

PAPER NAME

**Keterampilan Menulis Deskripsi Berbasis
Permainan Baraccung Siswa Kelas III U
PT SD Negeri 181 Pinra**

AUTHOR

mas'ud muhammadiah

WORD COUNT

6162 Words

CHARACTER COUNT

39946 Characters

PAGE COUNT

9 Pages

FILE SIZE

669.8KB

SUBMISSION DATE

Nov 1, 2024 1:52 PM GMT+8

REPORT DATE

Nov 1, 2024 1:53 PM GMT+8

● 5% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 5% Internet database
- 1% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 2% Submitted Works database

● Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Quoted material
- Cited material
- Small Matches (Less than 8 words)
- Manually excluded text blocks

Keterampilan Menulis Deskripsi Berbasis Permainan *Baraccung* Siswa Kelas III UPT SD Negeri 181 Pinrang

Description Writing Skills Based On Baraccung Game For Class III Students UPT SD Negeri 181 Pinrang

Hawira^{1*}, Masud Muhammadiyah², Syahria Madjid²

¹Dinas pendidikan Kabupaten Pinrang

²Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Bosowa

*E-mail: hawiraokelah@gmail.com

Diterima: 29 Agustus 2023/Disetujui 30 Desember 2023

Abstrak. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengetahui keterampilan menulis deskripsi siswa dan mengetahui peningkatan proses serta hasil belajar menulis karangan siswa kelas III UPT SD Negeri 181 Pinrang dengan menggunakan media permainan *Baraccung*. Jenis pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes dan dokumentasi. Subjek penelitian yaitu 1 orang guru kelas dan 25 orang siswa. Penelitian dilaksanakan dua siklus. Pada siklus I hasil penelitian pada proses pembelajaran pada aspek guru berada pada kualifikasi baik (B) dan pada aspek siswa berada pada kualifikasi kurang. Sedangkan pada siklus II hasil penelitian pada proses pembelajaran dari aspek guru berada pada kualifikasi baik, dari aspek siswa berada pada kualifikasi baik (B) dan tes hasil belajar berada pada kualifikasi baik (B). Kesimpulan pada penelitian ini adalah penggunaan media permainan *Baraccung* dapat meningkatkan hasil belajar menulis karangan deskripsi siswa di kelas III UPT SD Negeri 181 Pinrang.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, *Baraccung*, Keterampilan Menulis

Abstract. The purpose of the research is to determine the students' description writing skills and determine the improvement of the process and learning outcomes of writing essays for class III students UPT SD Negeri 181 Pinrang by using *Baraccung* game as media. This research is a class action research (PTK). The type of approach used is a qualitative approach. The data collection techniques used were observation, tests and documentation. The research subjects were 1 class teacher and 25 students. The research was conducted in two cycles. In cycle I, the results of research on the learning process on the teacher's aspect were in good qualification (B) and on the student's aspect were in poor qualification. While in cycle II the results of research on the learning process from the teacher aspect were in good qualifications, from the student aspect were in good qualifications (B) and the learning outcomes test was in good qualifications (B). The conclusion of this study is that the use of *Baraccung* game media can improve the learning outcomes of writing descriptive essays of class III students UPT SD Negeri 181 Pinrang.

Keywords: Traditional Games, *Baraccung*, Writing Skills



This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun secara tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia (Depdiknas, 2007). Salah satu bidang aktivitas dan materi pengajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar yang memegang peranan penting ialah pengajaran menulis. Keterampilan menulis tidak secara otomatis dikuasai oleh siswa, melainkan harus melalui latihan dan praktek yang banyak dan teratur (Tarigan 2008).

Menulis merupakan salah satu dari keterampilan berbahasa yang harus dikuasai dengan baik oleh siswa. Dengan menulis seseorang dapat mengungkapkan perasaan, ide, gagasan. Menulis merupakan media untuk berkomunikasi seseorang kepada orang lain. Dalam menulis deskripsi, siswa akan lebih terbantu bila tema yang diambil atau diangkat dari kehidupan siswa sehari-hari atau pengalaman-pengalaman. Dengan demikian siswa membekas dan mudah untuk mengungkapkan kembali pengalamannya dalam bentuk karangan. Dengan demikian minat siswa untuk menulis akan lebih besar atau tertarik. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang penulis lakukan pada bulan Agustus 2022 di kelas III UPT SD Negeri 181 Pinrang dengan menilai beberapa aspek diperoleh temuan, yaitu: (1) ejaan dan tanda baca; (2) pilihan kata (kosa kata); (3) tata bahasa; dan (4) isi/organisasi karangan diperoleh bahwa kemampuan siswa masih sangat rendah yaitu siswa yang belum tuntas untuk aspek ejaan dan tanda baca 46%, pilihan kosa kata 36% tata bahasa 35% dan isi karangan 37%.

Menurut Hawira guru kelas III UPT SD Negeri 181 Pinrang, ada berbagai kemungkinan penyebab kurang mampunya siswa dalam menulis serta terjadinya kekurang pahaman siswa dalam menggunakan ide dan diksi yang tepat. Mungkin karena

kurangnya pemberian latihan yang cukup dan kurangnya perbendaharaan kata siswa, atau barangkali siswa menganggap belajar Bahasa Indonesia tidak penting. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Gie (2002) bahwa: “Untuk dapat menyampaikan gagasan dan fakta secara lincah dan kuat, seseorang perlu memiliki perbendaharaan kata yang memadai, terampil menyusun kata-kata menjadi beraneka kalimat yang jelas, dan mahir memakai bahasa secara efektif”.

Selanjutnya untuk aktifitas siswa dikelas terlihat sangat monoton dan masih banyak siswa yang melakukan aktifitas lain pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Berdasarkan hasil studi pendahuluan ini, analisa penyebab utama dari rendahnya keterampilan menulis siswa disebabkan karena guru tidak memberikan langkah-langkah menulis karangan yang dapat memudahkan mengalirnya ide siswa, selain itu pembelajaran dilakukan secara monoton dalam kelas dan penggunaan media pembelajaran belum pernah dilakukan oleh guru. Sebagai akibat dari hal tersebut siswa tidak mampu menuangkan ide dalam bentuk tulisan. Melihat kondisi ini penulis merasa perlu melakukan perbaikan pembelajaran dengan memprioritaskan peningkatan keterampilan menulis siswa. Sebagai alternatif penyelesaian masalah peneliti menggunakan model pembelajaran *hypnolearning* berbasis media permainan *baraccung*. *Hypnolearning* adalah hipnosis yang digunakan dalam kegiatan belajar untuk memunculkan potensi diri atau meningkatkan prestasi belajar siswa atau *hypnolearning* merupakan metode pembelajaran menggunakan kemampuan alam bawah sadar kita (Roswendi and Sunarsi 2020).

Dewasa ini, peranan media pembelajaran semakin penting dalam meningkatkan mutu pendidikan, sehingga perkembangan media pembelajaran pun semakin pesat. Hal ini sejalan dengan Heinik yang menyatakan bahwa keseluruhan sejarah, media, dan teknologi telah mempengaruhi pendidikan. Peranan guru dan siswa jelas menjadi berubah karena pengaruh media dan teknologi di dalam kelas. Kini guru dan buku bukan lagi menjadi salah satunya sumber belajar atau sumber ilmu pengetahuan. Guru menjadi pengarah untuk akses ke dalam ilmu pengetahuan, (Suherman 2003).

Kegiatan belajar mengajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satu diantaranya media pembelajaran. Media pembelajaran secara umum adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Arsyad 2016). Kegiatan belajar mengajar yang disertai dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat dibutuhkan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Penggunaan media pengajaran sangat tergantung kepada tujuan pengajaran, bahan pelajaran, kemudahan memperoleh media yang diperlukan dalam proses belajar mengajar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Arief S Sadiman 2011).

Salah satu media yang dipilih untuk menunjang prestasi belajar menulis adalah dengan menggunakan media permainan *baraccung*. Permainan *baraccung* merupakan permainan tradisional yang masih sering dilakukan oleh anak-anak di Kabupaten Pinrang, oleh sebab ini peneliti menggunakan permainan ini sebagai kegiatan untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa mampu menuangkan ide mereka lewat tulisan.

Penelitian bertujuan untuk mengetahui keterampilan menulis deskripsi siswa dan mengetahui peningkatan proses serta hasil belajar menulis karangan siswa kelas III UPT SD Negeri 181 Pinrang dengan menggunakan media permainan *Baraccung*.

Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas. Tindakan kelas merupakan penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan terjadinya ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut (Arikunto, 2013).

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 181 Pinrang beralamat di Garessi, Lotang Salo, Kec. Suppa, Kab. Pinrang, Sulawesi Selatan. Waktu pelaksanaan penelitian yaitu pada semester genap tahun ajaran 2022/2023, pelaksanaan sesuai jadwal mata pelajaran bahasa Indonesia. Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu siswa kelas III UPT SD Negeri 181 Pinrang yang berjumlah 25 siswa. Dipilihnya kelas III sebagai subjek penelitian berdasarkan alasan sebagai berikut:

- Berdasarkan kompetensi dasar yang terdapat pada standar isi.
- Siswa kelas III berada pada fase tahap menulis awal dan masih senang bermain dari pada berlatih menulis karangan. Sehingga diperlukan metode pembelajaran yang tepat, agar siswa memiliki tingkat kesadaran untuk berlatih menulis sejak dini.
- Metode yang digunakan guru masih bersifat konvensional dan monoton, sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran menulis khususnya menulis karangan deskripsi.

Berdasarkan kondisi tersebut di atas, peneliti perlu mengadakan peningkatan keterampilan menulis karangan, khususnya menulis karangan deskripsi siswa kelas awal yaitu pada siswa kelas III. Desain penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan dalam penelitian ini mengadopsi pada bagan siklus penelitian tindakan kelas yang dikembangkan oleh Arikunto et al., (2015) yang terdiri atas lima tahapan kegiatan, yaitu: (1) pengembangan fokus masalah penelitian, (2) perencanaan tindakan, (3) pelaksanaan dan observasi, (4) analisis dan refleksi, dan (5) perencanaan tindakan lanjutan. Prosedur penelitian tindakan kelas:

2. Instrumen Penelitian

Instrumen pada penelitian ini terdiri dari tes keterampilan menulis karangan deskripsi siswa, dan lembar observasi aktivitas siswa dan guru. Instrumen tes berguna untuk mengukur tingkat keterampilan menulis karangan deskripsi, lembar observasi siswa digunakan untuk mengetahui respons siswa terhadap proses pembelajaran dan lembar observasi kegiatan

pembelajaran berguna mengamati, menilai dan memberi masukan pada kemampuan peneliti dalam mengelola proses pembelajaran.

3. Tes Keterampilan Menulis

Tes ini digunakan untuk mengetahui keterampilan siswa dalam menentukan ketepatan isi paragraf sesuai dengan pengalaman dan objek yang mereka lihat. Adapun instrumen tes sebagai berikut.

“Buatlah sebuah karangan deskripsi berdasarkan dengan hasil pengamatanmu!”.

Penilaian yang digunakan untuk menilai hasil karangan deskripsi menggunakan program ESL (*English as a Second Language*). Nurgiyantoro (2010: 440), mengungkapkan bahwa model penilaian yang digunakan pada program ESL lebih rinci dan teliti dalam memberi skor. Oleh karena itu, model ini digunakan dalam penelitian untuk menilai keterampilan menulis karangan deskripsi siswa. Aspek-aspek yang dinilai dalam menulis menurut Nurgiyantoro (2014) disederhanakan dan disesuaikan dengan kondisi. Berikut aspek-aspek yang digunakan untuk menilai keterampilan menulis deskripsi siswa:

Tabel 1. Kisi-kisi Penilaian Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Organisasi isi karangan	30
2	Organisasi karangan	20
3	Diksi	25
4	Pilihan struktur dan kosakata	15
5	EYD	10

Berdasarkan aspek-aspek penilaian yang sudah dijabarkan di atas dapat digunakan pedoman penilaian tes keterampilan menulis sebagai berikut.

Tabel 2 Rubrik Penilaian Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi

Kemampuan Menulis Karangan	Unsur yang Dinilai	Skor	Kriteria
Organisasi isi karangan	○ Organisasi isi tepat dengan gagasan pokok	30	Sangat Baik
	○ Organisasi isi cukup sesuai dengan gagasan pokok	25	Baik
	○ Organisasi isi kurang sesuai dengan gagasan pokok	15	Kurang
	○ Organisasi isi tidak sesuai dengan gagasan pokok	10	Sangat Kurang
Organisasi karangan	○ Isi gagasan sesuai tema	20	Sangat Baik
	○ Isi gagasan cukup sesuai dengan tema	15	Baik
	○ Isi gagasan kurang sesuai dengan tema	10	Kurang
	○ Isi gagasan yang dikemukakan tidak sesuai	5	Sangat Kurang
Diksi	○ Pemilihan kata yang tepat dan selaras	25	Sangat Baik
	○ Pemilihan kata yang kurang tepat	20	Baik
	○ Pemilihan kata yang terbatas	15	Kurang
	○ Pemilihan kata yang asal-asalan	10	Sangat Kurang
Pilihan struktur dan kosakata	○ Pilihan struktur dan kosa kata tepat	15	Sangat Baik
	○ Pilihan struktur dan kosa kata cukup sesuai	11	Baik
	○ Pilihan struktur dan kosa kata kurang sesuai	7	Kurang
	○ Pilihan struktur dan kosa kata tidak sesuai	3	Sangat Kurang
EYD	○ Penggunaan ejaan sesuai/tepat	10	Sangat Baik
	○ Penggunaan ejaan cukup sesuai	8	Baik
	○ Penggunaan ejaan kurang sesuai	5	Kurang
	○ Penggunaan ejaan tidak sesuai	3	Sangat Kurang
Jumlah			100

Hasil pengumpulan data yang diperoleh dihitung sesuai dengan aspek-aspek penilaian yang telah ditentukan yaitu dengan cara menjumlahkan skor yang telah diperoleh pada setiap aspeknya sehingga diketahui nilai siswa. Apabila telah diperoleh nilai, kemudian bentuk nilai akan diberi makna ke dalam bentuk kualitatif yang akan dimasukkan ke dalam rentang hubungan antara skala angka dengan skala huruf yang mengacu pada pendapat Nurgiyantoro (2009: 307-308) yang dapat dilihat pada Tabel 3. dibawah ini.

Tabel 3. Kisi-kisi Penilaian Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi

Skala Angka	Keterangan
85-100	Sangat Baik
70-84	Baik
60-69	Kurang
40-59	Sangat Kurang

4. Observasi

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi *partisipatorif* dimana peneliti terlibat langsung dalam proses pembelajaran, dan observasi aktivitas siswa. Observasi aktivitas guru dan siswa mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu cara yang digunakan untuk mengubah data agar menjadi suatu fakta sehingga dapat ditarik kesimpulan atas dasar fakta tersebut. Analisis data merupakan tahap menyusun data yang diperoleh dari hasil kegiatan observasi dan tes. Tujuan analisis data dalam penelitian tindakan kelas adalah untuk memperoleh bukti kepastian apakah terjadi perbaikan, peningkatan, atau perubahan sebagaimana yang diharapkan bukan untuk membuat generalisasi atau pengujian teori. Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis deskripsi kualitatif melalui lembar observasi dan deskripsi kuantitatif melalui tes keterampilan menulis karangan deskripsi. Berikut rumus penjabarannya.

1) Aktivitas Siswa dan Guru

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif diperoleh dari hasil observasi aktivitas guru dan keaktifan siswa dalam pembelajaran yang kemudian dideskripsikan. Analisis ini digunakan pada saat tahapan refleksi, dan hasilnya dapat digunakan sebagai bahan refleksi untuk selanjutnya.

Tabel 3 Kriteria Keberhasilan Siswa dalam Aktivitas Menulis karangan deskripsi dalam persentase (%)

Persentase Tingkat Keberhasilan	Kategori
81-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Cukup
20-40	Kurang
0-20	Sangat Kurang

Sumber: Arikunto (2013)

2) Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah nilai menulis karangan deskripsi siswa. Data nilai menulis karangan deskripsi siswa dianalisis menggunakan kuantitatif yaitu mencari nilai rata-rata. Rumus yang digunakan untuk mencari nilai rata-rata menurut Nurgiyantoro (2014), adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

M	=	Rata-rata (mean)
$\sum X$	=	Jumlah nilai dari seluruh siswa
N	=	Jumlah siswa

Untuk mengetahui peningkatan keterampilan menulis karangan deskripsi siswa, dilakukan perbandingan nilai rata-rata pada siklus I dan siklus II. Apabila nilai rata-rata siklus II lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata siklus I maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis karangan deskripsi siswa meningkat.

3) Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi dua, yaitu keberhasilan proses dan keberhasilan produk. Keberhasilan proses ditunjukkan pada proses pembelajaran yang mengarah pada perbaikan dan keberhasilan produk ditunjukkan apabila 75% siswa memenuhi nilai rata-rata kelas yaitu ≥ 70 dan nilai rata-rata siswa dalam menulis karangan deskripsi adalah ≥ 70 . Selanjutnya indikator keberhasilan untuk aspek aktivitas ssiwa dan guru selama pembelajaran termasuk dalam kategori baik atau sangat baik.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan 2 siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan siklus I dilaksanakan pada Senin 17 Juli 2023 dan siklus II dilaksanakan pada Senin 24 Juli 2023.

1. Siklus I

a. Perencanaan

Penelitian ini diawali dengan tahap perencanaan yang dilaksanakan dengan menggunakan media permainan tradisional *Baraccung* untuk meningkatkan keterampilan menulis deskripsi. Tahap perencanaan ini dilaksanakan dengan berkomunikasi dan berkonsultasi dengan wali kelas III sebagai observer guna kelancaran proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Peneliti melakukan beberapa hal yang diperlukan diantaranya sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan materi pelajaran yang sesuai seperti buku guru kurikulum 2013 dan media internet.
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk siklus I pertemuan 1 dan siklus I pertemuan 2 melalui penerapan langkah-langkah penggunaan media permainan *Baraccung*.
- 3) Membuat media permainan *Baraccung* sebelum pembelajaran.
- 4) Menyusun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) siklus I yang dilengkapi dengan materi dan petunjuk pengerjaan.

- 5) Membuat format observasi guru dan format observasi siswa.
- 6) Membuat tes evaluasi berupa tes uraian bebas dan pedoman penskoran.
- 7) Mempersiapkan alat dokumentasi seperti *handphone* dan *laptop*.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas siklus I dilaksanakan pada Senin, 17 Juli 2023, dimulai pada 07.30-08.40 WITA yang dihadiri seluruh siswa kelas III yaitu 25 siswa, dalam pelaksanaan ini peneliti bertindak sebagai guru dan wali kelas III bertindak sebagai observer. Kegiatan pembelajaran dibagi menjadi 3 tahap sesuai dengan langkah-langkah penggunaan media permainan *Baraccung*. Adapun rincian dari pelaksanaan adalah:

Kegiatan awal, peneliti sebagai guru memulai dengan mengucapkan salam pembuka, setelah itu guru mempersilahkan ketua kelas untuk menyiapkan temannya kemudian berdoa, menyanyikan lagu wajib nasional, mengecek kehadiran siswa, serta melakukan apersepsi.

Pada kegiatan inti, berdasarkan langkah-langkah media permainan *Baraccung*, guru melaksanakan 3 tahapan yaitu sebagai berikut:

- 1) Tahap *Prewriting atau planning*, pada tahap ini Siswa mengamati objek yakni media permainan tradisional *baraccung* yang akan ditulis. Guru mengarahkan siswa untuk memainkan media *baraccung*.
- 2) Tahap *writing*, pada tahap ini Siswa menyeleksi dan menyusun rincian suatu deskripsi. Guru membagikan LKPD kepada siswa untuk membuat kerangka ide. Siswa mengembangkan kerangka karangan menjadi deskripsi.
- 3) Tahap *Rewriting* atau revisi, pada tahap ini Siswa merevisi hasil karangan dengan saling bertukar hasil tulisannya dengan teman sebangku dan secara bergantian melaporkan hasil karangan didepan kelas.

Pada kegiatan akhir, guru memberikan motivasi dan nasehat. Selanjutnya, membaca doa yang dipimpin oleh ketua kelas dan kelas ditutup dengan guru mengucapkan salam.

c. Observasi

Hasil observasi guru dan siswa pada siklus I yang diperoleh dengan menerapkan langkah-langkah media permainan *Baraccung* yang diamati oleh wali kelas III (observer) sesuai dengan indikator lembar observasi. Adapun hasil observasi proses pembelajaran aspek guru dengan menarapkan Langkah-langkah penggunaan media permainan *Baraccung* untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan deskripsi yaitu:

- 1) Tahap pertama *Prewriting atau planning* dengan kualifikasi cukup (C). Indikator yang terlaksana adalah guru memberikan penjelasan mengenai proses pembelajaran dan Guru mengarahkan siswa untuk memainkan media *baraccung*. Sedangkan indikator yang tidak terlaksana adalah guru membimbing siswa mengamati objek yakni media permainan tradisional *baraccung*. Kemudian menjelaskan pada siswa menjadikan permainan *Baraccung* sebagai objek yang akan ditulis.
- 2) Tahap kedua adalah *writing* terlaksana dengan kualifikasi cukup (C). Adapun indikator yang terlaksana adalah guru membagikan lembar LKPD kepada siswa, guru membimbing siswa mengembangkan kerangka karangan menjadi deskripsi. Sedangkan indikator yang tidak terlaksana adalah guru mengarahkan siswa untuk menyusun kerangka deskripsi.
- 3) Tahap ketiga adalah *Rewriting* atau Revisi dengan kualifikasi baik (B). Adapun indikator yang terlaksana adalah Guru mengarahkan siswa merevisi hasil karangan, memberikan instruksi kepada siswa untuk saling bertukar hasil tulisannya dengan teman sebangku dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk secara bergantian melaporkan hasil karangannya didepan kelas.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh wali kelas yang bertindak sebagai observer terhadap guru (peneliti) dalam pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus I ini, menunjukkan bahwa guru melaksanakan 7 indikator dari 9 indikator dengan kualifikasi baik (B). Maka taraf keberhasilan dan kategori indikator keberhasilan proses tersebut belum tercapai dan belum berhasil. Hal ini dapat dilihat pada lampiran 14.

Hal-hal yang diobservasi oleh peneliti pada pelaksanaan siklus I yaitu dengan menerapkan media permainan *Baraccung* yang diamati oleh guru kelas III UPT SD Negeri 181 Pinrang sebagai observer dengan memperhatikan indikator-indikator yang terdapat dan disusun oleh peneliti pada hasil observasi proses pembelajaran aspek siswa. Adapun hasil observasi proses pembelajaran aspek siswa selama proses pembelajaran berlangsung sebagai berikut:

- 1) Tahap pertama *Prewriting atau planning* terdapat 8 siswa yang mencapai kategori baik (B), 7 siswa yang mencapai kategori cukup (C), dan 10 siswa yang mencapai kategori (K) sesuai dengan indikator yang terdapat pada hasil observasi proses pembelajaran aspek siswa. Secara keseluruhan pada tahap ini terlaksana dengan presentase 64% dengan kualifikasi Baik (B).
- 2) Tahap kedua adalah *writing* terdapat 6 siswa yang mencapai kategori baik (B), 9 siswa yang mencapai kategori cukup (C), dan 10 siswa yang mencapai kategori kurang (K) sesuai dengan indikator yang terdapat pada hasil observasi proses pembelajaran aspek siswa. Secara keseluruhan pada tahap ini terlaksana dengan presentase 61,33% dengan kualifikasi Baik (B).
- 3) Tahap ketiga adalah *Rewriting* atau Revisi terdapat 9 siswa yang mencapai kategori baik (B), 10 siswa yang mencapai kategori cukup (C), dan 6 siswa yang mencapai kategori kurang (K) sesuai dengan indikator yang terdapat pada hasil observasi proses pembelajaran aspek siswa. Secara keseluruhan pada tahap ini terlaksana dengan presentase 66,66% dengan kualifikasi Baik (B).

Berdasarkan hasil observasi proses pembelajaran aspek siswa pada siklus I mencapai kategori Baik (B) pada pembelajaran yang dilaksanakan dengan menerapkan media permainan *Baraccung* untuk meningkatkan keterampilan

menulis karangan deskripsi siswa pada siklus I sudah tercapai namun perlu adanya perbaikan lebih lanjut. Hal ini dapat dilihat pada lampiran 15.

d. Refleksi

Tahap refleksi ini dilakukan untuk mengkaji, memperbaiki dan meningkatkan hasil dalam pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Baraccung* untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan deskripsi siswa kelas III. Refleksi juga dilakukan dengan membandingkan data dan melihat data observasi serta hasil tes evaluasi agar mengalami peningkatan pada siklus berikutnya. Adapun beberapa refleksi yang dilakukan sebagai berikut:

1) Refleksi Proses

Persentase pencapaian observasi pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Baraccung* pada aspek guru pada siklus I dalam kategori baik (B). Persentase pencapaian observasi pembelajaran telah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan, yaitu proses pembelajaran dikatakan baik apabila $\geq 80\%$ indikator dari langkah-langkah penggunaan media permainan *Baraccung* terlaksana mencapai kualifikasi baik (B). Hasil observasi pembelajaran pada aspek guru pada siklus I menunjukkan bahwa tahap pertama dan kedua memperoleh kualifikasi cukup (C) dan tahap ketiga memperoleh kualifikasi baik (B) sehingga terdapat 7 indikator terlaksana dari 9 indikator yang diterapkan. Hal ini dikarenakan masih terdapat kekurangan seperti, guru tidak menjelaskan pada siswa terkait aktivitas permainan *baraccung* yang dilakukannya menjadi objek atau tema yang akan ditulis dan tidak mengarahkan siswa untuk menyusun kerangka karangan deskripsi terlebih dahulu, maka peneliti perlu melaksanakan perbaikan tindakan sebagai berikut:

- a) Guru akan memberikan penjelasan mengenai aktivitas yang akan dilakukan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang apa yang kurang dimengerti.
- b) Guru akan memberikan penguatan terkait materi yang telah dipelajari dan memberikan arahan mengenai pembuatan kerangka karangan deskripsi kemudian mengembangkan kerangka tersebut.

2) Refleksi Hasil.

Berdasarkan hasil tes evaluasi yang dijawab oleh siswa dapat dilihat dari 25 siswa terdapat 14 siswa yang mencapai nilai ≥ 70 sehingga dikatakan tuntas, 11 siswa yang belum mencapai nilai ≥ 70 sehingga dikatakan belum tuntas. Berdasarkan hal tersebut maka telah mencapai kategori kurang. Hal ini dapat dilihat pada lampiran 16. Daftar hasil tes evaluasi siklus I, Hal ini dikarenakan masih terdapat beberapa kekurangan seperti, siswa kurang fokus saat guru menjelaskan dan memaparkan kegiatan serta arahan guru dalam permainan *Baraccung*. Siswa kurang aktif dalam proses tanya jawab pada tahap guru membimbing menyusun dan mengembangkan karangan deskripsi. Oleh karena itu, peneliti perlu melaksanakan perbaikan tindakan untuk siklus selanjutnya dari segi keterlaksanaan pembelajaran sebagai berikut:

- a) Guru akan berusaha memusatkan perhatian siswa saat menjelaskan materi pembelajaran dan memberikan instruksi kepada siswa penggunaan permainan *Baraccung*.
- b) Guru akan berusaha memaksimalkan pemahaman siswa tentang materi menulis karangan deskripsi dengan menuliskan kerangka terlebih dahulu kemudian mengembangkannya.
- c) Guru akan berusaha seoptimalnya dalam membantu siswa mengungkapkan pendapatnya terkait permasalahan yang ditemukan selama menulis karangan.
- d) Guru akan melaksanakan langkah-langkah media penggunaan permainan *Baraccung* sesuai dengan indikator aspek guru.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari observasi dan tes evaluasi akhir siklus I yang telah dilaksanakan dan hasil refleksi kegiatan pembelajaran pada siklus I belum mencapai sesuai indikator keberhasilan dan masih terdapat kekurangan baik guru maupun siswa sehingga akan diadakan perbaikan pelaksanaan pembelajaran untuk diterapkan pada siklus ke II, maka peneliti berinisiatif untuk melanjutkan ke siklus II dengan memperbaiki kekurangan yang ada.

2. Siklus II

Pada siklus II dilaksanakan pada Senin 24 Juli 2023. Tindakan siklus II meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Masing-masing kegiatan diuraikan sebagai berikut:

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus II dilaksanakan berdasarkan hasil observasi proses pembelajaran guru dan siswa, tes hasil belajar akhir pada siklus I yang belum mencapai taraf keberhasilan, maka dilanjutkan ke siklus II dengan menggunakan media yang sama pada siklus I yaitu, media permainan *Baraccung* dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan deskripsi siswa kelas III. Sehingga pada siklus II ini diharapkan proses pembelajar dapat mencapai taraf keberhasilan 80% dan hasil belajar siswa dapat meningkat dengan mencapai taraf keberhasilan 75%. Sebelum pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan, terlebih dahulu peneliti melakukan persiapan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I aktivitas siswa pada proses pembelajaran, maka guru atau peneliti akan lebih tegas dalam memberikan teguran pada siswa dalam memperhatikan pembelajaran, serta guru harus memberikan motivasi atau ice breaking untuk menarik perhatian siswa dan guru harus mampu mengelola kelas dengan baik.
- 2) Menyiapkan materi pelajaran yang sesuai seperti buku guru kurikulum 2013 dan media internet.
- 3) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk siklus II dan siklus I melalui penerapan langkah-langkah penggunaan media permainan *Baraccung*.
- 4) Menyusun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) siklus II yang dilengkapi dengan materi dan petunjuk pengerjaan.

- 5) Membuat format observasi guru dan format observasi siswa.
- 6) Membuat tes evaluasi berupa tes uraian bebas dan pedoman penskoran.
- 7) Mempersiapkan alat dokumentasi seperti *handphone* dan *laptop*.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas siklus II dilaksanakan pada Senin, 24 Juli 2023, dimulai pada 07.30-08.40 WITA yang dihadiri seluruh siswa kelas III yaitu 25 siswa, dalam pelaksanaan ini peneliti bertindak sebagai guru dan wali kelas III bertindak sebagai observer. Kegiatan pembelajaran dibagi menjadi 3 tahap sesuai dengan langkah-langkah penggunaan media permainan *Baraccung*. Adapun rincian dari pelaksanaan adalah:

Kegiatan awal, peneliti sebagai guru memulai dengan mengucapkan salam pembuka, setelah itu guru mempersilahkan ketua kelas untuk menyiapkan temannya kemudian berdoa, menyanyikan lagu wajib nasional, mengecek kehadiran siswa, serta melakukan apersepsi.

Pada kegiatan inti, berdasarkan langkah-langkah media permainan *Baraccung*, guru melaksanakan 3 tahapan yaitu sebagai berikut:

- 1) Tahap *Prewriting atau planning*, pada tahap ini Siswa mengamati objek yakni media permainan tradisional *baraccung* yang akan ditulis. Guru mengarahkan siswa untuk memainkan media *baraccung*.
- 2) Tahap *writing*, pada tahap ini Siswa menyeleksi dan menyusun rincian suatu deskripsi. Guru membagikan LKPD kepada siswa untuk membuat kerangka ide. Siswa mengembangkan kerangka karangan menjadi deskripsi.
- 3) Tahap *Rewriting* atau revisi, pada tahap ini Siswa merevisi hasil karangan dengan saling bertukar hasil tulisannya dengan teman sebangku dan secara bergantian melaporkan hasil karangan didepan kelas.

Pada kegiatan akhir, guru memberikan motivasi dan nasehat. Selanjutnya, membaca doa yang dipimpin oleh ketua kelas dan kelas ditutup dengan guru mengucapkan salam.

c. Observasi

Hasil observasi guru dan siswa pada siklus II yang diperoleh dengan menerapkan langkah-langkah media permainan *Baraccung* yang diamati oleh guru wali kelas III yang bertindak sebagai observer sesuai dengan indikator lembar observasi. Adapun hasil observasi proses pembelajaran aspek guru (peneliti) dengan menarapkan langkah-langkah penggunaan media permainan *Baraccung* untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan deskripsi yaitu:

- 1) Tahap pertama *Prewriting atau planning* dengan kualifikasi baik (B). Indikator yang terlaksana adalah guru memberikan penjelasan mengenai proses pembelajaran, mengarahkan siswa untuk memainkan media *baraccung* dan membimbing siswa mengamati objek yakni media permainan tradisional *baraccung*. Kemudian menjelaskan pada siswa menjadikan permainan *Baraccung* sebagai objek yang akan ditulis.
- 2) Tahap kedua adalah *writing* terlaksana dengan kualifikasi baik (B). Adapun indikator yang terlaksana adalah guru membagikan lembar LKPD, mengarahkan siswa untuk menyusun kerangka deskripsi dan membimbing siswa mengembangkan kerangka karangan menjadi deskripsi.
- 3) Tahap ketiga adalah *Rewriting* atau Revisi dengan kualifikasi baik (B). Adapun indikator yang terlaksana adalah Guru mengarahkan siswa merevisi hasil karangan, memberikan instruksi kepada siswa untuk saling bertukar hasil tulisannya dengan teman sebangku dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk secara bergantian melaporkan hasil karangannya didepan kelas.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh wali kelas yang bertindak sebagai observer terhadap guru (peneliti) dalam pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus II ini, menunjukkan bahwa guru melaksanakan 9 indikator dari 9 indikator dengan kualifikasi baik (B). Maka taraf keberhasilan dan kategori indikator keberhasilan proses tersebut sudah mencapai taraf keberhasilan proses. Hal ini dapat dilihat pada lampiran 17.

Hal-hal yang diobservasi oleh peneliti pada pelaksanaan siklus II yaitu dengan menerapkan media permainan *Baraccung* yang diamati oleh guru kelas III UPT SD Negeri 181 Pinrang sebagai observer dengan memperhatikan indikator-indikator yang terdapat dan disusun oleh peneliti pada hasil observasi proses pembelajaran aspek siswa. Adapun hasil observasi proses pembelajaran aspek siswa selama proses pembelajaran berlangsung sebagai berikut:

- 1) Tahap pertama *Prewriting atau planning* terdapat 13 siswa yang mencapai kategori baik (B), 10 siswa yang mencapai kategori cukup (C), dan 2 siswa yang mencapai kategori (K) sesuai dengan indikator yang terdapat pada hasil observasi proses pembelajaran aspek siswa. Secara keseluruhan pada tahap ini terlaksana dengan presentase 81,33% dengan kualifikasi Sangat Baik (SB).
- 2) Tahap kedua adalah *writing* terdapat 11 siswa yang mencapai kategori baik (B), 5 siswa yang mencapai kategori cukup (C), dan 9 siswa yang mencapai kategori kurang (K) sesuai dengan indikator yang terdapat pada hasil observasi proses pembelajaran aspek siswa. Secara keseluruhan pada tahap ini terlaksana dengan presentase 69,33% dengan kualifikasi Baik (B).
- 3) Tahap ketiga adalah *Rewriting* atau Revisi terdapat 14 siswa yang mencapai kategori baik (B), 7 siswa yang mencapai kategori cukup (C), dan 4 siswa yang mencapai kategori kurang (K) sesuai dengan indikator yang terdapat pada hasil observasi proses pembelajaran aspek siswa. Secara keseluruhan pada tahap ini terlaksana dengan presentase 80% dengan kualifikasi Baik (B).

Berdasarkan hasil observasi proses pembelajaran aspek siswa pada siklus II mencapai kategori Baik (B) pada pembelajaran yang dilaksanakan dengan menerapkan media permainan *Baraccung* untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan deskripsi siswa pada siklus I sudah tercapai namun perlu adanya perbaikan lebih lanjut. Hal ini dapat dilihat pada lampiran 18.

d. d. Refleksi

Pada tahap ini guru dan peneliti merefleksikan semua kegiatan yang telah diamati melalui lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan observasi siswa serta hasil tes akhir siklus II. Adapun hasil penelitian yang diperoleh pada siklus II yaitu sebagai berikut:

- 1) Analisis dan Refleksi Proses
 - Analisis dan Refleksi Proses Guru Mengalami peningkatan persentase pencapaian observasi pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Baraccung* aspek guru, dimana pada siklus II terlaksana 9 indikator dari 9 indikator yang telah ditetapkan sehingga mendapatkan kualifikasi baik (B).
 - Analisis dan Refleksi Proses Siswa Mengalami peningkatan persentase pencapaian observasi pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Baraccung* aspek siswa. Pada observasi pembelajaran aspek siswa siklus II dengan persentase tingkat keberhasilan 76,44 mendapatkan kualifikasi baik (B).
- 2) Analisis dan Refleksi Hasil evaluasi keterampilan menulis deskripsi siklus II yang diperoleh dari 25 siswa yaitu terdapat 19 siswa yang dikualifikasikan tuntas dan mencapai nilai ≥ 70 , sedangkan 6 siswa yang dikualifikasikan tidak tuntas atau belum mencapai nilai ≥ 70 . Sehingga mengalami peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa dari siklus I, pada siklus I nilai rata-rata siswa yaitu 69,4 sehingga tidak mencapai nilai ≥ 70 , dan meningkat pada siklus II dengan nilai rata-rata 75 sehingga telah mencapai nilai ≥ 70 .

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pada siklus I yaitu aktivitas guru diperoleh dengan kualifikasi baik (B), aktivitas siswa dengan kualifikasi baik (B), dan ketuntasan belajar diperoleh rata-rata nilai 69,4 dengan ketuntasan 56% dengan kualifikasi kurang. Sedangkan hasil refleksi siklus II diperoleh kualifikasi baik (B), aktivitas siswa diperoleh dengan kualifikasi baik (B), sedangkan ketuntasan belajar memperoleh nilai rata-rata 75 dengan ketuntasan 76% dengan kualifikasi baik (B). Sesuai dengan data tersebut, menunjukkan bahwa pelaksanaan siklus II telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan sehingga tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dengan maksud untuk mengetahui keberhasilan permainan tradisional *Baraccung* yang digunakan dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan deskripsi. Media ini, digunakan untuk membantu siswa lebih aktif menulis dan terinspirasi dalam menulis karangan karena penggunaannya yang mudah serta tata cara permainannya yang menyenangkan. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi dengan hasil penelitian sebagai berikut:

Terkait hal tersebut, menurut Tarigan (2008) mengemukakan bahwa Dalam memperoleh keterampilan menulis tidak didapatkan secara otomatis, tetapi harus diimbangi dengan latihan dan praktek yang dilakukan secara rutin dilatih. Kegiatan menulis membutuhkan tambahan motivasi, dikarenakan menulis bukanlah bakat yang semua dapat melakukannya dengan mengimplementasikan permainan tradisional *Baraccung* menjadi salah satu alternatif media yang bisa memotivasi siswa dalam menulis.

Secara umum, pelaksanaan siklus I dan siklus II yang diadakan dua kali pertemuan ini, pelaksanaan pembelajaran masih terdapat kekurangan baik dari guru (peneliti) sehingga menyebabkan pembelajaran belum maksimal, namun penggunaan media permainan *Baraccung* memiliki dampak bagi siswa selama pelaksanaan pembelajaran seperti siswa lebih aktif saat bermain diluar kelas dan menggunakan pengalaman yang dilakukannya untuk menulis karangan deskripsi, secara tidak langsung kegiatan tersebut meningkatkan aktivitas belajar siswa dan mengembangkan kreativitas siswa serta dapat membuat suasana belajar yang menyenangkan.

Sesuai hasil tes pada tindakan siklus I, siswa yang memperoleh nilai di atas ≥ 70 sebanyak 14 siswa, sedangkan 11 siswa masih belum mencapai nilai di atas ≥ 70 . Rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada siklus I yaitu 69,4 persentase ketuntasan 56% artinya belum mencapai taraf keberhasilan dengan memiliki kualifikasi kurang. Sedangkan pada siklus II dengan menggunakan langkah-langkah media permainan *Baraccung* diperoleh hasil tes dengan nilai rata-rata hasil belajar 75 dengan persentase 76%, hal ini menandakan bahwa sudah mencapai taraf keberhasilan dengan kualifikasi baik (B).

Berdasarkan hasil observasi guru pada siklus I, secara keseluruhan sudah mencapai skor 7 dengan kualifikasi baik (B). Sedangkan pada siklus II berdasarkan hasil pengamatan guru diperoleh skor yaitu 9 dengan kualifikasi baik (B). Hal ini menandakan bahwa telah terjadi peningkatan dari proses pembelajaran. Sesuai dengan aktivitas guru yang mengalami peningkatan, pada aktivitas siswa yang mengalami perubahan dan peningkatan pada awalnya sebagian siswa sulit menulis kerangka deskripsi dan kurang aktif saat proses pembelajaran.

Adanya pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II dengan menggunakan media permainan *Baraccung* dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa terhadap materi sehingga tujuan pembelajaran pun tercapai. Sejalan dengan proses pembelajaran pada aspek guru yang telah memberikan dampak baik pada aktivitas belajar siswa dengan mencapai taraf keberhasilan. Pada siklus I aktivitas siswa diperoleh dengan kualifikasi baik (B) dengan presentase tingkat keberhasilan 64,44%, sedangkan pada siklus II aktivitas siswa telah mencapai kualifikasi baik (B) dengan presentase tingkat keberhasilan 76,44%. Dari keseluruhan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan peneliti yang sesuai dengan prosedur penelitian yang terdiri dari beberapa tahap diantaranya: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap pengamatan, dan tahap refleksi sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Baraccung* dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan deskripsi di kelas III UPT SD Negeri 181 Pinrang dan telah tercapai dengan baik. Selanjutnya penelitian ini dianggap berhasil dan dihentikan di siklus II. Dengan demikian, hipotesis telah terbukti bahwa penggunaan media permainan *Baraccung* jika digunakan dengan baik, mampu meningkatkan keterampilan menulis karangan deskripsi siswa kelas III UPT SD Negeri 181 Pinrang.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan *Baraccung* dapat meningkatkan proses belajar siswa menulis karangan deskripsi siswa di kelas III UPT SD 181 Pinrang. Penggunaan media permainan *Baraccung* dapat meningkatkan hasil belajar siswa menulis karangan deskripsi siswa di kelas III UPT SD 181 Pinrang. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti. Adapun beberapa saran yang dianggap perlu untuk dipertimbangkan, dipergunakan dan dikemukakan sebagai berikut: Bagi guru disarankan untuk menggunakan media permainan *Baraccung* sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan proses dan hasil belajar menulis karangan siswa dan menjadikan salah satu inspirasi dan motivasi untuk mengembangkan pengetahuan baru agar lebih menarik dalam kegiatan pembelajaran. Bagi siswa diharapkan dengan penggunaan media permainan *Baraccung* dapat menjadi pembelajar dengan terus mengembangkan segala potensi dan bakat yang dimiliki dan mampu berpikir kritis, kreatif, inovatif, serta komunikatif

Daftar Pustaka

- Akhadiah, Sabarti. 2004. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Alvariani, N. P., & Sukmawarti, S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Permainan Tradisional Jawa Untuk Pemahaman Konsep Bangun Datar. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 6(2), 43-51.
- Alwasilah, A. Chaedar, and Alwasilah Senny Suzanna. 2005. *Pokoknya Menulis (Cara Baru Menulis Dengan Metode Kolaborasi)*. Bandung: PT Kiblat Buku Utama.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksar. Jakarta.
- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asnawir, and Usman Basyiruddin. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Asyiah, N. (2017). *Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Laporan Melalui Permainan Tradisional Aceh pada Siswa Kelas V MIN 17 Aceh Selatan (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh)*.
- Brown, Douglas. 2008. *Prinsip Pembelajaran Dan Peengajaran Bahasa*. Jakarta: Person Education.
- Chaer, Abdul. 2011. *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Cio, Ismail. (23 April 2017). *Mengenal Baraccung*. Diakses 16 Oktober 2022, dari <https://madatteartsnet.blogspot.com/2017/04/baraccung-dalam-cerita.html?m=1>.
- Darmadi, Kaswan. 1996. *Meningkatkan Kemampuan Menulis*. Yogyakarta: Andi.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007a. *Kurikulum Dan Hasil Belajar Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SD/MI*. Jakarta: Puskur-Balitbang, Depdiknas.
- Djuanda, Dadan. 2009. *Model Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Bandung: UPI Press.
- Doyin, and Wagiran. 2009. *Bahasa Indonesia Pengantar Penulisan Karya Ilmiah*. Semarang: UNNES Press.
- Enre, Fachruddin Ambo. 1994. *Dasar-Dasar Keterampilan Menulis*. Jakarta: Depdikbud.
- Gie, The Liang. 2002. *Terampil Mengarang*. Yogyakarta: Balai Pustaka.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Inibaru.id. (15 April 2021). *Sejarah Mercon Bumbung Alias Meriam Bambu, Ternyata Terkait Zaman Penjajahan*. Diakses 16 Oktober 2022, dari <https://inibaru.id/tradisinesia/sejarah-mercon-bumbung-alias-meriam-bambu-ternyata-terkait-zaman-penjajahan-lo>
- Joni, Raka. 1998. *Pokok-Pokok Pikiran Mengenai Pendidikan Guru*. Jakarta: Ditjen Dikti.
- Keraf, Gorys. 2010. *Diksi Dan Gaya Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Mulyadi. 2004. *Bermain Dan Kreativitas (Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain)*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran*. Ciputat: GP Press.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2014. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.
- Purwana, Agung Eko. 2009. *Pembelajaran IPS MI*. Surabaya: LAPIS PGMI.
- Resmini, N. 2010. *Membaca Dan Menulis Di SD: Teori Dan Pengajarannya*. Bandung: UPI Press.
- Rofi'uddin, Ahmad, and Darmiyati Zuhdi. 1999. *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Di Kelas Tinggi*. Jakarta: Depdikbud.
- Roswendi, Achmad Setya, and Denok Sunarsi. 2020. *Dinamika Dan Hypnotherapy Dalam Perspektif Interdisipliner*.
- Sadiman, Arief S. 2011. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Suherman. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: FMIPA Universitas Pendidikan Indonesia.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Yunus, Syarifudin. 2015. *Kompetensi Menulis Kreatif*. Bogor: Ghalia Indonesia.

● **5% Overall Similarity**

Top sources found in the following databases:

- 5% Internet database
- 1% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 2% Submitted Works database

TOP SOURCES

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	journal.unibos.ac.id Internet	4%
2	lib.unnes.ac.id Internet	<1%
3	docplayer.info Internet	<1%
4	core.ac.uk Internet	<1%