

PENERAPAN PERMAINAN “PANTUN CERDAS” UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SISWA KELAS IV-A SDN PADASUKA I PADA MATERI MEMBUAT PANTUN

Agung Ali Wafa¹, Dadan Djuanda², Cucun Sunaengsih³

¹²³Program Studi PGSD UPI Kampus Sumedang

Jl. Mayor Abdurachman No. 211 Sumdang

¹Email: agung.ali.wafa@student.upi.edu

²Email: dadansmd@upi.edu

³Email: cucunsunaengsih@upi.edu

Abstract

Learning to write traditional poetry (pantun) in grade IV-A SDN Padasuka 1 District of North Sumedang, Sumedang City is still low. It showed from the results of students in writing traditional poetry (pantun). Therefore, this study aim is to improve teacher performance, student activities, and student learning outcomes. To settle the problems, the researcher applied a game “pantun cerdas” to improve students writing skills. The method that used in this research was classroom action research spiral model by Kemmis and Mc. Taggart which consists of four components: planning, action, observation, and reflection a total of three cycles. The results of students who complete the first cycle were 12 students or 43%, in the second cycle increased to 57%, and the third cycle is 25 students or 89% has been completed. Thus, through the application of game “pantun cerdas” can improve student learning outcomes in writing traditional poetry (pantun) learning.

Keywords: games, writing skills, writing traditional poetry(pantun)

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia yang baik dapat kita peroleh dari pembelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan di sekolah, khususnya di jenjang awal yaitu sekolah dasar. Selain diperlukan karena alasan mendapatkan bahasa yang baik untuk berinteraksi, pembelajaran bahasa Indonesia juga diperlukan karena pengetahuan-pengetahuan di dalamnya yang dapat membantu seseorang melakukan kegiatan sehari-hari.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia terdapat empat keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting yang harus dikuasai oleh siswa adalah keterampilan menulis. Dengan menulis, siswa bisa menuangkan gagasan pemikiran-pemikirannya untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan menulis, siswa bisa lebih memahami dan mengulang pembelajaran yang telah dilakukan. Menurut Tarigan (2008, hlm. 22) “menulis ialah

menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang-orang dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu". Sedangkan menurut Multafifin (2015) dalam jurnalnya mengatakan bahwa menulis merupakan menuangkan suatu tulisan pada media tertentu untuk membuat sebuah informasi. Sebelum menuangkan secara tertulis, bahasa yang baik adalah bahasa yang mengandung pesan atau makna yang jelas yang sebelumnya telah dipilih serta disusun agar dapat dipahami dengan baik oleh pembaca.

Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan, bahwa yang di maksud dengan menulis adalah menuangkan segala gagasan, ataupun ide pada suatu media berupa lambang-lambang grafik bermakna menggunakan bahasa yang terpilih serta tersusun dengan baik agar dapat dipahami oleh pembaca.

Sekolah dasar memiliki banyak materi yang berkaitan dengan keterampilan menulis untuk menunjang siswa terampil dalam menuangkan segala pikirannya ke dalam bentuk tulisan. Salah satunya adalah pada kompetensi dasar 8.3 kelas IV semester 2 yaitu membuat pantun anak yang menarik tentang berbagai tema (persahabatan, ketekunan, kepatuhan, dll.) sesuai dengan ciri-ciri pantun. Setelah siswa belajar menulis pantun, diharapkan siswa menjadi lebih terampil dalam menulis.

Pantun adalah puisi lama yang terdiri dari empat baris dengan rima a-b-a-b. Hal ini seperti yang dijelaskan oleh Andriani (2012, hlm. 196) yang menyatakan "pantun merupakan khazanah lisan Melayu tradisional yang terdiri dari empat baris yang mandiri dengan skema rima abab. Pantun memiliki empat ciri, yaitu setiap bait pada pantun terdiri dari empat baris, pantun

memiliki rima a-b-a-b, setiap baris pada pantun harus memiliki 8-12 jumlah suku kata, ciri terakhir adalah baris kesatu dan kedua merupakan sampiran, baris ketiga dan keempat merupakan isi.

Terdapat beberapa pendapat dari para ahli yang menyatakan pantun dikatakan baik berdasarkan hubungan antara sampiran dengan isi pada sebuah pantun. Hooykaass (dalam Latifah, 2015, hlm. 27) mengatakan bahwa "pantun yang baik, terdapat hubungan makna tersembunyi dalam sampiran, sedangkan pada pantun kurang baik, hubungan tersebut semata-mata hanya untuk keperluan persamaan bunyi". Menurut pendapat di atas, bahwa pantun dikatakan baik karena antara ke dua baris sampiran dan ke dua baris isi terdapat makna yang saling berhubungan, tidak hanya sekedar untuk keperluan persamaan bunyi agar enak ketika pengucapan.

Hal ini sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Effendy. Effendy (dalam Latifah, 2015, hlm. 27) mengatakan bahwa "pantun yang baik dengan sebutan pantun sempurna atau penuh, dan pantun yang kurang baik dengan sebutan pantun tak penuh karena sampiran dan isi sama-sama tidak mengandung makna yang dalam". Jadi, pantun dikatakan baik ketika antara sampiran dengan isi sebuah pantun mempunyai hubungan karena memiliki makna di dalamnya yang tidak hanya sekedar untuk menyamakan bunyi tiap baris pantun.

Peneliti di sini melakukan observasi mengenai kompetensi dasar 8.3 mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV-A SDN Padasuka I Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang, di mana siswa diharuskan untuk membuat sebuah pantun anak tentang berbagai tema dengan memperhatikan empat ciri pantun. Berdasarkan hasil evaluasi yang diberikan, masih banyak siswa kesulitan dalam membuat pantun sehingga hasilnya hanya

dua orang siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal dari 28 jumlah siswa kelas IV-A. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang monoton di mana guru lebih banyak yang menguasai jalannya pembelajaran, sehingga fokus siswa terhadap pembelajaran pun kurang mendapat perhatian dengan baik. Saat pembelajaran kegaduhan terjadi, siswa lebih sering mengobrol dengan teman-temannya, memainkan mainan yang dibeli saat istirahat, bahkan beberapa orang sering keluar masuk dengan berbagai alasan. Saat pemberian evaluasi pun terlihat banyak siswa yang kebingungan mengenai perintah dari soal yang diberikan. Contohnya pada soal nomor 3, siswa bertanya-tanya mengenai perintah soal padahal siswa hanya harus memindahkan bagian sampiran dan isi sebuah pantun sebagai jawaban dari soalnya pada kolom jawaban yang disediakan.

Soal evaluasi yang diberikan terdiri dari 4 soal. Untuk soal nomor 1 sampai 3 merupakan soal yang mengukur kognitif siswa dan untuk soal nomor 4 merupakan soal mengukur aspek keterampilan yang mengharuskan siswa membuat sebuah pantun anak tentang berbagai tema berdasarkan ciri-ciri pantun. Aspek penilaian yang digunakan pada kompetensi dasar ini adalah menjelaskan pengertian pantun, mengidentifikasi ciri-ciri pantun, menentukan dua baris sampiran serta dua baris isi, dan membuat sebuah pantun dengan memperhatikan ciri-ciri pantun serta kesesuaian tema pantun.

Berdasarkan hasil data awal pada tes aspek kognitif nomor 1 yaitu menjelaskan pengertian pantun, ada enam siswa atau 21% dari 28 orang siswa memperoleh skor dua yang dapat menjelaskan pengertian pantun dengan tepat, lima belas siswa atau 54% dari 28 orang siswa memperoleh skor satu, sisanya tujuh siswa atau 25% dari 28 orang siswa yang memperoleh skor nol.

Dari hasil tes aspek kognitif nomor 2 menyebutkan ciri-ciri pantun, ada tiga siswa atau 11% dari 28 orang siswa yang memperoleh skor empat yang dapat menyebutkan empat ciri pantun, lima siswa atau 18% dari 28 orang siswa yang memperoleh skor tiga, delapan siswa atau 29% dari 28 orang siswa yang memperoleh skor dua, tujuh siswa atau 25% dari 28 orang siswa yang memperoleh skor satu, dan lima siswa atau 18% dari 28 orang siswa yang memperoleh skor nol.

Dari hasil tes kognitif nomor 3 mengidentifikasi sampiran dan isi, adalima belas siswa atau 54% dari 28 orang siswa yang memperoleh skor dua, sembilan siswa atau 32% dari 28 orang siswa yang memperoleh skor satu, sisanya empat siswa atau 14% dari 28 orang siswa yang memperoleh skor nol.

Berdasarkan hasil tes aspek keterampilan membuat sebuah pantun dengan memperhatikan tema yang ditentukan yaitu Indonesia, ada nol siswa atau 0% dari 28 orang siswa yang memperoleh skor nol mengenai kesesuaian pantun dengan tema, delapan siswa atau 29% dari 28 orang siswa yang memperoleh skor satu mengenai kesesuaian pantun dengan ciri pertama, lima siswa atau 18% dari 28 orang siswa yang memperoleh skor satu mengenai kesesuaian pantun dengan ciri kedua, tujuh siswa atau 25% dari 28 orang siswa yang memperoleh skor satu mengenai kesesuaian pantun dengan ciri ketiga, dan tujuh siswa atau 25% dari 28 orang siswa yang memperoleh skor satu mengenai kesesuaian pantun dengan ciri pantun keempat. Berdasarkan paparan di atas dalam pembelajaran menulis pantun, peneliti ingin memperbaiki pembelajaran dengan menerapkan permainan "pantun cerdas". Peneliti menerapkan permainan dalam pembelajaran karena dunia anak merupakan dunia bermain, sehingga akan menarik minat siswa untuk mengikuti pembelajaran. Siswa tidak akan merasa

jenuh, siswa akan memperlihatkan antusiasnya dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga tidak hanya kesenangan saja yang didapat dari bermain, tetapi dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial anak. Seperti yang dikatakan Djuanda (2006, hlm. 86) “fungsi bermain tidak saja meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial, tetapi juga mengembangkan bahasa, emosi, disiplin, kreativitas, dan perkembangan fisik anak”.

Permainan “pantun cerdas” merupakan permainan berbasis teknologi yang mengharuskan siswa dalam setiap kelompok untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan tepat dan benar. Melalui penerapan permainan “pantun cerdas” ini tidak hanya akan meningkatkan hasil tes belajar siswa saja, tetapi proses kinerja guru dalam hal perencanaan serta pelaksanaan dan aktivitas siswa terutama pada 3 aspek yang diteliti yaitu kerjasama, keaktifan, serta terampil dalam pelaksanaan permainan akan muncul pada diri siswa. Ke 3 aspek ini akan terbangun saat siswa bekerjasama dalam kelompok memecahkan suatu permasalahan berupa pertanyaan-pertanyaan pada permainan “pantun cerdas”.

Secara umum prosedur pelaksanaan pembelajaran menulis pantun dengan menerapkan permainan “pantun cerdas” sebagai berikut:

- a. Siswa menyimak penjelasan mengenai pengertian pantun dari guru
- b. Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran yang dibutuhkan
- c. Guru membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa
- d. Guru memberikan LKS kepada setiap kelompok
- e. Guru mengarahkan setiap kelompok dari tahap awal sampai akhir permainan “pantun cerdas”

- f. Setelah semua pertanyaan diselesaikan. Guru memberikan catatan guru pada setiap kelompok
- g. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas
- h. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang menang dari permainan “pantun cerdas”

Berdasarkan paparaan di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan penerapan permainan “pantun cerdas” untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun anak tentang berbagai tema di kelas IV-A SDN Padasuka 1?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam pelaksanaan penerapan permainan “pantun cerdas” untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun anak tentang berbagai tema di kelas IV-A SDN Padasuka 1?
3. Bagaimana kinerja guru dalam pelaksanaan penerapan permainan “pantun cerdas” untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun anak tentang berbagai tema di kelas IV-A SDN Padasuka 1?
4. Bagaimana peningkatan keterampilan menulis siswa dengan menerapkan permainan “pantun cerdas” pada materi menulis pantun anak tentang berbagai tema di kelas IV-A SDN Padasuka 1?

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Tujuan PTK adalah memperbaiki pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan sehingga dapat meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran. Perbaikan terjadi pada kinerja guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah di SDN Padasuka 1 Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian yaitu siswa kelas IV-A SDN Padasuka1 yang berjumlah 28 orang siswa.13 orang siswa laki-laki dan 15 orang siswa perempuan.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpul data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, tes hasil belajar, dan catatan lapangan. Teknik pengumpul data pertama adalah wawancara. Menurut Rahmat (2009, hlm. 6) dalam jurnalnya, "wawancara merupakan alat *rechecking* atau pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya". Agar diperoleh informasi atau data yang valid, perlu dilakukan pembuktian yaitu salah satunya dengan wawancara kepada responden. Instrumen dari wawancara adalah pedoman wawancara yang di dalamnya berisi pertanyaan-pertanyaan untuk digunakan saat tanyajawab dengan responden.

Teknik pengumpul data kedua adalah observasi untuk mengetahui kinerja guru dan aktivitas siswa.

Observasi dilakukan dengan mengamati kegiatan yang berlangsung lalu mencatatkan hasilnya agar lebih akurat. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi berupa lembar kinerja guru serta lembar aktivitas siswa.

Teknik pengumpul data ketiga adalah tes hasil belajar dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa untuk mengetahui data berupa hasil belajar siswa. Instrumen dari tes yaitu soal. Peneliti memberikan soal kepada siswa mengenai pantun. Dengan pemberian soal, peneliti dapat mengetahui hasil belajar siswa secara individu.

Terakhir adalah catatan lapangan. Catatan lapangan di dapat melalui apa yang terjadi di dalam kelas selama pembelajaran. Seperti yang dikatakan Bogdan dan Biklen (dalam Moleong, 2015, hlm. 209) "catatan lapangan adalah catatan tertulis tentang apa yang didengar, dilihat, dialami dan dipikirkan dalam rangka pengumpulan data dan refleksi terhadap data dalam penelitian kualitatif". Format catatan lapangan merupakan instrumen dari catatan lapangan. Format catatan lapangan diisi oleh peneliti mengenai apa-apa saja yang terjadi selama pembelajaran.

Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Teknik pengolahan data proses didapat dari hasil observasi berupa kinerja guru dan aktivitas siswa yang diolah menjadi nilai-nilai dari penskoran pada lembar observasi. Selanjutnya pengolahan data hasil diperoleh dari tes hasil belajar berupa soal dari nomor satu sampai nomor empat untuk dikerjakan oleh siswa.

Analisis data dilakukan dengan menyusun kembali data yang diperoleh. Data yang diperoleh yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif yaitu menganalisis dengan menghitung yang kemudian dideskripsikan. Adapun data kualitatif diperoleh dari hasil non tes yaitu observasi, wawancara, catatan lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dipaparkan mengenai perencanaan, pelaksanaan, aktivitas siswa, dan hasil belajar dari penerapan permainan "pantun cerdas" dalam pembelajaran menulis pantun di kelas IV-A SDN Padasuka 1 Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang.

Perencanaan Pembelajaran Menulis Pantun dengan Penerapan Permainan "Pantun Cerdas"

Perencanaan pembelajaran menulis pantun dengan penerapan permainan "pantun

cerdas” mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya, bahkan tahap perencanaan ini mencapai target yang ditentukan peneliti yaitu 100%. Hal ini dikarenakan guru terus memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ditemukan pada siklus I, siklus II, dan siklus III untuk menghasilkan perencanaan pembelajaran yang baik.

Kinerja guru dalam tahap perencanaan awal adalah guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) terlebih dahulu agar pembelajaran berjalan sesuai dengan apa yang direncanakan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dengan guru merencanakan terlebih dahulu proses pembelajaran, akan memungkinkan mendapatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran yang baik. Hal ini berarti betapa pentingnya membuat suatu perencanaan pembelajaran sebelum pelaksanaan. Sejalan dengan pendapat Majid (2006, hlm. 22) “perencanaan pengajaran memainkan peran penting dalam memandu guru untuk melaksanakan tugas sebagai pendidik dalam melayani kebutuhan belajar siswanya”.

Adapun tujuan pembelajaran yang dicapai diantaranya siswa dapat menjelaskan pengertian pantun, siswa dapat menyebutkan empat ciri pantun, dan siswa dapat membuat sebuah pantun dengan tema yang ditentukan oleh guru.

Peneliti merencanakan penerapan permainan “pantun cerdas” untuk mencapai tujuan pembelajaran yang peneliti buat. Permainan “pantun cerdas” ini sebagai salah satu sumber belajar yang peneliti buat untuk membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sudjana (dalam Djuanda, 2006, hlm. 37) “sumber belajar adalah segala daya yang dapat dimanfaatkan guna memberi kemudahan kepada seseorang dalam belajar”.

Dalam tahap perencanaan, guru juga merencanakan materi ajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan hal lainnya, membuat skenario kegiatan pembelajaran yang sesuai, serta merencanakan penilaian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pada perencanaan siklus I ditemukan permasalahan-permasalahan yang menghambat kualitas pembelajaran. Permasalahan tersebut di antaranya adalah sumber belajar kurang menarik minat siswa untuk fokus dalam pembelajaran. Permasalahan ini diperbaiki pada siklus II dengan menampilkan slide yang lebih menarik kepada para siswa untuk lebih memahami materi pantun.

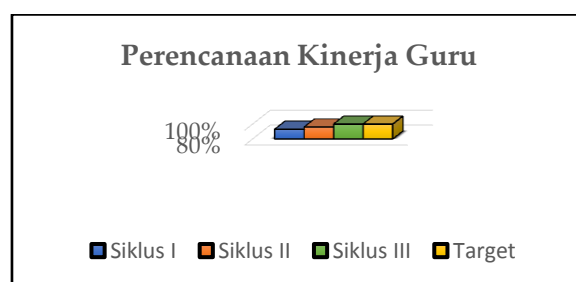


Diagram 1. Peningkatan Kinerja Guru Dalam Perencanaan

Berdasarkan Diagram 1, dapat dilihat bahwa persentase pada siklus I adalah 93% dengan kriteria sangat baik, hal ini berarti belum mencapai target. Perencanaan kinerja guru meningkat pada siklus II, yaitu menjadi 96% dengan kriteria sangat baik. Kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus II diperbaiki pada siklus III, sehingga pada siklus III persentase perencanaan kinerja guru mencapai target yang diharapkan yaitu sebesar 100% dengan kriteria sangat baik.

Pelaksanaan Pembelajaran Menulis Pantun dengan Penerapan Permainan “Pantun Cerdas”

Kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan permainan “pantun cerdas” terus diperbaiki dalam tindakan di setiap siklusnya agar dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran pada materi menulis pantun. Sehingga target yang ditentukan yaitu 95% dapat tercapai pada pelaksanaan kinerja guru dalam pembelajaran menulis pantun dengan penerapan permainan “pantun cerdas”.

Pada pelaksanaan siklus I ditemukan kekurangan saat pembelajaran. Perintah pada catatan guru kurang dimengerti oleh kelompok, sehingga kelompok banyak bertanya mengenai perintah yang harus dikerjakan dan kurang memuaskannya

jawaban catatan guru yang dikerjakan kelompok Terjadi kekurangan juga pada

pemberian reward, guru tidak memberikan reward kepada kelompok pemenang permainan hanya sebatas mengumumkan kelompok pemenang saja.

Adanya permasalahan ini, sehingga pada siklus II dilakukan perbaikan. Perintah catatan guru diperbaiki dengan bahasa yang komunikatif dan jelas, agar setiap kelompok mudah memahami perintahnya. Selanjutnya guru juga memberikan reward berupa roti untuk setiap siswa dalam kelompok pemenang. Dengan adanya reward ini, kedepannya setiap siswa akan memiliki motivasi sehingga siswa akan lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Seperti yang dikatakan Dimiyati&Mudjiono (2006, hlm. 80) “motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar”.

Pada siklus II, catatan guru masih masih membingungkan siswa sehingga banyak siswa yang masih bertanya. Sehingga pada siklus III, catatan guru disatukan sekaligus dengan perintah yang harus dikerjakan kelompok. Perintahnya pun diperbaiki untuk lebih memudahkan siswa memahami catatan guru. Pada diagram di bawah ini dipaparkan mengenai peningkatan kinerja guru pada pelaksanaan pembelajaran menulis pantun dengan penerapan permainan “pantun cerdas”.

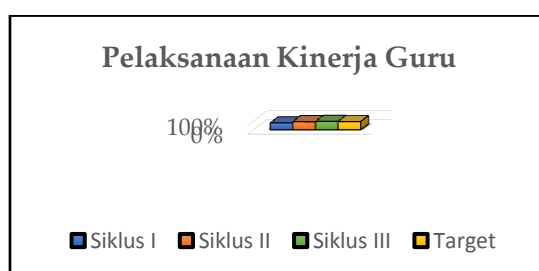


Diagram 2. Peningkatan Kinerja Guru Dalam Pelaksanaan

Berdasarkan diagram 2, dapat dilihat bahwa persentase pada siklus I adalah 79% dengan

kriteria baik, siklus II mendapatkan 93% dengan kriteria sangat baik, siklus III telah

mencapai target bahkan melebihi target yaitu 96% dengan kriteria sangat baik. Hal ini berarti, guru telah melaksanakan pembelajaran sebaik mungkin dari mulai siklus I sampai siklus III.

Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Menulis Pantun dengan Penerapan Permainan “Pantun Cerdas”

Aktivitas siswa yang diamati dalam penelitian ini terdiri dari 3 aspek yaitu kerjasama, keaktifan, dan terampil dalam menggunakan program permainan “pantun cerdas”. Pada siklus I pengelompokan tidak secara heterogen, sehingga kerjasama, dan keaktifan siswa kurang muncul pada setiap siswa. Pada siklus I juga terampil setiap siswa kurang terlihat, ini dikarenakan siswa yang menggunakan laptop hanya beberapa orang saja.

Maka pada siklus II dilakukan perbaikan agar terjadi peningkatan aktivitas siswa. Guru membentuk kelompok secara heterogen dan menugaskan setiap kelompok untuk mengerjakan permainan secara bergantian dengan anggota kelompok. Pada siklus III, guru mengabsen giliran penggunaan laptop setiap kelompok agar lebih tertata. Hasilnya pada aktivitas siswa, siswa menunjukan kerjasama, keaktifan, serta terampil yang meningkat. ini dikarenakan adanya persiapan guru untuk memperbaiki aktivitas pembelajaran siswa. Seperti yang dikatakan oleh Thorndike (Nara & Siregar, 2010, hlm. 29) bahwa terdapat tiga hukum tentang belajar “Hukum kesiapan (*law of readiness*), hukum latihan (*law of exercise*), dan hukum akibat (*law of effect*)”. Adapun peningkatan aktivitas siswa dapat dilihat pada diagram berikut.

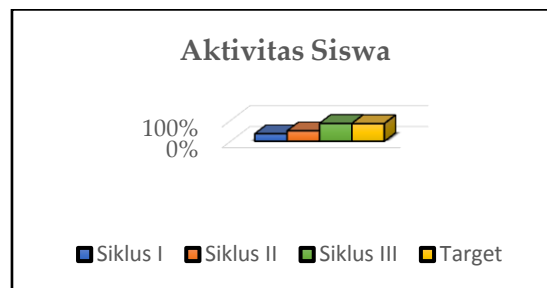


Diagram 3. Peningkatan Aktivitas Siswa

Berdasarkan diagram 3, pada siklus I terdapat 36% siswa yang menunjukkan sikap sangat baik. Pada siklus II terjadi peningkatan menjadi 50% siswa telah mampu menunjukkan sikap yang sangat baik. Meskipun aktivitas siswa meningkat, tetapi diadakan siklus selanjutnya karena belum mencapai target yaitu 85%. Pada siklus III target aktivitas siswa yang diharapkan tercapai, yaitu sebesar 86%

Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Menulis Pantun dengan Penerapan Permainan “Pantun Cerdas”

Berdasarkan hasil penilaian terhadap keterampilan menulis pantun, pada awalnya menunjukkan hasil yang kurang memuaskan. Oleh karena itu dilakukan perbaikan dengan penerapan permainan “pantun cerdas”. Hasil belajar siswa pun pada setiap siklusnya dapat meningkat mencapai target pencapaian ketuntasan belajar.

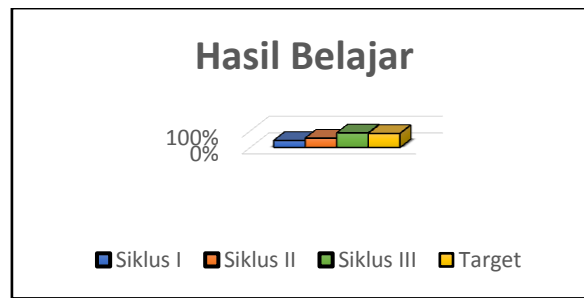


Diagram 4. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan diagram 4, pada siklus I siswa yang tuntas 12 orang siswa atau 43% dari 28 siswa. Pada siklus II siswa yang tuntas meningkat menjadi 16 orang siswa atau 57% dari jumlah 28 siswa. Pada siklus III hasil belajar mencapai target yaitu 85%, bahkan melebihi target dari jumlah siswa sebanyak 25 orang siswa atau 89% telah tuntas dan siswa yang masih di bawah KKM sebanyak tiga orang siswa.

Dapat disimpulkan berdasarkan pemaparan hasil penelitian di atas, bahwa kinerja guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada materi menulis pantun meningkat dengan guru menerapkan permainan “pantun cerdas”. Hal ini di karenakan guru merencanakan dan melaksanakan pembelajaran dengan sebaik mungkin. Aktivitas siswa pun dapat terlihat karena permainan “pantun cerdas” dapat meningkatkan kerjasama, keaktifan, dan terampil siswa. Hasil belajar meningkat dikarenakan siswa mampu untuk fokus sehingga paham akan pembelajaran mengenai pantun.

SIMPULAN

Penerapan permainan “pantun cerdas” dalam pembelajaran menulis pantun di kelas IV-A SDN Padasuka 1 Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang bertujuan untuk meningkatkan kinerja guru pada tahap perencanaan dan pelaksanaan, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Berdasarkan paparan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kinerja guru pada tahap perencanaan. Pada

siklus I yaitu 93% telah memenuhi aspek yang dinilai, pada siklus II meningkat menjadi 96% dan siklus III mencapai target yaitu 100% dengan kriteria sangat baik. Hal ini berarti pada perencanaan kinerja guru, guru telah melaksanakan pembelajaran sebaik mungkin dari siklus I sampai siklus III. Berdasarkan paparan kinerja guru pada tahap pelaksanaan terjadi peningkatan. Pada siklus I diperoleh 79% telah memenuhi aspek yang dinilai, pada siklus II diperoleh 93% dengan kriteria sangat baik, dan pencapaian target pelaksanaan kinerja guru terlihat pada siklus III yaitu 96% dengan target yang ditentukan sebesar 95%.

Pada penilaian aktivitas pun terjadi peningkatan. Pada siklus I terdapat 36% siswa menunjukkan sikap yang sangat baik. Pada siklus II terjadi peningkatan menjadi 50%, dan pada siklus III terlihat 86% siswa mampumenunjukkan sikap kerjasama, keaktifan, dan terampil. Hal ini berarti aktivitas siswatelah mencapai target yang ditentukan yaitu 85%.

Penerapan permainan “pantun cerdas” juga meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran menulis pantun. Ini terbukti pada siklus I, siswa yang tuntas berjumlah 12 orang siswa atau 43%. Pada siklus II meningkat menjadi 16 orang siswa atau 57%, dan pada siklus III siswa yang mencapai targetsebanyak 25 orang siswa atau 89% dari target yang ditentukan yaitu 85% dengan siswa yang masih di bawah KKM sebanyak tiga orang siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, T. (2012). Pantun dalam kehidupan Melayu. *Jurnal Sosial Budaya*, 9 (2), hlm. 195-211.
- Dimiyati&Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Djuanda, D. (2006). *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Jakarta: Depdiknas.
- Latifah, A. (2015). Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun Menggunakan Model Pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assesment, Satisfaction*) dengan Media Kartu Pantun pada Kelas VII F SMPN 24 Semarang. (Skripsi). Sekolah Sarjana, Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Majid, A. (2006). *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L. J. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Multafifin. (2015). Kemampuan menulis pantun siswa kelas VII SMP Negeri 52 Konawe Selatan. *Jurnal Humanika*, 3 (15), hlm. -.
- Nara, H. &Siregar, E. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Rahmat, P. S. (2009). Penelitian kualitatif. *Jurnal Equilibrium*, 5 (9), hlm. 1-8.
- Tarigan, H. G. (2008). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: CV Angkasa.