

Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun Anak Melalui Pendekatan Kontekstual dan Media Kartu Pantun Pada Kelas V SDN Paron 2 Ngawi

Sri Nurhayati ✉, Universitas PGRI Madiun

Bambang Eko Hari Cahyono, Universitas PGRI Madiun

Lulus Irawati, Universitas PGRI Madiun

✉ srinurhayati3a@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh deskripsi yang jelas tentang peningkatan ketrampilan menulis pantun siswa, peningkatan aktivitas siswa dan peningkatan ketrampilan guru dalam pembelajaran menulis pantun melalui pendekatan kontekstual dan media kartu pantun pada siswa kelas V SDN Paron 2 Ngawi. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sumber data yang digunakan adalah informan, peristiwa dan dokumen. Informan dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru kelas, dan siswa kelas V. Dokumen dalam penelitian ini adalah RPP, silabus dan daftar nilai. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan tes dan non tes. Non tes menggunakan wawancara, observasi, catatan lapangan dan dokumentasi. Hasil belajar menulis pantun yang diperoleh siswa, dapat diketahui bahwa rata-rata skor klasikal pada tes awal 53,13, pada siklus I naik menjadi, sedangkan pada siklus II mencapai 83,3. Sedangkan siswa belajar tuntas pada pra siklus hanya mencapai 25%, terjadi peningkatan pada siklus I yaitu naik menjadi 58 %, dan terjadi peningkatan lagi pada siklus II sebesar 91,7 %. Terjadi peningkatan antara pra siklus dengan siklus II sebesar 66,67 %. Dengan demikian penggunaan pendekatan kontekstual dan media kartu pantun dapat meningkatkan ketrampilan menulis pantun pada siswa kelas V SDN Paron 2 tahun ajaran 2021/2021.

Kata kunci: Pantun, Pendekatan Kontekstual, Media Kartu

Abstract: This study aims to obtain a clear description of improving students' poetry writing skills, increasing student activity and improving teacher skills in learning to write rhymes through a contextual approach and rhyme card media for fifth grade students at SDN Paron 2 Ngawi. The research method used is Classroom Action Research (CAR). Sources of data used are informants, events and documents. The informants in this study were the principal, class teacher, and fifth grade students. The documents in this research are lesson plans, syllabus and list of values. The data collection technique in this study used tests and non-tests. Non-test using interviews, observations, field notes and documentation. The results of learning to write rhymes obtained by students, it can be seen that the average classical score on the initial test was 53.13, in the first cycle it rose to 83, while in the second cycle it reached 83.3. Meanwhile, students who studied thoroughly in the pre-cycle only reached 25%, there was an increase in the first cycle, which rose to 58%, and there was an increase again in the second cycle of 91.7%. There was an increase between the pre-cycle with the second cycle of 66.67%. Thus the use of a contextual approach and rhyme card media can improve rhyme writing skills in fifth grade students of SDN Paron 2 for the 2021/2021 academic year.

Keywords: Pantun, Contextual Approach, Card Media

Citation: Nurhayati, S., Cahyono, B.E.H., & Irawati, L. (2022). Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun Anak Melalui Pendekatan Kontekstual dan Media Kartu Pantun Pada Siswa Kelas V SDN Paron 2 Ngawi.

Wewarah: Jurnal Pendidikan Multidisipliner, 1(1), 117 – 124.



Published by Program Pascasarjana Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution- NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Ketrampilan berbahasa meliputi keterampilan berbicara, menyimak, membaca, dan menulis (Putri dan Elvina, 2019: 1). Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang paling sulit dikuasai. Keterampilan menulis membutuhkan kemampuan berpikir hingga tingkat tinggi serta membutuhkan penguasaan berbagai unsur kebahasaan yang akan digunakan dalam menulis. “Keterampilan menulis adalah ketrampilan seseorang untuk menuangkan buah pikiran, ide, gagasan, dengan mempergunakan rangkaian bahasa tulis yang baik dan benar ” (Simarmata, 2019: 34). Keterampilan menulis dapat berkembang dengan baik melalui pembiasaan. Siswa di setiap jenjang pendidikan formal wajib menguasai keterampilan ini, baik berupa karya sastra maupun karya nonsastra.

Pembelajaran menulis permulaan sangat penting diajarkan di sekolah dasar agar anak-anak dapat terlibat kegiatan baca tulis. Semakin tinggi tingkat kelas semakin meningkat dan berkembang kemahiran dalam menulisnya. Keterampilan menulis tidak hanya diajarkan melalui penjelasan atau uraian-uraian semata. Keterampilan menulis lebih banyak diperoleh melalui latihan-latihan secara terus menerus. Daya imajinasi siswa masih terus berkembang seiring dengan pertumbuhan dan penambahan usianya (Isniarni, 2018: 3).

Menurut Romadhona dan Oktavia (2011: 11) pantun merupakan bentuk puisi lama yang dikenal secara luas diseluruh Indonesia. Sedangkan menurut Waridah (2017: 160) Pantun merupakan salah satu jenis puisi lama. Kata “pantun” berasal dari akar kata “tun” dalam Bahasa Kawi (Jawa Kuno), berarti tuntun-atuntun, dalam Bahasa Indonesia berarti mengatur. Dapat disimpulkan bahwa arti kata pantun pada umumnya adalah sama dengan aturan atau susunan. Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pantun merupakan karya sastra yang termasuk dalam bentuk puisi lama, asli Indonesia yang berarti menyusun suatu perumpamaan. Pantun terdiri dari empat baris yang bersajak a-b-a-b, setiap baris biasanya terdiri atas empat kata, baris pertama dan kedua untuk sampiran, baris ketiga dan keempat merupakan isi pantun.

Berdasarkan observasi peneliti di Sekolah Dasar Negeri Paron 2 Ngawi, dapat diketahui kemampuan menulis pantun masih rendah. Berdasarkan nilai tes menulis pantun pada semester 1 tahun ajaran 2020/2021 masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan oleh guru yaitu 70. Rata-rata nilai tes siswa hanya 53,13. Dari 12 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM hanya 3 siswa (25%), sedangkan 9 siswa (75%) mendapat nilai dibawah KKM.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru diketahui rendahnya kemampuan menulis pantun siswa disebabkan antara lain karena pendekatan pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan kurang variatif sehingga siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Untuk itu guru perlu meningkatkan mutu pembelajarannya, dimulai dengan rancangan pembelajaran yang baik dengan memperhatikan tujuan, karakteristik siswa, materi yang diajarkan, dan sumber belajar yang tersedia. Kenyataannya masih banyak ditemui proses pembelajaran yang kurang berkualitas, tidak efisien dan kurang mempunyai daya tarik, bahkan cenderung membosankan, sehingga hasil belajar yang dicapai tidak optimal.

Pemecahan masalah tersebut yaitu dengan memilih pendekatan dan media yang tepat dalam pembelajaran. Penggunaan pendekatan dan media pembelajaran sangat tergantung kepada tujuan pembelajaran, bahan pelajaran, kemudahan penerapan pendekatan dan kemudahan memperoleh media yang diperlukan dalam proses belajar mengajar. Peneliti memilih menggunakan pendekatan kontekstual dan media kartu pantun. Menurut Wahyuni (2020: 1) pendekatan kontekstual (*Constektual Teaching and larning/CTL*) merupakan konsep belajar yang membantu mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata.

penelitian tindakan kelas tentang Peningkatan Kemampuan Menulis Pantun Melalui Pendekatan Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran menulis pantun (Wartik, 2017: 66). Menurut Isniarni (2018: 117-118) Penggunaan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam peningkatan keterampilan menulis pantun dan syair siswa dapat membantu guru dalam proses pembelajaran aktif. Hal ini disebabkan karena langkah-langkah pada model pembelajaran ini menerapkan konsep belajar yang mengaitkan materi yang diajarkan kedalam kondisi nyata. Selain itu proses belajar mengajar akan terasa lebih hidup dan lebih menyenangkan dibandingkan dengan metode umum (ceramah, diskusi dan penugasan).

Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran (Hamid dkk, 2020: 3). Menurut Dewi dan Nia (2018: 18) pembelajaran akan berjalan dengan baik jika direncanakan dengan baik pula. Demikian halnya dengan media pembelajaran, hendaknya pengajar merencanakan dengan baik agar dapat digunakan secara efektif. Aktivitas merancang media pembelajaran termasuk di dalamnya memilih media yang sesuai dengan pembelajaran.

Penggunaan media kartu dalam berbagai pembelajaran di sekolah dasar sudah lazim dilakukan. Hal ini disebabkan karena mudahnya memperoleh material yang akan dijadikan sebagai alat dalam pembuatan media tersebut. Media kartu terdiri dari berbagai jenis, seperti kartu huruf, kartu bergambar, kartu kata, dan kartu bergambar dengan kombinasi kata-kata (Khairunnisak, 2015: 73). Dalam penelitian ini, yang penulis maksudkan dengan media kartu pantun adalah sebuah alat atau media belajar yang dirancang oleh peneliti berupa kartu yang berukuran 8cm x 15cm, terbuat dari kertas buffalo dan terdapat sebuah gambar atau foto yang berkaitan dengan tema pantun yang belum lengkap atau pantun rumpang yang ada di dalam kartu pantun tersebut, yang bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam menulis pantun sesuai dengan syarat-syarat pantun secara kreatif. Untuk mengaitkan materi dengan situasi nyata, kartu pantun berisi gambar olahraga atau buah yang mereka sukai. Untuk menentukan gambar pada kartu pantun, sebelumnya guru menyebar angket tentang olahraga dan buah yang disukai oleh para peserta didik.

Hasil keterampilan menulis pantun dengan pendekatan Penggunaan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* Berbantuan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Pada Siswa Kelas V SDN 2 Ngrayun Ponorogo juga mengalami peningkatan. Peningkatan keterampilan menulis pantun dilihat dari peningkatan nilai menulis pantun setiap siklus. Nilai rata-rata siswa sebelum penelitian adalah 52,7. Pada Siklus I nilai rata-rata siswa naik sebesar 25% menjadi 72,3. Pada Siklus II nilai rata-rata siswa naik 25% menjadi 86,35. Dari 20 siswa Kelas V sebanyak 17 siswa atau 85% siswa mendapat nilai menulis pantun di atas kriteria ketuntasan minimal (Suprpto, Suharto, Irawati, 2020: 30). Berdasarkan hasil penelitian diatas terbukti bahwa, penggunaan pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* berbantuan media kartu kata berhasil meningkatkan ketrampilan siswa dalam menulis pantun.

Proses pelaksanaan pembelajaran mendeskripsi secara tertulis melalui penerapan pembelajaran kontekstual dengan memanfaatkan media gambar binatang dapat meningkatkan keterampilan mendeskripsi secara tertulis siswa kelas II SDN Bunpedek. Peningkatan keterampilan mendeskripsi secara tertulis ini dapat dilihat dari hasil pelaksanaan penelitian yaitu Persentase pada studi pendahuluan sebesar 27%, atau hanya 6 siswa dari 22 siswa yang mampu menulis dengan baik yakni dapat mencapai nilai di atas nilai 70 atau nilai KKM pada aspek menulis. Hasil siklus I meningkat menjadi 45,4% (kurang) karena dari 22 siswa 10 siswa yang berhasil memperoleh nilai di atas nilai KKM, hasil pelaksanaan siklus II meningkat sebesar 59%(sedang) yakni dari 22 siswa 13 siswa berhasil memperoleh nilai di atas nilai KKM, dan pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 86,3%(sangat baik), dari 22 siswa yang dijadikan sampel ada 7 siswa dalam kategori sangat baik dan 12 siswa dalam kategori baik (Sahnim, 2018: 115). Terlihat jelas terjadi peningkatan nilai siswa sebesar 59,3% antara studi pendahuluan dan hasil siklus ke III. Hal ini berarti pendekatan kontekstual dengan memanfaatkan media gambar binatang dapat meningkatkan keterampilan mendeskripsi secara tertulis siswa kelas II SDN Bunpedek.

Keterampilan siswa dalam menulis pantun meningkat dengan implementasi metode tulis berantai diintegrasikan dengan media kartu pintar. Skor keterampilan menulis pantun mengalami peningkatan dari tiap siklus. Berdasarkan nilai rata-rata meningkat dari 57,94 menjadi 71,94. Hal tersebut juga terlihat dari jumlah siswa yang memperoleh kategori skor cukup dan baik yang meningkat, serta jumlah siswa yang memperoleh skor pada kategori kurang yang menurun (Hendri, 2020: 26). Dapat disimpulkan bahwa, implementasi metode tulis berantai diintegrasikan dengan media kartu pintar dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis pantun. Berdasarkan seluruh paparan di atas, peneliti terinspirasi untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas yang berjudul "Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun Anak melalui Pendekatan Kontekstual dan Media Kartu Pantun Pada Siswa Kelas V SDN Paron 2 Ngawi".

METODE PENELITIAN

Subyek penelitian ini adalah Siswa SDN Paron 2 Kelas 5 yang berjumlah 12 siswa yang terdiri dari 6 siswa perempuan dan 6 siswa laki-laki pada semester 1 tahun ajaran 2021/2022. Metode penelitian mengenai menulis pantun dengan menggunakan pendekatan kontekstual dan media kartu pantun akan dilakukan melalui Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan Kelas (PTK) adalah suatu kegiatan penelitian dengan mencermati sebuah kegiatan belajar yang diberikan tindakan, yang secara sengaja dimunculkan dalam sebuah kelas, yang bertujuan memecahkan masalah atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas tersebut (Suprayitno, 2020: 61). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah 1) Teknik Tes digunakan peneliti untuk mengukur hasil belajar siswa dalam pembelajaran menulis pantun anak melalui pendekatan kontekstual dengan media kartu pantun menggunakan instrumen evaluasi. 2) Teknik Nontes yang berupa observasi, wawancara, angket, catatan lapangan dan dokumentasi.

Untuk memecahkan masalah penelitian yang telah disampaikan di depan, maka dilakukan langkah-langkah dalam penelitian tindakan sekolah yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan evaluasi-refleksi yang bersifat daur ulang atau siklus. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, dengan menggunakan teknik persentase untuk melihat peningkatan yang terjadi dari siklus ke siklus. Siklus akan terus dilakukan atau berlanjut apabila permasalahan belum terselesaikan. Dengan metode ini peneliti berupaya menjelaskan data yang dikumpulkan melalui komunikasi langsung atau wawancara, observasi/pengamatan, dan diskusi yang berupa persentase atau angka-angka. Prosedur penelitian ini terdiri dari 4 tahap kegiatan yaitu (1) Tahap penyusunan rencana tindakan; (2) Tahap pelaksanaan tindakan; (3) Tahap Pengamatan atau observasi; dan (4) Tahap perefleksian.

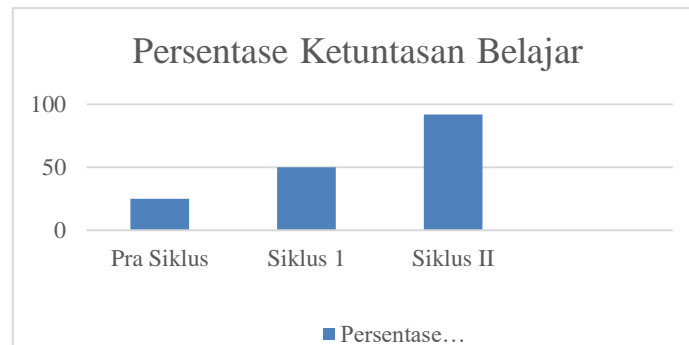
Teknik analisis data digunakan untuk mengetahui secara terperinci cara memperoleh data dan perkembangan hasil penelitian Analisis data pada penelitian ini adalah analisis data kualitatif. Hasil analisis data secara kualitatif ini akan digunakan untuk melihat perubahan perilaku siswa pada siklus I dan siklus II serta untuk melihat efektivitas penggunaan pendekatan kontekstual dan media kartu pantun untuk meningkatkan keterampilan guru kelas V SDN Paron 2, peningkatan aktivitas siswa kelas V SDN Paron 2, dan peningkatan keterampilan siswa kelas V SDN Paron 2 Ngawi dalam pembelajaran menulis pantun anak melalui pendekatan kontekstual dan media kartu pantun.

Untuk menentukan batas minimal nilai ketuntasan siswa dapat menggunakan pedoman yang ada. Hasil perhitungan dibandingkan dengan kriteria ketuntasan belajar siswa yang dikelompokkan ke dalam kategori tuntas dan tidak tuntas dengan KKM 70. Kualifikasi tuntas jika kriteria skor yang diperoleh siswa memenuhi ≥ 70 dan kualifikasi tidak tuntas jika kriteria skor yang diperoleh siswa di bawah 70 SDN Paron 2 (2019). Persentase ketuntasan belajar klasikal siswa dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\% \text{ ketuntasan belajar} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun Anak Melalui Pendekatan Kontekstual dan media Kartu Pantun Pada Siswa Kelas V SDN Paron 2 Ngawi Ditampilkan dalam bentuk diagram sebagai berikut ;



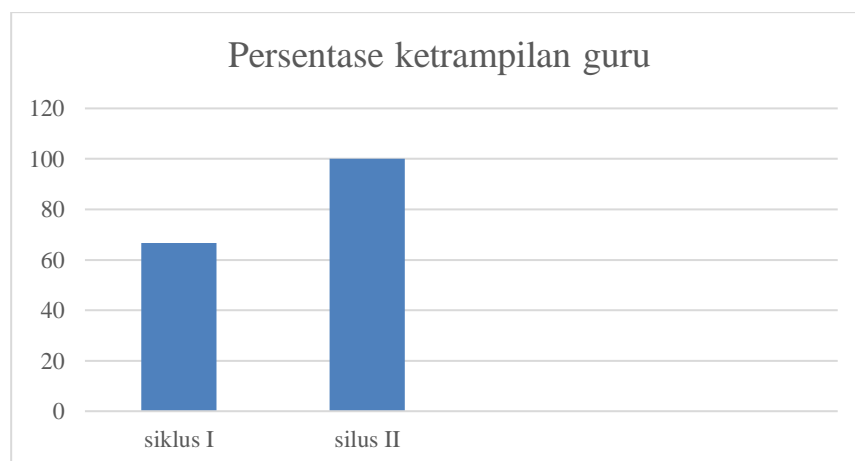
Gambar 1 Diagram Perbandingan Ketuntasan Belajar

Berdasarkan **gambar 1**, dapat diketahui bahwa rata-rata evaluasi menulis pantun yang diperoleh siswa pada sebelum tindakan 53,12 dengan persentase ketuntasan klasikal sebanyak 25%. Kemudian meningkat pada siklus I menjadi 63,71 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebanyak 60%. Pada siklus II rata-rata skor hasil belajar siswa mengalami peningkatan lagi menjadi 83,3 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal siswa mencapai 92%.



Gambar 2 Diagram Perbandingan Peningkatan Aktivitas Siswa

Berdasarkan **gambar 2** dapat diketahui bahwa persentase rata-rata aktivitas siswa pada siklus I sebesar 60,26%. Pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 20,51% menjadi 80,77%. Terdapat kendala pada pembelajaran siklus I mengakibatkan hasilnya kurang maksimal. Dilaksanakan siklus II dengan perbaikan pada kendala yang ditemukan pada siklus I, sehingga siklus II hasilnya bisa maksimal.



Gambar 3 Diagram Perbandingan Peningkatan Ketrampilan Guru

Berdasarkan **gambar 3**, dapat diketahui bahwa persentase ketrampilan guru pada siklus I sebesar 66,67% pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 33,33% hingga mencapai 100%. Kekurangan yang di jumpai pada siklus I diperbaiki sehingga pada siklus II dapat memperoleh hasil maksimal.

Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang paling sulit dikuasai. Keterampilan menulis membutuhkan kemampuan berpikir hingga tingkat tinggi serta membutuhkan penguasaan berbagai unsur kebahasaan yang akan digunakan dalam menulis sehingga menghasilkan rangkaian Bahasa tulis yang baik dan benar. Sejalan dengan Simarmata (2019) yang menyatakan bahwa keterampilan menulis adalah ketrampilan seseorang untuk menuangkan buah pikiran, ide, gagasan, dengan mempergunakan rangkaian bahasa tulis yang baik dan benar.

Berdasarkan skor hasil belajar menulis pantun yang diperoleh siswa, dapat diketahui bahwa rata-rata evaluasi menulis pantun yang diperoleh siswa pada sebelum tindakan 53,12 dengan persentase ketuntasan klasikal sebanyak 25%. Kemudian meningkat pada siklus I menjadi 63,71 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebanyak 60%. Pada siklus II rata-rata skor hasil belajar siswa mengalami peningkatan lagi menjadi 83,3 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal siswa mencapai 92%.

PEMBAHASAN

Pada pembelajaran pra siklus ketuntasan belajar rendah karena guru hanya menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media sehingga materi kurang terserap secara maksimal hal ini sejalan dengan penelitian Isnarni (2018) menyatakan bahwa proses belajar mengajar akan terasa lebih hidup dan lebih menyenangkan dibandingkan dengan metode umum (ceramah, diskusi dan penugasan).

Pada siklus I ketuntasan belajar mengalami peningkatan dibanding pembelajaran pra siklus namun peningkatannya masih belum maksimal. Hal ini disebabkan karena siswa baru mengenal pendekatan kontekstual dan media kartu pantun. Siswa cenderung takut untuk mencoba hal baru sehingga siswa masih belum paham tentang materi secara maksimal hal ini bertolak belakang dengan pendapat Wijayanti dkk (2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang monoton tidak akan disukai siswa. Siswa masa kini menyukai hal-hal baru,

Pada siklus II persentase ketuntasan belajar mengalami peningkatan dan pemahaman yang diperoleh peserta didik bisa bertahan lebih lama karena memahami dengan menerapkan. Peserta didik bisa lebih peka terhadap lingkungan sekitar. Hal ini sejalan dengan pendapat Dewi dkk (2018) yang menyatakan pembelajaran menjadi lebih bermakna dan riil. Artinya siswa dituntut untuk dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar disekolah dengan kehidupan nyata. Hal ini sangat penting, sebab dengan dapat mengorelasikan materi yang ditemukan dengan kehidupan nyata, bukan saja bagi siswa materi itu akan berfungsi secara fungsional, akan tetapi materi yang dipelajari akan tertanam erat dalam memori siswa, sehingga tidak akan mudah dilupakan.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa pada pembelajaran menulis pantun, dapat diketahui bahwa persentase rata-rata aktivitas siswa pada siklus I sebesar 60,26%. Pada siklus II mengalami peningkatan mencapai 80,77%. Pada siklus I rata-rata aktivitas siswa dalam pembelajaran menulis pantun melalui pendekatan kontekstual dengan media kartu pantun memperoleh hasil yang kurang memuaskan, hal ini disebabkan karena Guru kurang bisa memotivasi aktivitas siswa. Sehingga siswa masih bingung untuk mengikuti langkah-langkah pembelajaran sehingga pasif dan hanya memperhatikan, hal ini sejalan dengan Hidayatullah (2018) yang menyatakan bahwa Guru merupakan ujung tombak dalam proses pembelajaran yang sangat mempengaruhi keberhasilan aktivitas belajar siswa karena guru berhadapan langsung dengan siswa.

Pada siklus II media kartu pantun membuat siswa menjadi lebih senang mengikuti pembelajaran, tertarik dan fokus mengikuti pembelajaran. Selanjutnya, keaktifan siswa juga dapat meningkat secara signifikan dari siklus I hingga siklus II. Sebelas siswa memiliki keaktifan belajar di atas KKM (70). Hal tersebut membuktikan bahwa pendekatan kontekstual dan media kartu pantun dapat meningkatkan aktivitas siswa. Namun masih ada 1 siswa yang keaktifan belajarnya masih kurang. Meskipun sudah dilakukan bimbingan oleh guru, siswa tersebut tetap saja sulit berkembang dan pasif dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Fajria dkk (2021) menyatakan bahwa karakteristik *anak yang pasif* akan *sulit* untuk diajak *berkembang* karena mereka susah untuk diajak komunikasi dengan maksimal.

Berdasarkan hasil observasi ketrampilan guru pada pembelajaran menulis pantun, dapat diketahui bahwa persentase ketrampilan guru pada siklus I sebesar 66,67% pada siklus II mengalami peningkatan hingga mencapai 100%. Hal ini ada beberapa faktor yang mempengaruhi. Pada siklus I

ketrampilan guru kurang maksimal hanya 66,67% hal ini disebabkan karena pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru tidak sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat bersama peneliti. Hal ini mengakibatkan banyak ketrampilan guru yang tidak dilaksanakan dan pembelajaran menjadi kurang maksimal, sejalan dengan dengan Susetyo (2018) menyatakan bahwa semua langkah-langkah guru harus sesuai dengan RPP.

Pada siklus II dapat dikemukakan bahwa ketrampilan guru tergolong sangat baik mencapai 100%. Hal ini dikarenakan aktivitas guru dalam pembelajaran sudah sesuai dengan RPP. Selain hal tersebut, guru juga mulai menguasai pembelajaran dengan baik dalam penerapan maupun pengelolaan siswa, sejalan dengan Sugi (2019) menyatakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran merupakan persiapan guru mengajar dan berfungsi sebagai acuan untuk melaksanakan pembelajaran di kelas agar lebih efisien dan efektif serta mencapai tujuan bersama. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini hanya dilaksanakan pada kelas V SDN Paron 2 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Sehingga peneliti tidak bisa menyimpulkan bahwa pembelajaran melalui pendekatan kontekstual dan media kartu dapat berjalan efektif bila diterapkan pada kelas lain atau pada mata pelajaran lain. Meskipun demikian, hasil penelitian ini dapat dicobakan oleh guru lain dengan mempertimbangkan berbagai modifikasi sesuai dengan situasi dan kondisi peserta didiknya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dengan mekanisme dua siklus untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun melalui pendekatan kontekstual dan media kartu pantun pada siswa kelas V SDN Paron 2 Tahun 2021/2022, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai bahwa terjadi peningkatan keterampilan menulis pantun pada siswa Kelas V SDN Paron 2. Nilai rata-rata secara klasikal pada tes awal 53,13, pada siklus I naik menjadi 63,71, sedangkan pada siklus II mencapai 83,3. Sedangkan siswa belajar tuntas pada pra siklus hanya mencapai 25% pada siklus II meningkat menjadi 91,7 %. Terjadi peningkatan antara pra siklus dengan siklus II sebesar 66,67 %. Terjadi peningkatan keterampilan guru pada pembelajaran menulis pantun pada siklus I keterampilan guru hanya 66,67%, sedangkan pada siklus II meningkat hingga mencapai 100%. Aktivitas siswa juga meningkat pada siklus I aktivitas siswa hanya 54,4%, sedangkan pada siklus II meningkat hingga mencapai 77,24%.

Dengan demikian, penggunaan pendekatan kontekstual dan media kartu pantun pada pembelajaran menulis pantun dapat membawa perubahan keterampilan menulis pantun siswa, keterampilan guru dan aktivitas siswa kelas V SDN PARON 2 Tahun ajaran 2021/2022 kearah yang positif. Terbukti dengan meningkatnya keterampilan menulis pantun siswa, aktivitas siswa dan keterampilan guru dalam tiap siklusnya

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, P.K dan Nia. (2018). *Media Pembelajaran Bahasa*. Malang: UB Press.
- Dewi, R.P., dkk. (2018). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk SD*. Bekasi: Media Maxima.
- Fajria, Astri., dkk. (2021). *Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19, Tantangan Yang Mendewasakan*. Yogyakarta: Uad Press
- Hamid dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Hidayatullah. (2018). *PenelitianTindakan Kelas*. Banten: LKP Setia Budhi.
- Isniarni. (2018). Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun dan Syair Dengan Model Contextual Teaching And Learning Siswa Kelas V Mi Ma'arif Candran Godean. *Pendidikan Dasar Islam*, 01: 3.
- Khairunnisak. (2015). Penggunaan Media Kartu Sebagai Strategi Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan. *Pencerahan*, 1:2.
- Putri, D. dan Elvina. (2019). *Keterampilan Berbahasa Sekolah Dasar*. Jakarta: Qiara Media.
- Simarmata, J. (2019). *Kita Menulis*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Sugi. (2019). *Menyusun RPP 2013*. Semarang: CV. Pilar Nusantara.
- Suprayitno, A. (2020). *Menyusun PTK Era 4.0*. Yogyakarta: Deepublish.
- Susetyo, B.A. (2018). *Sutradara Pendidikan*. Jakarta: Gramedia
- Waridah, E,S.S (2017). *Peribahasa, Pantun, & Majas*. Jakarta Selatan: Bmedia.

- Wartik. (2017). Peningkatan Kemampuan Menulis Pantun Melalui Pendekatan Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning (CTL)* Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 24 Air Saleh. *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2: 66.
- Wijayanti, D.M., dkk. (2019). *Mobile Learning Media Bermuatan ethnosience*. Semarang: CV. Pilar Nusantara.