

# **PENERAPAN MEDIA PERMAINAN KARTU DALAM PEMBELAJARAN MENULIS PANTUN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA SMP**

**Selly Caesarreta. Ahadi Sulissusiawan, Svambasril.**

Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP UNTAN Pontianak

E-mail: Sellycaesarreta@gmail.com

## ***Abstract***

This research is motivated by students' difficulties to pour their thoughts, ideas, and creativity into old poetry poems. The problem in this research is how the application of card game media in writing pantun learning, how the process of writing pantun writing implementation, how the evaluation see the results of student learning in writing pantun on the students of SMP Negeri 8 Pontianak. The purpose of this study is to test the application of card game media in writing pantun learning, reviewing the process of writing pantun writing, reviewing the evaluation to see student learning outcomes in writing pantun on students of SMP Negeri 8 Pontianak. This study was conducted in class VII A with the number of students 35 academic year 2016 / 2017. Type of research used is classroom action research (PTK) which has been done in two cycles. The method used qualitative descriptive method. Data collection using indirect techniques such as documentation techniques, observation techniques and test techniques. Data collection tools use tools such as planning sheets and planning observation sheets. Data source was obtained from Indonesian teacher, Suprapti, M.Pd and grade 5 students of SMP Negeri 8 Pontianak. Based on the results of research that has been done, researchers suggest teachers should pay attention to interesting learning process so as to improve students' activities in learning activities.

**Keywords: writing, pantun, game media card**

Pelaksanaan pembelajaran bahasa indonesia bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia. Menulis merupakan satu di antara keterampilan berbahasa selain dari menyimak, membaca dan berbicara. Hakikatnya belajar bahasa adalah belajar komunikasi. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa diarahkan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa yang dipelajari secara lisan maupun tulisan. Pembelajaran siswa tersebut dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan siswa mengapresiasi karya sastra. Kegiatan mengapresiasi karya sastra berkaitan erat dengan latihan mempertajam perasaan, penalaran, daya khayal serta kepekaan terhadap

menyarakat, budaya serta lingkungan hidup. Guru perlu memilih karya sastra bagi siswanya dengan kriteria sesuai kurikulum.

Karya sastra secara garis besar berupa prosa, drama, dan puisi. Satu di antaranya bentuk puisi lama adalah pantun. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, pantun adalah bentuk puisi Indonesia (Melayu), tiap bait (kuplet) biasanya terdiri atas empat baris yg bersajak (a-b-a-b), tiap larik biasanya terdiri atas empat kata, baris pertama dan baris kedua biasanya untuk tumpuan (sampiran) saja dan baris ketiga dan keempat merupakan isi.

Pantun merupakan satu di antara hasil karya bangsa Indonesia sendiri yang berisi perumpamaan atau ibarat. Pada zaman dahulu, pantun diciptakan untuk

berbagai tujuan antara lain, menyampaikan nasihat, menyampaikan rasa sayang, menyampaikan ajaran budi pekerti dan moral, untuk kepentingan sosial serta untuk hiburan atau kejenaakaan semata. Pentingnya dalam mempelajari pantun saat ini tentu saja untuk melestarikan budaya asli Indonesia yang dimiliki oleh masyarakat melayu. Sebab sebagai puisi lama, pantun memiliki kata-kata yang khas. Kekhaasaan dalam penuturan pantun ditunjukkan melalui penggunaan kata-katanya, ungkapan pengarang serta kemerduan bunyinya karna pilihan bunyi akhir yang teratur.

Menurut guru bahasa Indonesia SMP Negeri 8 Pontianak Suprapti, M. Pd. mengatakan proses pembelajaran hanya dapat diingat namun tidak diterapkan sehingga hasilnya Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) tidak tercapai secara maksimal. Padahal sebenarnya, pembelajaran menulis pantun sangat bermanfaat sebab dapat menjadi suatu wadah bagi siswa untuk mengungkapkan gagasan, perasaan, pesan dalam bentuk pantun secara lisan maupun tulisan. Berbagai permasalahan yang ditentukan dalam pembelajaran keterampilan menulis pantun perlu mendapatkan solusi agar tidak menghambat pencapaian hasil belajar siswa. Satu di antaranya solusi untuk mengatasi masalah-masalah yang telah diuraikan diatas perlu adanya penerapan suatu model pembelajaran yang inovatif dan tepat dengan karakter siswa demi keberhasilan pembelajaran keterampilan menulis pantun pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Setelah mengenal dan mengetahui mengenai kondisi kelas, pembelajaran keterampilan menulis pantun akan diterapkan suatu model yang keratif, inovatif dan dapat melibatkan peran siswa secara aktif dalam proses pembelajaran yaitu melalui media permainan kartu.

Pembelajaran kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan

perkembangan KTSP yang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu. Menurut Hamalik (2011:16) kurikulum merupakan isi dan materi pelajaran di mana sejumlah mata ajaran yang harus ditempuh dan dipelajari oleh siswa untuk memperoleh sejumlah pengetahuan serta mata ajar tersebut mengisi mata pelajaran yang disampaikan kepada siswa sehingga memperoleh sejumlah ilmu pengetahuan yang berguna baginya. Kurikulum harus memiliki rencana pembelajaran yang disusun sedemikian rupa agar maksud tersebut dapat tercapai dan kurikulum juga menekankan pada serangkaian pengalaman belajar.

Sementara menurut Wina Sanjaya (dalam Yani, 2014:6) kurikulum adalah sebuah dokumen perencanaan yang berisi tentang tujuan yang harus dicapai, isi materi dan penalaman belajar yang harus dilakukan oleh siswa, strategi dan cara yang dapat dikembangkan, evaluasi yang dirancang untuk mengumpulkan informasi tentang pencapaian tujuan, serta implementasi dari dokumen yang dirancang dalam bentuk nyata. Untuk mengembangkan kurikulum, kegiatannya meliputi penyusunan dokumen, implementasi dokumen, serta evaluasi dokumen yang telah disusun. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dikelas meliputi tiga tahap, yaitu perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, evaluasi. Menurut Heinich dkk. (dalam Arsyad, 2011:4) istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Suparman dalam (Fathurrohman dan Sutikno, 2010:64) mengatakan, "Media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan. Pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat perantara yang digunakan untuk menyalurkan atau menyampaikan pesan kepada penerima.

Media sebagai perantara bagi guru dalam menyampaikan pesan kepada penerima yaitu siswa. Selanjutnya menurut Aries (2012: 117) alat peraga adalah alat bantu atau pelengkap yang digunakan dalam berkomunikasi dengan siswa. Alat peraga mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran, yaitu Membantu proses pembelajaran lebih produktif, Pembelajaran lebih relevan dengan kebutuhan siswa, dngan memanfaatkan beragam sumber belajar sehingga siswa menjadi lebih aktif, kreatif dan menyenangkan.

Menurut Hamalik dalam (Sukiman, 2012:41), pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada peserta didik. Jadi, media berfungsi untuk meningkatkan proses belajar siswa mulai dari minat dan motivasi belajar. Perhatian siswa dapat diambil alih dalam menggunakan media sehingga berpengaruh dalam hasil belajarnya.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih media permainan kartu. Sebelum membahas tentang media permainan kartu akan dipaparkan terlebih dahulu pengertian permainan menurut para ahli. Menurut Sadirman (2014: 75-76) permainan (games) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama, yaitu: (1) adanya pemain (pemain-pemain), (2) adanya lingkungan di mana para pemain berinteraksi, (3) adanya aturan-aturan main, dan (4) adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai.

Menurut Semi (2007:14) "Menulis adalah suatu proses kreatif memindahkan gagasan ke dalam lambang-lambang tulisan. Dalam pengertian ini, menulis itu memiliki tiga aspek utama. Pertama,

adanya tujuan atau maksud tertentu yang hendak dicapai. Kedua, adanya gagasan atau sesuatu yang hendak dikomunikasikan. Ketiga, adanya sistem pemindahan gagasan itu, yaitu berupa sistem bahasa.". Melengkapi pendapat tersebut menurut Rosidi (2009:2) menulis adalah sebuah kegiatan menuangkan pikiran, gagasan, dan perasaan seseorang yang diungkapkan dalam bahasa tulis. Menulis merupakan kegiatan untuk menyatakan pikiran dan perasaan dalam bentuk tulisan yang diharapkan dapat dipahami oleh pembaca dan berfungsi sebagai alat komunikasi secara langsung. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengertian menulis adalah kegiatan berkomunikasi melalui tulisan yang mengandung gagasan serta pikiran seseorang dalam menyampaikan informasi tertentu. Menulis merupakan kegiatan penyampaian pesan dengan tujuan dan maksud agar pembaca dapat memahami hal yang akan disampaikan.

Pengertian pantun menurut Surana (2010: 31) adalah sebuah bentuk puisi lama yang terdiri atas empat larik, yang berima (a-b-a-b). Larik pertama dan kedua disebut dengan sampiran atau bagian objektif. Pantun Menurut Rais (2012:42) adalah jenis puisi lama yang begitu dikenal di seluruh penjuru Nusantara yang memiliki sarat akan makna serta penuh ide kreatif. Sedangkan menurut Santoso (2013:9) Pantun adalah jenis puisi lama yang dikenal luas dalam bahasa-bahasa Nusantara yang mempunyai kedudukan istimewa dalam masyarakat Melayu tradisional. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pantun adalah bentuk puisi lama yang dikenal dengan bahasa-bahasa nusantara. Pantun sering dituturkan oleh masyarakat melayu sebab pantun lebih dikenal oleh masyarakat tersebut. Pantun merupakan bentuk puisi lama yang dapat melatih seseorang untuk berfikir tentang makna sebelum berujar. Pantun yang terdiri atas

empat baris, berima (a-b-a-b) terbagi atas dua bagian yaitu sampiran pada baris pertama dan kedua sementara isi pada larik ketiga dan keempat. Pantun merupakan bentuk tuturan yang menarik dan indah sebab dituturkan dengan lirik-lirik yang berirama. Selain itu, bentuk puisi lama ini didalamnya mengandung keindahan bahasa dalam menyampaikan pesan terlihat dalam isi kalimat pantun.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Metode deskriptif adalah metode penelitian yang memberikan gambaran atau uraian atas suatu keadaan sejalas mungkin tanpa ada perlakuan terhadap objek yang diteliti (Kuntoro, 2005:105). Definsi tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian yang peneliti lakukan berupa data uraian atau berupa kata-kata yang menggambarkan keadaan penelitian.

Melalui metode deskriptif, peneliti berusaha untuk memberikan gambaran nyata yang terjadi di lapangan, mengenai proses pembelajaran menulis pantun pada siswa SMP Negeri 8 Pontianak. Pertamata peneliti mempersiapkan lembar perencanaan dan lembar observasi pelaksanaan untuk siklus I dan II. Setelah penelitian dilakukan didapatkan data berupa lembar perencanaan, lembar observasi pelaksanaan dan hasil menulis pantun siswa SMP Negeri 8 Pontianak. Dilakukan pengkajian terhadap data-data yang berkaitan pada fokus penelitian pada siklus I dan siklus II. Selanjutnya peneliti menyimpulkan hasil analisis yang telah diperoleh. Metode ini digunakan untuk mengungkapkan keadaan yang sebenarnya tentang peningkatan kemampuan menulis pantun pada siswa SMP Negeri 8 Pontianak tahun ajaran 2016/2017.

Penelitian ini menggunakan bentuk penelitian kualitatif karena analisis data akan diuraikan dengan kata-kata atau lisan dari orang-orang atau pelaku yang

diamati berupa penggambaran perencanaan, proses pembelajaran dan hasil tindakan pada siklus I dan II dan seterusnya jika masih diperlukan yang bertujuan untuk peningkatan keterampilan menulis pantun melalui media permainan kartu.

Teknik analisis data menggunakan pendapat Miles dan Huberman (dalam Arifah, 2017: 105) data akan dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut: Pertama, reduksi data, dilakukan dengan memilah-milih data yang terkumpul. Data yang diperoleh sesuai dengan tujuan penelitian. Kedua, penyajian data, data yang dipilah-pilih kemudian dikumpulkan mulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi diatur dalam tabel agar mempermudah untuk dibaca. Ketiga, verifikasi data, dilakukan dengan data yang diperoleh dari hasil observasi atau dibandingkan dengan sumber data lain seperti rubrik penilaian. Keempat, menganalisis data yang diperoleh berdasarkan teori yang telah dipaparkan pada bab II. Keenam, penarikan simpulan, dilakukan berdasarkan hasil dari semua data yang diperoleh.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Berdasarkan analisis hasil tes keterampilan menulis pantun pada siklus I dapat dikemukakan bahwa nilai rata-rata kelas yang dicapai sebesar 72,65. Siswa yang memperoleh nilai dengan rentang 0-49 dalam kategori sangat kurang sebanyak 0 siswa atau 0%. Siswa yang memperoleh nilai dengan rentang 50-59 dalam kategori sangat kurang sebanyak 0 atau 0%. Siswa yang memperoleh nilai dengan rentang 60-69 dalam kategori cukup banyak 10 siswa atau 28,5%. Siswa yang memperoleh nilai dengan rentang 70-79 dalam kategori baik sebanyak 23 siswa atau 65,7%. Siswa yang memperoleh nilai dengan rentang 80-100 dalam kategori sangat baik sebanyak 2 siswa atau 5,7%.

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa pada siklus I, sebagian siswa sudah mulai dapat menulis pantun. Hal ini terbukti dari 35 siswa yang mengikuti proses pembelajaran menulis pantun, ada 23 siswa yang dinilai telah tuntas dalam mengikuti pembelajaran. Siswa yang mendapat nilai yang tidak memenuhi kriteria penilaian menulis pantun sebanyak 12 siswa. Hal ini disebabkan kurangnya pemahaman siswa mengenai kaidah penulisan pantun, struktur dan kosakata yang digunakan siswa masih ada yang keliru. Oleh karena itu, guru dan peneliti mengevaluasi pembelajaran pada siklus I dan memperbaiki kekurangan dan permasalahan tersebut pada siklus II.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut dapat disimpulkan dari paparan mengenai refleksi perencanaan, pelaksanaan, dan hasil tes siswa perlu dilaksanakan perbaikan terhadap kekurangan-kekurangan yang ada pada kegiatan pembelajaran. Upaya yang harus dilakukan pada pertemuan selanjutnya/siklus II diharapkan dapat lebih memperbaiki perencanaan pembelajaran, meningkatkan proses pelaksanaan, hasil belajar serta aktivitas

siswa pada kegiatan pembelajaran selanjutnya.

Sementara analisis hasil tes keterampilan menulis pantun pada siklus II dapat dikemukakan bahwa nilai rata-rata kelas yang dicapai sebesar 80,42. Hasil tes pada siklus II dirincikan sebagai berikut, menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai dengan rentang 0-49 dalam kategori sangat kurang sebanyak 0 siswa atau 0%. Siswa yang memperoleh nilai dengan rentang 50-59 dalam kategori sangat kurang sebanyak 0 atau 0%. Siswa yang memperoleh nilai dengan rentang 60-69 dalam kategori cukup banyak 0 siswa atau 0%. Siswa yang memperoleh nilai dengan rentang 70-79 dalam kategori baik sebanyak 16 siswa atau 45,7%. Siswa yang memperoleh nilai dengan rentang 80-100 dalam kategori sangat baik sebanyak 19 siswa atau 54,2%.

Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa pada siklus II, siswa sudah dapat memahami menulis pantun. Hal ini terbukti dari 35 siswa yang mengikuti proses pembelajaran, ada 31 siswa yang dinilai tuntas dalam mengikuti proses pembelajaran menulis pantun melalui media permainan kartu.

**Tabel 1. Nilai Keterampilan Menulis Pantun pada Siklus I**

No.	Nama siswa	Nomor soal			Skor	Nilai
		1	2	3		
	<b>Jumlah</b>	<b>715</b>	<b>732</b>	<b>695</b>	<b>2142</b>	<b>2543</b>
	<b>Rata-rata</b>	<b>72,9 %</b>	<b>74,6%</b>	<b>70,9%</b>	<b>72,8%</b>	<b>72,6%</b>

Berdasarkan Tabel 1. tersebut dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil dari menulis pantun dengan jumlah siswa 35 orang adalah 72,6%. Hasil tersebut didapatkan dari 3 nomor soal pantun yang diberikan. Masing-masing soal memiliki 7 aspek penilaian yaitu aspek rima larik 1 dan 2, aspek isi sampiran,

aspek struktur sampiran, aspek rima 3 dan 4, aspek isi oantun, aspek stuktur pantun, aspek tidak berkaitan antara sampiran dan isi. Skor dari tiap nomor soal berjumlah 72,8%. Sementara jumlah rata-rata keseluruhan nilai siswa berjumlah 72,6%.

**Tabel 2. Nilai Keterampilan Menulis Pantun pada Siklus II**

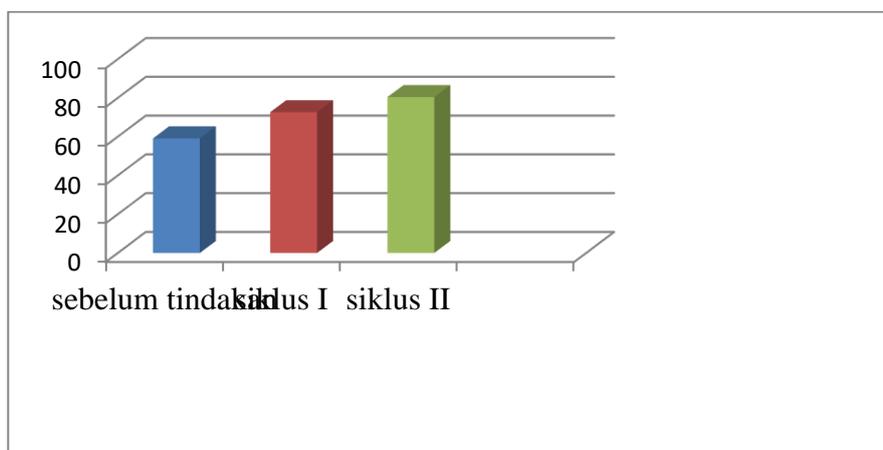
No.	Nama siswa	Nomor soal		Skor	Nilai
		1	2		
	<b>Jumlah</b>	<b>858</b>	<b>733</b>	<b>1591</b>	<b>2815</b>
	<b>Rata-rata</b>	<b>87,5 %</b>	<b>74,7%</b>	<b>81,5%</b>	<b>80,4%</b>

Berdasarkan Tabel 2. tersebut dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil dari menulis pantun dengan jumlah siswa 35 orang adalah 80,4%. Hasil tersebut didapatkan dari 3 nomor soal pantun yang diberikan. Masing-masing soal memiliki 7 aspek penilaian yaitu aspek rima larik 1 dan 2, aspek isi sampiran,

aspek struktur sampiran, aspek rima 3 dan 4, aspek isi oantun, aspek stuktur pantun, aspek tidak berkaitan antara sampiran dan isi. Skor dari tiap nomor soal berjumlah 81,5%. Sementara jumlah rata-rata keseluruhan nilai siswa berjumlah 80,4%.

**Tabel 3. Data Peningkatan Tes Keterampilan Menulis Pantun pada Siklus I dan Siklus II**

No.	Keterangan	Nilai rata-rata	Siswa yang tidak mencapai KKM		Siswa yang mencapai KKM	
			Jumlah	Peserntase	Jumlah	Persentase
1.	<b>Sebelum tindakan</b>	<b>59.1</b>	<b>32</b>	<b>91,4%</b>	<b>3</b>	<b>8,5%</b>
2.	<b>Siklus I</b>	<b>72,65</b>	<b>12</b>	<b>34,3%</b>	<b>23</b>	<b>65,7%</b>
3.	<b>Siklus II</b>	<b>80,42</b>	<b>4</b>	<b>11,4%</b>	<b>31</b>	<b>88,5%</b>



**Diagram 1. Hasil Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun Melalui Media Permainan Kartu Sebelum Tindakan, Siklus I dan Siklus II.**

## **Pembahasan**

Pembahasan merupakan sebuah bagian yang menyajikan hasil dari sebuah proses penelitian secara lebih luas. Dalam hal ini, akan dibahas peningkatan kerampilan menulis pantun melalui media permainan kartu pada siswa kelas VII A SMP Negeri 8 Pontianak tahun pelajaran 2016/2017.

Bagian ini akan dibahas hal-hal yang berkaitan dengan perencanaan, pelaksanaan, mengevaluasi, dan hasil belajar siswa pada siklus I dan II. Pembahasan mengenai perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran mengacu pada hasil observasi teradap guru dalam proses pelaksanaan pembelajaran menulis pantun melalui media permainan kartu.

Pada hasil belajar, pembahasan mengacu pada hasil tes siswa dalam keterampilan menulis pantun. Dengan demikian akan dilihat perbandingan antara hasil tes pada siklus I dan siklus II.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan penelitian, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut. Pertama, penerapan media permainan kartu dalam pembelajaran menulis pantun pada siswa SMP Negeri 8 Pontianak berjalan dengan baik. Guru berhasil menerapkan media permainan kartu kepada siswa, sebab siswa terlihat aktif dan termotivasi saat proses belajar mengajar berlangsung. Penerapan media permainan kartu dilakukan sebanyak 2 siklus atau 4x pertemuan. Setiap siklus siswa diajak berkelompok dan individu dalam pembelajaran menulis pantun melalui media permainan kartu.

Kedua, proses pembelajaran menulis pantun terbagi dari kegiatan perencanaan dan pelaksanaan. Perencanaan pembelajaran menulis pantun pada siklus I dari hasil persentase rencana pelaksanaan pembelajaran yang

telah dibuat guru adalah 61,6%. Perencanaan pada siklus II Peneliti dan guru mempersiapkan berbagai hal yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran menulis pantun melalui media permainan kartu. Hasil persentase perencanaan pada siklus II hasil persentase dibuahkan guru adalah 86%. Ini menunjukkan adanya usaha guru untuk memperbaiki kualitas pembelajaran. Sementara kegiatan pelaksanaan pembelajaran menulis pantun telah terlaksana dengan efektif. Keefektifan tersebut terlihat dari meningkatnya hasil persentase yang terlaksana pada setiap siklus dari rancangan pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Setiap pelaksanaan pembelajaran terdiri dari kegiatan pendahuluan, inti dan penutup maka dapatlah persentase rata-rata dari keseluruhan aspek yaitu 45,8% pada siklus I sementara pada siklus II dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh dari pengamatan pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan hasil persentase rata-ratanya 88%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan guru pada proses tindakan/pelaksanaan siklus II sudah dilaksanakan dengan secara maksimal.

Ketiga, evaluasi hasil yang diperoleh siswa sebelum menggunakan media permainan kartu memiliki rata-rata 59,1. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I terjadi peningkatan dengan rata-rata siswa yaitu 72,6. Hasil tes siswa pun semakin meningkat saat dilakukan tindakan pada siklus II dengan rata-rata siswa yaitu 80,42. Berdasarkan data hasil menulis pantun, dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Jadi dapat disimpulkan dalam penelitian ini penerapan media permainan kartu dapat meningkatkan keterampilan menulis pantun pada siswa kelas VII A SMP Negeri 8 Pontianak.

### **Saran**

Berdasarkan uraian mengenai simpulan penelitian tindakan kelas yang

telah peneliti dan guru laksanakan, dalam hal ini peneliti sarankan hal-hal sebagai berikut. Pertama, guru dapat menggunakan media permainan kartu dalam proses pembelajaran menulis pantun. Kemudian, guru juga harus menambahkan umpan-umpan yang dapat memancing siswa untuk lebih aktif dan berpikir secara kritis sehingga pembelajaran lebih menyenangkan.

Kedua, guru diharapkan tidak hanya sekedar mengetahui ada permasalahan yang terjadi dalam proses belajar mengajar. Akan tetapi, guru harus mencari solusi atas permasalahan yang terjadi dengan melakukan sebuah Penelitian Tindakan Kelas yang telah peneliti lakukan. Hal ini dikarenakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sangat bermanfaat bagi guru dan siswa untuk meningkatkan kualitas belajar.

Ketiga, siswa harus lebih aktif dalam proses pembelajaran karena siswa adalah subjek belajar dan guru hanya sebagai fasilitator. Ketika siswa aktif maka akan timbul peningkatan dalam proses pembelajaran karena antusiasme siswa akan menimbulkan semangat proses belajar mengajar.

## DAFTAR PUSTAKA

Arifah, Fita Nur. 2017. *Panduan Menulis Penelitian Tindakan Kelas & Karya Tulis Ilmiah Untuk Guru*. Yogyakarta: Araska.

Aries, Erna Febru dan Ari Dwi Haryono. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Aplikasinya*. Malang: Aditya Media Publishing

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2016. *Bahasa Indonesia SMP/MTs. Kelas VII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.

Rais, Putera. 2012. *Penduan Super Lengkap Majas EYD Pribahasa*. Yogyakarta: Buku Pintar.

Rosidi, Imron. 2009. *Apresiasi Puisi dan Sastra Indonesia*. Jakarta: Grafik M2ulia.

Sadirman, dkk. 2014. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatnya)*. Jakarta: Pustekkom Dikbud.

Santoso, Joko. 2013. *Buku Pintar Pantun Puisi Lama Melayu dan Peribahasa Indonesia*. Yogyakarta: Araska.

Semi, M. Atar. 2007. *Dasar-Dasar Keterampilan Menulis*. Bandung: Angkasa.

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis (Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa)*. Bandung: Penerbit Angkasa.