

**Peningkatan Kemampuan Siswa Kelas VII SMPN 2 Balai Riam
dalam Menulis Pantun Dengan Model *Make A Match***

Margarita
SMPN 2 Balai Riam, Sukamara

Abstrak:

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan menulis pantun menggunakan model pembelajaran *make a match* siswa kelas VII SMPN 2 Balai Riam dan mendeskripsikan peningkatan sikap siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Teknik analisis data yaitu mendeskripsikan hasil penelitian secara diskriptif komparatif untuk data kuantitatif yang diperoleh melalui pra Tindakan, siklus I dan siklus II dan Analisis diskriptif kualitatif terhadap data-data hasil observasi, wawancara, dan angket. Berdasarkan hasil penelitian, secara umum bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan partisipasi siswa kelas VII SMPN 2 Balai Riam dalam menulis pantun.

Kata Kunci : Menulis Pantun, *Make A Match*.

PENDAHULUAN

Keterampilan merupakan satu modal utama bagi setiap siswa untuk mencapai keberhasilan secara individu maupun kelompok. Namun sering sekali terjadi di kalangan siswa, hal yang tidak diinginkan. Tidak fokusnya dalam mengembangkan keterampilan siswa. Keterampilan dan kemampuan haruslah seimbang, sehingga keberhasilan yang didapat siswa sempurna. Keterampilan menulis puisi lama merupakan satu keterampilan yang harus di asah, karena kemampuan ini tidak secara otomatis dimiliki siswa, namun butuh waktu berlatih dan tidak bisa terburu-buru.

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat dibutuhkan pada masa sekarang ini. Keterampilan menulis tidak mudah

dimiliki dan memerlukan waktu yang lama untuk memperolehnya. Dengan menulis, seseorang dapat mengekspresikan ide-ide atau gagasan melalui bahasa tulis. Dan merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa. Menurut (Solihin, 2020) berpendapat bahwa menulis adalah suatu aktivitas komunikasi bahasa yang menggunakan tulisan sebagai mediumnya. Kemudian Menurut Tarigan (dalam (Marudut, 2020) menjelaskan bahwa “Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain.”

Pembelajaran sastra berupa pembelajaran apresiasi sastra dan pembelajaran ekspresi sastra. Pembelajaran ekspresi sastra ada dua macam yaitu ekspresi lisan dan ekspresi

tulis. Tujuan pembelajaran ekspresi tulis sastra adalah agar siswa mampu mengungkapkan pengalamannya dalam bentuk sastra tulis. Dalam hal ini siswa diasah kepekaannya terhadap lingkungan dan mampu mengungkapkannya dalam karangan tertulis, baik dalam bentuk prosa maupun bentuk puisi. Tujuan lain dari pembelajaran ekspresi tulis sastra adalah agar siswa memiliki kegemaran menulis karya sastra untuk meningkatkan pengetahuan dan memanfaatkannya dalam kegiatan sehari-hari.

Menulis pantun merupakan serangkaian kegiatan untuk menyampaikan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki dalam bentuk tulisan ditandai oleh adanya sampiran dan bagian isi. Menulis pantun juga merupakan kegiatan yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung melalui proses latihan untuk menyampaikan pesan, gagasan, perasaan, dan informasi secara tertulis dengan menggunakan bahasa sebagai media.

Pantun adalah jenis puisi lama warisan nenek moyang yang kaya muatan nilai moral, agama, dan budi pekerti. Melalui pantun ini para leluhur mewarisi nilai-nilai dengan cara yang menghibur, segar, dan memiliki nilai estetika atau keindahan. Pada zaman dahulu menulis pantun dilakukan sebagai media untuk

menuangkan gagasan atau ide, serta menjadikan pantun sebagai alat komunikasi menyampaikan pesan antar masyarakat.

Pembelajaran keterampilan menulis pantun terdapat pada keterampilan berbahasa yang diajarkan pada siswa kelas VII semester 2. Hal ini sejalan dengan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) yang terdapat dalam kurikulum 2013, yaitu KD 4.10 Mengungkapkan gagasan, perasaan, pesan dalam bentuk puisi rakyat secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur, rima, dan penggunaan bahasa. Dengan kata lain, penelitian ini relevan dengan kurikulum pembelajaran di sekolah menengah pertama.

Masalah yang ada di lapangan sekarang ini terutama di SMPN 2 Balai Riam, yaitu masih rendahnya kemampuan siswa dalam menulis pantun atau puisi rakyat ini. Masalah ini tentunya harus dicari solusi, salah satunya dengan penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan siswa di SMPN 2 Balai Riam dalam menulis pantun. Penulis menggunakan salah satu model pembelajaran, yaitu *make a match*.

Model *make a match* merupakan satu di antara model pembelajaran kooperatif yang menekankan kepada proses kerja sama dalam kelompok. Tujuan yang ingin

dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan materi pembelajaran, tetapi juga ada unsur kerja sama untuk penguasaan sebuah materi. Model *make a match* memberikan bentuk pembelajaran yang menyenangkan. Dimana di dalam pembelajaran tersebut ada unsur permainan yang dapat meningkatkan aktivitas, meningkatkan pemahaman materi, dan meningkatkan motivasi belajar.

Berdasarkan deskripsi masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut. Bagaimanakah gambaran peningkatan kemampuan menulis pantun siswa dengan menggunakan model *make a match*? Dan Bagaimana gambaran perubahan sikap siswa selama mengikuti pembelajaran menulis.

KAJIAN LITERATUR

Menulis dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat medianya. Selanjutnya, menurut McCrimmon (dalam Inggriyani, 2017) menulis merupakan kegiatan menggali pikiran dan perasaan mengenai suatu subjek, memilih hal-gal yang akan ditulis, menentukan cara menuliskannya sehingga pembaca dapat memahaminya dengan mudah dan jelas. Menulis juga hasil pengalaman-pengalaman yang

berkesan dan menarik bagi seseorang yang dikreasikan dengan fantasi dan imajinasinya (Srinugraheni, 2016).

Weaver dalam (Warjianto, 2017) mengungkapkan secara padat di dalam proses penulisan terdiri atas lima tahap, yaitu (1) persiapan penulisan (*rehearsing*), (2) pembuatan draf (*drafting*), (3) perevisian (*revising*), (4) pengeditan (*editing*), dan (5) pembublikasian (*publishing*).

Pantun merupakan bentuk sastra yang paling populer di antara tradisi lisan masyarakat Melayu. Waridah dalam (Hidayat, 2016) berpendapat pantun adalah jenis puisi rakyat yang terdiri atas empat baris dalam setiap baris. Selanjutnya, Rizal dalam (Rahmawati, 2015) pantun adalah bahasa berirama. Iramanya dibentuk oleh rima (perulangan bunyi yang sama). Pada tiap pantun terdiri atas bait terdapat sampiran dan isi. Lazimnya pantun terdiri atas empat larik (atau empat baris). Bersajak akhir dengan pola a-b-a-b tidak boleh a-a-a-a, a-a-b-b, atau a-b-a-b). Pantun pada mulanya merupakan sastra lisan namun sekarang dapat dijumpai juga pantun yang tertulis. Semua pantun terdiri dari dua bagian yaitu sampiran dan isi. Sampiran adalah dua baris pertama, kerap sekali berkaitan dengan alam dan biasanya tak punya hubungan dengan kegiatan kedua yang menyampaikan maksud selain

untuk mengantarkan rima/sajak. Dua baris terakhir merupakan isi, yang merupakan tujuan dari pantun tersebut.

Kooperatif mengandung pengertian bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama. Dalam kegiatan kooperatif siswa secara individual mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompoknya. Jadi kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pengajaran yang memungkinkan siswa bekerja sama untuk memaksimalkan hasil belajar mereka dan hasil belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut (Nisa, 2017) Sehubungan dengan pengertian tersebut, strategi pembelajaran kooperatif merujuk kepada berbagai macam metode pengajaran. Para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu dalam mempelajari materi pembelajaran. Dalam kelas kooperatif, para siswa diharapkan saling membantu, saling berdiskusi dan berargumentasi, untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutupi kesenjangan dalam pemahaman masing-masing.

Model *make a match* (mencari pasangan) merupakan satu di antara jenis dari model pembelajaran kooperatif. Model ini dikembangkan oleh (Curran, 1994). Satu di antara keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik,

dalam suasana yang menyenangkan (Immaniar, 2019). Ciri utama model *make a match* adalah peserta didik diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Satu di antara keunggulan teknik ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Hal ini sejalan dengan pendapat Shoimin dalam (Tarigan, 2019) berpendapat bahwa karakteristik model pembelajaran *make a match* adalah memiliki hubungan erat dengan karakteristik peserta didik yang gemar bermain. Pelaksanaan model *make a match* harus didukung dengan keaktifan peserta didik untuk mencari pasangan dengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut. Satu di antara implementasi kurikulum 2013 adalah penataan standar penilaian. Penilaian merupakan aspek yang penting dalam pembelajaran karena dapat mengembangkan potensi peserta didik. Model pembelajaran *make a match* bisa diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas. Metode ini sangat disenangi siswa lantaran tidak menjemukan karena guru memancing kreativitas siswa dengan menggunakan media. Menurut Suprijono dalam

(Yulianti, 2014), hal-hal yang perlu dipersiapkan sebelum memulai pembelajaran ini adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu-kartu pertanyaan dan kartu-kartu berisi jawaban dari pertanyaan tersebut. Pendapat tersebut sejalan dengan teknik belajar mengajar mencari pasangan (*make a match*) yang dikembangkan oleh Lorna Curran. Teknik ini merupakan teknik belajar yang menarik untuk digunakan dalam mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Teknik baru juga bisa diajarkan dengan strategi ini dengan catatan bahwa siswa diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan akan bahan ajar yang akan dipelajari. Adapun Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut (Wibowo, 2015): (1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review (persiapan menjelang tes atau ujian); (2) setiap siswa mendapat satu buah kartu; (3).setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya. Misalnya, pemegang kartu yang bertuliskan lima akan berpasangan dengan kartu peru. Atau pemegang kartu yang berisi nama kofi annan akan berpasangan dengan pemegang kartu sekretaris jenderal pbb; (4).Siswa bisa juga bergabung dengan dua atau tiga siswa

lain yang memegang kartu yang cocok. Misalnya, pemegang kartu 3+9 akan membentuk kelompok dengan pemegang kartu 3x4 dan 6x2.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini digunakan desain penelitian tindakan kelas yang lazim disebut PTK yang dilaksanakan dalam empat tahap, yakni perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Keempat tahapan ini digunakan secara sistematis dalam proses penelitian dan diterapkan dalam dua siklus, yaitu proses tindakan siklus I dan proses tindakan siklus II.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif, sehingga data penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah data kualitatif dan kuantitatif sederhana. Data kualitatif meliputi seluruh aspek yang berkaitan dengan proses implementasi model *make a match* yakni Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan Instrumen Pengamatan Kegiatan Guru (IPKG 1) dan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Instrumen Pengamatan Kegiatan Guru (IPKG 2), dan evaluasi untuk melihat hasil pembelajaran dalam penerapan model *make a match* dalam menulis pantun. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu teknik langsung dan teknik tidak

langsung. Alat pengumpul data dalam penelitian ini yaitu pedoman observasi yaitu IPKG 1 menilai kemampuan guru dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dan menilai kemampuan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran IPKG 2, dan hasil lembar hasil belajar peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik kualitatif dan teknik kuantitatif.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian tindakan kelas ini diperoleh dari tindakan siklus I dan siklus II. Hasil tes tindakan pada siklus I dan siklus II berupa keterampilan menulis pantun menggunakan model pembelajaran *make a match*. Adapun hasil nontes berupa uraian tentang keterbukaan, ketekunan belajar, kerajinan, tenggang rasa, kedisiplinan, kerja sama, ramah dengan teman, hormat pada guru, kejujuran, menepati janji, kepedulian dengan teman, dan tanggung jawab. Data nontes tersebut didapatkan melalui instrumen nontes, yaitu lembar observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi (berupa foto).

Secara umum, pembelajaran menulis pantun menggunakan model pembelajaran *make a match* yang dilakukan guru sudah sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran dapat

diikuti siswa dengan baik, walaupun masih belum sempurna dan sesuai keinginan yang diharapkan guru. Masih banyak siswa yang kurang antusias untuk menulis pantun dan tidak sedikit pula siswa yang memperhatikan penjelasan guru. Ada beberapa siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori sangat baik dan di atas KKM setelah dilakukan penelitian.

Berdasarkan data tes yang diperoleh pada siklus I, skor rata-rata siswa secara klasikal adalah 63,81 termasuk dalam kategori cukup. Hasil tersebut belum mencapai batas KKM, yaitu 65,0 atau dalam kategori baik. Perolehan skor rata-rata tiap aspek menulis pantun antara lain aspek kesesuaian dengan kriteria pantun mencapai skor rata-rata 89,65 termasuk dalam kategori sangat baik, aspek kemenarikan isi pantun mencapai skor rata-rata 68,1 termasuk dalam kategori cukup, aspek kekuatan imajinasi mencapai skor rata-rata 50,0 termasuk dalam kategori kurang, dan aspek ketepatan diksi dan ejaan mencapai skor rata-rata 47,41 termasuk dalam kategori kurang. Hasil menulis pantun siklus I belum mencapai maksimal karena masih banyak kekurangan. Kekurangan terjadi karena siswa masih kesulitan untuk menemukan diksi yang akan mereka tulis menjadi kata-kata dalam pantun dan kekurangan juga disebabkan karena

suasana kelas yang tidak kondusif akibat ulah siswa di kelas itu sendiri. Hasil perilaku siswa setelah mengikuti pembelajaran menulis pantun menggunakan model *make a match* dapat dilihat berdasarkan hasil penelitian nontes siklus I, yaitu pada hasil data observasi siklus I. Berdasarkan data pada tabel dapat dideskripsikan bahwa hasil observasi pada siklus I sebanyak 19 siswa atau 65,52% aspek keterbukaan terhadap guru sudah baik. Sebanyak 18 siswa atau 62,06% aspek ketekunan belajar dan kerajinan dalam belajar sudah baik. Sebanyak 12 siswa atau 41,38% aspek tenggang rasa dalam kategori cukup. Sebanyak 15 siswa atau 51,72% aspek kedisiplinan dalam kategori cukup. Sebanyak 25 siswa atau 86,21% aspek kerja sama dan kepedulian dengan teman termasuk dalam kategori sangat baik. Sebanyak 26 siswa atau 89,65% aspek ramah dengan teman termasuk dalam kategori sangat baik, namun sebanyak 11 siswa atau 37,93% aspek hormat terhadap guru termasuk dalam kategori kurang. Sebanyak 24 siswa atau 82,76% aspek kejujuran termasuk dalam kategori sangat baik. Sebanyak 29 siswa atau 100% aspek menepati janji dan rasa tanggung jawab termasuk dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan data tes yang diperoleh pada siklus II, skor rata-rata dan

persentase ketuntasan belajar meningkat dari 65,74 dan 44,83% pada siklus I dengan kategori cukup menjadi 81,46 dan 93,1% pada siklus II dengan kategori sangat baik. Dari pencapaian nilai rata-rata kelas siklus I dan siklus II ini diperoleh peningkatan sebesar 17,11 atau 26,77%. Apabila dilihat dari perolehan skor tiap aspek pada hasil tes siklus I dan siklus II, siswa telah mencapai hasil yang memuaskan. Pada aspek kesesuaian isi dengan tema diperoleh ketuntasan sebesar 89,65% pada siklus I meningkat 10,35% menjadi 100% pada siklus II. Pada aspek diksi diperoleh ketuntasan sebesar 58,62% pada siklus I meningkat 34,48% menjadi 93,1% pada siklus II. Pada aspek rima diperoleh ketuntasan sebesar 37,93% pada siklus I atau meningkat 41,38% menjadi 79,31% pada siklus II, sedangkan pada aspek tipografi diperoleh ketuntasan sebesar 10,34% pada siklus I atau meningkat 75,87% menjadi 86,21% pada siklus II.

Tabel 1 Tes Keterampilan Menulis Pantun Siklus 1 dan Siklus II

Skor Rata-Rata Kelas					
No.	Aspek Penilaian	Peningkatan			
		SI	SII	SII-SI	Persen (%)
1	Kesesuaian dengan kriteria pantun	89,65	94,83	5,18	5,78
2	Kemenarikan isi pantun	68,61	76,72	8,11	11,82
3	Kekuatan Imajinasi	47,41	77,59	30,18	63,66
4	Ketepatan Diksi dan	50	75	25	50

Ejaan				
Nilai Rata-Rata Klasikal	66,81	81,46	14,65	21,93

Perubahan perilaku adalah perubahan perilaku yang lebih positif setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menulis pantun menggunakan model *make a match*. Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan adanya perubahan tingkah laku siswa ke arah lebih karena peningkatan terjadi pada setiap aspek yang diamati, yaitu peningkatan pada aspek keterbukaan mengalami peningkatan dari 65,52% pada siklus I menjadi 62,76% pada siklus II meningkat sebesar 17,24%. Aspek ketekunan belajar mengalami peningkatan dari 62,06% pada siklus I menjadi 79,31% pada siklus II meningkat sebesar 17,25%. Aspek kerajinan belajar mengalami peningkatan dari 62,06% pada siklus I menjadi 75,86% pada siklus II meningkat sebesar 13,8%. Aspek tenggang rasa mengalami peningkatan dari 41,38% pada siklus I menjadi 68,96% pada siklus II meningkat sebesar 27,58%. Aspek kedisiplinan mengalami peningkatan dari 51,72% pada siklus I menjadi 68,96% pada siklus II meningkat sebesar 17,24%. Hendi Wahyu Prayitno / Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia 2 (1) (2013) Universitas Negeri Semarang Aspek kerja sama mengalami peningkatan dari 86,31% pada siklus I menjadi 89,65% pada siklus

II meningkat sebesar 3,44%. Hasil aspek ramah pada teman masih sama dari siklus I ke siklus II, yaitu sebesar 89,65%. Aspek hormat pada guru mengalami peningkatan dari 37,93% pada siklus I menjadi 82,76% pada siklus II meningkat sebesar 44,83%. Aspek kejujuran mengalami peningkatan dari 82,76% pada siklus I menjadi 89,65% pada siklus II meningkat sebesar 6,89%. Hasil aspek menepati janji dan tanggung jawab masih sama dari siklus I ke siklus II, yaitu sebesar 100%. Hasil aspek kepedulian dengan teman masih sama, yaitu sebesar 86,21%.

Tabel 2 Hasil Observasi Siklus I dan Siklus II

No.	Aspek Penilaian	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1.	Keterbukaan	65,52%	82,76%	17,24%
2.	Ketekunan belajar	62,06%	79,31%	17,25%
3.	Kerajinan	62,06%	75,86%	13,8%
4.	Tenggang rasa	41,38%	68,96%	27,58%
5.	Kedisiplinan	51,72%	68,96%	17,24%
6.	Kerja sama	86,21%	89,65%	3,44%
7.	Ramah pada teman	89,65%	89,65%	0%
8.	Hormat pada guru	37,93%	82,76%	44,83%
9.	Kejujuran	82,76%	89,65%	6,89%
10.	Menepati janji	100%	100%	0%
11.	Kepedulian dengan teman	86,21%	86,21%	0%
12.	Tanggung jawab	100%	100%	0%

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, rumusan masalah, dan pembahasan penelitian tindakan kelas ini dapat disimpulkan sebagai berikut. Proses pembelajaran menulis pantun menggunakan model pembelajaran *make a match* siswa kelas VII SMPN 2 Balai Riam sudah berjalan dengan baik dan lancar sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Keterampilan menulis pantun siswa kelas VII SMPN 2 Balai Riam mengalami peningkatan setelah mengikuti pembelajaran menulis pantun menggunakan model pembelajaran *make a match*. Perilaku siswa VII SMPN 2 Balai Riam selama mengikuti pembelajaran menulis pantun menggunakan model pembelajaran *make a match* mengalami perubahan ke arah yang lebih positif dari siklus I ke siklus II. Hasil wawancara guru terhadap siswa secara keseluruhan diperoleh bahwa menurut siswa selama proses pembelajaran yang dilakukan guru sudah menyenangkan, menarik, dalam menjelaskan materi sudah jelas, dan penggunaan media dalam pembelajaran membuat siswa lebih antusias.

DAFTAR RUJUKAN

- Curran, L. (1994). *Metode Pembelajaran Make A Match*. Jakarta: Pustaka Belajar.
- Hairiah, M. (2013). Peningkatan Aktivitas Belajar dengan Pendekatan Kooperatif Tipe STAD dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura*, 8-9.
- Hayat, B. A. (2013). Penerapan Model Number Head Together (NHT) dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Lampung*, 4.
- Hidayat, N. (2016). *Pengaruh media gambar terhadap kemampuan menulis pantun pada siswa kelas VII MTs Al-Mursyidiyyah Pamulang, Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2016*. Jakarta: uinjkt.
- Immaniar, M. (2019). Peningkatan Hasil Belajar PAI dan Budi Pekerti Materi Iman Kepada Rasul melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match. *IAIN Salatiga*, 50-51.
- Inggriyani, F. (2017). Pengaruh berpikir kritis terhadap kemampuan menulis narasi siswa kelas V di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 103.
- Marudut, J. (2020). Keterampilan Menulis Puisi melalui Inspirator Gambar Peristiwa oleh siswa Kelas VII SMP 1 Kutacane. *LINGUISTIK: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 237.
- Mulyani, S. (2017). Penggunaan Media Kartu (Flash Card) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Mutasi bagi Peserta Didik Kelas XII. *Jurnal Profesi Kependidikan Unesa*, 3.
- Nisa, L. N. (2017). Pemanfaatan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Pada Mata Pelajaran Matematikau Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Siswa IX SMA N 1 Lamongan. *Jurnal Ilmu Pendidikan Unesa*, 4.
- Rahmawati, N. (2015). Struktur dan Fungsi Pantun Cucor Mawar pada

Upacara Perkawinan Masyarakat Melayu Mempawah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa*, 19.

Solihin, M. (2020). Hubungan Penguasaan Kata Ulang dengan Kemampuan Menulis Narasi pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 9 Tambusai Utara. *Jurnal Sinar Edukasi*, 15.

Srinugraheni, A. (2016). Peningkatan Daya Imajinasi Melalui Menulis Kreatif Pantun Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kebondalem Kidul I Klaten. *Jurnal Ilmiah*, 76.

Tarigan, G. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Make A Match Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV SD . *Diss Qualitas University*, 227.

Warjianto, R. (2017). Peningkatan Keterampilan Menulis Kalimat Efektif dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah pada Siswa Kelas VII E SMP Negeri 1 Kartasura. *Diss.Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 256.

Wibowo, K. P. (2015). Penerapan Model Make A Match untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS. *Harmoni Sosial*, 160-161.

Yulianti, H. (2014). Model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif matematik siswa sma di kota tasikmalaya. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 99.