



MAKE-A MATCH UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS SISINDIRAN SISWA SMP

Cephilman 1

email: cephilmanbuchroni@gmail.com

¹ SMPN 1 Ciawigebang, Kabupaten Kuningan
di Jl. Raya Susukan No. 61 Ciawigebang Kabupaten Kuningan

Info Artikel	Abstrak
Sejarah Artikel: Diterima : 3 Februari 2023 Disetujui : 10 Maret 2023 Dipublikasikan : 28 April 2023 Kata Kunci: <i>Make-a match</i>; menulis; sisindiran	Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan penggunaan model pembelajaran <i>make - a match</i> dalam meningkatkan kemampuan menulis sisindiran pada peserta didik sekolah menengah pertama pada pelajaran Bahasa dan Sastra Sunda. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII-B SMPN 1 Ciawigebang, Kuningan yang terdiri dari 35 orang, yaitu 14 laki-laki dan 21 perempuan. Penelitian ini menggunakan <i>partisipatory action reseach</i> yaitu peneliti terlibat langsung pada penelitian sehingga pada saat peneliti merasakan ada masalah dalam pembelajaran langsung dilakukan tindakan untuk menyelesaikan masalah tersebut. Data diperoleh dari observasi, catatan anekdot, dan hasil tes yang dilakukan pada Siklus I dan Siklus II. Penelitian ini mengimplikasikan bahwa penggunaan kartu <i>Make-a match</i> meningkatkan hasil belajar menulis sisindiran. Pada Siklus I peserta didik mencapai hasil belajar dengan rata-rata 65,6, dan 7 orang peserta didik yang tuntas (20,0%). Pada Siklus II dari 35 orang peserta didik, 30 yang memiliki kriteria tuntas mencapai 85,71 % dan 5 orang yang belum tuntas 14,25%. Kesimpulan yang dapat diajukan adalah penggunaan kartu <i>Make-a Match</i> memfasilitasi peserta didik untuk dapat meningkatkan hasil belajarnya melalui kegiatan yang berpasangan melakukan percobaan menemukan sampiran dan isi sisindiran, dan kartu <i>Make-a match</i> memfasilitasi peserta didik untuk menemukan beragam sisindiran yang menjadi pemicu untuk memperkaya sisindiran yang dapat dikuasainya.

Abstrack

Key Words:

Make a match;
writing;

The purpose of this study is to describe the use of the Make-a-Match learning model in improving the ability of junior high school students to write "sisindiran" (a type of poem) in the Sundanese language. The subjects of this study were 35 eighth-grade students (14 males and 21 females) from SMPN 1 Ciawigebang, Kuningan. Participatory action research was used in this study, which means that the researcher was directly involved in the research and took action to solve any problems encountered during the learning process. Data were obtained from observations, anecdotal notes, and tests conducted in Cycle I and Cycle II. The study found that the use of Make-a-Match cards improved the students' learning outcomes in writing "sisindiran" (a type of Sundanese poem that includes pantun). In Cycle I, the students achieved an average learning outcome of 65.6, with only 7 students (20.0%) who completed the task. In Cycle II, 30 out of 35 students who met the completion criteria achieved a 85.71% success rate, while 5 students did not complete the task (14.25%). The conclusion of this study is that the use of Make-a-Match cards facilitates students in improving their learning outcomes by pairing up to find the "sampiran" (the opening two lines of a sisindiran) and "isi" (the subsequent two lines) of the sisindiran. The Make-a-Match cards also help students to find various types of sisindiran, which enriches their ability to write sisindiran.

PENDAHULUAN

Keberadaan sisindiran sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya berperan sebagai bagian dari tuturan. Di dalamnya memuat ajaran, berupa anjuran, ajakan, perintah, sindiran, larangan dalam rangka mewujudkan masyarakat yang baik dan sejahtera. Persoalan-persoalan kehidupan yang dibawakan melalui sisindiran disampaikan secara halus dan menyentuh, sehingga penikmat tidak merasa dipaksa untuk memahaminya (Wardah, 2015).

Sisindiran berasal dari kata *sindir*, artinya berkata secara tidak langsung atau tidak terus terang. Sisindiran adalah bentuk puisi semacam pantun di dalam sastra Indonesia. Sisindiran tumbuh dan berkembang pada masyarakat bahasa Sunda umumnya. Sisindiran berasal dari kata *sindir* ‘sindir, menyindir’, artinya berkata secara tidak langsung atau tidak terus-terang. Sisindiran ialah suatu bentuk puisi sastra tradisional Sunda yang mempunyai sampiran dan isi. Sisindiran ini merupakan karya sastra Sunda asli yang sudah ada sejak dulu, jauh sebelum Islam datang (Haji Hasan Mustapa, 1913, pada Sanjaya, 2013).

Sisindiran lahir sebelum tahun 1600 M. bersama cerita pantun, dongeng, jangjawokan ‘mantra’. (Yus Rusyana, 1969: 11). Sisindiran adalah bentuk puisi tradisional Sunda yang se bentuk dengan pantun dalam sastra Melayu; umumnya terdiri atas empat larik, tapi bisa kurang atau lebih, hanya selalu berlarik genap, karena terbagi menjadi dua bagian yang sama jumlah lariknya. Bagian pertama disebut cangkang (kulit atau sampiran) dan bagian kedua disebut eusi (isi).

Sisindiran menurut bentuknya dibagi atas tiga jenis, yaitu wawangsalan, rarakitan, paparikan. Di dalam tiga jenis tersebut jika dilihat dari sifatnya ‘keperluan/tujuan’, memiliki pula tiga keperluan/tujuan pula yakni: silih asih ‘kasih sayang’, piwuruk ‘pepatah’, sésébréd ‘humor’

Nilai, makna, dan kearifan lokal yang ada pada sisindiran sangat tinggi. Alih-alih sisindiran digunakan sebagai pelengkap dalam percakapan sehari-hari, kini Sisindiran sebagai bagian dari tradisi lisan yang ada pada saat ini mulai hilang perlahan-lahan (Akhirah, 2021).

Penelitian mengenai keberadaan sisindiran menunjukkan bahwa sisindiran sangat penting karena tema yang diwakannya seolah tidak terbatas (Halil, 2016). Keberadaan sisindiran

sebagai bagian dari tuturan harus selalu diupayakan.

Memastikan sisindiran terus hidup dalam ragam bahasa lisan, sekolah sebagai institusi yang di dalamnya memberikan bekal keterampilan berbahasa bagi para generasi muda, memasukkan sisindiran sebagai salah satu konten pengajaran yang harus dikuasai peserta didik sekolah menengah pertama (Pergub, 2013).

Peraturan Gubernur Jawa Barat menetapkan bahwa pembelajaran bahasa dan sastra Sunda diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya dan budaya Sunda, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat Jawa Barat, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya. Pembelajaran bahasa dan sastra Sunda diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Sunda dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap budaya dan hasil karya sastra Sunda

Bertentangan dengan manfaat serta pentingnya menguasai sisindiran sejak dini, dalam pembelajaran sisindiran, peserta didik kelas VIII SMPN 1 Ciawigebang Kuningan, mengalami kesulitan dalam membuat sisindiran baik secara lisan ataupun tulis.

Menjembatani peserta didik berlatih sisindiran, dipilih media kartu *make - a match* sehingga memudahkan penyaluran pesan dari pengirim ke penerima. Pesan yang dimaksud berupa perasaan, suasana kehidupan, harapan, anjuran, larangan atau hal lainnya sesuai keinginan pemberi pesan yang dituangkan dalam bentuk sisindiran. Peserta didik sebagai pembuat pesan dalam bentuk sisindiran berlatih menyampaikan pesan dengan cara berbeda, sehingga penerima pesan tidak merasa tersinggung atau merasa dikritik.

Pembelajaran yang model *Make A Match* menggunakan langkah-langkah: 1) guru mengelompokkan peserta didik menjadi beberapa kelompok yang heterogen (beragam). Tiap kelompok terdiri atas 4-6 peserta didik, 2) guru membagikan bahan ajar untuk didiskusikan oleh kelompok, 3) guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya adalah kartu jawaban, 4) bagi

peserta didik menjadi dua kelompok, misalnya menjadi kelompok A dan kelompok B, 5) bagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B, 6) setiap peserta didik mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal dan jawaban, 7) tiap peserta didik yang mendapatkan kartu soal memikirkan jawaban dari kartu yang dipegangnya, 8) peserta didik mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartu yang dimilikinya, 9) setiap peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu akan diberi poin, 10) setelah satu babak, kartu dikocok kembali dan setiap peserta didik bergantian peran. Peserta didik yang semula berperan sebagai pembawa kartu soal menjadi pembawa kartu jawaban di babak berikutnya, 11) peserta didik juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 peserta didik lainnya yang memegang kartu yang cocok, dan 12) guru bersama dengan peserta didik kemudian membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran yang berhasil didapatkannya Lorna Curran (1994 pada Mulyaningsih, 2014)

Implementasi Make-A Match diadopsi karena telah terbukti efektif dalam memfasiliasi peserta didik sekolah dasar untuk pembelajaran matematika (Rismadiani Kurnia, 2014). Penelitian penggunaan Make-A Match pada pelajaran Bahasa Sunda belum pernah dilakukan.

Berdasarkan paparan di atas, penelitian tindakan kelas ini akan difokuskan pada “Penerapan Model Pembelajaran *Make - a match* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Sisindiran Peserta didik Kelas VIII B SMP Negeri 1 Ciawigebang Tahun Pelajaran 2019/2020”.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di kelas VIII-B SMPN 1 Ciawigebang Kabupaten Kuningan pada semester 1 Tahun Pelajaran 2019/2020. Subjek dalam penelitian terdiri dari 35 peserta didik (14 laki-laki dan 21 perempuan).

Penelitian menggunakan *participatory action research* di mana peneliti langsung terlibat dalam melakukan penelitian (Stringer, 1999 dikutip oleh Creswell, 2008). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus I memuat: perencanaan awal, tindakan dan pengamatan, ditutup dengan refleksi. Siklus II terdiri dari: perencanaan yang direvisi, tindakan dan pengamatan, dan refleksi. Langkah-langkah yang digunakan merujuk pada

penelitian tindakan kelas yang diajukan oleh Kemmis dan Taggart (2000, dikutip oleh Creswell, 2008)

Data diperoleh dari observasi, catatan anekdot, dan hasil tes. Data hasil tes dianalisis dengan rumus norma absolut skala sebelas. Dengan rumus sebagai berikut.

$$M = \frac{\sum f_x}{N}$$

Dimana:

M adalah Rata-rata skor.

$\sum f_x$ menunjukkan jumlah skor standar dan

N adalah jumlah peserta didik

(Nurkencana dan Sunartana, 1986).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Berdasarkan pengamatan dan catatan anekdot, pada proses pembelajaran peserta didik yang berada pada kategori kurang pada aspek berkspirimen atau mencoba membuat sisindiran, saling berbagi sisindiran pada saat berlatih secara kelompok, dan berlatih bertukar antara cangkang atau sampiran dan isi sisindiran.

Kondisi ini merupakan masalah. Walaupun ada hal lain yang menunjukkan kepositifan dalam aktivitas belajar peserta didik. Keaktifan muncul atay kategori baik pada saat guru meminta peserta didik untuk menyimak paparan kegiatan yang akan dilakukan selama pembelajaran. Pada catatan anekdot, keaktifan juga muncul pada saat menyimak paparan guru mengenai jenis-jenis sisindiran.

Namun, karena masih ada keaktifan yang berada pada kategori kurang, maka diperlukan adanya Siklus II sehingga peserta didik terlibat aktif dengan cara mencoba membuat sisindiran sesuai dengan situasi yang diberikan oleh guru.

Adapun hasil dari tes menulis sisindiran, terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Tes Sisindiran Siklus I

No.	Rentang Nilai	Kategori	Jumlah	Persentase
1.	91 – 100	Istimewa		
2.	81 – 90	Baik sekali		
3.	71 – 80	Baik	7	20.00
4.	61 – 70	Lebih dari cukup	17	48.60
5.	51 – 60	Cukup	7	20.00
6.	41 – 50	Hampir cukup	4	11.40
7.	31 – 40	Kurang		
8.	21 – 30	Kurang sekali		
9.	11 – 20	Buruk		
10.	1 – 10	Buruk sekali		
Jumlah			35	

Tabel menunjukkan bahwa dari 35 siswa Kelas VIII-B, yang mendapat nilai dari rentang 71 – 80, dengan kategori baik berjumlah 7 orang atau 20,0 %. Dari rentang nilai 61 – 70, dengan kategori lebih dari cukup berjumlah 17 orang atau 48,6 %. Dari rentang nilai 51 – 60, dengan kategori cukup berjumlah 7 orang atau 20,0 %, dan dari rentang nilai 41 – 50, dengan kategori hampir cukup berjumlah 4 orang atau 11,4 %. Nilai ideal dari masing-masing soal adalah 20.

Rerata nilai yang dicapai oleh siswa dari masing-masing soal adalah sebagai berikut. Soal nomor (1) rata-rata nilai yang dicapai 14,0; soal nomor (2) rata-rata nilainya 13,1; soal nomor (3) rata-rata nilainya 13,0; soal nomor (4) rata-rata nilainya 13,7; dan soal nomor (5) rata-rata nilainya 12,0. Nilai rata-rata keseluruhan hasil tes Siklus I dalam pembelajaran menulis sisindiran siswa Kelas VIII B SMP Negeri 1 Ciawigebang hanya mencapai 65,9 dan jika diprosentasikan hanya 20.0% yang mendapat kategori tuntas, selebihnya masih belum tuntas.

Adapun asesmen yang diberikan kepada peserta didik mengukur kemampuan mengidentifikasi tiga jenis sisindiran, yaitu: paparikan, rarakitan, dan wawangsalan. Dari soal mengidentifikasi, terdapat satu peserta didik yang tidak dapat mengidentifikasi sehingga menjadi kendala untuk dapat menguasai kemampuan selanjutnya yaitu memberikan contoh.

Merujuk pada hasil observasi yang masih terdapat kategori kurang dan hasil tes yang masih belum ada pada ketercapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan, Siklus II harus dilaksanakan. Hal ini sejalan dengan implementasi partisipatory action research yaitu pada saat hasil pembelajaran belum sesuai, maka harus dilakukan tindakan untuk mencapai kriteria hasil belajar yang telah ditetapkan.

Siklus II

Berdasarkan hasil observasi pada aktivitas peserta didik pada Siklus II, terjadi perubahan pada aktivitas peserta didik. Peserta didik melakukan aktivitas baik saat menerima kartu, kemudian berusaha menemukan pasangan kartu. Peserta didik dapat menghafal bagian sampiran (*cangkang*) dan maksud dari sisindiran (isi).

Tabel 2. Waktu yang dibutuhkan untuk Ketepatan Memasangkan Sampiran dan Isi Sisindiran Siklus II

Durasi (menit)	f	%
1-4	8	22,85
5-9	19	54,28
10-14	8	22,85
	35	100

Tabel 2 menunjukkan bahwa peserta didik aktif menemukan sampiran dan isi. Waktu yang digunakan walaupun beragam, tetapi menunjukkan bahwa seluruh peserta didik mencoba atau berkspirimen dengan sisindiran. Dari waktu yang digunakan untuk dapat menyelesaikan mencocokkan kartu, manfaat kartu make-a match bagi peserta didik mencakup 10 hal berikut.

Hal pertama adalah menyenangkan. Peserta didik dapat mencoba memasangkan dalam waktu yang diberikan. Berapa kali mereka mencoba seolah tidak terbatas. Dengan demikian menimbulkan motivasi dan minat untuk terus menemukan pasangan kartu yang tepat.

Hal kedua yang muncul adalah meningkatkan kemampuan mengingat. Pada saat peserta didik membuka sebuah kartu, mereka mengingat-ingat isinya atau tulisan pada kartu dan menghubungkannya dengan struktur sisindiran. Mereka mencoba menghubungkan apakah yang dipengangnya sampiran atau isi. Dengan menggunakan kartu, peserta didik tanpa sadar melakukan tindakan memperkuat kemampuan memorinya sehingga dapat menemukan pasangan kartu dalam waktu yang relatif tidak sama antar peserta didik.

Hal ketiga, kartu make-a match memfasilitasi siswa untuk melakukan konsentrasi. Pada waktu peserta didik diberikan kartu, mereka dituntut untuk dapat menemukan pasangan kartu yang tepat. Mereka berlomba dengan waktu yang diberikan oleh guru. Mereka fokus pada konten pada kartu dan secara fokus pula mencoba

mencocokkan setiap kartu sampai menemukan pasangannya yang benar.

Hal keempat yang dipandang sangat mendukung pembelajaran bahasa Sunda (yang selama ini selalu dipandang sulit oleh peserta didik) adalah kartu make-a match membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berbahasa Sunda. Pada saat mereka menemukan pasangan kartu yang tepat, mereka praktik berbahasa Sunda di bawah pengawasan guru. Selain itu, konten pada kartu menjadi sarana bagi peserta didik untuk memperkaya kosa kata, istilah-istilah baru, dan kalimat-kalimat yang disusun sedemikian rupa sehingga menjadi sampiran, dan kalimat yang disusun dengan aturan tertentu sehingga menjadi isi dari sisindiran.

Manfaat kelima yang diperoleh dengan menggunakan kartu make-a match adalah para peserta didik mendapatkan pengalaman untuk meningkatkan keterampilan visual. Hal ini terjadi pada saat peserta didik mencari pasangan kartu yang tepat, peserta didik harus mengamati secara detil apa yang tertulis pada kartu. Peserta didik juga harus mengenali pola kalimat yang ditulis pada kartu. Dengan demikian, kartu make-a match membantu keterampilan peserta didik meningkat.

Hal keenam yang muncul adalah kartu make-a match membantu peserta didik mendapatkan peningkatan dalam kemampuan berpikirnya. Peserta didik harus berpikir kritis pada saat menganalisis tulisan pada kartu, kemudian peserta didik harus secara kritis menghubungkan antara tulisan pada kartu tergolong pada sampiran atau isi. Selanjutnya setelah tahapan itu terpenuhi, harus mencocokkan apakah sesuai antara kartu satu dengan yang lainnya.

Hal ketujuh yang terlihat pada saat melakukan mencocokkan kartu make-a match adalah meningkatkan keterampilan sosial. Peserta didik berkomunikasi secara aktif dalam bahasa Sunda, pada saat yang sama mereka juga belajar bersama untuk menemukan pasangan kartu yang tepat. Pada saat terjadi perbedaan pendapat, peserta didik menyampaikannya secara santun, sehingga kartu make-a match memfasilitasi terjadinya hubungan sosial yang positif di antara anggota kelompok.

Terakhir, dengan kartu make-a match, peserta didik kepercayaan dirinya meningkat. Pada saat peserta didik mampu menemukan pasangan kartu

yang tepat dan guru menyatakan benar, mereka merasa berhasil. Selanjutnya, mereka mencoba lagi, dan terus mencoba sampai seluruh kartu diberikan mendapatkan pasangannya.

Sedangkan hasil dari tes pada Siklus II merepresentasikan hasil belajar yang berbeda dari hasil Siklus I. Hasil tersebut dapat dilihat pada Tabel 3.

No.	Rentang Nilai	Kategori	Jumlah	Persentase
1.	91 – 100	Istimewa	4	11,43
2.	81 – 90	Baik sekali	13	37,14
3.	71 – 80	Baik	13	37,14
4.	61 – 70	Lebih dari cukup	4	11,43
5.	51 – 60	Cukup	1	2,86
6.	41 – 50	Hampir cukup		
7.	31 – 40	Kurang		
8.	21 – 30	Kurang sekali		
9.	11 – 20	Buruk		
10.	1 – 10	Buruk sekali		
Jumlah			35	100%

Tabel 11 menunjukkan bahwa dari 35 peserta didik Kelas VIII B, yang mendapat nilai dari rentang 91 – 100 dengan kategori istimewa berjumlah 4 orang atau 11,43%; dari rentang nilai 81 – 90 dengan kategori baik sekali berjumlah 13 orang atau 37,14%; dari rentang nilai 71 – 80 dengan kategori baik berjumlah 13 orang atau 37,14%; dari rentang nilai 61 – 70 dengan kategori lebih dari cukup berjumlah 4 orang atau 11,43%, dan dari rentang nilai 51 – 60 dengan kategori cukup berjumlah 1 orang atau 2,86%.

Nilai ideal dari masing-masing soal adalah 20. Adapun rata-rata nilai yang dicapai oleh siswa dari masing-masing soal adalah sebagai berikut. Soal nomor (1) rata-rata nilai yang dicapai 17,1; soal nomor (2) rata-rata nilainya 16,0; soal nomor (3) rata-rata nilainya 17,7; soal nomor (4) rata-rata nilainya 17,4; dan soal nomor (5) rata-rata nilainya 16,0. Nilai rata-rata keseluruhan hasil tes Siklus II dalam pembelajaran menulis sisindiran siswa Kelas VIII B SMP Negeri 1 Ciawigebang mencapai 84,3.

Nilai rata-rata akhir peserta didik pun meningkat tajam, dari semula hanya 69,5 pada Siklus I meningkat menjadi 84,3 pada Siklus II. Dengan kata lain, dari paparan dan pembahasan, secara singkat dapat dikatakan bahwa penggunaan kartu Make-a Match memfasilitasi peserta didik untuk dapat meningkatkan hasil belajarnya.

KESIMPULAN

Model pembelajaran *Make a-match* dapat meningkatkan kemampuan menulis sisindiran

pada peserta didik Kelas VIII B SMP Negeri 1, terbukti dari peningkatan hasil belajar peserta didik yang meningkat dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik hanya mencapai 65,6 atau dari 35 peserta didik, hanya 7 orang peserta didik yang tuntas (20,0%) selebihnya rata-rata nilai peserta didik belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum. Namun berbeda dengan hasil yang diperoleh pada Siklus II, rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik meningkat tajam menjadi 84,3. Dari 35 orang peserta didik, 30 yang memiliki kriteria tuntas mencapai 85,71 % atau hanya 5 orang saja yang belum tuntas 14,25%. Peningkatan nilai tersebut dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal salah satunya peserta didik merasa termotivasi dengan pembelajaran *make a-match* yang membantu peserta didik bereksperimen dan mencoba-coba dengan sampiran dan isi sisindiran. Selain itu, penjelasan materi yang disertai dengan penggunaan alat bantu turut pula berkontribusi bagi peningkatan hasil akhir pembelajaran peserta didik.

REFERENSI

- Akhirah, S. R. (2021). Sastra Nusantara: Analisis Mantra dan Sisindiran Berdasarkan Makna dan Fungsi. ... *Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra ...*, 5(5), 257–263. <http://research-report.umm.ac.id/index.php/SENASBASA/article/view/4900%0Ahttp://research-report.umm.ac.id/index.php/SENASBASA/article/download/4900/4538>
- Creswell, Jhon, W. 2008. *Educational Reseach: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*, New Jersey: Pearson Education Inc.
- Gubernur, P. (2013). *Pergub 69 Tahun 2013 tentang Muatan Lokal Bahasa dan Sastra Daerah pada jenjang pendidikan dasar dan menengah*.
- Halil, M. A. (2016). Kajian Budaya Sastra Lisan Pandara dan Sisindiran. *Edukasi*, 14(1), 423–442.
- Mulyaningsih, A. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja. Rosdakarya.
- Nurkencana, Sunartana. 1986. *Evaluasi Pendidikan*. Surabaya : Usaha Nasional.
- Rismadiani Kurnia. (2014). Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal of Elementary Education*, 3(November), 14–20. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jee>
- Sanjaya, R. (2013). *Sisindiran*. Blogger. <http://rizkimasbox.blogspot.com/2013/02/sisindiran-rarakitan-paparikan.html>
- Wardah, E. S. (2015). Pantun sisindiran di Banten: Fungsi dan Nilai-Nilai Budaya yang Terkandung di dalamnya. *Jurnal Agama Dan Budaya*, 13(2), 161–173.