  $1.695 : 21$

$$= 80,7$$

Standar variansi =  $21(1.111.430) - (1695)$

$$21 (21-1)$$

$$= 23.340.844.030 - 2.839.225$$

### Paired Samples Test

		Paired Differences				T	df	Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
Pair 1	Post – Pre	18.83333	8.56349	1.86871	14.43528	22.23139	9.811	20	.000

$$21 (20)$$

$$= 4.774$$

$$420$$

$$= 11,36$$

$$= \sqrt{11,36}$$

$$= 3,37$$

### Lampiran 8 : Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas dan Uji T Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre	.209	21	.017	.935	21	.176
Post	.177	21	.083	.956	21	.433

a. Lilliefors Significance Correction

### Test of Homogeneity of Variances

VAR00003

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.787	1	40	.103

ANOVA

VAR00003

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	3529.167	1	3529.167	34.876	.000
Within Groups	4047.619	40	101.190		
Total	7576.786	41			

## Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Post	80.2381	21	8.87077	1.93576
Pre	61.9048	21	11.12162	2.42694

## Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Post & Pre	21	.654	.001

### Lampiran 8: Deskripsi Hasil Statistik Inferensial

No	X1 (Pretest)	X2 (Posttest)	d= X2 - X1	d <sup>2</sup>
1	65	75	10	100
2	80	100	20	400
3	55	85	30	900
4	50	80	30	900
5	75	75	0	0
6	75	95	20	400
7	65	80	15	225
8	55	70	15	225
9	55	80	25	625
10	85	90	5	25
11	45	70	25	625
12	55	75	20	400
13	50	80	30	900
14	50	80	30	900
15	65	85	20	400
16	65	80	15	225
17	50	70	20	400
18	65	90	25	625
19	70	85	15	225
20	70	75	5	25
21	55	75	20	400
<b>Jumlah</b>			<b>395</b>	<b>8925</b>

Langkah – langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut

1. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus

$$\begin{aligned}
 Md &= \frac{\sum d}{N} \\
 &= \frac{395}{21} \\
 &= 18,8
 \end{aligned}$$

2. Mencari harga " $\sum X^2 d$ " dengan menggunakan rumus :

$$\begin{aligned}\sum X^2 d &= \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 8925 - \frac{(395^2)}{21} \\ &= 8925 - \frac{156.025}{21} \\ &= 8925 - 7429 \\ &= 1496\end{aligned}$$

3. Menentukan harga  $t_{hitung}$  dengan menggunakan rumus :

$$\begin{aligned}t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} \\ t &= \frac{18,8}{\sqrt{\frac{1496}{21(21-1)}}} \\ t &= \frac{18,8}{\sqrt{\frac{1496}{420}}} \\ t &= \frac{18,8}{\sqrt{3,56190476}} \\ t &= \frac{18,8}{1,887} \\ t &= 9,96\end{aligned}$$

## Lampiran 9

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

#### ( R P P )

Satuan Pendidikan : UPTD SND 98 Barru  
 Kelas/Semester : V / I  
 Tema : Sehat Itu Penting (Tema 4)  
 Sub Tema 3 : Cara Memelihara Kesehatan Organ  
 Peredaran Darah Manusia  
 Pembelajaran : 6  
 Alokasi Waktu : 2 x 35

#### Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

#### Kompetensi Dasar (KD)

:

- 3.6 Menggali isi dan amanat pantun yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan. 4.6 Melisankan pantun hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk.

**Indikator** :

4.1.2 Menjelaskan dan mempresentasikan amanat dan isi pantun yang disajikan secara tepat.

**Tujuan** :

Dengan kegiatan mencermati pantun, siswa dapat menjelaskan dan mempresentasikan amanat dan isi pantun yang disajikan secara tepat.

**Materi Ajar:**

Membaca Pantun

**Metode Pembelajaran**

1. Pengamatan
2. Penugasan
3. Diskusi
4. Tanyajawab

**Media dan Sumber Pembelajaran**

**Media:** Kartu Warna

**Sumber:**

Buku tematik kelas V.

**Kegiatan Pembelajaran**

<b>Kegiatan (waktu)</b>	<b>Perilaku Guru</b>	<b>Terlaksana / Tidak</b>
<b>Pendahuluan (15 menit)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyapa dan mengajak murid untuk berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing.</li> <li>2. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran</li> <li>3. Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang “Cara Memelihara Kesehatan Organ Peredaran Darah Manusia”</li> <li>4. Menjelaskan tujuan pembelajaran</li> </ol>	
<b>Inti ( 80 menit)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberikan contoh cara membacakan pantun kepada siswa dengan memperhatikan lafal, intonasi, nada, dan gaya penyampaian yang tepat.</li> <li>2. Menjelaskan tentang penggunaan media kartu warna dalam keterampilan membaca pantun</li> </ol>	

	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Memperlihatkan media kartu warna yang telah berisikan pantun</li> <li>4. Membagi media kartu berwarna kepada siswa secara acak</li> <li>5. Menyuruh siswa membaca pantun yang ada di kartu (dengan memperhatikan lafal, intonasi, nada, dan gaya penyampaian yang tepat)</li> <li>6. Menyuruh siswa menentukan topik/judul dari pantun yang telah dibaca</li> <li>7. Memotivasi siswa agar bersemangat dalam permainan yang ada dalam pembelajaran</li> <li>8. Mengumpulkan kembali kartu-kartu yang ada</li> <li>9. Memberikan tes evaluasi di akhir pembelajaran</li> </ol>	
<p><b>Penutup (10 menit)</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Murid membuat kesimpulan/rangkuman hasil belajar selama sehari dengan bimbingan guru.</li> <li>2. Murid dan guru melakukan tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari.</li> <li>3. Guru bersama murid melakukan refleksi dari apa yang sudah dipelajari.</li> <li>4. Guru melakukan penilaian hasil belajar murid.</li> <li>5. Guru mengakhiri pelajaran dengan berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing.</li> <li>6. Guru mengucapkan salam sebagai penutup</li> </ol>	

### Evaluasi

Prosedur : Tes penilaian menggunakan LKM dan Penilaian hasil menggunakan tes formatif

Jenis Tes : tertulis

Alat tes : Bacaan Ppantun

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### ( R P P )

Satuan Pendidikan : UPTD SND 98 Barru  
 Kelas/Semester : V / I  
 Tema : Sehat Itu Penting (Tema 4)  
 Sub Tema 3 : Cara Memelihara Kesehatan Organ  
 Peredaran Darah Manusia  
 Pembelajaran : 6  
 Alokasi Waktu : 2 x 35  
 Siklus : II

#### Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

#### Kompetensi Dasar (KD)

3.6 Menggali isi dan amanat pantun yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan. 4.6 Melisankan pantun hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk.

#### Indikator

- 4.1.3 Menjelaskan dan mempresentasikan amanat dan isi pantun yang disajikan secara tepat.

**Tujuan**

:

Dengan kegiatan mencermati pantun, siswa dapat menjelaskan dan mempresentasikan amanat dan isi pantun yang disajikan secara tepat.

**Materi Ajar:**

Membaca Pantun

**Metode Pembelajaran**

1. Pengamatan
2. Penugasan
3. Diskusi
4. Tanyajawab

**Media dan Sumber Pembelajaran**

**Media:** Kartu Warna

**Sumber:**

Buku tematik kelas V.

**Kegiatan Pembelajaran**

<b>Kegiatan (waktu)</b>	<b>Perilaku Guru</b>	<b>Terlaksana / Tidak</b>
<b>Pendahuluan (15 menit)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyapa dan mengajak murid untuk berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing.</li> <li>2. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran</li> <li>3. Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang “Cara Memelihara Kesehatan Organ Peredaran Darah Manusia”</li> <li>4. Menjelaskan tujuan pembelajaran</li> </ol>	
<b>Inti ( 80 menit)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberikan contoh cara membacakan pantun kepada siswa dengan memperhatikan lafal, intonasi, nada, dan gaya penyampaian yang tepat.</li> <li>2. Menjelaskan tentang penggunaan media kartu warna dalam keterampilan membaca pantun</li> <li>3. Memperlihatkan media kartu warna yang telah berisikan pantun</li> <li>4. Membagi media kartu berwarna kepada siswa secara acak</li> </ol>	

	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Menyuruh siswa membaca pantun yang ada di kartu (dengan memperhatikan lafal, intonasi, nada, dan gaya penyampaian yang tepat)</li> <li>6. Menyuruh siswa menentukan topik/judul dari pantun yang telah dibaca</li> <li>7. Memotivasi siswa agar bersemangat dalam permainan yang ada dalam pembelajaran</li> <li>8. Mengumpulkan kembali kartu-kartu yang ada</li> <li>9. Memberikan tes evaluasi di akhir pembelajaran</li> </ol>	
<b>Penutup (10 menit)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Murid membuat kesimpulan/rangkuman hasil belajar selama sehari dengan bimbingan guru.</li> <li>2. Murid dan guru melakukan tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari.</li> <li>3. Guru bersama murid melakukan refleksi dari apa yang sudah dipelajari.</li> <li>4. Guru melakukan penilaian hasil belajar murid.</li> <li>5. Guru mengakhiri pelajaran dengan berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing.</li> <li>6. Guru mengucapkan salam sebagai penutup</li> </ol>	

### Evaluasi

Prosedur : Tes penilaian menggunakan LKM dan Penilaian hasil menggunakan tes formatif

Jenis Tes : tertulis

Alat tes : Bacaan pantun

## Lampiran 10

### *PRETEST*

**Nama** : .....

**Kelas** : .....

**Waktu** : 30 Menit

**Bacalah Pantun di bawah ini!**

#### **Pantun Pendidikan**

Beli pulsa ada di konter  
 Jangan lupa harus dibayar  
 Kalau ingin jadi dokter  
 Sungguh-sungguhlah kita belajar

#### **Pantun Keindahan Alam**

Ke sungai menangkap udang  
 Tempatnya membawa koja  
 Melihat sungai, sawah dan ladang  
 Sangat indah alam semesta.

#### **Pantun Jenaka**

Katak jantan berkaca  
 Si betina merasa malu  
 Anak yang malas membaca  
 Pasti dimarahi ibu

**Pantun Bersuka Cita**

Langit biru mega mendung  
Pelangi cerah memukau mata  
Kenanglah aku kawan  
Dalam setiap untaian mata

**Pantun Bencana dan Duka Cita**

Mari bergoyang bersama-sama  
Bergoyang membina raga selalu  
Mari berdoa bersama-sama  
Semoga bencana segera berlalu



## Lampiran 11

### *POST-TEST*

**Nama** : .....

**Kelas** : .....

**Waktu** : 30 Menit

**Bacalah Pantun di bawah ini!**

#### **Pantun Pendidikan**

Rumah itu dikelilingi pagar  
Halamannya ditumbuhi bunga  
Jadi anak harus pintar  
Agar disayang orang tua

#### **Pantun Keindahan Alam**

Lautan dipenuhi karang  
Datang ombak untuk menahan  
Purnama bersinar terang  
Karena kuasa Tuhan.

#### **Pantun Jenaka**

Gendang gendut  
Tali kecapi  
Kenyang perut  
Senang di hati

#### **Pantun Bersuka Cita**

Ada kertas dilipat-lipat  
Ada buku sedang terbuka  
Setialah pada sahabat

Dalam suka maupun duka

### **Pantun Bencana dan Duka Cita**

Berturut-turut bencana terjadi

Di tanah air tercinta Indonesia

Coba kau sebut rencana di hati

Adik-adik remaja Indonesia

### **Lampiran 12**

#### **Rubrik Penilaian Membaca Pantun**

<b>Aspek yang Dinilai</b>	<b>Kriteria dan Penskoran</b>			
	<b>Baik Sekali (Skor 4)</b>	<b>Baik (Skor 3)</b>	<b>Cukup (Skor 2)</b>	<b>Perlu Bimbingan (Skor 1)</b>
Lafal	Ketika membaca pantun pelafalan sangat jelas	Ketika membaca pantun pelafalan cukup jelas	Ketika membaca pantun pelafalan kurang jelas	Ketika membaca pantun pelafalan Tidak jelas
Irama/ Intonasi	Naik turunnya nada pada kata atau kalimat sangat jelas	Naik turunnya nada pada kata atau kalimat cukup jelas	Naik turunnya nada pada kata atau kalimat kurang jelas	Naik turunnya nada pada kata atau kalimat tidak jelas
Ekspresi	Eksperi wajah yang ditampilkan sangat sesuai	Eksperi wajah yang ditampilkan cukup sesuai	Eksperi wajah yang ditampilkan kurang sesuai	Eksperi wajah yang ditampilkan tidak sesuai

(Sumber: <https://files1.simpkb.id/guruberbagi/rpp/743547-1673345034.pdf>)

## Lampiran 13

## Media Kartu Warna



**Lampiran 14****Dokumentasi Penelitian****Tes Awal (Pretest) Siswa Membaca Pantun****Tes Awal (Pretest) Siswa Membaca Pantun**



**Menjelaskan Materi Pelajaran Dengan Menggunakan Media Kartu Warna**



**Membagikan Media Kartu Warna Kepada Masing-Masing Siswa**



**Tes Akhir (*Post-Test*) Siswa Membaca Pantun dengan Menggunakan Media Kartu Warna**



**Konsultasi dengan Guru Kelas**



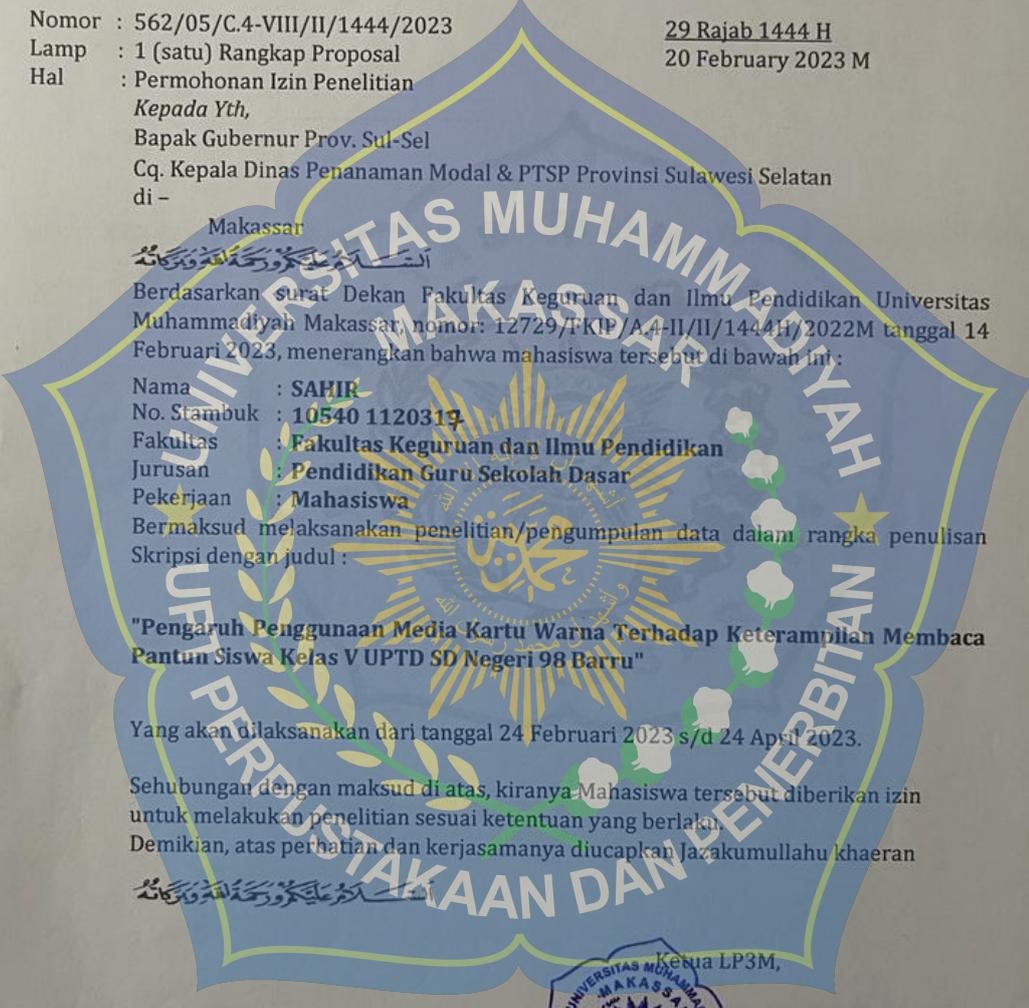
## Lampiran 15


**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
 LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
 Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp.866972 Fax (0411)865588 Makassar 90221 e-mail dp3m@unismuh.ac.id

---

Nomor : 562/05/C.4-VIII/II/1444/2023 29 Rajab 1444 H  
 Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal 20 February 2023 M  
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,  
 Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel  
 Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan  
 di -  
 Makassar



Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 12729/FKIP/A.4-II/II/1444H/2022M tanggal 14 Februari 2023, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

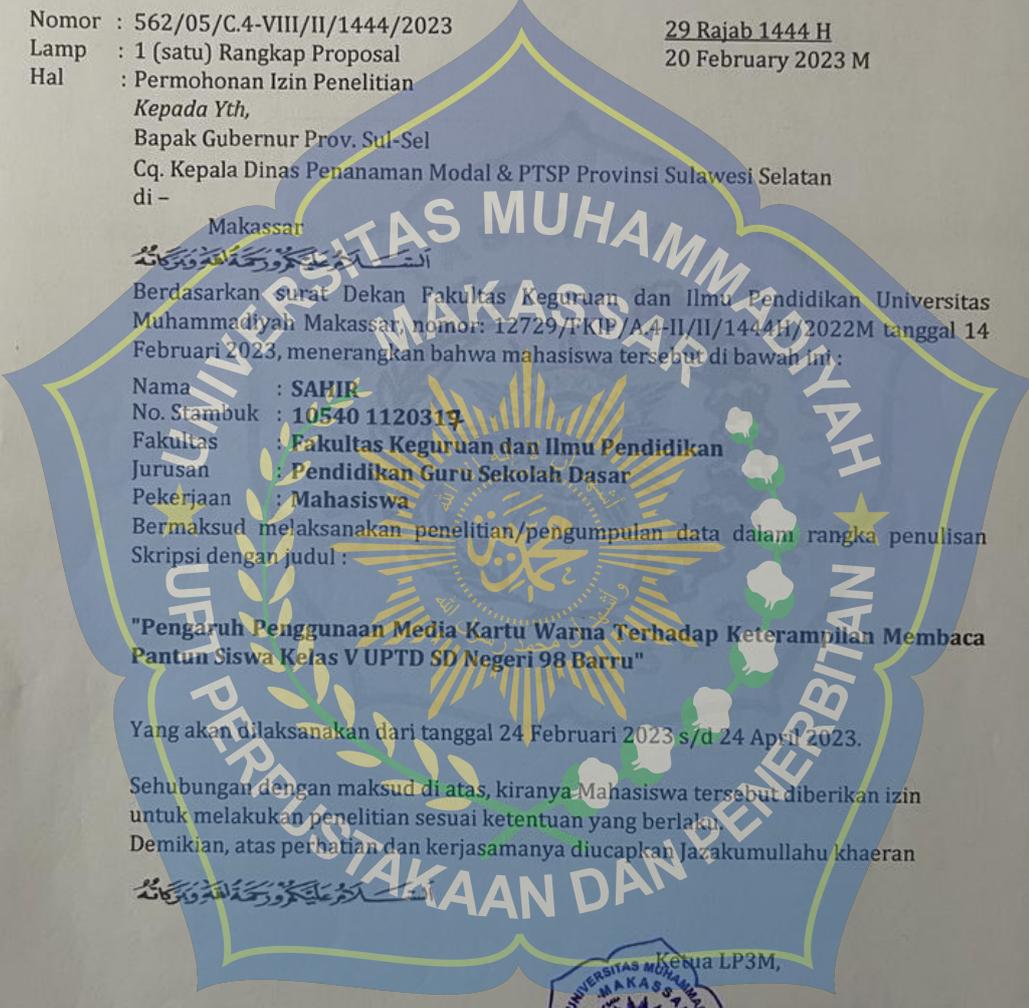
Nama : SAHIR  
 No. Stambuk : 10540 1120319  
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

**"Pengaruh Penggunaan Media Kartu Warna Terhadap Keterampilan Membaca Pantun Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 98 Barru"**

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 24 Februari 2023 s/d 24 April 2023.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku. Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran



Ketua LP3M,  
  
 Dr. Ir. Abubakar Idhan, MP.  
 NBM 101 7716

02-23



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN  
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936  
Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : [ptsp@sulselprov.go.id](mailto:ptsp@sulselprov.go.id)  
Makassar 90231

Nomor : 11996/S.01/PTSP/2023 Kepada Yth.  
Lampiran : - Bupati Barru  
Perihal : Izin penelitian

di-  
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 562/05/C.4-VIII/II/1444/2023 tanggal 20 Februari 2023 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : SAHIR  
Nomor Pokok : 105401120317  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S1)  
Alamat : Jl. Sit Alauddin No. 259, Makassar

PROVINSI SULAWESI SELATAN  
Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

" PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU WARNA TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA PANTUN SISWA KELAS V SDUPTD SDN 98 BARRU "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. 24 Februari s/d 24 April 2023

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar  
Pada Tanggal 23 Februari 2023

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN  
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU  
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN

I. H. SULKAF S LATIEF, M.M.  
Pangkat : PEMBINA UTAMA MADYA  
Nip : 19630424 198903 1 010



Tembusan Yth  
1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar,  
2. *Pertinggal.*



**PEMERINTAH KABUPATEN BARRU**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Mal Pelayanan Publik Masiga Lt. 1-3 Jl. Iskandar Unru Telp. (0427) 21662, Fax (0427) 21410  
<http://izinonline.barrukab.go.id> : e-mail : [barrudpmpstpk@gmail.com](mailto:barrudpmpstpk@gmail.com) .Kode Pos 90711

Barru, 27 Februari 2023

Nomor : 100/IP/DPMPTSP/II/2023  
 Lampiran :  
 Perihal : Izin/Rekomendasi Penelitian

Kepada  
 Yth. Kepala UPTD SDN 98 Barru  
 di-  
 Tempat

Berdasarkan Surat Kepala DPMPTSP Provinsi Sulawesi Selatan Nomor : 11896/S.01/PTSP/2023 tanggal 23 Februari 2023 perihal tersebut di atas, maka Mahasiswa (i) / Peneliti / Dosen / Pegawai di bawah ini :

Nama : SAHIR  
 Nomor Pokok : 105401120317  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Perguruan Tinggi : UNISMUH Makassar  
 Pekerjaan : Mahasiswa (S1)  
 Alamat : Waesai Kel. Lompo Riaja Kec. Tanore Riaja Kab. Barru

Diberikan izin untuk melakukan Penelitian/Pengambilan Data di Wilayah/Kantor Saudara yang berjangung mulai tanggal 28 Februari 2023 s/d 28 April 2023, dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul :

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU WARNA TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA PANTUN KELAS V SD UPTD SDN 98 BARRU**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan melapor kepada Kepala SKPD (Unit Kerja) / Camat, apabila kegiatan dilaksanakan di SKPD (Unit Kerja) / Kecamatan setempat;
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan;
3. Mentaati semua Peraturan Perundang Undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1(satu) eksemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Barru Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Barru;
5. Surat Izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Untuk terlaksananya tugas penelitian tersebut dengan baik dan lancar, diminta kepada Saudara (i) untuk memberikan bantuan fasilitas seperlunya.

Demikian disampaikan untuk dimaklumi dan dipergunakan seperlunya.

Kepala Dinas,  
 Kabid. Penyelenggaraan Pelayanan  
 Perizinan



**FATMAWATI LEBU, SE**  
 Bangsat, Pembina, IV/a  
 NIP. 19720910 199803 2 008

**TEMBUSAN** : disampaikan Kepada Yth.

1. Bapak Bupati (sebagai laporan);
2. Kepala Bappelitbangda Kab. Barru;
3. Kepala Dinas Pendidikan Kab. Barru;
4. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di makassar;
5. Mahasiswa yang bersangkutan;
6. Peringgal.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat kantor: Jl. Sultan Alauddin, NO.259 Makassar 90221 Tlp. (0411) 866972, 881593, Fax. (0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT**

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,  
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Sahir  
Nim : 105401120317  
Program Studi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	2 %	10 %
2	Bab 2	19 %	25 %
3	Bab 3	7 %	10 %
4	Bab 4	2 %	10 %
5	Bab 5	0 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana.

Makassar, 28 Agustus 2023  
Mengetahui

Kepala UPT Perpustakaan dan Penerbitan,



S. Hum., M.I.P.  
NBM. 964 591

# BAB I - Saḥr 105401120317

by Tahap Tutup



**Submission date:** 28-Aug-2023 09:57AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2152438912

**File name:** BAB\_19.docx (18.41K)

**Word count:** 1305

**Character count:** 8284

BAB I - Sahir 105401120317

ORIGINALITY REPORT

2%

SIMILARITY INDEX

0%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

2%

★ Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia  
Student Paper

Exclude quotes  On

Exclude bibliography  On

Exclude quotes  On



# BAB II - Sahir 105401120317

by Tahap Tutup



**Submission date:** 28-Aug-2023 09:59AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2152440458

**File name:** BAB\_II\_21.docx (180.75K)

**Word count:** 3595

**Character count:** 23637

BAB II - Sahir 105401120317

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

20%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

18%

★ [digilibadmin.unismuh.ac.id](http://digilibadmin.unismuh.ac.id)

Internet Source



Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On

# BAB III - Sahir 105401120317

by Tahap Tutup



**Submission date:** 28-Aug-2023 10:00AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2152440926

**File name:** BAB\_III\_21.docx (22.54K)

**Word count:** 1051

**Character count:** 6765

BAB III - Sahir 105401120317

ORIGINALITY REPORT

7%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

3%

★ 123dok.com

Internet Source

Exclude quotes  On  
Exclude bibliography  On

Exclude matches  < 2%



# BAB IV - Sahir 105401120317

by Tahap Tutup



**Submission date:** 28-Aug-2023 10:01AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2152441985

**File name:** BAB\_IV\_21.docx (77.03K)

**Word count:** 3114

**Character count:** 18907

BAB IV - Sahir 105401120317

ORIGINALITY REPORT

2%

SIMILARITY INDEX

2%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

2%

★ repository.ar-raniry.ac.id

Internet Source

Exclude quotes  On

Exclude bibliography  On

Exclude matches  2%



BAB V Sahir 105401120317  
by Tahap Tutup



Submission date: 28-Aug-2023 10:04AM (UTC+0700)

Submission ID: 2152444681

File name: BAB\_V\_21.docx (14.62K)

Word count: 470

Character count: 2850

BAB V - Sahir 105401120317

ORIGINALITY REPORT

0%

SIMILARITY INDEX

0%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

2%

★ repository.usd.ac.id

Internet Source

Exclude quotes

On

Exclude matches

< 2%

Exclude bibliography

On





**YAYASAN DRESTANTA PELITA INDONESIA**  
**ASOSIASI RISET ILMU PENDIDIKAN INDONESIA**

Alamat : Cluster G 11 No 17, Jl. Plamongan Indah, Kadungwringin,  
 Pedurungan, Kota Semarang, Jawa Tengah, Kode Pos 50195  
 Nomor SK : AHU-0008016.AH.01.04.Tahun 2022; Tanggal SK: 03 April 2022

**SURAT KETERANGAN TERIMA PAPER**  
**No.208/NAKULA/ARIPI/ACC/I.2023**

Kepada Yth,  
 Bapak / Ibu/ Sdr / i : Sahir<sup>1</sup>, Sulfasyah<sup>2</sup>, Tarman A. Arif<sup>3</sup>  
 di –  
<sup>1,2,3</sup> Universitas Muhammadiyah Makassar

Dengan hormat,  
 Kami dari Redaksi Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial  
 dengan e-ISSN : 3024-9945, p-ISSN : 3025-4132 menyampaikan bahwa artikel bapak/ibu  
 dengan judul :

**“Pengaruh Penggunaan Media Kartu Warna Terhadap Keterampilan Membaca  
 Pantun Siswa Kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru “**

telah diterima dan sudah direview dan dinyatakan diterima (ACCEPTED) dan akan  
 diterbitkan di Volume 1 Nomor 5 Edisi September 2023.

Kami mengucapkan terimakasih banyak atas kepercayaan bapak/ibu untuk menerbitkan  
 artikel terbaik, kami akan kembali menginformasikan tahap proses berikutnya sampai publish  
 (terbit), dan untuk seterusnya kami masih menunggu artikel terbaik Bapak /Ibu selanjutnya.

Demikianlah surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana perlunya.

Semarang, 15 September 2023  
 Editor Chief Journal :



**Nining Fitriyani, M.Pd**  
 ID.KTA. 16.06.02.2023.16



Akta Notaris: Nomor 1 Tanggal 29 Maret 2022, No Pendaftaran: 5022040333100207  
 email : help@aripi.or.id; website : <https://aripi.or.id>; Tlp. 085885852706, 08222778940

## Pengaruh Penggunaan Media Kartu Warna Terhadap Keterampilan Membaca Pantun Siswa Kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru

**Sahir<sup>1</sup>, Sulfasyah<sup>2</sup>, Tarman A. Arif<sup>3</sup>**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar

Alamat: Jl. Sultan Alauddin No.259, Gn. Sari, Kec. Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan  
90221

Korespondensi penulis : [Sahirbhrnn@gmail.Com](mailto:Sahirbhrnn@gmail.com)

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media kartu warna terhadap keterampilan membaca pantun pada siswa kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru. Penelitian ini menggunakan *pre-experimental designs* dengan tipe *one-goup pretest-posttest design* yaitu sebuah eksperimen yang dalam pelaksanaannya hanya melibatkan satu kelas tanpa melibatkan kelas yang lain (kelas pembandingan) yang bertujuan untuk mengetahui dalam penggunaan media kartu warna dalam membaca pantun pada siswa kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru dengan jumlah siswa sebanyak 21 orang. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, tes dan dokumentasi. Data dianalisis dengan statistik deskriptif. Hasil penelitian disimpulkan bahwa penggunaan media kartu warna berpengaruh terhadap keterampilan membaca pantun. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum menggunakan media kartu warna tergolong rendah dengan skor 45 dan skor tertingginya 85. Tetapi setelah menggunakan media kartu warna keterampilan membaca pantun tergolong tinggi dengan skor terendah 65 dan skor tertinggi 100. Sehingga jika dikaitkan dengan kategori hasil belajar setelah membaca pantun atau diberikan media kartu warna dengan kategori sangat baik terdapat 65%, baik 25%, cukup 10% dan kurang 0%. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu warna memiliki pengaruh terhadap keterampilan membaca pantun kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru setelah diperoleh  $t_{hitung} = 9,811$  dan  $t_{tabel} = (0,05 = 1,725$  maka diperoleh  $9,811 > 1,725$ . Sehingga hasil tersebut menunjukkan bahwa setelah diberikan media kartu warna berpengaruh positif karena nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari nilai  $t_{tabel}$ .

**Kata Kunci:** Media Kartu Warna, Membaca Pantun di SD

### ABSTRACT

*The aim of this research is to describe the effect of using color card media on rhyme reading skills in class V UPTD SDN Negeri 98 Barru students. This type of research uses pre-experimental designs with a one-group pretest-posttest design type, namely an experiment whose implementation only involves one class without involving other classes (comparison class) which aims to find out the use of color card media in reading rhymes among class V UPTD students at SDN Negeri 98 Barru. The sample in this research was class V UPTD students at SDN Negeri 98 Barru with a total of 21 students. The data collection techniques used were observation, tests and documentation. The data was analyzed using descriptive statistics. The results of the research concluded that the use of color card media had an effect on rhyme reading skills. This shows that before using the color card media it was classified as low with a score of 45 and the highest score was 85. However, after using the color card media the pantun reading skill was relatively high with the lowest score being 65 and the highest score being 100. So if it is linked to the category of learning outcomes after reading the pantun or given color card media in the very good category, there were 65%, 25% good, 10% fair*

and 0% less. Based on the hypothesis test that has been carried out, it can be concluded that the use of color card media has an influence on the rhyme reading skills of class V UPTD SDN Negeri 98 Barru. After obtaining  $t_{count} = 9.811$  and  $t_{table} = (0.05 = 1.725)$ , we obtained  $9.811 > 1.725$ . So these results show that after being given color card media it has a positive effect because the  $t_{count}$  value is greater than the  $t_{table}$  value.

**Keywords:** Color Card Media, Reading Pantun in Elementary School

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran salah satu komponen penting yang menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Pembelajaran akan berlangsung optimal dan efektif apabila guru menggunakan media untuk membantu proses penyampaian materi sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru. Hal ini sesuai pendapat Asyad (2017:78) bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam proses pembelajaran, media dapat diartikan sebagai alat perantara yang dijadikan sebagai wadah dari informasi pelajaran. Ada beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan guru salah satunya media kartu warna. Kartu warna merupakan kartu yang berisi teks dan gambar yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan kartu tersebut.

Oleh karena itu, untuk dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca, maka diperlukan model pembelajaran yang tepat. Sehingga tidak menjadikan proses pembelajaran bersifat verbalisme akan tetapi peran siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Disini peneliti menggunakan model pembelajaran yang cocok untuk masalah diatas. Dilihat dari permasalahannya maka peneliti memilih model pembelajaran yang kooperatif learning karena model pembelajaran kooperatif *learning* sangat mudah untuk diterapkan dan juga model pembelajaran ini dapat memacu siswa agar saling mendorong dan membantu satu sama lain untuk menguasai keterampilan yang diajarkan oleh guru.

Keterampilan membaca adalah aktifitas yang kompleks yang melibatkan berbagai faktor yang datangnya dari dalam diri pembaca dan faktor luar. Selain itu, keterampilan membaca juga dapat dikatakan sebagai jenis kemampuan manusia sebagai produk belajar dari lingkungan, dan bukan kemampuan yang bersifat instingtif, atau naluri yang dibawa sejak lahir. Oleh karena itu, proses membaca yang dilakukan oleh seorang yang dapat membaca merupakan usaha mengolah dan menghasilkan sesuatu melalui penggunaan modal tertentu. Oleh karena itu, kemahiran guru dalam mengarahkan peserta didik sangat diperlukan.

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 20 Januari 2023 yang dilakukan di kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru menunjukkan bahwa tes awal

kemampuan membaca pantun masih rendah. Dari penilaian terhadap tugas membaca pantun diperoleh bahwa hasil nilai rata-rata siswa hanya 58,75. Nilai siswa di bawah 70 berjumlah 16 siswa atau 76,2%, dan siswa yang mendapat nilai di atas 70 berjumlah 5 siswa atau sekitar 23,8% dari total keseluruhan siswa 21 orang. Sehingga banyak siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang sudah ditetapkan dengan nilai 70.

Guru kelas V kurang sekali memanfaatkan alat peraga ketika proses pembelajaran, yang sering di temukan adalah ketika melaksanakan kegiatan belajar mengajar membaca dan menulis di kelas V guru hanya memberi contoh membaca dan menulis dan siswa menirukan. Sehingga yang terjadi, pada dua bulan pertama masuk sekolah, siswa banyak yang hanya hafal apa yang diucapkan guru dan mengutip apa yang ditulis oleh guru tanpa bisa membaca dalam arti yang sebenarnya

Penggunaan media kartu warna dipandang sebagai media yang cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pantun. Media kartu warna merupakan sarana untuk memancing, mendorong minat dan memotivasi peserta didik dalam membaca pantun karena tampilanya yang menarik dan lebih realistik.

Pantun merupakan salah satu jenis puisi lama yang memiliki ciri-ciri tertentu, terkait pada sajak atau rima akhir dan terdapat sampiran dan isi. Soetarno , mengatakan pantun merupakan puisi lama yang memiliki ketentuan-ketentuan sebagai berikut : (1) satu bait terdiri atas empat baris, (2) tiap baris terdiri 8-12 suku kata, (3) dua baris pertama disebut sampiran dan dua baris berikutnya disebut isi pantun, (4) pantun mementingkan rima akhir dengan pola a-b-a-b.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Werner dikutip dalam Al-Nughaimish (2011) bahwa pada umumnya setiap hari pelajar menggunakan waktu komunikasinya yaitu 55% untuk mendengarkan, 23% untuk berbicara, 13% untuk membaca dan 8% untuk menulis. Hasil dari penelitiannya menunjukkan bahwa waktu yang digunakan bagi pelajar untuk mendengar atau membaca lebih banyak dibandingkan dengan berbicara, membaca dan menulis. Seseorang tidak akan pernah bisa membaca dan menulis dengan baik sebelum mampu berbicara dengan baik, begitupun dengan mendengarkan. Oleh karena itu, sebaiknya kemampuan membaca dilatih sejak duduk di sekolah dasar.

Beberapa penelitian yang relevan dengan judul penelitian yang telah dilakukan untuk mengetahui penerapan pembelajaran dengan menggunakan media kartu warna dalam pembelajaran. Penelitian Amzah (2018) dengan judul “Meningkatkan Keterampilan Membaca Pantun Melalui Media Kartu Gambar pada Siswa Kelas V SD Negeri I Nipa Mekar Kec. Lakudo Kab. Buton”. Penelitian ini berlangsung dengan tiga siklus yaitu pada siklus 1 nilai rata-rata siswa adalah 5,2

atau 13,7% ketuntasannya. Siklus 2 nilai rata-rata siswa adalah 6,5 atau 50% ketuntasan. Siklus 3 nilai rata-rata siswa adalah 7,5 atau 100% ketuntasan. Dari hasil siklus 1,2,dan 3 maka dengan menggunakan metode tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selanjutnya Dwi Astuti, Rini (2017) dengan judul “Penggunaan Media Kartu Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pantun di Kelas V SDN Sumpersari 01 Kecamatan Pebayuran Kabupaten Bekasi”. Penelitian ini berlangsung dengan tiga siklus. Pada siklus I nilai rata-rata siswa nilai rata-rata siswa sebesar 69,50, (2) pada siklus II, nilai rata-rata siswa sebesar 74,41, dan (3) pada siklus III, nilai rata-rata siswa adalah 83,06. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu seri dapat meningkatkan kemampuan membaca pantun siswa

Sejalan dengan itu penelitian dari Rahmayanti, D., Safruddin, S., & Setiawan, H. (2021) dengan judul:“Pengaruh Pemanfaatan Media Kartu Berwarna Terhadap Kemampuan Membaca pantun Siswa Kelas V SDN 7 Ampenan Tahun Pelajaran 2019/2020”. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*. Berdasarkan hasil penelitian bahwa ada pengaruh pemanfaatan media kartu berwarna terhadap kemampuan membaca pantun siswa. Dapat dilihat dari nilai posttest kelompok eksperimen lebih tinggi sebesar 76 di bandingkan dengan nilai kelas kontrol sebesar 69. Hal ini diperkuat dari hasil uji hipotesis menggunakan uji T-test yakni hasil thitung (2,870) > ttabel (2,024), sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak yang artinya ada pengaruh pemanfaatan media kartu berwarna terhadap kemampuan membaca pantun siswa. Beberapa penelitian yang relevan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil ketiga penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan media kartu warna dapat meningkatkan kemampuan membaca pantun siswa dan pada dasarnya memiliki kesamaan yang merujuk pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan media yang sama. Namun, perbedaan hanya pada jenis penelitian, kelas dan lokasi penelitian.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media kartu warna merupakan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran membaca pantun. Penggunaan media kartu warna dalam pembelajaran diharapkan dapat menarik perhatian siswa untuk belajar, khususnya belajar membaca pantun.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti ingin mengetahui apakah media kartu warna juga memberi pengaruh terhadap keterampilan membaca pantun siswa, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang **“Pengaruh Media Kartu Warna Terhadap Keterampilan Membaca Pantun Siswa Kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru”**.

## KAJIAN PUSTAKA

### a. Pengertian Keterampilan Membaca

Gordon (2014:56) berpendapat bahwa keterampilan adalah sebuah kemampuan dalam mengoperasikan pekerjaan secara lebih mudah dan tepat. Sedangkan Dunette (2016:86) keterampilan berarti mengembangkan pengetahuan yang dapat melalui training dan pengalaman dalam melaksanakan beberapa tugas. Nadler (2016:97) keterampilan harus dilakukan dengan praktek sebagai pengembangan aktivitas. Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa

keterampilan setiap orang harus diasah melalui program training atau bimbingan lain. Tarigan (2017:23) Menyatakan bahwa membaca adalah menyerap huruf atau symbol grafis yang kemudian diubah menjadi ucapan atau proses pengertian dalam otak. Membaca bukan hanya persepsi visual tetapi kemampuan menyerap makna symbol grafis dan kemampuan merefleksi symbol tersebut, sementara itu, Leow (2014:31) menyatakan bahwa membaca adalah suatu proses psikolinguistik dimana membaca menggunakan kemampuan untuk menyimpulkan arti yang dimaksudkan oleh membaca.

Keterampilan membaca itu sendiri berasal dari kata terampil dan baca. Terampil berarti cakap dalam menyelesaikan tugas, mampu dan cekatan (Tim Penyusun Kamus 2015: 1180). Yudha M. Saputra dan Rudyanto (2015: 7) keterampilan adalah kemampuan anak dalam melakukan berbagai aktivitas seperti motorik, berbahasa, sosial-emosional, kognitif, dan afektif (nilai-nilai moral). Sementara baca berarti mengeja atau melafalkan apa yang tertulis dan mengucapkan (Tim Penyusun Kamus, 2015: 83). Keterampilan membaca adalah suatu keterampilan dalam kegiatan yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan, Dalman (2013:5). Keterampilan membaca menurut Klein, dkk dalam Rahim (2018:3) definisi mencakup (1) membaca merupakan proses; (2) membaca adalah strategi; dan (3) membaca merupakan interaktif. Membaca merupakan suatu proses dimaksudkan informasi dari teks dan pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca. Purnama Sari (2014:12) keterampilan membaca adalah keterampilan mengenal dan memahami tulisan dalam bentuk pemahaman diam-diam atau mengujaran keras-keras. Kegiatan membaca dapat bersuara dan tidak dapat pula bersuara.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca adalah suatu keterampilan dalam mengenal dan memahami tulisan dalam bentuk huruf, kata dan kalimat dalam bacaan guna memperoleh informasi yang terdapat dalam bacaan. Dengan membaca kita dapat mengetahui isi dunia dan pola pikir kita menjadi berkembang.

## **b. Pengertian Pantun**

Waridah, (2014: 34) mengemukakan pantun merupakan salah satu jenis puisi lama. Kata ‘pantun’ berasal dari akar kata ‘tun’ dalam bahasa kawi (Jawa Kuno), berarti tuntun-atuntun, dalam bahasa Indonesia berarti mengatur. Purnama (2014:53) pantun juga ialah suatu karya yang dapat menghibur dan juga mendidik serta juga menegur. Dalman (2013:76) pantun adalah suatu ungkapan perasaan dan juga suatu pikiran. Dapat disimpulkan bahwa arti kata pantun pada umumnya adalah sama dengan aturan susunannya. Pantun merupakan sebuah karya yang tidak hanya mempunyai rima dan juga irama yang indah, tetapi juga memiliki makna yang penting. Pantun tersebut awalnya adalah karya sastra Indonesia lama yang diungkapkan dengan secara lisan, tetapi dengan seiring berkembangnya zaman sekarang pantun itu mulai diungkapkan dengan tertulis.

### c. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Karsidi (2015:112) media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Arsyad (2017:83) menyatakan “media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran”. Hamalik (2016:18) media merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah. Melalui media guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi dan siswa akan lebih terbantu dalam belajar. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima. Adanya media dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pelajar dan guru sebagai fasilitator. Dalam pembelajaran diperlukan komunikasi yang baik antara pengajar dan pelajar, maka diperlukan media pembelajaran, Yudhi (2018:90) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah “segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga terciptanya lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.” Azhar (2020:34) mengemukakan pula bahwa, media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran yang terkait dengan model pembelajaran

langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi. Sehingga dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

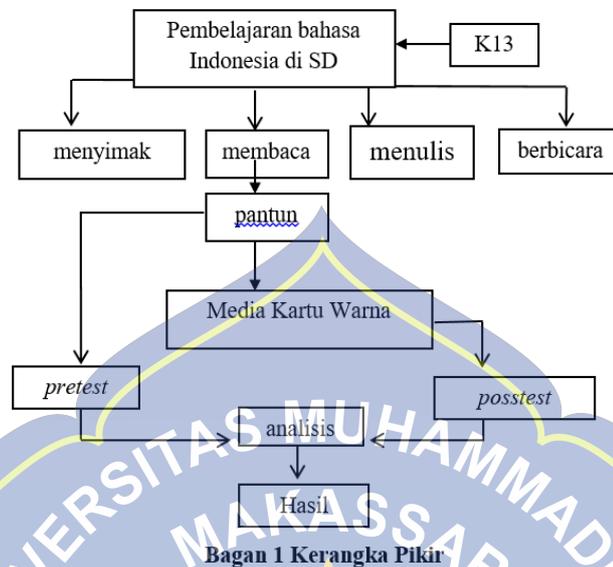
#### **d. Pengertian Alat Peraga**

Media pembelajaran dipandang sebagai segala bentuk peralatan fisik komunikasi berupa hardware dan software dari teknologi pembelajaran. Alat peraga adalah media alat bantu pembelajaran dan segala macam benda yang digunakan untuk memperagakan materi pelajaran. Sementara itu menurut Siti Adha dkk, (2014: 19) alat peraga adalah sebagai berikut : Satu di antara beberapa cara untuk untuk mengaktifkan siswa berinteraksi dengan materi ajar diperlukan suatu alat bantu yang disebut alat peraga. Dalam interaksi ini siswa akan membentuk komunitas yang memungkinkan mereka untuk mencintai proses pembelajaran. Pemanfaatan alat peraga dalam pembelajaran bahasa Indonesia sangat diperlukan karena dengan menggunakan alat peraga siswa berpikir abstrak sehingga penggunaan alat peraga sangat diperlukan dalam menjelaskan dan menanamkan konsep pembelajaran.

Arsyad mengatakan, “Alat peraga adalah media alat bantu pembelajaran dengan segala macam benda yang digunakan untuk memperagakan materi pelajaran”(Arsyad, 2017: 9). Nana Sudjana (2014: 99) mengatakan bahwa alat peraga dalam mengajar memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif. Alat peraga disini mengandung arti bahwa segala sesuatu yang masih bersifat abstrak lalu dikonkretkan untuk menjelaskannya kembali agar siswa lebih memahaminya. Menurut Sulaiman (2015: 107) menyatakan bahwa alat peraga merupakan media pembelajaran yang mengandung atau membawakan ciri-ciri dari konsep yang dipelajari. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa alat peraga adalah media pengajaran yang diartikan sebagai semua benda yang menjadi perantara untuk membantu menanamkan dan memperjelas konsep dalam proses pembelajaran sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

#### **e. Pengertian Media Kartu Warna**

Utami (2017: 256) media kartu warna adalah media pembelajaran dengan menggunakan kertas yang berukuran tebal dan berbentuk persegi panjang yang berwarna. Kartu warna merupakan salah satu alat bantu pembelajaran yang termasuk dalam kategori *Flash Card*. Media pembelajaran ini mengandalkan kartu warna yang menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran. Kartu warna dapat membantu guru mencapai tujuan intruksional karena selain merupakan media yang murah dan mudah diperoleh, juga dapat meningkatkan keaktifan siswa. Selain itu, pengetahuan dan pemahaman siswa menjadi lebih luas, jelas, dan tidak mudah dilupakan.



## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian eksperimen khususnya *Pre experimental*, yaitu penelitian eksperimen yang seringkali dianggap sebagai eksperimen yang tidak sebenarnya atau belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih ada variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen, jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pre-Experimental Designs*, yaitu desain yang belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen (Sugiyono, 2018: 109). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *Pre-Experimental Designs* dengan tipe *One-Group Pretest-Posttest Design* yaitu pada desain ini terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:

**Tabel 1 Desain Penelitian**

$O_1 X O_2$
-------------

Keterangan:

$O_1$  : Nilai *pretest*, untuk mengukur hasil tes siswa kelas V sebelum diberikan perlakuan

- X : Penggunaan media kartu warna (Sugiyono, 2018: 110-111).  
 O<sub>2</sub> : Nilai *posttest*, untuk mengukur hasil tes siswa kelas V setelah digunakan media kartu warna.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### C. Hasil Penelitian

Hasil dan analisis data dibuat berdasarkan data yang diperoleh dari kegiatan hasil belajar siswa yang diajar yang menggunakan media kartu warna. Penelitian ini dilakukan di UPTD SDN Negeri 98 Barru tahun ajaran 2023/2023, Provinsi Sulawesi Selatan. Kelas yang digunakan untuk penelitian ini adalah kelas V dengan jumlah siswa yaitu 21 siswa, terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Hasil yang diperoleh disajikan dengan menggunakan analisis statistik deskriptif. Adapun uraian lengkap tentang hasil penelitian dan pembahasan sebagai berikut.

### 3. Hasil Analisis Data Deskriptif Kuantitatif

#### b. Analisis Deskriptif Keterampilan Membaca Pantun Siswa

Berikut ini gambaran umum keterampilan membaca pantun siswa kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru dengan beberapa indikator pada rubrik penilaian membaca pantun diantaranya adalah 1) lafal, 2) intonasi, 3) nada, dan 4) gaya penyampaian. Adapun perbandingan hasil statistik skor pretest dan *posttest* yang disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

**Tabel 2 Perbandingan Hasil Statistik Skor *Pretest* dan *Posttest***

Statistik	Nilai Statistik Keterampilan Membaca Pantun Siswa	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah sampel	21	21
Skor ideal	100	100
Skor terendah	45	70
Skor tertinggi	100	100
Skor rata-rata	61,66	80,7
Standar deviasi	1122	8.871
Varians	44,83	3.37

Berdasarkan keterangan tabel 2. di atas diperoleh bahwa keterampilan membaca pantun siswa sebelum diterapkan media kartu warna memiliki skor terendah sebesar 45 point, skor tertinggi sebesar 85 point, skor rata-rata sebesar 61,66, standar deviasi sebesar 1112 dan varians sebesar 44,83 Adapun keterampilan membaca pantun siswa setelah diterapkan media kartu warna diperoleh skor terendah sebesar 70, skor tertinggi sebesar 100, skor rata-rata

sebesar 80,7, standar deviasi sebesar 8.871, dan varians sebesar 3.37. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan membaca pantun siswa setelah menggunakan media kartu warna secara umum mengalami perubahan yaitu keterampilan membaca pantun siswa setelah diterapkan media kartu warna lebih baik dibandingkan sebelum diterapkan media kartu warna.

#### d. Analisis Deskriptif Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa

Dari hasil analisis tes yang menunjukkan keterampilan membaca pantun pada siswa kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru sebelum menggunakan media kartu warna maka data perolehan skor tes keterampilan membaca pantun siswa kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru. Adapun skor hasil *pretest* yaitu maksimum 85 dan minimum 45. Berdasarkan tabel di atas maka dapat digambarkan berdasarkan kategori hasil belajar siswa kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru:



**Gambar 1. Kategori Hasil Belajar Siswa UPTD SDN Negeri 98 Barru**

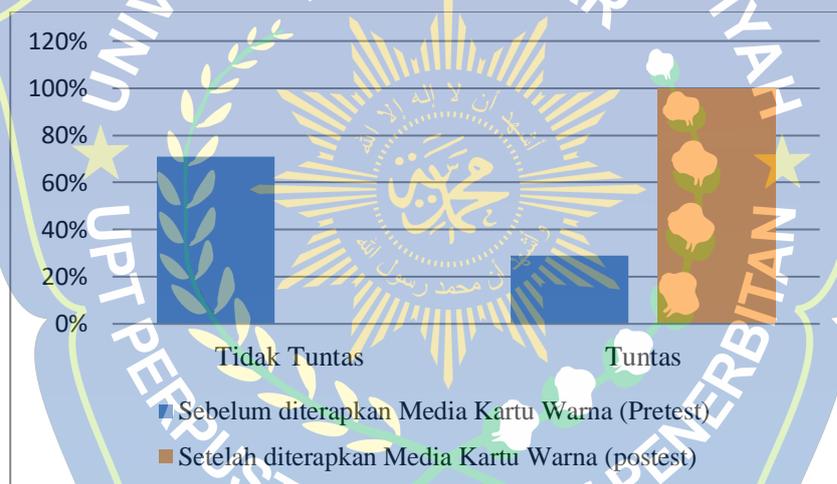
Berdasarkan data yang dapat dilihat pada gambar di atas maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca pantun siswa pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrumen tes dikategorikan kurang 71% terdapat 15 siswa, dan cukup 29% terdapat 6 siswa. Sehingga jika dilihat dari hasil persentase yang pada gambar di atas, maka dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan keterampilan membaca pantun siswa sebelum diterapkan media kartu warna tergolong masih rendah karena hanya sekitar 7 siswa yang dari 21 siswa dengan persentase 29% dari 100% yang memiliki keterampilan membaca pantun sebelum diberikan *posttest* (media kartu warna). Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap siswa setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan *posttest*.

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas dan gambar 4.1 maka dapat disimpulkan bahwa hasil keterampilan membaca pantun siswa pada tahap *posttest* dengan menggunakan instrumen tes dikategorikan sangat baik yaitu

19%, dan cukup 81%. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat keterampilan siswa kelas V dalam membaca pantun setelah diterapkan media kartu warna tergolong tinggi.

Berdasarkan hasil perbandingan di atas maka disimpulkan bahwa sebelum diberikan media kartu warna pada siswa, keterampilannya dalam membaca pantun dengan kategori sangat baik yaitu ada 6 siswa atau 29% dengan nilai tertinggi 85. Tetapi setelah diberikannya media kartu warna keterampilan membaca pantun siswa cukup dan sangat bagus karena sudah meningkat menjadi 21 orang atau 100%. Selanjutnya, kriteria ketuntasan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru sebelum dan setelah diterapkan media kartu warna dapat dilihat pada gambar berikut:

Berdasarkan hasil tabel di atas yang mengenai kriteria ketuntasan hasil belajar bahasa Indonesia terhadap siswa kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru, maka dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2. Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Siswa**

Berdasarkan gambar 2 di atas dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang ditentukan oleh penelitian yaitu jumlah siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM ( $70 \geq 70\%$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa pada *pretest* keterampilan membaca pantun siswa kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena siswa yang tuntas hanya  $29\% \leq 70\%$  tergolong rendah.

Sedangkan jika dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM ( $70 \geq 70\%$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa pada *posttest* keterampilan membaca pantun pada siswa kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena siswa yang tuntas adalah  $100\% \geq 70\%$  dan tergolong tinggi.

**e. Analisis Deskriptif Aktivitas Siswa dalam Penggunaan Media kartu warna**

**4) Aktivitas Siswa Sebelum Penggunaan Media kartu warna**

Adapun deskripsi aktivitas belajar siswa sebelum penggunaan media kartu warna dapat dilihat pada tabel 3 berikut :

**Tabel 3. Aktivitas Belajar Siswa Sebelum Penggunaan Media Kartu Warna**

No	Aspek yang di nilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Hadir pada saat proses pembelajaran		√			
2	Memperhatikan materi yang disajikan oleh guru		√			
3	Bertanya ketika merasa kesulitan dalam memahami materi pelajaran		√			
4	Menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru			√		
5	Membaca pantun dengan suara yang jelas		√			
Jumlah		11				
Rata-Rata		2,2				
Keterangan Skor: 1 = kurang sekali 2 = kurang 3 = cukup 4 = baik 5 = sangat baik						

Sumber: Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan tabel 3 di atas diperoleh gambaran mengenai aktivitas belajar siswa, karena dari 21 siswa kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru yang di observasi terkait aspek-aspek aktivitas belajar, hasilnya dapat dijelaskan dalam skala deskriptif sebagai berikut; hadir pada saat proses pembelajaran dengan skor 2 kategori “kurang”, memperhatikan materi yang disajikan oleh guru dengan skor 2 kategori “kurang”, bertanya ketika merasa kesulitan dalam memahami materi pelajaran dengan skor 2 kategori “kurang”, menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dengan skor 3 kategori “cukup”, dan Membaca pantun dengan suara yang jelas dengan skor 2 kategori “kurang”. Rata-rata pada observasi aktivitas siswa sebelum penggunaan media kartu warna yaitu 2,2 dengan kategori “kurang”.

**5) Aktivitas Siswa Saat Penggunaan Media Kartu Warna**

Adapun deskripsi aktivitas belajar siswa saat penggunaan media kartu warna dapat dilihat pada tabel 4 berikut :

**Tabel 4. Aktivitas Belajar Siswa Saat Penggunaan Media Kartu Warna**

No	Aspek yang di nilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Memperhatikan penjelasan guru di awal pembelajaran			√		
2	Bersemangat menerima kartu yang dibagikan		√			
3	Antusias dalam membaca pantun		√			
4	Menentukan topik/judul pantun yang telah dibaca				√	
5	Membaca pantun dengan suara yang jelas			√		
Jumlah		14				
Rata-Rata		2,8				
Keterangan Skor: 1 = kurang sekali 2 = kurang 3 = cukup 4 = baik 5 = sangat baik						

Sumber: Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan tabel 4. di atas diperoleh gambaran mengenai aktivitas belajar siswa, karena dari 21 siswa kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru yang di observasi terkait aspek-aspek aktivitas belajar, hasilnya dapat dijelaskan dalam skala deskriptif sebagai berikut: memperhatikan penjelasan guru di awal pembelajaran dengan skor 3 kategori “cukup”, bersemangat menerima kartu yang dibagikan dengan skor 2 kategori “kurang”, antusias dalam membaca pantun dengan skor 2 kategori “kurang”, menentukan topik/judul pantun yang telah dibaca dengan skor 4 kategori “baik”, dan Membaca pantun dengan suara yang jelas dengan skor 3 kategori “cukup”. Rata-rata pada observasi aktivitas siswa saat penggunaan media kartu warna yaitu 2,8 dengan kategori “cukup”.

#### 6) Aktivitas siswa Setelah Penggunaan Media kartu warna

Adapun deskripsi aktivitas belajar siswa setelah penggunaan media kartu warna dapat dilihat pada tabel 5 berikut :

**Tabel 5 Aktivitas Belajar Siswa Setelah Penggunaan Media kartu warna**

No	Aspek yang di nilai	Skor				
		1	2	3	4	5

1	Memperhatikan penjelasan guru di awal pembelajaran				√	
2	Bersemangat menerima kartu yang dibagikan				√	
3	Antusias dalam membaca pantun			√		
4	Menentukan topik/judul pantun yang telah dibaca				√	
5	Membaca pantun dengan suara yang jelas				√	
Jumlah		19				
Rata-Rata		3,8				
Keterangan Skor: 1 = kurang sekali 2 = kurang 3 = cukup 4 = baik 5 = sangat baik						

Sumber: Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan tabel 5 di atas diperoleh gambaran mengenai aktivitas belajar siswa, karena dari 21 siswa kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru yang di observasi terkait aspek-aspek aktivitas belajar, hasilnya dapat dijelaskan dalam skala deskriptif sebagai berikut; memperhatikan penjelasan guru di awal pembelajaran dengan skor 4 kategori “baik”, bersemangat menerima kartu yang dibagikan dengan skor 4 kategori “baik”, antusias dalam membaca pantun guru dengan skor 3 kategori “cukup”, menentukan topik/judul pantun yang telah dibaca hadir pada saat proses pembelajaran dengan skor 4 kategori “baik”, dan Membaca pantun dengan suara yang jelas dengan skor 4 kategori “baik”. Rata-rata pada observasi aktivitas siswa saat penggunaan media kartu warna yaitu 3,8 dengan kategori “baik”.

#### 4. Hasil Analisis Statistik

Hasil analisis statistik ini digunakan untuk menguji hipotesis dengan menggunakan program komputer SPSS versi 2.2. hal yang perlu diuji dalam penelitian yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji T, dan hal ini akan menjadi penguat dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru tentang keterampilan membaca pantun sebelum dan setelah diberikan media kartu warna. Hasil uji statistik dengan menggunakan SPSS versi 2.2 yaitu sebagai berikut:

##### c. Normalitas dan Homogenitas

Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini maka digunakan Uji t. Syarat dilakukan uji t adalah data harus berdistribusi normal dan homogen.

**Tabel 6 Analisis Univariate**

Perlakuan	Rata-rata	Std. Deviation	P-value*	P-value**
Post	80.238	8.871	0.176	0.103
Pre	61.904	11.122	0.433	

*Sumber Data: Hasil Olah Data di SPSS versi 2.2 Tahun 2023*

Berdasarkan tabel 6 menunjukkan hasil sebaran distribusi data. Diperoleh bahwa nilai rata-rata kelompok sebelum perlakuan sebesar 61.904 dengan standar deviasi sebesar 11.122, sedangkan nilai rata-rata setelah diberikan perlakuan media kartu warna sebesar 80.238 dengan standar deviasi sebesar 8.871. Ini menunjukkan terjadi peningkatan nilai rata-rata setelah perlakuan diberikan media kartu warna sebesar 18.333. Hasil uji normalitas pada kelompok sebelum dan sesudah perlakuan, diperoleh hasil p-value masing-masing sebesar 0.176 dan 0.433. Nilai p-value yang diperoleh pada uji normalitas menggunakan uji shapiro-wilk lebih besar daripada 0.5, ini menunjukkan bahwa data sebelum dan sesudah perlakuan berdistribusi normal. Selain itu, hasil uji homogenitas menggunakan uji Levine menunjukkan nilai p-value sebesar 0.103 yang lebih besar daripada 0.05, ini menunjukkan bahwa data sebelum dan sesudah perlakuan homogen. Sehingga sesuai dengan syarat uji *T-Paired* bahwa data harus berdistribusi normal dan homogen, diperoleh hasil sebagai berikut:

#### d. Uji T

**Tabel 7 Uji T-Paired Test**

Kelompok	Rata-rata	Std. Deviation	t-hitung	P-value
Post	80.238	8.871	9.811	0.000
Pre	61.905	11.122		

*Sumber Data: Hasil Olah Data di SPSS versi 2.2 Tahun 2023*

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan hasil uji *t-paired*. Diperoleh bahwa nilai rata-rata kelompok sebelum perlakuan media kartu warna sebesar 61.904 dengan standar deviasi sebesar 11.122, sedangkan nilai rata-rata setelah diberikan perlakuan media kartu warna sebesar 80.238 dengan standar deviasi sebesar 8.871. Ini menunjukkan terjadi peningkatan nilai rata-rata setelah perlakuan diberikan media kartu warna sebesar 18.333, peningkatan nilai rata-rata tersebut harus

dibuktikan terjadi perubahan signifikan menggunakan uji *T-Paired*. Hasil pengujian *T-Paired* diperoleh nilai t-hitung sebesar 9.811, jika dibandingkan dengan nilai t-tabel ( $t_{0,05} = 1,725$ ) maka diperoleh hasil t-hitung lebih besar daripada t-tabel. Hasil p-value sebesar 0.000 yang lebih kecil daripada 0.05 sehingga disimpulkan bahwa terjadi perubahan signifikan pada proses membaca pantun siswa kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru setelah diberikan perlakuan media kartu warna.

#### **D. Pembahasan**

Tujuan dalam penelitian yakni untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media kartu warna terhadap keterampilan membaca pantun pada siswa kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru. Pada awal penelitian pembelajaran keterampilan membaca pantun dilakukan masih kurang, hal tersebut terlihat karena terdapat 15 siswa yang belum mencapai nilai KKM.

Teori yang relevan oleh Samad dan Maryati Z (2017: 9) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan atau disediakan oleh guru yang dalam penggunaannya diintegrasikan ke dalam tujuan dan isi pembelajaran, sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran serta mencapai kompetensi pembelajaran. Selain itu media dalam pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber anak didik yang bertujuan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian anak didik mengikuti kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan itu Utami (2017: 256) media kartu warna adalah media pembelajaran dengan menggunakan kertas yang berukuran tebal dan berbentuk persegi panjang yang berwarna. Kartu warna merupakan salah satu alat bantu pembelajaran yang termasuk dalam kategori *Flash Card*. Kartu warna dapat membantu guru mencapai tujuan intruksional karena selain merupakan media yang murah dan mudah diperoleh, juga dapat meningkatkan keaktifan siswa. Selain itu, pengetahuan dan pemahaman siswa menjadi lebih luas, jelas, dan tidak mudah dilupakan.

Penelitian yang relevan yaitu penelitian Amzah (2018) dengan judul “Meningkatkan Keterampilan Membaca Pantun Melalui Media Kartu Gambar pada Siswa Kelas V SD Negeri I Neka Mekar Kec. Lakudo Kab. Buton”. Penelitian ini berlangsung dengan tiga siklus yaitu pada siklus 1 nilai rata-rata siswa adalah 5,2 atau 13,7% ketuntasannya. Siklus 2 nilai rata-rata siswa adalah 6,5 atau 50% ketuntasan. Siklus 3 nilai rata-rata siswa adalah 7,5 atau 100% ketuntasan. Dari hasil siklus 1, 2, dan 3 maka dengan menggunakan metode tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selanjutnya Dwi Astuti, Rini (2017) dengan judul “Penggunaan Media Kartu Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pantun di Kelas V SDN Summersari 01 Kecamatan Pebayuran Kabupaten Bekasi”. Penelitian ini berlangsung dengan tiga siklus. Pada siklus I nilai rata-rata siswa nilai rata-rata siswa sebesar 69,50, (2) pada siklus II, nilai rata-rata siswa sebesar 74,41,

dan (3) pada siklus III, nilairata-rata siswa adalah 83,06. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwapenggunaan media kartu seridapat meningkatkan kemampuan membaca pantun siswa.

Sehingga media pembelajaran ini merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan berupa materi ajar dari sumber (guru) kepada siswa yang menerima materi yang diberikan oleh guru. Menggunakan media dalam memberikan pengajaran pada siswa juga dapat membuat menarik perhatian siswa, apalagi ketika diberikan media kartu warna, siswa tersebut semakin terampil dalam membaca pantun yang diberikan siswa, dan hal ini berpengaruh juga terhadap peningkatan prestasinya

Pengamatan yang dilakukan pada awal *pretest* menunjukkan siswa kurang serius memperhatikan saat peneliti menjelaskan materi, dan terlihat kurang bersemangat, dan kurang tertarik dengan kegiatan pembelajaran keterampilan membaca pantun. Guru perlu menunjuk dan memotivasi siswa agar lebih aktif dalam belajar. Ada beberapa siswa yang kurang dalam memahami isi dari cerita yang disimak, tetapi setelah diberikan penguatan oleh guru dan peneliti siswa tersebut lebih mampu memahami sebagian isi cerita tersebut.

Pada saat dilakukan *posttest* keterampilan membaca pantun khususnya cerita dongeng. Hasil nilai yang didapat siswa akhirnya mengalami perubahan yang signifikan, walaupun masih ada 3 siswa yang belum mencapai nilai KKM. Meningkatkan keterampilan membaca pantun karena siswa sudah bisa memahami dan mendengar lebih jelas, siswa juga sudah memperhatikan aspek keterampilan membaca pantun yaitu, kesiapan siswa dalam pembelajaran menyimak, kesungguhan siswa dalam membaca pantun, memperhatikan guru saat pembelajaran membaca pantun, menjawab pertanyaan yang diajukan guru, tidak mengganggu teman dan tenang dalam membaca pantun, dan mengerjakan tugas dengan jujur, serta dapat mengevaluasi pengetahuannya dan memperoleh informasi.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa aktivitas siswa termasuk dalam kategori baik sekali. Setelah guru menjelaskan materi dengan konsep media kartu warna para siswa terlihat antusias dan memperhatikan peneliti saat menjelaskan. Sehingga para siswa mendapat pengetahuan dan akan mempengaruhi peningkatannya dalam membaca pantun yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan data tersebut, dapat diuraikan jika dengan penggunaan media kartu warna dalam keterampilan membaca pantun dapat menarik perhatian siswa menjadi senang dan mudah memahami apa yang diajarkan atau apa isi dari cerita yang telah disimak. Menarik perhatian penting dalam proses belajar, dengan membuat siswa tertarik dengan pembelajaran akan membuat siswa senang dan antusias. Ketertarikan dan antusias siswa dalam pembelajaran, akan meningkatkan minat siswa untuk belajar dan lebih berkonsentrasi dalam proses pembelajaran.

Seperti penelitian yang dilakukan oleh M. Asrul Sultan dan Alfianti Akhmad (2020) dengan judul “media kartu warna terhadap kemampuan membaca pantun”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu warna berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan menyimak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 55 Pare-Pare.

Pada bagian ini akan diuraikan hasil penelitian yang dilakukan di UPTD SDN Negeri 98 Barru mulai bulan Februari sampai dengan bulan Maret 2023. Tujuan penelitian tersebut untuk mengetahui pengaruh media kartu warna terhadap keterampilan membaca pantun siswa kelas V. Hasil yang dimaksudkan yaitu kesimpulan yang diambil berdasarkan data yang terkumpul dan analisis data yang telah dilakukan.

Dari data dapat diketahui bahwa ketuntasan hasil belajar *pretest* siswa sebelum menggunakan media kartu warna memiliki skor 0 - 69 dinyatakan tidak tuntas diperoleh 15 orang siswa dengan presentase 71%, siswa yang memiliki skor 70 - 100 dinyatakan tuntas diperoleh 6 orang siswa dengan presentase 29%, sedangkan ketuntasan hasil belajar *post-test* siswa sesudah menggunakan media kartu warna memiliki skor 0 - 69 dinyatakan tidak tuntas diperoleh tidak ada siswa dengan presentase 0%, siswa yang memiliki skor 70 - 100 dinyatakan tuntas diperoleh 21 orang siswa dengan presentase 100%.

Hasil analisis data memperlihatkan bahwa dari 21 jumlah siswa yang menjadi sampel penelitian, maka diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 9,811. Untuk mengetahui nilai pengujian hipotesis penelitian maka nilai  $t_{hitung}$  dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan 5%, kriteria pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

4. Apabila  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{Tabel}$  maka hipotesis diterima.
5. Apabila nilai  $t_{hitung}$  lebih kecil daripada nilai  $t_{Tabel}$  maka hipotesis ditolak.
6. Nilai  $t_{Tabel}$  yang digunakan sebagai pembanding yaitu menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $d. k = 21 - 1$ .

Hasil pengujian T-Paired diperoleh nilai t-hitung sebesar 9.811, jika dibandingkan dengan nilai t-tabel ( $t_{0,05} = 1,725$ ) maka diperoleh hasil t-hitung lebih besar dari pada t-tabel. Hasil p-value sebesar 0.000 yang lebih kecil daripada 0.05 sehingga disimpulkan bahwa terjadi perubahan signifikan pada proses membaca pantun siswa kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru setelah diberikan perlakuan media kartu warna

Hasil analisis data memperlihatkan bahwa media kartu warna mempunyai pengaruh yang positif terhadap keterampilan membaca pantun siswa. Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, diketahui bahwa nilai  $t_{hitung} = 9,811$ . Dengan frekuensi (dk) sebesar  $21 - 1 = 20$ , pada taraf signifikansi 0,05% diperoleh  $t_{tabel} = 1,725$ . Oleh karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ )

diterima yang berarti bahwa penggunaan media kartu warna mempengaruhi keterampilan membaca pantun siswa.

Hasil analisis diatas yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media kartu warna terhadap keterampilan membaca pantun, sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan. Hal ini dapat dilihat pada awal pertemuan, hanya sedikit siswa yang aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Akan tetapi sejalan dengan digunakannya media kartu warna akan menarik minat siswa untuk mulai aktif pada setiap pertemuan.

Berdasarkan hasil data statistik deskriptif kuantitatif yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu warna memiliki pengaruh terhadap keterampilan membaca pantun pada siswa kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### C. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dalam pembahasan disimpulkan bahwa:

1. Keterampilan membaca pantun melalui media kartu warna siswa kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru yaitu sebelum menggunakan media kartu warna tergolong rendah dengan skor 45 dan skor tertinggi 85. Tetapi setelah menggunakan media kartu warna keterampilan membaca pantun tergolong tinggi dengan skor terendah 70 dan skor tertinggi 100. Sehingga jika dikaitkan dengan kategori hasil belajar setelah membaca pantun atau diberikan media kartu warna dengan kategori sangat baik terdapat 65%, baik 25%, cukup 10% dan kurang 0%.
2. Penggunaan media kartu warna berpengaruh terhadap keterampilan membaca pantun. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu warna memiliki pengaruh terhadap keterampilan membaca pantun kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru setelah diperoleh  $t_{hitung} = 9,811$  dan  $t_{tabel} = (0,05 = 1,725$  maka diperoleh  $9,811 > 1,725$ . Sehingga hasil tersebut menunjukkan bahwa setelah diberikan media kartu warna berpengaruh positif karena nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari nilai  $t_{tabel}$ .

### D. Saran

Berdasarkan temuan yang berkaitan hasil penelitian bahwa penerapan media kartu warna berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan membaca pantun pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V UPTD SDN Negeri 98 Barru, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

4. Kepada Kepala sekolah sebagai pemegang kebijakan pendidikan disekolah, kiranya memberikan dorongan serta fasilitas kepada guru untuk mengembangkan model-model pembelajaran yang inovatif dan variatif dalam mengembangkan mutu pendidikan di sekolah.
5. Kepada para pendidik khususnya guru UPTD SDN Negeri 98 Barru yang melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media kartu warna disarankan agar tidak hanya menjelaskan secara verbal tetapi juga membimbing siswa yang mengalami kesulitan, meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
6. Kepada calon peneliti, akan dapat mengembangkan dan memperkuat media kartu warna ini serta memperkuat hasil penelitian ini dengan cara mengkaji terlebih dahulu dan mampu mengadakan penelitian yang lebih sukses.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amzah, Amir Sulaiman, 2018. *Meningkatkan Keterampilan Membaca Pantun Melalui Media Kartu Gambar pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Nepa Mekar Kec. Lakudo Kab. Buton*. Jurnal Pendidikan, <http://papers.uika-bogor.ac.id/download.php?id=147>
- Arsyad Ashar. 2017. *Media Pembelajaran* Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azhar. 2020. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam.
- Bahri Aliem, Abdan, Syakur 2017, *Keterampilan Berbahasa Indonesia Dan Apresiasi Sastra Indonesia di SD*, Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Dalman. 2013. Menulis karya ilmiah. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Dwi Astuti, Rini. 2017. *Penggunaan Media Kartu Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pantun di Kelas V SDN Sumbersari 01 Kecamatan Pebayuran Kabupaten Bekasi*. Jurnal Publikasi Ilmiah. <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/handle/11617/9276>.
- Gordon B, 2014. *Kerangka Dasar: Sistem Informasi Manajemen, Bagian I Pengantar. Seri Manajemen No. 90-A. Cetakan Kedua Belas*. Jakarta: PT. Pustaka Binawan Pressindo.
- Hamalik, 2016. *Pandai Membaca dan Menulis I, Pentunjuk Guru SD Kelas I*, Jakarta: Balai Pustaka
- Hambali. 2018. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas Rendah Sekolah Dasar*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Hidayati, Ismi. 2018. *Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Berbantu Youtube Dengan Herbarium Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 9 Bandar Lampung*. Bandar Lampung: skripsi tidak diterbitkan. Ibid. hh.235-236.
- KBBI, 2015. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). [Online] Available at: <http://kbbi.web.id/pusat>.
- Karsidi, Ravik. 2015. *Sosiologi Pendidikan*. Surakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan UNS dan UPT Penerbitan dan Percetakan UNS.

- Leow. 2014. *Keterampilan Dasar*. Jakarta : PT Raja Grafindo.
- Nadler. 2016. *Keterampilan dan Jenisnya*. Jakarta : PT. Grafindo Persada.
- Nana, Sudjana. 2014. *Dasar- Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensido.
- Purnama, Sari. 2014. *Membuat Anak Gila Membaca*. Bandung: Mizan Pustaka.
- Rahim, Abd. Rahman. 2018. *Teori Belajar Bahasa*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Rahmayanti, D., Safruddin, S.,&Setiawan,H. 2021. *Pengaruh Pemanfaatan Media Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Murid Kelas II SDN 7 Ampenan Tahun Pelajaran 2019/2020*. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1 (1), 25-33
- Ruseffendi. 2016. *Pendidikan Matematika 3*. Jakarta : Depdikbud.
- Sikhabudin, 2014. *Pengantar Media Pendidikan*, Malang: FIP IIKIP Malang
- Siti Adha dkk. 2014. *Penggunaan Garis Bilangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat di Kelas V SD Inpres 3 Besusu*. *Elementary School of Education EJournal Volume 2 Nomor 1*.
- Sulaiman. 2015. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tarigan, Henry guntur.2017. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Bahasa*. Bandung:Angkasa Bandung.
- Utami. 2017. *Media Pembelajaran Kreatif*. Jakarta: PT. Luxima Metro Media
- Waridah,Ernawati.2014 . *Kumpulan Majas, Pantun dan Pribahasa, Kesusastraan Indonesia*, Bandung: Ruang Kata Imprint Kawan Pustaka.
- Yudha, Satriawan. 2015. *Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI*. *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol. 2 (1): 82-98.
- Yudhi. 2018. *Pengaruh Media Video Youtube Terhadap Prestasi Belajar Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Sukoharjo Tahun Ajaran 2017/2018*, *Jurnal Pendidikan*, Volume 28, Nomor 2.

### BIOGRAFI PENULIS



**SAHIR.** lahir di Waesai Kecamatan Tanete Riaja kabupaten Barru, 05 Mei 1995. Anak bungsu dari pasangan Baharuddin dan Inadi. Pendidikan yang di tempuh oleh peneliti yaitu SD Negeri 09 Ralla II lulus pada tahun 2008, jenjang menengah tepatnya di PAKET B Dinas Pendidikan Kabupaten Barru dan lulus pada tahun 2014. Kemudian melanjutkan pendidikan ke jenjang pendidikan lanjutan Madrasah Aliyah Guppi Ralla kabupaten Barru dan lulus pada tahun 2017. Di tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan diperguruan tinggi dan terdaftar sebagai mahasiswa Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar Program Strata (S1). Pada tahun 2023 akan menyelesaikan masa perkuliahan di Universitas Muhammadiyah Makassar dengan judul skripsi: “Pengaruh Penggunaan Media Kartu Warna Terhadap Keterampilan Membaca Pantun Siswa Kelas V UPTD SDN 98 Barru.