

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBUAT PANTUN  
MELALUI PERMAINAN KARTU PANTUN PADA SISWA KELAS IV  
SDN JEMBER LOR 06 JEMBER**

**IMPROVING POETRY MAKING SKILLS THROUGH POETRY CARDS IN 4TH GRADE STUDENTS  
OF SDN JEMBER LOR 06 JEMBER**

Angga Dessy Purwanto \*), Dra. Suhartiningsih, M.Pd \*\*), Dr. Nanik Yuliaty, M.Pd\*\*\*)

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Jember (UNEJ) Jln. Kalimantan No. 37, Jember 68121

**Abstrak:** Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan baik dan benar, disamping itu pembelajaran sastra diarahkan agar siswa dapat mengungkapkan gagasan, pendapat, dan pengetahuan secara tertulis dan memiliki kegemaran menulis. Dengan menulis, penulis dapat menyampaikan pikiran, perasaan, atau pesan melalui tulisan dengan menggunakan kalimat atau pilihan kata yang tepat dan salah satunya dapat diterapkan dalam pembelajaran pantun. Seperti tampak pada pada Kompetensi Dasar 1.4 (membuat pantun anak yang menarik tentang berbagai tema sesuai dengan ciri-ciri pantun). Pantun merupakan salah satu bentuk sastra berupa kata-kata yang mengandung ide kreatif, kritis, dan terdapat kandungan makna. Kenyataan dilapangan rendahnya nilai siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya membuat pantun pada kelas IV SDN Jember Lor 06 Jember disebabkan oleh beberapa faktor sehingga siswa mengalami kesulitan dalam membuat pantun. Untuk mengatasi masalah tersebut maka dipilih alternatif pembelajaran permainan kartu pantun untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat pantun. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk memperoleh data secara lengkap dan menghasilkan informasi yang akurat. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Jember Lor 06 Patrang-Jember tahun pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 29 siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Pengumpulan data menggunakan metode observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Proses penerapan permainan kartu pantun dalam penelitian ini ada tiga tahap yaitu tahap pratulis, tahap saattulis, dan tahap pascatulis. Setelah melaksanakan tahap-tahap dalam permainan kartu pantun secara keseluruhan siswa dapat membuat pantun sesuai dengan kriteria dan ciri-ciri pantun. Kemampuan membuat pantun melalui permainan kartu pantun pada siswa kelas IV Semester II di SDN Jember Lor 06 Jember mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil perbandingan nilai tes siswa pada prasiklus, siklus I, dan siklus II. Pada tahap prasiklus nilai rata-rata siswa yang tuntas adalah 35% siswa, sisanya 65% siswa tidak tuntas. Pada siklus I kemampuan membuat pantun siswa mengalami peningkatan yaitu 75% siswa tuntas sisanya 25% siswa tidak tuntas. Pada siklus II juga mengalami peningkatan yaitu 89% siswa yang tuntas dan sisanya 11% siswa tidak tuntas. Atas dasar itu, maka dapat disimpulkan bahwa, kemampuan membuat pantun siswa melalui permainan kartu pantun siswa kelas kelas IV SDN Jember Lor 06 Jember mengalami peningkatan dari prasiklus sampai siklus II.

**Kata kunci:** Kemampuan membuat Pantun, melalui Kartu Pantun

**Abstract :** Learning the Indonesian language intended to raise students ability in communication well and correctly, besides learning literary directed that students can reveal the idea, opinion, and knowledge in writing and having indulgence writing. By writing, writer could deliver the mind, feeling, or message through writings with use a sentence or the chosen word proper and one of which may be applied in learning rhyme. As it seems at in competence basic 1.4 ( making rhyme children interesting about various the theme in accordance with the characteristics of rhyme ). Rhyme is one form of literary of words containing creative idea, critical, and there are the womb meaning. The fact he reduced the real value students on the subject of Indonesian language especially make rhyme on class iv sdn jember lor 06 jember caused by several factors so that students experienced difficulty in make rhyme. To address the issue the chosen alternative learning a card game rhyme to improve the ability to students in making rhyme . The research is research action classroom with a qualitative approach which aims to obtain data a complete and produce precise information . The subject of the research is fourth graders sdn jember lor 06 patrang-jember years lessons 2015 / 2016 amounting to 29 students . Study was conducted in two cycle . Data collection uses the observation , tests , interview , and documentation . Process of applying a card game rhyme in this research there are three steps in the pratulis , the saattulis , and the pascatulis . After implement stages in a card game rhyme overall students can make rhyme in accordance with kriteria and the characteristics rhyme . The ability make rhyme through a card game rhyme to their students class 4 in the second semester of in sdn jember lor 06 jember increased . This increase can be seen from the comparison test scores students on prasiklus , cycle i , and cycle ii . At the prasiklus student average score work completed s 35 percent of students , the rest 65 percent of students not be completed . In cycle i the ability make rhyme students increased namely 75 percent of students be completed the rest 25 percent of students not be completed . In cycle ii has also increased namely 89 percent of students going and the rest 11 percent of students not be completed . On that basis , so can be concluded that , the ability make rhyme students via a card game rhyme students class 4 sdn jember lor 06 jember has increased from prasiklus until cycle II .

UNEJ JURNAL XXXXXXXXXX 2015, I (1): 1-7

**Keywords:** the ability make rhyme , through cards rhyme

## PENDAHULUAN

Bahasa pada hakikatnya merupakan alat atau sarana untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat. Penguasaan bahasa juga akan mempermudah manusia untuk meningkatkan perkembangan diri berupa perkembangan intelektual, emosional dan sosialnya, tidak hanya bagi orang dewasa tetapi juga bagi anak-anak. Dengan bahasa, anak-anak bisa menerima dan menyampaikan sebuah informasi dengan baik. Tujuan khusus dalam pembelajaran bahasa adalah untuk meningkatkan keterampilan komunikasi dalam berbagai konteks komunikasi. Kemampuan yang dikembangkan adalah daya tangkap makna, peran, daya tafsir, menilai, dan mengekspresikan diri dengan berbahasa. Untuk mewujudkan tujuan tersebut maka harus ditempuh beberapa cara yaitu menggunakan metode, media atau pembelajaran yang variatif dalam proses pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik, dari hal tersebut maka guru dituntut untuk lebih kreatif mengingat peranya yang sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran.

Usia siswa SD termasuk kedalam usia anak-anak, dimana dunianya masih berorientasi pada dunia bermain. Seluruh anak pasti senang bermain, meskipun bentuk permainan yang disenangi berbeda-beda. Untuk itu, konsep metode pembelajaran bermain sambil belajar sangat cocok untuk siswa SD. Namun, konsep pembelajaran dalam permainan masih dikhawatirkan terlalu condong pada nilai hiburan dibanding nilai pendidikannya. Hal ini bisa diatasi jika guru berhasil menyusun metode permainan yang tetap mengacu pada tujuan pembelajaran yaitu siswa dapat berpikir untuk mengembangkan suatu ide dalam membuat pantun.

Menurut Kosasih (2008:21) pantun adalah jenis puisi lama yang terdiri dari empat baris dalam setiap bait, setiap baitnya terdapat sampiran dan isi. Pantun merupakan salah satu bentuk sastra yang paling populer gubahan kata-kata yang indah untuk menggambarkan kehangatan seperti cinta, kasih sayang dan rindu dengan penuturnya. Pantun mengandung ide yang kreatif dan kritis, serta kandungan maknanya. Keterampilan membuat pantun dapat diartikan sebagai bentuk karangan yang terikat pada jumlah dan bait, jumlah kata dalam baris, jumlah suku kata dalam baris, rima dan irama. Pelajaran membuat pantun juga dapat mengikatkan diri pada kita dalam lingkungan pergaulan. Karena pengajaran membuat pantun diberikan kepada siswa sebagai langkah awal dari pengenalan karya sastra, sehingga ruang lingkup pengajarannya masih sederhana. Berdasarkan tujuan tersebut, maka dengan diberikannya pembelajaran membuat pantun disekolah dasar diharapkan kepekaan perasaan, kejiwaan, dan pemikiran siswa dapat lebih berkembang

Berdasarkan kenyataan yang ada dilapangan bahwa siswa kelas IV di SDN Jember Lor 06 masih mengalami kesulitan dalam memahami materi menulis pantun. Kesulitan menulis pantun ini karena materi diajarkan secara teoritis. Materi pantun diajarkan dengan metode

biasa, selain itu materi yang diajarkan tanpa menggunakan media pendukung. Dampaknya ingatan siswa tentang materi ini tidak begitu kuat dan siswa mudah melupakan materi yang telah diajarkan. Oleh karena itu perlu dilaksanakan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu pantun dalam pembelajaran membuat pantun. Melalui permainan kartu pantun diharapkan siswa bisa mengembangkan kemampuan membuat pantun.

Menurut Suyatno (1995:48), kartu artinya kertas tebal berbentuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan, hampir sama dengan karcis), sedangkan pantun artinya ucapan yang teratur, pengarah yang mendidik, pantun juga dapat berarti sindiran (dalam Indrawati, 2008:12). Permainan kartu pantun adalah suatu pembelajaran menggunakan teknik permainan dengan metode kartu. Kartu tersebut berisi pantun tetapi pantun tersebut belum lengkap, dan pada bagian isi diberi tempat spasi/jarak agar dapat dilengkapi dan diisi langsung oleh siswa untuk melengkapi pantun sesuai dengan ciri-ciri pantun agar memudahkan siswa lebih berfikir, dan mudah mengembangkan pikiran serta mengingat dalam membuat pantun.

Dengan demikian, metode yang harusnya diterapkan dalam pembelajaran pantun di kelas IV ini adalah metode yang menggabungkan latihan membuat pantun dan permainan kartu pantun agar sesuai tujuan pembelajaran. Keterampilan membuat pantun sebagai salah satu kompetensi dasar pelajaran Bahasa Indonesia merupakan suatu keterampilan yang membutuhkan kemampuan lebih. Kemampuan mengolah kata menjadi sebuah rangkaian pantun yang sangat diperlukan untuk menuangkan suatu ide. Ide yang timbul dan dikemas dalam sebuah pantun, mampu membuat seseorang bangga dan bahagia. Perasaan tersebut akan membuat orang lain tahu ide yang disampaikan oleh si penulis. Pantun merupakan salah satu jenis puisi lama yang sangat dikenal luas dalam bahasa-bahasa nusantara Indonesia. Asal mula pantun adalah di Indonesia. Nenek moyang bangsa Indonesia dahulu sangat menggemari pantun. Ada anggapan kalau orang Indonesia maka pasti bisa membuat pantun. Maka dari itu, guru harus lebih berinovasi dalam menciptakan metode pembelajaran untuk mengetahui metode seperti apa yang paling cocok diterapkan sehingga akan memberikan hasil belajar yang lebih baik. Jadi metode permainan dalam membuat pantun dalam pelajaran Bahasa Indonesia adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh siswa untuk membuat pantun dengan bantuan kartu pantun yang telah ditentukan oleh guru sebelumnya.

Berdasarkan latar belakang diatas maka diangkatlah judul penelitian "Meningkatkan Kemampuan Membuat Pantun Melalui Permainan Kartu Pantun Pada Siswa Kelas IV SDN Jember Lor 06 Jember".

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Jember Lor 06 kecamatan Patrang kabupaten Jember. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Jember Lor 06 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember tahun pelajaran 2015/2016, dengan jumlah 29 siswa yang terdiri atas 18 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Pemilihan subjek penelitian ini didasarkan pada pertimbangan bahwa terdapat permasalahan yang berkaitan dengan rendahnya kemampuan membuat pantun pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN Jember Lor 06 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember.

Penelitian dimulai dari 25 Mei 2015 sampai dengan 03 Juni 2015. Prosedur penelitian ini melalui beberapa tahapan, adapun tahap-tahap dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Prasiklus
2. Siklus I
3. Siklus II

Sedangkan data dalam penelitian ini berupa data hasil observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Data observasi diperoleh dari observasi aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran, data wawancara diperoleh dari hasil wawancara dengan guru dan siswa, data tes diperoleh dari nilai hasil tes menulis siswa sesudah tindakan dilaksanakan pada akhir setiap siklus, data dokumentasi berupa nilai hasil tes menulis prasiklus, daftar nama siswa, serta foto kegiatan saat penelitian. Sumber data dalam penelitian ini guru dan siswa kelas IV SDN Jember Lor 06 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember.

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa dalam membuat pantun maka digunakan indikator sebagai berikut:

1. Aktivitas siswa dalam pembelajaran membuat pantun menggunakan permainan kartu pantun meningkat dengan kriteria baik.
2. Keterampilan membuat pantun menggunakan teknik permainan kartu pantun meningkat dengan kriteria baik.
3. Ketuntasan belajar siswa, peneliti memberi target 80% dari jumlah siswa memperoleh nilai diatas 70.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Deskriptif Kualitatif dan Deskriptif Kuantitatif, karena data yang diperoleh akan dianalisis adalah berbentuk kata-kata atau penjelasan (Deskriptif Kualitatif) dan berbentuk angka-angka (Deskriptif Kuantitatif). Analisis data hasil penelitian yang tergolong data kuantitatif berupa hasil belajar dari peningkatan ketuntasan belajar siswa secara individual jika siswa tersebut mampu mencapai skor  $\geq 70$  ini jumlahnya mencapai 80% dari jumlah seluruh siswa dan masing-masing dihitung dengan menggunakan rumus.

Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkan permainan kartu pantun, maka digunakan aspek penilaian membuat pantun berikut ini.

Tabel 1. Lembar Penilaian

No	Indikator Aspek yang dinilai	Tingkat Kemampuan				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1	Berima ab-ab					
2	Pilihan Kata					
3	Kesesuaian antara isi dan sampran					
Jumlah Skor Total						
Rata-rata Skor						
Kategori						
Persentase Keberhasilan						

Dari tabel di atas dapat ditentukan keberhasilan siswa dalam membuat pantun siswa dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor} \times 100}{12}$$

Penilaian ketuntasan belajar siswa dalam kemampuan membuat pantun menurut (Depdiknas dalam Hobri 2007:167) adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase ketuntasan belajar siswa

n = jumlah siswa yang tuntas belajar

N = jumlah seluruh siswa

Dari rumus di atas dapat ditentukan tingkat kriteria hasil belajar siswa dengan kriteria seperti pada Tabel 2 dibawah ini:

Tabel 2. Kriteria Tingkat Keberhasilan Siswa

Tingkat Keberhasilan (%)	Kualifikasi
80-100	Sangat Baik
70-79	Baik
60-69	Sedang/Cukup Baik

40-59	Kurang
0-39	Sangat Kurang

(Masyud, 2013:67)



## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Penerapan Permainan Kartu Pantun dalam Pembelajaran membuat Pantun pada Siswa Kelas IV Semester II SDN Jember Lor 06 Jember

Penerapan permainan kartu pantun dalam membuat pantun dilaksanakan dalam 2 siklus dimana tiap siklus dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan. Siklus 1 dilaksanakan sebagai pengenalan kepada siswa tentang permainan kartu pantun, guru membimbing siswa melakukan kegiatan membuat pantun melalui permainan kartu pantun kemudian siswa melakukan tes evaluasi dengan lembar kerja siswa. Siklus 2 ini dilakukan sebagai bentuk perbaikan atau pemantapan bagi siswa dan siswa dituntut untuk lebih mandiri dalam membuat pantun melalui permainan kartu pantun. Proses penerapan permainan kartu pantun dalam penelitian ini terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti yang didalamnya terdapat beberapa tahapan yaitu tahap pratulis, tahap saattulis, dan tahap pascatulis, dan penutup. Selanjutnya ditutup dengan observasi/pengamatan dan refleksi. Setelah melaksanakan tahap-tahap dalam permainan kartu pantun secara keseluruhan siswa dapat membuat pantun sesuai dengan kriteria dan ciri-ciri pantun. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar membuat pantun siswa setelah menerapkan permainan kartu pantun. Berikut ini tabel pelaksanaan kegiatan penelitian yang dilakukan di SDN Jember Lor 06 Patrang-Jember.

Tabel 3. Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran

No	Hari	Tanggal	Jam	Kegiatan
1	Senin	05/25/15	07.00-08.10	Prasiklus
2	Senin	06/01/15	07.00-08.10	Siklus I
3	Rabu	06/03/15	07.00-08.10	Siklus II

Pembahasan dari prasiklus, siklus I, dan Siklus II akan di bahas satu persatu mulai dari tahap prasiklus, siklus I, hingga siklus II hasil peningkatan kemampuan membuat pantun siswa.

### 2. Peningkatan kemampuan membuat pantun melalui permainan kartu pantun pada Siswa Kelas IV Semester II SDN Jember Lor 06 Jember

Hasil pelaksanaan pembelajaran kemampuan membuat pantun sebelum menerapkan permainan kartu pantun, dapat dilihat berdasarkan hasil observasi awal pada siswa kelas IV di SDN Jember Lor 06 Jember. Berdasarkan data yang diperoleh dapat diketahui bahwa hanya 10 siswa atau sebesar 35% dari 29 siswa yang dinyatakan tuntas dan sisanya sebanyak 19 siswa atau sebesar 65% dinyatakan tidak tuntas dalam pembelajaran membuat pantun. Jadi, secara klasikal kelas IV belum mencapai ketuntasan nilai (nilai  $\geq 70$ ). Oleh karena itu kemampuan membuat pantun siswa SDN Jember Lor 06

Jember perlu ditingkatkan dan perlu adanya usaha perbaikan sehingga kemampuan dalam membuat pantun siswa bisa meningkat.

Hasil pembelajaran siswa pada siklus I ini diperoleh dari hasil tes membuat pantun siswa melalui permainan kartu pantun. Terdapat beberapa aspek yang dijadikan ukuran penilaian kemampuan membuat pantun siswa yaitu berima ab-ab, pilihan kata yang sesuai, kesesuaian antara isi dengan sampiran pantun. Dari hasil analisis data yang diperoleh bahwa siswa yang mencapai ketuntasan nilai (nilai  $\geq 70$ ) sebanyak 22 siswa atau sebesar 75% dari jumlah 29 siswa. Sisanya sebanyak 7 siswa atau sebesar 25% belum mencapai ketuntasan nilai (nilai  $\leq 70$ ). Jadi, secara klasikal siswa kelas IV SDN Jember Lor 06 Patrang-Jember yang mencapai ketuntasan nilai dalam kemampuan membuat pantun mencapai 75%.

Ketuntasan belajar siswa pada siklus I menunjukkan bahwa ada peningkatan dibandingkan dengan saat prasiklus. Ketuntasan belajar tersebut terbukti dengan adanya peningkatan rata-rata nilai hasil membuat pantun siswa pada tahap prasiklus, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kemampuan membuat pantun siswa pada siklus I masih belum berhasil, maka perlu ditindak lanjuti pada siklus II.

Kemampuan membuat pantun siswa pada siklus I belum mencapai ketuntasan klasikal, sehingga dilakukan upaya perbaikan kemampuan menulis karangan sederhana pada siswa siklus II. Terdapat beberapa aspek yang dijadikan ukuran penilaian kemampuan membuat pantun siswa yaitu berima ab-ab, pilihan kata yang sesuai, kesesuaian antara isi dengan sampiran pantun.

Berdasarkan pembahasan dari hasil pembelajaran kemampuan membuat pantun siswa pada tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II dapat diketahui bahwa melalui penerapan permainan kartu pantun dapat meningkatkan kemampuan membuat pantun siswa kelas IV SDN Jember Lor 06 Jember. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada persentase perbandingan mulai dari tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II.

Pada tahap prasiklus ketuntasan belajar klasikal hanya mencapai 35% siswa yang mengalami ketuntasan. Pada siklus I setelah diterapkan permainan kartu pantun dalam pembelajaran membuat pantun, ketuntasan klasikal naik mencapai 75% siswa yang mengalami ketuntasan. Kemudian pada siklus II, siswa mendapat hasil yang semakin meningkat secara klasikal, yaitu mencapai 89% siswa yang mengalami ketuntasan belajar. Dengan demikian, ketuntasan belajar secara klasikal mengalami peningkatan dari prasiklus sampai siklus II. Berikut ini tabel persentase perbandingan mulai dari tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Tabel. 4 Persentase Hasil Perbandingan Tes Membuat Pantun Pada Tahap Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Kategori	Prasiklus		Siklus I		Siklus II		Ketepatan
		Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase	
1	Nilai $\geq 70$	10	35.00 %	22	75.00 %	26	89.00 %	Tuntas
2	Nilai $< 70$	19	65.00 %	7	25.00 %	4	11.00 %	Tidak Tuntas
	Jumlah	29	100.00 %	29	100.00 %	29	100.00 %	

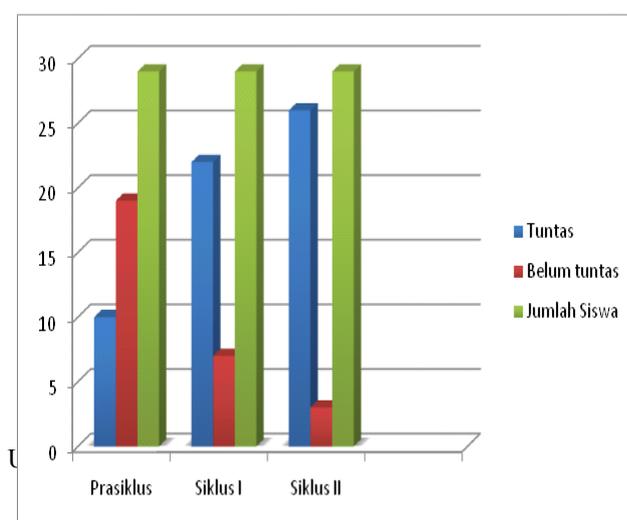
Berdasarkan tabel. 4 di atas menunjukkan bahwa siswa yang mencapai ketuntasan nilai (nilai  $\geq 70$ ) sebanyak 26 siswa atau sebesar 89% dari jumlah 29 siswa. Sisanya hanya 3 siswa atau sebesar 11% belum mencapai ketuntasan nilai (nilai  $\leq 70$ ). Jadi, secara klasikal siswa kelas IV SDN Jember Lor 06 Patrang-Jember yang mencapai ketuntasan nilai dalam kemampuan membuat pantun mencapai 89%. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel persentase perbandingan mulai dari tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II di bawah ini.

Ketuntasan belajar secara klasikal mengalami peningkatan dari prasiklus sampai siklus II. Berikut grafik perbandingan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II

Gambar 1.

Diagram Perbandingan Kemampuan membuat Pantun Siswa SDN Jember Lor 06 Jember pada Tahap Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar 1, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran melalui permainan kartu pantun berhasil meningkatkan kemampuan membuat pantun siswa kelas IV SDN Jember Lor 06 Jember.



Berdasarkan hasil penelitian dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut

1) Penerapan permainan kartu pantun dalam membuat pantun dilaksanakan dalam 2 siklus dimana tiap siklus dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan. Proses penerapan permainan kartu pantun dalam penelitian ini terdiri dari beberapa tahap yaitu tahap pratulis, tahap penulisan, dan tahap pascatulis. Setelah melaksanakan tahap-tahap dalam permainan kartu pantun secara keseluruhan siswa dapat membuat pantun sesuai dengan kriteria dan ciri-ciri pantun. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar membuat pantun siswa setelah menerapkan permainan kartu pantun.

2) Kemampuan membuat pantun melalui permainan kartu pantun pada siswa kelas IV Semester II di SDN Jember Lor 06 Jember mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil perbandingan nilai tes siswa pada prasiklus, siklus I, dan siklus II. Pada prasiklus terdapat 10 siswa atau 35% dari 29 jumlah siswa yang mengalami ketuntasan. Kemudian, setelah diterapkan permainan kartu pantun pada siklus I, ada peningkatan jumlah siswa yang mengalami ketuntasan yaitu terdapat 22 siswa atau 75% yang mengalami ketuntasan secara klasikal. Pada siklus II jumlah siswa yang mengalami ketuntasan mengalami peningkatan dari siklus I yaitu 26 siswa atau 89% siswa yang mengalami ketuntasan secara klasikal. Berdasarkan pengamatan tiap siklus yang berlangsung, dapat dilihat bahwa kemampuan siswa sudah mengalami peningkatan sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil akhir membuat pantun siswa kelas IV Semester II di SDN Jember Lor 06 Jember sudah mencapai ketuntasan hasil belajar secara klasikal.

Adapun saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian ini sebagai berikut.

1) Bagi guru kelas IV di SDN Jember Lor 06 Jember, saat menerapkan kegiatan pembelajaran, disarankan lebih membimbing siswa pada pelaksanaan pembelajaran agar siswa serius dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang dilaksanakan dan tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan baik;

2) Bagi peneliti lain, diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini untuk menemukan sesuatu yang baru dan dapat bermanfaat bagi banyak orang.

#### DAFTAR PUSTAKA/RUJUKAN

- [1] Arikunto, Suharsimi. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- [2] Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Depdiknas.
- [3] Hobri. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk Guru dan Praktisi*. Jember: Pena Salsabila.
- [4] Kosasih, E. (2008). *Khazanah Sastra Melayu Klasik*. Jakarta: Nobel Edumedia.
- [5] Indrawati. (2008). *Aktif Berbahasa Indonesia untuk SD kelas VII*. Jakarta : Pusbuk Departemen Pendidikan Nasional.
- [6] Suyatno. (2010). *Teknik Pembelajaran/ Bahasa dan Sastra*. Surabaya: Sic

