

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS PANTUN PADA SISWA KELAS V SDN TISNONEGARAN 3 KOTA PROBOLINGGO

Elsa Yunda S<sup>1)</sup>, Innany Mukhlishina<sup>2)</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Muhammadiyah Malang

Corresponding author E-mail: [elsayundaseptiany07@gmail.com](mailto:elsayundaseptiany07@gmail.com)

### Abstrak

**Kata Kunci:**  
Make a Match,  
Keterampilan Menulis

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fakta bahwa keterampilan berbahasa khususnya pada keterampilan menulis pantun pada siswa kelas V di SDN Tisnonegaran 3 Kota Probolinggo masih tergolong rendah terlebih ketika pembelajaran berlangsung. Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap keterampilan menulis pantun pada siswa kelas V SDN Tisnonegaran 3 Kota Probolinggo. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre experimental design* dengan desain penelitian *the one-group pretest-posttest design*. Pengambilan sampel untuk penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *simple random sampling* dimana peneliti mengambil secara acak 13 siswa dari populasi yang ada. Dalam penelitian ini peneliti melakukan analisa data dengan menggunakan uji t. Berdasarkan hasil analisa data yang telah dilakukan dengan uji t didapat hasil bahwa nilai t. Hitung = 10.156 lebih dari t. Tabel = 2.179 sehingga dapat dikatakan H<sub>0</sub> ditolak. Untuk nilai sig. juga menunjukkan nilai sebesar 0,000 yang mana melebihi 0,025 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran *make a match* terhadap keterampilan menulis pantun pada siswa kelas V SDN Tisnonegaran 3 Kota Probolinggo

### Abstract:

**Keyword:**  
Make a Match,  
Writing Skills

This research is motivated by the fact that language skills especially writing skills at pantun of fifth grade students of SDN Tisnonegaran 3 Kota Probolinggo still relatively have low progress, especially in the learning process. The purpose of this research is about to determine whether or not there is an effect of make a match learning model on writing skills at pantun of fifth grade students of SDN Tisnonegaran 3 Kota Probolinggo. The method that is used in this research is *pre experimental design* with *the one-group pretest-posttest design*. Sampling in this research is performed by using *simple random sampling* technique which is the writer take 13 students randomly from the population. In this research, the writer conducted data by using analysis technique namely t-test. Based on the analysis data result that has been carried out the t-test show the value of t. count = 10.156 is more than the t. table = 2179 so that the H<sub>0</sub> is rejected. And for the value of sig. Also show 0,000 that is more than 0,025 so that it can be conclude that there is a significant influence of using make a match learning model on writing skills at pantun of fifth grade students of SDN Tisnonegaran 3 Kota Probolinggo.

## Pendahuluan

Bahasa adalah sebuah alat yang digunakan untuk mengomunikasikan gagasan atau perasaan secara sistematis melalui penggunaan tanda, suara, gerak atau tanda-tanda yang disepakati, yang memiliki makna yang dipahami (Floryantini, 2019). Belajar Bahasa Indonesia di SD pada dasarnya mempunyai tujuan untuk mengasah dan membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi atau kemampuan menerapkan Bahasa Indonesia dengan tepat untuk berbagai tujuan dalam konteks yang berbeda (Widyari, 2018). Berbicara mengenai kemampuan berbahasa, pembelajaran Bahasa Indonesia di SD tidak akan pernah terlepas dari empat keterampilan berbahasa, yakni keterampilan membaca, keterampilan menyimak, keterampilan berbicara dan keterampilan menulis (Yanti, 2019).

Salah satu keterampilan yang penting dalam keterampilan berbahasa adalah keterampilan menulis. Menulis adalah kegiatan yang berupa penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat medianya (Suparno dan M. Yunus dalam Saddhono, 2014:151). Keterampilan menulis adalah kegiatan yang produktif dan ekspresif karena di dalamnya menghasilkan sebuah bentuk tulisan yang mengandung pesan untuk disampaikan kepada pembaca oleh penulis. Keterampilan

menulis dianggap penting karena menulis bukan hanya sekedar berbicara mengenai kemampuan dalam menyusun kata-kata tetapi lebih terfokus pada bagaimana cara kita untuk mengungkapkan pikiran, pendapat, dan perasaan secara sistematis dalam bentuk tulisan sehingga dapat dipahami maknanya oleh orang lain.

Salah satu kompetensi dalam keterampilan menulis pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah menulis pantun. Pantun adalah jenis puisi lama warisan nenek moyang yang kaya muatan nilai moral, agama, dan budi pekerti. Melalui pantun, para leluhur mewarisi nilai-nilai dengan cara yang menghibur, segar, dan memiliki nilai estetik 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.

Menulis pantun merupakan serangkaian kegiatan untuk menyampaikan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki dalam bentuk tulisan yang ditandai oleh adanya bagian sampiran dan isi. Menulis pantun juga merupakan kegiatan yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung melalui proses penciptaan suatu karya sastra tulis berdasarkan kreativitas dan pengalaman dengan menggunakan bahasa sebagai media.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan terhadap guru wali kelas V di SDN Tisnonegaran 3, keterampilan dalam menulis pantun pada siswa kelas V masih tergolong rendah. Permasalahan yang dialami siswa dalam pembelajaran menulis pantun antara lain siswa masih kesulitan dalam menentukan bagian sampiran dan isi dari pantun, siswa belum maksimal dalam menyampaikan pesan atau amanat yang disampaikan dalam pantun, dan siswa juga belum terampil dalam menyusun pantun sesuai tema. Berdasarkan hasil wawancara, perkembangan keterampilan menulis pantun yang kurang ini disebabkan oleh kurangnya inovasi model atau metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan menulis pada siswa. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam menulis pantun, guru terbiasa memberikan siswa soal latihan saja sehingga siswa tidak distimulasi untuk menjadi aktif dan kreatif dalam menyusun pantun. Selama ini proses pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia guru cenderung menggunakan pembelajaran konvensional yang mana hanya menggunakan buku dan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan saja, sehingga siswa merasa bosan, tidak bersemangat bahkan tidak memiliki

keterampilan maupun kreativitas seperti halnya dalam menulis pantun.

Berdasarkan pemaparan permasalahan di atas, guru sebagai fasilitator harus dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensi yang dimiliki seluas-luasnya sehingga peran siswa dalam pembelajaran tersebut akan optimal. Guru dapat menerapkan pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dalam penelitian ini, peneliti akan meneliti keterampilan menulis pantun melalui penggunaan model pembelajaran *Make a Match*.

Model *make a match* merupakan satu di antara model pembelajaran kooperatif yang menekankan kepada proses kerja sama dalam kelompok. Model pembelajaran *make a match* dapat melatih pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, karena ada unsur permainan sehingga sehingga siswa tidak merasa bosan dalam pembelajaran. Model *make a match* ini merupakan salah satu solusi yang diusahakan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam keterampilan menulis.

## Kajian Teori

Model *make a match* (mencari pasangan) merupakan satu di antara jenis dari model pembelajaran kooperatif. Model ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Satu di antara keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan (Rusman, 2017:314). 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 (2016:98) 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.

Menulis dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat medianya (Suparno dan M. Yunus dalam Saddhono, 2014:151).

Selanjutnya, menurut McCrimmon (dalam Saddhono, 2014:151) 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 (Kurniawan, 2014:31).

Pantun merupakan bentuk sastra yang paling populer di antara tradisi lisan masyarakat Melayu. Waridah (2016: 386) berpendapat pantun adalah jenis puisi lama yang terdiri atas empat baris dalam setiap baris. Selanjutnya, Kosasih (2012:15) menjelaskan bahwa pantun merupakan jenis puisi lama yang terdiri dari empat baris, kedua baris pertama disebut sampiran yang berfungsi sebagai penyelaras rima. Sedangkan kedua baris terakhir merupakan isi yang didalamnya berupa nasihat, sindiran, teka-teki, atau guyonan. 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). Berdasarkan definisi menurut para ahli tersebut, pantun merupakan jenis puisi lama yang memiliki ciri-ciri tertentu, yaitu terikat pada sajak rima akhir antara baris dalam bait dan mengandung sebuah perumpamaan. Pantun pada mulanya

merupakan sastra lisan namun sekarang dapat dijumpai juga pantun yang tertulis.

## Metode

Menurut Sugiyono (2017, p. 3) metode penelitian diartikan sebagai proses untuk mendapatkan data dengan tujuan dan manfaat tertentu. Jenis penelitian yang dilakukan yaitu penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre experimental design* dengan desain penelitian *the one-group pretest-posttest design*. Desain penelitian *the one-group pretest-posttest design* dapat digunakan jika dalam penelitian terdapat suatu kelompok yang diberi perlakuan (*treatment*), kemudian bermaksud untuk membandingkan keadaan sebelum dengan sesudah diberi perlakuan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre experimental design* dengan desain penelitian *the one-group pretest-posttest design*. Desain penelitian *the one-group pretest-posttest design* dapat digunakan jika dalam penelitian terdapat suatu kelompok yang diberi perlakuan (*treatment*), kemudian bermaksud untuk membandingkan keadaan sebelum dengan sesudah diberi perlakuan. Rancangan perlakuan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan *The One-Group Pretest-Posttest Design*. Kemudian peneliti menggunakan teknik *simple random*

*sampling* dalam pengambilan sampel penelitian. Menurut Sugiyono (2017: 82) teknik *simple random sampling* adalah teknik pengambilan sampel dari populasi secara acak tanpa memperhatikan kesamaan yang ada dalam populasi. Di dalam penelitian ini, peneliti mengambil 13 siswa/siswi kelas V secara acak untuk dijadikan sampel penelitian.

Adapun rancangan perlakuan yang digunakan peneliti yaitu, pertama peneliti melakukan tes awal/*Pretest* terhadap keterampilan menulis pantun, kemudian diberikan perlakuan/*treatment* berupa penerapan model *make a match*. Adapun langkah pembelajaran dalam menulis pantun dengan menggunakan model *make a match* yaitu pertama, guru menyiapkan 2 macam kartu yaitu kartu yang berisi bagian sampiran pantun dan kartu yang berisi bagian isi pantun. Kedua, setiap siswa mendapatkan satu buah kartu (dapat berupa kartu sampiran atau kartu isi pantun). Ketiga, tiap siswa memikirkan sampiran/isi pantun dari kartu yang didapat. Keempat, setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (sampiran dan isi). Kelima, siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu akan mendapat poin. Keenam, setelah satu babak selesai kartu kemudian dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. Terakhir,

siswa berlatih membuat pantun. Selanjutnya, peneliti melakukan tes akhir/*Posttest* terhadap keterampilan menulis pantun. Kemudian dilanjutkan dengan pengolahan data, hasil penelitian serta kesimpulan penelitian.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dikumpulkan melalui tes berupa *pretest* dan *posttest*. Apabila telah selesai melakukan pengumpulan data, maka data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan rumus *t-test*. Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam menghitung analisa data adalah sebagai berikut yaitu, menggunakan Uji Normalitas yang digunakan untuk melihat apakah data tersebut berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak melalui *kolmogorov-smirnov* dengan bantuan *software SPSS 22*. Selanjutnya menggunakan Uji Homogenitas, uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah kedua data tersebut memiliki varians yang sama. atau tidak. Uji Homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Leneve* dengan berbantuan *software SPSS 22*. Kemudian terakhir menggunakan Uji T, pada Uji T dalam penelitian ini menggunakan uji *paired sample t-test* yang dilakukan untuk menguji rata-rata dua kelompok yang berpasangan apakah memiliki perbedaan atau tidak. Menurut Kesumawati & Aridanu

(2018, p. 107) uji T dilakukan juga untuk melihat kesignifikan nilai tes yang diperoleh kemudian dilakukan analisis data melalui uji distribusi T untuk rata-rata dua kelompok sampel tidak bebas yaitu uji *paired sampke t-test* dengan menggunakan software SPSS 22.

## Hasil dan Pembahasan

### 1. Deskriptif Data

Tujuan dari adanya deskripsi data yaitu untuk mengetahui jumlah data, ukuran rata-rata (*mean*) dan standar deviasi dari masing-masing data *pretest* dan *posttest*. Adapaun hasil yang didapatkan, dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Tes Awal (*Pretest*)

		Nilai Pretest			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	65,00	3	23,1	23,1	23,1
	70,00	4	30,8	30,8	53,8
	75,00	3	23,1	23,1	76,9
	80,00	3	23,1	23,1	100,0
Total		13	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel 1, dapat dilihat bahwa siswa yang memperoleh nilai keterampilan menulis pantun berdasarkan model pembelajaran *make a match* dengan nilai terendah yaitu 65 ada 3 siswa, nilai 70 ada 4 siswa, nilai 75 ada 3 siswa, dan terakhir nilai tertinggi

yaitu 80 ada 3 siswa. Dapat disimpulkan bahwa 3 siswa memperoleh nilai tertinggi dengan nilai 80 dan 3 siswa memperoleh nilai terendah dengan nilai 65. Berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SDN Tisnonegaran 3 Kota Probolinggo yaitu 70 maka siswa yang mendapat nilai di bawah KKM yaitu ada 3 orang siswa dalam hasil tes awal (*posttest*).

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Tes Akhir (*Posttest*)

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 70,00	2	15,4	15,4	15,4
75,00	3	23,1	23,1	38,5
80,00	4	30,8	30,8	69,2
85,00	2	15,4	15,4	84,6
90,00	2	15,4	15,4	100,0
Total	13	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat bahwa nilai keterampilan menulis pantun berdasarkan model pembelajaran *make a match* dengan nilai terendah yaitu 70 ada 2 siswa, nilai 75 ada 3 siswa, nilai 80 ada 4 siswa, nilai 85 ada 2 siswa, dan nilai tertinggi yaitu 90 ada 2 siswa. Berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SDN Tisnonegaran 3 Kota Probolinggo yaitu 70, maka tidak ada siswa yang mendapat nilai di bawah KKM dalam hasil tes akhir (*posttest*).

## 2. Pengujian Persyaratan Analisa

Tujuan dilakukannya uji ini adalah untuk mengetahui apakah data yang didapat berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak.

Pengujian normalitas data dilakukan dengan menggunakan bantuan *software* SPSS 22 melalui cara kolmogrov-smirnov. Data dapat dikatakan normal apabila :

1. Nilai signifikan > 0,05 maka variabel distribusi normal
2. Nilai signifikan < 0,05 maka variabel distribusi tidak normal

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data Keterampilan Menulis Pantun Berdasarkan Model Pembelajaran *Make a Match*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,197	13	,175	,881	13	,073
Posttest	,169	13	,200 <sup>*</sup>	,928	13	,325

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, di mana nilai signifikan *pretest* sebesar 0,73 dan *posttest* juga sebesar 0,325 yang artinya melebihi 0,05 maka dapat dikatakan bahwa hasil data yang didapat berdistribusi normal.

## 3. Pengujian Hipotesis

Untuk menguji kebenaran dari hipotesis, peneliti menggunakan uji t

dalam pengujian hipotesis pada penelitian ini. Uji t yang digunakan yaitu *paired sample t-test* (uji dua rata-rata sampel berpasangan). Dalam *paired sample t-test*  $H_0$  ditolak jika nilai Sig. (2-tailed)  $\leq 0,025$  dan  $H_0$  diterima jika nilai Sig. (2-tailed)  $\geq 0,025$ . Selain itu juga dapat diuji dengan membandingkan  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$ .  $H_0$  diterima jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  dan ditolak jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Adapun hasil pengujian hipotesis dengan *software* SPSS 22 diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis Keterampilan Menulis Pantun Berdasarkan Model Pembelajaran *Make a Match*

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Nilai Pretest- Nilai Posttest	-7,30769	2,59437	,71965	-8,87546	-5,73993	-10,156	12	,000

Sebagaimana hasil perhitungan yang telah dilakukan pada tabel 4, maka diperoleh Sig. (2-tailed)  $0,000 < \alpha$  ( $\alpha = 0,025$ ). Selain itu dapat dilihat juga pada perbandingan  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  bahwa  $t_{hitung} = 10.156 > t_{tabel} = 2.179$  dan dengan nilai signifikan  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak, yang mana artinya bahwa :

“Ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran *make a match* terhadap keterampilan menulis

pantun pada siswa kelas V di SDN Tisnonegaran 3 Kota Probolinggo.”

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menulis pantun setelah adanya perlakuan berupa model pembelajaran *make a match* pada siswa kelas V di SDN Tisnonegaran 3 Kota Probolinggo. Untuk mengetahui adanya peningkatan tersebut maka dilakukan tes awal atau *pretest* pada awal pertemuan sebelum diberi perlakuan model pembelajaran *make a match* dan tes akhir atau *posttest* pada akhir pertemuan setelah diberi perlakuan model pembelajaran *make a match*.

Berdasarkan dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji t menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} = 10.156$  lebih dari  $t_{tabel} = 2.179$  dan juga pada nilai sig. sebesar  $0,000 < 0,025$  sehingga  $H_0$  ditolak.. Dengan demikian terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *make a match* terhadap keterampilan menulis pantun pada siswa kelas V SDN Tisnonegaran 3 Kota Probolinggo. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya yaitu pada penelitian yang berjudul “Model *Make a Match* Berbantuan Media Puzzle Suku Kata

Berpengaruh Terhadap Keterampilan Menulis” oleh Ni Putu Mega Ari Utami, dkk pada tahun 2020. Dengan menggunakan model pembelajaran dan keterampilan berbahasa yang sama namun yang membedakan dari penelitian ini adalah materi yang diambil pada pembelajaran Bahasa Indonesia serta jenjang kelas yang dipilih. Dalam penelitian tersebut didapatkan hasil bahwa model pembelajaran *make a match* berbantuan media puzzle suku kata memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menulis permulaan pada siswa kelas II SD Gugus Jenderal Sudirman tahun ajaran 2019/2020.

### Kesimpulan

Setelah dilakukan analisis data dan pengujian hipotesis, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran *make a match* terhadap keterampilan menulis pantun pada siswa kelas V di SDN Tisnonegaran 3 Kota Probolinggo. Hasil uji hipotesis data dengan menggunakan uji t menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} = 10.156$  lebih dari  $t_{tabel} = 2.179$  dan juga pada nilai *sig.* sebesar  $0,000 < 0,025$  sehingga  $H_0$  ditolak. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *make a*

*match* terhadap keterampilan menulis pantun pada siswa kelas V di SDN Tisnonegaran 3 Kota Probolinggo.

### Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, maka penulis bermaksud memberikan saran yang mudah-mudahan dapat bermanfaat bagi lembaga pendidikan maupun peneliti selanjutnya agar keterampilan siswa dalam menulis khususnya menulis pantun dapat lebih meningkat dengan baik. Adapun saran yang ingin diberikan oleh penulis yaitu sebagai berikut:

#### 1. Bagi Sekolah

Untuk sekolah hendaknya memfasilitasi kegiatan belajar mengajar dengan media pembelajaran yang mendukung dan interaktif agar suasana pembelajaran tidak terkesan monoton dan membosankan serta dapat mendorong siswa agar dapat meningkatkan keterampilan menulisnya dengan baik dan benar.

#### 2. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memperhatikan kebutuhan belajar bagi siswa di dalam kelas. Guru sebagai fasilitator sebisa mungkin dapat memberikan atau menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keaktifan siswa di kelas. Dengan

menggunakan variasi model pembelajaran tertentu, siswa akan tidak mudah bosan dan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik dan jelas. Selain itu guru juga diharapkan untuk memperhatikan keterampilan berbahasa siswa terutama keterampilan menulis yang mana keterampilan ini dapat membiasakan siswa untuk belajar merekonstruksi gagasannya sendiri menjadi pemikiran yang mudah dipahami sehingga materi pembelajaran dapat dikuasai dengan maksimal.

### 3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat lebih memfokuskan konsentrasinya ketika pembelajaran di kelas berlangsung terlebih lagi untuk pembelajaran yang membutuhkan konsentrasi penuh seperti Bahasa Indonesia beserta pembelajaran lainnya. Siswa dapat berpartisipasi melalui keaktifannya dalam mendukung pembelajaran yang diberikan guru dengan memperhatikan penjelasan guru, menjawab pertanyaan guru, dan lainnya agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

### Daftar Pustaka

- Floryantini, Sudana, D. N. And Sumantri, M. (2019). Pengaruh Model Sfcae Berbasis Penilaian Kinerja Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas V<sup>o</sup>, *Mimbar Ilmu*, 24(1), Pp. 114–123.
- Kesumawati, N., & Aridanu, I. (2018). *Statistik Parametrik Penelitian Pendidikan Palembang*: Noer Fikri Offset.
- Kosasih. (2012). *Dasar-Dasar Keterampilan Bersastra*. Bandung: Yrama Widya.
- Kurniawan, Heru. (2014). *Pembelajaran Menulis Kreatif: Berbasis Komunikatif dan Apresiatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: PT Kharisma Purta Utama.
- Saddhono, K dan Y. Slamet. (2014). *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Shoimin, A. (2016). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA, cv
- Waridah, E. (2016). *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia*. Bandung: RuangKata.
- Widyari, Ganing, N. N. And Sri Asri, I. G. A. A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Teks Dialog Terhadap Kompetensi Keterampilan Berbicara Dalam Bahasa Indonesia<sup>o</sup>, *Mimbar Ilmu*, 23(2), Pp. 95–103.
- Yanti, D. A. S., Agung, A. A. G. And Suwatra, I. I. W. (2019). Keterampilan