

**KEMAHIRAN MENULIS PANTUN DENGAN METODE PERMAINAN
MENSORTIR KARTU (*CARD SORT GAMES*) SISWA KELAS XI
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 3 TANJUNGPINANG,
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

E - JOURNAL



Diajukan untuk memenuhi sebagai persyaratan guna mencapai gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

**MUHAMMAD RIDWAN
NIM 120388201174**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MARITIM RAJA ALI HAJI
TANJUNGPINANG
2017**

PERSETUJUAN PENERBITAN ARTIKEL E-JOURNAL

Judul Artikel : Kemahiran Menulis Pantun dengan Metode Permainan
Mensortir kartu (*Card Short Games*) Siswa Kelas XI
Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Tanjungpinang
Tahun Pelajaran 2016 - 2017

Nama Penyusun : Muhammad Ridwan

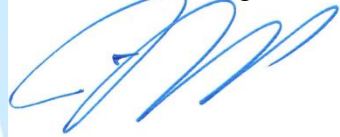
Nim : 120388201174

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 03 Februari 2017
Telah memenuhi syarat untuk diunggah ke e-journal

Tanjungpinang, 03 Februari 2017

Dosen Pembimbing I



Dr. H. Abdul Malik, M.Pd.
NIP 195804091986011002

Dosen Pembimbing II



Dian Lestari, M.A.
NIP 19860.022012122002

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



Indah Pujiastuti, M.Pd.
NIP 1988122620140420003

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Ridwan
NIM : 120388201174
Kelas : E4
Semester : IX (Sembilan)
Angkatan/Tahun Akademik : 2012

Judul Skripsi : Kemahiran Menulis Pantun dengan Metode Permainan Mensortir kartu (*Card Short Games*)
Siswa Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Tanjungpinang Tahun Pelajaran 2016 - 2017

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik Sarjana, baik di Universitas Maritim Raja Ali Haji maupun di perguruan tinggi lain;
2. Karya tulis murni gagasan, dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dari tim pembimbing;
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah ditulis atau dipublikasikan, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta saksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini, dan sesuai dengan perundangan – perundangan yang berlaku.

Tanjungpinang, 10 Maret 2017

Yang Membuat Pernyataan,



Muhammad Ridwan
120388201174

ABSTRAK

Ridwan Muhammad, 2016. “Kemahiran Menulis Pantun Dengan Metode Permainan Mensortir Kartu (*Card Sort Games*) Siswa Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Tanjungpinang, Tahun Pelajaran 2016/2017.” Skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Maritim Raja Ali Haji. Pembimbing 1: Dr. Abdul Malik, M.Pd., Pembimbing 2: Dian Lestari, M.A.

Kata kunci : Menulis Pantun dan Metode Permainan Mensortir Kartu (*Card Sort Games*)

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui bagaimanakah kemahiran menulis pantun dengan metode Permainan Mensortir Kartu (*Card Sort Games*) Siswa Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Tanjungpinang, Tahun Pelajaran 2016/2017.

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI yang berjumlah 41 orang dari populasi 101 orang dengan menggunakan sampel acak, yakni 40% dari jumlah populasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif dengan teknik menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya. Hal yang hendak dideskripsikan ialah kemahiran menulis pantun dengan menggunakan metode permainan mensortir kartu (*Card Sort Games*) siswa kelas XI SMK Negeri 3 Tanjungpinang Tahun Pelajaran 2016/2017.

Hasil penelitian ini dapat melihat nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas XI dalam menulis pantun setelah menggunakan metode permainan mensortir kartu (*card sort games*) dengan rata-rata kelas berjumlah 84 dengan kriteria *baik*. Adapun persentase yang dapat dilihat dari kemahiran menulis pantun siswa berdasarkan setiap kriteria adalah sebagai berikut. Siswa yang mendapat nilai A (baik sekali) berjumlah 7 atau 17,07%, siswa yang mendapat nilai B (baik) berjumlah 28 siswa atau 68,30%, siswa yang mendapat nilai C (cukup) berjumlah 6 siswa atau 14,63%. Sedangkan untuk nilai D dan E tidak ada.

Simpulan yang dapat ditarik berdasarkan hasil tes tersebut di atas, secara meyakinkan dapat dikatakan metode Permainan Mensortir Kartu (*Card Sort Games*) dapat diandalkan sebagai metode yang baik untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia tingkat Sekolah Menengah Kejuruan.

ABSTRACT

Ridwan Muhammad, 2016. "Skill to Writing Poem Through Game Card Sort Method Class XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Tanjungpinang, Tahun Pelajaran 2016/2017." Scription. Teacher dan Education Science Mayor. Maritim Raja Ali Haji University. Advisor 1: Dr. Abdul Malik, M.Pd Advisor 2: Dian Lestari, M.A.

Key words: Writing Poem and Game Card Sort Method

This research has topic is Skill to Writing Poem Through Game Card Sort Method Class XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Tanjungpinang, Tahun Pelajaran 2016/2017. This research is for to know how Skill to Writing Poem Through Game Card Sort Methods Class XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Tanjungpinang, Tahun Pelajaran 2016/2017.

For to reach this aim is research had used method description quantitative. This method had number dan result, start collection item until interpreting. The problem has solving to saw writting poem through Game Card Sort Method Class XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Tanjungpinang, Tahun Pelajaran 2016/2017.

The results of this research can see the aveage rating class XI students obtained in writing your Card Sorting methods with an average class numbering 84,2. As for the percedntage that can be seen from the Pantun students writing proficiency based on any criteria as follows. Students got straight A (well enough) total 7 or 17,07%, and B (either) total 28 or 68,30%, C total 6 or 14,63%, for D n E there is no.

Conclusions that could be drawn based on the result of tests that reliable method as a good method to improve learning result Indonesia Language vocational high school level.

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kebudayaan Melayu seperti yang dikenal sekarang adalah sebuah akumulasi dari berbagai unsur yang datang dari mana-mana. Keadaan ini menjadikan kebudayaan Melayu sangat dinamis dan pluralistik. Sebagai pewaris kebudayaan Melayu memikul tanggung jawab moral amat besar untuk menjaga dan melestarikan warisan ini, seperti yang diamanatkan Hang Tuah “Takkan Melayu Hilang di Bumi.” Untuk itu perlu usaha yang ditempuh untuk melestarikan budaya Indonesia. Salah satunya melalui pembelajaran menulis pantun karena pantun adalah salah satu karya sastra asli Indonesia.

1.2 Pembeberan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Siswa kesulitan memulai pembuatan pantun;

Dalam memulai penulisan sebuah pantun, siswa masih kesulitan menemukan dan merangkai kata-kata. Hal ini terjadi karena siswa kurang menguasai kosakata sehingga untuk memulai sebuah pantun memakan waktu yang lama.

2. Sebagian siswa menghabiskan waktu dengan membolak-balik buku cetak atau mengingat-ingat contoh pantun yang telah diberikan oleh guru sebelumnya.

3. Siswa menulis sebait pantun tidak sesuai dengan syarat pantun, seperti ketidaksesuaian pantun dari segi isi dan. Ada beberapa siswa yang menulis sebait pantun tidak padu sehingga pantun tersebut kurang bermakna.
4. Dalam menulis sebait pantun, Siswa masih melakukan kesalahan dalam penulisan ejaan dan tanda baca. Siswa menulis pantun tidak menggunakan ejaan dan tanda baca dengan benar, seperti tanda koma dan titik, serta penggunaan huruf kapital.
5. Metode yang digunakan masih terbatas pada ceramah dan penugasan. Dalam proses pembelajaran pada materi pantun, guru menggunakan metode ceramah dengan memberikan beberapa contoh pantun secara lisan.
6. Siswa masih ada yang melihat pantun teman-temannya saat menulis pantun;
7. Siswa hanya menyalin pantun yang ada di buku paket.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka peneliti membatasi pada penerapan metode permainan mensortir kartu (*Card Sort Games*) untuk meningkatkan kemahiran menulis pantun siswa di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Tanjungpinang.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah di atas, maka masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. Bagaimanakah kemahiran menulis pantun dengan metode permainan mensortir kartu (*Card Sort*

Games) siswa kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Tanjungpinang, Tahun Pelajaran 2016/2017?

3 Metode dan Teknik Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif. Menurut Arikunto (2002:309), metode deskriptif adalah metode yang membicarakan beberapa kemungkinan untuk memecahkan masalah dengan cara mengumpulkan data, menyusun data, menganalisis, dan menginterpretasikannya. Metode yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Dalam hal ini, teknik yang menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya (Arikunto, 2006:12). Hal yang hendak dideskripsikan ialah kemahiran menulis pantun dengan menggunakan metode permainan mensortir kartu (*Card Sort Games*) siswa kelas XI SMK Negeri 3 Tanjungpinang Tahun Pelajaran 2016/2017.

SKOR DAN NILAI MENULIS PANTUN SISWA KELAS XI SMK NEGERI 3 TANJUNGPINANG DENGAN METODE MENSORTIR KARTU

No	Inisial	Bentuk	Isi	Penulisan	Kreativitas	nilai	skor
1	KA	10	10	3	3	26	86
2	AR	10	10	2	3	25	83
3	NZ	10	10	3	3	26	86
4	AY	10	10	4	3	27	90
5	LZ	9	10	2	3	25	83
6	HR	10	10	3	3	26	86
7	MF	10	10	3	3	26	86
8	SR	10	10	3	3	26	86
9	AA	10	10	3	3	26	86

10	RW	10	10	3	3	26	86
11	LA	10	10	3	3	26	86
12	GM	10	10	3	3	26	86
13	VA	9	10	3	3	26	86
14	UA	10	10	3	3	26	86
15	AP	10	7	3	3	23	76
16	AA	10	10	3	3	26	86
17	AA	9	10	3	3	26	86
18	PW	10	10	2	3	25	83
19	AP	10	10	3	3	26	86
20	FH	10	9	3	3	25	83
21	UR	8	10	3	3	26	86
22	FH	10	10	3	3	26	86
23	JH	10	10	3	3	26	86
24	IM	10	10	3	3	26	86
25	BO	10	10	3	3	26	86
26	MY	10	10	3	3	26	86
27	PI	10	10	3	3	26	86
28	AK	9	10	4	3	26	86
29	AN	9	8	4	3	24	80
30	AI	10	12	3	3	28	93
31	SI	10	12	3	3	28	93
32	JT	10	12	3	3	28	93
33	LI	10	10	3	3	26	86
34	PA	9	10	3	3	26	86
35	GF	10	10	3	3	26	86
36	NR	9	8	3	3	23	76
37	PI	10	9	3	3	25	83
38	AA	10	10	3	3	26	86
39	RI	10	10	3	2	25	83
40	AP	10	10	3	3	26	86
41	BP	8	10	3	3	26	86

Berdasarkan hasil belajar siswa berupa kemahiran menulis sebait pantun, siswa yang mendapat nilai dengan keterangan *baik sekali* berjumlah 4 siswa atau (9,76%), siswa yang mendapat nilai dengan keterangan *baik* dalam kemahiran menulis pantun berjumlah 35 siswa atau (85,36%), nilai dengan keterangan cukup berjumlah 2 siswa

atau (4,88%). Untuk melihat lebih jelas jumlah persentase siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**PERSENTASE KEMAHIRAN MENULIS PANTUN SISWA KELAS XI SMK NEGERI
3 TANJUNGPINANG DENGAN METODE MENSORTIR KARTU**

No	Keterangan	Jumlah Siswa	%	Kualitatif
1.	baik sekali	4	9,76	A
2.	baik	35	85,36	B
3.	cukup	2	4,88	C
4.	kurang	0	0	D
5.	gagal	0	0	E
	jumlah	41	100%	

SIMPULAN DAN SARAN

6.1 Simpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data pada bab IV dan V, dapat disimpulkan bahwa kemahiran menulis pantun dengan metode permainan mensortir kartu (*card sort games*) siswa kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Tanjungpinang, tahun pelajaran 2016/2017 tergolong *baik*.

Hal ini dilihat melalui nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas XI dalam menulis pantun setelah menggunakan metode permainan mensortir kartu (*card sort games*) dengan rata-rata kelas berjumlah **84**. Adapun persentase yang dapat dilihat dari kemahiran menulis pantun siswa berdasarkan setiap kriteria adalah sebagai berikut. Siswa yang mendapat nilai A (baik sekali) berjumlah 7 atau 17,07%, siswa yang mendapat nilai B (baik) berjumlah 28 siswa atau 68,30%, siswa yang mendapat nilai C (cukup) berjumlah 6 siswa atau 14,63%. Siswa yang nilai D dan E tidak ada.

6.2 Saran

Setelah melihat hasil penelitian keseluruhan, kemahiran menulis pantun dengan metode permainan mensortir kartu (*card sort games*) siswa kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Tanjungpinang, tahun pelajaran 2016/2017 tergolong baik. Namun, peneliti dapat memberikan saran-saran sebagai berikut.

1. Siswa kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Tanjungpinang Tahun Pelajaran 2016/ 2017 Tanjungpinang untuk lebih mengembangkan minat menulis pantun.
2. Siswa dapat memperbanyak kosakata dengan banyak membaca pantun-pantun orang lain.

3. Siswa juga diharuskan menguasai dan memahami kaidah kebahasaan Ejaan yang Disempurnakan (EYD) seperti, penggunaan tanda baca, huruf kapital, penggunaan kata depan (preposisi), dan imbuhan dengan benar.
4. Siswa harus sering berlatih untuk menguasai keterampilan menulis pantun dan keterampilan berbicara, khususnya berpantun atau berbalas pantun.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Arifin, Zainal. 2011. *Evaluasi Pembelajaran, Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Perkasa.
- Fitriani, Widhi. 2010. "Penerapan Metode Permainan *Card Sort* untuk Meningkatkan Materi Aqidah Siswa Kelas IIISD Negeri 02 Tahun Ajaran 2010". Skripsi Sarjana Jurusan Tarbiyah, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) (Tidak diterbitkan).
- Friolita, Riska. 2014. Analisis Kemampuan Siswa Menulis Pantun pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV A Sekolah Dasar Negeri 17 Kota Bengkulu. Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu (Tidak diterbitkan).
- Hajar, Encik Abdul. 2011. *Cerdas Cermat Pantun*. Pekanbaru: Universitas Riau.
- Hamruni. 2011. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.

- Keraf, Gorys. 2002. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Maryanto. 2013. *Bahasa Indonesia Ekpresi Diri dan Akademik*. Jakarta: Balitbang, Kemendikbud.
- Mistari. 2010. "Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun Melalui Model Pembelajaran Kontekstual bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Gombang, Tahun Pelajaran 2010/2011". Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret (Tidak diterbitkan).
- Mulyati, Yeti. 2008. *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Nugraheni, Aninditya Sri. 2012. *Pengajaran Bahasa Indonesia Berbasis Karakter*. Yogyakarta: Mentari Pustaka.
- Nurhayati, Ayu. 2011. "Upaya Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun Melalui Media Gambar pada Siswa Kelas VII D Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Banyudono, Tahun Pelajaran 2011/2012". Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta (Tidak diterbitkan).
- Sudjiono, Anas. 2007. *Pengantar Statistik Pendidikan*. PT Raja Grafindo: Jakarta.
- Shalima dan Setiyaningsih. 2014. *Bahasa Indonesia*. Klaten: PT Intan Pariwara.
- Subekti, Asih. 2014. "Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun dengan Menggunakan Media Gambar pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Ngalarang, Sleman". Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta (Tidak diterbitkan).
- Sudjana dan Ibrahim. 2001. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Aglesindo.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Alfabeta.
- Sutikno, Sobry. 2014. *Metode dan Model-model Pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Suseno, Tusiran. 2006. *Mari Berpantun*. Tanjungpinang: Basma Grafika.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Wahyuni, Sri dan Ibrahim, Syukur. 2012. *Asesmen Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Refika Aditama.

