



## PESAN DALAM PANTUN TEMA JENAKA SISWA KELAS V DI SDN CIMPAEUN 3

Mina Marlina<sup>1</sup>, Teguh Prasetyo<sup>2</sup>, Fachri Helmanto<sup>3</sup>  
UNIVERSITAS DJUANDA

Email: [minamarlina78@gmail.com](mailto:minamarlina78@gmail.com)<sup>1</sup>, [teguh@unida.ac.id](mailto:teguh@unida.ac.id)<sup>2</sup>, [fachri.helmanto@unida.ac.id](mailto:fachri.helmanto@unida.ac.id)<sup>3</sup>

Accepted :  
27/01/2026

Published :  
31/01/2026

Corresponding Author :  
Mina Marlina

Email Corresponding :  
[minamarlina78@gmail.com](mailto:minamarlina78@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*This study aims to describe the diction selection, social context, and thinking structure of fifth-grade students in creating humorous pantuns. The study employed a qualitative phenomenological approach, with data consisting of 28 humorous pantuns produced by students of SDN Cimpaeun 3. From this total, six students were purposively selected as key informants based on the richness of their data and the achievement of data saturation, so that their findings reflect the dominant patterns across all data. Data collection techniques included classroom observation, analysis of pantun documents, and in-depth interviews. Data were analyzed thematically using ATLAS.ti through stages of identifying meaning units, initial coding, category grouping, and formulation of main themes. The findings revealed three main themes: (1) classification of message types in humorous pantuns, (2) contexts underlying the emergence of pantuns, and (3) students' thinking structures in creating pantuns. The results showed a dominance of social messages conveyed through mild satire and everyday experiences. Diction was chosen from the immediate social environment and exposure to digital media, particularly TikTok, while everyday habits served as the primary context for pantun creation. Students' thinking structures were concrete and contextual, beginning with the recognition of social phenomena, selection of familiar diction, rhyme adjustment, and culminating in the humorous delivery of social messages.*

*Keywords: pantun, diction, rhyme messages, children's thinking structure, elementary school students*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pemilihan diksi, konteks sosial, dan struktur berpikir siswa kelas V dalam menciptakan pantun jenaka. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologi dengan data berupa 28 pantun jenaka siswa SDN Cimpaeun 3. Dari jumlah tersebut, enam siswa dipilih sebagai informan kunci secara purposif berdasarkan kekayaan data dan tercapainya kejenuhan informasi, sehingga temuan mereka mencerminkan pola dominan seluruh data. Teknik pengumpulan data meliputi observasi pembelajaran, analisis dokumen pantun, dan wawancara mendalam. Analisis dilakukan secara tematik menggunakan ATLAS.ti melalui tahapan identifikasi unit makna, pengodean, pengelompokan kategori, dan perumusan tema utama. Hasil penelitian menunjukkan tiga tema utama: (1) klasifikasi jenis pesan dalam pantun jenaka, (2) konteks yang melatarbelakangi kemunculan pantun, dan (3) struktur berpikir siswa dalam penciptaan pantun. Temuan mengungkap dominasi pesan sosial yang disampaikan melalui sindiran ringan dan pengalaman sehari-hari. Diksi dipilih dari lingkungan sosial terdekat dan paparan media digital, khususnya TikTok, sementara konteks kebiasaan sehari-hari menjadi latar utama penciptaan pantun. Struktur berpikir siswa bersifat konkret dan kontekstual, mulai dari pengenalan fenomena sosial, pemilihan diksi yang akrab, penyesuaian rima, hingga penyampaian pesan sosial secara jenaka.



Kata kunci : pantun jenaka, diksi, pesan pantun, struktur berpikir anak, siswa sekolah dasar

## 1. PENDAHULUAN

Pantun merupakan salah satu bentuk sastra lisan yang hidup dan berkembang dalam tradisi masyarakat Melayu serta dikenal luas di berbagai wilayah Nusantara. Keberadaannya tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media penyampaian nilai, norma sosial, dan pesan kehidupan yang diwariskan secara turun-temurun. Secara etimologis, istilah *pantun* berasal dari kata *patuntun* dalam bahasa Minangkabau yang bermakna penuntun, yang menunjukkan fungsi pantun sebagai sarana membimbing cara berpikir dan bersikap masyarakat (Lebu et al., 2020). Dengan demikian, pantun tidak dapat dilepaskan dari konteks sosial, pengalaman, serta kesadaran berbahasa penuturnya.

Dalam konteks pendidikan, pantun memiliki relevansi dengan tujuan pendidikan nasional yang tidak hanya menekankan pencapaian akademik, tetapi juga pembentukan karakter, kreativitas, dan kepekaan sosial peserta didik (Widiyarti, 2022). Pembelajaran sastra, termasuk pantun, berperan strategis karena mampu menyampaikan nilai dan pesan pendidikan secara kontekstual melalui bahasa yang dekat dengan kehidupan siswa. Di tingkat Sekolah Dasar, pantun diajarkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena strukturnya relatif sederhana dan sesuai dengan perkembangan bahasa anak.

Pantun memiliki fungsi sosial yang kuat karena menyampaikan pesan secara tidak langsung melalui bahasa figuratif dan makna tersirat. Pesan dalam pantun dibangun melalui pemilihan diksi serta keterkaitan antara sampiran dan isi, sehingga makna yang dihasilkan tidak selalu bersifat literal, melainkan bergantung pada konteks sosial dan pengalaman penuturnya (Yoga, 2024). Salah satu jenis pantun yang sering digunakan dalam interaksi sosial adalah pantun jenaka. Pantun jenaka bertujuan menciptakan suasana humor dan keakraban,

namun tetap mengandung pesan dan nilai tertentu yang disampaikan secara halus (Rondiyah, 2022).

Dalam pembelajaran di Sekolah Dasar, siswa diharapkan mampu menghasilkan pantun jenaka yang selaras dengan dunia anak-anak, baik dari segi tema, bahasa, maupun nilai yang terkandung di dalamnya. Namun, hasil pengamatan terhadap pantun jenaka yang ditulis oleh siswa kelas V menunjukkan adanya fenomena kebahasaan yang menarik untuk dikaji lebih lanjut. Ditemukan penggunaan diksi yang kurang selaras dengan pengalaman dunia anak, seperti kata *menantu* dan *main judi*, yang muncul dalam konteks pantun jenaka siswa. Kemunculan diksi tersebut tidak berkaitan langsung dengan pengalaman personal siswa, melainkan cenderung merepresentasikan realitas sosial orang dewasa yang mereka temui secara tidak langsung melalui lingkungan sekitar atau media.

Penggunaan diksi bermuatan dewasa tersebut berdampak pada pesan pantun yang disampaikan. Pada beberapa pantun, hubungan antara sampiran dan isi menjadi kurang logis dan pesan jenaka yang ingin ditampilkan tidak tersampaikan secara utuh. Alih-alih menghadirkan humor khas dunia anak, pantun justru menampilkan istilah yang belum sepenuhnya dipahami maknanya oleh siswa, sehingga pesan sosial yang muncul menjadi ambigu. Dalam perspektif pragmatik, pesan merupakan bagian dari proses komunikasi yang mengandung maksud dan makna tertentu, bukan sekadar rangkaian kata (Harrah, 1975). Oleh karena itu, pemilihan diksi yang tidak sesuai dengan pengalaman berbahasa siswa berpotensi memengaruhi kejelasan pesan dan makna pantun secara keseluruhan.

Fenomena tersebut menunjukkan bahwa pantun yang dihasilkan siswa tidak hanya mencerminkan kemampuan berbahasa, tetapi juga kesadaran sosial dan pengalaman linguistik mereka. Pantun yang diajarkan di sekolah bukan sekadar sarana melatih keterampilan berbahasa,



tetapi juga menjadi ruang bagi siswa untuk mengekspresikan cara berpikir, kepekaan sosial, serta pemahaman mereka terhadap realitas di sekitar. Ketika pemilihan diksi dan pesan dalam pantun tidak dicermati secara mendalam, pembelajaran sastra berpotensi berhenti pada penguasaan bentuk, tanpa mempertimbangkan kesesuaian nilai dan makna dengan tahap perkembangan usia siswa.

Sejauh ini, penelitian tentang pantun pada siswa Sekolah Dasar umumnya berfokus pada aspek struktural, kebahasaan, dan kemampuan menulis pantun (Daryusti et al., 2022; Wahyuni et al., 2022; Yespita, 2022) Kajian yang secara khusus menggali pengalaman subjektif siswa dalam memilih diksi dan memaknai pesan pantun, khususnya pantun jenaka, masih relatif terbatas. Selain itu, penggunaan pendekatan fenomenologi dalam kajian sastra anak belum banyak diterapkan.

Berdasarkan celah penelitian tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi untuk memahami pengalaman dan kesadaran siswa kelas V dalam memilih diksi dan membangun pesan dalam pantun jenaka. Penelitian ini tidak hanya menganalisis pantun dari sisi struktur dan teori pragmatik, tetapi juga menelaah alasan siswa menganggap diksi tertentu lucu dan relevan berdasarkan pengalaman sosial dan paparan lingkungan mereka. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan pendekatan fenomenologi untuk mengungkap pantun jenaka sebagai ekspresi pemaknaan dan kesadaran berbahasa siswa Sekolah Dasar. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap kajian sastra anak serta menjadi bahan refleksi bagi guru dalam membimbing pembelajaran sastra yang selaras dengan perkembangan usia dan nilai pendidikan siswa.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

Pantun merupakan salah satu bentuk sastra lisan yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media penyampaian pesan sosial dan nilai budaya (Budiono, 2023). Dalam konteks pendidikan dasar, pantun jenaka menjadi sarana ekspresi bahasa anak yang mencerminkan

pengalaman sehari-hari, lingkungan sosial, serta cara berpikir mereka (Ainah et al., 2024). Kajian linguistik kognitif menekankan bahwa bahasa merupakan hasil interaksi antara proses mental dan pengalaman sosial, sehingga pantun jenaka siswa dapat dianalisis sebagai representasi struktur berpikir dan pemaknaan dunia anak.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pantun berfungsi sebagai medium pewarisan nilai budaya dan identitas sosial (Nazurty et al., 2025) sementara karya bahasa siswa SD dipengaruhi oleh konteks konkret, pengalaman langsung, serta paparan media digital seperti TikTok (Juwandi et al., 2022). Humor dalam pantun jenaka berperan sebagai sarana penyampaian pesan secara ringan, menyenangkan, sekaligus mendidik, sesuai dengan tahap kognitif siswa yang berada pada tahap operasional konkret (Jamin, 2020).

Meskipun kajian tentang pantun dan pesan sosial telah banyak dilakukan, penelitian yang mengaitkan pantun jenaka siswa SD dengan konteks keseharian, media digital, serta struktur berpikir anak dalam kerangka linguistik kognitif masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya menganalisis jenis pesan, konteks kemunculan, dan proses berpikir siswa kelas V dalam menciptakan pantun jenaka sebagai bentuk ekspresi bahasa yang menggabungkan humor, pengalaman sosial, dan nilai budaya.

## 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan fenomenologi untuk memahami pesan dalam pantun jenaka karya siswa kelas V. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman mendalam terhadap fenomena kebahasaan dan sosial secara holistik melalui deskripsi berbasis kata dan makna. Pendekatan fenomenologi digunakan untuk menelaah pengalaman dan kesadaran siswa dalam memilih diksi serta memaknai pesan pantun sebagaimana dialami oleh subjek penelitian, tanpa didasarkan pada prasangka atau penilaian apriori (Bado, 2021; Hadi et al., 2021).



Subjek penelitian adalah 28 siswa kelas V SDN Cimpaeun 3. Data penelitian terdiri atas data primer berupa seluruh karya pantun jenaka siswa dan data sekunder yang diperoleh melalui wawancara mendalam terhadap enam informan kunci yang dipilih secara purposif berdasarkan kekayaan data, keunikan penggunaan diksi, dan variasi pesan pantun. Teknik pengumpulan data meliputi observasi pembelajaran pantun di kelas, analisis terhadap seluruh pantun jenaka karya siswa, serta wawancara semi-terstruktur. Wawancara dilakukan untuk menggali pengalaman, alasan pemilihan diksi, serta pemaknaan siswa terhadap pantun jenaka yang mereka ciptakan, dengan durasi 5–10 menit dan direkam atas persetujuan informan.

Analisis data dilakukan secara tematik dengan bantuan perangkat lunak ATLAS.ti melalui tahapan identifikasi unit makna, pengodean awal, pengelompokan kategori, dan perumusan tema-tema utama. Pendekatan sintesis tematik (*thematic synthesis*) digunakan untuk menemukan pola, kecenderungan, dan konsep utama dengan mengacu pada prosedur analisis tematik (Braun & Clarke, 2006). Hasil analisis menghasilkan tiga tema utama, yaitu klasifikasi jenis pesan dalam pantun jenaka siswa kelas V, konteks yang melatarbelakangi kemunculan pantun jenaka, dan struktur berpikir anak dalam proses penciptaan pantun. Keabsahan temuan dijaga melalui triangulasi teknik dengan membandingkan data pantun siswa dan hasil wawancara hingga mencapai kejenuhan informasi.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### Hasil

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran, analisis terhadap 28 pantun jenaka karya siswa kelas V SDN Cimpaeun 3, serta wawancara mendalam dengan informan kunci, penelitian ini mengungkap cara siswa memilih diksi, konteks kemunculan bahasa, dan proses berpikir dalam menciptakan pantun jenaka. Dari keseluruhan siswa, enam siswa dipilih sebagai informan kunci, yaitu GFR, WL, RO, MAA, AFA, dan ARP, yang terdiri atas tiga siswa laki-laki dan tiga siswa perempuan.

Pantun jenaka yang dianalisis menunjukkan dominasi pesan sosial yang disampaikan melalui sindiran ringan, ungkapan pengalaman sehari-hari, serta pernyataan yang berkaitan dengan kehidupan keluarga dan sekolah. Pantun-pantun tersebut tidak hanya sesuai dengan aturan rima, tetapi juga berkaitan dengan konteks lingkungan siswa, seperti hubungan dengan teman sebaya, kebiasaan di rumah, dan interaksi di lingkungan sekolah.

Kata-kata yang digunakan siswa dalam pantun jenaka umumnya merupakan kosakata yang telah akrab bagi mereka dan sering muncul dalam percakapan sehari-hari. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa memperoleh diksi pantun dari lingkungan keluarga, sekolah, dan pergaulan dengan teman sebaya. Beberapa kata atau ungkapan diingat karena sering didengar dalam aktivitas sosial, kemudian digunakan kembali saat menulis pantun jenaka.

Selain pengalaman langsung, pemilihan diksi siswa juga dipengaruhi oleh paparan media digital. Keenam informan menyatakan bahwa mereka sering mengakses media sosial, khususnya TikTok, dan menemukan kata atau ungkapan yang dianggap lucu atau menarik. Ungkapan tersebut kemudian dimanfaatkan dalam pantun jenaka yang mereka buat, meskipun pada beberapa kasus makna kata belum sepenuhnya dipahami oleh siswa. Secara leksikal, pantun jenaka siswa memunculkan diksi yang bersumber dari percakapan sehari-hari dan media sosial, seperti *main judi*, *hantu pocong*, *memukul orang jadul*, *menanggung beban*, serta ungkapan sindiran lain yang dianggap lucu oleh siswa.

Proses berpikir siswa dalam menulis pantun jenaka menunjukkan pola yang relatif seragam. Berdasarkan hasil wawancara, siswa umumnya memulai dengan mengingat kata, ungkapan, atau pengalaman yang dianggap menarik, kemudian menyesuaikannya dengan rima pantun. Dalam proses ini, perhatian siswa lebih banyak diarahkan pada kesesuaian bunyi akhir antar bait, sementara pertimbangan terhadap ketepatan makna kata belum menjadi fokus utama. Hal tersebut tampak pada penggunaan beberapa diksi yang dipilih terutama karena kesesuaiannya dengan rima.



**Tabel 1. Struktur Berpikir Informan**

No	Nama Informan	Jenis Pesan	Konteks	Sumber Informasi
1	RO	Pesan Sosial	Konteks Kebiasaan	Tiktok
2	GFR	Pesan Sosial	Konteks Kebiasaan	Tiktok
3	WL	Pesan Sosial	Konteks Kebiasaan	Tiktok
4	MAA	Pesan Sosial	Konteks Kebiasaan	Tiktok
5	AFA	Pesan Sosial	Konteks Kebiasaan	Tiktok
6	ARP	Pesan Sosial	Konteks Kebiasaan	Tiktok

Tabel 1 memperlihatkan bahwa seluruh informan menghasilkan pantun jenaka dengan jenis pesan yang sama, yaitu pesan sosial. Kesamaan ini menunjukkan bahwa pantun jenaka karya siswa kelas V SDN Cimpaeun 3 cenderung digunakan sebagai sarana menyampaikan respons terhadap realitas sosial yang dekat dengan kehidupan mereka. Dari segi konteks, seluruh pantun muncul dalam konteks kebiasaan sehari-hari yang bersumber dari aktivitas rutin di lingkungan keluarga dan sekolah, bukan dari peristiwa khusus atau pengalaman individual. Selain itu, tabel tersebut juga menunjukkan bahwa sumber informasi yang memengaruhi pembentukan pantun jenaka seluruh informan berasal dari media sosial Tik Tok. Temuan-temuan ini menjadi dasar bagi pembahasan lebih lanjut mengenai jenis pesan, konteks kemunculan pantun, dan struktur berpikir siswa.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil temuan penelitian, pesan dalam pantun jenaka karya siswa dapat diklasifikasikan ke dalam lima jenis pesan, yaitu pesan sosial, pesan moral, pesan humoris, pesan edukatif, dan pesan persuasif. Dari kelima jenis pesan tersebut, pesan sosial muncul paling dominan. Temuan ini sejalan dengan (Arini et al., 2024) yang menyatakan bahwa kejenakaan sering digunakan sebagai media sindiran sosial

yang disampaikan secara santun dan tidak menimbulkan ketersinggungan.

### Klasifikasi jenis pesan dalam pantun jenaka siswa kelas V

Pantun jenaka yang ditulis siswa kelas V tidak lepas dari muatan pesan sosial yang bersumber dari pengalaman mereka sehari-hari. Pesan tersebut umumnya hadir dalam bentuk sindiran ringan dan candaan yang merefleksikan situasi di sekitar siswa, baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun pergaulan dengan teman sebaya. Melalui pantun, siswa tampak berupaya menyampaikan pengalaman dan pandangan mereka dengan cara yang dianggap lucu dan mudah diterima oleh orang lain.

### Pesan Sosial

Temuan penelitian mengungkapkan bahwa pesan sosial menjadi jenis pesan yang paling dominan dalam pantun jenaka siswa. Siswa menggunakan pantun untuk menanggapi fenomena sosial di sekitar mereka dengan cara yang sederhana, kontekstual, dan sesuai dunia anak. Pesan sosial ini biasanya berbentuk sindiran ringan terhadap perilaku atau kebiasaan tertentu, seperti pantun yang menyoroti kebiasaan bermain judi melalui ungkapan lucu seperti “Kalau orang suka main judi, biasanya mukanya mirip hantu.” Analisis koding Atlas.ti memperkuat temuan ini, menunjukkan keterkaitan antara isi pantun dan kategori pesan sosial. Fenomena yang diangkat siswa tidak selalu berasal dari pengalaman pribadi, melainkan hasil pengamatan terhadap lingkungan, interaksi sosial, dan paparan media.

Keberadaan pesan sosial ini sejalan dengan temuan (Martono et al., 2025), yang menyatakan bahwa pantun berfungsi sebagai media komunikasi sosial yang menyampaikan nilai kebersamaan, toleransi, kepedulian, dan kontrol sosial secara halus. Hal senada juga ditemukan dalam penelitian (Nazurty et al., 2025; Sari et al., 2023), yang menegaskan bahwa pantun menjadi sarana refleksi norma sosial, menjaga harmoni, serta menyampaikan pesan secara simbolik dan ringan. Dalam konteks pantun jenaka siswa kelas V, fungsi sosial tersebut tetap tampak meski disajikan dengan bahasa yang sederhana dan sesuai tingkat pemahaman anak.



## Pesan Moral

Selain pesan sosial, pantun jenaka siswa juga mengandung pesan moral, yang terkait dengan upaya menyampaikan nilai baik dan buruk dalam kehidupan sehari-hari. Pesan moral ini umumnya tersirat melalui sindiran atau situasi tertentu, seperti anjuran bersikap sopan, menghindari kebiasaan negatif, atau tidak merugikan orang lain. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa mulai memahami pantun sebagai media untuk menyampaikan nasihat secara tidak langsung.

Pesan moral yang muncul masih bersifat sederhana dan melebur dengan pesan sosial, sesuai dengan karakteristik usia dan pengalaman sosial siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian (Manurung & Harahap, 2024; Meylani et al., 2024), yang menekankan bahwa pantun dapat menyampaikan pesan moral secara santun, mengajak refleksi diri tanpa terkesan menggurui. Perbedaan konteks dengan pantun tradisional, seperti yang dikaji (Zahar et al., 2025), menunjukkan bahwa pantun jenaka siswa lebih sederhana, kontekstual, dan berfungsi sebagai media ekspresi jenaka, bukan pewarisan nilai adat.

## Pesan Humoris

Humor merupakan unsur penting dalam pantun jenaka siswa. Pesan humoris muncul melalui ungkapan yang dilebih-lebihkan, analogi lucu, dan perbandingan absurd, misalnya penyebutan “hantu pocong” untuk menyindir perilaku tertentu. Humor tidak berdiri sendiri, melainkan memperhalus penyampaian pesan sosial dan moral sehingga kritik atau nasihat dapat diterima dengan ringan tanpa kesan menggurui.

Penggunaan humor sebagai strategi komunikasi ini sejalan dengan temuan (Fadhli, 2023; Rahman, 2022), yang menyatakan bahwa humor meningkatkan penerimaan audiens terhadap pesan dan menjadi sarana menyampaikan kritik secara halus. Hal ini juga mendukung karakter pantun jenaka sebagai media hiburan yang tetap menyisipkan pesan kontekstual (Anderman et al., 2021; Yanti et al., 2022). Kreativitas siswa dalam memilih kata dan membentuk imajinasi absurd menunjukkan kemampuan mereka dalam mengolah

pengalaman sosial menjadi bentuk pantun yang menghibur dan mudah diingat.

## Pesan Edukatif

Pantun jenaka siswa juga memuat pesan edukatif yang menekankan pembelajaran sosial melalui ungkapan sederhana dan dekat dengan pengalaman sehari-hari. Pesan edukatif tercermin dari upaya siswa memberikan peringatan atau pemahaman tentang perilaku yang tidak baik, seperti bermain judi, yang diolah dalam bentuk pantun jenaka. Penyampaian pesan melalui humor dan sindiran membuat pesan edukatif lebih mudah diterima dan tidak menimbulkan kesan menggurui.

Temuan ini menunjukkan bahwa pantun jenaka berfungsi sebagai media pembelajaran kontekstual, membantu siswa berlatih bahasa, kreativitas, dan kemampuan menyampaikan nilai moral serta sosial secara komunikatif dan kreatif. Kesadaran siswa terhadap dampak perilaku yang disindir menunjukkan bahwa pantun juga menjadi sarana internalisasi nilai secara ringan namun bermakna.

## Pesan Persuasif

Pesan persuasif dalam pantun jenaka terlihat dari upaya siswa memengaruhi sikap dan perilaku pembaca atau pendengar melalui ungkapan ringan dan humoris. Persuasi disampaikan tidak secara langsung atau memerintah, melainkan melalui sindiran, perbandingan lucu, dan humor yang membuat pesan terasa alami. Misalnya, pantun yang mengingatkan orang lain agar tidak bermain judi berfungsi sebagai bujukan halus yang mendorong refleksi diri dan penyesuaian perilaku.

Pesan persuasif ini menunjukkan kesadaran siswa terhadap dampak sosial dari perilaku yang disindir, sekaligus menegaskan fungsi pantun jenaka sebagai media komunikasi sosial yang efektif. Humor dan sindiran digunakan sebagai strategi persuasif sehingga pesan dapat diterima tanpa menimbulkan resistensi, sejalan dengan temuan sebelumnya mengenai penggunaan pantun sebagai alat komunikasi sosial yang santun dan menyenangkan (Fadhli, 2023).

## Konteks yang Melatarbelakangi Pantun Jenaka Siswa



Pantun jenaka yang ditulis oleh siswa kelas V umumnya berangkat dari konteks kebiasaan sehari-hari yang dekat dengan pengalaman mereka. Ide pantun tidak muncul dari imajinasi yang sepenuhnya bebas, melainkan dari hal-hal yang sering mereka dengar, lihat, dan perbincangkan dalam kehidupan sehari-hari. Kedekatan konteks ini membuat isi pantun terasa akrab dengan lingkungan sosial siswa, meskipun tidak selalu sesuai dengan dunia anak-anak.

Keterkaitan antara konteks kehidupan sehari-hari dengan isi pantun tampak konsisten ketika pantun siswa dibandingkan dengan hasil wawancara. Jawaban siswa menunjukkan bahwa mereka kerap mengambil inspirasi dari percakapan orang dewasa, kebiasaan di lingkungan sekitar, serta informasi yang mereka temui melalui media. Konteks kebiasaan tersebut kemudian menjadi latar dominan dalam proses penciptaan pantun jenaka, sehingga pantun dapat dipahami sebagai representasi pengalaman sosial siswa dalam bentuk bahasa yang sederhana dan humoris.

#### Kebiasaan Sehari-hari

Pengalaman yang paling sering memengaruhi isi pantun jenaka siswa berasal dari kebiasaan yang mereka amati dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa siswa menyebutkan bahwa ide pantun muncul dari hal-hal yang sering dibicarakan di lingkungan keluarga, pergaulan, maupun dari tayangan yang mereka lihat melalui media sosial. Tema-tema tertentu, seperti perilaku yang dikaitkan dengan dosa atau permainan judi, muncul bukan karena siswa secara langsung terlibat di dalamnya, melainkan karena istilah dan wacana tersebut sering mereka dengar dan temui.

Bagi siswa, tema-tema tersebut dipahami sebagai bagian dari kebiasaan yang dianggap lumrah dalam lingkungan sosial. Proses pemaknaan ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap suatu istilah lebih banyak dibentuk melalui pengamatan dan pengulangan, bukan melalui pengalaman langsung. Hal ini sejalan dengan pandangan (Sinulingga, 2025) yang menyatakan bahwa karakter dan cara pandang seseorang terbentuk dari kebiasaan yang dipupuk sejak usia dini. Dalam konteks ini, peran

lingkungan, khususnya keluarga, menjadi sangat signifikan dalam membentuk kebiasaan berbahasa dan pemaknaan siswa terhadap realitas sosial.

#### Pengaruh Media Sosial

Dalam konteks kehidupan siswa saat ini, media sosial tidak dapat dipisahkan dari lingkungan sehari-hari anak. Perkembangan teknologi digital memungkinkan siswa mengakses berbagai informasi dengan mudah melalui gawai pribadi. Namun, kemudahan akses tersebut tidak selalu diiringi dengan kemampuan menyaring konten yang sesuai dengan usia.

Selain pengalaman langsung, media sosial menjadi sumber konteks yang kuat dalam pembentukan pantun jenaka siswa. Berbagai konten yang dikonsumsi anak, baik berupa video hiburan, iklan, maupun percakapan digital, turut memengaruhi pilihan diksi dan tema pantun yang mereka tulis. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa kemajuan teknologi digital tidak hanya membawa manfaat, tetapi juga memunculkan berbagai dampak negatif, seperti paparan konten yang tidak sesuai, pengaruh game online terhadap mental anak, serta maraknya iklan yang menyamarkan praktik tertentu sebagai hiburan (Karmila et al., 2025).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media sosial, khususnya TikTok, menjadi salah satu rujukan utama siswa dalam memperoleh ide pantun. Beberapa siswa secara eksplisit menyatakan bahwa kata-kata atau tema dalam pantun mereka terinspirasi dari video humor, iklan, maupun konten ringan yang sering muncul di beranda TikTok. Hal ini sejalan dengan temuan (Nabila et al., 2024) yang menjelaskan bahwa algoritma TikTok melalui fitur *for your page* (FYP) secara terus-menerus menyajikan konten serupa berdasarkan riwayat tontonan pengguna. Akibatnya, paparan terhadap tema tertentu menjadi berulang dan membentuk persepsi pengguna, termasuk anak-anak.

Salah satu konteks yang menonjol dalam pantun jenaka siswa adalah kemunculan istilah dan narasi terkait judi online. Topik ini dikenal siswa melalui iklan dan konten media sosial yang sering muncul dalam bentuk permainan atau hiburan. (Fanani & Tritasyah, 2023) menjelaskan



bahwa judi online merupakan aktivitas perjudian yang dilakukan melalui jaringan internet, namun dalam praktiknya sering disamarkan melalui istilah dan visual yang tidak secara langsung menunjukkan praktik perjudian. Di kalangan siswa, wacana ini kerap dipahami secara dangkal sebagai bentuk permainan atau hiburan, tanpa pemahaman kritis terhadap makna dan risikonya.

(Indra & Srihadiati, 2025) menegaskan bahwa iklan judi online banyak menggunakan strategi pembungkahan untuk mengaburkan praktik perjudian, misalnya melalui istilah “game seru” atau narasi bonus dan hadiah. Pembungkahan semacam ini membentuk citra positif dan menurunkan kewaspadaan audiens, termasuk anak-anak. Dalam konteks penelitian ini, kemunculan istilah judi dalam pantun jenaka siswa menunjukkan bahwa media sosial tidak hanya memengaruhi pilihan diksi, tetapi juga membentuk konteks sosial yang dianggap wajar oleh siswa.

Secara keseluruhan, konteks kebiasaan sehari-hari dan paparan media sosial membentuk latar utama dalam penciptaan pantun jenaka siswa. Pantun tidak lahir sebagai teks yang netral, melainkan sebagai hasil interaksi antara pengalaman sosial, lingkungan keluarga, serta arus informasi digital yang terus mengalir. Kondisi ini menunjukkan bahwa pantun jenaka karya siswa sekolah dasar perlu dipahami sebagai cerminan cara mereka menangkap dan memaknai realitas sosial di sekitarnya, bukan semata-mata sebagai produk latihan berbahasa.

Paparan konteks tersebut tidak hanya memengaruhi pilihan diksi siswa, tetapi juga membentuk cara berpikir mereka dalam mengolah pengalaman sosial ke dalam bentuk pantun jenaka.

## **Struktur Berpikir Anak dalam Menciptakan Pantun Jenaka**

Pantun jenaka yang dihasilkan siswa kelas V memperlihatkan pola berpikir yang relatif seragam dan konsisten. Pola tersebut tidak muncul secara kebetulan, melainkan terbentuk melalui proses berpikir yang berangkat dari pengalaman konkret siswa dalam kehidupan sehari-hari. Dalam menciptakan pantun, siswa

tidak memulai dari gagasan yang abstrak atau konseptual, tetapi dari fenomena sosial yang mereka kenal, lalu mengolahnya menjadi pesan yang disampaikan secara jenaka.

Cara berpikir siswa dalam penelitian ini berpijak pada pengalaman nyata yang mereka temui atau amati, baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun melalui media. Kondisi ini sejalan dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak telah mampu melakukan operasi mental sederhana, seperti mengelompokkan, mengurutkan, dan memahami hubungan sebab-akibat, tetapi masih sangat bergantung pada hal-hal yang bersifat konkret dan dekat dengan kehidupannya (Rahmaniar et al., 2021). Ketergantungan pada pengalaman nyata tersebut tercermin jelas dalam isi pantun jenaka yang dihasilkan siswa.

Ide pantun umumnya tidak lahir dari pemikiran yang kompleks, melainkan dari pengamatan terhadap fenomena yang sering mereka dengar, lihat, atau bicarakan. Fenomena sosial tersebut kemudian diolah dengan bahasa yang sederhana dan sesuai dengan dunia anak. Dalam proses ini, pantun berfungsi sebagai wadah ekspresi yang memungkinkan siswa menyampaikan pemahamannya tanpa harus menggunakan bahasa yang formal atau abstrak.

Struktur berpikir siswa dalam menciptakan pantun jenaka dapat dipahami sebagai proses yang berlangsung secara bertahap dan alami. Siswa terlebih dahulu terpapar berbagai konteks kehidupan sehari-hari, seperti kebiasaan di rumah, interaksi dengan teman sebaya, serta konten yang mereka temui melalui media sosial. Paparan ini membentuk latar awal cara siswa memandang realitas sosial di sekitarnya. Penelitian (Paradipa et al., 2025) menunjukkan bahwa anak usia sekitar sembilan tahun telah memiliki kemampuan berpikir logis dalam ranah konkret, seperti mengurutkan objek dan memahami konsep konservasi, meskipun masih terbatas dalam memahami konsep abstrak. Kemampuan tersebut menjadi dasar bagi siswa



dalam mengolah pengalaman sosial menjadi gagasan pantun.

Dari berbagai konteks yang mereka temui, siswa kemudian menangkap fenomena tertentu yang dianggap menarik, lucu, atau sering dibicarakan. Fenomena ini tidak selalu berasal dari pengalaman pribadi, tetapi juga dari hasil pengamatan terhadap lingkungan sosial dan paparan media yang berulang. Fenomena yang telah dikenal tersebut menjadi bahan utama dalam menentukan isi pantun, meskipun pemahamannya masih bersifat permukaan.

Lingkungan memiliki peran penting dalam membentuk cara berpikir dan cara pandang siswa terhadap fenomena sosial. Teori *tabula rasa* memandang anak sebagai individu yang sangat dipengaruhi oleh lingkungan tempat ia tumbuh dan berkembang (Aminah et al., 2022). Dalam konteks penelitian ini, pengaruh lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat tampak jelas pada cara siswa menangkap fenomena sosial yang kemudian diolah menjadi isi pantun jenaka (Khairunnisa & Rigianti, 2023). Fenomena seperti konteks dosa atau permainan judi muncul dalam pantun bukan karena siswa memahaminya secara mendalam, melainkan karena istilah dan wacana tersebut sering mereka dengar dari lingkungan sekitar maupun media sosial.

Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa mulai mengembangkan pemahaman awal mengenai nilai dan norma sosial, meskipun masih berada pada tahap sederhana dan sangat dipengaruhi oleh lingkungan serta orang dewasa di sekitarnya (Suryani, 2023). Fenomena sosial yang sering ditemui kemudian diolah menjadi pesan sosial berupa sindiran atau nasihat ringan yang disampaikan secara jenaka. Melalui pantun, siswa menunjukkan kemampuan awal untuk melakukan penilaian sederhana terhadap perilaku sosial dan mengekspresikannya dengan bahasa yang kontekstual.

Peran lingkungan keluarga dan sekolah juga berpengaruh terhadap perkembangan sosial dan emosional siswa. Lingkungan yang memberikan perhatian dan bimbingan memungkinkan anak menyalurkan pemahamannya terhadap nilai dan norma secara lebih positif, termasuk melalui karya berbahasa sederhana seperti pantun jenaka

(Tazkia & Damayanti, 2024). Hal ini terlihat dari kecenderungan siswa menggunakan pantun sebagai sarana menyampaikan pesan tanpa kesan menggurui.

Dalam proses penciptaan pantun, siswa kemudian melakukan pemilihan diksi. Kata-kata yang dipilih umumnya merupakan kosakata yang akrab dan sering mereka dengar dalam percakapan sehari-hari atau dari media sosial. Ketepatan makna belum menjadi pertimbangan utama, selama kata tersebut dianggap menarik dan mampu mewakili fenomena yang ingin disampaikan. Setelah itu, siswa menyesuaikan rima pantun. Pada tahap ini, kesesuaian bunyi akhir lebih diutamakan dibandingkan kedalaman makna, karena aspek bunyi dipandang sebagai unsur penting dalam membangun kelucuan dan keutuhan pantun.

Tahap akhir dari struktur berpikir tersebut adalah penyampaian pesan sosial secara jenaka. Melalui humor dan sindiran ringan, siswa menyampaikan pandangan atau nasihat terhadap fenomena sosial yang mereka kenal. Humor berfungsi sebagai strategi penyampaian pesan agar tidak terasa menggurui dan tetap sesuai dengan karakter dunia anak. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa humor dan sindiran kerap digunakan sebagai sarana kritik sosial terhadap berbagai fenomena yang dianggap menyimpang dari norma (Harahap & Zahra, 2023).

Media sosial, khususnya TikTok, turut memengaruhi struktur berpikir siswa dalam menciptakan pantun jenaka. Paparan konten yang berulang membuat siswa mengenal istilah, ungkapan, dan fenomena tertentu yang kemudian dianggap sebagai bagian dari kebiasaan sehari-hari. Temuan salah satu informan yang menyampaikan pesan pantun “jangan suka memukul orang jadu!” menunjukkan bahwa ide pantun muncul dari kebiasaan bercanda dan meniru perilaku di lingkungan pergaulan. Fenomena serupa juga ditemukan oleh (Difa & Suriani, 2024) yang menyatakan bahwa perilaku kurang sopan pada anak usia sekolah dasar sering muncul sebagai bentuk keisengan dan peniruan dari lingkungan sekitar, termasuk tren media sosial.



Secara keseluruhan, struktur berpikir siswa kelas V dalam menciptakan pantun jenaka menunjukkan pola berpikir yang konkret, kontekstual, dan berbasis pengalaman. Siswa menangkap fenomena sosial yang dekat dengan kehidupannya, lalu mengolahnya secara sederhana melalui pemilihan diksi dan penyesuaian rima untuk menyampaikan pesan sosial secara jenaka. Pola ini mencerminkan karakteristik berpikir anak usia sekolah dasar yang masih intuitif, namun telah mampu mengekspresikan pemahaman sosial melalui karya berbahasa sederhana seperti pantun.

Dengan demikian, pantun jenaka siswa tidak dapat dipahami hanya sebagai latihan berbahasa semata. Pantun jenaka siswa merupakan hasil interaksi antara kebiasaan sehari-hari, paparan media sosial, dan proses berpikir anak yang masih bersifat konkret serta meniru lingkungan sekitarnya.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pesan dalam pantun jenaka karya siswa kelas V SDN Cimpaen 3, dapat disimpulkan bahwa pantun jenaka yang dihasilkan siswa tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media penyampaian pesan sosial yang lahir dari pengalaman dan pengamatan siswa terhadap lingkungan sekitarnya. Pantun jenaka siswa kelas V didominasi oleh pesan sosial yang disampaikan melalui sindiran ringan dan bahasa sederhana yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Konteks kemunculan pantun terutama berasal dari kebiasaan di lingkungan keluarga, sekolah, dan pergaulan, dengan pengaruh media sosial, khususnya TikTok, terhadap pemilihan diksi dan tema pantun. Struktur berpikir siswa dalam menciptakan pantun jenaka masih berpijak pada pengalaman konkret, dengan kecenderungan mengutamakan kesesuaian rima dibandingkan ketepatan makna dalam penyampaian pesan.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

Ainah, Jumadi, & Dewi, D. W. C. (2024). Variasi Pantun Dan Fungsinya Dalam Komunikasi

Sosial. *Journal Of UMBanjarmasin*, 6(1), 2655–8491.

Aminah, S., Ramawani, N., Azura, N., Fronika, S., Hasanah, S. M., & Salsabillah, T. (2022). Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar. *Sicedu : Science and Education Journal*, 1(2).

Anderman, E., Resnani, & Hambali, D. (2021). Studi Deskripsi Jenis-Jenis Pantun Rejang Dalam Masyarakat Kabupaten Lebong. *Juridikdas: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 4(1).

Arini, P., Rosidin, O., & Wahid, F. I. (2024). Analisis Gaya Bahasa Sindiran Dalam Video Bintang Emon Di Instagram. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Desember, 2024(24), 412–427.

Bado, B. (2021). *Model Pendekatan Kualitatif: Telaah dalam Model Penelitian Ilmiah* (T. Media, Ed.). Tahta Media Group.

Braun, V., & Clarke, V. (2006). *Using thematic analysis in psychology. Qualitative Research in Psychology*. 3(2), 77–101.

Budiono. (2023). *Buku Pintar Pantun dan Puisi*. Bintang Indonesia.

Daryusti, Novitri, R., & Muslim. (2022). Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggali Isi Dan Amanat Pantun Di SD 01 Nan Sabaris. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 2(1), 15–19.

Difa, A., & Suriani, A. (2024). Dampak Penggunaan Media Sosial (Tiktok) Terhadap Perilaku Dan Karakter Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Central Publisher*, 2. <http://centralpublisher.co.id>

Fadhli, A. (2023). Dakwah Humoris Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Mendengarkan Tausiah Agama Di Kampung Tanah Bara Kec. Gunung Meriah Aceh Singkil. *Abdurrauf Journal Of Islamic Studies (Arjis)*, 2(1), 53–65.

Fanani, A. F., & Tritasyah, R. P. (2023). Maraknya Judi Online di Kalangan Anak Muda dalam Perspektif Hukum. *Jurnal Fundamental Justice*, 4.

Hadi, A., Asrori, & Rusman. (2021). *Penelitian Kualitatif Studi Fenomenologi, Case Study*,



- Grounded Theory, Etnografi, Biografi* (N. Falahia, Ed.). CV Pena Persada.
- Harahap, A. S., & Zahra, S. F. (2023). *Karikatur Digital Mengungkap Kritik Sosial*. CV Tahta Media Group.
- Harrah, D. (1975). Formal Message Theory. In *Pragmatics of Natural Languages*. D. Reidel Publishing Company, Dordrecht, Holland. <https://doi.org/10.1007/978-94-010-1713-8>
- Indra, S. M., & Srihadiati, T. (2025). Analisis Kriminologi Peran Konstruksi Media Terhadap Penyebaran Konten Judi Online dalam Media Sosial Facebook. *Journal Of Multidisciplinary Research and Development*, 7(5). <https://doi.org/10.38035/trj.v7i5>
- Jamin, N. S. (2020). Pengembangan Sense Of Humor Dan Pengaruhnya Pada Emosi Anak. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 06(01). <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/AKSARA/index>
- Juwandi, Suhara, A. I., Aqmal, R., & Letasri, R. (2022). Revitalisasi Kearifan Lokal: Millennial Dan Literatur Klasik Melayu. *Jurnal Partisipatoris*, 4(2).
- Karmila, A., Astri, T., & Yulia, D. (2025). Media Sosial dan Tantangan di Era Digital. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 1625–1629. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1793>
- Khairunnisa, N., & Rigianti, H. A. (2023). Pengaruh Lingkungan Sosial Terhadap Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandir*, 09(03).
- Lebu, H., Wardiah, D., & Indasari, M. (2020). Analisis Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas V SD. *Indonesian Journal of Elementary Education*, 2(1).
- Manurung, E. P. N., & Harahap, R. (2024). Ethical Dynamics Through Asriadi's Educational Pantun in the Context of Daily Life: A Study of Self-Reflection. *Journal of Society Innovation and Development*, 6(1), 036–046. <https://doi.org/10.63924/jsid.v6i1.202>
- Martono, Ramadhan, I., & Dewantara, J. A. (2025). Pantun as a Character Education Media in Building the Profile of Pancasila Students in the Multicultural Era. *Qalamuna: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 17(2), 1243–1260. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v17i2.7709>
- Meylani, A., Faridah, Hasibuan, N. H., Panjaitan, D. H., Serungke, M., & Rambe, N. (2024). Pantun as the Context of Da'wah in Islam. *Journal Analytica Islamica*, 13(1).
- Nabila, A., Magdalena, N. T., Siregar, S. F., Fauzi, A., & Eprianto, I. (2024). Melindungi Diri di Era Digital: Keamanan Dalam Penggunaan Media Sosial TikTok. *Jurnal Ilmu Ekonomi, Manajemen, Dan Keuangan*, 1(2). <https://inovanpublisher.org/fibonacci>,
- Nazurty, Putimasurai, Sulistiyo, U., & Angraini, D. (2025). Cultural Values in Malay Pantun of Jambi: Preserving the Identity and Cultural Heritage of the Jambi Community. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 17(4). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i4.7145>
- Paradipa, Handoko, Y., Putri, K. U., Rahayu, N. A., & Nuraini. (2025). Perkembangan Kognitif Anak Usia 0-11 Tahun: Studi Kualitatif Berbasis Teori Piaget. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pendidikan Berkelanjutan*, 9(2). <https://journal.fexaria.com/j/index.php/jitpb>
- Rahman, K. A. (2022). Memahami Kritik dan Kemarahan Interpersonal di Balik Pesan-Pesan Humoris via New Media: Kasus hashtag di Twitter #ThePowerofSetnov dan #TiangListrik. *JPRMEDCOM: Journalism, Public Relation and Media Communication Studies Journal*, 4.
- Rahmaniar, E., Maemonah, & Mahmudah, I. (2021). Kritik Terhadap Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 531–539. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1952>



- Rondiyah, A. A. (2022). Mengenal Sastra Anak Melalui Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas VII dalam kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi*, 04(02).
- Sari, T. O., Andriani, L., Andra, V., & Sufian, M. (2023). Kajian Bentuk dan Makna Tradisi Berpantun dalam Acara Pernikahan di Kecamatan Padang Guci Hulu Kabupaten Kaur. *JPI : Jurnal Pustaka Indonesia*, 3(1), 107–117.  
<https://doi.org/10.62159/jpi.v3i1.441>
- Sinulingga, N. N. (2025). Membangun Karakter Sehat Dan Berakhlak Mulia Melalui 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat. *Jurnal Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam*, 9(1).
- Suryani, I. (2023). Analisis Tahap Perkembangan Karakteristik pada Anak Usia Pendidikan Dasar. *Health Information : Jurnal Penelitian*, 15(2).
- Tazkia, H. A., & Damayanti, A. (2024). Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dasar di Lingkungan Sekolah. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 8.  
<https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.557>
- Wahyuni, T. R., Kuntarto, E., & Alirmansyah. (2022). Analisis Kemampuan Menulis Pantun Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Dan Pendidikan Konseling*, 4(3).
- Widiyarti, G. (2022). Hubungan Manusia dan Pendidikan. In S. Haryanti (Ed.), *Pengantar Pendidikan*. CV. Media Sains Indonesia.
- Yanti, F., Malik, A., & Kurmalasari, T. (2022). Semantik Gramatikal Pada Pantun Jenaka Buku Kumpulan Peribahasa dan Pantun Indonesia Karya Tim Redaksi Cemerlang. *Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora*, 7(1).  
<https://doi.org/10.36526/js.v7i2>
- Yespita, L. (2022). Konsep Pantun Linguistik: Media Pengenalan Kata Kerja Dan Benda Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Panca Widha : Jurnal Praktik Dan Kebijakan Pendidikan Indonesia*, 1(1).
- Yoga, S. N. (2024). Pembelajaran Pantun Dan Dampaknya Dalam Pembentukan Karakter Siswa. *Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, 2(2), 194–200.  
<https://doi.org/10.61132/pragmatik.v2i2.1013>
- Zahar, E., Tara, F., Wahyuni, S., & Desi. (2025). Analysis Of The Message Of The Community's Traditional Marriage Pantun. *International Journal of Technology, Education and Social Humanities (IJoTES)*, 3, 97–108.  
<https://journal.bengkuluinstitute.com/index.php/IJoTES>