

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Berkomunikasi merupakan salah satu ciri manusia dalam berinteraksi. Manusia tidak bisa hidup sendiri pasti memerlukan bantuan dari orang lain, hal tersebut menandakan bahwa manusia merupakan makhluk sosial. Alat interaksi manusia agar bisa menimbulkan komunikasi dua arah yaitu dengan bahasa. Bahasa merupakan alat komunikasi manusia yang dapat digunakan dalam lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Bahasa salahsatu penunjang komunikasi dua arah yang bisa membuat manusia satu dapat mengenal manusia lainnya. Adanya bahasa mempermudah manusia dalam berinteraksi, berkomunikasi, dan bersosialisasi. Bahasa mempunyai peranan yang sangat penting bagi manusia, maka dari itu bahasa perlu diajarkan sejak dini baik itu dalam jenjang sekolah dasar. Bahasa hendaknya mulai diajarkan sejak anak menginjak pendidikan dasar.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar merupakan awal dari segala pencapaian tujuan dalam berkomunikasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar mengharapkan agar siswa dapat mengembangkan keterampilan berbahasa secara lisan maupun tulis. Keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa ada empat macam yaitu keterampilan menyimak atau mendengarkan, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis.

Keempat keterampilan berbahasa tersebut diharapkan nantinya biasa dikuasai oleh siswa baik untuk jangka pendek maupun dalam jangka panjang. Empat keterampilan bahasa tersebut memiliki keterkaitan satu sama lain, keterkaitan tersebut membuat setiap unsurnya berjalan berkesinambungan. Keterampilan menulis merupakan salah satu unsur yang bersifat penting dalam perkembangan keterampilan siswa, dimana keterampilan menulis merupakan keterampilan dasar guna melanjutkan ke berbagai keterampilan selanjutnya. Menulis juga merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung. Menulis disini memiliki sifat produktif dan ekspresif.

Menurut Tarigan (2008, hlm. 21), “menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seorang, sehingga orang-orang lain dapat membaca lambing-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu”.

Sedangkan menurut Rusyana (dalam Cahyani dan Rosmana, 2006, hlm. 97) menulis adalah ‘mengutarakan sesuatu secara tertulis dengan menggunakan bahasa terpilih dan tersusun’.

Dapat disimpulkan dari kedua pendapat diatas bahwa menulis adalah menurunkan, melukisan, dan mengutarakan lambang-lambang grafik yang dipahami oleh seseorang dengan menggunakan bahasa terpilih dan tersusun.

“Menulis permulaan adalah kegiatan menulis yang diberikan di tingkat awal biasanya di kelas satu dan kelas dua yang diarahkan untuk membangkitkan, membina, dan memupuk minat anak untuk memiliki kemampuan berbagi pengetahuan dan keterampilan menulis”(Resmini, dkk. , 2009, hlm. 232).

Keterampilan menulis di sekolah dasar pembelajarannya dimulai pada kelas satu sampai pula di kelas enam.Keterampilan ini memiliki dua ruang lingkup yakni menulis pada kelas satu dan dua merupakan keterampilan tahap awal yang dikenal sebagai menulis permulaan.Sedangkan pada kelas tiga sampai kelas enam yakni keterampilan lanjutan yang dikenal sebagai menulis lanjut.

Materi pada tahap menulis permulaan dan menulis lanjut pun berbeda.Tahap menulis permulaan terdiri dari tahap persiapan dan tahap pramenulis. Materi dari tahap persiapan yakni guru mengajarkan kepada siswa tentang cara duduk, cara menyimpan buku, memegang pensil dengan benar, dan sebagainya. Kemudian tahap pramenulis dengan materi pembelajaran yakni guru mengajarkan kepada siswa tentang menulis huruf, menebalkan huruf, merangkai huruf dalam bentuk suku kata, menulis kata-kata yang sederhana, menyalin kata-kata, dan sebagainya.Materi menulis lanjut yakni cenderung guru sudah mengajarkan siswa untuk membuat atau menulis suatu karya seperti membuat atau menulis pantun, melengkapi dialog yang rumpang, menulis karangan, menulis puisi, membuat laporan pengamatan dan lain sebagainya. Salah satu pengembangan dari materi menulis lanjut di sini yakni menulis pantun.

Menurut Resmi dan Djuanda (2007 hlm. 119) macam-macam menulis yaitu sebagai berikut:

- a) Menurut tingkatannya: menulis permulaan (kelas 1 dan 2) dan menulis lanjut (kelas 3-6).
- b) Menurut isi atau bentuknya: karangan Verslag (laporan), karangan fantasi(ekspresi jiwa), karangan reproduksi, dan karangan argumentasi.
- c) Menurut susunannya: karangan terikat, karangan bebas, dan karangan setengah bebas setengah terikat.

Pada saat melakukan observasi di kelas IV SDN Conggeang II, hari Selasa 16 Desember 2014 bertempat di SDN Conggeang II Desa Conggeang Kulon, Kecamatan Conggeang, Kabupaten Sumedang tepatnya di kelas IV, diperoleh data bahwa siswa ternyata merasa kesulitan dalam membuat pantun berdasarkan tema. Pembelajaran pada saat itu materinya mengenai membuat pantun. Keterampilan bahasa yang dipilih sendiri yaitu keterampilan menulis. Jumlah siswa di kelas IV tersebut sebanyak 21 siswa, namun pada hari itu ada satu orang siswa yang tidak masuk sekolah sehingga jumlah siswa keseluruhan sebanyak 20 siswa. Meskipun pada hari itu siswa kelas IV sudah tidak ada kegiatan belajar mengajar dikarenakan ujian sekolahnya sudah beres, namun semua siswa cukup antusias pada saat proses pembelajaran. Pada saat pembelajaran dimulai hendaknya menyebutkan terlebih dahulu tujuan pembelajaran dan materi yang akan disampaikan. Setelah itu, memberikan motivasi kepada mereka dengan menyerukan yel-yel secara bersamaan dan bernyanyi sambil bergerak. Ketika motivasi anak mulai tumbuh proses pembelajaran langsung dibuka, pada awalnya siswa mencari sendiri mengenai pengertian pantun, ciri-ciri pantun, jenis-jenis pantun, dan langkah-langkah membuat pantun. Apabila siswa tidak menemukan materi-materi tersebut guru langsung menjelaskan materi tersebut dimulai dari pengertian pantun, ciri-ciri pantun, jenis-jenis pantun, dan langkah-langkah membuat pantun dalam setiap penjelasannya siswa melakukan tanya jawab dengan guru perihal materi yang belum dimengerti. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok yang masing-masing beranggotakan 4 orang siswa, sebelumnya saya

sudah membagi kelompok namun mereka ingin berkelompok masing-masing sesuai kehendaknya. Ketika keinginan mereka tidak dituruti mereka mulai gaduh, sehingga terpaksa harus mengikuti kelompok kehendak mereka. Pada saat berkelompok mereka harus mengerjakan LKS yaitu membuat pantun berkelompok. Ketika sudah dijelaskan dan dicontohkan segala mengenai pantun namun siswa merasa kesulitan dan terus bertanya bagaimana caranya membuat pantun tersebut. Kegaduhan pun terjadi pada saat siswa dalam kelompok mengerjakan LKS. Kebanyakan dari mereka saat berkelompok masih mengandalkan salah seorang dari kelompoknya. Hasil dari LKS tersebut siswa masih belum bisa membuat sampiran dan isi. Suku kata tiap barisnya pun masih ada yang kurang dari delapan.

LKS tiap kelompok langsung dikumpulkan ke meja guru. Setelah itu, hasil pembelajaran siswa disimpulkan secara bersama-sama. Evaluasi dilakukan setelah menyimpulkan materi. Pada saat evaluasi sendiri banyak siswa yang bertanya pada saat pembuatan pantun, sehingga ditekankan kepada mereka untuk mengerjakan evaluasi sesuai dengan kemampuan mereka saja.

Aspek penilaian yang digunakan guru sesuai dengan tujuan pembelajaran yakni siswa yang nilainya 3 pada saat mengerjakan pengertian pantun 50 %, yang bernilai 2 yaitu 45%, siswa yang bernilai 1 yaitu 5%. Ciri-ciri pantun siswa yang bernilai 3 yaitu 10%, siswa yang bernilai 2 yaitu 30% dan siswa yang bernilai satu yaitu 60%. Langkah-langkah membuat pantun sendiri memiliki persentase siswa yang bernilai 3 yaitu 0%, siswa yang bernilai dua 10%, dan siswa bernilai satu 90%. Kesesuaian isi pantun dengan tema siswa yang bernilai 3 yaitu 20%, siswa yang bernilai 2 yaitu 40%, dan siswa yang bernilai 1 yaitu 40%. Kesesuaian isi pantun dengan rima pantun siswa yang bernilai 3 yaitu 35%, siswa yang bernilai 2 yaitu 25%, dan siswa yang bernilai 1 yaitu 40%. Kesesuaian isi pantun dengan suku kata pantun siswa yang bernilai 3 yaitu 55%, siswa yang bernilai 2 yaitu 20%, dan siswa yang bernilai 1 yaitu 25%.

Dari data tersebut disimpulkan bahwa hanya 30% atau enam orang siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 69,00 dan 70% atau 14 orang siswa yang masih belum tuntas atau belum mencapai KKM. Adapun data hasil tes yang dapat dilihat dari data berikut.

Dengan demikian, kemampuan siswa kelas IV SD Negeri Conggeang II dalam pembelajaran menulis pantun masih rendah. Karena hanya 30% atau enam orang siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 69,00 dan 70% atau 14 orang siswa yang masih belum tuntas atau belum mencapai KKM.

Setelah diketahui permasalahan yang terjadi, peneliti menganalisis penyebab terjadinya permasalahan dengan melakukan observasi, angket dan wawancara. Aspek yang menjadi fokus perhatian peneliti adalah kinerja guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menulis pantun.

Berdasarkan fakta/data pembelajaran yang terjadi di kelas seperti yang telah dikemukakan di atas, maka identifikasi masalah yang ditemukan yaitu sebagai berikut:

1. Situasi dan kondisi kelas yang kurang kondusif membuat guru kesulitan untuk menyampaikan materi pembelajaran.
2. Ada sebagian siswa cukup aktif.
3. Ketika kegaduhan terjadidi dalam kelas menyebabkan siswa sulit berkonsentrasi.
4. Siswa sulit menyerap materi pembelajaran karena penyampaian materi dilakukan dengan metode ceramah dan hanya menulis di papan bor.
5. Daya konsentrasi yang menurun juga menyebabkan siswa sulit untuk membuat pantun berdasarkan tema.
6. Adanya kesulitan dalam menulis pantun yang disesuaikan dengan ciri-ciri yang harus ada dalam pantun.
7. Siswa belum mengerti bagaimana cara menulis pantun dengan benar.
8. Siswa belum bisa membedakan cara membuat sampiran dan isi pantun.
9. Dari hasil evaluasi sebagian siswa menulis pantun sesuai dengan apa yang mereka kerjakan pada saat berkelompok jadi hasil membuat pantunnya ada yang sama.

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan dalam fakta pembelajaran di atas, maka analisis masalahnya yaitu sebagai berikut:

1. RPP tersebut tidak menggunakan strategi, model dan metode pembelajaran yang akan membuat mereka merasa tertarik dan termotivasi untuk belajar.

2. Siswa sering gaduh sehingga mereka tidak bisa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.
3. Ketika ada siswa yang sudah merasa jenuh, siswa tersebut mengganggu siswa yang lainnya.
4. Ketika sudah terjadi kegaduhan, siswa sulit untuk dikondisikan karena mereka sudah dekat dengan guru baru.
5. Kebanyakan siswa laki-laki yang sedikit sulit diatur dan kadang lebih malas untuk mengerjakan apa yang diinstruksikan oleh guru.
6. Siswa mengalami kesulitan dalam membuat pantun karena mereka tidak memperhatikan guru saat menjelaskan.
7. Kegiatan guru hanya terpaku pada ceramah dan menulis di papan tulis.
8. Sebagian siswa pada saat evaluasi membuat pantun sifatnya ingin mencontoh pantun yang dicontohkan oleh guru maupun yang dikerjakan pada saat berkelompok disebabkan karena siswa malas untuk membuat pantun dan mungkin kesulitan membuat pantunnya.
9. Siswa pada saat evaluasi membuat pantun hasilnya ada saja yang sama dengan teman lainnya.

Dalam pembelajaran menulis perlu adanya inovasi yang kreatif. Selain menyediakan media, guru juga harus mampu memilih model dan teknik yang tepat. Peningkatan kemampuan siswa dalam menulis pantun dapat diupayakan oleh guru melalui penggunaan model, permainan dan media pembelajaran. Salah satunya adalah dengan menerapkan “Model Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray*”.

Dengan mempertimbangkan hal-hal tersebut di atas, maka permasalahan yang terjadi di lapangan adalah mengenai materi menulis pantun. Oleh karena itu, peneliti berupaya untuk memperbaiki permasalahan tersebut melalui penelitian tindakan kelas yang berjudul “Penerapan Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* dengan Media KBSIPW (Kartu Baris Sampiran Isi Pantun Warna) untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam menulis pantun kelas IV SDN Conggeang II Kecamatan Conggeang Kabupaten Sumedang.

## B. Rumusan Dan Pemecahan Masalah

### 1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana perencanaan penerapan model Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun di kelas IV SDN Conggeang II Kecamatan Conggeang Kabupaten Sumedang?
- b. Bagaimana pelaksanaan penerapan model Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun di kelas IV SDN Conggeang II Kecamatan Conggeang Kabupaten Sumedang?
- c. Bagaimana peningkatan keterampilan menulis pantun dengan menerapkan model Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* di kelas IV SDN Conggeang II Kecamatan Conggeang Kabupaten Sumedang?

### 2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya yakni siswa kelas IV SDN Conggeang II Kecamatan Conggeang mengalami kesulitan dalam menulis pantun.

Tindakan yang akan peneliti lakukan untuk menyelesaikan masalah tersebut ialah dengan cara menerapkan Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TS-TS) dikembangkan oleh Spencer Kagan (1990). Metode ini bisa digunakan pada semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia peserta didik. Metode TS-TS merupakan system pembelajaran kelompok dengan tujuan siswa dapat saling bekerjasama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi (Huda, 2013, hlm. 207 ).

Model Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* memiliki kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaannya. Menurut Huda (2013, hlm. 208) kelebihan model Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* yaitu :

1. Cocok dilakukan di setiap tingkatan kelas.
2. Menambah rasa percaya diri siswa.

3. Pembelajaran lebih bermakna.
4. Berorientasi pada keaktifan siswa.
5. Menambah minat dan kekompakan pada saat pembelajaran.

Kekurangan model Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* yaitu :

1. Membutuhkan waktu yang cukup lama dalam penerapan model tersebut.
2. Membutuhkan persiapan yang matang ketika hendak menerapkan model tersebut.
3. Siswa kadang cenderung tidak mau belajar berkelompok

Alasan memilih Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* untuk mengatasi masalah tersebut, karena Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* ini memfasilitasi siswa yang aktif dan dinamis. Selain itu, alasan memilih model Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* yaitu model ini menekankan untuk memperbaiki kognitif siswa mengenai pengertian pantun, ciri-ciri pantun, langkah-langkah membuat pantun dan juga dalam proses penulisan pantun secara individu maupun secara kelompok. Model Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* ini mempunyai tujuan yakni memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membelajarkan dan saling mendukung dalam proses pembelajaran. Siswa nantinya dapat saling bertukar informasi yang telah diperoleh dari masing-masing kelompok sehingga pengetahuan setiap kelompok akan bertambah. Dengan menggunakan model ini setidaknya dapat mengatasi kesulitan belajar siswa dalam membuat pantun hal ini didasari oleh prosedur pelaksanaan model ini dalam pembelajaran yang membuat siswa dapat membedakan baris sampiran dan baris isi dalam pantun dengan bantuan media kartu baris sampiran isi pantun warna. Model ini merupakan penggabungan dari kegiatan menulis pantun secara bergantian dari baris sampiran sampai baris isi, dan model ini seperti mengajak siswa untuk bermain menyusun baris sampiran isi pantun yang berbeda warna supaya siswa dapat membedakan mana baris sampiran dan mana baris isi dalam sebuah pantun menggunakan Kartu Baris Sampiran Isi Pantun Warna (KBSIPW). Model ini berawal dari apa yang dapat membuat siswa lebih semangat dalam belajar salah satunya dengan bentuk model seperti permainan. Model ini sesuai dengan tuntutan permasalahan yakni menulis pantun. Dengan model yang seperti itu juga siswa akan merasa



pembelajaran lebih menyenangkan. Dengan demikian penulis memilih Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* dengan media Kartu Baris Sampiran Isi Pantun Warna.

Adapun prosedur pelaksanaan dengan Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* sebagai berikut :

- a. Guru menjelaskan materi pembelajaran.
- b. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok masing-masing terdiri dari 4 siswa (jumlah total siswa di kelas: 21 orang). Kelompok yang dibentuk merupakan kelompok heterogen, misalnya satu siswa berkemampuan tinggi, dua siswa berkemampuan sedang, dan satu siswa berkemampuan rendah. Karena tujuan dari *Two Stay Two Stray* (TS-TS) yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membelajarkan dan saling mendukung.
- c. Guru memberikan subpokok bahasan yaitu pengertian pantun, ciri-ciri pantun, langkah-langkah menulis pantun pada tiap-tiap kelompok untuk dibahas bersama dengan anggota kelompoknya masing-masing.
- d. Setelah selesai, dua orang siswa dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lain.
- e. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu dari kelompok lain.
- f. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.
- g. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.
- h. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka.

Berdasarkan hal tersebut di atas penerapan Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* untuk meningkatkan kemampuan menulis pantun kelas IV SD Negeri Conggeang II kecamatan Conggeang kabupaten Sumedang didasarkan pada target proses dan hasil sebagai berikut:

#### **a. Target Proses**

Dalam pembelajaran menulis pantun dengan menerapkan Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* diharapkan 90% siswa termotivasi, aktif, disiplin, dan diharapkan 90% kinerja guru mampu melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan hasil pembelajaran sesuai dengan tujuan dari penelitian yang menggunakan dengan Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray*.

## **b. Target Hasil**

Dalam pembelajaran menulis pantun dengan menerapkan Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* diharapkan 90% siswa yang mencapai KKM. Dengan mencapai semua kriteria aspek penilaian yakni skor tiga untuk aspek kesesuaian isi pantun dengan tema yakni ketekunan, skor tiga untuk aspek kesesuaian isi pantun dengan rima pantun yakni a-b-a-b, dan skor tiga untuk aspek kesesuaian isi pantun dengan suku kata pantun yakni 8-12 suku kata tiap barisnya.

## **C. Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan masalah yang peneliti kemukakan di atas, maka tujuan penulisan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perencanaan penerapan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun kelas IV SD Negeri Conggeang II kecamatan Conggeang kabupaten Sumedang.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan penerapan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun kelas IV SD Negeri Conggeang II kecamatan Conggeang kabupaten Sumedang.
3. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan menulis pantun melalui penerapan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* di kelas IV SD Negeri Conggeang II kecamatan Conggeang kabupaten Sumedang.

## **D. Manfaat Penelitian**

Merujuk pada rumusan masalah yang akan dibahas, maka manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Guru Sekolah Dasar
  - a. Dapat memperluas wawasan pengetahuan mengenai Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* sehingga dapat membantu meningkatkan kemampuan menulis pantun.
  - b. Meningkatkan kreativitas guru dalam mengajar khususnya pembelajaran bahasa Indonesia di SD dalam menulis pantun.

c. Mengembangkan kemampuan mengajar guru dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu menulis pantun.

d. Bahan referensi bagi guru dalam mengajar.

2. Siswa Sekolah Dasar

a. Memperoleh pengalaman baru dalam menulis pantun.

b. Mempermudah siswa dalam menulis pantun.

c. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa dalam menulis pantun.

3. Lembaga

Penerapan Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar di Sekolah Dasar.

4. Peneliti

Manfaatnya yaitu meningkatkan pemahaman ilmu yang telah dipelajari, serta dapat menerapkan teori-teori yang dipelajari pada saat proses perkuliahan. Serta dapat dijadikan sebagai pengalaman yang berharga bagi peneliti sehingga dapat dijadikan sebagai sumber belajar. Untuk peneliti lainnya, bisa dijadikan bahan referensi untuk membuat sebuah penelitian.

### **E. Definisi Operasional**

Untuk menghindari kesalahpahaman pembaca terhadap pokok masalah yang diteliti, berikut akan dijelaskan beberapa istilah yang perlu diketahui kejelasannya.

1. Menulis adalah menurunkan, melukisan, dan mengutarakan lambang-lambang grafik yang dipahami oleh seseorang dengan menggunakan bahasa terpilih dan tersusun (Tarigan, 2008, hlm. 21).

2. Pantun adalah bentuk puisi lama yang terkait bait dan baris. Pantun merupakan salah satu jenis puisi lama yang sangat luas dan sering dikenal dalam bahasa-bahasa Nusantara. Pantun adalah senandung atau puisi rakyat yang dinyanyikan (Djuanda dan Iswara, 2006, hlm. 14).

3. Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TS-TS) dikembangkan oleh Spencer Kagan (1990). Metode ini bisa digunakan pada semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia peserta didik. Metode TS-TS merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan siswa dapat

saling bekerjasama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi (Huda, 2013, hlm. 207).

4. Kartu Baris Sampiran Isi Pantun Warna yaitu media yang digunakan dalam pelaksanaan model kooperatif tipe *two stay two stray*. Berbentuk kartu yang didalamnya ada baris pantun sampiran maupun baris isi pantun.

