



## Pemanfaatan Media Realia untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Menulis Pantun pada Siswa Kelas IV SDN 1 Sukabumi Indah Bandar Lampung TP 2019/2020

Jarwani

SDN 1 Sukabumi Indah Bandar Lampung

jarwani.spd@gmail.com

**Abstract:** *The purpose of this study was to describe the increased activity and learning achievement of Pantun using environmental media in Grade IV students of SD Negeri 1 Sukabumi Indah TP 2019/2020. The method used in this research is Classroom Action Research (CAR) through 3 cycles and 3 meetings in each cycle. The research subjects were Grade IV Semester 1 students at SDN 1 Sukabumi Indah Bandar Lampung for the 2019/2020 academic year. which totaled 30 students. The data were obtained from the record of the observer's observation sheet on the learning process planned by the researcher, the observation sheet of learning activities and the test sheet to determine learning achievement and the observer's observation of the learning carried out by the researcher. Based on the findings and results of the discussion, the use of environmental media can increase activity and achievement in learning to write rhymes for Class IV Semester 1 students at SDN 1 Sukabumi Indah Bandar Lampung TP 2019/2020.*

**Keywords:** *activity, achievement, media realia*

### PENDAHULUAN

Guru berperan sebagai fasilitator dalam melaksanakan pembelajaran bagi seluruh siswanya. Karena itu sebagai guru harus memberikan arahan kepada semua siswa dalam melaksanakan pembelajaran serta memberi penjelasan tentang materi yang dipelajari. Selain itu guru juga memilih dan menggunakan alat dan media yang tepat dalam membelajarkan siswanya agar pembelajaran menarik dan berlangsung efektif efisien. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya mengarang siswa memerlukan arahan serta penjelasan tentang kriteria mengarang dan bagian-bagiannya. Agar belajar menjadi aktif siswa harus mengerjakan tugas-tugas, berfikir, mengkaji gagasan, memecahkan masalah dan menerapkan apa yang sedang mereka pelajari.

Bahasa memiliki peran sentral intelektual, sosial dan emosional peserta didik dan juga merupakan penunjang keberhasilan dalam

mempelajari semua mata pelajaran. Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

Siswa yang aktif belajar biasanya antusias, bersemangat dan bergairah, terkadang siswa banyak meninggalkan tempat duduknya, bergerak leluasa dan berfikir keras. Pembelajaran bagi guru harus menggunakan strategi, agar siswa dapat mengikuti penyelenggaraan pembelajaran tersebut secara efisien efektif dan dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu ialah harus menguasai teknik-teknik penyajian, atau biasanya di sebut metode pengajaran. Teknik penyajian pelajaran adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara pengajaran yang dipergunakan oleh guru atau instruktur. Metode yang digunakan untuk memotivasi siswa agar mampu menggunakan pengetahuannya untuk memecahkan suatu masalah yang dihadapi ataupun untuk menjawab suatu pertanyaan akan berbeda dengan metode yang digunakan untuk tujuan agar siswa mampu berpikir dan mengemukakan pendapatnya sendiri di dalam menghadapi segala persoalan.

Pelajaran Bahasa Indonesia terutama dalam menulis pantun khususnya Kelas IV di SD Negeri 1 Sukabumi Indah Bandar Lampung masih sangat sulit dikarenakan beberapa hal antaralain: keterbatasan siswa dalam menggunakan ejaan dan tanda baca dalam penulisan, saat belajar guru jarang menggunakan alat peraga, media realia kurang dimanfaatkan guru saat membelajarkan menulis pantun, penggunaan metode dalam pembelajaran masih konvensional.

Faktor di atas yang menjadi sumber masalah bagi siswa dalam menulis pantun anak sehingga guru harus menggunakan media yang tepat untuk memudahkan mereka dalam menulis pantun sesuai dengan pengalaman dan menemukan gagasan baru agar dapat dijadikan sebagai bahan menulis pantun dengan baik. Dengan adanya media realia diduga dapat menumbuhkan motivasi mereka dalam menulis pantun. Motivasi yang ada pada siswa akan menimbulkan aktifitas dan kreatifitas yang baik, sehingga dapat mencapai prestasi belajar yang baik bagi setiap siswa tersebut.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang bertujuan untuk: 1) meningkatkan aktivitas belajar menulis Pantun memanfaatkan media realia; dan 2) meningkatkan prestasi belajar menulis Pantun memanfaatkan media realia pada siswa Kelas IV SD Negeri 1 Sukabumi Indah Bandar Lampung TP 2019/2020.

## **KAJIAN TEORI**

### **Aktivitas Pembelajaran**

Pembelajaran menurut Sagala (2010) adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Abdurrahman (2009: 34) menyatakan bahwa aktivitas belajar adalah seluruh kegiatan siswa baik kegiatan jasmani maupun rohani yang mendukung keberhasilan belajar. Sardiman (2004:28) menjelaskan, aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Selanjutnya, Ahmadiyahanto (2016) menyatakan bahwa aktivitas belajar adalah segala bentuk kegiatan belajar siswa yang menghasilkan suatu perubahan dalam diri pembelajar yaitu perubahan sebagai hasil belajar yang dicapai. Pada hakikatnya jika melakukan aktivitas belajar maka terjadi perubahan dalam diri orang yang belajar.

Berdasar pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran sangat menentukan, kondisi belajar akan baik dan aktif atau tidak. Dengan metode kerja kelompok aktivitas siswa akan dikembangkan dan siswa akan dapat belajar menyelesaikan masalah yang dihadapi secara bekerjasama.

### **Prestasi Belajar**

Prestasi belajar berasal dari kata "prestasi" dan "belajar" prestasi berarti sesuatu yang telah dicapai, belajar merupakan usaha untuk memahami suatu pengetahuan atau keterampilan. demikian dijelaskan Kusumah dan Dwitagama (2011:153). Menurut Ahmadi (2007:72), prestasi yang dicapai dalam suatu usaha belajar dalam mewujudkan nilai yang diperoleh siswa saat tes akhir setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Sardiman (2004:20) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah kecakapan atau hasil konkrit keberhasilan yang dicapai seseorang setelah belajar.

Prestasi belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai seseorang, merupakan prestasi maksimum yang dicapai seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar (Sunarto, 2012). Menurut Slameto (2003:2) dalam bukunya Belajar dan Faktor yang mempengaruhinya menjelaskan prestasi belajar adalah segala teknis pekerjaan yang berhasil dan prestasi itu menunjukkan kecakapan, hasil yang dicapai sebaik-baiknya yang menurut kemampuan anak pada waktu tertentu terhadap hal-hal yang dilakukan. Menurut Gagne (1985:40) prestasi dapat dibedakan menjadi 5 (lima) aspek yaitu: kemampuan intelek, kemampuan strategi, kemampuan kognitif, kemampuan informasi verbal, kemampuan sikap dan keterampilan.

Prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan, lazimnya ditunjukkan dengan nilai angka yang diberikan

guru (Alwi, dkk., 2005). Prestasi belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah berupa bentuk nilai angka yang diberikan guru setelah melaksanakan tugas yang diberikan kepadanya. Berdasarkan pendapat tersebut prestasi belajar dalam penelitian ini adalah hasil/nilai yang diperoleh melalui tes setelah selesai melaksanakan proses pembelajaran.

Prestasi adalah suatu hasil yang dicapai oleh seseorang setelah mengalami pembelajaran. Prestasi akan menjadi baik jika siswa benar-benar melaksanakan pembelajarannya. Prestasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai yang diperoleh oleh siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya menulis pantun eksposisi dalam bentuk nilai yang berupa angka yang diperoleh siswa pada saat tes setelah melaksanakan pembelajaran menulis pantun eksposisi menggunakan media lingkungan. Prestasi belajar akan memberi motivasi kepada setiap siswa, siswa yang memiliki prestasi belajar tinggi dia akan berusaha untuk mempertahankan prestasi tersebut dengan cara rajin belajar, mengikuti bimbingan, dan lain-lain. Sedangkan siswa yang prestasinya rendah maka ia akan berusaha untuk meningkatkan prestasinya dengan cara belajar kelompok, tidak malu bertanya pada guru dan teman, rajin belajar, rajin mengerjakan tugas dari guru.

Berdasar pendapat di atas, disimpulkan bahwa prestasi adalah suatu hasil yang diraih atau dicapai oleh seseorang setelah ia melakukan kegiatan belajar dan setelah melewati atau mengikuti proses pembelajaran. Prestasi dapat diraih dengan memiliki berbagai kemampuan yaitu kemampuan intelek, strategi, kognitif, informasi verbal, sikap dan keterampilan. Jadi kemampuan tersebut dapat dikembangkan sehingga akan mendapatkan prestasi yang memuaskan.

### **Menulis Pantun**

Pantun adalah bagian dari kesusasteraan mata pelajaran Bahasa Indonesia, di sekolah dasar pembelajaran pantun merupakan salah satu dari pengembangan pelajaran menulis dan membaca dan mendengarkan. Pantun adalah karya seseorang yang menggambarkan pikiran perasaan dengan bahasa tulis (Wicaksono, 2019). Kemampuan menulis pantun sering dianggap sebagai bakat, sehingga orang merasa tidak mempunyai bakat tidak bisa menulis pantun. Anggapan demikian tidaklah benar, karena jika kita baca kisah sejumlah wartawan, ternyata merekapun banyak berlatih. Pengaruh bakat itu terbukti kecil sekali, bahkan dapat dikatakan bahwa bakat tidak ada artinya tanpa banyak berlatih. Sebaliknya, tanpa bakatpun bias bila seseorang rajin belajar dan giat berlatih ia akan terampil menulis pantun. Jadi menulis pantun termasuk jenis keterampilan. Seperti halnya keterampilan yang lain,

perolehannya harus melalui belajar dan berlatih. Makin sering dan makin giat berlatih tentu makin terampil.

Dalam menulis pantun yang pertama-tama kita lakukan adalah menentukan tema (Wicaksono & Akhyar, 2020). Tema adalah pokok persoalan yang akan kita kemukakan dalam bentuk pantun. Bila kita menulis pantun berangkat dari tema terkadang sulit untuk diwujudkan. Tema terkadang muncul berdasarkan hal yang kita lihat saat itu, atau muncul berdasarkan hal yang kita angankan saat itu. Setelah itu kita mulai mencoret-coret ide kita dalam kertas, kemudian kita seleksi kembali ide-ide tersebut berdasarkan tema yang kita tulis.

Dalam menulis pantun, mula-mula dilakukan pengarang adalah menentukan tema. Tema adalah pokok pembicaraan yang mendasari pantun. "Pantun itu membicarakan apa?" Membicarakan keindahan alamkah?, kebaikan seorang kah?, kebencian yang mendalamkah? Atau mau membicarakan apa?. Jawaban atas pertanyaan itulah yang dinamakan pokok persoalan, pokok pembicaraan atau tema. Itulah sebabnya pengarang pantun lebih dahulu harus menentukan tema pantun yang ditulisnya.

Jika sudah menemukan dan menentukan tema yang akan ditulis menjadi pantun, kita perlu mengembangkan tema itu, hal-hal apa yang akan dikemukakan dalam pantun itu dapat dicari melalui pemikiran atau pengamatan. Secara mudah misalnya kita akan menulis pantun yang berhubungan dengan seorang anak kecil penjual Koran yang harus membiayai sekolahnya sendiri. Setelah menentukan masalah tersebut, kita akan melakukan pengamatan di lapangan tentang kehidupan si penjual Koran, misalnya kapan dia mulai menjajakan Koran, dimana dia menjajakan, apa yang dia lakukan selama menjajakan, apa kesulitannya, berapa penghasilannya sehari-hari dan lain-lain. Dari hasil pengamatan itu kemudian kita pilih dan tentukan mana yang akan kita ungkapkan dalam pantun.. Biasanya sebelum kita berhasil mengekspresikan dalam sebuah pantun, hal tersebut akan tetap dalam pikiran kita. Hal itu terjadi jika kita memang sudah berniat akan menulis pantun. Setelah menemukan tema, langkah selanjutnya adalah mengembangkan tema dalam bentuk pantun dengan memperhatikan pilihan kata, dan majas yang sesuai.

### **Media Realia**

Penggunaan media realia dalam pembelajaran sangat baik dilakukan karena dapat menampilkan ukuran, suara, dan gerakan sesungguhnya. Menurut Rowntree (dalam Hanfiah dan Suhana, 2012), realia merupakan perangsang nyata, seperti orang, binatang, Besaran dan Satuan, peristiwa yang diamati peserta didik. Dalam realia orang hanya menjadi objek pengamatan atau studi. Pemanfaatan realia dalam proses pembelajaran akan membantu

siswa lebih aktif dalam mengamati, menangani, memanipulasi, mendiskusikan, dan akhirnya dapat menjadi alat untuk meningkatkan kemauan siswa untuk menggunakan sumber-sumber belajar serupa.

Media realia merupakan salah satu lingkungan yang terdekat dengan siswa dalam kehidupannya sehari-hari, SDN 1 Sukabumi Indah Bandar Lampung adalah sekolah dasar yang sarana dan prasarannya cukup baik. Sekolah ini tergolong bersih, indah karena ditanami pohon dan tanaman hias yang dapat menyejukkan mata dan merupakan juara UKS. Kehidupan sosial dan ekonomi orang tua siswa beraneka ragam karena ada yang bekerja sebagai pegawai negeri, buruh, karyawan dan berwira swasta. Lingkungan sekitar sekolah terdiri dari perumahan penduduk, sekolah, bukit, sawah dan tidak begitu jauh dari pasar Tradisional, lingkungan ini merupakan lingkungan yang dekat dengan siswa sehari-hari. Lingkungan sekeliling sekolah difungsikan sebagai tempat olah raga, taman bermain, tempat parkir, kantin, dan peringatan hari-hari bersejarah nasional serta pentas Drum Band.

Pada penelitian ini siswa dibelajarkan menggunakan media realia lingkungan sekolah dan lingkungan sekitar sekolah sebagai media belajar lainnya lingkungan luar sekolah seperti kenampakan alam dan buatan atau benda-benda sekitar siswa, guru mengelola pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis pantun, dengan memanfaatkan media realia yang terdekat dengan siswa ini, diharapkan memudahkan, memberi motivasi dan kreatifitas siswa dalam mengungkapkan gagasannya, melalui bahasa tulis yang memiliki majas, tandabaca dan ketentuan menulis pantun dengan baik dan benar.

Menurut Tarnip, dkk. (2022) mengenai peran media dalam pendidikan yaitu: Perubahan perilaku pada dasarnya dipengaruhi oleh pendidikan yang dia terima sepanjang hayatnya, pendidikan bukan saja sebatas yang formal seperti sekolah atau kursus-kursus, namun dalam arti luas sebagai segala sesuatu yang diterima manusia melalui panca indera itu menjadi bagian dari pendidikan. Melihat mendengar, merasa dan meraba merupakan komponen penting dalam pendidikan, dan itu sangat-sangat mudah didapatkan dari lingkungan pendidikan formal dan non formal. Menurut Sarini, dkk. (2012), media Realia adalah berupa benda-benda dan lingkungan yang terdapat di sekitar kehidupan siswa yang mana dilihat dan dimanfaatkan siswa dalam kehidupannya sehari-hari sehingga siswa terinspirasi dan termotivasi untuk menuangkan imajinasinya secara luas melalui apa yang dirasa, dilihat, digunakannya dalam kehidupan, ke dalam pantun yang ditulisnya.

## **METODE**

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, dalam penelitian ini penulis memilih menggunakan model penelitian tindakan merujuk pada Kemmis dan Taggart (dalam Arikunto, 2002:83), yaitu berbentuk spiral

artinya penelitian dilakukan secara bertahap dan melalui proses sampai tercapainya ketuntasan belajar yang ditargetkan dari siklus satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan di Kelas IV SD Negeri 1 Sukabumi Indah Kecamatan Sukabumi Kota Bandar Lampung TP 2019/2020. Penelitian dilakukan pada semester 1 selama 2 bulan, yaitu dari Bulan Oktober sampai dengan November Tahun Pelajaran 2019/2020.

Pada penelitian ini yang menjadi subyek penelitian adalah siswa Kelas IV Semester Pertama TP 2019/2020, berjumlah 30 siswa terdiri dari 13 siswa laki laki dan 17 orang siswa perempuan. Alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah lembar pengamatan terhadap aktivitas belajar selama proses dan tes setelah proses, kemudian juga menggunakan lembar pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran oleh observer atau guru yang bermitra (Arikunto, 2012:149). Sedangkan tujuan tes penugasan atau proyek adalah untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa secara individu, kelompok atau klasikal.

Kriteria keberhasilan didasarkan pada pencapaian SK dan KD dengan memberdayakan siswa untuk membangun kemampuan bekerja ilmiah, dan pengetahuan sendiri yang difasilitasi oleh guru, dengan belajar menulis pantun menggunakan media lingkungan, siswa dapat lebih meningkatkan prestasinya. Indikator keberhasilan dalam penelitian Tindakan Kelas ini siswa dapat dikatakan berhasil jika aktivitas dan prestasi belajar siswa telah mencapai KKM yaitu 70 dan dicapai oleh  $\geq 75\%$  siswa.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

#### **1. Siklus 1**

Penelitian pada siklus 1 ini dilaksanakan pada, Hari Selasa, 1 Oktober sampai dengan 15 Oktober 2019, 3 x Pertemuan (3 x 2 x 35 Menit). Penelitian dilaksanakan sesuai jadwal pelajaran Kelas IV SDN 1 Sukabumi Indah Bandar Lampung TP 2019/2020.

##### **a. Tahap Perencanaan**

Pada tahapan ini peneliti membuat perencanaan sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan RPP siklus 1.
- 2) Mengawali pembelajaran dengan pendahuluan yaitu memotivasi dan apersepsi.
- 3) Memberi penjelasan tentang materi menulis pantun anak
- 4) Mengembangkan sikap ingin tahu siswa melalui tanya jawab.
- 5) Menggunakan media realia untuk menulis pantun anak.
- 6) Dengan perencanaan siklus 1 ini diharapkan aktivitas belajar siswa akan baik dan memperoleh prestasi yang baik.

b. Tahap pelaksanaan tindakan

Hasil Pengamatan aktivitas belajar siswa terdapat dalam tabel berikut.

**Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus Ke 1**

Keterangan	A	B	C	D	E	F	Jml/ Rata-rata
Jumlah	20	19	20	19	18	17	64
%	67	63	67	63	60	57	

Keterangan :

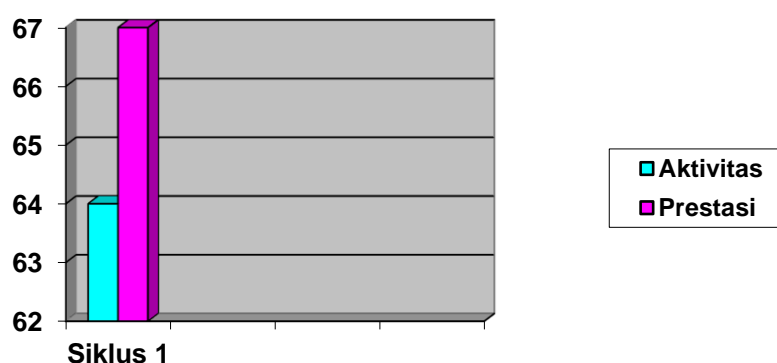
- A. Mengamati Lingkungan untuk memilih topik
- B. Menentukan tema
- C. Menyusun kerangka
- D. Sungguh-sungguh
- E. Bekerja sesuai petunjuk
- F. Melakukan kegiatan positif

Berdasarkan tabel di atas, aktivitas belajar siswa rata 19 siswa atau 64%, aktivitas belajar belum mencapai indikator target penelitian. Hasil tes prestasi belajar siswa pada siklus 1 terdapat pada tabel berikut ini.

**Tabel 2. Rangkuman Hasil Tes Prestasi Belajar Siswa Siklus 1**

Keterangan	Ketuntasan
Jumlah siswa yang tuntas	20 (67%)
Jumlah siswa yang belum tuntas	10 (33%)

Berdasarkan tabel di atas, prestasi belajar atau yang mencapai ketuntasan 20 orang siswa atau 67%, sedangkan yang belum tuntas adalah 10 siswa atau 33%. Untuk lebih jelas maka aktivitas dan prestasi belajar terdapat diagram berikut.



**Gambar 1.**  
**Aktivitas dan Prestasi Belajar Siklus 1**

Berdasarkan gambar diagram di atas, menunjukkan aktivitas siswa saat proses belajar rata-rata 64% dan prestasi belajar atau ketuntasan hanya dicapai oleh 67% siswa, maka siswa yang belum tuntas 33%.



### c. Observasi

Hasil observasi siklus 1, menunjukkan aktivitas siswa saat proses belajar belum aktif, karena rata-rata aktivitas belajar 64% dan prestasi belajar cukup terlihat dari ketuntasan hanya dicapai oleh 67% siswa. Berdasarkan data di atas, aktivitas dan prestasi belajar siklus 1 belum mencapai indikator keberhasilan yang ditargetkan peneliti yaitu  $\geq 70\%$  siswa yang mencapai ketuntasan.

### d. Refleksi

Dari pelaksanaan siklus 1, penelitian dinyatakan belum baik karena indikator keberhasilan belum tercapai. Oleh karena itu perlu merencanakan perbaikan pembelajaran pada siklus ke 2, berdasarkan kekurangan dan kelebihan yang ada, agar penelitian selanjutnya mencapai peningkatan dan mencapai indikator keberhasilan yang telah ditargetkan.

## 2. Siklus 2

Penelitian siklus 2 dilaksanakan pada hari Selasa, 22 Oktober sampai dengan 5 November 2019, 3 x Pertemuan (3 x 2 x 35 Menit). Penelitian dilaksanakan sesuai jadwal pelajaran Kelas IV Semester pertama TP 2019/2020.

### a. Tahap Perencanaan

Pada tahapan ini peneliti membuat perencanaan sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan RPP siklus 2.
- 2) Mengawali pembelajaran dengan pendahuluan yaitu memotivasi dan apersepsi.
- 3) Memberi penjelasan tentang materi pantun anak.
- 4) Mengembangkan sikap ingin tahu siswa melalui tanya jawab.
- 5) Menggunakan media lingkungan untuk menulis pantun anak
- 6) Dengan perencanaan siklus 2 ini diharapkan aktivitas belajar siswa akan baik dan memperoleh prestasi yang baik.

### b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Berikut ini adalah hasil pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa pada tabel berikut ini.

**Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus Ke 2**

Keterangan	A	B	C	D	E	F	Jml/ Rata-rata
Jumlah	24	21	20	23	19	22	73
%	79	70	67	77	63	73	

Keterangan :

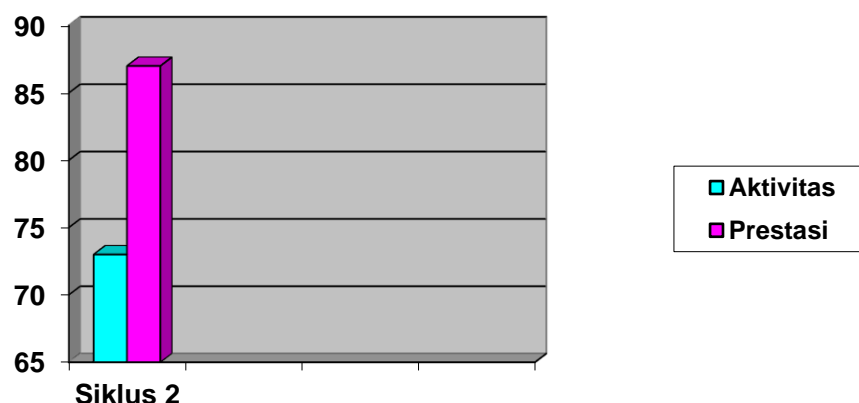
- A. Mengamati Lingkungan untuk memilih topik
- B. Menentukan tema
- C. Menyusun kerangka
- D. Sungguh-sungguh
- E. Bekerja sesuai petunjuk
- F. Melakukan kegiatan positif

Berdasarkan tabel di atas aktivitas belajar siswa rata-rata 22 siswa atau 73%, dengan demikian aktivitas belajar dikategorikan aktif. Sedangkan hasil tes prestasi belajar siswa pada siklus 2 terdapat pada tabel berikut ini.

**Tabel 4. Rangkuman Hasil Tes Prestasi Belajar Siswa Siklus 2**

Keterangan	Ketuntasan
Jumlah siswa yang tuntas	26 (87%)
Jumlah siswa yang belum tuntas	4 (13%)

Berdasarkan tabel di atas, prestasi belajar atau yang mencapai ketuntasan 26 siswa atau 87%, sedangkan yang belum tuntas adalah 4 orang siswa atau 13%. Untuk lebih jelas aktivitas dan prestasi belajar terdapat dalam diagram berikut.



**Gambar 2.**  
**Diagram Aktivitas dan Prestasi Belajar Siklus 2**

Gambar diagram di atas menunjukkan pembelajaran Bahasa Indonesia menulis pantun menggunakan media lingkungan aktivitas belajar siswa rata-rata 73%, dan prestasi belajar dicapai oleh 87% siswa. Penelitian dikategorikan aktif dan tuntas, namun masih akan ditingkatkan mencapai target penelitian.

c. Observasi

Pada siklus 2 hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa mulai baik, mengalami banyak kemajuan yang signifikan, hal ini diduga karena siswa merasa tertarik, termotivasi dengan belajar menulis pantun

menggunakan lingkungan, dengan diberikan kebebasan menentukan pilihan, dan tema apa yang dipilih untuk ditulis menjadi pantun. Siswa terangsang aktif belajar, tidak merasa tertekan, seolah-oleh bebas tetapi tanpa disadarinya dia belajar materi menulis pantun yang tadinya materi ini dianggap sulit. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas dan prestasi siswa yang meningkat dari siklus sebelumnya.

d. Refleksi

Hasil analisis dari kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia siklus 2, adalah: 1) Adanya peningkatan aktivitas belajar Bahasa Indonesia menulis pantun eksposisi, meskipun belum mencapai indikator keberhasilan; 2) Adanya peningkatan prestasi belajar siswa dalam menulis pantun menggunakan media lingkungan. Untuk mengatasi kelemahan siklus ini, penulis kembali merencanakan perbaikan perencanaan pembelajaran yang lebih baik untuk siklus berikutnya, antara lain:

- 1) Melihat kembali catatan kelebihan dan kelemahan penyelenggaraan pembelajaran yang sudah dilakukan.
- 2) Kembali mensosialisasikan menulis pantun menggunakan media lingkungan kepada siswa, agar siswa tidak mengalami kesulitan belajar.
- 3) Memperbaiki kembali cara-cara membelajarkan dan memaksimalkan kembali penggunaan media lingkungan agar efisien efektif.
- 4) Memberikan reward kepada siswa yang hasil karyanya terbaik untuk memotivasi siswa lainnya.

### 3. Siklus III

Penelitian pada siklus ke tiga ini pembelajaran dilaksanakan mulai hari Selasa, tanggal 12 sampai dengan 26 November 2019, jam pelajaran sesuai dengan jadwal pelajaran Kelas IV semester pertama. Waktu pelaksanaan 3 x Pertemuan (3 x 2 x 35 Menit). Adapun tahanan yang dilakukan pada siklus tiga ini meliputi:

a. Perencanaan

Pada perencanaan siklus ini, memperbaiki cara-cara menulis pantun agar memudahkan siswa belajar, memahami materi, kaidah menulis dan tanda baca dan kalimat-kalimatnya sesuai ketentuan PUEBI dan majas. Penulis merancang pembelajaran yang menyenangkan, mengembangkan kembali menggunakan lingkungan sebagai media belajar menulis pantun secara maksimal. Perencanaan ini dilakukan karena kurang berhasil pada siklus sebelumnya. Adapun langkah-langkah yang dilakukan penulis dalam perencanaan siklus 3 sebagai berikut.

- 1) Menyiapkan RPP siklus 3

- 2) Mengawali pelajaran dengan pendahuluan, memberi motivasi dan apersepsi dengan bertanya tentang media realia apa saja yang terdapat di sekitar sekolah.
- 3) Membimbing pengamatan terhadap media realia yang dipilih dan menentukan tema yang selanjutnya dikembangkan menjadi pantun anak.
- 4) Memberi perhatian secara menyeluruh
- 5) Memberi reward kepada siswa yang antusias dan siswa yang karyanya terbaik.
- 6) Melakukan penguatan, menyimpulkan bersama antara siswa dan guru.
- 7) Melaksanakan refleksi.
- 8) Dengan merencanakan siklus ke 3 yang lebih baik diharapkan pelaksanaan pembelajaran akan berlangsung aktif, efisien efektif, menyenangkan dan mencapai indikator penelitian yang ditargetkan peneliti.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus ke 3 melalui tahapan-tahapan sebagai berikut.

- Penulis menjelaskan kembali materi menulis pantun menggunakan media realia, memberi contoh penerapannya kedalam tulisan atau kalimat pantun.
- Guru melaksanakan apersepsi dengan bertanya dan siswa menjawab.
- Siswa di bawa keluar kelas, mengamati lingkungan, menentukan pilihan mana yang akan dijadikan tema yang akan dikembangkan menjadi pantun.
- Siswa mempresentasikan karyanya di depan kelas.
- Guru melakukan penguatan.
- Guru memberi reward kepada siswa yang antusias dan menghasilkan karya terbaik.
- Menyimpulkan bersama sama materi yang telah dipelajari.

Hasil pengamatan terhadap aktivitas belajar selama proses adalah sebagai berikut.

**Tabel 5. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus Ke 3**

Keterangan	A	B	C	D	E	F	Jml/ Rata-rata
Jumlah	30	28	27	28	25	28	93
%	100	93	90	93	83	93	

**Keterangan :**

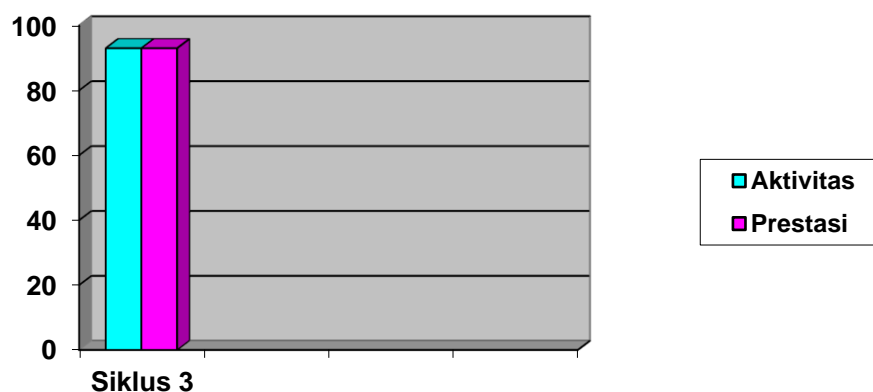
- A. Mengamati Lingkungan untuk memilih topik
- B. Menentukan tema
- C. Menyusun kerangka
- D. Sungguh-sungguh
- E. Bekerja sesuai petunjuk
- F. Melakukan kegiatan positif

Berdasarkan tabel di atas aktivitas belajar siswa rata-rata 28 siswa atau 93%, dengan demikian aktivitas belajar dikategorikan aktif. Sedangkan hasil tes prestasi belajar siswa pada siklus 3 terdapat pada tabel 4.7 berikut ini:

**Tabel 6. Rangkuman Hasil Tes Prestasi Belajar Siswa Siklus 3**

Keterangan	Ketuntasan
Jumlah siswa yang tuntas	29 (97)
Jumlah siswa yang belum tuntas	1 (3%)

Berdasarkan tabel di atas , prestasi belajar atau yang mencapai ketuntasan 29 siswa atau 97%, sedangkan yang belum tuntas adalah 1 siswa atau 3%. Penelitian dikategorikan tuntas. Aktivitas dan prestasi belajar terdapat dalam diagram berikut.



**Gambar 3.**

**Diagram Aktivitas dan Prestasi Belajar Siklus 3**

Pada siklus ke 3 menunjukkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Menulis pantun menggunakan media realia aktivitas belajar meningkat menjadi 93%, dan prestasi belajar meningkat menjadi 97%. Penelitian dikategorikan aktif dan tuntas.

**c. Observasi**

Hasil observasi dari siklus 3 menunjukkan aktivitas belajar dan prestasi belajar siswa meningkat, siswa telah menghasilkan pantun yang baik sesuai tanda baca dan PUEBI dan majas. Pantun siswa semakin baik, peningkatan ini diduga karena siswa termotivasi, memahami materi yang dipelajari, dan mampu menerapkan pengetahuan yang dimilikinya sehingga

dengan mudah berimajinasi dituangkan melalui karya tulisan pantunya. Hasil analisis data dari kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia siklus 3, adalah:

- 1) Adanya peningkatan aktivitas dan hasil siswa Kelas IV dilihat dari hasil yang diperoleh siswa yang dicatat dalam lembar pengamatan dan daftar nilai hasil belajar siswa.
- 2) Meningkatnya semua komponen yang diamati siswa, dilihat dari catatan lembar pengamatan selama proses.
- 3) Meningkatnya interaksi antar siswa dan guru.
- 4) Meningkatnya mutu pembelajaran yang ditunjukkan dengan belajar lebih hidup dan tidak kaku.

d. Refleksi

Hasil analisis dari kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia siklus 3, dicatat sebagai berikut:

- 1) Adanya peningkatan aktivitas belajar Bahasa Indonesia materi menulis pantun.
- 2) Meningkatnya motivasi siswa dalam belajar menulis pantun, dilihat dari antusiasnya siswa belajar.
- 3) Meningkatnya interaksi antara guru dan siswa.

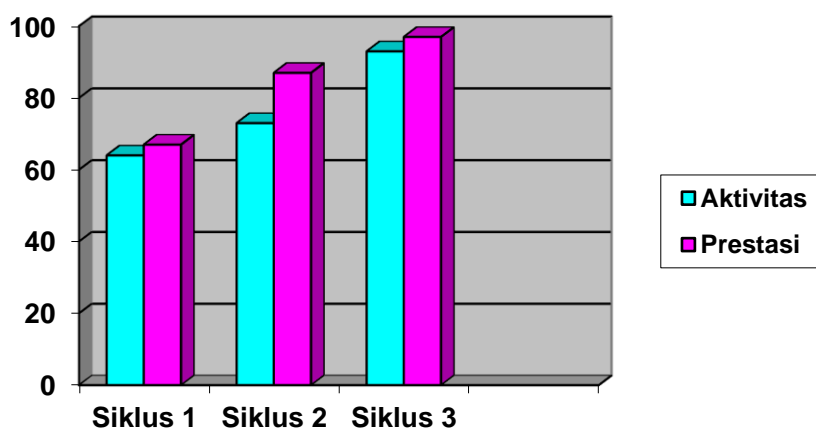
### **Pembahasan**

Siklus 1 menunjukkan aktivitas siswa saat proses belajar belum aktif, karena rata-rata aktivitas belajar mencapai 64% dan prestasi belajar atau ketuntasan mencapai 67%, prestasi belajar siswa cukup atau belum tuntas, jadi penelitian ini dikategorikan belum aktif dan belum tuntas karena belum mencapai target  $\geq 70\%$ . Oleh karena itu diperlukan melanjutkan penelitian ke siklus 2, dengan memperhatikan kelebihan dan kelemahan siklus 1, dalam merancang rencana pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis pantun menggunakan media lingkungan.

Selanjutnya, pada siklus ke 2 pembelajaran Bahasa Indonesia menulis pantun menggunakan media lingkungan menunjukkan aktivitas belajar rata-rata mencapai 73%, artinya mengalami peningkatan sebesar 9%, sedangkan prestasi belajar mencapai 87%, mengalami peningkatan sebesar 10%. Dengan demikian penelitian siklus ini sudah aktif dan tuntas namun masih sama dengan siklus yang sudah lalu yaitu belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yang ditargetkan, oleh karena itu masih perlu dilakukan siklus berikutnya dengan perbaikan perencanaan pembelajaran sesuai kelebihan dan kelemahan pada siklus tersebut.

Terakhir, pada siklus ke 3 menunjukkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Menulis pantun menggunakan media lingkungan mencapai 93%, atau mengalami peningkatan sebesar 20%,

sedangkan prestasi belajar mencapai 97%, atau mengalami peningkatan sebesar 10%. Dengan demikian jika dikonsultasikan dengan indikator keberhasilan penelitian maka, penelitian ini dikategorikan berhasil baik aktivitas maupun prestasi belajar siswa meningkat dan mencapai target penelitian. Adapun Aktivitas dan prestasi belajar siklus 1,2 dan 3 secara keseluruhan dapat dilihat dalam gambar berikut ini.



**Gambar 4.**  
**Diagram Aktivitas dan Prestasi Belajar Siklus 1,2 dan 3**

Dengan adanya peningkatan aktivitas dan prestasi belajar menulis pantun anak menggunakan media Realia, maka penulis mengakhiri kegiatan PTK di Kelas IV SD Negeri 1 Sukabumi Indah Bandar Lampung TP 2019/2020, karena telah menunjukkan peningkatan dari siklus ke siklus dan mencapai indikator penelitian yang telah ditargetkan peneliti yaitu  $\geq 75\%$ .

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa: 1) Pembelajaran pantun memanfaatkan media realia dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa Kelas IV SD Negeri 1 Sukabumi Indah Kecamatan Sukabumi Bandar Lampung TP 2019/2020; dan 2) Pembelajaran pantun memanfaatkan media realia dapat meningkatkan prestasi belajar siswa Kelas IV SD Negeri 1 Sukabumi Indah Kecamatan Sukabumi Bandar Lampung TP 2019/2020.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdurrahman, M. (2009). *Pendidikan bagi anak berkesulitan belajar*. Jakarta: Rineka cipta.
- Ahmadi, Abu. (2007). *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahmadiyanto. (2016). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Eduksi)

- Berbasis Word Square pada Materi Kedaulatan Rakyat dan Sistem Pemerintahan di Indonesia Kelas VIII C SMP Negeri I Lampihong Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*: Volume 6, Nomor 2, Nopember 2016
- Alwi, Hasan, dkk. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gagne, Robert. M. (1985). *The Conditioning of Learning and Theory of Instruction*. 4<sup>th</sup> ed. New York :Holt, Rinehart & Winston.
- Hanafiah dan Suhana. (2012). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refrika Aditama.
- Kusumah, Wijaya dan Dwitagama, Dedi. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Sagala, Syaiful. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman A.M. (2004). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sarini, Widya; dkk. (2012). PENGGUNAAN MEDIA REALIA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS 1 SDN 11 SEGARAU KABUPATEN SAMPAS. *Artikel Penelitian*, PGSD-FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak.
- Slameto. (2003). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sunarto. (2012). *Pengertian prestasi belajar*. Fasilitator idola [online]. Tersedia : <http://sunartombs.wordpress.com>
- Turnip, Endang Permata Sari; dkk. (2022). Pengaruh Lingkungan Sekolah terhadap Pembentukan Karakter Siswa Kelas III di SD Negeri 124385 Jl. Sawi Pematangsiantar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Volume 4 Nomor 6 Tahun 2022
- Wicaksono, Andri & Akhyar, Fitria. (2020). *Keterampilan Berbahasa Indonesia di Sekolah Dasar (Buku Ajar)*, Ed.2. Bandar Lampung: Pustaka Media.
- Wicaksono, Andri. (2019). *Apresiasi Puisi Indonesia*. Bandar Lampung: AURA.