



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

Sahir¹, Sulfasyah², Tarman A. Arif³

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. Jenis Penelitian ini menggunakan *pre-experimental designs* dengan tipe *one-group pretest-posttest design* yaitu sebuah eksperimen yang dalam pelaksanaannya hanya melibatkan satu kelas tanpa melibatkan kelas yang lain (kelas pembanding) 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 count value is greater than the ttable 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 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 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, 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 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.

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.

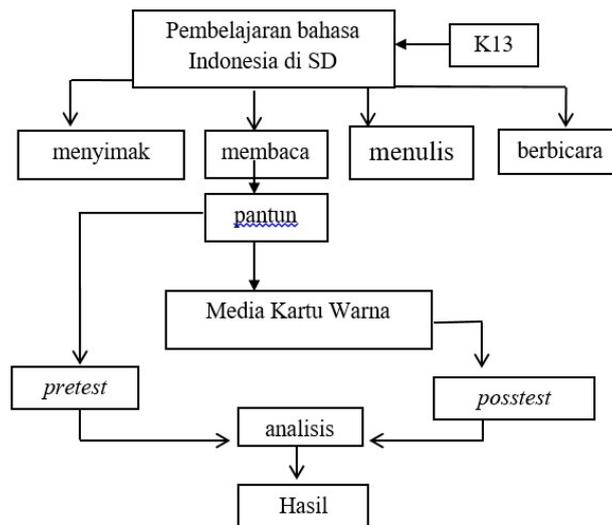
d. Pengertian Alat Peraga

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.



Bagan 1 Kerangka Pikir

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

O₁ X O₂

Keterangan:

- O₁ : Nilai *pretest*, untuk mengukur hasil tes siswa kelas V sebelum diberikan perlakuan
- X : Penggunaan media kartu warna (Sugiyono, 2018: 110-111).
- O₂ : Nilai *posttest*, untuk mengukur hasil tes siswa kelas V setelah digunakan media kartu warna.

HASIL 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 2 Perbandingan Hasil Statistik Skor *Pretest* dan *Postest*

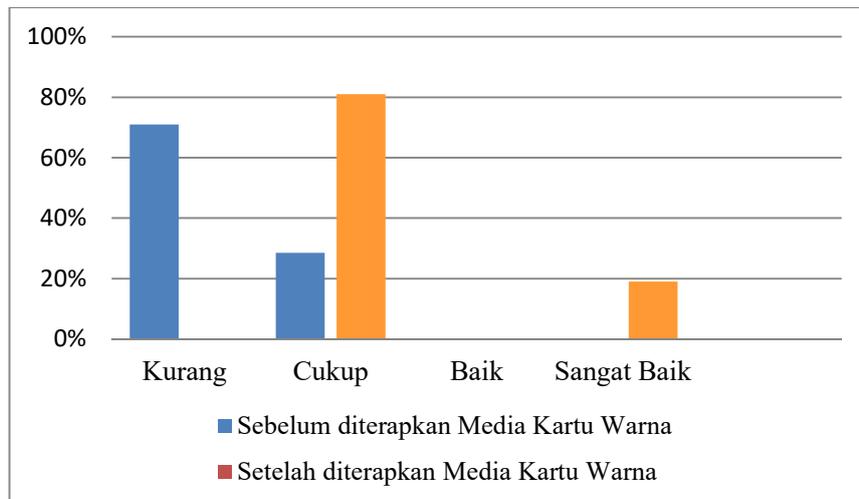
Statistik	Nilai Statistik Keterampilan Membaca Pantun Siswa	
	<i>Pretest</i>	<i>Postest</i>
Jumlah sampel	21	21
Skor ideal	100	100
Skor terendah	45	70
Skor tertinggi	100	100
Skor rata-rata	61,66	80,7
Standar deviasi	1122	8.871
Varians	44,83	3.37

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.

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:



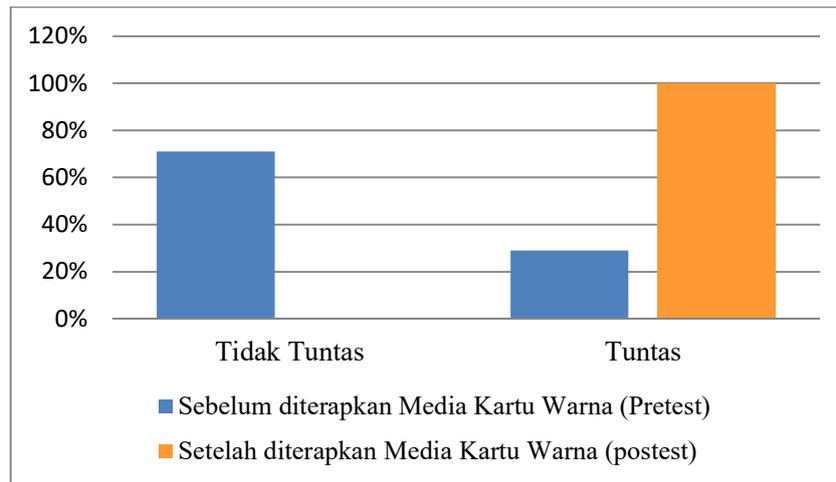
Gambar 1. Kategori Hasil Belajar Siswa UPTD SDN Negeri 98 Barru

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.

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 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”.

2) 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	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		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”.

3) 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”.

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 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:

b. 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.

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 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 Sumpayan 01 Kecamatan Pebayuran Kabupaten Bekasi”. Penelitian ini berlangsung dengan tiga siklus. Pada siklus I 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. 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 :

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 pembandingan yaitu menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $d.f = 21 - 1$.

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

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 Summersari 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.