



PENGEMBANGAN MEDIA *SCRAPBOOK* TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS PANTUN PADA KELAS VII

Rika Rosiana Nurpatama^{1*}, Lutfi Syauki Faznur^{2*}

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muhammadiyah Jakarta
Jalan KH Ahmad Dahlan, Cirendeu, Ciputat, Jakarta Selatan
Surel: rikarosiana10@gmail.com, lutfisyauki@umj.ac.id

Diterima Redaksi: 31-10-2022 | Selesai Revisi: 25-11-2022 | Diterbitkan: 22-06-2023

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya ketersediaan media pembelajaran menulis pantun pada kelas VII. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan: 1) media *Scrapbook* pada pembelajaran menulis pantun kelas VII, 2) tingkat kelayakan dan respon terhadap media yang dikembangkan. Metode penelitian mengadopsi langkah-langkah *Research and Development* (R & D) Borg & Gall dalam Emzir yang membatasi penelitian dalam skala kecil tujuh tahapan yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan informasi, (2) desain produk, (3) validasi produk, (4) revisi produk, (5) uji coba produk, (6) revisi produk, dan (7) hasil produk. Media *Scrapbook* divalidasi oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil validasi produk diperoleh: 1) Presentase validasi ahli materi memperoleh skor 95% dengan kriteria sangat layak, 2) Presentase validasi ahli media memperoleh skor 96,66% dengan kriteria sangat layak. Hasil keseluruhan secara umum baik validasi ahli materi maupun ahli media terhadap media *Scrapbook*, sangat layak dapat digunakan tanpa perbaikan. Selain itu, hasil respon siswa pada uji coba awal memperoleh skor 93,12% dengan kriteria sangat layak dan hasil respon siswa pada uji coba terbatas memperoleh skor 90,33% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa pengembangan media *Scrapbook* terhadap keterampilan menulis pantun pada kelas VII mendapatkan respon yang sangat baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran menulis pantun pada kelas VII.

Kata-Kata Kunci: Media Pembelajaran, Media *Scrapbook*, Menulis Pantun

Abstract : This study is motivated by the lack of availability of learning media to write Pantun in class VII. This research and development was carried out to produce: 1) Scrapbook media in learning to write rhymes for class VII, 2) the level of feasibility and response to the developed media. The research method adopts the steps of Research and Development (R & D) Borg & Gall in Emzir which limits research in a small scale in seven stages, namely: (1) research and information gathering, (2) product design, (3) product validation, (4) product revision, (5) product trial, (6) product revision, and (7) product results. Scrapbook media is validated by two experts, namely material experts and media experts. The results of product validation were obtained: 1) The percentage of material expert validation obtained a score of 95% with very decent criteria, 2) The percentage of media expert validation obtained a score of 96.66% with very decent criteria. The overall results in general, both the validation of material experts and media experts on Scrapbook media, are very feasible to be used without improvement. In addition, the results of student responses in the initial trial obtained a score of 93.12% with very feasible criteria and the results of student responses in the limited trial obtained a score of 90.33% with very feasible criteria. Based on the data obtained, it shows that the development of Scrapbook media on rhyme writing skills in class VII



gets a very good response and is suitable for use as a medium for learning to write rhymes in class VII.

Key Words: *learning Media, Scrapbook Media, Writing Pantun*

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang berperan penting dalam dunia pendidikan, salah satunya menjadi sarana dalam pengembangan serta pembinaan bahasa Indonesia secara terarah. Fokus utama pembelajaran Bahasa Indonesia, yaitu agar siswa memiliki pengalaman berekspresi dalam berkarya. Pengalaman berekspresi siswa dilakukan sebagai kegiatan dalam pengembangan daya cipta serta mengekspresikan diri dalam wujud bahasa. Pengalaman mengekspresikannya akan lebih tepat jika digabungkan dengan memproduksi karya sastra, yaitu menulis.

Menurut Tarigan dalam Sardila (2015, p.110) menulis merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan yang terakhir adalah keterampilan menulis. Menulis menjadi keterampilan yang sangat penting, karena dengan kegiatan menulis seseorang dapat menuangkan gagasannya ke dalam bentuk tulisan yang dapat memberikan manfaat bagi banyak orang. Proses menulis membutuhkan adanya ketelitian, keruntutan, dan kepaduan antarkalimat satu dengan kalimat lainnya. Melalui kegiatan menulis seseorang dapat mengungkapkan pengalamannya untuk dibagikan kepada para pembaca, sehingga pembaca dapat mengetahui atau pun merasakan pengalaman yang dialami oleh penulis.

Keterampilan menulis juga menjadi suatu keterampilan yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan pembelajaran sastra di sekolah. Pada tingkat Sekolah Menengah Pertama kelas VII kurikulum 2013 terdapat salah satu materi menulis, yaitu menulis pantun. Kegiatan menulis pantun termasuk ke dalam materi puisi rakyat kompetensi dasar 4.10 yaitu mengungkapkan gagasan, perasaan, pesan dalam bentuk puisi rakyat secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur, rima, dan penggunaan bahasa. Pembelajaran menulis pantun melatih siswa berpikir secara kritis dan kreatif saat mengolah kata sebelum berujar. Pantun dapat menunjukkan kemampuan seseorang dalam berpikir serta menuangkannya dalam sebuah kata-kata. Dari segi sosial pantun berperan penting sebagai sarana komunikasi untuk menyampaikan pesan.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan Ibu Nur Syafa'ah, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII MTs Al Kautsar diketahui pada pembelajaran menulis pantun di sekolah tersebut belum maksimal. Siswa masih kurang antusias, sebagian siswa masih mengalami kesulitan pada saat menuangkan ide dan merangkai kata untuk sampiran. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih belum bervariasi.



Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa guru menyampaikan materi menggunakan media berupa buku paket untuk membantu siswa dalam pembelajaran menulis pantun. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar yang diperoleh siswa. Wawancara yang dilakukan peneliti memperoleh data awal nilai KKM di sekolah tersebut yaitu 72, namun pada pembelajaran menulis pantun masih ada beberapa siswa yang nilainya masih berada di bawah KKM.

Media pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Kuncara, dkk (2021, p.44) yang mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting. Adanya media yang tepat dapat membantu siswa menerima pesan yang disampaikan oleh guru, dengan demikian untuk membantu siswa dalam pembelajaran menulis pantun peneliti berencana mengembangkan sebuah media yaitu *Scrapbook*. *Scrapbook* merupakan salah satu cabang seni menempelkan foto, gambar, dan pernik-pernik sehingga menjadi sebuah karya yang indah sesuai dengan kreativitas pembuatnya. Dalam dunia pendidikan *Scrapbook* merupakan media yang berisikan gambar dan tulisan yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang dapat dibuat dengan kreatif untuk membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Melihat keefektifan media *Scrapbook* sebagai media yang digunakan pada proses pembelajaran, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media *Scrapbook* untuk pembelajaran menulis pantun pada kelas VII. Rencana pengembangan *Scrapbook* tersebut telah mendapat respons yang baik dari guru Bahasa Indonesia di MTs Al Kautsar. Guru mendukung peneliti untuk mengembangkan media tersebut. Media *Scrapbook* yang dikembangkan oleh peneliti berisi materi pantun seperti pengertian pantun, ciri-ciri pantun, contoh pantun, jenis-jenis pantun, langkah-langkah menulis pantun, dan latihan soal menulis pantun.

Peneliti memilih media *Scrapbook* karena media ini berbeda dengan media lain seperti buku cetak dari pemerintah. Media *Scrapbook* ini dikemas secara kreatif dan interaktif, yaitu di dalam media *Scrapbook* terdapat materi pantun dan gambar yang dapat digerakkan sehingga dapat berubah bentuk apabila salah satu bagian ditarik atau dibuka. Misalnya pada latihan soal membuat pantun sesuai dengan tema, peneliti menyediakan gambar *Pop Up* sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Gambar tersebut dapat menambah imajinasi siswa dalam menuangkan ide dan gagasannya saat menulis pantun. Tujuan dari penelitian ini yaitu, mengembangkan media *Scrapbook* sebagai media dalam pembelajaran menulis pantun pada kelas VII dan mengetahui respon siswa terhadap media *Scrapbook* sebagai media pembelajaran menulis pantun pada kelas VII.



Penelitian sebelumnya yang juga membahas media *Scrapbook* yaitu penelitian dari Liawati Permata Sari dan kawan-kawan (2019) dengan judul *Pengembangan Media Scrapbook Sebagai Media Pembelajaran Fisika*. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Scrapbook* pada materi Tata Surya, serta mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* pada materi Tata Surya. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R & D). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Scrapbook* pada materi tata surya memperoleh penilaian dengan kriteria sangat baik, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran.

B. LANDASAN TEORI

1. Hakikat Keterampilan Menulis

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia terdapat empat keterampilan yang bertujuan membentuk suatu keterampilan berbahasa. Empat keterampilan tersebut yaitu, keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Empat keterampilan bahasa tersebut saling berhubungan. Dari keempat keterampilan tersebut, menulis menjadi salah satu kecakapan berbahasa yang bermanfaat untuk kehidupan manusia, terutama bagi seorang siswa. Melalui menulis, siswa dapat mengungkapkan isi hatinya, perasaannya, maupun sindiran dan kritikan terhadap sesuatu (Hidayat, 2018, p.65).

Tujuan menulis, yaitu memberikan informasi berupa fakta, opini, data, maupun peristiwa, membujuk pembaca agar menyetujui gagasannya, mendidik yaitu seorang melalui tulisannya seorang penulis memberikan ajaran atau pengetahuan kepada pembaca, menceritakan sesuatu kepada pembaca agar pembaca mengetahui apa yang dialami oleh penulis, memberikan petunjuk atau pengarahan, menjelaskan sesuatu, dan meyakinkan orang lain terhadap sesuatu (Cahyani, 2012, p.76-77). Lagan dalam Ulfa dan Soenarto (2017, p.23) mengemukakan tujuan umum menulis meliputi *to inform, to persuade, and to entertain*. *To inform* yaitu, menulis untuk memberikan informasi dan menjelaskan kepada pembaca. *To persuade* yaitu menulis untuk mempengaruhi atau meyakinkan pembaca. *To entertain* yaitu menulis untuk menghibur atau menyenangkan pembaca. Artinya dari sebuah tulisan penulis ingin pembaca merasakan pengalaman yang dialami oleh pembaca.

Menulis banyak memberikan manfaat, antara lain kegiatan menulis dapat menambah wawasan seseorang karena dalam menulis menuntut seseorang berusaha mencari topik yang akan ditulis, kegiatan menulis juga menuntut seseorang untuk terus belajar dan berpikir (Cahyani, 2012, p.83). Pada prinsipnya fungsi utama dari sebuah tulisan adalah sebagai alat komunikasi



yang tidak langsung (Tarigan, 2008, p.22). Menurut Nurjamal, dkk (2015, p.72) terdapat beberapa fungsi dari tulisan, yaitu sebagai media dalam menyampaikan informasi kepada orang lain (pembaca), memberikan hiburan kepada pembaca, mengajak pembaca, sebagai perintah atau melarang pembaca, mendukung pendapat orang lain, serta menolak atau mengkritik pendapat orang lain.

2. Hakikat Pantun

Pantun merupakan jenis karya sastra yang telah lama lahir di masyarakat Indonesia. Hal tersebut senada dengan pendapat Indriawan (2013, p.85) mengemukakan pantun merupakan satu jenis puisi lama yang dikenal luas dalam bahasa-bahasa nusantara. Pantun berasal dari kata patuntun dalam bahasa Minangkabau yang berarti "petuntun". Dalam bahasa Jawa dikenal sebagai parikan, dalam bahasa Sunda dikenal sebagai paparikan, sedangkan dalam bahasa Batak dikenal sebagai umpasa (uppasa). Sugiarto (2013, p.8) mengemukakan ciri-ciri pantun adalah sebagai berikut: setiap untai (bait) terdiri atas empat larik (baris); banyaknya suku kata tiap larik sama atau hampir sama (biasanya 8-12 suku kata); bersajak a-b-a-b; baris pertama dan kedua adalah sampiran, sedangkan baris ketiga dan keempat adalah isi pantun (makna, tujuan, dan tema pantun). Baris sampiran berisi himbauan bagi pendengar maupun pembaca untuk segera mendengar atau membaca baris ketiga dan keempat.

Ganie (2015, p.16-37) mengemukakan berdasarkan fungsi sosialnya pantun terdiri atas sepuluh jenis sebagai berikut: 1) Berdasarkan bentuk fisiknya (pantun kilat, pantun biasa, pantun berkait); 2) Berdasarkan kelompok pemakainya (pantun anak-anak, pantun anak muda, pantun orang tua); 3) Berdasarkan fungsi sosialnya (pantun bermain, pantun bersenda-gurau, pantun asmara, pantun dukacita, pantun jenaka, pantun pujian, pantun sindiran, pantun agama, pantun adat istiadat, pantun nasihat).

3. Hakikat Media Pembelajaran

Media juga dapat membantu guru mempermudah proses memahami siswa terhadap materi pelajaran, serta sebagai sarana pembelajaran yang disiapkan guru untuk memfasilitasi peserta didik belajar. Hal tersebut senada dengan pendapat Daryanto (2013, p.32) bahwa media merupakan sarana atau alat terjadinya proses belajar mengajar. Penggunaan media dapat memaksimalkan proses belajar siswa yang diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Hal tersebut senada dengan pendapat Arsyad (2014, p.19) bahwa media berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang turut mempengaruhi kondisi, iklim, dan lingkungan belajar yang telah ditata dan diciptakan oleh pengajar.



Dilihat dari jenisnya, media terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu media *auditif*, *visual*, dan *audiovisual*. Media *auditif* yaitu media yang menghasilkan suara, contohnya radio, *caseete recorder*, dan piringan hitam. Media *visual* yaitu media yang berupa indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar atau pun simbol yang bergerak, contohnya film rangkai, gambar, foto, cetakan dan lukisan. Sedangkan media *audiovisual* yaitu media yang mempunyai unsur suara maupun unsur gambar. Contohnya, film suara dan *video caseete* (Fathurrohman dan Sutikno, 2011, p.67).

4. Hakikat Media *Scrapbook*

Menurut Damayanti (2017, p.804) *Scrapbook* berasal dari bahasa Inggris "*scrap*" artinya sisa, guntingan, dan potongan. Sedangkan "*book*" artinya buku. Jadi, *Scrapbook* dapat diartikan sebagai seni menempel gambar atau foto pada media kertas dan menghiasnya menjadi karya yang lebih kreatif. Saat ini *Scrapbook* telah mengalami perkembangan, selain memuat gambar maupun foto *Scrapbook* juga dapat diaplikasikan dengan catatan penting yang berhubungan dengan gambar. Kelebihan penggunaan media *Scrapbook* antara lain: 1) *Scrapbook* dapat mencerminkan keunikan dan pemikiran, hidup dan aktivitas penulisnya; 2) Sifatnya konkrit dan lebih realistik sehingga dapat menunjukkan pokok permasalahan yang dibahas; 3) *Scrapbook* dapat mengatasi batasan ruang dan waktu; 4) *Scrapbook* dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita; 5) Bahan-bahan yang digunakan untuk membuat *Scrapbook* mudah didapat, tanpa menggunakan peralatan khusus (Nurdiana dan Murjainah, 2017, p.278).

Menurut Dewi dan Yuliana (2018, p.22) tahapan pembuatan *Scrapbook* adalah sebagai berikut:

- 1) Pada tahap awal pembuatan *Scrapbook* yaitu pembuatan *storyboard* (rancangan awal media yang akan dibuat);
- 2) Mengumpulkan gambar yang digunakan dalam pembuatan media *Scrapbook* sesuai dengan materi menulis pantun;
- 3) Pengeditan gambar, lalu gambar di edit menggunakan aplikasi *Corel Draw*. Pengeditan gambar dilakukan agar komposisi teks dan gambar dapat sesuai dengan kebutuhan materi. Misalnya melakukan pemotongan gambar untuk memberikan efek timbul pada gambar;
- 4) Mencetak gambar, gambar tersebut dicetak pada kertas B5 dengan jenis kertas *Art Cartoon*. Pemilihan kertas tersebut berdasarkan kualitas kertas yang baik dan lebih mudah untuk dibuat *Scrapbook*.



C. METODE

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan atau sering disebut juga *Research and Development* (R & D). Menurut Sugiyono (2016, p.297) *Research and Development* yaitu model penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam mengembangkan suatu produk peneliti melakukan analisis kebutuhan, agar produk tersebut efektif dan dapat dimanfaatkan oleh masyarakat luas.

Dalam penelitian dan pengembangan ini peneliti menggunakan tujuh langkah dikarenakan produk yang dihasilkan akan diujicobakan dalam skala kecil, hal tersebut sesuai dengan pernyataan Borg & Gall dalam Emzir (2015, p.271) yang menyarankan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk dimungkinkan membatasi langkah penelitian. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa langkah penelitian dan pengembangan dengan model Borg & Gall dapat dibatasi sesuai kebutuhan dan kemampuan peneliti, melihat terbatasnya waktu dan biaya dari peneliti. Pada penelitian ini menggunakan tujuh tahapan, sebagai berikut: 1) Penelitian dan pengumpulan informasi, 2) Desain produk, 3) Validasi produk, 4) Revisi produk, 5) Uji coba produk, 6) Revisi produk, dan 7) Hasil produk. Produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, kemudian setelah dinyatakan layak maka dilakukan uji coba awal dan uji coba terbatas. Instrumen dari penelitian ini menggunakan wawancara dan angket (angket validasi ahli dan angket respon siswa). Subjek uji coba pada penelitian dan pengembangan media *scrapbook* ini yaitu 28 siswa kelas VII C MTs Al Kautsar dengan menggunakan *simple random sampling*. Setelah media *Scrapbook* selesai dibuat, maka langkah selanjutnya adalah melakukan validasi produk ahli materi dan ahli media. Para ahli memberikan penilaian dengan mengisi angket validasi menggunakan skala *Likert* 1 sampai 4 dengan kriteria penilaian Sangat Tidak Baik (1), Tidak Baik (2), Baik (3), dan Sangat Baik (4). Penilaian dilakukan dengan memberikan *check list* (✓) pada kolom yang disediakan. Teknik analisis kelayakan produk dilakukan dengan menghitung skor kriterium dan diolah menggunakan teknik rating scale menurut buku Sugiyono (2016, p.99) yaitu:

$$\text{Jumlah Skor kriterium} = (\text{skor tertinggi}) \times (\text{jumlah butir}) \times (\text{jumlah ahli})$$

Setelah skor kriterium ditemukan, maka untuk mengetahui persentase kelayakan media *Scrapbook* yang telah dikembangkan dianalisis dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor pengumpulan data}}{\text{Jumlah skor kriterium}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

Skor Kriterium = Jumlah skor tertinggi tiap butir



Tabel 1. Kategori Kelayakan

Persentase	Keterangan
0% - 25%	Sangat Tidak Baik/Sangat Tidak Layak
26% - 50%	Tidak Baik/Tidak Layak
51% - 75%	Baik/Layak
76% - 100%	Sangat Baik/Sangat Layak

D. PEMBAHASAN

Hasil kelayakan dari aspek muatan materi yang divalidasi oleh ahli materi memperoleh persentase 95% dengan kriteria sangat layak dan hasil tampilan media pembelajaran yang divalidasi ahli media memperoleh persentase 96,66% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan untuk hasil respons siswa pada uji coba awal memperoleh persentase 93,12% dengan kriteria sangat layak dan pada uji coba terbatas memperoleh skor 90,33% dengan kriteria sangat layak. Dapat disimpulkan, bahwa media *Scrapbook* layak digunakan pada pembelajaran menulis pantun kelas VII.

E. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah diselesaikan berikut kesimpulan yang dapat diuraikan:

1. Hasil penelitian dan pengumpulan informasi di MTs Al Kautsar siswa membutuhkan media pada pembelajaran menulis pantun. Hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas VII, belum terdapat media untuk pembelajaran menulis pantun pada kelas VII.
2. Penelitian dan pengembangan media *Scrapbook* terhadap pembelajaran menulis pantun pada kelas VII menggunakan model penelitian Borg & Gall dalam Emzir namun dibatasi sesuai dengan kebutuhan peneliti menjadi tujuh tahapan, yaitu 1) Penelitian dan pengumpulan informasi, 2) Desain produk, 3) Validasi produk, 4) Revisi produk, 5) Uji Coba Produk, 6) Revisi Produk, dan 7) Hasil Produk.
3. *Scrapbook* yang dikembangkan digunakan sebagai media dalam pembelajaran menulis pantun kelas VII. Hasil kelayakan dari aspek muatan materi yang divalidasi oleh ahli materi memperoleh persentase 95% dengan kriteria sangat layak dan hasil tampilan media pembelajaran yang divalidasi ahli media memperoleh persentase 96,66% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan untuk hasil respons siswa pada uji coba awal memperoleh persentase 93,12% dengan kriteria sangat layak dan pada uji coba terbatas memperoleh skor 90,33% dengan kriteria sangat layak. Dapat disimpulkan, bahwa media *Scrapbook* layak digunakan pada pembelajaran menulis pantun kelas VII.



DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2013). *Strategi dan Tahapan Mengajar*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Dewi, T. K. dan Yuliana, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan* Vol. 9, No. 1.
- Emzir. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Fathurrohman, P. dan Sutikno M. S. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Ganie, T. N. (2015). *Buku Induk Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Araska Publisher.
- Hidayat. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Pantun Menggunakan Media Mencari Pasangan Kartu Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 12 Langsa*. *Jurnal Samudra Bahasa* Vol. 1, No. 2.
- Indriawan, T. (2013). *Peribahasa Puisi Pantun Sajak*. Depok: Infra Pustaka.
- Isah, C. (2012). *Pembelajaran Menulis Berbasis Karakter Dengan Pendekatan Eksperiental Learning*. Bandung: Program Studi Pendidikan Dasar SPS.
- Kuncara, K. P., Farikah, & Mulyani, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Teka-teki Silang Online untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Majemuk. *KABASTRA: Kajian Bahasa Dan Sastra*, 1(1), 41-48. <https://doi.org/10.31002/kabastra.v1i1.2>
- Nurdiana, I. dan Murjainah. (2017). Hubungan Penggunaan Media Scrapbook Dengan Motivasi Belajar Geografi Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 41 Palembang. *Jurnal Edutech* Vol 16, No 3.
- Nurjamal, dkk. (2015). *Terampil Berbahasa*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiarto, E. (2013). *Cara Mudah Menulis Pantun Puisi Cerpen*. Yogyakarta: Khitah Publishing.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Ulfa, D. M. dan Sunaryo, S. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Video dan Gambar Terhadap Keterampilan Menulis Kembali Isi Cerita Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia* Vol.5, No 1: 22-34.