



## **Pemanfaatan Media Realia untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Menulis Pantun pada Siswa Kelas VI SD Negeri 2 Sawah Lama Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2019/2020**

**Sukinah**

SD Negeri 2 Sawah Lama Bandar Lampung

sukinah.sukinah@gmail.com

***Abstract:** The purpose of this study was to describe the increase in Pantun learning activities and achievements using environmental media in Class VI students of State Elementary School 2 Sawah Lama in the 2019/2020 academic year. The method used in this research is Classroom Action Research (CAR) through 3 cycles and 3 meetings in each cycle. The research subjects were students of Class VI Semester 1 of SDN 2 Sawah Lama Bandar Lampung for the 2019/2020 academic year, totaling 30 students. The data were obtained from the notes 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, it was found that the use of environmental media could increase the activity and achievement of learning to write poetry in Class VI semester 1 SDN 2 Sawah Lama Bandar Lampung.*

***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.

Pelajaran Bahasa Indonesia terutama dalam menulis pantun khususnya Kelas VI di SD Negeri 2 Sawah Lama Bandar Lampung masih sangat sulit dikarenakan beberapa hal antarlain: keterbatasan siswa dalam menggunakan ejaan dan tanda baca dalam penulisannya, 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 latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pemanfaatan Media Realia untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi menulis Pantun pada siswa Kelas VI SD Negeri 2 Sawah Lama Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2019/2020". Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk: 1) meningkatkan aktivitas belajar menulis Pantun memanfaatkan media realia, dan 2) meningkatkan prestasi belajar menulis Pantun memanfaatkan media realia pada siswa Kelas VI SD Negeri 2 Sawah Lama Bandar Lampung TP 2019/2020.

## **KAJIAN TEORI**

### **Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Bahasa Indonesia adalah Bahasa persatuan bagi bangsa Indonesia. Bahasa Indonesia dapat digunakan sebagai alat komunikasi dan sebagai alat

pemersatu bangsa. Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang di pelajari di Sekolah Dasar. Menurut Fahrurrozi & Wicaksono (2015), bahasa Indonesia berasal dari bahasa Melayu termasuk rumpun bahasa Austronesia yang telah digunakan sebagai *lingua franca* di nusantara sejak abad peninggalan modern. Awal penamaan Bahasa Indonesia sebagai jati diri bangsa bermula dari sumpah pemuda dan Bahasa Indonesia dinyatakan kedudukannya sebagai bahasa Negara pada 18 Agustus 1945. Undang-undang Dasar (UUD) Negara Republik Indonesia 1945 menyebutkan bahwa Bahasa Negara adalah Bahasa Indonesia (Bab.15. Pasal 36).

Fungsi bahasa Indonesia adalah, sebagai pemersatu suku bangsa yang beraneka ragam dan memiliki bahasa ibu yang dapat digunakan sebagai alat komunikasi. Kedudukan Bahasa Indonesia adalah: 1) Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan, artinya bahasa Indonesia adalah bahasa yang sudah diresmikan menjadi bahasa bagi seluruh warga negara Indonesia; 2) Bahasa Indonesia sebagai budaya adalah, merupakan bagian dari budaya Indonesia dan merupakan ciri khas atau pembeda dari bangsa lain di dunia (Antari, 2019).

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari di SD dan diujikan secara nasional. Pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya. Standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia (Susanto, 2019). Standar kompetensi ini merupakan dasar bagi peserta didik untuk memahami dan merespon situasi lokal, regional, nasional dan global.

Tujuan mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah agar peserta didik memiliki kemampuan: 1) Berkomunikasi secara efektif dan sesuai dengan etika yang berlaku baik secara lisan maupun tertulis; 2) Menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara; 3) Memahami Bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan; 4) Menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan sosial; 5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperluas budipekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan berbahasa; 6) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khasanah budaya dan intelektual manusia Indonesia (Susanti, 2015).

Ruang Lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan sastra yang meliputi aspek-aspek: 1) mendengarkan, 2) berbicara, 3) membaca, 4) menulis. Pada Akhir pendidikan di SD, peserta didik telah membaca sekurang-kurangnya sembilan buku sastra dan non sastra (Wicaksono & Akhyar, 2020).

### **Belajar dan Pembelajaran**

Lester D. Crow dan Alice Crow (1992) mengungkapkan belajar adalah *acuquisition of habits, knowledge and attitudes*. Belajar adalah upaya untuk memperoleh kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan dan sikap. Ngalm purwanto (2007) belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai hasil dari suatu latihan atau pengalaman. Sedangkan pengertian belajar menurut James Whittaker (dalam Djamarah, 2015), belajar adalah proses dimana tingkahlaku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. Keberhasilan proses belajar tidak dapat dipisahkan dengan prestasi belajar, telah banyak para ahli mencoba untuk menyelidiki peristiwa belajar dengan berbagai aspek, sehingga menimbulkan berbagai macam pengertian belajar. Belajar adalah suatu proses untuk memperoleh perubahan tingkahlaku secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan. Sedangkan menurut Dimiyati dan Mujiono (2013: 9), belajar adalah suatu perubahan pada diri seseorang yang terjadi karena pengalaman.

Unsur-unsur dalam belajar antara lain; a) Pebelajar, dapat berupa peserta didik, pembelajar, warga belajar dan peserta latihan; b) Rangsangan (stimulus). Peristiwa yang merangsang penginderaan pembelajaran disebut situasi stimulus. Dalam kehidupan seseorang terdapat banyak stimulus yang berada di lingkungannya; c) Memori pembelajaran berisi berbagai kemampuan yang berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dihasilkan aktivitas belajar sebelumnya; d) Respon dalam pembelajaran diamati pada akhir proses belajar yang disebut perubahan perilaku atau perubahan kinerja (*performance*) (Rifa'i & Anni, 2011: 3-4).

### **Aktivitas Pembelajaran**

Pembelajaran adalah upaya memberikan stimulus, bimbingan, pengarahan dan dorongan agar terjadi proses belajar. Sagala (2013) menggunakan istilah asas pendidikan dan teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Di lain pihak, Abdurrahman (2006:34) menyatakan bahwa aktivitas belajar adalah seluruh kegiatan siswa baik kegiatan jasmani maupun rohani yang mendukung keberhasilan belajar. Sependapat dengan itu, Sardiman (2004:28) mengungkapkan aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam interaksi belajar

mengajar, tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Aktivitas belajar adalah segala bentuk kegiatan belajar siswa yang menghasilkan suatu perubahan dalam diri pebelajar yaitu perubahan sebagai hasil belajar yang dicapai. Belajar sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya, juga sebagai suatu proses interaksi antara diri manusia dengan lingkungannya, yang dilakukan secara aktif.

### **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 Wijayakusuma dan Dedi Dwitagama (2009: 153). Menurut Ahmadi dan Uhbiyati (2001:72), prestasi yang dicapai dalam suatu usaha belajar dalam mewujudkan nilai yang diperoleh siswa saat tes akhir setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut Sardiman (2004:20), prestasi belajar adalah kecakapan atau hasil konkrit keberhasilan yang dicapai seseorang setelah belajar. Di lain pihak, Winkel (1996: 226) dalam tulisannya menjelaskan bahwa prestasi belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai seseorang, merupakan prestasi maksimum yang dicapai seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar.

Menurut Slameto (2013: 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. Prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan, lazimnya ditunjukkan dengan nilai angka yang diberikan guru. 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.

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.

Slameto (2013:12) menjelaskan faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah faktor internal dan eksternal. Faktor Internal adalah yang

berasal dari dalam diri siswa yang terbagi dalam beberapa bagian yaitu: 1) Intelegensi kemampuan untuk mencapai prestasi; 2) Minat, kecenderungan yang mantap pada subjek untuk tertarik pada bidang tertentu; 3) Keadaan fisik dan psikis, keadaan fisik menunjukkan pada tahap pertumbuhan kesehatan jasmani. Keadaan psikis menunjukkan pada keadaan stabilitas mental siswa. Faktor Eksternal adalah faktor dari luar diri siswa yang mempengaruhi prestasi belajar, terbagi beberapa bagian: 1) Faktor guru, guru sebagai tenaga pendidik yang memiliki tugas menyelenggarakan kegiatan belajar; 2) Faktor lingkungan sangat penting dan sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar, terutama lingkungan rumah karena sebagian besar belajar dilaksanakan di rumah; 3) Faktor sumber belajar adalah, tersedianya sumber belajar yang memadai. Menurut Sunarto (2009), faktor yang mempengaruhi prestasi belajar antara lain faktor yang terdapat dalam diri siswa (Intern), dan faktor yang ada diluar diri siswa (ekstern). Faktor intern berasal dari dalam diri anak bersifat biologis, sedangkan faktor ekstern faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar yang sifatnya diluar diri siswa.

### **Hakikat Menulis Pantun**

Menulis ialah melahirkan pikiran atau perasaan (seperti mengarang, membuat surat) dengan tulisan. Menurut Tarigan (2013: 21), menulis ialah menurunkan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang difahami seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu. Dari pendapat tersebut, dapat dikemukakan bahwa menulis merupakan suatu presentasi bagian dari kesatuan-kesatuan ekspresi bahasa. Seseorang yang sedang menulis berarti sedang mengekspresikan bahasa. Selanjutnya ekspresi bahasa tersebut wujudnya bermacam-macam surat, cerita, makalah, sastra, dan masih banyak lagi yang lainnya.

Pada prinsipnya fungsi utama tulisan adalah sebagai alat komunikasi yang tidak langsung, menulis sangat penting bagi pendidikan karena memudahkan para pembelajar berpikir secara kritis juga dapat memudahkan kita merasakan menikmati hubungan-hubungan, memperdalam daya tangkap atau persepsi kita, masalah-masalah yang dihadapi (Wicaksono & Akhyar, 2020). Menyusun urutan pertanyaan lisan dapat membantu menjelaskan pikiran-pikiran kita. Menurut Widyamartaya (2008:228), mengarang adalah keseluruhan rangkaian seseorang untuk mengungkapkan gagasan dan menyampaikan melalui bahasa tulis, bagi penulis dalam penelitian ini bahwa menulis pantun adalah kemampuan menyusun pikiran dan mengutarakan gagasan lewat tulisan dalam urutan yang logis dan biasa dipahami oleh orang alin.

Adapun pengertian 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. 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 mereka pun banyak berlatih. Pengaruh bakat itu terbukti kecil sekali, bahkan dapat dikatakan bahwa bakat tidak ada artinya tanpa banyak berlatih. Sebaliknya, tanpa bakat pun bisa jika seseorang rajin belajar dan giat berlatih ia akan terampil menulis pantun (Sudibyo, 2008). 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. 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 (Wicaksono, 2019). Setelah itu kita mulai mencoret-coret ide kita dalam kertas, kemudian kita seleksi kembali ide-ide tersebut berdasarkan tema yang kita tulis. Tema pantun luas di sekitar kita, apapun dapat menjadi tema pantun. Dengan demikian, di sekitar kita dan dalam diri kita pun sebenarnya siap sejumlah tema untuk diekspresikan menjadi pantun. Orang yang telah terbiasa menulis pantun (penyair) tema yang akan ditulis dalam pantun biasanya muncul dengan tiba-tiba ketika ia melihat atau mengamati lingkungan sekitarnya (Wicaksono, 2014). 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.

### **Hakikat Media Realia**

Media berasal dari bahasa latin *medium* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Atau dengan kata lain media adalah perantara atau pengantar dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Media dapat juga dikatakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan. Penggunaan media realia dalam pembelajaran sangat baik dilakukan karena dapat menampilkan ukuran, suara, dan gerakan sesungguhnya.

Peran media dalam pendidikan adalah 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.

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 dituliskannya. Media realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan ajar. Ciri-ciri media realia yaitu benda asli yang masih ada dalam keadaan utuh, dapat dioperasikan, hidup, dalam ukuran yang sebenarnya, dan dapat dikenali sebagaimana wujud aslinya (Sarini, dkk, 2012). Benda nyata yang digunakan seperti tumbuhan, buah, bunga, dan sebagainya sehingga peserta didik dengan mudah mengingat apa yang mereka pelajari karena telah mengalami langsung dan berinteraksi dengan media. Menurut Endriani (2011), pemanfaatan media realia dalam proses pembelajaran merupakan cara yang cukup efektif, karena dapat memberikan informasi yang lebih akurat.

Rowntree (dalam Hanafiah dan Suhana, 2012) menyatakan bahwa realia merupakan perangsang nyata, seperti orang, binatang, besaran dan satuan, peristiwa yang diamati peserta didik. Dalam realia orang hanya menjadi objek pengamatan atau studi. Realia adalah besaran dan satuan-besaran dan satuan nyata seperti apa adanya atau aslinya tanpa perubahan. 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 2 Sawah Lama 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 melaksanakan olah raga, taman bermain, tempat parkir, kantin dan peringatan hari-hari bersejarah nasional serta pentas Drum Band.

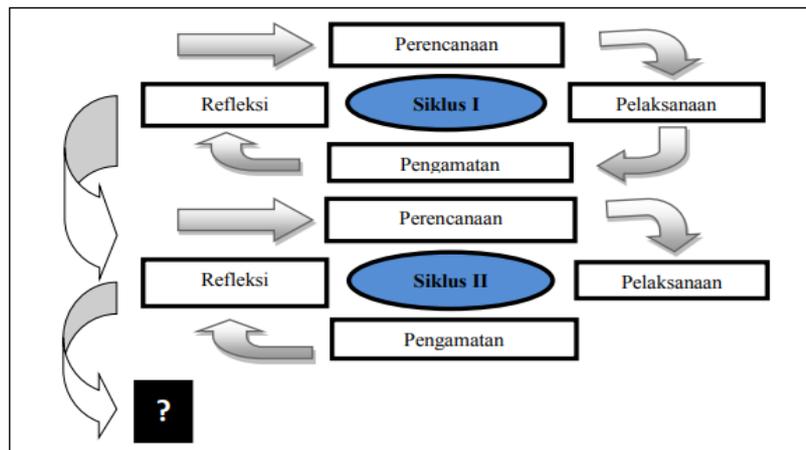
Pada penelitian ini siswa dibelajarkan menggunakan media realia lingkungan sekolah dan lingkungan sekitar sekolah sebagai media belajar lainnya lingkungan luar sekolah seperti kenampakan alam dan buatan atau benda-benda sekiatar siswa, guru mengelola pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis pantun, 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.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus penelitian, setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Penelitian dilakukan di Kelas VI SD Negeri 2 Sawah Lama Kecamatan Tanjung Karang Timur 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. Pelaksanaan penelitian dilakukan sesuai dengan jadwal pelajaran siswa Kelas VI yang sudah ditetapkan sesuai dengan kalender pendidikan dan kurikulum SD Negeri 2 Sawah Lama Kecamatan Tanjung Karang Timur Bandar Lampung.

Pada penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa Kelas VI Semester Pertama TP 2019/2020, berjumlah 30 siswa terdiri dari 13 siswa laki laki dan 17 orang siswa perempuan. Dengan pertimbangan bahwa siswa Kelas VI masih sangat memerlukan perbaikan pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan sebagai media belajar Bahasa Indonesia materi menulis pantun.

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. Siklus penelitian model spiral dapat dilihat pada gambar berikut ini.



**Gambar 1.**

**Alur Pelaksanaan Tindakan dalam Penelitian Tindakan**

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. Pada penelitian ini penulis menggunakan teknik data angka untuk prestasi dan pernyataan untuk aktivitas belajar. 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 VI SDN 2 Sawah Lama Bandar Lampung TP 2019/2020. Pada tahap perencanaan, peneliti membuat perencanaan sebagai berikut, yaitu: Menyiapkan RPP siklus 1, mengawali pembelajaran dengan pendahuluan yaitu memotivasi dan apersepsi, memberi penjelasan tentang materi menulis pantun anak, mengembangkan sikap ingin tahu siswa melalui tanya jawab, dan menggunakan media realia untuk menulis pantun anak. Dengan perencanaan siklus 1 ini, diharapkan aktivitas belajar siswa akan baik dan memperoleh prestasi yang baik.

Langkah-langkah atau tindakan yang dilakukan sesuai yang direncanakan peneliti yaitu: 1) Guru menjelaskan tentang menulis pantun anak; 2) Guru memberi contoh pantun anak; 3) Siswa di bawa keluar kelas,

kemudian siswa mengamati lingkungan sekitarnya, memilih dan menentukan media benda, lingkungan atau situasi mana yang akan ditulis menjadi pantun anak; 4) Siswa mempresentasikan pantunnya di depan kelas; 5) Guru dan siswa melakukan tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari; 6) Siswa bersama-sama guru menyimpulkan materi; dan 7) Refleksi.

Selanjutnya, hasil pengamatan aktivitas belajar siswa terdapat dalam tabel berikut ini.

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

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

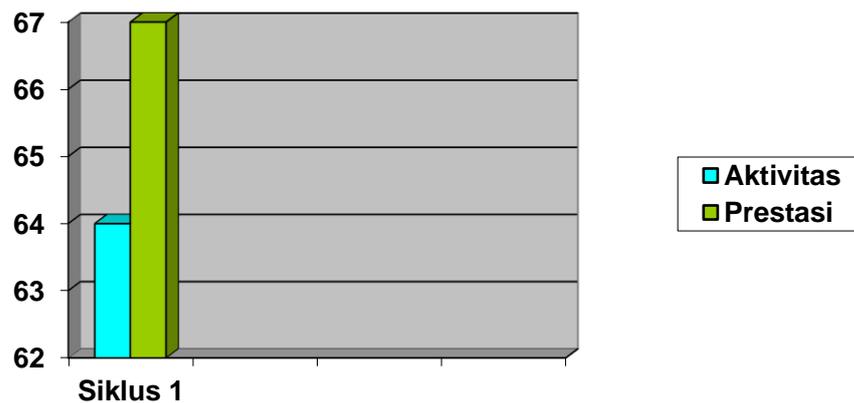
Keterangan : A) Mengamati Lingkungan untuk memilih topik, B) Menentukan tema, C) Menyusun kerangka, D) Sungguh-sungguh, E) Bekerja sesuai petunjuk, F) Melakukan kegiatan positif

Berdasarkan tabel di atas aktivitas belajar siswa dengan presentase 64%. Dengan demikian, aktivitas belajar dikategorikan aktif. Sedangkan hasil tes prestasi belajar siswa pada siklus 1 terdapat pada tabel berikut ini.

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

Jml Siswa yang Tuntas	20 (67%)
Jml 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 dalam grafik berikut.



**Gambar 2.  
 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%.

Dari hasil observasi pada 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.

Dari pelaksanaan siklus 1, penelitian dinyatakan belum meningkat 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 VI Semester pertama TP 2019/2020. Pada tahap perencanaan, peneliti membuat perencanaan sebagai berikut: 1) Menyiapkan RPP siklus, 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.

Langkah-langkah atau tindakan yang dilakukan sesuai yang direncanakan peneliti, yaitu: 1) Guru menjelaskan kembali materi pembelajaran Bahasa Indonesia menulis pantun anak menggunakan media lingkungan dengan tujuan memberi kebebasan kepada siswa dan memotivasi agar siswa kreatif mengembangkan kalimat-kalimatnya ke dalam pantun, 2) Pada pendahuluan guru memberikan apersepsi dengan bertanya tentang kaidah penulisan pantun; 3) siswa menyebutkan tanda baca dan menjelaskan penggunaan tanda baca tersebut; 4) selama proses guru membimbing siswa; 5) Guru memberi penjelasan tentang penulisan pantun anak yang belum difahami siswa; 6) Siswa menerapkan pengetahuan yang telah dimilikinya dengan memulai menulis pantun sesuai tema yang dipilih; 7) Guru mengamati jalannya proses pembelajaran dan mencatat di lembar pengamatan; 8) Melaksanakan tes; 9) Melakukan penguatan; dan 10) Refleksi.

Hasil pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa pada tabel berikut.

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

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

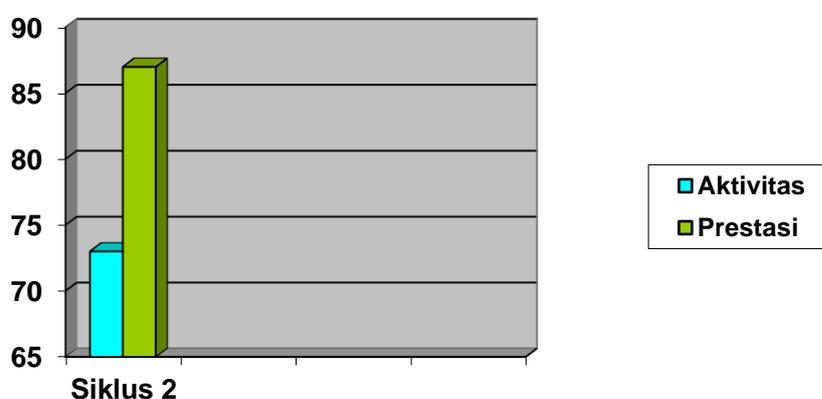
Keterangan : A) Mengamati Lingkungan untuk memilih topik, B) Menentukan tema, C) Menyusun kerangka, D) Sungguh-sungguh, E) Bekerja sesuai petunjuk, F) Melakukan kegiatan positif

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. Hasil Tes Prestasi Belajar Siswa Siklus 2**

Jml Siswa Yang Tuntas	<b>26 (87%)</b>
Jml Siswa Yang Belum Tuntas	<b>4 (13%)</b>

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 jelasnya, aktivitas dan prestasi belajar terdapat dalam grafik berikut.



**Gambar 3.**  
**Aktivitas dan Prestasi Belajar Siklus 2**

Pada gambar diagram di atas menunjukkan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis pantun menggunakan media lingkungan, yaitu aktivitas belajar siswa rata-rata 73% dan prestasi belajar yang dicapai oleh siswa sebesar 87%. Penelitian dikategorikan aktif dan tuntas, namun masih ditingkatkan mencapai target penelitian.

Hasil observasi pada siklus 2 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 aktifitas dan prestasi siswa yang meningkat dari siklus sebelumnya.

Hasil analisis dari kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia siklus 2, adalah: adanya peningkatan aktivitas belajar Bahasa Indonesia menulis pantun eksposisi, meskipun belum mencapai indikator keberhasilan; dan 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 VI semester pertama. Waktu pelaksanaan 3 x Pertemuan (3 x 2 x 35 Menit). Adapun tahapan yang dilakukan pada siklus tiga ini meliputi:

Pada tahap perencanaan siklus 3, difokuskan untuk 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.

Dengan merencanakan siklus ke 3 yang lebih baik diharapkan pelaksanaan pembelajaran akan berlangsung aktif, efisien efektif, menyenangkan dan mencapai indikator penelitian yang ditargetkan peneliti.

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 kels, 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; dan menyimpulkan bersama sama materi yang telah dipelajari.

Berikut ini adalah hasil pengamatan terhadap aktivitas belajar selama proses pembelajaran.

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

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

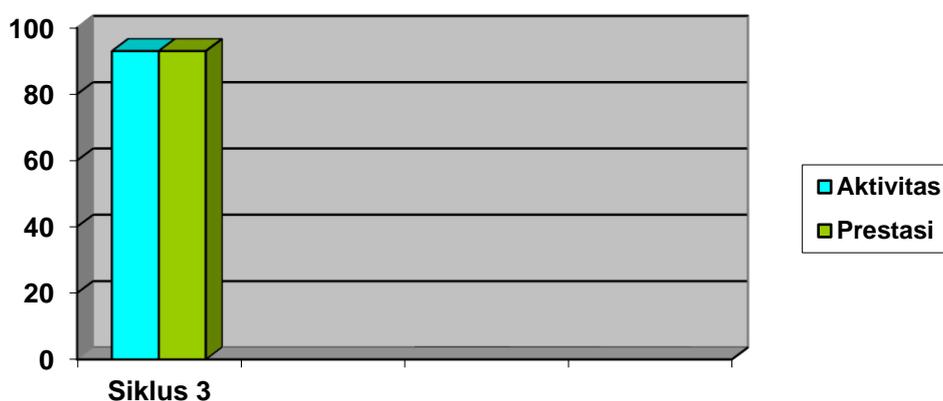
Keterangan : A) Mengamati Lingkungan untuk memilih topik, B) Menentukan tema, C) Menyusun kerangka, D) Sungguh-sungguh, E) Bekerja sesuai petunjuk, F) Melakukan kegiatan positif

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 berikut ini.

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

Jml Siswa yang Tuntas	29 (97)
Jml 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 4.**  
**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.

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.

Selanjutnya, hasil analisis data dari kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia siklus 3, adalah: 1) Adanya peningkatan aktivitas dan hasil siswa Kelas VI 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; dan 4) Meningkatnya mutu pembelajaran yang ditunjukkan dengan belajar lebih hidup dan tidak kaku.

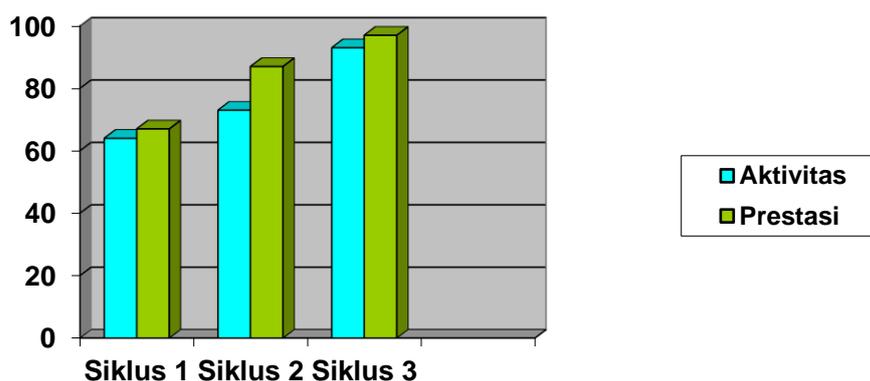
Berdasarkan hasil analisis dari kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia siklus 3, dicatat bahwa: 1) terdapat peningkatan aktivitas belajar Bahasa Indonesia materi menulis pantun; 2) meningkatnya motivasi siswa dalam belajar menulis pantun, dilihat dari antusiasnya siswa belajar; dan 3) meningkatnya interaksi antar 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.

Kemudian, pada siklus 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.

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 5.**  
**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 VI SD Negeri 2 Sawah Lama 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 VI SD Negeri 2 Sawah Lama Kecamatan Tanjung Karang Timur Bandar Lampung TP 2019/2020; 2) Pembelajaran pantun memanfaatkan media realia dapat meningkatkan prestasi belajar siswa Kelas VI SD Negeri 2 Sawah Lama Kecamatan Tanjung Karang Timur Bandar Lampung TP 2019/2020.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdurrahman, Mulyono. (2006). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Reneka Cipta.
- Ahmadi, Abu dan Uhbiyati, Nur. (2001). *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Antari, Luh Putu Swandewi. (2019). BAHASA INDONESIA SEBAGAI IDENTITAS NASIONAL INDONESIA. *Stilistika*, Volume 8, Nomor 1, November 2019.
- Crow, Lester D. & Crow, Alice. (1992). *Educational Psychology*. New Jersey: Litlefeld Adams and Co.
- Dimiyati & Mudjiono. (2013). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2015). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Endriani, Ani. 2011. Jenis-jenis Media. <http://aniendriani.blogspot.com/2011/03/jenis-jenis-media.html>. (diakses tanggal 30 September 2012)
- Fahrurrozi & Wicaksono, Andri. (2015). *Sekilas tentang Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Garudhawaca
- Hanafiah dan Suhana. (2012). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refrika Aditama.
- Kusuma, Wijaya & Dwitagama, Dedi. (2009). *Mengenal Pendidikan Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Rifa'i, Achmad & Anni, Ctharina Tri. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Sagala, Syaiful. (2013). *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar Dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman A.M. (2004). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sarini, Widya; Zainuddin; dan Sukmawati. (2012). Penggunaan Media Realia Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas 1 Sdn 11 Segarau Kabupaten Sambas. *Laporan Penelitian*. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura Pontianak.
- Sudiby, Arief. (2008). Sekilas Tentang Menulis Puisi. [Online]. Tersedia:<http://republikpuisi-reeve.blogspot.com/2008/06/sekilas-tentang-menulispuisi.html> (22 Mei 2022).
- Susanti, Rini Dwi. (2015). Pembelajaran Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar. *ELEMENTARY*, Vol. 3, No. 1, Januari-Juni 2015.
- Susanto, Sofyan. (2019). Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas III SDN Bringin 1 Kecamatan Bringin Kabupaten Ngawi dengan Menggunakan Teknik Akrostik. *Jurnal Pendidikan Modern*. Volume 04 Nomor 03 Tahun 2019, 28 - 36.
- Wicaksono, Andri. (2019). *Apresiasi Puisi Indonesia*. Bandar Lampung: AURA.
- Wicaksono, Andri & Akhyar, Fitria. (2020). *Keterampilan Berbahasa di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Widyamartaya, A. (2008). *Kreatif Mengarang*. Yogyakarta: Kanisius.
- Winkel, W.S. (1996). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT Grasindo.