

BAB 5

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Menulis pantun dapat dikatakan sebagai sarana “komunikasi” yaitu suatu proses pengiriman dan penerimaan pesan-pesan yang pasti terjadi sewaktu-waktu bila seseorang ingin berkenalan, menyampaikan wejangan, dan berhubungan satu sama lain dengan bahasa yang lebih singkat tanpa kalimat yang terlalu panjang. Pantun menjadi sarana yang efektif yang dapat dimanfaatkan untuk berbagai keperluan. Pantun dapat digunakan sebagai alat komunikasi, untuk menyelusupkan nasihat atau wejangan, atau bahkan untuk melakukan kritik sosial, tanpa mencederai perasaan siapa pun. Maka pantun dapat dihasilkan atau dinikmati semua orang dalam situasi apa pun dan untuk keperluan yang bermacam-macam sesuai kebutuhan. Maka dari itu, keterampilan menulis pantun sangat diperlukan agar memudahkan seseorang atau para pelajar merangkai kata menjadi pantun yang sesuai dengan syarat-syarat pantun. Berikut beberapa hal yang dapat disimpulkan dalam penelitian ini

- 1) Kemampuan menulis pantun pada siswa kelas VII D dan kelas VII E pada mulanya masih mengalami banyak kesalahan, terutama pada struktur pantun, penentuan bentuk dan jenis pantun. Hal ini terlihat pada tes awal pada masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tes awal pada kelas eksperimen siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori kurang

sekali sebanyak 2,9 % kurang sebanyak 28,5 %, cukup sebanyak 60%, dan baik sebanyak 8,6%. Sedangkan pada kelas kontrol siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori kurang sebanyak 34,3% cukup sebanyak 60%, dan baik sebanyak 5,7%.

- 2) Kemampuan menulis siswa kemudian meningkat setelah dilakukan perlakuan dengan menggunakan media permainan kartu domino pantun pada kelas eksperimen. Hal ini terlihat tes akhir pada kelas eksperimen siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori kurang sebanyak 14,3 % cukup sebanyak 31,4%, baik sebanyak 31,4%, dan baik sekali sebanyak 22,9%. Setelah peneliti melihat nilai tes akhir siswa maka diperoleh peningkatan hingga kategori baik sekali. Hal ini berdasarkan hasil perhitungan skor rata-rata untuk postes kelas kontrol sebesar 65,73 sedangkan skor rata-rata untuk kelas eksperimen sebesar 71,13.
- 3) Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} (10,2) > t_{tabel} (1,997)$, Jadi hipotesis yang diajukan peneliti diterima karena hasil perhitungan membuktikan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Artinya adanya perbedaan yang signifikan antara hasil tes kemampuan menulis pantun siswa kelas eksperimen (VII D) yang pembelajarannya menggunakan media permainan kartu domino pantun dengan siswa kelas kontrol atau pembandingan (VII E) yang pembelajarannya menggunakan metode diskusi. Hasil tes menulis pantun yang menggunakan media permainan kartu domino pantun bisa menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan tidak menggunakan media permainan kartu domino pantun.

- 4) Penelitian ini menunjukkan bahwa penentuan media yang tepat dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Hal ini dapat dilihat dari semangat dan motivasi belajar siswa yang meningkat dengan menggunakan media permainan kartu domino pantun. Dari hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas siswa termasuk ke dalam kategori baik. Selain meningkatkan semangat dan motivasi siswa, guru sebagai pengajarpun menjadi lebih terampil dalam mengelola pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari pemerolehan nilai rata-rata dari ketiga observer yaitu pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu domino pantun lebih besar dibandingkan dengan menggunakan metode diskusi.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, berikut penulis sampaikan beberapa saran yang berkaitan dengan penelitian ini.

- 1) Penelitian mengenai kemampuan menulis pantun sebaiknya terus dilakukan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis pantun sesuai dengan syarat pantun. Tradisi pantun yang menjadi tradisi masyarakat Indonesia akan tetap terjaga jika dipupuk sejak dini, salah satunya yaitu melalui pembelajaran pantun di sekolah. Maka dari itu keterampilan menulis pantun sangat diperlukan agar memudahkan seseorang atau para pelajar merangkai kata menjadi pantun yang sesuai dengan syarat-syarat pantun. Dengan demikian, arah pengajaran dan pembelajaran menjadi lebih efektif, dan keterampilan menulis pantun para siswa dapat dimaksimalkan.

- 2) Penerapan media permainan kartu domino pantun dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam menulis pantun karena bermain mengandung aspek kegembiraan, kelegaan, kenikmatan yang intensif, bebas dari ketegangan atau kedukaan. Seseorang belajar banyak tentang kehidupan baik itu belajar kemandirian, keberanian, sosialisasi, kepemimpinan dan menyadari arti akan eksistensi dirinya. Seperti yang diungkapkan oleh Hasimi Albatury (2009) bahwa sebuah permainan akan menghilangkan kejenuhan dan menciptakan suasana yang kompetitif, suasana yang penuh persaingan sehingga mampu memompa adrenalin manusia. Oleh karena itu, media permainan kartu domino pantun dapat dijadikan referensi media pembelajaran bagi guru sebagai salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menulis pantun.
- 3) Permasalahan dalam kemampuan menulis pantun masih terus terjadi karena adanya perkembangan zaman yang membuat tradisi pantun terus bergeser fungsinya, maka bagi para peneliti selanjutnya yang tertarik dengan penelitian mengenai menulis pantun dapat menggunakan penelitian ini sebagai salah satu referensi.