

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT-BASED FLIPPED CLASSROOM* MELALUI PENDEKATAN PEMBELAJARAN MENDALAM BERBANTUAN MEDIA *SMART APPS CREATOR* (SAC) TERHADAP KEMAHIRAN MENULIS TEKS PANTUN SISWA KELAS VII SMP NEGERI 13 TANJUNGPINANG

Andrani Hanifashahira¹, Legi Elfitra², Fabio Testy Ariance Loren³,
Isnaini Leo Shanty⁴, Indah Pujiastuti⁵

¹⁻⁵Universitas Maritim Raja Ali Haji

¹2203010085@student.umrah.ac.id, ²legi_elfitra@umrah.ac.id,

³fabioloren@umrah.ac.id, ⁴leoshanty@umrah.ac.id, ⁵indah.puji@umrah.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe the effect of a project-based flipped classroom learning model through a deep learning approach assisted by Smart Apps Creator media on the pantun text writing skills of seventh-grade students at SMP Negeri 13 Tanjungpinang. The study employed a quasi-experimental method with a quantitative approach. The research population encompassed all seventh-grade students at SMP Negeri 13 Tanjungpinang during the 2025/2026 academic year. A sample of 40 students was determined using a total sampling technique. Data were derived from pre-test and post-test scores of the students' pantun text writing proficiency. The results indicated that the implementation of the project-based flipped classroom learning model through a deep learning approach assisted by smart apps creator media significantly influenced the pantun text writing skills of the seventh-grade students. This finding is supported by the results of a nonparametric mann whitney u test at a 5% significance level, which yielded a Sig. (2-tailed) value or p-value of $0.027 < 0.05$. Consequently, the alternative hypothesis (H_a) was accepted, and the null hypothesis (H_0) was rejected. Based on these findings, it can be concluded that the use of a project-based flipped classroom learning model through a deep learning approach assisted by smart apps creator media exerts a significant effect on the pantun text writing skills of VII grade students.

Keywords: *Project-Based Flipped Classroom Model, Deep Learning Approach, Writing Skills, Pantun Text*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran *project-based flipped classroom* melalui pendekatan pembelajaran mendalam berbantuan media *smart apps creator* terhadap kemahiran menulis teks pantun siswa kelas VII SMP Negeri 13 Tanjungpinang. Penelitian menerapkan metode *quasi experiment* dengan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 13 Tanjungpinang Tahun Pelajaran 2025/2026. Sampel berjumlah

40 siswa yang ditentukan mengenakan teknik *total sampling*. Data penelitian bersumber dari hasil *pretest* dan *posttest* kemahiran menulis teks pantun. Hasil penelitian menampilkan bahwa pemakaian model pembelajaran *project-based flipped classroom* melalui pendekatan pembelajaran mendalam berbantuan media *smart apps creator* berpengaruh terhadap kemahiran menulis teks pantun siswa kelas VII. Temuan tersebut didasarkan pada hasil uji nonparametrik *Mann Whitney U Test* dengan taraf signifikansi 5%, yang mewujudkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,027 atau p-value $0,027 < 0,05$. Hasil pengujian tersebut menampilkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Selaras dengan hasil tersebut, pemakaian model pembelajaran *project-based flipped classroom* melalui pendekatan pembelajaran mendalam berbantuan media *smart apps creator* memberikan pengaruh terhadap kemahiran menulis teks pantun siswa kelas VII.

Kata Kunci: Model *Project-Based Flipped Classroom*, Pendekatan Pembelajaran Mendalam, Kemahiran Menulis, Teks Pantun

A. Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka menitikberatkan pada empat kemahiran berbahasa, yakni kemahiran menyimak, berbicara dan mempresentasikan, membaca dan memirsa, serta menulis. Keempat kemahiran tersebut saling berkaitan dan merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Setiap aspek memiliki peran penting dalam membentuk kompetensi berbahasa siswa secara utuh, meliputi kemahiran reseptif (menyimak, serta membaca dan memirsa) maupun produktif (berbicara dan mempresentasikan, serta menulis).

Pembelajaran menulis penting untuk diajarkan sejak dini, karena

melintasi kegiatan menulis, peserta didik dapat menyampaikan pikiran, ide, dan gagasan kepada orang lain secara tertulis. Kemahiran menulis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peranan penting untuk melatih peserta didik berpikir kritis. Kegiatan menulis tercantum dalam capaian pembelajaran fase D, yakni menulis teks pantun. Capaian pembelajaran elemen menulis pada akhir fase D, yakni “peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif.” (Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan, Kebudayaan, Riset, 2022). Selaras dengan capaian pembelajaran tersebut, tujuan

pembelajaran menulis pantun adalah “peserta didik mampu menulis pantun sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaan secara tepat.”

Pembelajaran pantun pada peserta didik kelas VII termuat dalam materi pokok “Puisi Rakyat”. Pantun sebagai puisi lama memiliki nilai edukatif, estetis, dan kultural yang tinggi. Melintasi pembelajaran pantun, peserta didik tidak hanya diajak untuk memahami struktur dan unsur kebahasaan, tetapi juga untuk mengekspresikan gagasan, perasaan, dan nilai-nilai budaya dalam bentuk yang kreatif. Meskipun demikian, dalam kenyataannya, pembelajaran menulis pantun masih menghadapi berbagai tantangan di lapangan.

Selaras dengan penelitian Karo-karo (2020), peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menentukan susunan bait pantun sehingga hasil tulisan yang dihasilkan belum sesuai dengan harapan. Selain itu, peserta didik belum mampu menyesuaikan jumlah suku kata pada setiap baris pantun sesuai ketentuan 8–12 suku kata serta belum memahami pola rima a-b-a-b. Peserta didik juga masih mengalami kendala dalam menentukan dan membedakan

sampiran dan isi pantun secara tepat. Selanjutnya, penelitian Yunhelmi (2023) mengungkapkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap teknik penulisan pantun masih rendah, baik yang berkaitan dengan karakteristik maupun struktur penulisannya, sehingga peserta didik belum mampu mewujudkan pantun yang sesuai dengan kaidah yang benar.

Sejalan dengan temuan tersebut, hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 13 Tanjungpinang menampilkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menulis pantun, terutama dalam menentukan kosakata yang sesuai dengan pola rima a-b-a-b. Kondisi ini mengindikasikan bahwa tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal sehingga diperlukan model pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Satu diantara alternatif yang dapat diterapkan adalah model *project-based flipped classroom* melintasi pendekatan pembelajaran mendalam berbantuan media *Smart Apps Creator* (SAC). Integrasi model, pendekatan, dan media tersebut diharapkan mampu menciptakan

pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun pantun, serta mengatasi kesulitan dalam pemilihan kosakata. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk menganalisis pengaruh penerapan model tersebut terhadap kemahiran menulis teks pantun siswa kelas VII SMP Negeri 13 Tanjungpinang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini mengenakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen untuk menguji pengaruh model *Project-Based Flipped Classroom* melintasi pendekatan *Deep Learning* berbantuan media *Smart Apps Creator* (SAC) terhadap kemahiran menulis teks pantun siswa. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 13 Tanjungpinang pada September 2025–April 2026 dengan desain *pretest-posttest control group design*. Populasi penelitian berjumlah 51 siswa kelas VII tahun pelajaran 2025/2026, dan seluruh populasi dijadikan sampel mengenakan teknik total sampling (Sugiyono, 2023; Creswell, 2023).

Pengumpulan data dilakukan mengenakan tes esai menulis pantun

yang diberikan pada tahap *pretest* dan *posttest*. Instrumen disusun selaras dengan indikator penilaian menulis pantun dan divalidasi melintasi *validitas isi (expert judgment)* oleh dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia agar memenuhi aspek materi, konstruksi, dan bahasa (Arifin, 2014; Asrul et al., 2015).

Data dianalisis secara deskriptif untuk memperoleh nilai rata-rata dan kategori hasil belajar, kemudian dilanjutkan dengan analisis inferensial mengenakan *Mann–Whitney U Test* melintasi bantuan IBM SPSS Statistics 25. Uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Hasil uji menjadi dasar dalam menentukan pengaruh penerapan model *Project-Based Flipped Classroom* berbantuan media SAC terhadap kemahiran menulis teks pantun siswa (Sugiyono, 2025).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Uji Hipotesis

	Kelas	Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Nilai	Posttest Kontrol	20	16.43	328.50
	Posttest Eksperimen	20	24.58	491.50
	Total	40		

Test Statistics^a

	Nilai
Mann-Whitney U	118.500
Wilcoxon W	328.500
Z	-2.215
Asymp. Sig. (2-tailed)	.027

Gambar 1. Hasil Uji Mann Whitney U Test (Output SPSS)

Tabel 1. Hasil Uji Hipotesis

Kode	N	Mean Rank	Sum of Rank	Mann Whitney U Test	Z	Asymp. Sig. (2-tailed)
Posttest Kontrol	20	16.43	328.50	118.500	-2.215	0.027
Posttest Eksperimen	20	24.58	491.50			

Analisis statistik menggunakan uji *Mann-Whitney* sebagaimana disajikan pada tabel di atas mewujudkan nilai signifikansi (2-tailed) $0,027 < 0,05$. Hal ini mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Lebih lanjut, hasil perhitungan *mean rank* memperlihatkan bahwa kelompok kontrol memperoleh 16,43 sedangkan kelompok eksperimen 24,58. Adapun *sum of rank* pada kelompok kontrol tercatat sebesar 328,50 berbeda dengan kelompok eksperimen yang mencapai 491,50. Selaras dengan temuan tersebut, rata-rata nilai kelompok eksperimen lebih unggul dibandingkan kelompok kontrol, sehingga hipotesis penelitian (H_a) dinyatakan diterima, sementara hipotesis nol (H_0) dinyatakan ditolak.

Merujuk pada data yang tersaji dalam tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *project-based flipped classroom* melintasi pendekatan pembelajaran mendalam berbantuan media *smart apps creator* berpengaruh terhadap kemahiran menulis teks pantun siswa kelas VII SMP Negeri 13 Tanjungpinang. Uraian berikut memaparkan pembahasan secara rinci terhadap instrumen *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.

Pembahasan Lembar Instrumen Pretest dan Posttest Kemahiran Menulis Kelompok Kontrol

Hasil penelitian menampilkan bahwa terdapat peningkatan kemahiran menulis teks pantun siswa pada aspek struktur setelah diterapkan model *Project-Based Flipped Classroom* melintasi pendekatan *Deep Learning* berbantuan media *Smart Apps Creator* (SAC). Pada tahap *pretest*, sebagian siswa masih menulis pantun yang belum memenuhi struktur yang benar, seperti hanya terdiri atas dua baris atau belum memisahkan sampiran dan isi. Setelah mengikuti

pembelajaran, hasil *posttest* menampilkan bahwa siswa mampu menyusun pantun sesuai struktur yang terdiri atas dua baris sampiran dan dua baris isi. Temuan ini sejalan dengan pendapat Harsianti dkk. (2017) dan Sugiarto (2020) yang menyatakan bahwa struktur pantun terdiri atas empat baris dengan dua baris pertama sebagai sampiran dan dua baris terakhir sebagai isi.

Peningkatan juga terlihat pada aspek jumlah baris. Pada *pretest*, masih ditemukan pantun yang hanya terdiri atas dua atau tiga baris sehingga belum memenuhi kaidah penulisan pantun. Setelah diberikan perlakuan, hampir seluruh siswa mampu menulis pantun dengan empat baris sesuai ketentuan. Hasil ini menampilkan bahwa penerapan model pembelajaran yang digunakan membantu siswa memahami bentuk dasar pantun. Temuan tersebut mendukung pendapat Artati (2019) bahwa setiap bait pantun memiliki aturan baku yang harus dipenuhi, termasuk jumlah baris dalam setiap bait.

Pada aspek suku kata dan rima, kemampuan siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan. Sebelum pembelajaran, sebagian besar pantun

belum memenuhi ketentuan jumlah suku kata 8–12 setiap baris maupun pola rima a-b-a-b. Setelah pembelajaran, siswa mampu mewujudkan pantun yang sesuai dengan kaidah tersebut. Hasil ini menampilkan bahwa pemakaian media SAC yang dipadukan dengan model *Project-Based Flipped Classroom* memudahkan siswa memahami karakteristik pantun secara lebih sistematis. Temuan ini sesuai dengan pendapat Harsianti dkk. (2017) yang menjelaskan bahwa pantun memiliki pola rima a-b-a-b dengan jumlah suku kata 8–12 pada setiap baris.

Perbaikan kemampuan juga terlihat pada aspek ejaan. Pada *pretest*, masih ditemukan berbagai kesalahan pemakaian huruf kapital, penulisan kata, dan kaidah ejaan sehingga nilai siswa relatif rendah. Setelah mengikuti pembelajaran, kesalahan ejaan berkurang secara signifikan dan sebagian besar siswa mampu menulis pantun sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia. Hasil tersebut menampilkan bahwa pembelajaran tidak hanya meningkatkan kreativitas siswa dalam menulis pantun, tetapi juga meningkatkan ketelitian dalam

menerapkan aturan kebahasaan. Temuan ini sejalan dengan Fauzi (2014) serta Nurgiyantoro dalam Sukirman (2020) yang menyatakan bahwa ketepatan ejaan merupakan satu diantara indikator penting dalam penilaian keterampilan menulis.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menampilkan bahwa penerapan model *Project-Based Flipped Classroom* melintasi pendekatan *Deep Learning* berbantuan media *Smart Apps Creator* (SAC) memberikan dampak positif terhadap kemahiran menulis teks pantun siswa. Peningkatan terjadi pada seluruh aspek penilaian, yakni struktur, jumlah baris, suku kata dan rima, serta ejaan. Hasil ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran yang diterapkan mampu membantu siswa memahami kaidah penulisan pantun secara lebih komprehensif sekaligus meningkatkan kemampuan menulis mereka sesuai dengan karakteristik pantun yang benar.

Pembahasan Lembar Instrumen Pretest dan Posttest Kemahiran Menulis Kelompok Eksperimen

Hasil penelitian menampilkan bahwa penerapan model *Project-*

Based Flipped Classroom melintasi pendekatan *Deep Learning* berbantuan media *Smart Apps Creator* (SAC) memberikan pengaruh positif terhadap kemahiran menulis teks pantun siswa. Peningkatan terlihat dari perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* pada seluruh aspek penilaian, yakni struktur, jumlah baris, suku kata dan rima, serta ejaan. Temuan ini menampilkan bahwa pembelajaran yang berpusat pada peserta didik mampu membantu siswa memahami konsep sekaligus menerapkannya dalam kegiatan menulis pantun.

Pada aspek struktur pantun, hasil *pretest* menampilkan bahwa sebagian siswa masih belum memahami susunan pantun yang benar. Kesalahan yang ditemukan berupa pantun yang hanya terdiri atas dua baris atau belum memisahkan bagian sampiran dan isi sesuai kaidah. Setelah diberikan perlakuan, hasil *posttest* memperlihatkan bahwa siswa telah mampu menyusun pantun dengan struktur yang lengkap, yakni dua baris sampiran dan dua baris isi. Hasil ini sesuai dengan pendapat Sugiarto (2020) yang menyatakan bahwa struktur pantun terdiri atas

sampiran pada dua baris pertama dan isi pada dua baris berikutnya.

Peningkatan kemampuan juga terlihat pada aspek jumlah baris. Pada *pretest*, masih ditemukan beberapa siswa yang menulis pantun kurang dari empat baris sehingga belum memenuhi aturan penulisan pantun. Setelah mengikuti pembelajaran, hampir seluruh siswa mampu menulis pantun yang terdiri atas empat baris sesuai ketentuan. Hal ini menampilkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan mampu membantu siswa memahami bentuk dasar pantun dengan lebih baik. Temuan tersebut mendukung pendapat Harsiati dkk. (2017) dan Artati (2019) bahwa setiap bait pantun harus terdiri atas empat baris.

Pada aspek suku kata dan rima, kemampuan siswa mengalami peningkatan meskipun belum sepenuhnya optimal. Sebelum perlakuan, masih banyak siswa yang belum memenuhi ketentuan jumlah suku kata 8–12 pada setiap baris dan pola rima a-b-a-b. Setelah pembelajaran, sebagian besar siswa telah mampu memperbaiki pola rima dan jumlah suku kata, walaupun beberapa siswa masih melakukan kesalahan pada satu diantara baris

atau mengenakan pola rima yang kurang tepat. Hasil ini menampilkan bahwa aspek suku kata dan rima merupakan bagian yang memerlukan latihan secara berkelanjutan. Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Harsiati dkk. (2017) mengenai karakteristik pantun selaras dengan jumlah suku kata dan pola rima.

Hasil yang baik juga diperoleh pada aspek ejaan. Pada *pretest*, masih ditemukan berbagai kesalahan pemakaian huruf kapital, penulisan kata, maupun kaidah ejaan sehingga skor yang diperoleh relatif rendah. Setelah diterapkan model pembelajaran, kesalahan ejaan berkurang secara signifikan dan sebagian besar siswa mampu menulis pantun sesuai kaidah bahasa Indonesia. Temuan ini menampilkan bahwa proses pembelajaran tidak hanya meningkatkan kemampuan menyusun isi pantun, tetapi juga ketelitian siswa dalam menerapkan aturan kebahasaan. Hasil tersebut sesuai dengan pendapat Fauzi (2014) dan Nurgiyantoro dalam Sukirman (2020) yang menyatakan bahwa ejaan merupakan satu diantara indikator penting dalam keterampilan menulis.

Peningkatan pada seluruh aspek tersebut menampilkan bahwa

penerapan model *Project-Based Flipped Classroom* berbantuan media SAC memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna. Melintasi model ini, siswa memiliki kesempatan mempelajari materi secara mandiri sebelum pembelajaran di kelas, kemudian mengembangkan hasil belajarnya melintasi kegiatan proyek. Pemakaian media SAC juga membantu penyampaian materi menjadi lebih menarik sehingga memudahkan siswa memahami konsep dan kaidah penulisan pantun.

Secara keseluruhan, hasil penelitian membuktikan bahwa model *Project-Based Flipped Classroom* melintasi pendekatan *Deep Learning* berbantuan media *Smart Apps Creator* (SAC) efektif dalam meningkatkan kemahiran menulis teks pantun siswa. Peningkatan terlihat pada seluruh aspek penilaian, yakni struktur, jumlah baris, suku kata dan rima, serta ejaan. Sebagai itu, model pembelajaran ini dapat menjadi satu diantara alternatif yang efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun pada siswa SMP.

D. Kesimpulan

Selaras dengan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa

kemampuan awal menulis teks pantun siswa masih berada pada kategori sedang. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata *pretest* kelompok kontrol sebesar 60,45, sedangkan kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata 67,60. Perbedaan nilai awal kedua kelompok belum menampilkan adanya pengaruh perlakuan karena pengukuran dilakukan sebelum proses pembelajaran mengenakan model *Project-Based Flipped Classroom* melintasi pendekatan *Deep Learning*. Hasil *pretest* tersebut menggambarkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memenuhi kaidah penulisan pantun, baik dari aspek struktur, jumlah baris, suku kata dan rima, maupun pemakaian ejaan.

Setelah proses pembelajaran dilaksanakan, hasil *posttest* menampilkan adanya peningkatan kemampuan menulis teks pantun pada kedua kelompok. Kelompok kontrol memperoleh nilai rata-rata 78,10, sedangkan kelompok eksperimen mencapai 87,75, yang termasuk dalam kualifikasi baik. Peningkatan yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen menampilkan bahwa penerapan model *Project-Based Flipped Classroom* melintasi

pendekatan *Deep Learning* mampu membantu siswa memahami konsep, karakteristik, dan kaidah penulisan pantun dengan lebih baik. Dalam penelitian ini, media *Smart Apps Creator* berfungsi sebagai media pendukung yang mempermudah penyampaian materi dan meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, sedangkan faktor utama yang memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemahiran menulis pantun adalah penerapan model pembelajaran yang digunakan.

Hasil pengujian hipotesis mengenakan Mann–Whitney U Test memperoleh nilai $Z = -2,215$ dengan nilai Sig. (2-tailed) = 0,027, yang lebih kecil dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Sebagai itu, H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *Project-Based Flipped Classroom* melintasi pendekatan *Deep Learning* berbantuan media *Smart Apps Creator* (SAC) terhadap kemahiran menulis teks pantun siswa kelas VII SMP Negeri 13 Tanjungpinang. Hasil penelitian ini menampilkan bahwa model pembelajaran tersebut efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis pantun siswa, sehingga dapat

dijadikan sebagai satu diantara alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mengembangkan keterampilan menulis, khususnya pada materi teks pantun.

Selaras dengan hasil penelitian, penerapan model *Project-Based Flipped Classroom* melintasi pendekatan *Deep Learning* berbantuan media *Smart Apps Creator* (SAC) dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemahiran menulis teks pantun maupun materi menulis lainnya. Guru diharapkan dapat mengoptimalkan pemakaian model dan media pembelajaran yang inovatif agar keterlibatan serta hasil belajar siswa semakin meningkat. Peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan penelitian ini pada materi, jenjang pendidikan, atau media pembelajaran yang berbeda sehingga diperoleh temuan yang lebih luas, sedangkan peserta didik diharapkan terus melatih keterampilan menulis, baik teks fiksi maupun nonfiksi, agar kemampuan menulis berkembang secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, I. K. S. (2024). Implementasi Pendekatan Deep Learning dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Retorika: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 1–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.37478/rjpbsi.v5i2.5304>
- Arifin, Z. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arifuddin, Rahyuddin, & Badrullah. (2024). *Teori dan Praktik Metode Penelitian Pendidikan*. Watampone: Syahadah Creative Media.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (3 ed.). Jakarta: Bumi Aksara.
- Artati, Y. B. (2019). *Mengenal Sastra Lama*. Klaten: Intan Pariwara.
- Asrul, Ananda, R., & Rosnita. (2015). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media.
- Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan T. Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Fase A - Fase F (2022). Indonesia. Diambil dari [http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/35612/1/Trabajo de Titulacion.pdf%0Ahttps://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/01/GUIA-METODOLOGICA-EF.pdf%0A???%0Ahttps://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/JA-P/article/viewFile/19239/18790%0A](http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/35612/1/Trabajo%20de%20Titulacion.pdf%0Ahttps://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/01/GUIA-METODOLOGICA-EF.pdf%0A???%0Ahttps://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/JA-P/article/viewFile/19239/18790%0A)
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (6 ed.). California: Sage Publications Ltd.
- Fauzi, M. M. (2014). *Kupas Tuntas Secara Jelas Sampai Akarnya Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Pustaka Nusantara Indonesia.
- Fitriani, A., & Santiani. (2025). Analisis Literatur: Pendekatan Pembelajaran Deep Learning dalam Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Nusantara*, 2(3), 50–57. <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jinu.v2i3.4357>
- Harsiati, T., Trianto, A., & Kosasih, E. (2017). *Buku Interaktif Bahasa Indonesia Kelas VII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Diambil dari <https://buku.kemdikbud.go.id/katalog/Buku-Interaktif-Bahasa-Indonesia-Kelas-VII>
- Helaluddin, & Awalludin. (2020). *Keterampilan Menulis Akademik: Panduan bagi Mahasiswa di Perguruan Tinggi*. Serang: Media Madani Publishing.
- Karo-karo, C. B. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) terhadap Kemampuan Menulis Pantun pada Siswa Kelas VII SMP Taman Siswa Medan Tahun

- Pembelajaran 2019/2020.
Medan: DISS.
- Putri, I. Y. (2019). *Puisi Lama dan Puisi Baru*. Klaten: Intan Pariwara.
- Sugiarto, E. (2020). *Mengenal Sastra Lama, Jenis, definisi, dan Contoh*. Yogyakarta: Penerbit ANDI. Diambil dari <https://ipusnas2.perpusnas.go.id/>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2 ed.). Bandung: Alfabeta CV.
- Sugiyono. (2025). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sukirman, S. (2020). Tes Kemampuan kKterampilan Menulis dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah. *Jurnal Konsepsi*, 9(2), 72–81.
- Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wiyanti, E., Solihatun, S., & Dinihari, Y. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis android sebagai sarana pembelajaran jarak jauh. *LOGISTA-Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 7–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.25077/logista.5.1.7-14.2021>
- Yuliantoro, A. (2023). *Pengajaran Apresiasi Puisi*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Yunhelmi. (2023). *Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kepenuhan Hulu Kabupaten Rokan Hulu Tahun Ajaran 2022/2023*. Universitas Islam Riau.
- Yusuf, Y., Ibrahim, R., & Iskandar, D. (2017). *Keterampilan Menulis: Pengantar Pencapaian Kemampuan Epstemik*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Zafri, & Hastuti, H. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan*. Depok: Rajawali Pers.