

PENGUNAAN MEDIA KARTU PANTUN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS PANTUN SISWA KELAS VII A SMP NEGERI 2 LIMBANGAN

Oleh:

Ali Muthohar

Guru SMP Negeri 2 Limbangan
e-mail: alimuthohar51@yahoo.co.id

ABSTRACT. Writing poems is the competence required to be controlled by students. This material is relatively easy, but the majority of junior high students in 2 Limbangan grade VII A not yet mastered. The purpose of this study were (1) Knowing the effective use of media cards rhymes in improving student skills in writing a poem, (2) Describe how learning to write poems with a rhyme card media, and (3) Knowing the behavior and student interest in learning to write poems with KD media card rhymes. The research was conducted in class VII A SMP Negeri 2 Limbangan Kendal regency of Central Java in the school year 2009/2010. Learning is implemented in this study by way of playing that is singing and playing cards rhyme. Each student received a card containing a one-sentence poem rhyme and rhyme features a single keyword. This poem card is used for match play while singing with the words rhyme in his friend's poem card. In addition, through a game of "four-one." After three cycles of action implemented, the thoroughness of students has increased significantly. All students (100%) finished with an average value of 80.4. Students feel relaxed and happy to follow the Indonesian language teaching. The conclusions of this study is learning to rhyme card media (effective) to improve students' skills in writing a poem.

Keywords: skills write rhymes, Media poem card

PENDAHULUAN

Materi menulis pantun diajarkan pada kelas VII SMP. Materi menulis pantun tergolong materi mudah. Seharusnya materi ini dikuasai oleh siswa. Ketuntasan materi ini pun haruslah diatas 80%. Namun, di kelas VII A SMP 2 Limbangan masih dijumpai adanya siswa yang kesulitan dalam menjawab soal tentang menulis pantun. Nilai ulangan harian menulis pantun siswa kelas VII A SMP 2 Limbangan masih belum tuntas. Rata-rata nilai siswa hanya 57,3 saja. Dari 37 siswa hanya 11 siswa yang tuntas.

Berdasarkan kenyataan di atas jelas bahwa siswa kelas VII A SMP 2 Limbangan masih mengalami kesulitan dalam memahami materi menulis pantun. Kesulitan menulis pantun ini mungkin karena materi ini diajarkan secara teoritis. Materi ini diajarkan dengan metode biasa, atau bisa jadi siswa memang belum begitu paham tentang cara/ teknik menulis pantun. Selain itu, materi ini diajarkan tanpa menggunakan media pendukung, mengingat materi ini dianggap mudah. Dampaknya ingatan siswa tentang materi ini tidak begitu kuat; siswa mudah melupakan materi ini.

Kesulitan siswa dalam menulis pantun diantaranya kesulitan membedakan antara puisi, pantun dan syair. Jika kondisi ini dibiarkan maka siswa tetap tidak bisa menulis pantun. Dampak selanjutnya ketika siswa duduk di kelas tiga juga tidak akan mampu mengerjakan soal ujian akhir nasional bahasa Indonesia khususnya pada materi menulis

pantun. Untuk menghindari hal itu maka KD menulis pantun harus diajarkan dengan setuntas dan sebaik mungkin.

Berdasarkan kenyataan tersebut penulis mencoba menggunakan cara lain dalam mengajarkan pantun. Cara yang penulis pilih adalah mengajarkan pantun dengan menggunakan permainan menggunakan media kartu pantun. Cara ini penulis anggap mampu mengatasi kesulitan siswa dalam menulis pantun. Karena media pembelajaran untuk menulis pantun belum ada di sekolah maka penulis termotivasi untuk membuatnya. Penulis terinspirasi oleh permainan kartu remi yang dimainkan dengan asyiknya oleh anak-anak. Untuk itu penulis membuat media kartu pantun. Penulis memodifikasi kartu remi menjadi kartu pantun. Jika dalam kartu remi yang ada hanya tanda dan gambar, dalam kartu pantun pada penelitian ini adalah satu kalimat pantun dan satu petunjuk kunci cara membuat pantun. Kartu tersebut ukurannya hampir sama dan dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan latar belakang yang ditemukan rumusan masalah dalam karya ilmiah ini adalah "Apakah pembelajaran dengan kartu pantun mampu meningkatkan keterampilan siswa kelas VII A SMP 2 Limbangan dalam menulis pantun?"

Tujuan penelitian tindakan ini adalah.

- a. Mengetahui efektifitas penggunaan media kartu pantun dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis pantun.
- b. Meningkatkan keterampilan menulis pantun dengan media kartu pantun.
- c. Mengetahui perilaku dan minat siswa pada pembelajaran KD menulis pantun dengan menggunakan media kartu pantun.

Hakekat Pantun

Pantun merupakan salah satu karya sastra Melayu yang sampai sekarang masih dikembangkan. Kata pantun mempunyai arti ucapan yang teratur, pengarah yang mendidik. Pantun juga dapat berarti sindiran (Indrawati, 2008: 12). Pantun dikenal di berbagai daerah di Indonesia.

Jumlah baris pantun yang sering dipakai di Indonesia adalah pantun dua baris dan empat baris. Bentuk pantun bermacam-macam, misalnya: pantun anak-anak, pantun jenaka, pantun suka cita, pantun kiasan, pantun nasehat, pantun duka cita, pantun budi pekerti, pantun agama, dan lain-lain.

Pantun kadang dimainkan dengan cara berbalas. Pantun berbalas adalah pantun yang dimainkan dua kelompok. Kelompok tersebut dapat dikembangkan menjadi kelompok "pro" dan "kontra" atau kelompok gadis dan kelompok jejaka. Jumlah anggota per kelompok tiga sampai lima orang. Berbalas pantun dipimpin oleh seorang moderator yang bertugas untuk menengahi permainan. Setiap sesi berbalas pantun harus mempunyai tema. Urutan berbalas pantun terdiri atas pembukaan, isi, dan penutup.

Sebagai salah satu bentuk puisi lama, pantun memiliki karakteristik yang berbeda dengan puisi lama yang lain. Tiap bait terdiri atas empat baris. Baris gasal memiliki persamaan bunyi. Demikian juga antarbaris genap. Dua baris pertama sering disebut sampiran dan dua baris terakhir, baris ketiga dan keempat merupakan isi. Hebatnya, jumlah suku kata tiap baris pun ada kecenderungan sama, yaitu antara 8 sampai dengan 12 suku kata.

Ciri-Ciri Pantun

Pantun memiliki ciri-ciri berikut, antara lain (1) mempunyai bait dan isi, (2) setiap bait terdiri atas baris-baris, (3) jumlah suku kata dalam tiap baris antara delapan sampai dua belas, (4) setiap bait terdiri atas dua bagian, yaitu sampiran dan is dan (5) Bersajak ab ab. Perhatikan contoh di bawah ini!

Desa sawah mulai menghijau
 Di tengah ada pematang
 Apa arti bertindak maju
 Kalau tanpa pemikiran matang

} Sampiran
 } Isi

Menulis Pantun

Menulis pantun sangat mudah dilakukan. Pantun merupakan salah satu bentuk puisi lama. Lazimnya pantun terdiri atas empat larik(atau empat baris bila dituliskan), bersajak ab-ab. Pantun pada mulanya merupakan sastra lisan, namun sekarang banyak dijumpai pantun yang tertulis (Suwandi, 2008: 16).

Semua bentuk pantun terdiri atas dua bagian: sampiran dan isi. Sampiran adalah dua baris pertama, kerap kali tentang alam dan biasanya tak punya hubungan dengan bagian kedua yang menyampaikan maksud (isi) . Dua baris terakhir merupakan isi, dan tujuan dari pantun tersebut.

Sampiran terutama berfungsi menyiapkan rima dan irama untuk mempermudah pendengar memahami isi pantun. Ini dapat dipahami karena pantun merupakan sastra lisan. Meskipun pada umumnya sampiran tak berhubungan dengan isi, terkadang bentuk sampiran membayangkan isi. Untuk menulis pantun langkah pertama adalah tulislah kalimat isi yang akan dijadikan pantun. Misalnya:

- (3) Duduk menangis abang pincang (a)
- (4) Katanya tanah tidak rata (b)

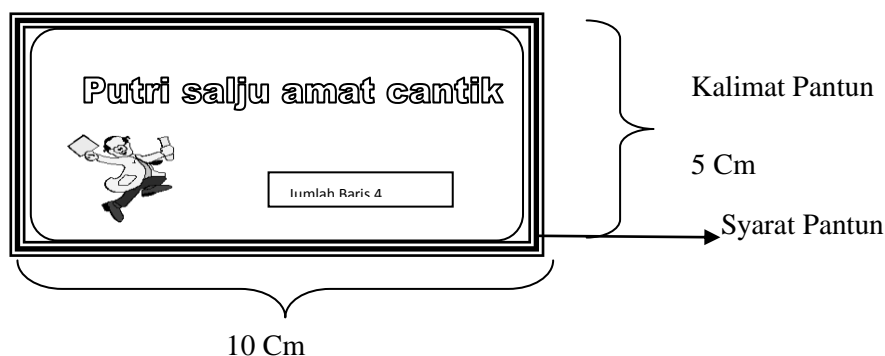
Berdasarkan dua kalimat isi pantun tersebut tinggal dicari sampiran pantun pada baris 1 dan 2. Perlu diperhatikan bahwa ciri-ciri pantun bersajak ab ab. Untuk itu kalimat pantun pada baris 1 harus sama dan sebanding persajakannya dengan baris ketiga. Demikian juga dengan kalimat pantun pada baris kedua harus disamakan dengan persajakan pada baris keempat. Dengan demikian pantun baris satu dan dua yang dapat dipilih adalah:

- (1) Pohon mangis tidak bercabang (a)
- (2) Bertiga dengan pohon lolita (b)

Media Kartu

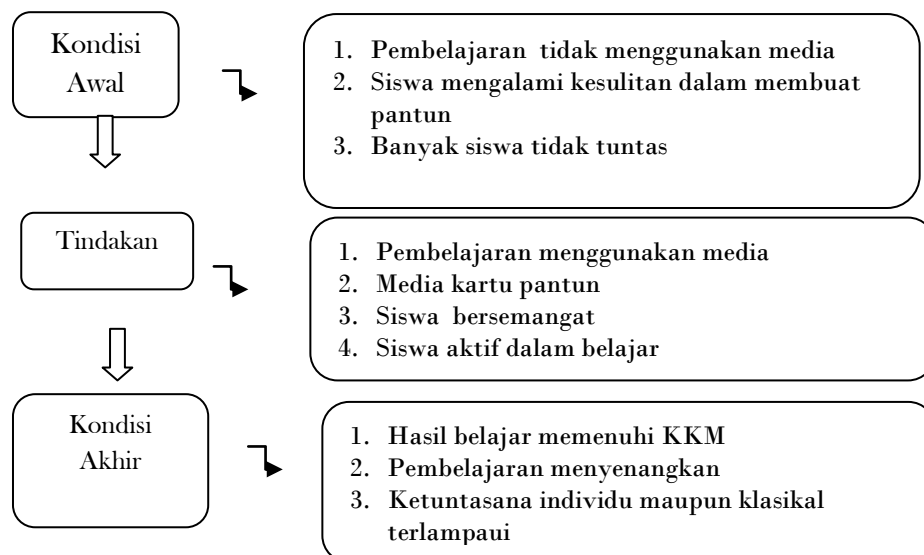
Media kartu adalah media terbuat dari kertas. Media ini dapat dibuat dari kertas bekas, misalnya dari kardus, dari bekas stop map ataupun berbagai macam bungkus makanan. Media kartu sangat mudah dibuat. Siapa saja dapat membuat, guru ataupun siswa. Media ini sangat murah karena kertas tidak perlu dipersiapkan secara khusus. Semua kertas bisa digunakan.

Media kartu dapat dibuat dengan berbagai bentuk. Bisa sederhana misalnya dengan menggunakan kertas bekas. Bisa juga model yang istimewa misalnya menggunakan kertas foto, disetting dengan komputer ataupun dicetak secara khusus. Media kartu memiliki ukuran kurang lebih 5 x 10 cm. Seperti terlihat pada gambar berikut.



Kerangka Berpikir

Berdasarkan teori yang telah diuraikan di atas, dapat digambarkan kerangka pikir sebagai berikut:



METODE PENELITIAN

Setting Penelitian dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VII A SMP Negeri 2 Limbangan Kabupaten Kendal tahun pelajaran 2009/2010. SMP ini terletak di daerah pegunungan di lereng gunung Ungaran sebelah barat dan merupakan salah satu sekolah yang sulit akses transportasinya. Input siswa sangat rendah.

Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam penelitian tindakan ini adalah teknik tes dan non tes. Tes digunakan untuk memperoleh keterangan mengenai tingkat penguasaan keterampilan menulis pantun siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan permainan kartu.

Alat pengumpul data meliputi butir soal tes kompetensi yang digunakan untuk mengukur hasil belajar menulis pantun. Sedangkan lembar observasi digunakan sebagai alat untuk memantau dan mengumpulkan data perubahan tingkah laku siswa serta partisipasi siswa selama kegiatan berlangsung.

Validitas Data

Validasi data yang digunakan pada penelitian tindakan ini adalah dengan triangulasi.

Indikator Kinerja

Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah (1) Keterampilan menulis pantun siswa meningkat menjadi rata-rata diatas 6,5 [sesuai KKM], (2) Hasil ulangan keterampilan menulis pantun mencapai ketuntasan klasikal, dan (3) Minat belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia komponen keterampilan menulis pantun meningkat.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus. Tiap siklus diadakan penilaian dan refleksi untuk menentukan kegiatan perbaikan pada siklus selanjutnya. Kegiatan-kegiatan pokok penelitian ini meliputi kegiatan (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi.

Implementasi Tindakan

1. Perencanaan

Pada tahap ini hal-hal yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Dokumentasi kondisi awal yang meliputi pemberian angket, wawancara dan peninjauan siswa terhadap kemampuan keterampilan menulis pantun.
2. Identifikasi masalah dengan berkolaborasi dengan guru serumpun tim penelitian tindakan kelas ini. Hal yang diharapkan adalah deskripsi masalah yang direkam dari dokumentasi awal.
3. Merumuskan tindakan sebagai solusi yaitu menggunakan permainan kartu untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa.
4. Menyiapkan perangkat pembelajaran meliputi: silabus dan rpp.
5. membuat kartu pantun dan lembar observasi untuk pelaksanaan proses pembelajaran di kelas serta kuisioner tanggapan siswa dalam pembelajaran.

2. Tindakan

Tindakan yang dilakukan meliputi:

1. Mengajak siswa menyanyikan lagu yang didalamnya terdapat teks pantun sebagai apersepsi pembelajaran yaitu lagunya ustad Jeffri yang berjudul "Sepohon Kayu" atau lagu "injit-injit Semut."
2. Setiap siswa diberi satu buah kartu yang berisi satu kalimat pantun.
3. Siswa bermain kartu pantun secara kelompok
4. Siswa menganalisis syarat-syarat pantun berdasarkan kalimat pantun kelompoknya.
5. Pembahasan syarat-syarat pantun.
6. Siswa membuat pantun
7. Siswa melakukan pengecekan kebenaran pantun tersebut.

3. Observasi

Pada tahap ini dilakukan pemantauan terhadap proses belajar mengajar yang dilakukan secara bersama-sama oleh anggota tim peneliti melalui proses supervisi teman sejawat dengan menggunakan format observasi, angket dan wawancara kepada siswa yang belum tuntas.

4. Refleksi

Data yang diperoleh dari hasil observasi maupun dari hasil belajar siswa, keduanya dianalisa dengan teknik triangulasi dan hasilnya dijadikan bahan untuk penyusunan perencanaan tindakan siklus berikutnya. Pada tiap refleksi ada beberapa pertanyaan yang akan dijadikan patokan keberhasilan, misalnya proses belajar mengajar apakah sudah sesuai dengan perencanaan, minat siswa dan keterampilan menulis pantun.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Kondisi Sebelum Tindakan

Pada awal pembelajaran semester ganjil tahun pelajaran 2009/2010 guru melakukan pembelajaran dengan cara biasa. Cara yang dilakukan adalah dengan memberikan contoh/pemodelan pantun kemudian siswa diminta menganalisis pantun sesuai dengan contoh. Setelah dilakukan pengamatan pembelajaran berlangsung monoton, siswa kurang aktif dan pembelajaran terkesan kurang menarik.

Kondisi tersebut menjadikan peran siswa dalam pembelajaran kurang maksimal. Nilai rata-rata ulangan harian belum memiliki ketuntasan seperti terlihat pada tabel berikut.

Tabel 1
Rekap Nilai Sebelum Tindakan

No	Aspek	Jumlah
1	Rata-rata	57.3
2	Tuntas	11
3	Tidak tuntas	26
4	Nilai terendah	40
5	Nilai tertinggi	80

Berdasarkan tabel di atas jelaslah bahwa pembelajaran perlu dibenahi. Nilai siswa secara klasikal masih rendah. Perlu adanya peningkatan.

2. Siklus 1

Pembelajaran diawali dengan mendengarkan lagu yang berisi pantun. Lagu ini sangat mudah diingat dan merupakan lagu yang enak didengar. Lagu yang dipilih adalah lagu Sepotong Kayu yang dinyanyikan ustad Jefri/ lagu injit-injit semut.

Setelah mendengarkan lagu tiap siswa diberi satu kartu yang berisi satu kalimat pantun. Siswa diminta berkelompok sesuai dengan urutan pantunnya. Siswa berkelompok empat-empat. Sebagian besar siswa masih kesulitan menemukan kelompok pantunnya. Masih banyak siswa yang tidak menemukan kelompok pantunnya. Juga masih banyak siswa yang berkumpul pada kelompok yang pantunnya salah. Oleh karena itu, terpaksa guru membantu dengan cara mengecek kebenaran kelompok kartu pantun yang dipilih siswa.

Siswa membuat satu buah pantun sesuai dengan syarat-syarat pantun. Pantun dibuat di kartu pantun. Siswa mendiskusikan pantun yang telah disusun di kelompoknya. Siswa saling menukarkan kartu pantun buatannya dengan kelompok lainnya. Kelompok lain mengelompokkan pantun berdasarkan syarat-syarat pantun. Diakhir pelajaran siswa mengerjakan evaluasi.

Setelah diadakan refleksi, ternyata keaktifan siswa kurang maksimal. Siswa masih kesulitan dan terlalu lama dalam memilih anggota kelompok karena kurang paham tentang pantun. Tidak ada kompetisi dalam permainan kartu pantun tersebut. Untuk itu perlu diupayakan adanya model pantun yang dihafal dan permainan kartu pantun yang mengarah pada kompetisi sebagai motivasi pendukung.

Nilai siswa dalam siklus 1 mengalami peningkatan. Rata-rata nilai siswa 71,35. Siswa yang tuntas meningkat menjadi 23 siswa dan siswa yang tidak tuntas masih 14 siswa. Nilai terendahpun mengalami peningkatan yaitu 50. Dengan demikian tindakan pada siklus 1 telah mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis pantun.

3. Siklus 2

Pelaksanaan tindakan pada siklus 2 sama dengan siklus 1. Hanya saja langkah-langkahnya disempurnakan sesuai dengan hasil refleksi pada siklus 1. Diawal pelajaran siswa tidak hanya mendengarkan lagu yang berisi teks pantun, tetapi juga ikut bernyanyi/ menirukan.

Pada waktu mencari anggota kelompok pantun siswa juga diminta bernyanyi untuk mengingat satu pantun. Berdasarkan pantun itu guru meminta siswa untuk menggunakan "cara titen." Siswa yang paling cepat menemukan kelompok pantun ditulis sebagai juara 1 dan ditulis di papan tulis sebagai juara. Demikian pula dengan juara dua, juara ketiga dan seterusnya. Cara kompetisi tersebut ternyata mampu meningkatkan motivasi siswa.

Setelah dilakukan refleksi terlihat bahwa keaktifan siswa sudah maksimal. Nilai siswa juga sudah mencapai ketuntasan maksimal. Namun, kartu pantun yang terkumpul

kurang bisa digunakan secara maksimal. Keterampilan siswa dalam membuat pantun masih kurang. Masih ada siswa yang belum tuntas.

Dengan demikian setelah siklus 2 ini siswa diberi tugas bermain-main dengan temannya. Permainan yang digunakan adalah kartu pantun buatan siswa. Kartu pantun tersebut buatan seluruh siswa yang ada di kelas. Modelnya adalah model permainan "empat satu."

Nilai siswa pada siklus dua mengalami peningkatan yang berarti. Rata-rata nilai siswa menjadi 75,41. Ada sejumlah 30 siswa yang telah tuntas, dan hanya 7 siswa yang belum tuntas. Peningkatan ini dimungkinkan karena siswa benar-benar telah tahu ciri dan cara-cara membuat pantun. Tindakan pada siklus 2 telah tepat. Hanya saja belum semua siswa mencapai ketuntasan.

4. Siklus 3

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus 3 sama dengan siklus 2. Hanya saja refleksi pada siklus 2 digunakan sebagai penyempurnaan. Sebelum dilaksanakan pembelajaran kartu pantun siswa yang telah dibuat dijadikan permainan "empat satu." Dalam kegiatan pembelajaran pun dilakukan permainan *empat satu*. Dalam permainan ditentukan pemenang tiap kelompok. Kemudian pemenang di tingkat kelas. Diambil juara 1 juara 2 dan juara 3 di tingkat kelas.

Langkah pertama siswa berkelompok empat-empat. Tiap empat siswa bermain *empat satu*. Setelah ditentukan satu pemenang, para pemenang akan berkumpul dengan empat teman pemenang dari kelompok lainnya. Sehingga di kelas akan ditemukan pemenang 1, pemenang 2 dan seterusnya.

Pada siklus 3 ini siswa sudah tidak canggung lagi. Kebanyakan siswa sudah hafal betul dengan pantun buaatannya. Sehingga pantun yang dihafal tersebut dapat dijadikan sebagai pengingat untuk mencari atau mengelompokkan kalimat pantun lainnya. Meski masih sering terjadi kesalahan, namun kesalahan tersebut hanya sebatas salah persepsi karena persajakannya memang hampir mirip. Tetapi ketika dicek makna pantunnya siswa bisa mengetahui kesalahan pantunnya. Juga ketika diberi soal dengan pantun rumpang, nampaknya siswa telah bisa menjawab dengan berbagai vareasi pantun ciptaannya. Dengan demikian siswa telah benar-benar memahami materi KD menulis pantun.

Pada siklus 3 ini nilai siswa benar-benar mengalami kenaikan yang signifikan. Seluruh siswa telah tuntas, dan nilai terendah yang dicapai siswa adalah 70. Beberapa siswa telah memperoleh nilai 100. Hal ini merupakan hasil yang sangat menggembirakan. Dengan demikian tindakan yang dilakukan tepat dan mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis pantun.

B. Pembahasan

Penguasaan KD menulis pantun siswa kelas VII A SMP 2 Limbangan mengalami peningkatan yang signifikan. Mulai siklus 1 hingga siklus 3 rata-rata nilai siswa meningkat. Selain itu ketuntasan klasikalpun meningkat juga. Seperti terlihat pada tabel berikut.

Tabel 2
Rekap Nilai Siswa antar Siklus

No	Aspek	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
1	Rata-rata	57.3	71.35	74.41	80.4
2	Nilai terendah	40	50	60	70
3	Nilai tertinggi	80	90	90	100

Berdasarkan tabel tersebut terlihat bahwa nilai rata-rata prasiklus KD menulis pantun kurang begitu baik, hanya 57,3 saja. Nilai siklus 1 mengalami kenaikan yang berarti yaitu 14 menjadi 71,35. Nilai terendah juga mengalami kenaikan yang berarti meski sedikit. Pada tahap pra siklus nilai terendah hanya 40, setelah siklus 1 meningkat menjadi 50, siklus dua meningkat lagi menjadi 60 dan pada siklus 3 kembali meningkat menjadi 70. Demikian pula dengan nilai tertinggi mengalami kenaikan yang signifikan seperti yang terlihat pada tabel 2 baris ketiga. Kenaikan ini terjadi karena penggunaan metode permainan dengan memanfaatkan media kartu. Dengan permainan dan kartu pantun pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Ketuntasan siswa dalam belajar KD menulis pantun pun mengalami perkembangan yang menggembirakan seperti terlihat pada tabel berikut.

Tabel 3
Rekap Ketuntasan Siswa antar Siklus

No	Aspek	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
1	Tuntas	11	23	30	37
2	Persentase Tuntas	29.7	62.2	81.1	100.0
3	Tidak tuntas	26	14	7	0
4	Persentase Tidak tuntas	70.3	37.8	18.9	0.0

Berdasarkan tabel 3 ketuntasan kelas VII A SMP 2 Limbangan juga mengalami kenaikan yang berarti. Sedangkan ketidaktuntasan siswa mengalami penurunan. Meski penurunan ini sedikit, tetapi pasti menurun hingga seluruh siswa mencapai ketuntasan maksimal yaitu 100%. Dengan kondisi ini jelaslah bahwa penggunaan permainan dengan menggunakan media kartu secara signifikan mampu meningkatkan nilai siswa hingga ketuntasan 100%.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar siswa [29 siswa] merasa senang mengikuti pelajaran dengan permainan dengan media kartu pantun. Siswa benar-benar bisa menikmati permainan dengan kartu pantun ini. Hal ini karena antar siswa merasa tertantang untuk berlomba memenangkan permainan. Siswa menjadi lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran menulis pantun.

PENUTUP

A. Simpulan

Hasil dari tindakan penelitian tindakan kelas ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan media kartu pantun mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis pantun.

Pembelajaran bahasa Indonesia dengan permainan menggunakan media kartu pantun juga dapat meningkatkan kompetensi siswa dan motivasi dalam belajar. Dengan permainan bermedia kartu pantun pembelajaran menulis pantun berlangsung dengan aktif, kreatif, efektif, menarik dan menyenangkan. Siswa lebih mandiri dalam belajar. Tidak ditemui adanya siswa yang jemu dalam belajar.

B. Saran

Ada beberapa saran yang perlu peneliti sampaikan sehubungan dengan penelitian ini. Saran yang pertama adalah bagi guru. Guru hendaknya melaksanakan pembelajaran menulis pantun dengan teknik yang bervariasi sehingga membangkitkan motivasi siswa dalam belajar. Pembelajaran hendaknya dapat berlangsung dengan menyenangkan tanpa meninggalkan aspek kompetensi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi aksara: Jakarta
- Depdiknas. 2003. *Kurikulum Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia SMP*. Departemen Pendidikan Nasional: Jakarta.
- Dryden, Gordon & Jeannette. 2003. *Revolusi Cara Belajar*. Kaifa: Bandung
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Idrawati, Dewi dan Didik Duriyanto. 2009. *Aktif Berbahasa Indonesia untuk SMP Kelas VII*. Jakarta: Pusbuk Departemen Pendidikan Nasional.
- Nurhadi, dkk. 2007. *Bahasa dan Sastra Indonesia; untuk SMP/MTs kelas VII*. Erlangga: Jakarta
- Parera, DJ. 1999. *Pintar Berbahasa Indonesia SMP Kelas I*. Balai Pustaka: Jakarta.
- Paulus, Mujiyanto. 2007. *Media Pembelajaran. Makalah Workshop Media Pembelajaran Bahasa*. Lembaga Penjamin Pendidikan Jawa Tengah: Semarang.
- Rahardi, Aristo. 2003. *Media Pembelajaran*. Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Tenaga Kependidikan: Jakarta.
- Sugeng dan Subagyo. 2005. *Bahasa dan Sastra Indonesia Kelas VII SMP dan MTs*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Suwandi, Sarwiji dan Sutarmo. 2008. *Bahasa Indonesia Bahasa Kebanggaanku untuk SMP Kelas VII*. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional: Jarkarta.
- Soenarno, Adi. 2007. *Creativity Games*. Andi: Yogyakarta.
- Sukini dan Iskandar. 2005. *Bahasa dan Sastra Indonesia untuk kelas VII SMP*. Widya Duta Grafika: Surakarta.
- Trihartanto, Slamet. 2007. *Contextual Teaching and Learning (CTL)*. Makalah Workshop Pembuatan Media Bahasa. Lembaga Penjamin Mutu Pendidikan Jawa Tengah: Semarang.

www.menulis pantun@google.com

www.pantun@google.com