

Kartu Pantun sebagai Media Pembelajaran: Pengaruhnya terhadap Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Pantun Cards as Learning Media: Their Effect on Fifth-Grade Elementary School Students' Pantun Writing Skills

Ridho Rizky¹, Sahkolid Nasution², Muhammad Syaifullah³

¹Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia; ridhorizky17@uinsu.ac.id

²Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia; sahkolidnasution@uinsu.ac.id

³Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia; muhammadsyaifullah@uinsu.ac.id

ABSTRAK

Keterampilan menulis pantun menuntut siswa mengintegrasikan kemampuan menuangkan gagasan dengan pemahaman terhadap struktur pantun, termasuk jumlah baris, pola rima, jumlah suku kata, sampiran, dan isi. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh media kartu pantun terhadap keterampilan menulis pantun siswa kelas V SD Negeri Sidodadi, Kecamatan Kejuruan Muda. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain nonrandomized pretest-posttest control group. Sebanyak 50 siswa dilibatkan melalui purposive sampling, terdiri atas 25 siswa kelas eksperimen dan 25 siswa kelas kontrol. Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan media kartu pantun, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional. Instrumen utama berupa tes tertulis; dari 10 butir yang diuji coba, tujuh butir digunakan setelah uji validitas, dengan reliabilitas awal Cronbach's Alpha sebesar 0,801. Data dianalisis menggunakan SPSS 27. Hasil menunjukkan rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 80,40, lebih tinggi daripada kelas kontrol sebesar 75,48. Uji hipotesis menunjukkan perbedaan yang signifikan ($p < 0,001$). Temuan ini menunjukkan bahwa media kartu pantun dapat menjadi alternatif pembelajaran sastra yang konkret dan terstruktur untuk mendukung keterampilan menulis pantun siswa sekolah dasar.

KATA KUNCI: kartu pantun; keterampilan menulis; pantun; media pembelajaran; sekolah dasar

ABSTRACT

Writing pantun requires students to integrate idea development with an understanding of pantun structure, including the number of lines, rhyme pattern, syllable count, sampiran, and content. This study aimed to analyze the effect of pantun card media on the pantun writing skills of fifth-grade students at SD Negeri Sidodadi, Kejuruan Muda District. A quantitative nonrandomized pretest-posttest control group design was employed. Fifty students were selected through purposive sampling, comprising 25 students in the experimental group and 25 in the control group. The experimental group learned using pantun cards, whereas the control group received conventional instruction. The main instrument was a written test; seven items were retained from an initial set of ten after validity testing, with an initial Cronbach's Alpha reliability coefficient of .801. Data were analyzed using SPSS 27. The experimental group obtained a posttest mean of 80.40, higher than the control group mean of 75.48. Hypothesis testing indicated a statistically significant difference ($p < .001$). These findings suggest that pantun cards can serve as a concrete and structured literary learning medium to support elementary students' pantun writing skills.

KEYWORDS: Pantun cards; writing skills; pantun; learning media; elementary school

ARTICLE HISTORY

Received: January 2024
Revised: February 2024
Accepted: February 2024
Published: 29 Maret 2024

CORRESPONDING AUTHOR

Ridho Rizky

Email:
ridhorizky17@uinsu.ac.id

CITATION:

Rizky, R., Nasution, S., & Syaifullah, M. (2024). Pantun Cards as Learning Media: Their Effect on Fifth-Grade Elementary School Students' Pantun Writing Skills. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 39–45. <https://doi.org/10.33487/mgr.v5i1.401>

COPYRIGHT:

This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License \(CC BY-SA\)](#).



PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar diarahkan tidak hanya pada penguasaan pengetahuan kebahasaan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan menulis memiliki posisi penting karena siswa perlu mengorganisasikan gagasan, memilih bentuk bahasa, serta menyampaikan pesan secara tertulis. Mardiyah (2019) menempatkan menulis sebagai keterampilan berbahasa yang kompleks dan produktif, sedangkan Supriadi et al. (2020) menekankan bahwa kegiatan menulis melibatkan kemampuan menuangkan gagasan, konsep, perasaan, dan kehendak secara terstruktur.

Salah satu bentuk pembelajaran sastra yang dipelajari siswa sekolah dasar adalah pantun. Pantun merupakan puisi lama yang terikat oleh pola tertentu dan memiliki fungsi budaya sebagai media komunikasi, penyampaian pesan, hiburan, serta ekspresi sosial. Owon dan Lering (2021) menunjukkan bahwa pantun memiliki fungsi yang erat dengan konteks kehidupan masyarakat, sementara Fatimah et al. (2022) menjelaskan fungsinya sebagai sarana penyampaian simbol dan pesan dalam tradisi. Pada tingkat sekolah dasar, pembelajaran pantun memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kreativitas berbahasa sekaligus mengenal salah satu bentuk sastra Nusantara.

Menulis pantun tidak hanya menuntut siswa menemukan ide, tetapi juga mengendalikan bentuk. Pantun lazimnya terdiri atas empat baris, memiliki pola rima a-b-a-b, setiap baris terdiri atas delapan sampai dua belas suku kata, dua baris awal berfungsi sebagai sampiran, dan dua baris berikutnya sebagai isi. Lebu et al. (2020) menunjukkan bahwa kesulitan siswa dalam menulis pantun dapat muncul ketika struktur tersebut belum dipahami secara utuh. Akibatnya, siswa mungkin dapat menghasilkan kalimat yang bermakna, tetapi belum memenuhi karakteristik pantun dari sisi bentuk, rima, atau hubungan sampiran dan isi.

Observasi awal di kelas V SD Negeri Sidodadi pada 22 Februari 2024 memperlihatkan adanya permasalahan pada keterampilan menulis pantun. Dari 25 siswa yang diamati, 15 siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75, sedangkan 10 siswa telah mencapai KKM. Kesulitan yang ditemukan mencakup menuangkan ide ke dalam tulisan, membedakan sampiran dan isi, menata delapan sampai dua belas suku kata, serta membentuk rima a-b-a-b. Sebagian siswa juga membutuhkan waktu cukup lama untuk memulai menulis dan cenderung menyalin atau memodifikasi contoh pantun dari buku.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media yang membantu siswa memecah tugas menulis pantun menjadi bagian-bagian yang lebih konkret. Media pembelajaran dapat memberi stimulus, memperjelas informasi, dan membuat aktivitas belajar lebih terarah. Ibrahim et al. (2023) menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran dapat mendukung hasil belajar ketika media dirancang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa. Dalam konteks pantun, media yang memuat kalimat, sampiran, isi, gambar, atau tema dapat membantu siswa memperoleh pijakan awal sebelum menyusun pantun secara mandiri.

Media kartu pantun merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk tujuan tersebut. Faizzah (2018) menjelaskan bahwa kartu pantun dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran menulis pantun. Kartini (2016) juga menunjukkan pemanfaatan kartu sebagai media untuk membantu kemampuan membuat pantun. Pada bentuk lain, Ramadani dan Rahmawati (2020) mengembangkan kartu kalimat sampiran dan isi pantun untuk mendukung kemampuan berpantun siswa sekolah dasar. Karakter fisik kartu membuat unsur pantun dapat dipisahkan, dicocokkan, dikelompokkan, atau disusun kembali sehingga siswa berinteraksi langsung dengan struktur teks.

Bukti empiris sebelumnya juga menunjukkan arah yang positif. Nurul Azhari (2020) melaporkan bahwa penggunaan media pantun mendukung keterampilan menulis pantun siswa kelas V sekolah dasar. Waluyatiningsih (2019) menemukan peningkatan hasil belajar dan keaktifan melalui penggunaan kartu berwarna pada pembelajaran pantun. Suprpto et al.

(2020) menunjukkan bahwa pembelajaran kontekstual berbantuan kartu kata dapat meningkatkan keterampilan menulis pantun, sedangkan Nurhayati et al. (2022) melaporkan peningkatan keterampilan menulis pantun anak melalui pendekatan kontekstual dan media kartu pantun.

Meskipun kajian tersebut memberikan dasar bahwa kartu dapat mendukung pembelajaran pantun, bukti pada konteks SD Negeri Sidodadi, Kecamatan Kejuruan Muda, masih perlu diuji secara empiris. Penelitian ini memosisikan kartu pantun sebagai media utama pada kelas eksperimen dan membandingkan hasilnya dengan pembelajaran konvensional. Tujuan penelitian adalah menganalisis pengaruh media kartu pantun terhadap keterampilan menulis pantun siswa kelas V SD Negeri Sidodadi. Hipotesis penelitian menyatakan bahwa terdapat perbedaan keterampilan menulis pantun antara siswa yang belajar menggunakan media kartu pantun dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

METODE

Desain, Lokasi, dan Partisipan

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain nonrandomized pretest-posttest control group. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Sidodadi, Desa Sidodadi, Kecamatan Kejuruan Muda, Kabupaten Aceh Tamiang, Provinsi Aceh, pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 50 siswa. Sampel ditentukan melalui purposive sampling dengan mempertimbangkan kesamaan karakteristik kelas. Berdasarkan tabel penetapan sampel pada naskah penelitian, kelas V-A ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dan kelas V-B sebagai kelompok kontrol, masing-masing terdiri atas 25 siswa.

Tabel 1. Desain Kelompok Penelitian

Kelompok	Kelas	Jumlah	Pembelajaran
Eksperimen	V-A	25	Media kartu pantun
Kontrol	V-B	25	Pembelajaran konvensional

Instrumen dan Indikator Keterampilan Menulis Pantun

Data dikumpulkan melalui tes tertulis dan dokumentasi. Uji coba instrumen memuat 10 butir. Hasil uji validitas pada naskah penelitian menunjukkan bahwa tiga butir tidak valid sehingga tujuh butir digunakan dalam pengukuran pada kelas eksperimen dan kontrol. Reliabilitas uji coba dilaporkan dengan Cronbach's Alpha sebesar 0,801 untuk 10 butir. Penilaian keterampilan menulis pantun mengacu pada karakteristik pantun yang mencakup jumlah baris, pola rima, jumlah suku kata, penempatan sampiran, dan penempatan isi.

Tabel 2. Indikator Penilaian Keterampilan Menulis Pantun

No.	Indikator	Skor Maksimal
1	Jumlah baris setiap bait sebanyak empat baris	20
2	Pola sajak a-b-a-b	20
3	Jumlah suku kata 8-12 pada setiap baris	20
4	Sampiran berada pada baris I dan II	20
5	Isi pantun berada pada baris III dan IV	20

Prosedur dan Analisis Data

Kedua kelompok mengikuti pengukuran sebelum dan sesudah pembelajaran. Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan media kartu pantun, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran tanpa media kartu pantun. Analisis instrumen mencakup uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Analisis data

penelitian mencakup statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan pengujian hipotesis. Pengolahan data dilakukan menggunakan SPSS versi 27 dengan taraf signifikansi 0,05. Pada uji coba tingkat kesukaran, butir 1-8 diklasifikasikan sedang, sedangkan butir 9-10 diklasifikasikan sukar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kualitas Instrumen

Pengujian instrumen dilakukan sebelum tes diterapkan pada sampel penelitian. Dari 10 butir yang diuji, tujuh butir dipertahankan setelah uji validitas. Koefisien Cronbach's Alpha sebesar 0,801 menunjukkan konsistensi internal yang baik pada perangkat uji coba. Analisis tingkat kesukaran memperlihatkan bahwa delapan butir berada pada kategori sedang dan dua butir berada pada kategori sukar. Hasil tersebut menjadi dasar pemilihan butir yang digunakan untuk mengukur keterampilan menulis pantun pada tahap penelitian utama.

Tabel 3. Ringkasan Hasil Pengujian Instrumen

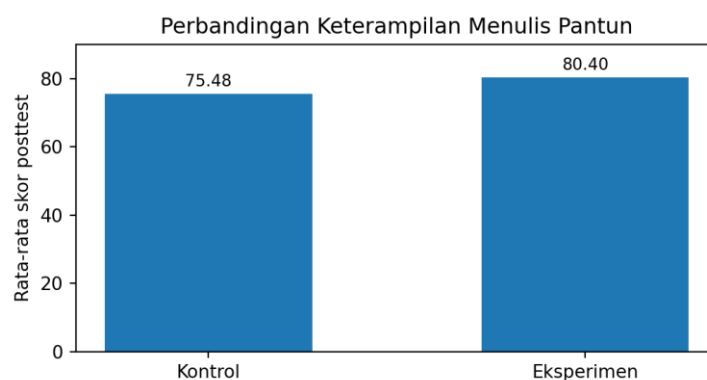
Aspek	Hasil	Interpretasi
Butir uji coba	10 butir	Instrumen awal
Validitas	7 butir digunakan	3 butir tidak digunakan
Reliabilitas	Cronbach's Alpha = 0,801	Reliabilitas baik
Tingkat kesukaran	8 sedang; 2 sukar	Variasi tingkat kesukaran

Perbedaan Keterampilan Menulis Pantun Setelah Pembelajaran

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa siswa yang memperoleh pembelajaran dengan media kartu pantun mencapai rata-rata posttest lebih tinggi daripada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Kelompok eksperimen memperoleh rata-rata 80,40, sedangkan kelompok kontrol memperoleh rata-rata 75,48. Selisih rata-rata kedua kelompok sebesar 4,92 poin. Pengujian hipotesis pada naskah penelitian menghasilkan nilai signifikansi 0,000, yang secara statistik dilaporkan sebagai $p < 0,001$ dan berada di bawah taraf 0,05. Berdasarkan hasil tersebut, hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak.

Tabel 4. Ringkasan Hasil Posttest Keterampilan Menulis Pantun

Indikator	Eksperimen	Kontrol
Jumlah siswa	25	25
Rata-rata posttest	80,40	75,48
Hasil uji hipotesis	$p < 0,001$	Perbedaan signifikan



Gambar 1. Perbandingan Rata-rata Posttest Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Media Kartu Pantun sebagai Penyangga Proses Menulis

Perbedaan capaian posttest dapat dipahami dari karakter tugas menulis pantun. Siswa harus mengelola beberapa persyaratan sekaligus: menemukan ide, membentuk hubungan sampiran dan isi, menjaga rima, serta menyesuaikan jumlah suku kata. Ketika seluruh tuntutan tersebut diberikan secara abstrak, beban pemrosesan siswa menjadi lebih besar. Media kartu pantun dapat memecah unsur pantun menjadi bagian yang lebih konkret sehingga siswa memiliki contoh, stimulus, atau potongan struktur yang dapat diamati dan disusun sebelum menghasilkan pantun secara mandiri.

Interpretasi ini sejalan dengan Faizzah (2018) yang menemukan efektivitas media kartu pantun dalam pembelajaran menulis pantun. Kartini (2016) juga menunjukkan bahwa kartu dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan membuat pantun. Pada pendekatan yang lebih terstruktur, Ramadani dan Rahmawati (2020) mengembangkan kartu kalimat sampiran dan isi pantun sehingga siswa dapat mempelajari hubungan antara dua bagian utama pantun secara lebih eksplisit. Karakter media semacam ini relevan dengan masalah awal penelitian, khususnya kesulitan siswa membedakan sampiran dan isi serta memulai proses penulisan.

Keterlibatan Siswa dan Pembelajaran Sastra yang Konkret

Kartu pantun tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai objek yang dapat dipegang, dipilih, dipasangkan, dan digunakan dalam diskusi. Aktivitas tersebut dapat membuat pembelajaran sastra lebih konkret bagi siswa sekolah dasar. Nurul Azhari (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media pantun berkaitan dengan peningkatan keterampilan menulis pantun siswa kelas V. Waluyatiningsih (2019) juga melaporkan perkembangan hasil belajar dan keaktifan melalui penggunaan kartu berwarna. Temuan-temuan tersebut mendukung pandangan bahwa media sederhana dapat menjadi bermakna ketika secara langsung terkait dengan struktur materi yang sedang dipelajari.

Hasil penelitian juga sejalan dengan Suprpto et al. (2020), yang menunjukkan peningkatan keterampilan menulis pantun melalui pembelajaran kontekstual berbantuan kartu kata. Nurhayati et al. (2022) melaporkan temuan serupa melalui pendekatan kontekstual dan media kartu pantun. Kesamaan arah ini menunjukkan bahwa kartu dapat digunakan bukan sekadar sebagai variasi visual, melainkan sebagai alat bantu untuk mengorganisasikan proses berpikir siswa ketika mengembangkan pantun.

Implikasi bagi Guru Sekolah Dasar

Bagi guru, penggunaan media kartu pantun dapat diterapkan melalui beberapa tahap: mengenalkan karakteristik pantun, meminta siswa mengidentifikasi sampiran dan isi pada kartu, memasang bagian yang sesuai, menyusun ulang pantun, kemudian mengembangkan pantun baru berdasarkan tema atau gambar. Urutan tersebut memungkinkan latihan berlangsung dari kegiatan yang terstruktur menuju produksi teks yang lebih mandiri. Guru juga dapat menggunakan kartu dengan tingkat kompleksitas berbeda agar aktivitas menulis sesuai dengan kemampuan siswa.

Penilaian perlu tetap mengacu pada indikator yang jelas. Lima indikator yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu jumlah baris, rima, jumlah suku kata, sampiran, dan isi, dapat membantu guru memberikan umpan balik yang lebih spesifik. Siswa tidak hanya mengetahui bahwa pantunnya benar atau salah, tetapi dapat memahami bagian mana yang perlu diperbaiki. Dengan demikian, media kartu dan rubrik penilaian dapat digunakan secara terpadu untuk menjadikan pembelajaran menulis pantun lebih terarah.

Keterbatasan dan Arah Penelitian Selanjutnya

Penelitian dilaksanakan pada satu sekolah dengan 50 siswa, sehingga generalisasi hasil perlu dilakukan secara hati-hati. Pelaporan hasil utama berfokus pada rata-rata posttest dan nilai signifikansi, sementara ukuran efek, nilai rinci pretest tiap kelompok, serta durasi dan frekuensi intervensi belum disajikan secara lengkap. Selain itu, reliabilitas yang dilaporkan

menggunakan 10 butir uji coba, sedangkan instrumen akhir terdiri atas tujuh butir. Kajian berikutnya dapat melaporkan karakteristik instrumen akhir secara lebih rinci dan menambahkan ukuran efek agar besarnya pengaruh media dapat ditafsirkan secara lebih komprehensif.

Penelitian lanjutan juga dapat membandingkan variasi kartu pantun berbasis gambar, tema, warna, atau kartu sampiran-isi, serta mengkaji pengaruhnya terhadap kreativitas, motivasi menulis, dan kemampuan revisi teks. Pendekatan kualitatif dapat ditambahkan untuk mengamati strategi siswa ketika menyusun pantun sehingga mekanisme yang menjelaskan peningkatan keterampilan dapat dipahami lebih mendalam.

KESIMPULAN

Media kartu pantun menunjukkan pengaruh positif terhadap keterampilan menulis pantun siswa kelas V SD Negeri Sidodadi, Kecamatan Kejuruan Muda. Rata-rata posttest kelompok eksperimen mencapai 80,40, lebih tinggi daripada kelompok kontrol sebesar 75,48, dengan selisih 4,92 poin. Pengujian hipotesis menghasilkan $p < 0,001$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan media kartu pantun dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kartu pantun dapat membantu pembelajaran menulis melalui representasi struktur pantun yang lebih konkret dan mudah diolah siswa.

Secara praktis, media kartu pantun dapat dipertimbangkan sebagai alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia untuk melatih siswa memahami rima, jumlah suku kata, sampiran, isi, dan organisasi pantun secara bertahap. Penerapan media sebaiknya disertai rubrik penilaian yang jelas dan aktivitas yang bergerak dari identifikasi menuju penyusunan pantun secara mandiri. Penelitian selanjutnya perlu melibatkan konteks sekolah yang lebih beragam, melaporkan ukuran efek dan karakteristik instrumen akhir, serta mengkaji dimensi proses seperti kreativitas, motivasi, dan strategi menulis siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Faizzah, A. (2018). Efektivitas penggunaan media kartu pantun dalam pembelajaran menulis pantun di kelas V SDN Bangkingan II/442 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1).
- [2] Fatimah, R. P. S. N., Murtadho, F., & Zuriyati. (2022). Fungsi pantun adat perkawinan Melayu Riau. *Indonesian Language Education and Literature*, 7(2), 439. <https://doi.org/10.24235/ileal.v7i2.8791>
- [3] Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanih. (2023). Pengembangan media pembelajaran PACAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 102-108. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>
- [4] Kartini. (2016). Efektivitas pemanfaatan media kartu terhadap kemampuan membuat pantun di SD Negeri 55 Parepare. *Jurnal Elementaria Edukasia*.
- [5] Lebu, H., Wardiah, D., & Indasari, M. (2020). Analisis kemampuan menulis pantun siswa kelas V SD. *Indonesian Journal of Elementary Education*, 1(2), 86-96. <https://doi.org/10.31000/ijoe.v1i2.2934>
- [6] Mardiyah. (2019). Keterampilan menulis Bahasa Indonesia melalui kemampuan mengembangkan struktur paragraf. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 3(2), 2-6.
- [7] Nurhayati, S., Cahyono, B. E. H., & Irawati, L. (2022). Peningkatan keterampilan menulis pantun anak melalui pendekatan kontekstual dan media kartu pantun pada kelas V SDN Paron 2 Ngawi. *Wewarah: Jurnal Pendidikan Multidisipliner*, 1(1), 117. <https://doi.org/10.25273/wjpm.v1i1.11899>
- [8] Nurul Azhari, M. (2020). Penggunaan media pantun terhadap keterampilan menulis pantun siswa kelas V SDN Waung Sidoarjo. *Educatif: Journal of Education Research*, 1(1), 1-6.
- [9] Owon, R. A. S., & Lering, M. E. D. (2021). Analisis fungsi dan isi pantun masyarakat Desa Kopong dan relevansinya terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 7(1), 32-43. <https://doi.org/10.22219/jinop.v7i1.14028>
- [10] Ramadani, D., & Rahmawati, F. P. (2020). Pengembangan media kartu kalimat sampiran dan isi pantun (KASIP) untuk mengembangkan kemampuan berpantun siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 524-532.
- [11] Suprpto, S., Suharto, V. T., & Irawati, L. (2020). Penggunaan contextual teaching and learning berbantuan kartu kata untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun pada siswa SD. *Linguista: Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 4(1), 51. <https://doi.org/10.25273/linguista.v4i1.6688>

- [12] Supriadi, Sani, A., & Setiawan, I. P. (2020). Integrasi nilai karakter dalam pembelajaran keterampilan menulis siswa. *YUME: Journal of Management*, 3(3), 84-93. <https://doi.org/10.2568/yum.v3i3.778>
- [13] Waluyatiningsih. (2019). Penggunaan media kartu berwarna untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa pada pembelajaran kooperatif Bahasa Indonesia tentang pantun. 2(2), 114-123.