



## PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS GENRE DAN KARTU DOMINO UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI MENULIS PUISI SISWA

Iqbakva Demas W.<sup>1</sup>, Afita Dwi<sup>2</sup>, Hannifia Dalia<sup>3</sup>, Onok Yayang P.<sup>4</sup>, Laily N.<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Muhammadiyah Purwokerto

demasiqbalva@gmail.com<sup>1</sup>, afitakhasanah1234@gmail.com<sup>2</sup>,

daliaazza06@gmail.com<sup>3</sup>, onokya-yangpamungkas@gmail.com<sup>4</sup>,

lailynurlina@gmail.com<sup>5</sup>

### ABSTRACT

*This study aims to explore the effectiveness of implementing a genre-based learning approach using domino card media to improve student achievement in Indonesian language subjects, particularly in poetry writing for eighth-grade students at MTs (Islamic Junior High School). Poetry writing often poses challenges for students due to a lack of understanding of poetic structure and low motivation to be creative. The genre-based approach is expected to help students understand various elements of poetry, such as structure, figurative language, and the social context behind the text, enabling them to express ideas and emotions more effectively. Domino card media is used as an interactive tool to stimulate students' creativity and assist them in finding inspiration for writing. This research employs a classroom action research (CAR) de-sign conducted in two cycles. The subjects of the study are eighth-grade students. The results show a significant improvement in student achievement. The average test score increased from 68.00 in the pre-cycle to 77.00 in Cycle II. The percentage of classical learning mastery also rose, from 70.00% to 83.00%. Teacher performance also improved. The planning score increased from 89.00 to 91.00, and the implementation score rose from 88.00 to 90.00. These findings indicate that the genre-based approach combined with domino card media is effective in enhancing the quality of learning. Although the results are positive, there is still room for further improvement, and follow-up plans should focus on sustainable development in the teaching and learning process.*

### Keywords:

Genre-Based Learning; Domino Card Learning; Media.

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pengembangan sumber daya manusia. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, mata pelajaran bahasa Indonesia memiliki peranan yang sangat vital, terutama dalam membentuk kemampuan berbahasa siswa. Khair (2018) menyatakan bahwa Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang diajarkan di sekolah mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Pelajaran ini dianggap penting untuk diajarkan di semua

jenjang pendidikan. BNSP (2006) menjelaskan bahwa bahasa memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional siswa, serta menjadi faktor penentu keberhasilan dalam mempelajari berbagai bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan dapat membantu siswa untuk mengenali diri mereka, memahami budaya mereka sendiri dan budaya orang lain, mengekspresikan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat, serta memanfaatkan kemampuan analitis dan imajinatif



Prakata:

Jurnal Bahasa dan Sastra serta Pembelajaran

Doi Article: 10.46306/prakata.v2i1.219

yang dimiliki. Di sisi lain, Ngalimun & Alfulaila (2014:39) mendefinisikan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia mencakup komponen-komponen kebahasaan, pemahaman, dan penggunaan. Dalam praktiknya, guru dapat fokus pada salah satu komponen yang telah ditentukan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia adalah proses yang berlangsung di sekolah dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi, yang mencakup komponen-komponen kebahasaan, pemahaman, dan penggunaan. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis.

Salah satu kompetensi yang harus diketahui oleh siswa adalah kemampuan menulis, termasuk menulis puisi. Menulis puisi tidak hanya melatih kreativitas, tetapi juga kemampuan berbahasa dan ekspresi diri siswa. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menulis puisi. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya pemahaman tentang struktur dan elemen puisi, serta minimnya motivasi untuk berkreasi. Siswa sering kali merasa tertekan ketika diminta untuk menulis puisi, sehingga hasil karya yang dihasilkan tidak mencerminkan potensi mereka. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang tepat untuk membantu siswa mengatasi kesulitan ini. Pendekatan pembelajaran berbasis genre merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa. Menurut Knapp & Watkins (2005:21), istilah 'genre' telah ada sejak lama dan berasal dari berbagai perspektif, termasuk sastra, budaya populer, linguistik, dan pedagogi. Teks dihasilkan dan ditentukan oleh konteks sosial, sehingga memungkinkan untuk mengidentifikasi elemen-elemen sosial dalam struktur dan tata bahasa teks tertentu. Genre dikategorikan berdasarkan tujuan sosialnya dan diidentifikasi sesuai dengan tahapan yang dilalui untuk mencapai tujuan tersebut.

Sementara itu, Mahsun (2013) menjelaskan bahwa dalam teori genre, terdapat dua konteks yang mendasari keberadaan suatu teks, yaitu konteks budaya (yang mencakup nilai dan norma kultural yang akan terwujud melalui proses sosial) dan konteks situasi, yang meliputi: pesan yang ingin disampaikan (*medan/field*), audiens yang dituju (*pelibat/tenor*), serta format bahasa yang digunakan untuk menyampaikan pesan tersebut (*sarana/mode*). Dengan ini, pendekatan ini menekankan pada pemahaman terhadap berbagai jenis teks, termasuk puisi, serta konteks sosial dan budaya yang melatarbelakanginya. Dengan memahami genre puisi, siswa diharapkan dapat lebih mudah dalam mengekspresikan ide dan perasaan mereka melalui tulisan.

Selain pendekatan pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang tepat juga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses belajar mengajar. Media pembelajaran kartu topik, misalnya, dapat menjadi alat yang efektif untuk merangsang kreativitas siswa. Kartu topik berisi kata kunci atau tema yang dapat memicu ide-ide baru dalam menulis puisi. Dengan menggunakan media ini, siswa dapat lebih mudah menemukan inspirasi dan mengorganisir pikiran mereka sebelum menulis. Menurut KBBI Daring (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kartu>), kartu adalah selembar kertas tebal yang berbentuk persegi panjang dan digunakan untuk berbagai keperluan, mirip dengan karcis. Kartu juga dapat diartikan sebagai lembaran persegi panjang yang digunakan dalam berbagai permainan, yang memiliki gambar, tanda, dan nomor di permukaannya, serta terbagi menjadi empat jenis. Sementara itu, topik adalah subjek yang dibahas dalam sebuah teks (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/topik>). Dalam konteks penelitian ini, yang dimaksud dengan kartu topik adalah kartu yang terbuat dari kertas tebal berwarna-warni, berbentuk persegi panjang, yang digunakan dalam permainan dan berisi subjek yang dibahas, yaitu topik teks tanggapan.



Penerapan pendekatan pembelajaran berbasis genre dengan media kartu topik diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Siswa tidak hanya belajar tentang teori menulis puisi, tetapi juga terlibat langsung dalam proses kreatif. Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar, sehingga prestasi belajar mereka pun dapat meningkat. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penerapan pendekatan pembelajaran berbasis genre dengan media kartu topik dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam materi menulis puisi. Dengan melakukan penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan strategi yang lebih efektif dalam mengajarkan menulis puisi kepada siswa SMP. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran bahasa Indonesia yang lebih inovatif dan menarik. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dan pendidik dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif, sehingga siswa dapat mencapai prestasi belajar yang optimal dalam menulis puisi.

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dirancang sebagai penelitian kelas yang dilaksanakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi menulis puisi di kelas VIII MTs. Penelitian ini melibatkan masing-masing sekolah 32 siswa dari kelas VIII, yang terdiri dari 15 laki-laki dan 17 perempuan. Rata-rata kemampuan awal siswa tergolong cukup, dan fasilitas sekolah untuk proses pembelajaran dinilai baik. Proses tindakan dilakukan melalui tiga tahap yang berulang (sebagai siklus), yaitu (1) tahap perencanaan, (2) tahap pelaksanaan tindakan dan observasi, dan (3) tahap evaluasi dan refleksi. Indikator keberhasilan penelitian dalam prestasi belajar siswa ditentukan jika nilai siswa mencapai  $\geq 70\%$  dengan persentase ketuntasan belajar klasikal minimal 80% (setidaknya 70% siswa memperoleh skor  $\geq 70$ ). Kriteria keberhasil-

an untuk kinerja guru ditetapkan jika skor perencanaan pembelajaran minimal 90 dan skor pelaksanaan minimal 89,50. Penelitian akan dilanjutkan ke siklus berikutnya jika kriteria keberhasilan yang diharapkan belum tercapai. Data dikumpulkan melalui dua instrumen utama, yaitu tes untuk mendapatkan data prestasi belajar, dan lembar observasi guru (APKG I dan II) untuk mengamati kinerja guru.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Siklus I

Siklus I di Siklus I dimulai dengan menyusun modul ajar yang berisikan Langkah-langkah kegiatan pembelajaran berbasis gender dengan menggunakan media kartu domino. Selanjutnya, guru mempersiapkan sarana media pembelajaran yang mendukung pelaksanaan Tindakan, yaitu materi puisi yang diambil dari berbagai sumber yang relevan. Guru juga mempersiapkan instrumen penilaian seperti lembar observasi untuk mengamati situasi dan kondisi aktivitas peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Selain mempersiapkan instrumen dan media, guru juga harus mempersiapkan soal-soal untuk tes kemampuan yang akan diberikan kepada siswa untuk dikerjakan secara individu. Setelah persiapan sudah dilakukan, guru melaksanakan pembelajaran berdasarkan rencana yang terulang dalam modul ajar yang sudah dibuat. Adapun hasil pelaksanaan Tindakan siklus I dapat diamati dalam tabel I.

**Tabel 1.** Hasil Pelaksanaan Siklus I

	Pra-siklus	Siklus I
Rata-rata Nilai Tes	68.00	69.00
% Ketuntasan Belajar	70.00	75.00

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis genre dengan media pembelajaran kartu domino secara umum dapat berjalan dengan baik pada seluruh tahap. Hasil pos tes siklus I menunjukkan nilai rata-rata



**Prakata:**

Jurnal Bahasa dan Sastra serta Pembelajaran  
Doi Article: 10.46306/prakata.v2i1.219

sebesar 69.00. Ini mengalami peningkatan dibandingkan dengan nilai rata-rata pra-siklus yang sebesar 68.00, sehingga terdapat peningkatan sebesar 1.00.

#### Ketuntasan Klasikal:

Ketuntasan klasikal pada pembelajaran siklus I mencapai 75%. Ini menunjukkan bahwa persentase siswa yang mencapai nilai minimal yang ditetapkan ( $\geq 70$ ) meningkat dibandingkan dengan ketuntasan klasikal pra-siklus yang hanya 70%. Langkah-langkah yang Belum Optimal Dilaksanakan pada Siklus I.

a. Tahap Modeling (Pemodelan):

Pada tahap ini, siswa diperkenalkan dengan puisi melalui pengamatan dan eksplorasi. Siswa diajak untuk membaca dan menganalisis contoh-contoh puisi yang relevan. Terdapat 10% siswa yang tidak dapat mengisi LKS yang telah disiapkan, pasif, dan tidak berkontribusi dalam kegiatan curah pendapat. Membangun pengetahuan awal siswa tentang puisi dan mempersiapkan mereka untuk menyusun puisi di tahap selanjutnya.

b. Tahap *Joint Negotiation of Text* (Menganalogikan):

Pada tahap ini, siswa bekerja sama untuk menyusun puisi dengan bimbingan guru. Proses ini melibatkan kolaborasi dan diskusi antara siswa. Meskipun 90% siswa aktif, masih ada 10% siswa yang pasif dan tidak menemukan model tulisan teks tanggapan pada sumber belajar yang disarankan. Mendorong siswa untuk berkolaborasi dan bernegosiasi dalam proses penulisan puisi, sehingga mereka dapat belajar dari satu sama lain dan memperbaiki pemahaman mereka tentang puisi.

c. Tahap *Independent Construction of Texts* (Penyusunan Teks Secara Mandiri):

Pada tahap ini, siswa menyusun puisi secara mandiri setelah melalui proses pemodelan dan kolaborasi. Ini adalah kesempatan bagi

siswa untuk menerapkan pengetahuan yang telah mereka peroleh. Terdapat 5% siswa yang menyusun tanpa mengacu pada langkah-langkah yang telah disusun, dan 5% siswa tidak melaksanakan tugasnya. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih menulis puisi secara mandiri, meningkatkan keterampilan menulis mereka, dan membangun kepercayaan diri dalam kemampuan berbahasa mereka.

## 2. Siklus II

Pada Siklus II, perencanaan dititikberatkan pada perbaikan langkah-langkah yang belum optimal yang teridentifikasi pada Siklus I. Guru melakukan modifikasi modul ajar dengan solusi dan alternatif langkah-langkah perbaikan untuk mengoptimalkan setiap langkah dalam tindakan. Beberapa langkah yang diperbaiki antara lain:

a. Tahap Modeling (Pemodelan):

Menyediakan lebih banyak contoh puisi yang bervariasi dan relevan. Menggunakan metode pengajaran yang lebih interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

b. Tahap *Joint Negotiation of Text* (Menganalognikan):

Memastikan semua siswa memiliki akses ke sumber belajar yang diperlukan. Mendorong siswa untuk berbagi ide dan memberikan umpan balik satu sama lain

c. Tahap *Independent Construction of Texts* (Penyusunan Teks Secara Mandiri):

Menyediakan panduan yang lebih jelas dan terstruktur untuk membantu siswa dalam menyusun puisi. Mengadakan sesi bimbingan individu untuk siswa yang mengalami kesulitan.

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II dilakukan setelah perencanaan yang matang, dengan penyesuaian yang diperlukan berdasarkan refleksi dari Siklus I. Guru menerapkan langkah-langkah yang telah dimodifikasi dan berusaha untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih inter-



aktif dan mendukung. Hasil dari pelaksanaan tindakan Siklus II dapat diamati dalam Tabel 2. Tabel ini akan menunjukkan perbandingan antara hasil pembelajaran pada pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II, termasuk nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa

**Tabel 2.** Hasil Pelaksanaan Siklus II

Aspek Kinerja	Pra-siklus	Siklus I	Siklus II
Rata-rata Nilai Tes	68.00	69.00	77.00
% Ketuntasan Belajar Klasikal	70.00	75.00	83.00

a. Rata-rata Nilai Tes:

- 1) Pra-siklus: Rata-rata nilai tes siswa adalah 68.00, menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi masih rendah.
- 2) Siklus I: Terdapat peningkatan menjadi 69.00, yang menunjukkan adanya perbaikan dalam proses pembelajaran.
- 3) Siklus II: Rata-rata nilai tes meningkat signifikan menjadi 77.00. Peningkatan ini menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran berhasil meningkatkan pemahaman siswa secara keseluruhan.

b. % Ketuntasan Belajar Klasikal:

- 1) Pra-siklus: Persentase ketuntasan belajar klasikal adalah 70.00%, yang menunjukkan bahwa hanya sebagian siswa yang mencapai nilai minimal yang ditetapkan.
- 2) Siklus I: Persentase ini meningkat menjadi 75.00%, menunjukkan bahwa lebih banyak siswa yang berhasil memahami materi.
- 3) Siklus II: Pada Siklus II, persentase ketuntasan belajar klasikal meningkat lagi menjadi 83.00%. Ini menunjukkan bahwa langkah-langkah perbaikan yang diterapkan berhasil me-

ningkatkan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar.

## SIMPULAN

keseluruhan analisis, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam prestasi belajar siswa dan kinerja guru dari pra-siklus ke Siklus II. Rata-rata nilai tes siswa meningkat dari 68.00 menjadi 77.00, dan persentase ketuntasan belajar klasikal meningkat dari 70.00% menjadi 83.00%, menunjukkan efektivitas perbaikan dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Kinerja guru juga menunjukkan kemajuan, dengan nilai perencanaan meningkat dari 89.00 menjadi 91.00 dan pelaksanaan dari 88.00 menjadi 90.00, mencerminkan upaya modifikasi yang berhasil. Penerapan pembelajaran berbasis genre dan media interaktif, serta pentingnya evaluasi dan refleksi, berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran. Meskipun hasilnya positif, masih ada ruang untuk perbaikan lebih lanjut, dan rencana tindak lanjut harus difokuskan pada pengembangan berkelanjutan dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- AECT. (1977). *The definition of educational technology*. Association for Educational Communication and Technology.
- Akhadiah, S., Atar, M., & Ridwan, N. (1998). *Pembinaan kemampuan menulis bahasa Indonesia*. Erlangga.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2006). *Panduan penyusunan kurikulum tingkat satuan pendidikan jenjang pendidikan dasar dan menengah*. BSNP.
- Briggs, L. J. (1977). *Instructional design*. Educational Technology Publications.
- Direktorat Pembinaan Pendidikan dan Pelatihan. (2010). *Model-model pembelajaran*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Eggen, P., & Kauchak, D. (2012). *Strategi dan model pembelajaran: Mengajarkan konten dan ket-rampilan berpikir*. Indeks.



- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Permendikbud Nomor 54 Tahun 2013 tentang standar kompetensi lulusan pendidikan dasar dan menengah*. Kemendikbud.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah*. Kemendikbud.

- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (Basastra) di SD dan MI. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 1–10.
- Knapp, P., & Watkins, M. (2005). *Genre, text, grammar: Technologies for teaching and assessing writing*. University of New South Wales Press.

