

**PENGARUH MEDIA BOLA KEBERUNTUNGAN MELALUI PERMAINAN RANKING SATU
TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS PUISI SISWA KELAS X
SMA KATOLIK SANTA AGNES SURABAYA**

Brigitta Dwi Nilamsari

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,
e-mail: brigitta.17020074106@mhs.unesa.ac.id

Dra. Trinil Dwi Turistiani, M.Pd.

Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,
e-mail: trinilturistiani@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini menganalisis pengaruh media bola keberuntungan melalui permainan ranking satu terhadap kemampuan menulis puisi siswa kelas X. Tujuannya adalah untuk mendeskripsikan (1) penerapan media bola keberuntungan melalui permainan ranking satu, (2) pengaruh media bola keberuntungan melalui permainan ranking satu, dan (3) respons siswa terhadap media bola keberuntungan melalui permainan ranking satu terhadap kemampuan menulis puisi siswa kelas X SMAK Santa Agnes Surabaya. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen, dengan kelas X MIPA-1 sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrolnya adalah kelas X MIPA-2. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, tes, dan angket. Hasil penelitian berupa (1) Penerapan media bola keberuntungan berjalan dengan baik untuk hasil observasi aktivitas siswa dan hasil observasi aktivitas guru, dengan perhitungan rata-rata masing-masing adalah 89,29% dan 83,33%. (2) Pengaruh media bola keberuntungan pada kelas eksperimen sangat positif, dilihat dari rata-rata hasil tes awal dan tes akhir. Pada kelas kontrol nilai rata-rata tes awal 73,9 dan tes akhir 81,11. Sementara itu, pada kelas eksperimen nilai rata-rata tes awal 73,11 dan tes akhir 85,07. Berdasarkan perhitungan uji-T terdapat perbedaan yang signifikan pada pembelajaran materi puisi antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol, dibuktikan dengan T hitung lebih besar dari T tabel yaitu didapatkan $2,84 > 2,01$. (3) Respons siswa menunjukkan 71,43% setuju dalam aspek “Menggunakan media bola keberuntungan melalui permainan ranking satu saya berpikir mengalami perkembangan kemampuan dalam menulis”.

Kata Kunci: pengaruh, media bola keberuntungan, ranking satu, menulis puisi

Abstract

This research analyzes the influence of lucky ball media through first ranking game toward the ability of poetry writing on class X. The purposes are to describe (1) the usage of lucky ball media through first ranking game, (2) the influence of lucky ball media through first ranking game, and (3) the student's response to the lucky ball media through first ranking game to the ability of poetry writing in students class X of Saint Agnes Catholic Senior Highschool Surabaya. The research method used is experimental method, with class X MIPA-1 as experiment class and class X MIPA-2 as control class. The technique of data collecting is done with observation, test, and questionnaire. The research results are (1) the usage of the lucky ball media went well for the student activities observation result and the teacher activities observation result, with an average calculation each of 89,29% and 83,33%. (2) The influence of lucky ball on the experiment class was very positive, as seen on the pre-test and post-test average results. On control class the average results of pre-test 73,9 and post-test 81,11. While, on experiment class the average results of pre-test 73,11 and post-test 85,07. Based on the T-test calculation there is a significant difference on poetry material learning between experiment class with control class, proved with the T-test is higher than t table which is achieved $2,84 > 2,01$. (3) The students' response showing 71,43% agreement on the aspect “with the lucky ball through ranking one game believed there is an increased poetry writing ability”.

Keywords: first ranking, influence, lucky ball media, poetry writing

PENDAHULUAN

Menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau mediana. Aktivitas menulis melibatkan beberapa unsur, yaitu: penulis sebagai penyampaian pesan, isi tulisan, saluran atau media dan pembicara (Dalman 2015:3). Menurut Suhendra (2015: 5), keterampilan menulis adalah keterampilan seseorang untuk menuangkan ide dalam sebuah tulisan. Keterampilan menulis itu kegiatan penyampaian pesan, perasaan, ide, dan gagasan yang diungkapkan melalui tulisan (Satrianawati, 2018: 3). Menurut tiga pendapat tersebut disimpulkan bahwa keterampilan menulis merupakan kegiatan menyampaikan perasaan-perasaan dan gagasan melalui tulisan.

Keterampilan menulis yang menjadi materi dalam kelas salah satunya adalah menulis puisi. Sugiarto (2017: 34) menyatakan bahwa menulis puisi adalah karya seni yang multidimensi. Karya seni bahasa untuk mengucapkan suatu ide atau pengalaman. Pradopo (2017: 7) berpendapat bahwa puisi itu merupakan rekaman dan interpretasi pengalaman manusia yang penting, diubah dalam wujud yang paling berkesan. Sedangkan menurut Yunus (2015: 59), puisi sering disebut sebagai seni merangkai kata yang di dalamnya menyiratkan hubungan tanda dengan makna". Dalam puisi biasanya berisikan sebuah gagasan pikiran dari seorang penyair.

Berdasarkan hasil survei pada tanggal 6 Februari 2021, diketahui bahwa SMA Katolik Santa Agnes Surabaya menggunakan sistem pembelajaran yang terbagi-bagi. Sistem pembelajaran dikelompokkan menjadi empat macam, yaitu V1, V2, V3, dan V4. Untuk V1 adalah ulangan atau kuis, V2 adalah pemberian tugas, V3 adalah pembelajaran normal secara daring melalui Zoom, dan V4 adalah media pembelajaran berupa pemaparan video materi. Sistem ini digunakan secara bergantian setiap minggunya, agar tidak saling bertumpukan. Namun, dengan sistem pembelajaran seperti ini siswa dapat merasa jenuh untuk belajar karena pembelajaran yang dilakukan tidak menarik dan hanya memberikan penjelasan tanpa siswa turut aktif dalam kegiatan pembelajaran. Meskipun terdapat tugas untuk melatih siswa dalam mengasah kemampuan, terkadang siswa merasa bingung terhadap tugas yang diberikan sehingga tugas yang diselesaikan tidak maksimal.

Oleh karena itu tercipta suasana belajar yang menyenangkan di dalam kondisi pembelajaran daring untuk kegiatan menulis puisi. Salah satu alternatifnya adalah menggunakan sebuah media yang dapat menarik siswa dalam pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran merupakan sarana pelantara dalam proses pembelajaran (Criticos dalam Daryanto, 2015: 4). Menurut Wati (2016: 3), media merupakan sesuatu yang bersifat dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran. Arsyad (2016: 29) mengemukakan bahwa manfaat media dalam pembelajaran adalah memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, meningkatkan motivasi belajar, mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, serta memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka. Belajar menggunakan media akan menjadi lebih mudah untuk memahami materi sehingga peserta didik dapat menguasai materi pembelajaran secara maksimal.

Pembelajaran tanpa menggunakan media membuat guru mengajar secara monoton karena hanya menyampaikan tutur kata dan membuat peserta didik jenuh terhadap pembelajaran yang berlangsung. Pembelajaran menggunakan media dapat mengajak peserta didik untuk mengikuti pembelajaran yang lebih aktif, sebab peserta didik bukan hanya menyimak guru yang menjelaskan, tetapi menuntut peserta didik untuk lebih aktif seperti mengamati, mensimulasikan, memerankan, dan lain-lain.

Beberapa jenis media pembelajaran yang dikategorikan oleh Seels dan Richey dalam Arsyad (2016: 31) yaitu media cetak, media audio-visual, dan media yang menggunakan komputer. Jenis media yang digunakan dalam penelitian ini termasuk dalam media yang menggunakan komputer, karena menggunakan sebuah aplikasi yang bernama bola keberuntungan.

Media bola keberuntungan merupakan sebuah aplikasi yang didesain berupa kurungan berbentuk lingkaran yang berisi ratusan bola untuk diambil salah satu sebagai penentu hasil pemilihan. Bola-bola tersebut diisi kertas yang dapat ditulis berbeda-beda sesuai dengan keinginan pengguna untuk diundi. Kurungan tersebut akan berputar dan ketika ditekan akan mengeluarkan salah satu bola secara acak.

Media bola keberuntungan dapat diterapkan dalam semua materi pembelajaran yang relevan dengan media ini yang memiliki tujuan untuk menentukan sesuatu. Pada penelitian ini, media bola keberuntungan digunakan dalam materi puisi dengan tujuan agar siswa dapat melatih kemampuan menulis dengan berbagai macam tema yang ada di dalam bola tersebut. Dengan menggunakan media bola keberuntungan, siswa tersebut akan mendapatkan tema yang sesuai di dalam bola pada saat bola tersebut berhenti, selain itu dapat membantu

siswa dalam menuliskan puisi tanpa memikirkan tema yang akan dituliskan di dalam puisi tersebut.

Kelebihan dari media bola keberuntungan yaitu siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, waktu yang diperlukan relevan, menarik untuk diterapkan, dan lebih baik dalam menulis puisi, siswa dapat memahami materi dengan baik. Kelemahan dari media bola keberuntungan yaitu kadang suka bermasalah saat dijalankan karena media berupa aplikasi dan harus menunggu aplikasinya untuk merespons bila ditekan.

Menurut Mar'at Samsunuwiyati (2015: 141) dalam buku Psikologi Perkembangan, permainan adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada awal masa anak-anak. Sebab anak-anak lebih memilih untuk menghabiskan waktu dengan bermain bersama teman di luar rumah daripada mengikuti aktivitas lain.

Jurnal penelitian oleh Nurkhalimah di FKIP Universitas Muhammadiyah Purworejo program studi Pendidikan Matematika tahun 2014. Saat mendengar strategi pembelajaran permainan ranking satu pasti yang terpikirkan adalah salah satu acara televisi swasta yang mengadakan kuis. Strategi ini memang terinspirasi dari kuis ranking satu tersebut yang telah mengalami modifikasi (Bachtiar, 2013). Menurut Lubis dan Wijayanti (2012: 61) dalam bukunya Metode dan Strategi Pembelajaran yang unik, menyatakan metode yang diperlukan harus menarik dan dekat dengan peserta didik. Hal ini ditunjukkan agar pembelajaran semakin menarik. Metode yang bisa diterapkan salah satunya adalah metode ranking satu. Ranking satu adalah permainan menjawab pertanyaan dengan menuliskan jawabannya pada sebuah papan tulis menggunakan spidol papan tulis yang telah tersedia kemudian jawaban tersebut dihapus untuk menjawab pertanyaan berikutnya (Maslani, 2017). Metode ini juga dapat untuk membuat siswa turut aktif dalam kegiatan pembelajaran. Permainan (*game*) ranking satu ini memang terinspirasi dari salah satu stasiun televisi nasional, namun dilakukan beberapa perubahan agar sesuai dengan kondisi pembelajaran. Pembelajaran menggunakan model permainan ranking satu dilaksanakan secara individu. Untuk pertanyaannya dibuat sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan pada peserta didik.

Fungsi dari permainan ranking satu menurut Lubis dan Wijayanti (2012: 1) yaitu untuk meningkatkan dan menguji kemampuan siswa, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dari aspek kognitif, permainan ini memiliki tujuan untuk menambah wawasan serta memperkuat pengetahuan yang dimiliki siswa. Dalam aspek afektif, permainan ranking satu mendidik dan menanamkan kebersamaan dan kolektivitas dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian dalam aspek

psikomotorik, permainan ini mendidik siswa untuk bertindak cepat dan tepat ketika memutuskan sesuatu.

Langkah-langkah Pembelajaran Menulis Puisi dengan media Bola Keberuntungan Melalui Permainan Ranking satu menurut Maslani (2017), yaitu (1) guru menjelaskan materi mengenai puisi secara singkat, (2) guru menyuruh tiap siswa untuk mengambil sebuah kertas untuk mengikuti permainan Ranking Satu, (3) permainan Ranking Satu dimulai, (4) guru mengajukan pertanyaan secara lisan dan siswa dapat menuliskan jawaban pada papan yang telah disediakan, (5) pertanyaan berupa materi puisi, guru memberikan waktu selama 15 detik untuk menjawab pertanyaan tersebut, (6) setelah 15 detik selesai, guru meminta siswa untuk mengangkat jawaban yang telah dituliskan pada kertas, (7) setelah mengangkat jawaban yang telah ditulis pada kertas, guru memeriksa jawaban siswa, (8) siswa yang mendapatkan poin yang paling kecil atau sedikit maka siswa tersebut mendapatkan sebuah hukuman, (9) siswa yang mendapatkan poin yang paling tinggi mendapatkan sebuah kesempatan terlebih dahulu mendapatkan sebuah tema dari media bola keberuntungan, (10) guru yang menekan sebuah media bola keberuntungan tersebut, siswa menunggu bola tersebut jatuh dan mengerti tema apa yang didapatkan, (11) siswa yang lain bergiliran untuk mendapatkan tema dari media bola keberuntungan tersebut, (12) siswa yang mendapatkan poin kecil mendapatkan hukuman berupa mendapatkan giliran yang paling terakhir, (13) siswa yang telah mendapatkan tema dari bola keberuntungan tersebut, siswa membuat puisi hasil karyanya sendiri, (14) peran guru adalah untuk menilai sebuah puisi hasil karya setiap siswa tersebut.

Kelebihan dari permainan ranking satu yaitu dapat mengasah kemampuan daya ingat siswa, membuat siswa menjadi lebih aktif, melatih siswa dalam berpikir cepat, dan melatih konsentrasi siswa. Kelemahan dari permainan ranking satu yaitu jawaban siswa yang perlu diteliti satu per satu karena kamera yang kurang jelas saat dilakukan secara daring dan membutuhkan waktu bagi guru untuk mengoreksi jawaban siswa.

Hubungan antara media bola keberuntungan melalui permainan ranking satu terhadap kemampuan menulis puisi pada siswa yaitu dengan adanya sebuah permainan ranking satu ini bisa membangkitkan dan memberi stimulus agar siswa dapat mengingat materi puisi yang telah dijelaskan oleh guru, sedangkan pada media bola keberuntungan adalah dengan penggunaan media bisa membantu siswa agar mampu menciptakan atau menulis puisi dari tema yang sudah didapatkan dari media bola keberuntungan tersebut. Siswa dapat langsung menulis puisi dengan mudah dan cepat dengan adanya bantuan dari media bola keberuntungan yang berisi tema-tema puisi. Karena sebelum penggunaan media bola

keberuntungan dan permainan ranking satu, terlihat bahwa siswa kurang memahami materi puisi dan saat menulis puisi siswa banyak yang kurang termotivasi sehingga puisi yang dihasilkan tidak maksimal.

Berdasarkan permasalahan di atas, sebuah penyelesaian dihasilkan melalui penelitian dengan judul “Pengaruh Media Keberuntungan Melalui Permainan Ranking Satu Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas X”. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan penerapan media bola keberuntungan melalui permainan ranking satu terhadap kemampuan menulis puisi siswa kelas X SMA Katolik Santa Agnes Surabaya, (2) mendeskripsikan pengaruh media bola keberuntungan melalui permainan ranking satu terhadap kemampuan menulis siswa kelas X SMA Katolik Santa Agnes Surabaya, dan (3) mendeskripsikan hasil respons siswa terhadap penggunaan media bola keberuntungan melalui permainan ranking satu pada siswa kelas X SMAK Santa Agnes Surabaya.

Penerapan media bola keberuntungan dengan bantuan permainan Ranking Satu diharapkan dapat meningkatkan sikap aktif dan kreatif siswa dalam belajar. Di samping itu, juga dapat meningkatkan kemampuan siswa tentang menulis puisi dengan memperhatikan unsur pembangunnya. Sesuai dengan pembelajaran puisi yang terdapat dalam kompetensi dasar 4.17.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, seperti (1) penelitian yang dilakukan oleh Hadi (2018) berjudul “Pengaruh Model *Quantum Teaching* Didukung Media Visual terhadap Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018”, (2) penelitian yang dilakukan oleh Putri (2019) berjudul “Penerapan Media Aromaterapi Lavender Dalam Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Kota Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2019/2020”, (3) penelitian yang dilakukan oleh Malo (2020) berjudul “*Contextual Teaching Learning (CTL)* dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Puisi Pada Siswa SMA Kelas X”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang diterapkan adalah metode kuantitatif dengan melakukan penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen yang dikemukakan Sugiyono (2018: 72) adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan. Penelitian eksperimental merupakan penelitian yang meramalkan akibat dari suatu manipulasi terhadap variabel terikatnya (Latipun, 2015: 8). Artinya penelitian ini biasa dilakukan dengan asumsi dasar atau hipotesis yang telah ditentukan sebelumnya. Eksperimen adalah

suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat antar dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu (Arikunto, 2019: 9). Dari tiga pendapat tersebut disimpulkan bahwa metode penelitian eksperimen merupakan penelitian yang menggunakan suatu cara untuk mencari hubungan sebab-akibat (hubungan kausal) antar dua faktor yang sengaja ditimbulkan dengan mengurangi faktor lain yang tidak memberikan dampak pada penelitian.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017: 117). Menurut Sujarweni (2015: 80), populasi adalah keseluruhan jumlah yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai karakteristik dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti. Dari dua pendapat tersebut disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan jumlah yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai karakteristik dan kualitas tertentu yang ditetapkan untuk diteliti dan kemudian ditarik kesimpulan.

Populasi yang diteliti adalah siswa kelas X SMA Katolik Santa Agnes Surabaya dengan jumlah delapan kelas yang terdiri dari kelas X MIPA-1, X MIPA-2, X MIPA-3, X MIPA-4, X IPS-1, X IPS-2, X IPS-3, dan X BAHASA-1. Menurut Sugiyono (2017: 82) *Simple Random Sampling* adalah pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak. Penelitian ini menggunakan teknik pemilihan sampel menggunakan *random sampling* yang artinya seluruh kelas dalam populasi akan diundi untuk menentukan dua sampel sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk diteliti. Kelas yang terpilih sebagai sampel adalah X MIPA-1 sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrolnya adalah X MIPA-2.

Menurut Sugiyono (2015: 38) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan. Dalam penelitian ini akan ditunjukkan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah penggunaan media bola keberuntungan melalui permainan ranking satu dan variabel terikat adalah kemampuan menulis dalam materi menulis puisi dengan memperhatikan unsur pembangunnya.

Penelitian dilakukan untuk mendapatkan data yaitu hasil observasi (aktivitas siswa dan guru), hasil belajar siswa berupa tes (tes awal dan tes akhir), dan angket (respons siswa). Proses pengambilan data dilaksanakan dalam dua kali pertemuan untuk menyesuaikan tes awal

dan tes akhir. Tes awal dilaksanakan di pertemuan pertama kemudian tes akhir setelah penerapan media dilakukan di pertemuan kedua.

Teknik pengumpulan data yang diterapkan yaitu observasi, tes, dan angket. Instrumen penelitian terdiri dari tiga yaitu (1) lembar observasi aktivitas siswa dan guru sebagai instrument observasi untuk data observasi aktivitas guru dan siswa, (2) lembar soal dan lembar penilaian tes awal dan tes akhir sebagai instrumen tes untuk data hasil belajar siswa, dan (3) lembar pertanyaan angket sebagai instrumen angket untuk data respons siswa.

Teknik analisis data setiap instrumen menggunakan rumus tertentu. Rumus yang digunakan pada instrumen hasil observasi aktivitas guru dan siswa yaitu:

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

Keterangan:

P = Persentase

f = Frekuensi aktivitas yang muncul

N = Total aktivitas keseluruhan

Untuk Kriteria Hasil Observasi Aktivitas Siswa dan Guru:

1. Sangat Baik = 76 – 100%
2. Baik = 51 – 75%
3. Cukup = 26 – 50%
4. Kurang Baik = 1 – 25%

Pada instrumen kedua berupa data hasil tes. Pada instrumen kedua terdapat beberapa rumus yang digunakan. Rumus yang pertama digunakan untuk menghitung rata-rata nilai kelas, yaitu:

$$M = \frac{\sum Fx}{N}$$

Keterangan:

M = Nilai rata-rata kelas

$\sum Fx$ = Total seluruh nilai kelas

N = Total siswa

Rumus yang kedua adalah uji-T yang digunakan untuk menghitung taraf signifikansi nilai tes awal dengan nilai tes akhir antara kelas kontrol dengan eksperimen. Namun, sebelumnya harus menggunakan rumus berikut untuk masing-masing kelas.

Kelas Kontrol:

$$M_x = \frac{\sum Fx}{N}$$

$$\sum x^2 = \Sigma(x^2) - \frac{(\sum x)^2}{n_x}$$

Kelas Eksperimen:

$$M_y = \frac{\sum Fy}{N}$$

$$\sum y^2 = \Sigma(y^2) - \frac{(\sum y)^2}{n_y}$$

Setelah rumus di atas, dilanjutkan dengan rumus uji-T berikut.

$$t = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

Keterangan:

M = Nilai rata-rata kelas

N = Jumlah siswa

x = Deviasi nilai x_2 (hasil tes akhir kelas kontrol) dan x_1 (hasil tes awal kelas kontrol)

y = Deviasi setiap nilai y_2 (hasil tes akhir kelas eksperimen) dan y_1 (hasil tes awal kelas eksperimen)

Selanjutnya menentukan db untuk mendapatkan nilai yang ditentukan pada t tabel dengan rumus berikut.

$$db = (N_x + N_y - 2)$$

Keterangan:

db = untuk menentukan nilai pada t tabel

N_x = jumlah siswa pada kelas kontrol

N_y = jumlah siswa pada kelas eksperimen

Untuk instrumen ketiga yakni hasil respons siswa menggunakan rumus rata-rata sama seperti pada instrumen pertama. Tetapi, rumus yang digunakan untuk menghitung rata-rata tiap aspek pernyataan baik yang menjawab (ya) maupun (tidak).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian yang dilakukan yaitu observasi kegiatan belajar mengajar, pelaksanaan tes awal dan tes akhir serta pengisian angket. Sebelum diberi perlakuan dengan media bola keberuntungan melalui permainan ranking satu dilaksanakan tes awal untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah diberi perlakuan tersebut, dilaksanakan tes akhir. Kelas X MIPA-1 dan X MIPA-2 sama-sama melaksanakan tes awal, namun saat tes akhir hanya kelas X MIPA-1 yang menggunakan media bola keberuntungan melalui permainan ranking satu karena merupakan kelas eksperimen dan X MIPA-2 yang tanpa menggunakan media dan permainan tersebut karena merupakan kelas kontrol. Seluruh hasil penelitian akan dianalisis secara rinci.

Penelitian terdahulu yang relevan seperti yang dilakukan oleh Hadi (2018), Putri (2019), dan Malo (2020) yang juga membahas mengenai kemampuan menulis puisi dengan menggunakan bantuan sebuah media. Hal ini karena media tersebut mampu membantu siswa dalam mempelajari materi puisi selain itu siswa

mampu mengembangkan ide gagasan serta imajinasinya dalam menulis puisi dengan bantuan media tersebut.

Namun, penelitian ini termasuk penelitian baru dalam materi puisi karena pada penelitian sebelumnya hanya menggunakan media saja dengan melihat kemampuan siswa menulis puisi. Pada penelitian ini selain menggunakan media juga menggunakan sebuah permainan sehingga membuat hasil dalam penelitian ini siswa mengalami kemajuan pesat dan membawa pengaruh positif terhadap kemampuan menulis puisi siswa. Selain itu juga, penelitian ini merupakan penelitian eksperimen sehingga mengambil dua kelas yang dijadikan sampel. Agar dapat terlihat perbedaan kemampuan siswa antara kelas dengan menggunakan media melalui permainan dengan kelas tanpa kedua hal tersebut.

1. Hasil Observasi Aktivitas Siswa dan Guru (Kelas Eksperimen)

a. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Pengamatan terhadap aktivitas siswa dilakukan untuk mengetahui proses belajar yang lebih terarah. Lembar validasi dilakukan oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia SMAK Santa Agnes Surabaya yang bernama Christofora Rosaline Ray Makin, S.S. Pengamatan aktivitas siswa pada kelas eksperimen di kelas X MIPA-1 dilakukan secara daring melalui aplikasi *zoom* dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1

Lembar Observasi Aktivitas Siswa (Kelas Eksperimen)

Petunjuk: Kriteria: 1= kurang; 2= cukup; 3 = baik; 4 = baik sekali

No.	Aktivitas Siswa	Nilai				Jumlah
		1	2	3	4	
1.	Siswa mengamati penjelasan dari guru mengenai materi menulis puisi dengan memperhatikan unsur pembangunnya				✓	4
2.	Siswa berdiskusi mengenai penjelasan dari guru mengenai materi menulis puisi dengan memperhatikan unsur pembangunnya dengan media bola keberuntungan melalui sebuah permainan Ranking Satu			✓		3
3.	Siswa menuliskan puisi dengan tema				✓	4

	yang telah didapatkan dari sebuah media bola keberuntungan melalui permainan Ranking Satu					
4.	Siswa memiliki sikap kooperatif yang baik			✓		4
5.	Siswa dapat mengerti pembelajaran menulis puisi dengan memperhatikan unsur pembangunnya				✓	4
6.	Siswa dapat menyimpulkan materi yang diberikan			✓		3
7.	Siswa mendengarkan motivasi dan ucapan salam dari guru			✓		3
Total						25

Dilihat dari tabel tersebut menunjukkan bahwa hasil rata-rata dari observasi pada aktivitas siswa saat kegiatan belajar dihitung dengan rumus berikut.

$$P = \frac{25}{28} \times 100\% = 89,29\%$$

Dari uraian tabel 1 dapat diketahui bahwa hasil observasi aktivitas siswa pada kelas eksperimen ketika melakukan pembelajaran menggunakan media bola keberuntungan melalui permainan ranking satu berjalan dengan baik sekali dan dibuktikan dengan mendapatkan keseluruhan skor sebesar 89,29% dan sebanyak 4 aspek yang mendapatkan kategori baik sekali yaitu aspek 1,3,4,5. Hanya 3 aspek yang berkategori baik dalam arti dilakukan tapi kurang sistematis yakni pada aspek 2,6,7.

Pernyataan tersebut dibuktikan sebagai observasi yang telah dikonfirmasi oleh Ibu Christofora Rosaline Ray Makin, S.S., memberikan jawaban tersebut karena pada saat pembelajaran berlangsung yang dilaksanakan pada saat daring melalui aplikasi *zoom* siswa tidak aktif dan terdapat siswa yang mematikan kameranya sehingga tidak dapat melihat wajah siswa tersebut sedang memperhatikan materi atau tidak.

Ditemukan juga hal yang menarik pada aktivitas siswa ketika melakukan pembelajaran. Terdapat beberapa siswa ketika melakukan tes awal, siswa tersebut menulis puisi dengan seadanya bahkan pendek dan tidak memiliki makna. Namun, pada saat tes akhir siswa tersebut menunjukkan bakatnya dalam menulis puisi. Siswa tersebut mampu menulis puisi layaknya seperti penyair yang sudah terkenal. Selama melakukan penelitian, belum pernah ditemukan siswa yang memiliki jiwa penyair yang penulisannya sangat bagus dan indah seperti itu pada tingkat SMA.

b. Hasil Observasi Aktivitas Guru

Hasil yang diperoleh pada saat pengamatan kegiatan aktivitas guru dikelas X MIPA-1 sebagai kelas eksperimen adalah Guru menyiapkan pembelajaran secara daring melalui aplikasi *zoom* dengan memberikan salam, dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

Selanjutnya guru menjelaskan sedikit tentang materi puisi yaitu unsur pembangunnya dan proses kreatif menulis puisi. Guru juga menjelaskan bagaimana cara bermain ranking satu, dan penggunaan media bola keberuntungan.

Kemudian guru memberikan tes akhir dengan menggunakan media bola keberuntungan melalui permainan ranking satu yang dilakukan secara individu untuk mengukur kemampuan menulis puisi siswa. Selain mengukur kemampuan menulis juga agar siswa mendapatkan nilai diatas KKM. Hal yang terakhir adalah guru memberikan refleksi atau memberi penguatan pada akhir penutup pelajaran.

Lembar validasi dilakukan oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia SMAK Santa Agnes Surabaya yang bernama Christofora Rosaline Ray Makin, S.S. Pengamatan aktivitas guru pada kelas eksperimen di kelas X MIPA-1 dilakukan secara daring melalui aplikasi *zoom* pada pembelajaran menulis puisi dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2
Lembar Aktivitas Guru
(Kelas Eksperimen)

Petunjuk: Kriteria: 1= kurang; 2= cukup; 3 = baik; 4 = baik sekali

No.	Aktivitas Siswa	Nilai				Jumlah
		1	2	3	4	
1.	Guru menyiapkan kegiatan belajar secara daring dengan memberikan salam, serta memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan pada siswa mengenai pembelajaran menulis puisi dengan memperhatikan unsur pembangunnya				✓	4
2.	Guru menjelaskan sedikit tentang materi menulis puisi dengan memperhatikan unsur pembangunnya			✓		3
3.	Guru memulai			✓		3

	permainan Ranking Satu untuk menguji ingatan mereka mengenai materi menulis puisi dengan memperhatikan unsur pembangunnya dengan menggunakan sebuah media bola keberuntungan untuk menentukan tema puisi tiap siswa untuk menuliskan sebuah puisi					
4.	Guru menilai kemampuan menulis siswa pada saat menuliskan sebuah puisi				✓	4
5.	Guru menyimpulkan pembelajaran pada materi menulis puisi dengan memperhatikan unsur pembangunnya			✓		3
6.	Guru memberikan penguatan dan motivasi kepada siswa			✓		3
Jumlah						20

Dilihat tabel tersebut, hasil rata-rata dihitung dengan rumus berikut.

$$P = \frac{20}{24} \times 100\% = 83,33\%$$

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa terdapat 2 aspek baik sekali yaitu aspek 1 dan 4. Sedangkan terdapat 4 aspek baik yaitu aspek 2,3,5,6. Dari uraian tabel 2 dapat diketahui bahwa hasil lembar observasi guru pada kelas eksperimen ketika melakukan pembelajaran menggunakan media bola keberuntungan melalui permainan ranking satu berjalan baik sekali dan dibuktikan dengan mendapatkan keseluruhan skor sebanyak 83,33%.

Berdasarkan kedua uraian tabel observasi di atas, disimpulkan bahwa aktivitas guru pada saat pembelajaran puisi menggunakan media dan permainan dapat berjalan dengan baik sekali, karena semua struktur telah memenuhi langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan rencana.

Hal yang menarik dalam aktivitas guru ketika melakukan penelitian, guru tidak banyak menjelaskan materi, siswa lebih aktif, lebih percaya diri dalam menuangkan gagasan atau imajinasi di dalam pikirannya menjadi sebuah tulisan.

2. Hasil Tes Kemampuan Menulis

Nilai dari tes awal dan tes akhir akan digunakan sebagai data hasil tes. Untuk kedua kelas tersebut dilaksanakan tes awal terlebih dahulu untuk mengukur kemampuan menulis dalam pembelajaran puisi tanpa menggunakan media bola keberuntungan melalui permainan ranking satu. Kemudian, dilaksanakan tes akhir tanpa menggunakan media bola keberuntungan pada kelas kontrol dan tes akhir menggunakan media bola keberuntungan pada kelas eksperimen. Setelah data nilai dari kedua tes tersebut terkumpul, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data pada kelas kontrol hasil tes awal dilambangkan X_1 dan hasil tes akhir dilambangkan X_2 . Pada kelas eksperimen hasil tes awal dilambangkan Y_1 dan hasil tes awal dilambangkan Y_2 .

Aspek penilaian pertama dalam Puisi yakni diksi dalam aspek ini siswa dinilai bagaimana siswa pemilihan kata dapat dilihat dari cara siswa tersebut menulis puisi terdapat diksi atau pemilihan kata berdasarkan kemampuan dalam memahami materi yang telah diberikan dan penempatan kata dalam puisi. Masing-masing aspek dengan skor sekurang-kurangnya 60 dan maksimal 90. Aspek yang kedua yakni tema, dalam aspek ini siswa dinilai berdasarkan bagaimana siswa mampu memilih sebuah tema dari obyek yang menjadi sumber inspirasi dalam pembuatan puisi tersebut. Aspek yang ketiga adalah tipografi atau bentuk dalam puisi, dalam aspek ini dinilai bagaimana siswa dilihat dari kemampuannya dalam menulis puisi dan mendapatkan inspirasi atau imajinasi yang dituangkan dalam puisi. Aspek yang keempat adalah gaya bahasa atau majas, dalam aspek ini siswa dinilai bagaimana penggunaan majas pada setiap puisi yang dihasilkan sehingga memunculkan sebuah puisi yang indah. Aspek yang terakhir adalah amanat, dalam aspek ini siswa dinilai bagaimana siswa memilih amanat dalam puisi yang dihasilkan sehingga puisi dan amanat yang dihasilkan bisa disampaikan penulis adalah siswa kepada pembaca dengan benar. Agar puisi dan amanat tersebut menghasilkan puisi yang memiliki amanat yang tersirat dan mampu disampaikan dengan bagus dan baik.

a. Hasil Tes Kelas Kontrol

(1) Tes Awal

Berdasarkan kriteria aspek penilaian diatas siswa yang dinyatakan telah berhasil dalam pembelajaran puisi yaitu nilai siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan sekolah yakni 72. Berikut nilai tes awal kelas kontrol.

Tabel 3
Daftar Hasil Tes Awal Kelas X MIPA-2
(Kelas Kontrol)

No	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian (60 – 90)					Nilai Akhir
		Diksi	Tema	Tipografi	Gaya Bahasa	Amanat	
1	A.C.J.M.	75	75	72	72	75	74
2	A.J.W.	71	70	75	65	68	70
3	A.C.	64	78	70	64	70	69
4	A.M.G.	75	79	75	80	75	77
5	A.	76	80	76	79	74	77
6	B.H.W.	79	75	79	80	73	77
7	C.J.L.	85	78	82	83	79	81
8	C.A.S.	80	80	84	80	80	81
9	D.S.R.	69	65	74	72	70	70
10	E.M.V.	65	68	65	65	70	67
11	F.P.	65	60	60	62	70	63
12	F.F.I.	72	75	70	67	65	70
13	F.S.	79	78	77	75	79	78
14	F.F.	77	75	70	75	80	75
15	G.C.	81	79	80	80	79	80
16	J.P.	79	78	77	75	73	76
17	J.Y.	73	67	72	65	65	68
18	K.T.W.	72	74	80	74	74	75
19	K.P.	76	70	75	73	77	74
20	M.M.J.S.	72	71	60	64	79	69
21	M.P.N.	64	65	71	72	63	67
22	R.H.P.T.	69	66	70	62	60	65
23	R.A.C.E.	73	78	79	72	71	75
24	S.H.L.	65	71	70	62	60	66
25	S.C.	71	72	75	73	70	72
26	T.J.I.	72	71	73	79	80	75
27	V.J.W.	82	90	90	82	85	86

Dilihat dari tabel tersebut, disimpulkan bahwa hampir setengah kelas nilainya kurang dari KKM. Nilai rata-rata kelas dapat diketahui dengan perhitungan sebagai berikut.

$$M = \frac{1.976}{27} = 73,19$$

Berdasarkan perhitungan, membuktikan bahwa nilai rata-rata kelas sebesar 73,19 telah mencapai KKM yang ditentukan oleh sekolah adalah ≥ 72 , tapi terdapat banyak siswa yang belum memenuhi KKM. Berdasarkan tabel 3 bahwa hanya terdapat 16 siswa yang nilainya melebihi KKM, namun 11 siswa lainnya masih mendapatkan nilai di bawah KKM.

(2) Tes akhir

Setelah tes awal, diketahui bahwa nilai siswa masih di bawah KKM. Perlakuan selanjutnya adalah dengan memberikan materi tanpa menggunakan media bola keberuntungan pada kelas kontrol. Materi diberikan dengan metode ceramah penyampaian dibantu dengan *powerpoint* dalam pembelajaran daring yang dilakukan melalui aplikasi *zoom*. Setelah menyampaikan materi, siswa diberi tes akhir menulis puisi selama 30 menit tanpa menggunakan media bola keberuntungan pada kelas kontrol. Nilai tes akhir siswa kelas X MIPA-2 dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4
Daftar Hasil Tes Akhir Kelas X MIPA-2
(Kelas Kontrol)

No	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian (60 – 90)					Nilai Akhir
		Diksi	Tema	Tipografi	Gaya Bahasa	Amanat	
1	A.C.J.M.	85	89	89	86	87	87
2	A.J.W.	80	82	78	80	81	80
3	A.C.	75	79	70	70	75	74
4	A.M.G.	89	89	89	88	88	89
5	A.	88	87	86	88	89	88
6	B.H.W.	87	86	90	90	89	88
7	C.J.L.	80	79	79	80	80	80
8	C.A.S.	79	78	80	85	86	82
9	D.S.R.	79	79	80	80	81	80
10	E.M.V.	72	70	74	68	75	72
11	F.P.	80	81	80	81	81	81
12	F.F.I.	78	80	79	82	82	80
13	F.S.	79	81	79	79	79	79
14	F.F.	75	82	85	78	80	80
15	G.C.	89	90	85	85	90	88
16	J.P.	76	80	77	79	78	78
17	J.Y.	75	76	77	79	80	77
18	K.T.W.	76	85	79	85	80	81
19	K.P.	77	76	80	75	79	77
20	M.M.J.S.	80	72	70	74	80	75
21	M.P.N.	79	79	78	79	74	78
22	R.H.P.T.	79	80	79	79	85	80
23	R.A.C.E.	81	85	79	78	84	81
24	S.H.L.	85	86	89	90	89	88
25	S.C.	80	76	79	75	80	78
26	T.J.I.	84	82	77	80	79	80
27	V.J.W.	89	90	89	90	90	90

Dilihat dari hasil tabel 4, sebagian besar siswa kelas kontrol mendapatkan nilai yang memenuhi KKM yang ditentukan sekolah adalah ≥ 72 . Perhitungan nilai rata-rata kelas menggunakan rumus yang sama seperti tes awal. Perhitungan nilai rata-rata tes akhir sebagai berikut.

$$M = \frac{2.190}{27} = 81,11$$

Berdasarkan perhitungan di atas, nilai rata-rata kelas sebesar 81,11 telah memenuhi KKM. Nilai rata-rata kelas meningkat dari nilai rata-rata yang sebelumnya sebesar 73,19 kini nilainya menjadi 81,11. Selain itu, jumlah siswa juga yang nilainya memenuhi KKM juga meningkat. Peningkatan tersebut adalah seluruh siswa kelas kontrol mencapai KKM yaitu ≥ 72 .

b. Hasil Tes Kelas Eksperimen

(1) Tes awal

Pada kelas X MIPA-1 sebagai kelas eksperimen juga dilakukan tes awal. Hasil tes awal dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5
Daftar Nilai Tes Awal Siswa Kelas X MIPA-1
(Kelas Eksperimen)

No	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian (60 – 90)					Nilai Akhir
		Diksi	Tema	Tipografi	Gaya Bahasa	Amanat	
1	A.M.C.D.	65	64	67	68	69	67
2	A.A.D.	60	65	62	65	60	62
3	A.A.C	79	79	81	80	81	80
4	B.Y.	61	69	63	60	65	64
5	B.L.	62	62	67	65	68	65
6	C.I.A.	75	79	76	74	70	75
7	C.J.W.	70	71	70	70	73	71
8	D.J.L.	85	72	81	75	76	78
9	D.G.	81	70	76	79	75	76
10	E.C.H.C.	65	71	68	70	70	69
11	F.C.S.	64	60	67	64	68	65
12	F.K.W.	79	70	75	85	79	78
13	F.P.	70	62	61	65	69	65
14	G.W.	89	78	80	81	85	83
15	G.E.V.	75	76	77	74	75	75
16	J.K.	78	80	79	65	76	76
17	J.A.S.	79	80	79	79	65	76
18	L.V.	80	81	80	85	83	82
19	M.I.L.	79	78	80	79	78	79
20	M.S.	60	60	63	62	60	61
21	M.T.P.S.	67	69	67	72	74	70

22	R.A.P.	78	79	76	77	76	77
23	R.G.	79	81	78	76	76	78
24	R.A.W.	78	78	85	86	78	81
25	S.F.	70	72	68	74	70	71
26	T.C.S.	80	81	79	75	76	78
27	V.K.	70	70	68	75	72	71
28	Y.R.P.R.	76	75	74	73	77	75

Berdasarkan tabel 5 dapat dilihat bahwa sebagian besar siswa pada kelas eksperimen belum mencapai KKM adalah ≥ 72 . Nilai rata-rata kelas dapat dihitung sebagai berikut:

$$M = \frac{2.047}{28} = 73,11$$

Dari perhitungan rata-rata hasil menulis puisi sebelum mendapatkan perlakuan disimpulkan bahwa sebagian besar siswa belum memenuhi KKM yaitu ≥ 72 . Nilai rata-rata kelas telah mencapai KKM yaitu sebesar 73,11 namun sebagian besar siswa masih belum memenuhi KKM. Dari tabel 5, dapat menunjukkan bahwa hanya 16 siswa yang mendapatkan nilai yang memenuhi KKM.

(2) Tes akhir

Setelah dilakukan tes awal diketahui masih terdapat siswa yang belum memenuhi KKM. Pada pertemuan berikutnya, siswa diberi penjelasan materi mengenai puisi dan dilakukan tes akhir dengan menggunakan media bola keberuntungan melalui permainan ranking satu. Nilai tes akhir siswa kelas eksperimen X MIPA-1 bisa dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6
Daftar Nilai Tes akhir Siswa Kelas X MIPA-1
(Kelas Eksperimen)

No	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian (60 – 90)					Nilai Akhir
		Diksi	Tema	Tipografi	Gaya Bahasa	Amanat	
1	A.M.C.D.	82	80	90	85	82	84
2	A.A.D.	79	83	74	75	76	77
3	A.A.C	85	87	81	80	88	84
4	B.Y.	86	82	79	78	80	81
5	B.L.	78	79	81	79	74	78
6	C.I.A.	80	84	80	80	86	82
7	C.J.W.	81	86	78	79	80	81
8	D.J.L.	83	88	79	80	84	83
9	D.G.	88	86	88	83	80	85
10	E.C.H.C.	89	88	90	90	90	89

11	F.C.S.	85	90	85	85	90	87
12	F.K.W.	89	90	89	90	88	89
13	F.P.	90	90	86	90	90	89
14	G.W.	88	87	85	89	83	86
15	G.E.V.	89	90	90	90	90	90
16	J.K.	87	86	88	87	83	86
17	J.A.S.	85	82	87	90	82	85
18	L.V.	90	90	90	90	90	90
19	M.I.L.	89	90	88	90	90	89
20	M.S.	79	80	78	78	77	78
21	M.T.P.S.	88	81	83	84	85	84
22	R.A.P.	90	83	84	88	86	86
23	R.G.	90	90	90	90	90	90
24	R.A.W.	90	89	89	90	89	89
25	S.F.	80	84	82	83	80	82
26	T.C.S.	85	86	84	82	83	84
27	V.K.	87	86	82	84	85	85
28	Y.R.P.R.	89	80	84	89	89	86

Dilihat dari tabel tersebut disimpulkan bahwa kelas eksperimen kelas X MIPA-1 mendapatkan peningkatan pada nilai tes akhir dengan menggunakan media bola keberuntungan melalui permainan ranking satu. Pada kelas ini seluruh siswa nilainya di atas KKM. Nilai yang paling kecil hanya 77 itu diperoleh hanya satu siswa saja, bahkan beberapa siswa yang mendapatkan nilai tinggi yaitu 90. Hal tersebut membuktikan bahwa siswa lebih memahami materi puisi dengan menggunakan sebuah media bola keberuntungan melalui permainan ranking satu.

Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai rata-rata kelas, yaitu:

$$M = \frac{2.382}{28} = 85,07$$

Nilai 85,07 membuktikan bahwa siswa kelas eksperimen mencapai KKM. Hasil ini meningkat dari nilai rata-rata kelas sebelumnya yaitu 73,11.



Gambar 8

Penggunaan Media Bola Keberuntungan Pada Kelas X MIPA-1

Pada gambar tersebut memperlihatkan penggunaan media bola keberuntungan di kelas eksperimen untuk menentukan tema dalam menulis puisi. Sebagian besar siswa akan mendapatkan tema yang berbeda-beda, namun tiap tema digandakan sehingga beberapa siswa mendapatkan tema yang sama.

c. Analisis Perbandingan Tes Awal dan Tes Akhir Menulis Puisi dengan Memperhatikan Unsur Pembangunnya

Pembelajaran dengan menggunakan media bola keberuntungan melalui permainan ranking satu membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi. Pernyataan tersebut dapat dibuktikan dengan adanya perbedaan nilai antara kelas eksperimen yang menggunakan media dan permainan dengan kelas kontrol yang tanpa menggunakan kedua hal tersebut.

Tabel 7
Perbandingan Hasil Tes awal dan Tes akhir
Kelas X MIPA-2
(Kelas Kontrol)

No.	Nama Peserta Didik	Tes Awal (X ₁)	Tes Akhir (X ₂)	<i>MX</i> (X ₂ -X ₁)	X ²
1	A.C.J.M.	74	87	13	174
2	A.J.W.	70	80	10	100
3	A.C.	69	74	5	23
4	A.M.G.	77	89	12	139
5	A.	77	88	11	112
6	B.H.W.	77	88	11	125
7	C.J.L.	81	80	-2	3
8	C.A.S.	81	82	1	1
9	D.S.R.	70	80	10	96
10	E.M.V.	67	72	5	25
11	F.P.	63	81	18	310
12	F.F.I.	70	80	10	104
13	F.S.	78	79	2	3
14	F.F.	75	80	5	25
15	G.C.	80	88	8	67
16	J.P.	76	78	2	3
17	J.Y.	68	77	9	88
18	K.T.W.	75	81	6	38
19	K.P.	74	77	3	9
20	M.M.J.S.	69	75	6	34
21	M.P.N.	67	78	11	117
22	R.H.P.T.	65	80	15	237
23	R.A.C.E.	75	81	7	46
24	S.H.L.	66	88	22	493
25	S.C.	72	78	6	34

26	T.J.I.	75	80	5	25
27	V.J.W.	86	90	4	14
Nx		1.976	2.190	214	2.446
Rata-Rata		73,19	81,11		

Tabel 8
Perbandingan Hasil Tes awal dan Tes akhir
Kelas X MIPA-1
(Kelas Eksperimen)

No.	Nama Peserta Didik	Tes Awal (Y ₁)	Tes Akhir (Y ₂)	<i>MX</i> (Y ₂ -Y ₁)	Y ₂
1	A.M.C.D.	67	84	17	303
2	A.A.D.	62	77	15	237
3	A.A.C	80	84	4	18
4	B.Y.	64	81	17	289
5	B.L.	65	78	13	174
6	C.I.A.	75	82	7	52
7	C.J.W.	71	81	10	100
8	D.J.L.	78	83	5	25
9	D.G.	76	85	9	77
10	E.C.H.C.	69	89	20	416
11	F.C.S.	65	87	22	484
12	F.K.W.	78	89	12	135
13	F.P.	65	89	24	566
14	G.W.	83	86	4	14
15	G.E.V.	75	90	14	207
16	J.K.	76	86	11	112
17	J.A.S.	76	85	9	74
18	L.V.	82	90	8	67
19	M.I.L.	79	89	11	112
20	M.S.	61	78	17	303
21	M.T.P.S.	70	84	14	202
22	R.A.P.	77	86	9	85
23	R.G.	78	90	12	144
24	R.A.W.	81	89	8	71
25	S.F.	71	82	11	117
26	T.C.S.	78	84	6	34
27	V.K.	71	85	14	190
28	Y.R.P.R.	75	86	11	125
Ny		2.047	2.382	335	4.734
Rata-Rata		73,11	85,07		

Dilihat dari tabel 7 dan tabel 8, akan dianalisis taraf signifikansi dari data-data tersebut yaitu sebagai berikut:

Kelas Kontrol:

$$Mx = \frac{214}{27} = 7,93$$

$$\begin{aligned}\Sigma x^2 &= 4.734 - \frac{335^2}{28} \\ &= 4.734 - \frac{112.225}{28} \\ &= 725,69\end{aligned}$$

Kelas Eksperimen:

$$\begin{aligned}My &= \frac{335}{28} = 11,97 \\ \Sigma y^2 &= 2.446 - \frac{214^2}{27} \\ &= 2.446 - \frac{45.796}{27} \\ &= 750,33\end{aligned}$$

Uji T:

$$\begin{aligned}t &= \frac{7,93 - 11,97}{\sqrt{\left(\frac{725,69 + 750,33}{27 + 28 - 2}\right) \left(\frac{1}{27} + \frac{1}{28}\right)}} \\ &= \frac{-4,04}{\sqrt{\left(\frac{1.476,02}{53}\right) \left(\frac{28}{756} + \frac{27}{756}\right)}} \\ &= \frac{-4,04}{\sqrt{\left(\frac{1.476,02}{53}\right) \left(\frac{55}{756}\right)}} \\ &= \frac{-4,04}{\sqrt{2,03}} = \frac{-4,04}{1,42} = 2,84 \\ db &= 27 + 28 - 2 \\ &= 53\end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, hasil yang didapatkan adalah $t = 2,84$ dan $db = 53$. Nilai t kemudian diuji menggunakan t tabel, yaitu nilai t tabel = 2,01 sehingga t hitung = $2,84 > 2,01$. Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa nilai t hitung lebih besar dari t tabel jadi disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol yang tanpa menggunakan media bola keberuntungan melalui permainan ranking satu dengan kelas eksperimen yang menggunakan media tersebut.

Hal tersebut dapat dinyatakan bahwa penggunaan media bola keberuntungan melalui permainan ranking satu pada kelas X MIPA-1 SMA Katolik Santa Agnes berpengaruh positif karena hasil menulis puisi kelas eksperimen mendapatkan hasil yang lebih baik daripada kelas kontrol sehingga menunjukkan bahwa media bola keberuntungan melalui permainan ranking satu mampu meningkatkan kemampuan menulis dan juga membantu siswa dalam pemahaman materi serta menjadi aktif ketika kegiatan pembelajaran materi puisi berlangsung.

3. Hasil Respons Siswa

Pembagian angket siswa dilaksanakan sesudah siswa melakukan tes akhir praktik menulis puisi dengan menggunakan media melalui permainan ranking satu.

Angket diterima oleh siswa kelas eksperimen yaitu kelas X MIPA-1. Lembar angket yang dibagikan kepada siswa kelas eksperimen berupa *link* untuk mereka buka dan isi dalam *Google* Cara pengisian angket yakni memilih satu jawaban dengan klik salah satu jawaban pada jawaban yang sudah tersedia di *google form*. Lembar angket siswa berisikan tentang pertanyaan minat siswa dan pengaruh media bola keberuntungan melalui permainan ranking satu terhadap kemampuan menulis puisi. Hasil respons siswa dapat dilihat tabel berikut.

Tabel 9

**Hasil Respons Siswa
(Kelas Eksperimen)**

No	Aspek	Ya/Tidak	Persentase
1.	Pembelajaran dengan media bola keberuntungan melalui permainan Ranking Satu menarik ketika pembelajaran secara daring	1. Ya	$\frac{24}{28} \times 100\%$ = 85,71%
		2. Tidak	$\frac{4}{28} \times 100\%$ = 14,29%
2.	Pembelajaran dengan media bola keberuntungan melalui permainan Ranking Satu mempermudah saya untuk belajar menulis puisi secara daring	1. Ya	$\frac{25}{28} \times 100\%$ = 89,29%
		2. Tidak	$\frac{3}{28} \times 100\%$ = 10,71%
3.	Belajar secara daring dengan media bola keberuntungan melalui permainan Ranking Satu mampu mengembangkan minat saya untuk menulis puisi	1. Ya	$\frac{21}{28} \times 100\%$ = 75%
		2. Tidak	$\frac{7}{28} \times 100\%$ = 25%
4.	Belajar secara daring dengan menggunakan media bola keberuntungan merangsang pikiran untuk memunculkan ide dalam menulis puisi	1. Ya	$\frac{27}{28} \times 100\%$ = 96,43%
		2. Tidak	$\frac{1}{28} \times 100\%$ = 3,57%
5.	Belajar secara daring dengan media bola keberuntungan membuat kondisi kelas dalam pembelajaran menjadi lebih seru	1. Ya	$\frac{28}{28} \times 100\%$ = 100%
		2. Tidak	$\frac{0}{28} \times 100\%$ = 0%

6.	Guru menjelaskan materi secara spesifik dan menarik ketika pembelajaran secara daring	1. Ya	$\frac{28}{28} \times 100\%$ = 100%
		2. Tidak	$\frac{0}{28} \times 100\%$ = 0%
7.	Menggunakan media bola keberuntungan melalui permainan Ranking Satu saya berpikir mengalami perkembangan kemampuan dalam menulis ketika mempelajari materi menulis dengan memperhatikan unsur pembangunnya secara daring	1. Ya	$\frac{20}{28} \times 100\%$ = 71,43%
		2. Tidak	$\frac{8}{28} \times 100\%$ = 28,57%
8.	Saya menjadi termotivasi mengikuti pembelajaran secara daring mengenai menulis puisi dengan memperhatikan unsur pembangunnya dengan menggunakan media bola keberuntungan	1. Ya	$\frac{22}{28} \times 100\%$ = 78,57%
		2. Tidak	$\frac{6}{28} \times 100\%$ = 21,43%

Dari tabel di atas yang diisi oleh kelas X MIPA-1 di SMA Katolik Santa Agnes Surabaya terhadap kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen, pada pernyataan pertama “Pembelajaran dengan media bola keberuntungan melalui permainan Ranking Satu menarik ketika pembelajaran secara daring” menunjukkan bahwa sebanyak 24 siswa setuju apabila belajar menggunakan media bola keberuntungan melalui permainan ranking satu menyenangkan dan terdapat 4 siswa yang tidak setuju. Pada pernyataan tersebut diketahui bahwa siswa setuju jika belajar menggunakan media bola keberuntungan melalui permainan ranking satu menyenangkan bagi mereka. Hal ini menunjukkan bahwa siswa senang mengikuti pembelajaran menulis puisi dengan menggunakan media dan permainan tersebut.

Pada pernyataan kedua “Pembelajaran dengan media bola keberuntungan melalui permainan Ranking Satu mempermudah saya untuk belajar menulis puisi secara daring” dibuktikan dengan 25 siswa setuju dan hanya 3 siswa yang tidak setuju. Dari hasil tersebut diketahui bahwa siswa setuju dengan bantuan media bola keberuntungan melalui permainan ranking satu siswa

memahami materi dengan mudah serta mendapatkan nilai yang bagus.

Pada pernyataan ketiga “Belajar secara daring dengan media bola keberuntungan melalui permainan Ranking Satu mampu mengembangkan minat saya untuk menulis puisi” mendapatkan jawaban (Ya) sebanyak 21 siswa dan (Tidak) sebanyak 7 siswa. Artinya, pembelajaran yang dialami siswa menarik, maka siswa menjadi termotivasi untuk menulis puisi serta membuat siswa menjadi lebih percaya diri.

Pada pernyataan keempat “Belajar secara daring dengan menggunakan media bola keberuntungan merangsang pikiran untuk memunculkan ide dalam menulis puisi” menunjukkan bahwa yang menjawab (Ya) terdapat 27 siswa dan (Tidak) hanya 1 siswa. Hasil tersebut menyimpulkan bahwa siswa lebih termotivasi memunculkan ide-ide baru dalam penulisan puisi.

Pada pernyataan kelima “Belajar secara daring dengan media bola keberuntungan membuat kondisi kelas dalam pembelajaran menjadi lebih seru” seluruh siswa menjawab (Ya) yaitu sebanyak 28 siswa. Hal tersebut menjelaskan bahwa siswa menjadi lebih semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, karena suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.

Pada pernyataan keenam “Guru menjelaskan materi secara spesifik dan menarik ketika pembelajaran secara daring” menunjukkan bahwa yang sebanyak 28 siswa setuju dan tidak ada siswa yang tidak setuju. Artinya, guru dapat memberikan dampak positif kepada siswa sehingga siswa dapat meningkatkan belajarnya.

Pada pernyataan ketujuh “Menggunakan media bola keberuntungan melalui permainan Ranking Satu saya berpikir mengalami perkembangan kemampuan dalam menulis ketika mempelajari materi menulis dengan memperhatikan unsur pembangunnya secara daring” menunjukkan bahwa yang menjawab (Ya) sebanyak 20 siswa dan (Tidak) sebanyak 8 siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai dalam penulisan puisi yang baik dan indah. Siswa dapat menumbuhkan kemampuan menulis puisi dengan memperhatikan unsur pembangunnya.

Pada pernyataan kedelapan “Saya menjadi termotivasi mengikuti pembelajaran secara daring mengenai menulis puisi dengan memperhatikan unsur pembangunnya dengan menggunakan media bola keberuntungan” menunjukkan bahwa yang menjawab (Ya) sebanyak 22 siswa dan (Tidak) sebanyak 6 siswa. Dengan menggunakan media bola keberuntungan melalui permainan ranking satu, siswa lebih termotivasi serta aktif mengikuti kegiatan menulis puisi dengan memperhatikan unsur pembangunnya. Sehingga, siswa dapat memahami materi dengan cepat dan mendapatkan nilai bagus.

Dari pernyataan yang sudah diuraikan dalam tabel 9, ditemukan terdapat dua pernyataan yang di luar prediksi. Pada pernyataan “Belajar secara daring dengan media bola keberuntungan melalui permainan Ranking Satu mampu mengembangkan minat saya untuk menulis puisi” ditemukan adanya 7 siswa yang kurang setuju dengan pernyataan tersebut. Setelah diamati, proses pembelajaran yang dilakukan 28 siswa pada kelas eksperimen, 7 siswa yang tidak setuju memang kurang menyukai puisi. Meskipun mereka tidak setuju apabila media dan permainan dapat menumbuhkan minat mereka ketika belajar tapi kenyataannya mereka dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga mereka peroleh nilai baik saat tes akhir.

Kemudian pada pernyataan “Menggunakan media bola keberuntungan melalui permainan Ranking Satu saya berpikir mengalami perkembangan kemampuan dalam menulis ketika mempelajari materi menulis dengan memperhatikan unsur pembangunnya secara daring” ditemukan adanya 8 siswa yang menjawab kurang setuju dengan pernyataan tersebut. Setelah diamati, siswa yang memilih kurang setuju ini merupakan siswa yang kurang aktif di dalam kelas, selain itu mereka merasa bahwa kemampuan mereka tidak mengalami peningkatan. Namun, kenyataannya dari hasil puisi yang mereka buat terdapat peningkatan pada saat tes akhir.

Berdasarkan kedua pernyataan di atas, disimpulkan bahwa meskipun masih terdapat siswa yang kurang minat dan tidak merasa mengalami peningkatan kemampuan, namun hal tersebut tidak memengaruhi mereka dalam memahami materi pelajaran. Karena pada pernyataan lain seperti “Belajar secara daring dengan media bola keberuntungan membuat kondisi kelas dalam pembelajaran menjadi lebih seru” seluruh siswa pada kelas eksperimen yaitu 28 siswa menjawab setuju dengan pernyataan tersebut. Selain itu, juga pada pernyataan “Belajar secara daring dengan menggunakan media bola keberuntungan merangsang pikiran untuk memunculkan ide dalam menulis puisi” ditemukan sebanyak 27 siswa menjawab setuju dengan pernyataan tersebut. Hal tersebut menjelaskan bahwa media bola keberuntungan melalui permainan ranking satu sangat berpengaruh terhadap kemampuan menulis siswa serta membantu siswa dalam memahami materi.

PENUTUP

Simpulan

Menurut hasil pengolahan data serta analisis yang telah diuraikan pada hasil dan pembahasan ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan media bola keberuntungan melalui permainan ranking satu terhadap kemampuan menulis puisi siswa kelas X di SMA Katolik Santa

Agnes Surabaya berjalan baik sesuai dengan rencana. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas siswa dan aktivitas guru dengan perhitungan rata-rata masing-masing yaitu 89,29% dan 83,33%. Semua hasil observasi dilaksanakan dengan secara daring, karena pembelajaran dilakukan secara daring.

2. Pengaruh media bola keberuntungan melalui permainan ranking satu terhadap kemampuan menulis puisi siswa kelas X di SMAK Santa Agnes Surabaya yang dilakukan secara daring sangat positif, dilihat dari hasil tes awal dan tes akhir. Pada kelas kontrol nilai rata-rata tes awal 73,9 dan tes akhir 81,11. Sementara itu, pada kelas eksperimen nilai rata-rata tes awal 73,11 dan tes akhir 85,07. Selain itu, dilihat dari hasil uji t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Meskipun kedua kelas terjadi peningkatan nilai ketika tes akhir, namun nilai rata-rata kelas eksperimen yang lebih meningkat dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini dilihat dari perhitungan uji t membuktikan bahwa t hitung lebih besar dari t tabel yaitu $2,84 > 2,01$.
3. Hasil angket responss siswa SMAK Santa Agnes Surabaya pada kelas eksperimen menunjukkan responss yang positif terhadap pembelajaran puisi dengan menggunakan media bola keberuntungan melalui permainan ranking satu menunjukkan 71,43% setuju dengan aspek “Menggunakan media bola keberuntungan melalui permainan Ranking Satu saya berpikir mengalami perkembangan kemampuan dalam menulis ketika mempelajari materi menulis dengan memperhatikan unsur pembangunnya secara daring” sebagian siswa menjawab (ya) pada pernyataan tersebut, yang artinya menggunakan media bola keberuntungan melalui permainan ranking satu siswa mengalami perkembangan dalam kemampuan menulis puisi. siswa juga termotivasi dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan media bola keberuntungan melalui permainan ranking satu yang dilakukan secara daring.

Saran

Menurut hasil penelitian ini, adapun saran yang disampaikan untuk guru, serta bagi peneliti lain yaitu:

1. Guru seharusnya memanfaatkan media pembelajaran pada saat mengajar materi puisi. contohnya dengan menggunakan media bola keberuntungan melalui permainan ranking satu siswa terlihat berantusias, aktif, dan membuat suasana belajar yang menyenangkan walaupun dilakukan secara daring. Siswa akan merasa bosan jika guru tidak

menggunakan sebuah media dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada saat secara daring ini.

- Peneliti lain yang ingin menjadikan hasil penelitian mengenai penggunaan media bola keberuntungan melalui permainan ranking satu di saat pembelajaran daring maupun tatap muka di kelas sebagai acuan untuk memunculkan penelitian yang lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2015. *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Amren, Sofan. 2013. *Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arikunto, S. 2019. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Awati, Devi dkk. 2018. *Pengaruh Metode Suggestopedia terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas X SMA Srijaya Negara Palembang*. Palembang: Universitas Sriwijaya.
- Ayuningtias, Putri Nadine. 2019. *Penerapan Media Aromaterapi Lavender dalam Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Kota Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2019/2020*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Bachtiar, Amsal. 2013. *Filsafat Ilmu*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dalman. 2015. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Ghozali, I. 2016. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 23*. Semarang: BPF Universitas Diponegoro.
- Grafura, Lubis dan Ari Wijayanti. 2012. *Metode & Strategi Pembelajaran yang Unik*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Hayat, Bahrul dan Suhendra Yusuf. 2015. *Mutu Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayah, Riris Nur. 2019. *Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi dengan Menggunakan Metode Quantum Learning dan Media Video pada Siswa Kelas X IPA 1 SMA Negeri 2 Blora Tahun Ajaran 2018/2019*. Bojonegoro: IKIP PGRI.
- Irwanto, Eri. 2012. *Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Menggunakan Metode Kolaborasi pada Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Purworejo Tahun Pelajaran 2012/2013*. Purworejo: Universitas Muhammadiyah.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. *Bahasa Indonesia Edisi Revisi SMA/MA/SMK/MAK Kelas X*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Latipun. 2015. *Psikologi Eksperimen*. Malang: UMM Press.
- Liqa, Fitra. 2020. *Efektivitas Model Pembelajaran Quantum Learning terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi pada Siswa Kelas X SMA Inshafuddin Banda Aceh*. Aceh: Universitas Bina Bangsa Getsempena.
- Majid, Muhammad Zufad. 2013. *Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi melalui Model Pembelajaran Quantum Teaching Tipe Tandur*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Mar'at, Samsunuwiyati. 2015. *Psikolinguistik: Suatu Pengantar*. Bandung: Refika Aditama.
- Mario, Malo Flavianus. 2020. *Contextual Teaching Learning (CTL) dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Puisi Pada Siswa SMA Kelas X. Sumba: Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Weetabula*.
- Maslani, dkk. 2017. *Inovasi Pembelajaran*. Banua: Forum Guru Menulis dan Guru Hebat.
- Mudlofir, H. Ali dan Evi Fatimatur Rusydiyah. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif: dari Teori ke Praktik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Noermanzah, N., Abid, S., & Aprika, E. 2018. *Pengaruh Teknik Send a Problem terhadap Kemampuan Menulis Daftar Pustaka Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Lubuklinggau*. Jurnal Kajian Bahasa, Sastra dan Pengajaran (KIBASP), 1(2), 171–181.
- Pradopo, Rachmad Djoko. 2012. *Pengkajian Puisi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- _____. 2017. *Teori Kritik dan Penerapannya dalam Sastra Indonesia Modern*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Rambe, Elisa. 2019. *Pengaruh Model Pembelajaran Sinetik dan Penguasaan Diksi terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas X SMA Dharmawangsa Medan*. Aceh: STKIP Usman Safri Kutacane.
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Setiawan, Arif. 2019. *Peran Keterampilan Menulis dalam Meningkatkan Profesionalitas Guru di Era Society 5.0*. Prosiding SENASBASA. Malang: Mei 2019. Hal. 1118 – 1121.
- Somadana, Wayan. *Implementasi Teknik Beriur Kata untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa*. Buleleng: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sugiarto. 2017. *Kitab PUEBI: Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Andi.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V. Wiratna. 2015. *Metodologi Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Susanti, dkk. 2020. *Pengaruh Kemampuan Mengapresiasi Puisi terhadap Keterampilan Menulis Puisi Religius Siswa Kelas XI SMA*

- Swasta UISU Medan*. Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Usman, Hadi Andri. 2018. *Pengaruh Model Quantum Teaching Didukung Media Visual Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018*. Kediri: Universitas Nusantara PGRI.
- Waluyo, Herman J. 2005. *Apresiasi Puisi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Umum.
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.

