

# KEMAMPUAN MEMBUAT PANTUN BAHASA BANJAR MENGUNAKAN MEDIA KARTU MELALUI MODEL *THINK PAIR AND SHARE* SISWA KELAS X MADRASAH ALIYAH MUHAMMADIYAH BANJARMASIN (*THE ABILITY TO MAKE YOUR ENGLISH USING MEDIA CARD THROUGH MODEL THINK PAIR SHARE AND GRADE X MADRASAH ALIYAH MUHAMMADIYAH BANJARMASIN*)

**Zulkifli dan Rusma Noortyani**

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, FKIP, Universitas Lambung Mangkurat,  
Jl. Brigjend. H. Hasan Basry, Kampus Kayu Tangi Banjarmasin, e-mail rusmanoortyani@gmail.com

## **Abstract**

*The ability to make Your English using Media Card through Model Think Pair Share and Grade X Madrasah Aliyah Muhammadiyah Banjarmasin. Long-term goals and targets specifically wanted to work this research later to find the ability to make your English using media card through model think pair share and grade X Madrasah Aliyah Muhammadiyah Banjarmasin. In detail, this research seeks to discover the activities of teachers and students and student response. To achieve that goal, the researchers used a qualitative method with the traits expressed Danim (2002:60), namely (1) the data source directly in the form of a natural situation and research is the key instrument, are deskriptif (2), (3) more emphasis on the meaning of the process rather than results, (4) the nature of the inductive Analysis, (5) the meaning is the main approaches in research. This very precise method used in this research because it is researching the subject and performed on the ability to make your English. The results showed that: (1) the activities of teachers and students by using a media card on the model Think Pair Share shows of 89.08% activities done properly, (2) a class X student response Madrasah Aliyah Muhammadiyah Banjarmasin showed that 81.2% 18.8% strongly agree, agree, disagree and while very disapproving of 0%, and (3) writing skills in students of class X Madrasah Aliyah Muhammadiyah Banjarmasin indicate that the average value of 25 students is with 87 the criteria very well. The advice is aimed at the school, teacher, student to be able to carry out creative and innovative learning in enhancing the learning process writing skills.*

**Key words:** *create a pantun, media card, model think the pair and share*

## **Abstrak**

*Kemampuan Membuat Pantun Bahasa Banjar menggunakan Media Kartu melalui Model Think Pair and Share Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Muhammadiyah Banjarmasin. Tujuan jangka panjang dan target khusus yang ingin diperoleh dari hasil penelitian ini nantinya untuk menemukan kemampuan membuat pantun bahasa Banjar menggunakan media kartu melalui model think pair and share siswa kelas X Madrasah Aliyah Muhammadiyah Banjarmasin. Secara rinci, penelitian ini berupaya menemukan aktivitas guru dan siswa dan respon siswa. Untuk mencapai tujuan tersebut,*

*peneliti menggunakan metode kualitatif dengan ciri-ciri yang dikemukakan Danim (2002:60) yaitu (1) Sumber data langsung berupa situasi alami dan penelitian merupakan instrumen kunci, (2) bersifat deskriptif, (3) Lebih menekankan pada makna proses ketimbang hasil, (4) Analisis bersifat induktif, (5) makna merupakan pendekatan utama dalam penelitian. Metode ini sangat tepat digunakan dalam penelitian ini karena meneliti subjek dan dilakukan pada kemampuan membuat pantun bahasa Banjar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) aktivitas guru dan siswa dengan menggunakan media kartu pada model Think Pair Share menunjukkan sebesar 89,08% kegiatan terlaksana dengan baik, (2) respon siswa kelas X Madrasah Aliyah Muhammadiyah Banjarmasin menunjukkan bahwa 81,2% sangat setuju, 18,8% setuju, sedangkan tidak setuju dan sangat tidak setuju sebesar 0%, dan (3) kemampuan menulis pada siswa kelas X Madrasah Aliyah Muhammadiyah Banjarmasin menunjukkan bahwa nilai rata-rata 25 siswa adalah 87 dengan kriteria sangat baik. Saran ditujukan pada pihak sekolah, guru, siswa agar dapat melaksanakan pembelajaran secara kreatif dan inovatif dalam meningkatkan proses pembelajaran keterampilan menulis.*

**Kata-kata kunci:** *membuat pantun, media kartu, model think pair and share*

## PENDAHULUAN

Proses belajar-mengajar yang kreatif dan rekreatif adalah kunci pembinaan dan pengembangan bahasa Banjar di sekolah. Pembinaan bahasa dapat dilaksanakan dengan menggunakan media. Penggunaan media dan model pembelajaran yang tepat sebagai salah satu upaya pencapaian standar kompetensi yang ditetapkan. Standar tersebut dapat dicapai ketika guru dapat menggunakan media dan model secara tepat, khususnya dalam keterampilan berbahasa.

Keterampilan berbahasa seperti menulis dan membaca saat ini sedang digalakkan di sekolah. Kegiatan menulis dan membaca merupakan komunikasi tidak langsung. Keterampilan menulis sebagai salah satu cara dari empat keterampilan berbahasa, mempunyai peranan yang penting didalam kehidupan manusia. Setiap keterampilan itu erat sekali berhubungan dengan keterampilan lainnya dengan cara yang beraneka ragam. Dalam memperoleh keterampilan berbahasa, kita biasanya melalui hubungan urutan yang teratur: mula-mula, pada masa kecil, kita belajar menyimak bahasa, kemudian berbicara; sesudah itu kita belajar membaca dan menulis. Menyimak dan berbicara kita pelajari sebelum memasuki sekolah. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan suatu kesatuan, catur-tunggal.

Selanjutnya setiap keterampilan itu erat pula berhubungan dengan proses-proses yang mendasari bahasa. Bahasa seseorang mencerminkan pikirannya. Semakin terampil seseorang berbahasa, semakin cerah dan jelas jalan pikirannya. Keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktik dan banyak pelatihan. Melatih keterampilan berbahasa berarti pula melatih keterampilan berpikir (Tarigan, 1980:1, 1981:2; Dawson (et al), 1963:27).

Dengan menulis, seseorang dapat mengungkapkan pikiran dan gagasan untuk mencapai maksud dan tujuannya. Seperti yang dikatakan oleh Tarigan (dalam Suriamiharja dkk. 1996/1997:22) bahwa menulis ialah: "... menurunkan atau melukiskan lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambing-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambar grafik tersebut". Mengarang pada perinsipnya adalah bercerita tentang sesuatu yang ada pada angan-angan penceritaan itu dapat dituangkan dalam

bentuk lisan maupun tulisan. Setiap manusia semuanya diciptakan sebagai pengarang. Namun, menuangkan buah pikiran secara teratur dan terorganisasi kedalam tulisan tidak muda. Banyak orang yang pandai berbicara atau berpidato, tetapi mereka masih kurang mampu menuangkan gagasannya kedalam bentuk bahasa tulisan. Maka untuk bisa mengarang dengan baik, seseorang harus mempunyai kemampuan untuk menulis. Kemampuan menulis dapan dicapai melalui proses belajar dan berlatih.

Menilik hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada saat pembelajaran bahasa Indonesia di dalam kelas X Madrasah Aliyah Muhammadiyah Banjarmasin. Pembelajaran yang dilakukan guru berkaitan dengan kompetensi keterampilan menulis pantun. Peneliti melihat bahwa kemampuan siswa masih belum optimal. Di sisi lain, guru juga masih kesulitan dalam menentukan teknik pembelajaran yang tepat untuk mencapai target yang diinginkan. Dalam observasi tersebut juga didapati belum adanya pemakaian media yang membangkitkan minat siswa dalam menulis struktur dan kaidah pantun. Hal lebih miris lagi, siswa masih mengalami kesulitan dalam menyusun pantun secara benar, terutama memilih formulasi kata yang sesuai dengan aspek kelengkapan struktur dan ketepatan kaidah pantun.

Struktur pantun adalah bentuk atau pola yang membentuk susunan pantun. Peneliti berfokus pada penulisan pantun yang terdiri atas empat baris per bait dan penggunaan sampiran dan isi. Pada aspek ketepatan kaidah, peneliti menekankan tentang bagaimana kecermatan siswa dalam menulis pantun berdasarkan kesesuaian isi dengan tema, rima atau perulangan bunyi, ejaan yang disempurnakan maupun pemilihan kata yang tepat.

Agar pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dapat berjalan dengan lancar dan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, guru bahasa Indonesia di Madrasah Aliyah Muhammadiyah Banjarmasin dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran harus dapat menggunakan model pembelajaran yang tepat sehingga dapat menarik minat siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar. Model pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh guru dalam rangka menerapkan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Salah suatu model inovatif yang dapat meningkatkan minat siswa *Think Pair Share*. Model ini merupakan adalah salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif. Nurhadi dan Senduk (2004:67) mengatakan teknik ini awalnya dikembangkan oleh Frank Lyman dan kawan-kawannya dari Universitas Mayland yang mampu mengubah asumsi bahwa metode resitasi dan diskusi perlu diselenggarakan dalam setting kelompok kelas secara keseluruhan. *Think Pair Share* memberikan siswa lebih banyak waktu berpikir secara individu dan berpasangan untuk merespon dan saling membantu. Model pembelajaran tersebut dapat melatih siswa untuk menerapkan konsep bertukar pendapat dan pemikiran dengan temannya untuk mendapatkan kesepakatan bersama, sehingga siswa mudah memeberikan interaksi kepada pasangannya (Slavin, 2008:56).

Penggunaan model pembelajaran yang dilaksanakan guru secara tepat diharapkan akan meningkatkan minat siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar. Guru merupakan sumber utama tujuan siswa dalam mencapai tujuan yang bermakna dan dapat diukur (Hamalik, 2009:77-78). Karena pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat, siswa dapat mempelajari materi yang disajikan oleh guru dengan cara yang menyenangkan. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, guru dapat menyajikan materi dengan cara memberikan tugas praktikum kepada siswa agar siswa lebih memahami materi pelajaran. Tujuan pembelajaran

untuk mengukur keberhasilan pembelajaran dan juga menjadi landasan untuk menentukan materi, strategi, media, dan evaluasi pembelajaran. Dengan demikian, perilaku yang dilakukan siswa merupakan perilaku dalam upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berkaitan dengan ini diperlukan rumusan deskripsi tentang cara untuk mengukur perilaku sebagai akibat dari hasil belajar. Hal tersebut menjadi bagian penting yang dilakukan oleh evaluasi pembelajaran dengan perumusan instrumen yang sesuai dengan tujuan pembelajaran (Rusman, 2012:66). Pendapat lain dikemukakan oleh Percial dan Elengton (dalam Uno, 2007:35) berisi tentang tujuan pembelajaran adalah suatu pernyataan yang jelas dan menunjukkan penampilan atau keterampilan siswa tertentu yang diharapkan dapat dicapai sebagai hasil belajar. Dari pendapat di atas tentu saja berkaitan dengan penelitian yang dilakukan, baik aktivitas guru maupun respon siswa terhadap pembelajaran yang pada akhirnya menginginkan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Kemampuan (*ability*), Chaplin (1997:34), “ability (kemampuan, kecakapan, ketangkasan, bakat, kesanggupan) merupakan tenaga (daya, kekuatan) untuk melakukan suatu perbuatan”. “Kemampuan bisa merupakan kesanggupan bawaan sejak lahir, atau merupakan hasil latihan atau praktek”. (Robbins, 2000:46). Pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan (*ability*) adalah kecakapan atau potensi menguasai suatu keahlian yang merupakan bawaan sejak lahir atau merupakan hasil latihan atau praktek dan digunakan untuk mengerjakan sesuatu yang diwujudkan melalui tindakannya. Lebih lanjut Robbins (2000:46-48) menyatakan bahwa kemampuan terdiri dari 2 faktor, yaitu:

- 1) Kemampuan Intelektual (*Intellectual Ability*), yaitu kemampuan untuk melakukan aktivitas secara mental.
- 2) Kemampuan Fisik (*Physical Ability*), yaitu kemampuan untuk melakukan aktivitas berdasarkan stamina kekuatan dan karakteristik fisik.

Menulis adalah menyampaikan ide atau gagasan dan pesan dengan menggunakan lambang grafik (tulisan). Tulisan adalah suatu sistem komunikasi manusia yang menggunakan tanda-tanda yang dapat dibaca atau dilihat dengan nyata. Tarigan (2008:8), mengembangkan bahwa “menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipakai oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik tersebut”. Lado (dalam Suriamiharja, 1996/1997:3) mengatakan bahwa menulis adalah menempatkan simbol-simbol grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dimengerti oleh seseorang, kemudian dapat dibaca oleh orang lain yang memahami bahasa tersebut beserta simbol-simbol grafiknya. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa menulis adalah kemampuan seseorang dalam melukiskan lambang-lambang grafik untuk menyampaikan ide atau gagasan yang dapat dimengerti oleh orang lain.

Pantun merupakan salah satu jenis puisi lama yang sangat luas dikenal dalam bahasa-bahasa Nusantara. Pantun berasal dari kata *patuntun* dalam bahasa Minangkabau yang berarti “petuntun”. Dalam bahasa Jawa, misalnya, dikenal sebagai *parikan*, dalam bahasa Sunda dikenal sebagai paparikan, dan dalam bahasa Batak dikenal sebagai *umpasa* (baca: uppasa). Lazimnya pantun terdiri atas empat larik (atau empat baris bila dituliskan), setiap baris terdiri dari 8-12 suku kata, bersajak akhir dengan pola a-b-a-b dan a-a-a-a (tidak boleh a-a-b-b, atau a-b-b-a). Pantun pada mulanya merupakan sastra lisan namun sekarang dijumpai juga pantun yang tertulis.

Semua bentuk pantun terdiri atas dua bagian, yaitu sampiran dan isi. Sampiran adalah dua baris

pertama, kerap kali berkaitan dengan alam mencirikan budaya agraris masyarakat pendukungnya, dan biasanya tak punya hubungan dengan bagian kedua yang menyampaikan maksud selain untuk mengantarkan rima/sajak. Dua baris terakhir merupakan isi, yang merupakan tujuan dari pantun tersebut. Karmina dan talibun merupakan bentuk kembangan pantun, dalam artian memiliki bagian sampiran dan isi. Karmina merupakan pantun “versi pendek” (hanya dua baris), sedangkan talibun adalah “versi panjang” (enam baris atau lebih). (<http://www.naylacorp.com/2013/03/15>).

Pantun sebagai alat pemelihara bahasa dapat diartikan pantun berperan sebagai penjaga fungsi kata dan kemampuan menjaga alur berpikir. Pantun melatih seseorang berfikir tentang makna kata sebelum berujar. Ia juga melatih orang berpikir asosiatif, bahwa suatu kata bisa memiliki kaitan dengan kata yang lain.

Secara sosial pantun memiliki fungsi pergaulan yang kuat, bahkan hingga sekarang. Di kalangan pemuda sekarang, kemampuan berpantun biasanya dihargai. Pantun menunjukkan kecepatan seseorang dalam berpikir dan bermain-main dengan kata. Namun demikian, secara umum peran sosial pantun adalah sebagai alat penguat penyampaian pesan. (<http://www.naylacorp.com/2013/03/15>).

Pantun, yaitu sanjak dari 4 baris, dua baris sebagai sampiran, dua baris sebagai isi dan memiliki irama secara teratur. Pantun juga dapat dinyanyikan/dibawakan secara bersambut-sambutan, sebutan bagi orang yang mengarang pantun, yaitu “pemantun”. Tarigan (2007/2008:132) menerangkan fungsi sampiran terutama menyiapkan rima dan irama untuk mempermudah pendengar memahami isi pantun. Ini dapat dipahami karena pantun merupakan sastra lisan. Meskipun pada umumnya sampiran tak berhubungan dengan isi kadang-kadang bentuk sampiran membayangkan isi. Sebagai contoh dalam pantun di bawah ini:

Air dalam bertambah dalam  
Hujan di hulu belum lagi teduh  
Hati dendam bertambah dendam  
Dendam dahulu belum lagi sembuh

Beberapa sarjana Eropa berusaha mencari aturan dalam pantun maupun puisi lama lainnya. Misalnya satu larik pantun biasanya terdiri atas 4-6 kata dan 8-12 suku kata, namun aturan ini tak selalu berlaku. (<http://www.naylacorp.com/2013/03/15>)

Pantun juga memiliki jenis-jenisnya, ada pantun nasihat, pantun agama, pantun jenaka, pantun anak-anak, pantun adat dan masih banyak yang lainnya.

Ada beberapa jenis pantun yang dapat dilihat seperti pantun nasihat, pantun agama, pantun jenaka dan lain-lain sebagainya. Berikut contoh pantun sesuai dengan jenisnya.

1. Pantun Adat, yaitu pantun yang bertujuan untuk memegang teguh adat istiadat yang ada pada suatu daerah. Contoh dari pantun adat yaitu:

Menanam kelapa di pulau Bukum  
Tinggi sedepa sudah berbuah  
Adat bermula dengan hukum  
Hukum bersandar di Kitabullah

(<http://pantun34.blogspot.com/2012/02/ciri-ciri-pantun.html>)

2. Pantun Jenaka adalah pantun yang bertujuan untuk menghibur orang yang mendengar,

terkadang dijadikan sebagai media untuk saling menyindir dalam suasana yang penuh keakraban, sehingga tidak menimbulkan rasa tersinggung, dan dengan pantun jenaka diharapkan suasana akan menjadi semakin riang. Contoh:

Jalan-jalan ke rawa-rawa  
Jika capai duduk di pohon palm  
Geli hati menahan tawa  
Melihat katak memakai helm  
(<http://pantun34.blogspot.com/2012/02/ciri-ciri-pantun.html>)

3. Pantun Agama yaitu pantun yang bertujuan untuk memberitahukan tentang norma-norma agama agar masyarakat dapat mematuhi.

Banyak bulan perkara bulan  
Tidak semulia bulan puasa  
Banyak tuhan perkara tuhan  
Tidak semulia Tuhan Yang Esa  
(<http://pantun34.blogspot.com/2012/02/ciri-ciri-pantun.html>)

Adapun ciri-ciri pantun itu adalah sebagai berikut:

1. Terdiri dari delapan sajak aa-aa atau ab-ab
2. Satu pantun terdiri dari sampai dua belas suku ab-ab, empat baris atau larik. kata.
3. Setiap sampiran dan isi di baris pertama, kata pantun terdiri dari pertama huruf besar sampiran dan isi atau huruf kapital dan di baris kedua, kata pertama huruf kecil. (<http://pantun34.blogspot.com/2012/02/ciri-ciri-pantun.html>)

Model pembelajaran *Think Pair and Share* merupakan proses pembelajaran yang siswanya dituntut untuk mencari pasangan saat berdiskusi dengan melakukan tanya jawab antara pasangan yang satu dengan pasangan yang lain.

"Model pembelajaran *think pair and share* yaitu model pembelajaran yang diawali dengan mengajukan pertanyaan yang terkait dengan pelajaran untuk dipikirkan oleh peserta didik dan dalam diskusi siswa diminta untuk berpasang-pasangan dalam menjawab hasil diskusi (Suprijono, 2010:91)". Seperti namanya "*Thinking*", pembelajaran ini diawal dengan guru mengajukan pertanyaan atau isu terkait dengan pelajaran untuk dipikirkan oleh peserta didik. Guru memberi kesempatan kepada mereka memikirkan jawabannya. Selanjutnya "*Pairing*", pada tahap ini guru meminta peserta didik berpasang pasangan. Beri kesempatan kepada pasangan itu untuk berdiskusi. Diharapkan diskusi ini dapat memperdalam makna dari jawaban yang telah dipikirkan melalui intersubjektif di tiap-tiap pasangannya.

Hasil diskusi intersubjektif di tiap-tiap pasangan hasilnya dibicarakan dengan pasangan seluruh kelas. Tahap ini dikenal dengan "*Sharing*". Dalam kegiatan ini diharapkan terjadi tanya jawab yang mendorong pada pengkonstruksian pebgetahuan secara intergratif. Peserta didik menemukan struktur dari pengetahuan yang dipelajarinya.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Think Pair and Share* (Suprijono, 2010:91) yaitu:

- 1) Guru membagi siswa untuk berpasangan.
- 2) Guru membagikan wacana/materi tiap siswa untuk dibaca dan membuat ringkasan.
- 3) Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar.

- 4) Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin, dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasannya. Sementara pendengar menyimak/ mengoreksi/menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap dan membantu mengingat/menghapal ide-ide pokok dengan menghubungkan materi sebelumnya atau dengan materi lainnya.
- 5) Bertukar peran, semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya, serta lakukan seperti di atas.
- 6) Kesimpulan guru.
- 7) Penutup.

Adapun kelebihan dan kelemahan model *Think Pair and Share* (Suprijono, 2010:91) yaitu:

Kelebihan:

- 1) Melatih pendengaran, ketelitian/kecermatan.
- 2) Setiap siswa mendapat peran.
- 3) Melatih mengungkapkan kesalahan orang lain dengan lisan.

Kekurangan:

- 1) Hanya digunakan untuk mata pelajaran tertentu.
- 2) Hanya dilakukan dua orang.

Pembelajaran dengan menggunakan model *think pair and share* dapat diterapkan pada materi menulis pantun, yaitu ditahap ini guru membagi siswa untuk berpasangan, kemudian guru membagikan wacana/materi tiap siswa untuk dibaca dan membuat ringkasan. Lalu guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara/moderator dan siapa yang berperan sebagai pendengar.

Setelah itu pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin, dan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasannya, kemudian yang mendengar mengoreksi atau menunjukkan ide-ide pokok dengan menghubungkan materi sebelumnya. Kemudian yang semula menjadi pembicara bertukar peran menjadi pendengar, lalu guru memberikan kesimpulan atas materi yang telah dipelajari.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif dipilih sejalan dengan beberapa ciri-ciri yang ada. Adapun ciri-ciri tersebut sebagaimana dikemukakan oleh Danim (2002:60) yaitu: (1) sumber data langsung berupa situasi alami dan penelitian merupakan instrumen kunci, (2) bersifat deskriptif, (3) lebih menekankan pada makna proses ketimbang hasil, (4) analisis bersifat induktif, (5) makna merupakan pendekatan utama dalam penelitian. Data dikumpulkan berdasarkan kegiatan guru dan siswa di kelas meliputi tes awal dan tes setiap tindakan, hasil observasi yang meliputi observasi kegiatan guru dan siswa, hasil wawancara dengan responden penelitian dan catatan lapangan. Lokasi penelitian di Madrasah Aliyah Muhammadiyah Banjarmasin. Sumber data penelitian ini adalah siswa kelas X Madrasah Aliyah Muhammadiyah Banjarmasin yang berjumlah 25 orang siswa. Data yang diperoleh dari hasil pekerjaan siswa, wawancara, observasi, dan catatan lapangan di analisis dengan cara mereduksi data, menyajikan data dan menyimpulkan data.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dibahas meliputi (1) aktivitas guru dan siswa, (2) respon siswa, dan (3) kemampuan menulis siswa.

### 1. Aktivitas Guru dan Siswa

Aktivitas guru dan siswa dilakukan dengan observasi pada kegiatan belajar mengajar. Observasi ini dilakukan dengan mengisi lembar observasi yang telah dibuat. Observasi dilakukan peneliti ketika guru mengajarkan materi di kelas. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa kelas X Madrasah Aliyah Muhammadiyah Banjarmasin dengan menggunakan media kartu melalui model pembelajaran *think pair and share* pada materi menulis pantun bahasa Banjar.

Aspek yang Diamati		Jumlah Skor	Skor Maksimum	Persentase (%)
Kegiatan Pendahuluan	Apersepsi dan Motivasi	18	20	90,00
	Penyampaian Kompetensi dan Rencana Kegiatan	9	10	90,00
Kegiatan Inti	Penguasaan Materi Pelajaran	17	20	85,00
	Penerapan Strategi Pembelajaran yang Mendidik	33	35	94,29
	Penerapan <i>Pendekatan Scientific</i>	32	35	91,43
Pemanfaatan Sumber Belajar/Media dalam Pembelajaran		23	25	92,00
	Pelibatan Peserta Didik dalam Pembelajaran	21	25	84,00
	Penggunaan Bahasa yang Benar dan Tepat dalam Pembelajaran	8	10	90,00
Kegiatan Penutup	Penutup Pembelajaran	19	20	95,00
<b>Rata-rata Persentase (%)</b>				<b>89,08</b>

Berdasarkan tabel di atas untuk setiap aspek yang diamati terlihat rata-rata persentasenya sebesar 89,08%, hal ini sesuai dengan kriteria keberhasilan observasi aktivitas siswa dan guru yang telah mencapai lebih dari 80%. Sehingga, aktivitas siswa dan guru kelas X Madrasah Aliyah Muhammadiyah Banjarmasin dengan menggunakan media kartu melalui model pembelajaran *think pair and share* pada materi menulis pantun bahasa Banjar dapat dikatakan berhasil.

### 2. Respon Siswa

Respon siswa pada penelitian ini diamati dengan menggunakan angket. Ada 10 pertanyaan yang harus dijawab siswa yang tertulis di angket. Angket dibagikan setelah proses pembelajaran selesai. Ada 25 siswa sebagai responden terhadap angket. Angket dianalisis dengan mencari persentase rata-rata keberhasilan. Hasil dari angket siswa disajikan dalam tabel di bawah ini.

No	Pertanyaan	Jumlah Skor			
		SS	S	TS	STS
1	Teknik pembelajaran <i>Think Pair Share</i> (TPS) dapat menghilangkan rasa bosan dalam kegiatan belajar seni budaya	20	5	0	0
2	Teknik pembelajaran <i>Think Pair Share</i> (TPS) lebih menarik di bandingkan metode ceramah	21	4	0	0
3	Teknik pembelajaran <i>Think Pair Share</i> (TPS) motivasi saya meningkat	18	7	0	0
4	Dengan diskusi yang di lakukan pada pembelajaran <i>Think Pair Share</i> (TPS) saya berusaha menjadi yang terbaik	21	4	0	0
5	Penerapan teknik <i>Think Pair Share</i> (TPS) membuat saya harus siap untuk menyampaikan hasil diskusi	17	8	0	0
6	Penerapan teknik <i>Think Pair Share</i> (TPS) membuat saya tidak bertanggung jawab atas hasil diskusi dengan teman.	19	6	0	0
7	Teknik <i>Think Pair Share</i> (TPS) membuat keingintahuan saya besar terhadap materi seni budaya (seni rupa)	24	1	0	0
8	Teknik <i>Think Pair Share</i> (TPS) membuat mudah memahami materi seni budaya (seni rupa)	23	2	0	0
9	Teknik <i>Think Pair Share</i> (TPS) mempersulit saya dalam menyelesaikan soal yang diberikan guru	19	6	0	0
10	Dengan diskusi yang di lakukan pada pembelajaran <i>Think Pair Share</i> (TPS) memberikan peluang untuk mempelajari materi lebih dalam	21	4	0	0
<b>Rata-rata</b>		20,3	4,7	0	0
<b>Persentase (%)</b>		81,2	18,8	0	0

Berdasarkan tabel di atas untuk setiap pertanyaan pada angket. Untuk pertanyaan pertama pertanyaan teknik pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) dapat menghilangkan rasa bosan dalam kegiatan belajar seni budaya, ada 20 siswa atau sekitar 80% siswa sangat setuju, 20% siswa setuju, sedang tidak setuju dan sangat tidak setuju 0%. Untuk pertanyaan kedua teknik pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) lebih menarik di bandingkan metode ceramah, ada 21 siswa atau sekitar 84% siswa sangat setuju, 16% siswa setuju, sedang tidak setuju dan sangat tidak setuju 0%. Untuk pertanyaan ketiga teknik pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) motivasi saya meningkat, ada 18 siswa atau sekitar 72% siswa sangat setuju, 28% siswa setuju, sedang tidak setuju dan sangat tidak setuju 0%. Dari 10 pertanyaan, persentase rata-rata menunjukkan bahwa 81,2% siswa sangat setuju, 18,8% siswa setuju, sedangkan tidak setuju dan sangat tidak setuju 0%. Hal ini menunjukkan respon siswa sangat baik terhadap penggunaan media kartu melalui model pembelajaran *think pair and share* pada materi menulis pantun bahasa Banjar.

### 3. Kemampuan Menulis Siswa

Kemampuan menulis pada siswa kelas X Madrasah Aliyah Muhammadiyah Banjarmasin dengan menggunakan media kartu melalui model pembelajaran *think pair and share* pada materi menulis pantun bahasa Banjar dilakukan dengan menggunakan 5 aspek penilaian. Penilaian dilakukan dengan meminta siswa membuat pantun Banjar. Adapun hasil dari aspek penilaian disajikan pada tabel di bawah ini.

No.	Aspek Penilaian	Deskripsi	Nilai Rata-rata
1	Terdiri atas 4 baris per bait	Kelengkapan Struktur	95
2	Terdiri atas sampiran dan isi	Kelengkapan Struktur	92
3	Kesesuaian isi pantun dengan tema dalam kartu	Ketepatan Kaidah	79
4	Rima (perulangan bunyi)	Ketepatan Kaidah	89
5	Penggunaan EYD serta pilihan kata yang tepat	Ketepatan Kaidah	80
<b>Nilai Rata-rata</b>			<b>92</b>

Pada hasil rata-rata menulis pantun Banjar berdasarkan aspek kelengkapan struktur diperoleh rincian nilai aspek 1, yaitu kelengkapan struktur. Nilai rata-rata siswa dalam menulis empat baris per bait adalah 95. Pada aspek 2, masih termasuk ke dalam kelengkapan struktur, yaitu kedua pantun yang ditulis oleh siswa terdapat dua sampiran dan dua isi pada setiap pantunnya. Di sini rata-rata nilai siswa adalah 92. Sehingga dapat dikatakan kemampuan menulis siswa jika dilihat dari kelengkapan struktur penulisannya berada pada kualifikasi sangat baik.

Berdasarkan ketepatan kaidah, nilai rata-rata dari tiga aspek yaitu 82,67. Pada aspek 3 sampai dengan aspek 4, dalam hal ini termasuk ke dalam ketepatan kaidah pantun. Aspek 3, yaitu menuliskan pantun sesuai dengan tema yang terdapat dalam media kartu, siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 79. Sebagian besar siswa sudah dapat menulis pantun dengan menyesuaikan apa yang ada dalam gambar pada media kartu, sehingga dengan petunjuk peneliti pada kegiatan pendahuluan.

Selanjutnya pada aspek 4, siswa dituntut mampu menuliskan rima atau perulangan bunyi yang terdapat dalam akhir baris pantun. Siswa memperoleh nilai sebesar 89. Siswa dinilai sudah mampu menulis rima dengan baik, yaitu a-b-a-b. Sedangkan aspek kelima adalah aspek ketepatan siswa dalam menulis pantun berdasarkan ejaan yang disempurnakan (EYD) yang memperoleh persentase sebesar 80. Siswa sudah mampu menulis kata-kata secara baku sesuai dengan EYD. Total nilai rata-rata dari 25 siswa adalah 87 dengan kategori A (sangat baik).

Peneliti mengambil kesimpulan, bahwa penggunaan media kartu yang memiliki tujuan agar siswa lebih mudah menangkap makna dalam bentuk visual. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Hamalik (2009: 95) dalam merencanakan sebuah pembelajaran di kelas agar optimal penggunaan media kartu sebagai perwujudan visual ke dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan ataupun pikiran dapat bermanfaat agar siswa terangsang kreativitasnya. Sebagaimana diungkapkan oleh Smaldino, dkk (2011: 7) bahwa gambar merupakan sebuah media kategori visual yang memicu untuk siswa lebih berminat dalam belajar. Ketika berada dalam tahap menulis pantun, siswa dituntut berpikir kritis dan kreatif.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Aktivitas guru dan siswa dengan menggunakan media kartu pada model *Think Pair Share* menunjukkan sebesar 89,08 % kegiatan terlaksana dengan baik. Hal ini berarti bahwa kegiatan terlaksana melebihi kriteria keberhasilan yaitu lebih dari 80 %. Hasil aktivitas siswa dan guru ini terlihat dari antusiasnya siswa dalam memperhatikan penjelasan guru dan aktifnya siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Respon siswa kelas X Madrasah Aliyah Muhammadiyah Banjarmasin dengan menggunakan media kartu melalui model pembelajaran *think pair and share* pada materi menulis pantun bahasa Banjar menunjukkan bahwa 81,2 % sangat setuju, 18,8 % setuju, sedangkan tidak setuju dan sangat tidak setuju sebesar 0 %. Hal ini berarti siswa sangat terbantu dan menyenangkan penggunaan media kartu melalui model pembelajaran *think pair and share* pada materi menulis pantun bahasa Banjar.

Kemampuan menulis pada siswa kelas X Madrasah Aliyah Muhammadiyah Banjarmasin dengan menggunakan media kartu melalui model pembelajaran *think pair and share* pada materi menulis pantun bahasa Banjar menunjukkan bahwa nilai rata-rata 25 siswa adalah 87 dengan kriteria sangat baik. Penggunaan media kartu melalui model pembelajaran *think pair and share* tentu sangat membantu dan mempermudah siswa dalam menulis pantun bahasa Banjar.

## Saran

Saran hasil dari penelitian ini hendaknya guru dapat mencoba untuk mengimplementasikan teknik pembelajaran yang inovatif serta menggunakan media pembelajaran, sehingga diharapkan dapat memicu motivasi belajar siswa untuk lebih giat dalam mengikuti pembelajaran.

## DAFTAR RUJUKAN

- Chaplin, J.P. 1997. *Kamus Lengkap Psikologi*. Penerjemah Kartini Kartono. Cet 1. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Danim, Sudarwan. 2002. *Menjadi Peneliti Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia.
- Dawson; Mildred A. (et. al.). 1963. *Guiding Language Learning*. New York: Harcourt. Brace & World, Inc.
- Hamalik, Oemar. 2009. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta. Bumi Aksara. <http://pantun34.blogspot.com/2012/02/ciri-ciri-pantun.html>  
<http://www.naylacorp.com/2018/03/15>
- Nurhadi dan Senduk, Agus Gerrad, 2004. *Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) dan Penerapannya*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Robbins, David Stephen P. 2000. *Human Resources Management Concept and Practices*. Jakarta: PT Preenhalindo.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Slavin, E. Robert. 2008. *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Smaldino, Sharon E, dkk. 2011. *Instructional Technology & Media for Learning*. Jakarta: Kencana.
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Media.
- Suriamiharja, Agus, dkk. 1996 /1997. *Petunjuk Praktis Menulis*. Jakarta: Depdikbud.
- Tarigan, Djago, dkk. 2007/2008. *Pengembangan Keterampilan Berbicara*. Jakarta: Depdikbud.
- Tarigan, H. G. 1980. *Menyimak sebagai Keterampilan*. Bandung: PT Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. 1981. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Uno, Hamzah B. 2007. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar-Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.