



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBUAT PANTUN
MELALUI PERMAINAN KARTU PANTUN
PADA SISWA KELAS IV
SDN JEMBER LOR 06
JEMBER**

SKRIPSI

Oleh

**ANGGA DESSY PURWANTO
100210204001**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2015**



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBUAT PANTUN
MELALUI PERMAINAN KARTU PANTUN
PADA SISWA KELAS IV
SDN JEMBER LOR 06
JEMBER**

SKRIPSI

Oleh

**ANGGA DESSY PURWANTO
100210204001**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2015**



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBUAT PANTUN
MELALUI PERMAINAN KARTU PANTUN
PADA SISWA KELAS IV
SDN JEMBER LOR 06
JEMBER**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat
untuk menyelesaikan Program Studi PGSD
dan mencapai gelar sarjana pendidikan

Oleh

**ANGGA DESSY PURWANTO
100210204001**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2015**

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah swt atas segala limpahan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjungan Nabi besar Muhammad saw yang telah membawa kita pada jalan yang terang benderang di muka bumi ini. Dengan segala ketulusan dan keikhlasan, ku persembahkan karya ini kepada:

- 1) Orang tua tercinta Bapak Subur, S.E dan Ibu Supanti yang selalu saya taati dan hormati yang senantiasa memberi dorongan dan motivasi setiap saat; dan
- 2) Organisasi Gemapita Universitas Jember sebagai tempat belajar menuntut ilmu , pengalaman baru serta bertemu dengan keluarga baru; dan
- 3) semua guru-guruku mulai dari TK, SD, SMP, SMA sampai dengan Perguruan Tinggi, yang telah memberikan ilmu dan bimbingannya dengan penuh ikhlas dan kesabaran; dan
- 4) Almamater Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang kubanggakan, serta semua orang yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman dengan penuh keikhlasan dan tanpa pamrih.

MOTTO

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, dan hanya kepada Tuhanmu lah hendaknya kamu berharap.*)

(terjemahan Surat *Al-Insyiroh* ayat 6-8)

*)Departemen Agama RI. 2006. *Al-Hikmah Al-qurandan Terjemahannya*. Bandung: CV Penerbit Diponegoro.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa :

Nama : **Angga Dessy Purwanto**

NIM : 100210204001

Prodi : S1 PGSD

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul: **“Meningkatkan Kemampuan Membuat Pantun Melalui Permainan Kartu Pantun Pada Siswa Kelas IV SDN Jember Lor 06 Jember“** adalah benar-benar karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya dan belum pernah diajukan pada institusi manapun serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 21 Agustus 2015
Yang menyatakan

Angga Dessy Puwanto
100210204001

SKRIPSI

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBUAT PANTUN
MELALUI PERMAINAN KARTU PANTUN
PADA SISWA KELAS IV
SDN JEMBER LOR 06
JEMBER**

Oleh:

ANGGA DESSY PURWANTO
100210204001

Pembimbing

Dosen Pembimbing 1 : Dra. Suhartiningsih, M. Pd
Dosen Pembimbing 2 : Dr. Nanik Yuliati, M. Pd

HALAMAN PENGAJUAN

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBUAT PANTUN
MELALUI PERMAINAN KARTU PANTUN
PADASISWA KELAS IV
SDN JEMBER LOR 06
JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat
Untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (SI)
Dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Nama : ANGGA DESSY PURWANTO
NIM : 100210204001
AngkatanTahun : 2010
Daerah Asal : Pandaan-Pasuruan
Tempat/Tanggal Lahir : Pasuruan/06 Desember 1990
Jurusan/Program : Ilmu Pendidikan/ SI PGSD

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dra. Suhartiningsih, M.Pd
NIP 19601217 198802 2 001

Dr. Nanik Yuliati, M. Pd
NIP 19610729 198802 2 001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan penguji pada:

Hari : Jum'at
Tanggal : 21 Agustus 2015
Jam : 09.00 WIB - selesai
Tempat : Gedung 03 Ruang 16 PPG 35A311
FKIP Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Drs. Hari Satrijono, M. Pd
NIP 19580522 198503 1 011

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd
NIP 19610729 198802 2 001

Anggota I,

Anggota II,

Prof. Dr. M. Sulthon, M.Pd
NIP 19590904 198103 1 005

Dra. Suhartiningsih, M.Pd
NIP 19601217 198802 2 001

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd
NIP 19540501 198303 1 005

RINGKASAN

Meningkatkan Kemampuan Membuat Pantun Melalui Permainan Kartu Pantun Pada Siswa Kelas IV SDN Jember Lor 06; Angga Dessy Purwanto, 100210204001; 2015; 69 Halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Univeritas Jember.

Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan baik dan benar, disamping itu pembelajaran sastra diarahkan agar siswa dapat mengungkapkan gagasan, pendapat, dan pengetahuan secara tertulis dan memiliki kegemaran menulis. Dengan menulis, penulis dapat menyampaikan pikiran, perasaan, atau pesan melalui tulisan dengan menggunakan kalimat atau pilihan kata yang tepat dan salah satunya dapat diterapkan dalam pembelajaran pantun. Seperti tampak pada pada Kompetensi Dasar 1.4 (membuat pantun anak yang menarik tentang berbagai tema sesuai dengan cir-cir pantun).

Berdasarkan observasi, rendahnya nilai siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya membuat pantun pada kelas IV SDN Jember Lor 06 Jember disebabkan oleh beberapa faktor yaitu siswa mengalami kesulitan untuk menulis apa yang mereka pikirkan karena kurang adanya media pembelajaran, siswa kesulitan dalam memilih kata untuk dijadikan kalimat yang padu dalam membuat pantun. Untuk mengatasi masalah tersebut maka dipilih alternatif pembelajaran permainan kartu pantun untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat pantun. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (a) Bagaimanakah penerapan permainan kartu pantun dalam pembelajaran membuat pantun yang dapat meningkatkan kemampuan membuat pantun pada siswa kelas IV Semester II SDN Jember Lor 06 Jember ?; (b) Bagaimanakah peningkatan kemampuan membuat pantun melalui permainan kartu pantun pada siswa kelas IV Semester II SDN Jember Lor 06 Jember ?.

Sesuai dengan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk: (a) mendeskripsikan penerapan permainan kartu pantun dalam pembelajaran membuat pantun yang dapat meningkatkan kemampuan pada siswa kelas IV Semester II SDN Jember Lor 06 Jember; (b) meningkatkan kemampuan membuat pantun melalui permainan kartu pantun pada siswa kelas IV Semester II SDN Jember Lor 06 Jember. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Jember Lor 06 Patrang-Jember tahun pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 29 siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Pengumpulan data menggunakan metode observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi.

Setelah dilakukan tindakan hasilnya adalah penerapan permainan kartu pantun dalam pembelajaran membuat pantun dapat meningkatkan kemampuan membuat pantun siswa kelas IV Semester II di SDN Jember Lor 06 Jember, siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan dan hasilnya sesuai dengan kriteria ketuntasan. Kemampuan membuat pantun melalui permainan kartu pantun pada siswa kelas IV Semester II di SDN Jember Lor 06 Jember mengalami peningkatan. Pada tahap prasiklus nilai rata-rata siswa yang tuntas adalah 35% siswa, sedangkan sisanya 65% siswa tidak tuntas. Pada siklus I kemampuan membuat pantun siswa mengalami peningkatan yaitu 75% siswa tuntas sedangkan sisanya 25% siswa tidak tuntas. Pada siklus II juga mengalami peningkatan yaitu 89% siswa yang tuntas sedangkan sisanya 11% siswa tidak tuntas. Atas dasar itu, maka dapat disimpulkan bahwa, kemampuan membuat pantun siswa melalui permainan kartu pantun siswa kelas kelas IV SDN Jember Lor 06 Jember mengalami peningkatan dari prasiklus sampai siklus II.

Saran yang dapat diberikan yaitu: (a) bagi guru kelas IV di SDN Jember lor 06 Jember, saat kegiatan pembelajaran lebih membimbing siswa pada pelaksanaan pembelajaran agar siswa serius dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang digunakan dan tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai; dan (b) bagi peneliti lain, diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini untuk menemukan sesuatu yang baru dan dapat bermanfaat bagi banyak orang.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah swt yang telah melimpahkan rahmat-Nya dan sholawat serta salam yang selalu juga tercurah kepada junjungan Nabi besar Muhammad saw, sehingga skripsi dengan judul **Meningkatkan Kemampuan Membuat Pantun Melalui Permainan Kartu Pantun Pada Siswa Kelas IV SDN JemberLor 06 Jember** dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak akan mendapatkan suatu hasil yang baik tanpa adanya bimbingan, bantuan, dorongan, saran, serta doa dari berbagai pihak. Maka dalam kesempatan ini penulis tidak lupa menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada:

- 1) Drs. Moh. Hasan, M. Sc. Ph.D, selaku Rektor Universitas Jember;
- 2) Prof. Dr. Sunardi, M.Pd, sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan;
- 3) Dr. Nanik Yuliati, M.Pd, selaku ketua jurusan Ilmu Pendidikan;
- 4) Drs. Nuriman, Ph.D, selaku ketua program studi SI PGSD;
- 5) Dra. Suhartiningsih, M.Pd, selaku dosen pembimbing I yang telah sabar membimbing, memberikan motivasi dan saran dalam penyusunan skripsi ini;
- 6) Dr. Nanik Yuliati, M.Pd, selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing, memberikan saran dan masukan dalam penyusunan skripsi ini;
- 7) Drs. Hari Satrijono, M.Pd, selaku dosen pembahas yang telah bersedia memberikan saran dan masukannya;
- 8) Prof. Dr. M. Sulthon, M.Pd, selaku dosen penguji terima kasih atas kehadiran dan sarannya;
- 9) orang tua tercinta yang telah membimbing, memberikan motivasi, mendo'akan serta selalu mendengarkan keluh kesah saya walaupun kita berada di kota yang berbeda;
- 10) keluarga besar Gemapita, terima kasih atas dukungan, bimbingan serta do'anya;

- 11) sahabat-sahabat prodi PGSD angkatan 2010, M. Risyah, Risma Dessita, M.akbar, Khusnul Laili, Mirza Satria, Rurri Priyadini, Moh. Fawaid, Sandi, Avin dan teman-teman yang telah memberikan masukan, memberikan bantuan serta do'anya kepada saya;
- 12) sahabat-sahabat dari Gemapita tercinta yang telah memberikan memberikan bantuan serta do'anya kepada saya;
- 13) sahabat-sahabat dari CPM Jember dan Kos Kalimantan X belakang asia (Pak Kaji) yang telah memberikan bantuan serta do'anya kepada saya;
- 14) orang tercinta Indah Mei Nurlaili yang telah banyak membantu, memberikan semangat untuk meraih kesuksesan dan keberhasilan agar segera mencapai gelar S.Pd
- 15) semua orang-orang terdekat yang telah membantu serta memacu semangat untuk meraih yang terbaik, terimakasih atas segala bantuan, keceriaan dan motivasinya.

Semoga Allah swt membalas kebaikan mereka semua. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, segala kritik dan saran sangat diharapkan penulis untuk kesempurnaan penulisan selanjutnya. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak dan dapat memberi masukan yang berguna bagi semua. Amin.

Jember, 21 Agustus 2015

Penulis

Angga Dessy Purwanto

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBINGAN	vi
HALAMAN PENGAJUAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
LOKASI PENELITIAN	xx
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD	7
2.2 Keterampilan Menulis	8
2.3 Pembelajaran Bahasa Indonesia tentang Pantun	9
2.4 Pantun	11

2.5 Permainan Kartu Pantun.....	13
2.6 Penerapan Pembelajaran Bahasa Indonesia tentang Pantun dengan Permainan Kartu Pantun	17
2.7 Hasil Belajar	18
2.8 Tinjauan Penelitian Terdahulu	19
2.9 Kerangka Berpikir.....	22
2.10 Hipotesis Tindakan	24
BAB 3. METODE PENELITIAN	25
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	25
3.2 Subjek Penelitian	25
3.3 Definisi Operasional.....	26
3.4 Jenis Penelitian.....	26
3.5Desain Penelitian.....	27
3.6 Prosedur Penelitian.....	28
3.6.1 Prasiklus	28
3.6.2 Siklus I	28
3.7 Data dan Sumber Data	32
3.8 Metode Pengumpulan Data.....	32
3.8.1 Observasi	32
3.8.2 Wawancara.....	33
3.8.3 Tes	33
3.8.4 Dokumentasi	33
3.9 Indikator Kinerja.....	34
3.10 Teknik Pengolahan data.....	34
3.10.1 Analisis Data.....	34
BAB 4. PEMBAHASAN	38
4.1 Penerapan Permainan Kartu Pantun dalam Pembelajaran membuat Pantun pada Siswa Kelas IV Semester II SDN Jember Lor 06 Jember	38

4.1.1 Siklus I.....	39
4.1.2 Siklus II.....	44
4.2 Peningkatan Pembelajaran membuat Pantun melalui Permainan Kartu Pantun pada Siswa Kelas IV Semester II SDN Jember Lor 06 Jember.....	48
4.2.1 Hasil Pembelajaran Membuat Pantun sebelum Menerapkan Permainan Kartu Pantun (Prasiklus).....	48
4.2.2 Hasil Pembelajaran Membuat Pantun sebelum Menerapkan Permainan Kartu Pantun (Siklus I).....	49
4.2.3 Hasil Pembelajaran Membuat Pantun sebelum Menerapkan Permainan Kartu Pantun (Siklus II)	51
4.3 Hasil Peningkatan Kemampuan membuat Pantun melalui Permainan Kartu Pantun pada Siswa Kelas IV SDN Jember Lor 06 Jember	55
4.3.1 Kemampuan Membuat Pantun Siswa pada Pra Siklus....	55
4.3.2 Kemampuan Membuat Pantun Siswa pada Siklus 1.....	58
4.3.3 Kemampuan Membuat Pantun pada Siklus II.....	61
4.3.4 Perbandingan Skor Kemampuan Membuat Pantun Siswa	64
BAB 5. PENUTUP.....	66
5.1 Kesimpulan.....	66
5.1.1 Kesimpulan Pertama	66
5.1.2 Kesimpulan Kedua	66
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN-LAMPIRAN	70

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia Kelas IV Semester II	9
Tabel 3.1 Kriteria Tingkat Keberhasilan Siswa	35
Tabel 3.2 Aspek Penilaian membuat Pantun	36
Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran	37
Tabel 4.2 Persentase Ketuntasan Kemampuan membuat Pantun Pra Siklus ...	47
Tabel 4.3 Hasil Tes membuat Pantun pada Siklus I.....	48
Tabel 4.4 Hasil Tes membuat Pantun pada Siklus II	50
Tabel 4.5 Persentase Hasil Perbandingan Tes membuat Pantun Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II	52
Tabel 4.6 Kemampuan membuat Pantun Prasiklus	54
Tabel 4.7 Analisis Kemampuan membuat Pantun Prasiklus	56
Tabel 4.8 Kemampuan membuat Pantun Siklus I	57
Tabel 4.9 Analisis Kemampuan membuat Pantun Siklus I	59
Tabel 4.10 Kemampuan membuat Pantun Siklus II	60
Tabel 4.11 Analisis Kemampuan membuat Pantun Siklus I	61
Tabel 4.12 Persentase Skor Perbandingan Tes membuat Pantun Pra Siklus dan Siklus I.....	63
Tabel 4.13 Persentase Hasil Perbandingan Tes membuat Pantun Siklus I dan Siklus II	64

DAFTAR GAMBAR

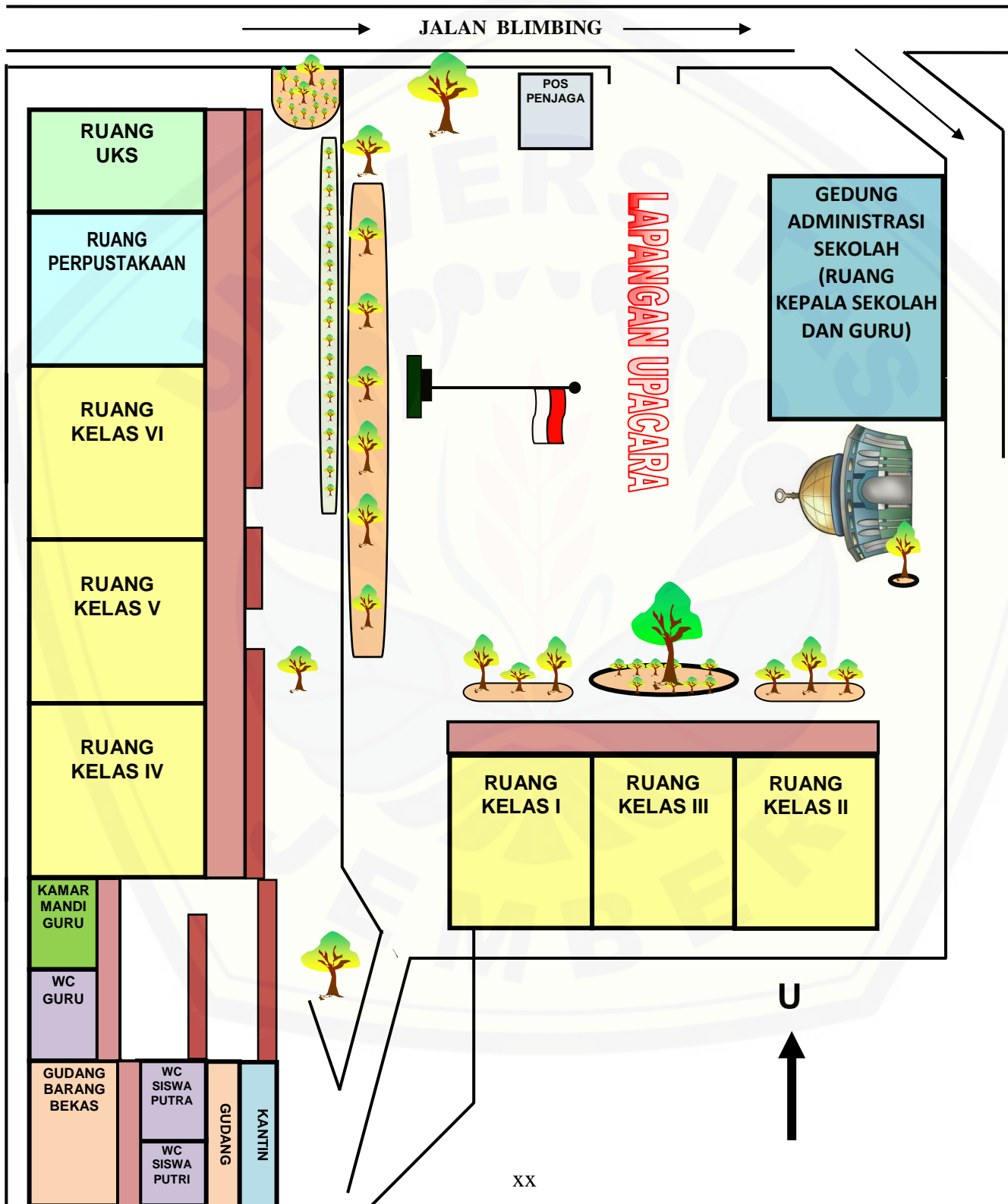
	Halaman
Gambar 2.1 Kartu Pantun.....	14
Gambar 2.2 Komponen Evaluasi Pendidikan	18
Gambar 2.3 Skema Kerangka Berpikir	23
Gambar3.1 Skema Desain Penelitian	27
Gambar 4.1 Grafik Perbandingan Kemampuan membuat Pantun Siswa SDN Jember Lor 06 Jember pada Tahap Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II	53
Gambar 4.2 Diagram Kemampuan membuat Pantun Tahap Pra Siklus	56
Gambar 4.3 Diagram Kemampuan membuat Pantun Tahap Siklus I	59
Gambar 4.4 Diagram Kemampuan membuat Pantun Tahap Siklus II.....	62
Gambar 4.5 Diagram Perbandingan Persentase Pra Siklus dan Siklus I membuat Pantun.....	63
Gambar 4.5 Diagram Perbandingan Persentase Siklus I dan Siklus II membuat Pantun.....	64

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian.....	70
B. Pedoman Pengumpulan Data.....	72
B.1 Pedoman Observasi.....	72
B.2 Pedoman Wawancara.....	72
B.3 Pedoman Dokumentasi.....	73
B.4 Pedoman Tes.....	73
C. Pedoman Wawancara Guru dan Siswa	74
C.1 Pedoman dan Hasil Wawancara Guru Sebelum Tindakan.....	74
C.2 Pedoman Wawancara Guru Setelah Tindakan.....	74
C.3 Pedoman dan Hasil Wawancara Siswa Setelah Tindakan	75
C.4 Pedoman Wawancara Siswa Setelah Tindakan	75
D. Pedoman Analisis Data Penilaian membuat Pantun	78
E. Silabus	80
F. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)	81
F.1 RPP Siklus I	81
F.2 Materi Pembelajaran RPP Siklus I	86
G. LKS (Lembar Kerja Siswa Siklus 1).....	89
H. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)	92
F.1 RPP Siklus I	92
F.2 Materi Pembelajaran RPP Siklus I	97
I. LKS (Lembar Kerja Siswa Siklus 1).....	100
J. Lembar Kerja Siswa Siklus I dan Siklus II	103
K. Lembar Observasi.....	104
K.1a Lembar Observasi Kegiatan Guru (Siklus I)	104
K.1b Lembar Observasi Kegiatan Guru (Siklus I)	105
K.1c Lembar Observasi Kegiatan Siswa (Siklus I)	106

K.1d Lembar Observasi Kegiatan Siswa (Siklus I)	107
K.2a Lembar Observasi Kegiatan Guru (Siklus II)	108
K.2b Lembar Observasi Kegiatan Guru (Siklus II)	109
K.2c Lembar Observasi Kegiatan Siswa (Siklus II)	110
K.2d Lembar Observasi Kegiatan Siswa (Siklus II)	111
L. Lembar Observasi Aspek Afektif Siswa.....	112
L.1 Lembar Observasi Aspek Afektif Siswa (Siklus I)	112
L.1 Lembar Observasi Aspek Afektif Siswa (Siklus II).....	115
M. Daftar Nama Siswa	117
N. Nilai Prasiklus	118
O. Daftar Nilai Siklus I	119
P. Daftar Nilai Siklus II	120
Q. Foto Kegiatan Penelitian	121
R. Hasil membuat Pantun siklus I.....	123
S. Hasil membuat Pantun siklus II	126
T. Surat Ijin Penelitian.....	129
U. Daftar Riwayat Hidup	130

DENAH RUANG DAN AREA SEKOLAH



BAB I. PENDAHULUAN

Pada bagian ini dikemukakan pendahuluan dalam rangka pelaksanaan penelitian tentang: (1) latar belakang masalah; (2) rumusan masalah; (3) tujuan penelitian; dan (4) manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang

Bahasa pada hakikatnya merupakan alat atau sarana untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat. Penguasaan bahasa juga akan mempermudah manusia untuk meningkatkan perkembangan diri berupa perkembangan intelektual, emosional dan sosialnya, tidak hanya bagi orang dewasa tetapi juga bagi anak-anak. Dengan bahasa, anak-anak bisa menerima dan menyampaikan sebuah informasi dengan baik.

Tujuan khusus dalam pembelajaran bahasa adalah untuk meningkatkan keterampilan komunikasi dalam berbagai konteks komunikasi. Kemampuan yang dikembangkan adalah daya tangkap makna, peran, daya tafsir, menilai, dan mengekspresikan diri dengan berbahasa. Untuk mewujudkan tujuan tersebut maka harus ditempuh beberapa cara yaitu menggunakan metode, media atau pembelajaran yang variatif dalam proses pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik, dari hal tersebut maka guru dituntut untuk lebih kreatif mengingat peranya yang sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran. Guru harus pintar mempersiapkan lingkungan belajar yang nyaman mungkin bagi siswa. Karena ini akan mempengaruhi konsentrasi siswa dalam menerima pembelajaran. Begitupula dengan metode mengajar, guru harus kreatif dan inovatif menciptakan metode yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Bahkan alangkah baiknya metode yang digunakan adalah metode yang masih baru bagi siswa, agar siswa tidak bosan dengan metode yang selama ini digunakan oleh guru.

Usia siswa SD termasuk kedalam usia anak-anak, dimana dunianya masih berorientasi pada dunia bermain. Seluruh anak pasti senang bermain, meskipun bentuk permainan yang disenangi berbeda-beda. Untuk itu, konsep metode pembelajaran bermain sambil belajar sangat cocok untuk siswa SD. Namun, konsep pembelajaran dalam permainan masih dikhawatirkan terlalu condong pada nilai hiburan dibanding nilai pendidikannya. Hal ini bisa diatasi jika guru berhasil menyusun metode permainan yang tetap mengacu pada tujuan pembelajaran yaitu siswa dapat berpikir untuk mengembangkan suatu ide dalam membuat pantun.

Menurut Kosasih (2008:21) pantun adalah jenis puisi lama yang terdiri dari empat baris dalam setiap bait, setiap baitnya terdapat sampiran dan isi. Pantun merupakan salah satu bentuk sastra yang paling populer gubahan kata-kata yang indah untuk menggambarkan kehangatan seperti cinta, kasih sayang dan rindu dengan penuturnya. Pantun mengandung ide yang kreatif dan kritis, serta kandungan maknanya. Ketrampilan membuat pantun dapat diartikan sebagai bentuk karangan yang terikat pada jumlah dan bait, jumlah kata dalam baris, jumlah suku kata dalam baris, rima dan irama. Pelajaran membuat pantun juga dapat mengikatkan diri pada kita dalam lingkungan pergaulan. Karena pengajaran membuat pantun diberikan kepada siswa sebagai langkah awal dari pengenalan karya sastra, sehingga ruang lingkup pengajarannya masih sederhana. Berdasarkan tujuan tersebut, maka dengan diberikannya pembelajaran membuat pantun disekolah dasar diharapkan kepekaan perasaan, kejiwaan, dan pemikiran siswa dapat lebih berkembang

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Jember Lor 06 dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil observasi diperoleh informasi dari guru kelas IV SDN Jember lor 06 masih banyak siswa yang belajar membuat pantun kurang percaya diri. Masih sedikit siswa yang pandai membuat pantun dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Banyak siswa yang mengabaikan materi dalam pembuatan pantun. Dari hasil wawancara dengan guru kelas IV diketahui (Kriteria Ketuntasan Minimal) atau biasa disebut KKM untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 70, yang mendapatkan nilai dibawah KKM ada 20 siswa (52%) sedangkan yang

mendapatkan nilai diatas KKM ada 19 siswa (48%). Jumlah siswa kelas IV SDN Jember Lor 06 Patrang Kabupaten Jember sebanyak 39 siswa yang semuanya kesulitan untuk membuat pantun dengan bahasanya sendiri, karena guru langsung memberikan contoh pantun dan menyuruh siswa untuk menuliskan contoh pantun tersebut tanpa memberikan kesempatan pada siswa untuk menulis pantun.

Berdasarkan paparan di atas, jelas bahwa siswa kelas IV di SDN Jember Lor 06 masih mengalami kesulitan dalam memahami materi menulis pantun. Kesulitan menulis pantun ini karena materi diajarkan secara teoritis. Materi pantun diajarkan dengan metode biasa, selain itu materi yang diajarkan tanpa menggunakan media pendukung. Dampaknya ingatan siswa tentang materi ini tidak begitu kuat dan siswa mudah melupakan materi yang telah diajarkan. Oleh karena itu perlu dilaksanakan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu pantun dalam pembelajaran membuat pantun. Melalui permainan kartu pantun diharapkan siswa bisa mengembangkan kemampuan membuat pantun. Permainan kartu pantun adalah suatu pembelajaran menggunakan teknik permainan dengan metode kartu. Kartu tersebut berisi pantun tetapi pantun tersebut belum lengkap, dan pada bagian isi diberi tempat spasi/jarak agar dapat dilengkapi dan diisi langsung oleh siswa untuk melengkapi pantun sesuai dengan ciri-ciri pantun agar memudahkan siswa lebih berfikir, dan mudah mengembangkan pikiran serta mengingat dalam membuat pantun.

Dengan demikian, metode yang harusnya diterapkan dalam pembelajaran pantun di kelas IV ini adalah metode yang menggabungkan latihan membuat pantun dan permainan kartu pantun agar sesuai tujuan pembelajaran. Keterampilan membuat pantun sebagai salah satu kompetensi dasar pelajaran Bahasa Indonesia merupakan suatu keterampilan yang membutuhkan kemampuan lebih. Kemampuan mengolah kata menjadi sebuah rangkaian pantun yang sangat diperlukan untuk menuangkan suatu ide. Ide yang timbul dan dikemas dalam sebuah pantun, mampu membuat seseorang bangga dan bahagia. Perasaan tersebut akan membuat orang lain tahu ide yang disampaikan oleh si penulis. Pantun merupakan salah satu jenis puisi lama yang

sangat dikenal luas dalam bahasa-bahasa nusantara Indonesia. Asal mula pantun adalah di Indonesia. Nenek moyang bangsa Indonesia dahulu sangat menggemari pantun. Ada anggapan kalau orang Indonesia maka pasti bisa membuat pantun. Maka dari itu, guru harus lebih berinovasi dalam menciptakan metode pembelajaran untuk mengetahui metode seperti apa yang paling cocok diterapkan sehingga akan memberikan hasil belajar yang lebih baik. Jadi metode permainan dalam membuat pantun dalam pelajaran Bahasa Indonesia adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh siswa untuk membuat pantun dengan bantuan kartu pantun yang telah ditentukan oleh guru sebelumnya.

Berdasarkan latar belakang di atas maka diangkatlah judul penelitian “Meningkatkan Kemampuan Membuat Pantun Melalui Permainan Kartu Pantun Pada Siswa Kelas IV SDN Jember Lor 06 Jember”.

Dengan permainan kartu pantun guru berharap agar siswa dapat menangkap, mengingat, dan memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga pemahaman siswa dalam membuat pantun akan meningkat, kemudian hasil belajar yang diperoleh siswa akan maksimal.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan permainan kartu pantun dalam pembelajaran membuat pantun yang dapat meningkatkan kemampuan membuat pantun pada siswa kelas IV Semester II SDN Jember Lor 06 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember?
2. Bagaimanakah peningkatan kemampuan membuat pantun melalui permainan kartu pantun pada siswa kelas IV Semester II SDN Jember Lor 06 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember ?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan penerapan permainan kartu pantundalam pembelajaran membuat pantun yang dapat meningkatkan kemampuan pada siswa kelas IV Semester II SDN Jember Lor 06 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember.
2. Untuk meningkatkan kemampuanmembuat pantun melalui permainan kartu pantun pada siswa kelas IV Semester II SDN Jember Lor 06 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat di ambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Segi Teori

Secara umum penelitian ini memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang meningkatkan kemampuan dalam membuat pantun.

2. Segi Praktis

a. Bagi siswa

Siswa dapat meningkatkan kemampuan dalam membuat pantun pada pelajaran Bahasa Indonesia,sehingga siswa dapat membuat pantun sendiri melalui permainan kartu pantun.

b. Bagi guru

1) Guru dapat memberikan dorongan kepada siswa agar meningkatkan kemampuan dalam membuat pantun pada pelajaran Bahasa Indonesia melalui permainan kartu pantun.

2) Penelitian ini dapat memacu guru agar lebih kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran. Salah satunya melalui permainan kartu pantun dalam pembelajaran membuat pantun akan mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

c. Bagi sekolah

- 1) Sekolah dapat menyediakan fasilitas-fasilitas belajar untuk meningkatkan kemampuan dalam membuat pantun melalui permainan kartu pantun.
- 2) Meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN Jember Lor 06 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember khususnya melalui permainan kartu pantun dalam membuat pantun sebagai pendukung pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan dapat menjadi tambahan wawasan sebagai acuan, referensi, dan perbandingan untuk penelitian sejenis.

BAB II. KAJIAN PUSTAKA

Bab ini dipaparkan teori-teori serta pustaka yang dipakai dalam penelitian yang terdiri: (1) pembelajaran bahasa Indonesia di SD, (2) keterampilan menulis, (3) pembelajaran Bahasa Indonesia tentang pantun, (4) pantun, (5) permainan kartu pantun, (6) Pembelajaran Bahasa Indonesia tentang Pantun dengan Permainan Kartu pantun, (7) hasil belajar, (8) tinjauan penelitian terdahulu, (9) kerangka berfikir, dan (10) hipotesis penelitian.

2.1 Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Bahasa Indonesia dalam lembaga sekolah sangat penting peranannya, sebagai bahasa nasional Bahasa Indonesia dijadikan alat komunikasi di sekolah, baik sebagai bahasa pengantar dalam kegiatan belajar mengajar maupun komunikasi diluar kegiatan belajar mengajar.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar merupakan pembelajaran yang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan (Depdiknas, 2006:119). Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum saat ini diarahkan ke dalam empat aspek yaitu aspek berbicara, aspek menyimak, aspek membaca, dan aspek menulis.

Bahasa memiliki peran penting dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Melihat pentingnya bahasa Indonesia, pemerintah menetapkan bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran wajib untuk dipelajari di berbagai jenjang pendidikan mulai dari jenjang SD sampai perguruan tinggi.

Dari penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang wajib dipelajari dengan cara diarahkan sebaik mungkin agar peserta didik dapat berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis.

2.2 Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis adalah salah satu dari keempat dasar keterampilan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Keterampilan menulis sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari khususnya di dalam pendidikan formal atau sekolah. Di dalam sekolah, materi keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa Indonesia yang harus ditangani dengan sungguh-sungguh, karena keterampilan menulis merupakan salah satu aspek penting dalam proses komunikasi dan suatu kegiatan yang dilakukan melalui proses atau tahapan-tahapan. Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pembelajaran menulis di sekolah dasar disesuaikan dengan tingkat kelas dan tingkat kesulitan, serta jenis atau bentuk tulisan yang ditentukan.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dinyatakan bahwa siswa hendaknya mampu mengungkapkan gagasan, pendapat, dan pengetahuan secara tertulis dan memiliki kegemaran menulis. Akan tetapi, kenyataannya masih ada beberapa siswa yang terampil dalam membaca tetapi mengalami kesulitan dalam menulis.

Menulis adalah proses menggambarkan suatu bahasa sehingga pesan yang disampaikan penulis dapat dipahami pembaca (Tarigan,1986:21). Menulis pada dasarnya adalah suatu alat komunikasi secara tidak langsung. Dengan menulis, penulis dapat menyampaikan pikiran, perasaan, atau pendapat sebebas-bebasnya tentu harus dengan menggunakan kalimat dan tanda baca yang tepat.

Berdasarkan penjelasan di atas, tahap-tahap penulisan dalam tindakan dimulai dari pra penulisan, saat tulis dan pasca tulis. keterampilan menulis menjadi kemampuan menyampaikan pikiran, perasaan atau pesan melalui tulisan dengan menggunakan kalimat dan pilihan kata yang tepat sehingga dapat dipahami oleh pembaca.

2.3 Pembelajaran Bahasa Indonesia tentang Pantun dikelas IV

Menurut Mouliono (1995:77) bahasa diartikan sebagai sistem lambang bumi yang yang dipergunakan oleh para anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi dan mengidentifikasikan diri.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan dalam setiap jenjang pendidikan, khususnya pada jenjang pendidikan dasar. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar sangat bermanfaat untuk melatih siswa untuk berkomunikasi. Penggunaan bahasa sebagai alat komunikasi direalisasikan dalam empat keterampilan berbahasa, yaitu membaca, menyimak, menulis, dan berbicara. Melalui kegiatan membaca, menyimak, menulis, dan berbicara diharapkan siswa bisa mengembangkan keterampilannya dalam berkomunikasi.

Salah satu keterampilan berbahasa pada mata pelajaran bahasa Indonesia adalah keterampilan membuat pantun. Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia kelas IV semester II dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 2.1

Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia Kelas IV semester II

No	Kompetensi Dasar
1.1	Menirukan pembacaan panun anak dengan lafal dan intonasi yang tepat
1.2	Berbalas pantun dengan lafal dan intonasi yang tepat
1.3	Menemukan kalimat utama pada tiap paragraf melalui membaca intensif
1.4	Membuat pantun anak yang menarik tentang berbagai tema sesuai dengan ciri-ciri pantun
1.5	Menirukan pembacaan pantun anak dengan lafal dan intonasi yang tepat
1.6	Berbalas pantun dengan lafal dan intonasi yang tepat
1.7	Menenmukan kalimat utama pada setiap paragraf melalui membaca intensif
1.8	Menulis pengumuman dengan bahasa baik dan benar serta memperhatikan penggunaan ejaan

Keterampilan membuat pantun dapat diartikan sebagai bentuk karangan yang terikat, terikat pada jumlah baris dalam bait, jumlah kata dalam baris, jumlah suku kata dalam baris, rima dan irama. Sesuai dengan Kompetensi Dasar pada kelas IV Pengajaran membuat pantun anak yang menarik tentang berbagai tema sesuai dengan ciri-ciri pantun telah diberikan kepada siswa sekolah dasar sebagai langkah awal dari pengenalan karya sastra, sehingga ruang lingkup pengajarannya masih sangat sederhana. Berdasarkan tujuan tersebut, maka dengan diberikannya pembelajaran membuat pantun di sekolah dasar diharapkan kepekaan perasaan, kejiwaan, dan pemikiran siswa dapat lebih berkembang.

Berdasarkan refleksi awal bersama kolaborator, pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kompetensi keterampilan menulis pantun anak masih belum optimal, dalam proses pelaksanaan membuat pantun di sekolah dasar masih mengalami permasalahan. Hal ini didasarkan pada hasil observasi yang dilakukan pada kelas IV SDN Jember Lor 06 masih banyak siswa yang belajar membuat pantun kurang percaya diri. Masih sedikit siswa yang pandai membuat pantun dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Banyak siswa yang mengabaikan materi dalam pembuatan pantun. Kesulitan siswa sebagian besar terletak pada penggunaan kalimat dalam membuat pantun. Banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menulis kalimat yang tepat dalam membuat pantun. Guru masih kesulitan dalam menentukan kegiatan belajar mengajar yang tepat untuk mencapai Kompetensi Dasar tersebut. Guru juga masih belum menggunakan variasi metode pembelajaran, guru cenderung menjelaskan materi kemudian menugaskan siswa untuk langsung menulis pantun anak tanpa menggunakan media yang menarik dan mengoptimalkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru juga belum menggunakan media pendukung maupun sumber belajar yang dekat dengan pengalaman siswa. Kondisi tersebut mengakibatkan minat, motivasi dan keterampilan menulis pantun anak pada siswa kelas IV di SDN Jember Lor 06 termasuk masih rendah.

2.4 Pantun

Pantun merupakan karya asli sastra asli bangsa Indonesia yang terakit oleh bentuk, adanya sampiran dan isi. Dari beberapa karya sastra lama, maka pantunlah yang banyak digemari karena bentuknya yang singkat, mudah dibuat, dan mudah dihapal. Menurut Kosasih (2006: 23) bahwa “Umumnya pantun merupakan sajak percintaan yang lebih sering dinyatakan pada waktu perayaan, Misalnya pernikahan. Bentuknya terdiri dari empat baris. Kedua baris pertama memuat perumpamaan atau ibarat, Atau ucapan yang tidak bermakna, yang fungsinya isi (pesan)-nya, yang mungkin di dalamnya berupa, berisi kerinduan, Sindiran, Teka-teki ataupun guyonan”.

Semua bentuk pantun terdiri atas dua bagian: sampiran dan isi. Sampiran adalah dua baris pertama, kerap kali tentang alam dan biasanya tak punya hubungan dengan bagian kedua yang menyampaikan maksud atau isi. Dua baris berikutnya adalah isi dan tujuan dari pantun tersebut. Sampiran berfungsi menyiapkan rima dan irama untuk mempermudah pendengar memahami isi pantun, meskipun pada umumnya sampiran tidak berhubungan dengan isi. Untuk menulis pantun langkah pertama adalah tulislah kalimat isi yang akan dijadikan pantun, misalnya:

(3) Duduk menangis abang pincang (a)

(4) Katanya tanah tidak rata (b)

Berdasarkan dua kalimat isi pantun tersebut tinggal dicari sampiran pantun pada baris 1 dan 2. Perlu diingat bahwa ciri pantun bersajak ab ab. Untuk itu perlu diperhatikan persajakan antara sampiran dengan isi pantun. Demikian juga kalimat pantun pada baris kedua harus disamakan dengan dengan persajakan baris keempat. Dengan demikian pantun baris psatu dan dua yang dapat dipilih adalah:

(1) Pohon menangis tidak bercabang (a)

(2) Bertiga dengan pohon lolita (b)

Dengan demikian tersusunlah sebuah pantun dengan sampiran dan isi yang sesuai dengan ciri-ciri pantun.

Pohon menangis tidak bercabang
Bertiga dengan pohon lolita
Duduk menangis abang pincang
Katanya tanah tidak rata

Menurut Suwandi, (2008-16) Jenis- jenis pantun dapat dibagi menjadi 4 macam yaitu sebagai berikut:

1. Pantun Biasa

Pantun biasa adalah pantun yang terdiri atasempat baris dalam tiap bait.Yang termasuk pantun biasa yaitu pantun nasihat, pantun orang muda, pantun jenaka, dan pantun teka-teki.

2. Pantun Kilat (Karmina)

Pantun kilat atau Karmina adalah pantun yang hanya terdiri dari dua baris, yaitu baris pertama merupakan sampiran dan baris kedua adalah isi.

3. Talibun

Talibun yaitu pantun yang barisnya lebih dari empat, tetapi selalu genap misalnya enam, delapan, sepuluh dan seterusnya.

4. Pantun Berkait atau Pantun Berantai

Pantun ini lebih dari se bait, isinya berupa rangkaian pernyataan yang kadang-kadang dalam bentuk bersahut-sahutan. Aturan pantun berkait yaitu tiap kalimat pada baris kedua dan keempat pada bait pertama diulang kembali menjadi baris kesatu dan ketiga pada bait berikutnya.

Pantun merupakan salah satu jenis puisi yang sangat luas dikenal dalam bahasa-bahasa Nusantara. Dalam bahasa jawa, misalnya, dikenal sebagai parikan dan dalam bahasa sunda dikenal sebagai paparikan. Lazimnya pantun terdiri atas empat larik (atau empat baris bila dituliskan), bersajak akhir dengan pola a-b-a-b (tidak boleh a-a-a-a, a-a-b-b, atau a-b-b-a). Pantun pada mulanya merupakan sastra lisan namun sekarang dijumpai juga pantun tertulis.Peran pantun sebagai alat pemelihara

bahasa, pantun berperan sebagai penjaga fungsi kata dan kemampuan menjaga alur berfikir. Pantun melatih seseorang berfikir tentang makna sebelum berujar dan pantun dapat melatih seseorang untuk berfikir asosiatif yang artinya bahwa suatu kata bisa memiliki kaitan dengan kata yang lain.

Semua bentuk pantun terdiri atas dua bagian: sampiran dan isi. Sampiran adalah dua baris pertama, Kerap kali berkaitan dengan alam, dan biasanya tak punya hubungan dengan bagian kedua yang menyampaikan maksud selain untuk mengantarkan rima/sajak. Dua baris terakhir merupakan isi, yang merupakan bentuk kembangan pantun, dalam artian memiliki bagian sampiran dan isi. Karmina merupakan pantun “Versi pendek” hanya dua baris, sedangkan talibun adalah “versi pangan”, enam baris atau lebih. Dalam penelitian ini peneliti lebih memfokuskan ke “Pantun Biasa” yang didalamnya terdapat dua baris sampiran dan dua baris isi pantun.

2.5 Permainan Kartu Pantun

Menurut Sudono (2000:77) bermain pada hakekatnya adalah meningkatkan daya kreativitas dan citra diri anak yang positif. alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, mamadukan, mencari padanaanya, merangkai, membentuk, menyempurnakan suatu desain atau menyusun sesuai bentuk utuhnya.

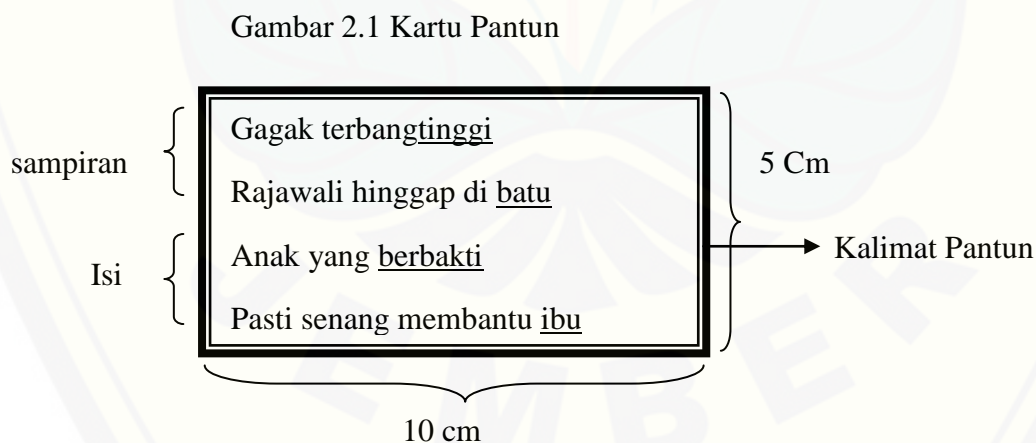
Resmini (2000:42) mendefinisikan permainan adalah sebagai aktivitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membenrtuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunia, dari apa yang tidak dikenai sampai apa yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuat sampai mampu melakukan. Sudono (1993:15) juga menganggap bahwa bermain merupakan

pengalaman belajar. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini permainan dapat menghubungkan pengalaman-pengalaman menyenangkan atau mengasikkan, bahkan ketika siswa terlibat dalam permainan secara serius menegangkan sifat sukarela dan motivasi datang dari dalam diri siswa sendiri secara spontan.

Menurut Suyatno (1995:48), kartu artinya kertas tebal berbentuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan, hampir sama dengan karcis), sedangkan pantun artinya ucapan yang teratur, pengarahannya yang mendidik, pantun juga dapat berarti sindiran (dalam Indrawati, 2008:12)

Permainan kartu pantun merupakan teknik pembelajaran menggunakan media pendukung berupa kartu. Media kartu ini sangat mudah dibuat, siapa saja dapat membuat, guru ataupun siswa. Kartu pantun ini dapat dibuat dengan berbagai bentuk, bisa sederhana misalnya dengan menggunakan kertas bekas. Bisa juga model yang istimewa misalnya menggunakan kertas foto, disetting dengan komputer ataupun dicetak secara khusus. Media kartu pantun ini berukuran 5 cm lebarnya dan panjang 10 cm yang di dalamnya berisi kalimat pantun. seperti terlihat pada gambar berikut:



Dari definisi dua kata tersebut di atas, dapat diambil pengertian bahwa “kartu pantun” adalah kertas tebal yang berbentuk persegi panjang yang berisi unsur bahasa terkecil yang dapat diujarkan atau dituliskan. Pengertian kartu pantun dalam

penulisan ini adalah suatu kartu yang didalamnya berisi kalimat atau pantun yang digunakan sebagai media atau alat dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan penguasaan dalam menulis pantun bagi siswa.

Permainan kartu pantun dapat diartikan sebagai suatu kegiatan, tindakan atau gerakan anak-anak sendiri yang terkait dengan peraturan yang telah ditetapkan dengan menggunakan alat kartu pantun. Permainan dengan kartu pantun tidak hanya menarik tetapi jika diterapkan dengan baik, Permainan tersebut juga memberikan kelebihan daya ingat yang kuat dalam membuat pantun. Dengan demikian permainan kartu pantun dapat membantu mengurangi atau menghilangkan kebosanan dalam belajar kemampuan bahasa.

Permainan dengan kartu pantun dapat mengasah ketajaman atau kepekaan dalam berpikir. Hal tersebut sangat baik untuk dikembangkan, karena akan membantu anak agar lebih mudah belajar mengenal dan mengingat bentuk-bentuk atau kata-kata tertentu yang akhirnya memudahkan anak untuk membuat pantun di kemudian hari.

Menurut Muthohar (2011) permainan kartu pantun dalam pembelajaran membuat pantun misalnya didalam kartu diberikan kalimat pantun, namun pada baris ketiga dan keempat pada bagian isi, guru memberikan spasi/ jarak untuk satu kata agar di isi sendiri oleh misalnya:

Duduk dilantai beralas tikar

Terkena angin terasa dingin

Jika kamu ingin (.....)

Harus belajar dengan (.....)

Dari bait pantun di atas pada bagian isi terdapat yang dikosongi/ diberikan jarak oleh guru diperuntukkan agar siswa yang melengkapi sendiri dan berlatih berpikir bagaimana menyesuaikan agar pantun dapat bersajak ab-ab, kesesuaian antara sampiran dan isi sinkron serta pemilihan kata yang tepat untuk melengkapi pantun yang ada pada kartu pantun. Permainan dilakukan dengan cara guru mengocok kartu pantun terlebih dulu lalu siswa mengambilnya secara bergantian.

Jika pada permainan ini ada siswa yang terlambat mengumpulkan dan ada siswa tidak dapat mengerjakan pantun sesuai pada kartu pantun tersebut dengan waktu yang sudah ditentukan oleh guru. Selanjutnya siswa mengerjakan LKS yang diberikan kepada siswa dan siswa mengerjakan tugasnya sesuai dengan waktu yang telah ditentukan sebelumnya. Apabila ada keterlambatan atau kecurangan dalam mengerjakan tugas maka siswa tersebut akan mendapat hukuman berupa menyanyi didepan kelas. Hal ini dilakukan agar siswa tidak tegang dalam menerima pembelajaran.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah kegiatan melakukan sesuatu baik dengan atau tidak menggunakan alat tertentu dengan tujuan untuk bersenang-senang. Kartu pantun adalah kertas tebal dengan ukuran tertentu yang berisi pantun. Jadi permainan kartu pantun adalah permainan dengan menggunakan kertas tebal yang berukuran tertentu yang didalamnya berisi pantun (masih teka-teki) dijadikan pantun lengkap, baik dan benar sesuai dengan ciri-ciri pantun. Permainan ini dapat diterapkan secara individu dan kelompok. Namun pada penelitian ini guru memberikannya secara individu agar guru tidak kesulitan dalam menilai siswa dan bermanfaat bagi siswa karena siswa ikut peran serta secara individu dalam proses mengolah kata menjadi sebuah pantun. Media pembelajaran kartu pantun ini bertujuan agar siswa dapat dengan mudah, senang dan bergairah dalam memahami kata melalui proses yang dilalui sendiri.

2.6 Penerapan Pembelajaran Bahasa Indonesia tentang Pantun dengan Permainan Kartu Pantun

Penerapan permainan kartu pantun dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, kartu pantun sebagai media pembelajaran sangat membantu siswa dalam membuat pantun. Kartu pantun tersebut berbentuk persegi panjang yang berisi pantun yang akan dilengkapi oleh siswa. Setelah siswa belajar melengkapi kartu pantun yang diberikan oleh guru, guru memberikan LKS/ lembar kerja siswa yang akan dikerjakan siswa sebagai bahan evaluasi agar guru mengetahui seberapa besar kemampuan siswa dalam membuat pantun.

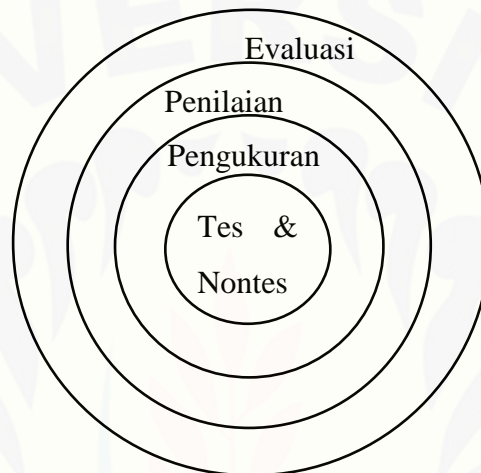
Langkah-langkah permainan kartu pantun dalam membuat pantun pada pelajaran Bahasa Indonesia :

- 1) Guru menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai atau materi ± 5 menit
- 2) Guru memanggil siswa sesuai nama pada daftar hadir dengan urutan nomor absen dikelas dan selanjutnya guru membagikan kartu kepada siswa dan siswa berebut kartu pantun tersebut.
- 3) Siswa melengkapi kartu pantun yang diberikan guru sebagai bahan latihan sebelum mengerjakan LKS
- 4) siswa mengerjakan LKS sesuai dengan waktu yang ditentukan guru
- 5) Siswa mengumpulkan kepada guru
- 6) Siswa yang terlambat mengumpulkan, berbuat curang, dan tidak bisa mengerjakan dihukum dengan bernyanyi di depan kelas.
- 7) Evaluasi

Dengan menggunakan kartu pantun siswa secara individu dapat membuat pantun dengan baik dan benar. Media kartu pantun ini bertujuan agar siswa dapat dengan mudah, senang dan bergairah dalam memahami kata disetiap kalimat melalui proses yang dilalui sendiri.

2.7 Hasil Belajar

Hasil belajar dapat diketahui dengan melakukan Evaluasi. Evaluasi dalam pendidikan sendiri memiliki empat komponen yang saling terkait dan merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Empat komponen tersebut adalah evaluasi, penilaian, pengukuran dan tes dan nontes. Hubungan keempat komponen ditunjukkan pada Gambar 2.2 berikut ini.



Gambar 2.2 Komponen Evaluasi Pendidikan (Rasyid dan Mansur 2012:1)

Rasyid dan Mansur (2012:2) menjelaskan keempat komponen evaluasi saling berkaitan. Komponen pertama yang paling umum adalah evaluasi. Evaluasi didefinisikan sebagai suatu proses penetapan nilai tentang kinerja dan hasil belajar siswa berdasarkan informasi yang diperoleh melalui penilaian. Hasil dari evaluasi diharapkan menjadi bahan pertimbangan bagi pendidik untuk mengajar lebih baik lagi. Untuk itu, dalam pencarian informasi sebagai bahan evaluasi, maka penilaian dan pengukuran harus memiliki kesalahan sekecil mungkin.

Komponen kedua adalah penilaian, penilaian didefinisikan sebagai proses pengumpulan informasi atau data yang digunakan untuk membuat keputusan tentang pembelajaran. Keputusan yang dimaksud berkenaan dengan baik atau buruknya hasil belajar mengacu pada kriteria tertentu. Sedangkan informasi atau data yang dikumpulkan tidak hanya berupa hasil tes saja, bisa juga hasil pengamatan.

Komponen ketiga adalah pengukuran. Pengukuran adalah prosedur penetapan angka-angka dengan cara yang sistematis untuk menyatakan karakteristik individu berupa kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor.

Komponen keempat adalah tes dan nontes. Tes dan nontes diartikan sebagai suatu instrumen untuk mengamati dan menggambarkan karakteristik siswa dengan menggunakan skala numerik (tes) atau skema klasifikasi (nontes). Tes biasanya merupakan pertanyaan yang harus dijawab siswa sementara skema klasifikasi (nontes) biasanya berupa prosedur observasi, wawancara dan jenis nontes lainnya.

Dalam hasil belajar, menurut Kirkpatrick (dalam Rasyid dan Mansur, 2012:3) ada tiga komponen yang harus dievaluasi dalam pembelajaran, yaitu pengetahuan yang dipelajari, keterampilan yang dikembangkan dan sikap yang perlu diubah. Hal ini sejalan dengan pernyataan Bloom (dalam Sudjana, 2005:202) yang menyebutkan bahwa ada tiga ranah yang harus diperhatikan dalam hasil belajar, yaitu ranah kognitif, ranah psikomotor dan ranah afektif. Pengetahuan atau kognitif berkenaan dengan aspek intelektual siswa. Ranah psikomotor atau keterampilan berkenaan dengan kinerja atau keterampilan fisik siswa, misal pada keterampilan berbicara, guru dapat mengevaluasi tingkat kecakapan siswa. Sedangkan ranah afektif atau sikap berkenaan dengan tingkah laku siswa saat pembelajaran.

2.8 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Roeswigianto Adi (2009) penelitian yang berjudul “*Peningkatan Kemampuan Membuat Pantun Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Permainan Kartu Kalimat Siswa kelas IV MN 1 Malang*”. Hasil penelitian pra tindakan dilakukan untuk mengetahui kemampuan membuat pantun yang dilakukan siswa. Hasil tes pra tindakan diperoleh skor rata-rata 48,7, ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum berhasil karena rata-rata kelas masih kurang dari 75%. Hal ini disebabkan siswa masih belum terlatih untuk menyusun dan membuat pantun. Pada siklus I hasil belajar diperoleh rata-rata kelas 62,2 atau ada peningkatan 32%

dari nilai pada pra tindakan, untuk nilai ketuntasan kelas masih belum terpenuhi presentase siswa yang tuntas hanya 38% atau kurang dari 80%. Oleh karena itu siklus I belum berhasil dari dilanjutkan pada siklus II. Pembelajaran pada siklus II dilaksanakan dengan 2 kali pertemuan dengan menggunakan media kartu kalimat atau pantun dengan siswa membuat sendiri kartu tersebut. Hasil belajar yang diperoleh pada siklus II, nilai rata-rata kelas 78,3 atau di atas 79% siswa telah tuntas. Peningkatan yang terjadi dari siklus II adalah 41%. Penerapan dari penggunaan permainan kartu kalimat untuk menyusun pantun dilihat dari aktivitas, kreativitas, peran guru dan suasana pembelajaran siswa kelas IV MN I Malang yaitu, aktivitas siswa meningkat, kreativitas siswa bertambah, peran guru sebagai fasilitator, dan suasana pembelajaran semakin menyenangkan.

Sertaningsih Yuyun (2008) penelitian yang berjudul “*penggunaan alat permainan kartu kata bergambar untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis siswa kelas I SDN Tenyang 02 Kecamatan Sumberpiong Kabupaten Malang*”. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) model kolaboratif, yaitu kerjasama antara penelitian dengan guru jelas. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa kecemasan dalam memilih, menata dan mempresentasikan materi pelajaran mempengaruhi hasil belajar. Keterlibatan kelas dalam proses pembelajaran mencapai 70% pada siklus I dan 95% pada siklus II. Keterampilan membaca kelas mencapai 75% pada siklus I dan 95% pada siklus II dengan peningkatan sebesar 13%. Keterampilan menulis kelas mencapai 80% pada siklus I dan 95% pada siklus II dengan peningkatan sebesar 14%. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan kartu kata bergambar dapat meningkatkan keterampilan membaca dan menulis siswa serta memberikan nuansa belajar yang menyenangkan. Melalui kartu kata bergambar siswa dapat membuat 5 kalimat sederhana dan membuat cerita sederhana.

Fitriyah Ema (2010) penelitian yang berjudul “*Peningkatan Kemampuan Menulis Pantun Sesuai Dengan Syarat-Syarat Pantun Siswa Kelas VII MTS AL Hidayah Malang dengan menggunakan daftar kosakata*’. Hasil penelitian ini

menunjukkan bahwa media daftar kosakata dapat meningkatkan kemampuan menulis pantun. Pada siklus I tahap pramenulis nilai rata-rata diatas 5KM (>70), dengan rincian 9 siswa mencapai kriteria baik dengan rentangan nilai 80-89 dan siswa mencapai kriteria cukup dengan rentangan nilai 71-79. Dalam tahap pramenulis masih terdapat 6 siswa yang mendapat nilai rata-rata kelas dibawah 5km (70), dengan rincian 10 siswa mencapai kriteria sangat baik dengan rentangan nilai 90-100, 6 siswa mencapai kriteria baik dengan rentangan nilai 80-89 dan siswa mencapai kriteria cukup dengan rentangan nilai 71-79. Dalam tahap ini ditemukan 7 siswa yang mencapai nilai rata-rata kelas dibawah 5KM (70), dengan rincian 20 siswa mencapai kriteria sangat baik, dan 4 siswa mencapai kriteria baik. Pada siklus III didapatkan hasil semua siswa mengalami peningkatan nilai rata-rata kelas diatas KKM. Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan untuk Kepala Sekolah dan guru agar menggunakan media daftar kosakata sebagai saah satu media pembelajaran menulis pantun atau puisi, sebab daftar kosakata sebagai salah satu media pembelajaran menulis pantun atau puisi, sebab daftar kosakata merupakan sebuah daftar sekaligus dapat memperluas kosakata siswa dan mudah dipahami serta dapat membantu siswa dalam memperluas kosakata siswa dan mudah dipahami serta dapat membantu siswa dalam mengatur pola sajak pantun yang harus a-b-a-b.

Penelitian yang dilakukan oleh para peneliti tersebut memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaan dalam penelitian tersebut tersebut terletak pada jenis penelitian yang berupa penelitian tindakan kelas, sedangkan instrumen yang digunakan yang berupa tes diperoleh dari hasil tes evaluasi siswa, sedangkan instrumen yang berupa nontes siswa diperoleh dari deskriptif data kualitatif.

Perbedaan dalam penelitian ini dengan peneliti-peneliti tersebut adalah terletak pada masalah yang dikaji, tujuan penelitian, variabel penelitian, subjek penelitian, serta kompetensi yang digunakan. Peneliti mengkaji masalah seberapa besar peningkatan keterampilan membuat pantun menggunakan kartu pantun pada siswa kelas IV SDN Jember Lor 06 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember. Variabel

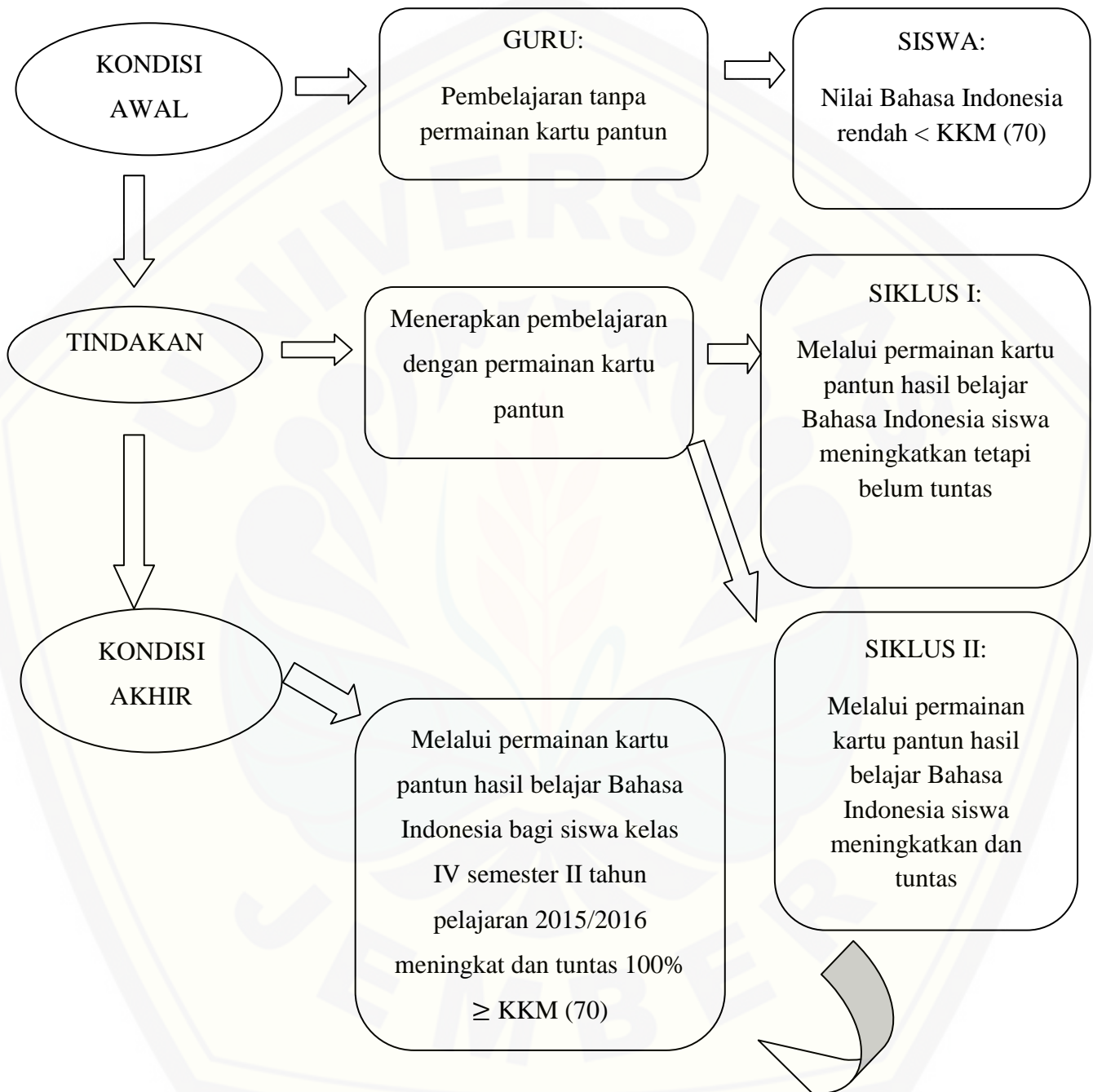
penelitian yang digunakan adalah keterampilan siswa dalam pembelajaran membuat pantun, keterampilan membuat pantun siswa kelas IV. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Jember Lor 06 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember dan guru kelas IV SDN Jember Lor 06 Jember pada periode pembelajaran tahun 2015/2016 yang dilaksanakan pada semester genap.

2.9 Kerangka Berpikir

Dalam memberikan pembelajaran seorang guru dituntut untuk melakukan berbagai upaya dan berbagai cara kreatif mungkin agar siswa benar-benar paham dengan apa yang disampaikan oleh seorang guru, diantaranya memilih strategi pembelajaran, metode pembelajaran yang menarik.

Salah satu cara dengan penggunaan permainan yang dapat memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu dapat meningkatkan keterampilan membuat pantun pada siswa kelas IV semester II SDN Jember Lor 06 Jember. Dari uraian tersebut dan berdasarkan beberapa kajian teori serta hasil penelitian yang relevan maka penulis memiliki pendapat atau gagasan. Adapun alur kerangka pemikiran yang ditujukan untuk mengarahkan jalannya penelitian agar tidak menyimpang dari pokok-pokok permasalahan dilukiskan dalam sebuah skema.

Skematis uraian di atas digambarkan kerangka pemikiran sebagai berikut:



Gambar 2.3

Skema Kerangka Berpikir

2.10 Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika diterapkan permainan kartu pantun dalam pembelajaran membuat pantun maka kemampuan membuat pantun siswa kelas IV SDN Jember Lor 06 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember akan meningkat.



BAB 3. METODE PENELITIAN

Pada bab ini dikemukakan tentang metode penelitian yang digunakan sebagai pedoman penelitian meliputi: (1) tempat dan waktu penelitian, (2) subjek penelitian, (3) definisi operasional, (4) jenis penelitian, (5) desain penelitian, (6) prosedur penelitian, (7) data dan sumber data, (8) metode pengumpulan data, (9) indikator kinerja, (10) teknik pengolahan data dan analisis data

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Jember Lor 06, Kecamatan Patrang, Kabupaten Jember dengan beberapa pertimbangan sebagai berikut.

1. Ditemukannya masalah mengenai rendahnya kemampuan membuat pantun pada siswa kelas IV di SD tersebut.
2. Kesiediaan pihak sekolah untuk menjadi subjek penelitian ini.
3. Lokasi atau sekolah dapat dijangkau oleh peneliti.

Waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2015/2016 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pokok bahasan pantun.

3.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Jember Lor 06 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember tahun pelajaran 2015/2016, dengan jumlah 29 siswa yang terdiri atas 18 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Pemilihan subjek penelitian ini didasarkan pada pertimbangan bahwa terdapat permasalahan yang berkaitan dengan rendahnya kemampuan membuat pantun pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN Jember Lor 06 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember.

3.3 Definisi Operasional

Berikut ini merupakan definisi operasional yang dipakai peneliti dalam melaksanakan penelitian yaitu.

1. Permainan kartu pantundalam penelitian ini merupakan teknik pembelajaran membuat pantun melalui kartu. Kartu tersebut berukuran 5 cm lebarnya dan panjang 10 cm yang di dalamnya tertulis pantun yang belum lengkap antara sampiran dan isi. Permainan ini dapat diterapkan secara individu. Teknik permainan dalam penelitian ini siswa yang dipanggil guru sesuai daftar hadir dan siswa berebut kartu. Kemudian siswa kembali ketempat duduknya untuk mengerjakan pantun yang ada pada kartu pantun tersebut. Selanjutnya setelah pekerjaan melengkapi pantun selesai. Guru memberikan LKS sebagai bahan evaluasi. Apabila ada siswa yang terlambat mengumpulkan sesuai waktu yang ditetapkan oleh guru dan tidak dapat mengerjakannya maka akan diberikan sanksi/hukuman yaitu bernyanyi didepan kelas. Hal ini hanya sebagai hiburan agar siswa tidak tegang, tetap menyenangkan dan siswa ikut terlibat dalam proses pembelajaran yang berlangsung dengan baik.
2. Kemampuan membuat pantun dalam penelitian ini yaitu bentuk komunikasi siswa kelas IV SDN Jember Lor 06 dalam menyatakan segala perasaan atau curahan hati seperti perasaan senang, sedih, benci, jenaka, ataupun untuk menyatakan nasehat agama dan sebagainya, yang bentuknya terdiri dari beberapa baris untuk dijadikan sebuah pantun.

3.4 Jenis Penelitian

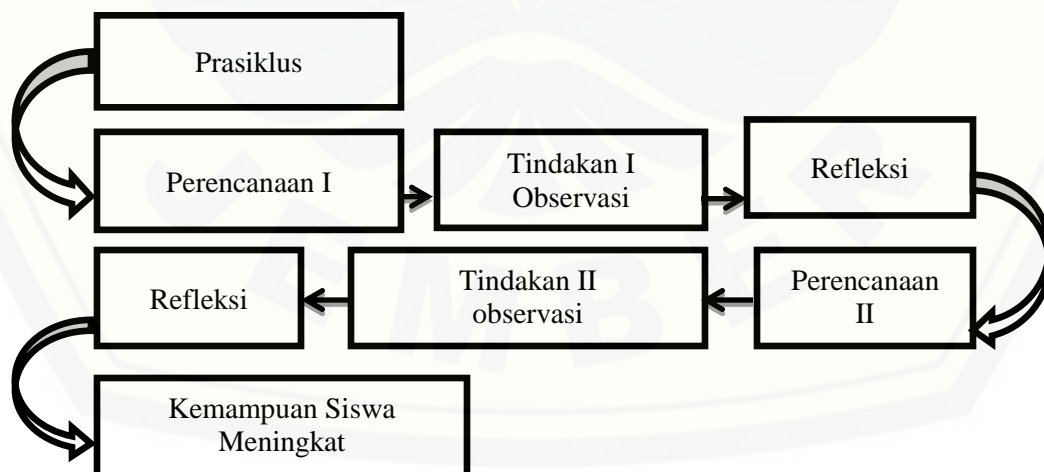
Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas (Arikunto, 2012:3). Menurut Wardani, dkk. (2008:1.4) penelitian tindakan merupakan penelitian dalam bidang sosial, yang menggunakan refleksi diri sebagai

metode utama, dilakukan oleh orang yang terlibat di dalamnya, serta bertujuan untuk melakukan perbaikan dalam berbagai aspek. Penelitian tindakan harus dapat menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan kepada siswa atau subjek tindakan lain memang berbeda dari apa yang sudah biasa dilakukan. Penelitian tindakan kelas ini digunakan karena dalam pembelajaran membuat pantun siswa kelas IV masih rendah.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yang dilakukan secara rinci sehingga dapat mengumpulkan data yang sangat lengkap dan dapat menghasilkan informasi yang menunjukkan kualitas tertentu. Guna mengatasi permasalahan tersebut, maka dalam rancangan penelitian ini diterapkan solusi menggunakan teknik permainan kartu pantundengan tujuan meningkatkan kemampuan membuat pantun siswa kelas IV SDN Jember Lor 06 Jember.

3.5 Desain Penelitian

Desain penelitian ini mengacu pada pandangan Kemnis dan McTaggart (dalam Sunardi, 2008:13) yang menyatakan bahwa PTK berbentuk spiral dengan masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Siklus penelitian ini direncanakan dua siklus, akan tetapi bisa berkembang atau berubah sesuai dengan hasil pelaksanaan. Berikut adalah alur penelitian tindakan kelas (dalam Sunardi, 2008:14)



Gambar 3.1 Skema desain penelitian menurut Kemmis dan Tc. Taggart

3.6 Prosedur Penelitian

Proses penelitian ini melalui beberapa tahapan, adapun tahap-tahap dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

3.6.1 Prasiklus

a. Pendahuluan

Dalam kegiatan ini, peneliti memohon izin kepada kepala sekolah tempat penelitian untuk melakukan wawancara dengan guru kelas IV dan mengamati proses pembelajaran dalam membuat pantun di kelas IV SDN Jember Lor 06 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember.

Mengadakan penelitian awal untuk memperoleh data prasiklus. Kegiatannya adalah observasi di SDN Jember Lor 06 Patrang- Jember. Hasilnya berupa data prasiklus yaitu terdapat beberapa siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal.

3.6.2 Siklus I

Siklus I dilaksanakan setelah kegiatan prasiklus. Peneliti melaksanakan siklus I untuk meningkatkan keterampilan membuat pantun pada siswa dengan menggunakan teknik permainan kartu pantun dalam proses pembelajaran. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam siklus I sebagai berikut.

a. Perencanaan

Tahap ini peneliti melakukan penyusunan rancangan pembelajaran membuat pantun siswa kelas IV SDN Jember Lor 06 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember dengan menggunakan teknik permainan kartu pantun. Kegiatan ini dimulai dengan merumuskan rancangan kegiatan tindakan pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran melalui permainan kartu pantun pada pokok bahasan pantun.

- 2) Menyiapkan bahan ajar yang diperlukan tentang cara membuat/menulis pantun yang benar dan buku pegangan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kelas IV.
- 3) Menyiapkan beberapa kartu persegi panjang sesuai dengan jumlah siswa yang ada pada kelas IV SDN Jember Lor 06 yang sudah diatur sebelumnya di gunakan untuk bahan pembelajaran pantun.
- 4) Guru mengarahkan cara belajar dengan menggunakan model pembelajaran dengan permainan media kartu pantun yang akan diterapkan.
- 5) Menyiapkan alat evaluasi yang nantinya diterapkan pada proses pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I ini disesuaikan dengan rencana pembelajaran yang disusun pada perencanaan. Tindakan yang dilakukan pada siklus I adalah melaksanakan rencana pembelajaran yang telah disusun yaitu keterampilan membuat pantun dengan menggunakan model/ teknik permainan kartu pantun dalam membuat pantun. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut.

- 1) Pendahuluan
 - (a) Membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.
 - (b) Mengabsen siswa.
 - (c) Memberi apersepsi pada siswa.
 - (d) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- 2) Kegiatan Inti
 - Pra Tulis
 - (a) Guru menjelaskandanmelakukantanyajawabtentangpengertian pantun.
 - (b) Guru memberikan beberapa contoh pantun

- (c) Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran yang akan berlangsung selama KBM dengan menggunakan model permainan kartu pantundalam membuat pantun.
- (d) Guru memberikan contoh kartu pantun tentang cara melengkapi pantun agar sesuai antara isi dan sampiran.
- (e) Guru mengarahkan cara membuat pantun dengan menggunakan model pembelajaran tersebut.
- (f) Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya, setelah semua siswa dianggap memahami Kegiatan Belajar Mengajar yang akan dilaksanakan guru memberikan kartu pantunesuai tema yang telah diberikan.

Saat Tulis

- (a) kartu pantun tersebut diacak oleh guru
- (b) guru memanggil siswa dan seterusnya sesuai daftar hadir
- (c) siswa mengisi satu kata untuk melengkapi pantun pada bagian isi pantun berdasarkan kartu pantun
- (d) Siswa menggabungkan beberapa kata dari setiap kartu pantun tersebut agar terbentuk menjadi sebuah pantun.
- (e) Siswa mengerjakan LKS (lembar kerja siswa)

Pasca Tulis

- (a) Siswa mengecek kembali tugas dalam membuat pantun dengan model pembelajaran yang sudah diterapkan lalu mengumpulkan tugas tersebut.
- (b) Apabila ada siswa yang tidak mengerjakan atau terlambat mengumpulkan maka akan diberikan hukuman berupa bernyanyi di depan kelas

3) Penutup

- (a) Guru memberikan pertanyaan kepada siswa. Kemudian menyimpulkan materi yang telah dipelajari bersama siswa.
- (b) Guru merefleksi dan memberikan tindak lanjut.

(c) Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam penutup.

c. Observasi

Peneliti sebagai pihak yang mengajar dan melakukan pengamatan untuk membantu jalannya pembelajaran. Sedangkan guru kelas IV dan teman sejawat sebagai observer yang mencatat perilaku siswa dalam mengikuti proses pembelajaran membuat pantun. Observasi ini juga dilakukan untuk menata langkah-langkah perbaikan terhadap pembelajaran dan proses yang dilakukan oleh guru sebagai pelaku tindakan.

Observasi terhadap siswa berkaitan dengan keterampilan membuat pantun dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan teknik permainan kartu pantun yang diberikan kepada siswa.

d. Refleksi

Refleksi merupakan upaya untuk mengkaji apa dan bagaimana dampak dari suatu tindakan kelas. Refleksi dilakukan dengan cara mengelolah data, menganalisis, menjelaskan, dan menyimpulkan bagaimana hasil yang diperoleh siswa terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan diterapkannya teknik permainan dengan menggunakan kartu pantun. Berdasarkan hasil tindakan yang disertai observasi dan refleksi, maka peneliti mengetahui kelemahan dan kekurangan kegiatan pembelajaran pada siklus I. Tindakan siklus II dilaksanakan apabila dalam siklus I keterampilan membuat pantun siswa masih belum sesuai dengan harapan yang diinginkan. Prosedur penelitian untuk siklus II dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang akan dilakukan dengan persamaan kegiatan yang dilaksanakan pada siklus I.

3.7 Data dan Sumber Data

Data dalam penelitian ini berupa data hasil observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Data observasi diperoleh dari observasi aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia tentang membuat pantun dengan menggunakan model/ teknik permainan kartu pantun yang diberikan kepada siswa. Data wawancara diperoleh dari hasil wawancara dengan guru dan siswa. Kegiatan observasi dan wawancara terhadap guru dan siswa berpedoman pada pedoman yang telah disiapkan. Data tes diperoleh dari nilai hasil tes menulis siswa sesudah tindakan dilaksanakan pada akhir setiap siklus. Data dokumentasi berupa nilai hasil tes menulis prasiklus, daftar nama siswa, serta foto kegiatan saat penelitian.

Sumber data dalam penelitian ini guru dan siswa kelas IV SDN Jember Lor 06 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember.

3.8 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode observasi, wawancara, tes dan dokumentasi.

3.8.1 Observasi

Observasi dalam penelitian ini menggunakan observasi langsung yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran membuat pantun dengan menggunakan permainan kartu pantun yang diberikan kepada siswa. Observasi ini dilakukan dalam pembelajaran untuk mengetahui aktivitas yang berlangsung dalam kegiatan membuat pantun dengan menggunakan kartu pantun. Observasi pada siswa difokuskan pada keseriusan, perhatian, dan partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Kegiatan observasi awal dilakukan pada hari Senin, 2 Maret 2015 untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam pokok bahasan pantun. Observasi juga terus dilakukan selama penerapan kartu pantun dengan menggunakan pedoman observasi yang telah disediakan oleh peneliti.

3.8.2 Wawancara

Wawancara digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan kemampuan membuat pantun siswa dengan menggunakan teknik permainan kartu pantun. Dalam penelitian ini, jenis wawancara yang digunakan adalah bebas terpimpin yaitu kegiatan wawancara yang dilakukan berpedoman pada garis besar tentang hal-hal yang akan ditanyakan.

Pada penelitian ini, wawancara awal dilakukan kepada guru dan siswa kelas IV SDN Jember Lor 06 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember sebelum pelaksanaan model pembelajaran yang menggunakan teknik permainan kartu pantun diterapkan. Kegiatan wawancara akan dilakukan juga setelah penerapan model pembelajaran tersebut.

3.8.3 Tes

Tes yang dilakukan pada siswa dalam penelitian ini adalah tes tulis yaitu siswa ditugaskan untuk membuat pantun sesuai dengan kartu pantun yang sudah disediakan oleh guru. Tes hasil belajar dilaksanakan setiap kali siklus selesai. Untuk mengetahui hasil belajar setelah diterapkan teknik permainan kartu pantun digunakan aspek penilaian membuat pantun. Dan aspek- aspek tersebut adalah, berima a-b-a-b, pilihan kata, terdapat sampiran dan isi.

Instrumen penilaian pada penelitian ini dibuat sendiri oleh peneliti yang disesuaikan dengan kurikulum SDN Jember Lor 06 Patrang-Jember dan telah dikonsultasikan dengan guru Bahasa Indonesia kelas IV. Penilaian bisa dilihat pada lampiran D.

3.8.4 Dokumentasi

Pada penelitian ini, data yang diambil yaitu daftar nama siswa kelas IV, daftar rata-rata nilai tugas siswa kelas IV serta daftar nilai tugas setelah pembelajaran dengan model permainan kartu pantun diterapkan dalam membuat pantun semester

genap tahun ajaran 2015/2016 SDN Jember Lor 06 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, dokumentasi juga digunakan sebagai data pendukung dari semua metode atau teknik pengumpulan data.

3.9 Indikator kinerja

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan untuk meningkatkan kemampuan siswa, peningkatan pemahaman belajar siswa, maka digunakan indikator sebagai berikut:

1. Aktivitas siswa dalam pembelajaran membuat pantun menggunakan permainan kartu pantun meningkat dengan kriteria baik.
2. Keterampilan membuat pantun menggunakan teknik permainan kartu pantun meningkat dengan kriteria baik.
3. Ketuntasan belajar siswa, peneliti memberi target 80% dari jumlah siswa memperoleh nilai diatas 70.

3.10 Teknik Pengolahan Data

3.10.1 Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Deskriptif Kualitatif dan Deskriptif Kuantitatif, karena data yang diperoleh akan dianalisis adalah berbentuk kata-kata atau penjelasan (Deskriptif Kualitatif) dan berbentuk angka-angka (Deskriptif Kuantitatif). Untuk keperluan analisis data kualitatif diperoleh dari lembar observasi, sedangkan untuk keperluan analisis kuantitatif diperoleh dari tes, yaitu tes tertulis yang berbentuk uraian. Data analisis berdasarkan perubahan setiap siklus tentang keterampilan siswa dalam membuat pantun yang benar. Hasil refleksi pertama yang berasal dari jurnal dan observasi kelas, digunakan sebagai acuan untuk menentukan tahapan siklus berikutnya. Siklus berikutnya diharapkan adanya peningkatan/ perubahan tingkah laku maupun kreatifitas dalam membuat pantun.

Analisis data hasil penelitian yang tergolong data kuantitatif berupa hasil belajar pra siklus, siklus I dengan cara presentase yaitu dengan menghitung peningkatan ketuntasan belajar siswa secara individual jika siswa tersebut mampu mencapai skor minimal 70 dan ketuntasan klasikal jika siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 ini jumlahnya mencapai 80% dari jumlah seluruh siswa dan masing-masing dihitung dengan menggunakan rumus.

Data hasil belajar siswa dapat dianalisis secara kuantitatif untuk memperoleh simpulan dengan menggunakan tabel sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kriteria Tingkat Keberhasilan Siswa dalam Persen (%)

Tingkat Keberhasilan (%)	Kualifikasi
80-100	Sangat Baik
70-79	Baik
60-69	Sedang/Cukup Baik
40-59	Kurang
0-39	Sangat Kurang

(Masyud, 2013:67)

Analisis kuantitatif yang digunakan untuk menganalisis data hasil tes / evaluasi siswa dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

- a. Kemampuan membuat pantun setelah menerapkan teknik permainan kartu pantun. Untuk mengetahui hasil belajar setelah diterapkan teknik permainan kartu pantun, digunakan aspek penilaian menulis pantun berikut ini :

LEMBAR PENILAIAN

No	Indikator aspek yang dinilai	Tingkat kemampuan				Jumlah skor
		1	2	3	4	
1	Berima ab-ab					
2	Pilihan kata					
3	Kesesuaian antara isi dan sampiran					
Jumlah skor total						
Rata-rata skor						
Kategori						
Persentase keberhasilan						

Tabel 3.2 Aspek penilaian membuat pantun

$$Nilai = \frac{\text{Skor} \times 100}{12}$$

b. Penilaian ketuntasan belajar seluruh siswa

Penilaian ketuntasan belajar siswa dalam kemampuan membuat pantun menurut (Depdiknas dalam Hobri 2007:167) adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase ketuntasan belajar siswa

n = jumlah siswa yang tuntas belajar

N = jumlah seluruh siswa

BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini dipaparkan hasil dan pembahasan penelitian Meningkatkan Kemampuan Membuat Pantun Melalui Permainan Kartu Pantun Pada Siswa Kelas IV SDN Jember Lor 06 Jember. Hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasannya meliputi : (1) penerapan permainan kartu pantun dalam pembelajaran membuat pantun pada siswa kelas IV SDN Jember Lor 06 Jember; (2) peningkatan kemampuan membuat pantun melalui permainan kartu pantun pada siswa kelas IV SDN Jember Lor 06 Jember; (3) hasil analisis data peningkatan kemampuan membuat pantun melalui permainan kartu pantun pada siswa kelas IV SDN Jember Lor 06 Jember

4.1 Penerapan Permainan Kartu Pantun dalam Pembelajaran membuat Pantun pada Siswa Kelas IV Semester II SDN Jember Lor 06 Jember

Penelitian dilakukan di SDN Jember Lor 06 pada Semester Genap tahun ajaran 2015/2016 pada kelas IV mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pelaksanaan penelitian terbagi menjadi tiga tahap yaitu tahap pra siklus, siklus 1, dan siklus 2. Penelitian dimulai dari 25 Mei 2015 sampai dengan 03 Juni 2015. Jadwal pelaksanaan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut.

Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran

No.	Hari	Tanggal	Jam	Kegiatan
1.	Senin	25 Mei 2015	07.00-08.10 WIB	Pra Siklus
2.	Senin	01 Juni 2015	07.00-08.10 WIB	Siklus 1
3.	Rabu	03 Juni 2015	07.00-08.10 WIB	Siklus 2

4.1.1 Siklus I

Kegiatan yang dilaksanakan pada siklus I merupakan usaha perbaikan untuk meningkatkan kemampuan membuat pantun dengan menggunakan permainan kartu pantun pada siswa kelas IV SDN Jember Lor 06 Patrang-Jember. Siklus I ini dilakukan satu kali pertemuan pada tanggal 01 Juni 2015. Langkah-langkah dalam siklus I adalah sebagai berikut.

a. Perencanaan Siklus I

Siklus I ini dilaksanakan pada 16 April 2014 pukul 07.30 – 08.40 WIB. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan ini meliputi:

- 1) menyiapkan silabus untuk menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan permainan kartu pantun pada pokok bahasan pantun;
- 2) menyiapkan bahan ajar yang diperlukan berupa beberapa kartu pantun sebagai media belajar tentang cara membuat pantun dan buku pegangan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kelas IV;
- 3) guru mengarahkan cara belajar dengan menggunakan model pembelajaran yang akan diterapkan;
- 4) menyusun instrumen pedoman analisis data, yang meliputi lembar penilaian evaluasi, lembar perbandingan nilai siswa (nilai prasiklus, siklus I dan siklus II), lembar ketuntasan.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Pada siklus I ini terdapat 1 pertemuan.

Siklus 1 dilaksanakan pada Senin 01 Juni 2015 pukul 07.00-08.10 WIB yaitu pada jam pelajaran ke 1-2. Peneliti berperan sebagai guru dan melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan di observasi oleh observer. Pelaksanakan kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran. Pertemuan ini terdiri atas tiga tahap, yaitu pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Kegiatan tersebut diuraikan sebagai berikut.

1) Pendahuluan

Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdo'a, absensi siswa dan mengkondisikan siswa di dalam kelas dengan melakukan apersepsi. Apersepsi yang dilakukan yaitu dengan menanyakan "apakah anak-anak pernah membuat pantun?". Pertanyaan tersebut merupakan usaha guru untuk membuka pembelajaran dengan menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai serta guru memberikan motivasi kepada siswa agar tetap semangat dalam mengikuti pembelajaran. Kemudian guru menjelaskan kegiatan-kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan siswa saat pembelajaran berlangsung.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dilaksanakan beberapa tahap yaitu tahap pra penulisan, tahap penulisan, dan tahap pasca penulisan.

(a) Tahap Pra Penulisan

Dalam tahap pra penulisan ada beberapa hal yang disampaikan yaitu menjelaskan materi tentang membuat pantun yang memperhatikan tentang ciri-ciri pantun yaitu berima ab-ab, pilihan kata yang baik serta kesesuaian antara sampiran dan isi. Guru menunjukkan beberapa kartu pantun yang masih acak atau tidak urut. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang masih kurang jelas agar siswa tidak mengalami kesulitan saat membuat pantun,

Guru membimbing siswa untuk membuat pantun sesuai dengan kartu pantun yang diberikan oleh guru kepada siswa sebagai bahan latihan sebelum guru memberikan tes kepada siswa. Pertanyaan yang dibuat bertujuan untuk mengarahkan siswa untuk mencari informasi tentang apa saja kata yang berkaitan dalam pantun sehingga pertanyaan tersebut melekat dalam benak siswa saat melakukan tahap berikutnya.

(b) Tahap Penulisan

Tahap penulisan merupakan tahap inti dalam pembelajaran membuat pantun melalui permainan kartu pantun. Dalam tahap ini guru memberikan tugas secara

individu. Guru meminta kepada beberapa siswa untuk mengambil kartu pantun tersebut secara berebut kemudian siswa mengerjakan LKS yang diberikan guru sesuai dengan waktu yang diberikan oleh guru. Pada LKS guru meminta siswa untuk melengkapi beberapa kata disetiap baris pantun (bagian isi) yang sudah dikosongi agar diisi oleh siswa. Setelah kegiatan latihan membuat pantun selesai, guru meminta siswa untuk membuat pantun kembali sesuai dengan ciri-ciri pantun yang sudah dilaksanakan sehingga siswa dapat membuat pantun yang lengkap.

(c) Tahap Pasca Penulisan

Tahap pasca tulis merupakan tahap akhir, pada teknik permainan ini yang termasuk pada tahap pasca tulis ini adalah siswa mengecek kembali tugas dalam membuat pantun dengan model pembelajaran yang sudah diterapkan lalu mengumpulkan tugas tersebut. Kegiatan pasca penulisan ini, guru meminta siswa untuk mengecek kembali tugas membuat pantun setiap individu. Guru bersama siswa mengoreksi hasil pantun tersebut dengan memperhatikan ciri-ciri pantun yaitu berima ab-ab, pilihan kata yang baik, dan kesesuaian antara isi dan sampiran. Apabila ada siswa yang tidak mengerjakan atau terlambat mengumpulkan maka akan diberikan hukuman berupa bernyanyi di depan.

3) Penutup

Kegiatan penutup dilakukan guru bersama siswa dengan cara menyimpulkan materi yang sudah dipelajari. Selain itu, guru juga melakukan refleksi serta memberikan tindak lanjut yang bertujuan agar siswa dapat lebih memahami materi membuat pantun. Pembelajaran diakhiri dengan mengucapkan salam.

c. Observasi/ Pengamatan

Observasi dilakukan selama pelaksanaan pembelajaran kemampuan membuat pantun di kelas IV SDN Jember Lor 06 Patrang-Jember. Peneliti sebagai pihak yang mengajar, sedangkan pengamatan dilakukan oleh dua observer dimana satu observer adalah guru kelas IV SDN Jember Lor 06 Patrang-Jember dan satu observer adalah

teman sejawat peneliti. Pengamatan dilakukan sesuai pedoman pengamatan yang terdapat pada lembar observasi (dapat dilihat pada lampiran C dan lampiran D). Kegiatan observasi dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus I.

Berdasarkan pengamatan tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus I, tampak bahwa siswa sudah bersemangat dan senang dalam mengikuti pembelajaran membuat pantun melalui permainan kartu pantun yang telah diberikan.

Saat guru memperlihatkan beberapa kartu pantun sebagai media pembelajaran, siswa merasa senang karena selama ini dalam kegiatan belajar mengajar guru kelas IV tidak pernah memanfaatkan media pembelajaran berupa permainan melalui kartu pantun. Dengan adanya media tersebut dapat membangkitkan semangat dan motivasi siswa dalam pembelajaran.

Beberapa siswa ramai sendiri saat guru mulai menunjuk beberapa siswa untuk mengambil kartu pantun secara berebutan. Hal itu disebabkan karena siswa baru pertama kali melaksanakan pembelajaran menggunakan permainan kartu pantun. Akan tetapi, permasalahan itu hanya terjadi sebentar dan dapat diatasi oleh guru yang dibantu oleh guru kelas kemudian pembelajaran dapat berjalan kembali.

Saat penugasan, terdapat beberapa siswa ada yang masih gaduh, namun itu dapat dikondisikan oleh guru. Kartu pantun sudah dibagikan kepada semua siswa, kartu pantun tersebut didalamnya tertulis beberapa kalimat pantun yang masih belum lengkap dan siswa ditugaskan untuk melengkapi pantun tersebut kemudian siswa kembali membuat pantun tersebut pada LKS yang sudah disediakan oleh guru. Setelah selesai mengerjakan tugas, guru melihat beberapa anak yang terlambat mengumpulkan dan sebagai konsekuensi dari pembelajaran permainan pantu yang terlambat mengumpulkan maka akan diberi hukuman bernyanyi di depan kelas. Hal ini dilakukan hanya sebagai bentuk permainan agar siswa lebih termotivasi dalam belajar agar lebih baik dan dapat mengingat pelajaran yang telah dilaksanakan.

Pada saat pembelajaran berakhir, sebagian siswa dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Kemudian guru merefleksi dan memberikan tindak lanjut kepada siswa.

d. Refleksi Siklus I

Refleksi dilakukan setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Observer dan peneliti yang bertindak sebagai pengajar atau guru melakukan diskusi untuk merefleksikan jalannya pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kegiatan refleksi ini bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran baik dalam hal penyusunan RPP maupun perbaikan cara mengajar di dalam kelas. Hasil diskusi didapatkan beberapa hambatan yang dialami diantaranya.

- 1) Peneliti sebagai guru dikelas belum dapat mengkondisikan kelas secara maksimal sebelum memulai kegiatan belajar.
- 2) Pada saat membuat pantun, sebagian siswa masih kurang memahami ciri-ciri pantun dan masih banyak siswa yang kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberikan peneliti.
- 3) Peneliti sebagai guru dikelas sudah mampu membimbing siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran yang sudah diajarkan.

Untuk mengatasi beberapa hambatan tersebut, maka solusi yang harus dilakukan adalah sebagai berikut : (1) guru mengajak siswa untuk bernyanyi sebelum memulai kegiatan belajar agar seluruh siswa dapat memusatkan perhatiannya kepada guru sehingga guru dapat mengkondisikan kelas secara maksimal; (2) guru menjelaskan ulang tentang ciri-ciri pantun yaitu berima ab-ab, pilihan kata serta kesesuaian antara isi dan sampiran dan bagaimana cara membuat pantun yang baik kepada siswa dengan memberikan contoh pantun kepada siswa secara pelan-pelan agar siswa dapat memahaminya; dan (3) guru harus dapat mengajak seluruh siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran bukan hanya sebagian siswa saja. Hasil refleksi siklus I tersebut akan digunakan sebagai pedoman perbaikan pembelajaran membuat pantun melalui permainan kartu pantun pada siklus berikutnya.

4.1.2 Siklus II

Siklus II dilakukan untuk memperbaiki kekurangan pelaksanaan tindakan siklus I. Siklus II ini dilakukan agar kemampuan siswa kelas IV SDN Jember Lor 06 Patrang-Jember dalam membuat pantun melalui permainan kartu pantun dapat mencapai nilai ketuntasan minimal. Siklus II dilaksanakan pada tanggal 03 Juni 2015, langkah-langkah dalam siklus II adalah sebagai berikut.

a. Perencanaan Siklus II

Siklus II ini dilaksanakan pada 03 Juni 2015 pukul 07.00 – 08.10 WIB. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan siklus II hampir sama dengan tahap perencanaan siklus I, yang membedakan saat siklus I dengan siklus II adalah isi dari kartu pantun yang diberikan kepada siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan pembelajaran disesuaikan dengan rencana perbaikan pembelajaran yang telah dibuat. Proses pembelajaran membuat pantun melalui permainan kartu pantun pada siklus II tidak jauh berbeda dengan siklus I, yang membedakan hanya kartu pantun yang digunakan dalam tugas individu.

Pelaksanaan pembelajaran membuat pantun pada siklus II pertemuan 1 terdiri atas tiga tahap, yaitu pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Kegiatan tersebut diuraikan sebagai berikut.

1) Pendahuluan

Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdo'a, absensi siswa dan mengkondisikan siswa di dalam kelas dengan melakukan apersepsi. Apersepsi yang dilakukan yaitu dengan menanyakan "apakah anak-anak masih ingat pelajaran membuat pantun kemarin?". Pertanyaan tersebut merupakan usaha guru untuk membuka pembelajaran dengan menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai serta guru mencoba mengingatkan kembali pembelajaran yang sudah diajarkan kepada siswa. Kemudian guru menjelaskan kegiatan-kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan siswa saat pembelajaran berlangsung.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dilaksanakan beberapa tahap yaitu tahap pra penulisan, tahap penulisan, dan tahap pasca penulisan.

(a) Tahap Pra Penulisan

Dalam tahap pra penulisan, guru mengulang kembali materi tentang membuat pantun yang sudah diajarkan dengan memperhatikan ciri-ciri pantun, Guru juga menunjukkan beberapa kartu pantun acak atau tidak urut yang isi dari kartu pantun berbeda dengan pertemuan pada siklus I. Kemudian guru meminta kepada beberapa siswa sebanyak 5 siswa (dan seterusnya) untuk maju kedepan mengambil kartu pantun secara berebutan. Setelah kartu pantun itu dipegang oleh masing-masing siswa, guru menjelaskan ulang bagaimana cara melengkapi pantun dan membuat pantun berdasarkan kartu pantun yang agar siswa lebih memahami.

Guru memberitahukan kepada siswa berapa waktu yang dibutuhkan dalam membuat pantun. Apabila ada beberapa siswa yang masih terlambat mengumpulkan atau bahkan tidak mengisi LKS yang diberikan guru maka konsekuensi dari permainan pembelajaran pantun adalah bernyanyi didepan kelas. Selanjutnya, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang masih kurang jelas agar siswa tidak mengalami kesulitan dalam membuat pantun yang akan dilaksanakan.

(b) Tahap Penulisan

Tahap penulisan pada siklus II sama dengan kegiatan penulisan pada siklus I yang membedakan hanya kartu pantun yang digunakan oleh peneliti. Pada kegiatan ini, siswa mengerjakan dengan giat dan tepat karena mereka sudah lebih memahami dibandingkan dengan pertemuan pada siklus I. Selain itu, mereka mengerjakan tugas tersebut secara individu dengan tertib, hanya sedikit siswa yang berbicara sendiri.

(c) Tahap Pasca Penulisan

Tahap pasca penulisan ini, guru meminta siswa untuk mengecek kembali tugas membuat pantun siswa. Guru bersama siswa mengoreksi hasil membuat pantun tersebut dengan memperhatikan ciri-ciri pantun yaitu berima ab-ab, pilihan kata yang

baik, dan kesesuaian antara isi dan sampiran. Apabila ada siswa yang tidak mengerjakan atau terlambat mengumpulkan maka akan diberikan hukuman berupa bernyanyi di depan. Dalam siklus II pembelajaran membuat pantun hasilnya lebih baik dibandingkan dengan siklus I.

3) Penutup

Pada tahap penutup guru sudah membimbing siswa untuk menyimpulkan materi dengan baik, setelah menyimpulkan materi, guru juga memberikan penguatan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang baru saja berlangsung. Kegiatan selanjutnya guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

c. Observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran kemampuan membuat pantun di kelas IV SDN Jember Lor 06 Jember. Seperti halnya pada siklus I, peneliti sebagai pihak yang mengajar, sedangkan pengamatan dilakukan oleh dua observer dimana satu observer adalah guru kelas IV SDN Jember Lor 06 Jember dan satu observer adalah teman sejawat peneliti. Observasi ini dilakukan mengetahui aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran membuat pantun melalui permainan kartu pantun.

Berdasarkan pengamatan tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus I, tampak bahwa siswa sudah sedikit bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran membuat pantun melalui permainan kartu pantun. Hasil observasi terhadap aktivitas guru pada saat pembelajaran pada siklus ini sudah mengalami peningkatan. Semua aspek yang diamati telah dilaksanakan dengan baik. Aspek-aspek yang belum dilaksanakan pada siklus I sudah dilaksanakan pada siklus ini, seperti pemberian motivasi, pemberian penjelasan secara terperinci tentang langkah-langkah pembelajaran, pemberian bimbingan dan perhatian terhadap aktivitas siswa, serta pemberian penghargaan terhadap hasil membuat pantun siswa. Selain itu, pada siklus II siswa terlihat sangat antusias dalam mengikuti proses

pembelajaran dibandingkan dengan siklus I sehingga situasi kelas menjadi lebih terkendali.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut dapat disimpulkan bahwa selama proses pembelajaran pembelajaran membuat pantun melalui permainan kartu pantun pada siklus II mengalami peningkatan yang lebih baik.

d. Refleksi Siklus II

Pembelajaran pembelajaran membuat pantun melalui permainan kartu pantun pada siklus II ini terlaksana dengan baik dan sudah cukup dikuasai siswa. Hal ini terlihat dari aktivitas siswa saat mengikuti pembelajaran, siswa merasa sangat termotivasi dan antusias. Guru sudah menjelaskan langkah-langkah pembelajaran pembelajaran membuat pantun melalui permainan kartu pantun yang sudah ditentukan secara terperinci, sehingga siswa tidak merasa kebingungan saat pembelajaran berlangsung. Guru juga menggunakan berbagai macam kartu pantun yang dapat menarik perhatian siswa.

Guru memberikan bimbingan dan perhatian kepada siswa yang kesulitan, sehingga tidak ada siswa yang gaduh karena bertanya kepada temannya. Guru juga sudah memberikan penghargaan bagi siswa yang dapat mengerjakan tugas membuat pantun dengan baik dan benar.

Berdasarkan observasi, proses pembelajaran kemampuan pembelajaran membuat pantun melalui permainan kartu pantun pada siklus II ini dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan dalam membuat pantun siswa sesuai dengan kriteria ketuntasan. Dengan demikian peningkatan kemampuan pembelajaran membuat pantun melalui permainan kartu pantun sudah baik dan tidak perlu adanya tindakan selanjutnya.

4.2 Peningkatan Pembelajaran membuat Pantun melalui Permainan Kartu Pantun pada Siswa Kelas IV Semester II SDN Jember Lor 06 Jember

Peningkatan kemampuan membuat pantun melalui permainan kartu pantun dalam pembelajaran dapat dilihat dari perbandingan nilai yang diperoleh siswa dalam membuat pantun pada tahap prasiklus, siklus I dan siklus II .

4.2.1 Hasil Pembelajaran Membuat Pantun sebelum Menerapkan Permainan Kartu Pantun (Prasiklus)

Hasil pelaksanaan pembelajaran kemampuan membuat pantun sebelum menerapkan permainan kartu pantun, dapat dilihat berdasarkan hasil observasi awal pada siswa kelas IV di SDN Jember Lor 06 Jember. Hasil presentase nilai siswa pada tahap praksiklus ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.2 Persentase Ketuntasan Nilai Kemampuan Membuat Pantun pada Prasiklus

Kriteria Nilai Siswa	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas (nilai ≥ 70)	10	35%
Tidak Tuntas (nilai ≤ 70)	19	65%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hanya 10 siswa atau sebesar 35% dari 29 siswa yang dinyatakan tuntas dan sisanya sebanyak 19 siswa atau sebesar 65% dinyatakan tidak tuntas dalam pembelajaran membuat pantun Jadi, secara klasikal kelas IV belum mencapai ketuntasan nilai (nilai ≥ 70). Oleh karena itu kemampuan membuat pantun siswa SDN Jember Lor 06 Jember perlu ditingkatkan dan perlu adanya usaha perbaikan sehingga kemampuan dalam membuat pantun siswa bisa meningkat.

4.2.2 Hasil Pembelajaran Membuat Pantun sebelum Menerapkan Permainan Kartu Pantun (Siklus I)

Hasil pembelajaran siswa pada siklus I ini diperoleh dari hasil tes membuat pantun siswa melalui permainan kartu pantun. Terdapat beberapa aspek yang dijadikan ukuran penilaian kemampuan membuat pantun siswa yaitu berima ab-ab, pilihan kata yang sesuai, kesesuaian antara isi dengan sampiran pantun. Hasil tes kemampuan membuat pantun siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.3 Hasil Tes Membuat Pantun melalui Permainan Kartu Pantun pada Siklus I

No	Nama Siswa	Kriteria Penilaian				
		Berima ab-ab	Pilihan Kata	Kesesuaian Isi dan Sampiran	Total Skor	Total Nilai
1	ABDURRAHMAN SA'ANI	3	3	3	9	75
2	AGENG ADAM DARMAWAN	4	2	3	9	75
3	AGNES AVRILIA	3	2	2	7	58
4	AHMAD SOLIKUN	3	3	3	9	75
5	AKBAR ARIF WIJAKSONO	3	3	3	9	75
6	AMANDA PUTRI DAE PICESA	4	3	3	10	83
7	ANDIKA PRATAMA MAULANA	3	3	3	9	75
8	CINDY NOVITA SARI	4	2	3	9	75
9	DAFFA ARDIANSYAH	3	3	3	9	75
10	DEDY FIRMANSYAH	3	3	3	9	75
11	DIMAS AJIAJAYA	4	3	3	10	83
12	DIMAS RAMADHAN PRASETYO	3	3	3	9	75
13	ERIC RAMADHAN FIRMANSYAH	3	2	3	8	67
14	ERZA PRAMESTI W	4	3	3	10	83
15	FILDA D. AGUSTIN	4	3	3	10	83
16	GHILMAN HADI WIJAYA	4	3	3	10	83
17	JULIO DWI PUTRA PRASETYO	4	3	3	10	83
18	KURNIAWAN DANDI S	3	3	3	9	75
19	MOH. SULUNG ABDIANTO	3	2	3	8	67
20	MOHAMMAD DANU PUTRA	3	3	3	9	75
21	MOHAMMAD SHAFARI	3	3	3	9	75
22	MOHAMMAD SULTAN FIRDAUS	4	3	2	9	75

23	NOVIA ANGGRAENI	3	3	3	9	75
24	PRAMUDYA ANANTA GADING P	2	2	3	7	58
25	PUTRI AULIA YASMINE	3	3	3	9	75
26	PUTRI MARGARETHA	4	3	3	10	83
27	RETI SALIYA CAESAR T	2	3	2	7	58
28	RIZA PUTRI NUR AZIZAH	2	2	3	7	58
29	SYARIFAH AULIA PUTRI	3	2	3	8	67

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor} \times 100}{12}$$

Persentase ketuntasan belajar siswa dalam kemampuan membuat pantun melalui permainan kartu pantun :

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{22}{29} \times 100\% = 75\%$$

Keterangan:

P = persentase ketuntasan belajar siswa

n = jumlah siswa yang tuntas belajar

N = jumlah seluruh siswa

Dari hasil analisis pada tabel di atas menunjukkan bahwa siswa yang mencapai ketuntasan nilai (nilai ≥ 70) sebanyak 22 siswa atau sebesar 75% dari jumlah 29 siswa. Sisanya sebanyak 7 siswa atau sebesar 25% belum mencapai ketuntasan nilai (nilai ≤ 70). Jadi, secara klasikal siswa kelas IV SDN Jember Lor 06 Patrang-Jember yang mencapai ketuntasan nilai dalam kemampuan membuat pantun mencapai 75%.

Ketuntasan belajar siswa pada siklus I menunjukkan bahwa ada peningkatan dibandingkan dengan saat prasiklus. Ketuntasan belajar tersebut terbukti dengan adanya peningkatan rata-rata nilai hasil membuat pantun siswa pada tahap prasiklus, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kemampuan membuat pantun siswa pada siklus I masih belum berhasil, maka perlu ditindak lanjuti pada siklus II.

4.2.3 Hasil Pembelajaran Membuat Pantun sebelum Menerapkan Permainan Kartu Pantun (Siklus II)

Kemampuan membuat pantun siswa pada siklus I belum mencapai ketuntasan klasikal, sehingga dilakukan upaya perbaikan kemampuan menulis karangan sederhana pada siswa siklus II. Terdapat beberapa aspek yang dijadikan ukuran penilaian kemampuan membuat pantun siswa yaitu berima ab-ab, pilihan kata yang sesuai, kesesuaian antara isi dengan sampiran pantun. Hasil tes kemampuan membuat pantun siswa pada siklus II dijabarkan di bawah ini.

Tabel 4.4 Hasil Tes Membuat Pantun melalui Permainan Kartu Pantun pada Siklus II

No	Nama Siswa	Kriteria Penilaian				
		Berima ab-ab	Pilihan Kata	Kesesuaian Isi dan Sampiran	Total Skor	Total Nilai
1	ABDURRAHMAN SA'ANI	4	3	3	10	83
2	AGENG ADAM DARMAWAN	4	4	4	12	100
3	AGNES AVRILIA	3	2	3	8	67
4	AHMAD SOLIKUN	3	2	4	9	75
5	AKBAR ARIF WIJAKSONO	4	4	4	12	100
6	AMANDA PUTRI DAE PICESA	4	4	4	12	100
7	ANDIKA PRATAMA MAULANA S	3	3	4	10	83
8	CINDY NOVITA SARI	4	4	4	12	100
9	DAFFA ARDIANSYAH	4	4	4	12	100
10	DEDY FIRMANSYAH	4	4	4	12	100
11	DIMAS AJAJAYA	4	4	4	12	100
12	DIMAS RAMADHAN PRASETYO	3	2	4	9	75
13	ERIC RAMADHAN FIRMANSYAH	3	2	4	9	75
14	ERZA PRAMESTI W	4	4	4	12	100
15	FILDA D. AGUSTIN	4	4	4	12	100
16	GHILMAN HADI WIJAYA	4	4	4	12	100
17	JULIO DWI PUTRA PRASETYO	4	4	4	12	100
18	KURNIAWAN DANDI S	4	4	4	12	100
19	MOH. SULUNG ABDIANTO	3	3	3	9	75
20	MOHAMMAD DANU PUTRA	3	2	4	9	75
21	MOHAMMAD SHAFARI A	3	3	4	10	83

22	MOHAMMAD SULTAN FIRDAUS	4	4	4	12	100
23	NOVIA ANGGRAENI	4	4	4	12	100
24	PRAMUDYA ANANTA GADING P	3	2	3	8	67
25	PUTRI AULIA YASMINE	3	2	4	9	75
26	PUTRI MARGARETHA	4	4	4	12	100
27	RETI SALIYA CAESAR T	4	3	3	10	83
28	RIZA PUTRI NUR AZIZAH	3	2	3	8	67
29	SYARIFAH AULIA PUTRI	3	2	4	9	75

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor} \times 100}{12}$$

Persentase ketuntasan belajar siswa dalam kemampuan membuat pantun melalui permainan kartu pantun :

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{26}{29} \times 100\% = 89\%$$

Keterangan:

P = persentase ketuntasan belajar siswa

n = jumlah siswa yang tuntas belajar

N = jumlah seluruh siswa

Dari hasil analisis pada tabel di atas menunjukkan bahwa siswa yang mencapai ketuntasan nilai (nilai ≥ 70) sebanyak 26 siswa atau sebesar 89% dari jumlah 29 siswa. Sisanya hanya 3 siswa atau sebesar 11% belum mencapai ketuntasan nilai (nilai ≤ 70). Jadi, secara klasikal siswa kelas IV SDN Jember Lor 06 Patrang-Jember yang mencapai ketuntasan nilai dalam kemampuan membuat pantun mencapai 89%.

Berdasarkan pembahasan dari hasil pembelajaran kemampuan membuat pantun siswa pada tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II dapat diketahui bahwa melalui penerapan permainan kartu pantun dapat meningkatkan kemampuan

membuat pantun siswa kelas IV SDNJember Lor 06 Jember. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel persentase perbandingan mulai dari tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II di bawah ini.

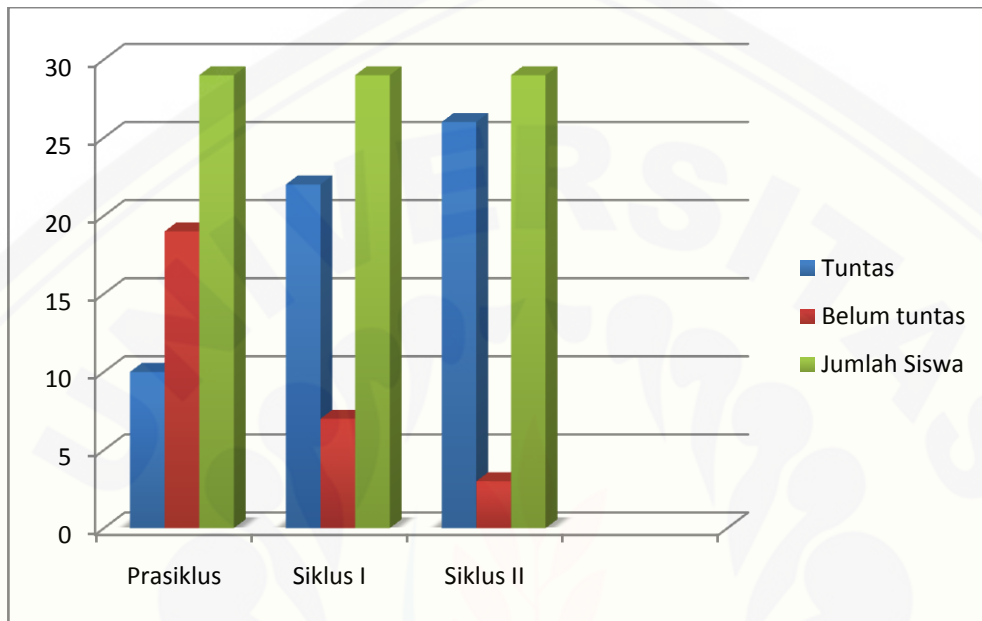
Tabel 4.5 Persentase Hasil Perbandingan Tes Membuat Pantun Pada Tahap Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

No	KKM	Prasiklus		Siklus I		Siklus II		Keterangan
		Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase	
1	Nilai ≥ 70	10	35%	22	75%	26	89%	Tuntas
2	Nilai < 70	19	65%	7	25%	4	11%	Belum Tuntas
Jumlah		29	100%	29	100%	29	100%	

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa pada tahap prasiklus ketuntasan belajar klasikal hanya mencapai 35% siswa yang mengalami ketuntasan. Pada siklus I setelah diterapkan permainan kartu pantun dalam pembelajaran membuat pantun, ketuntasan klasikal naik mencapai 75% siswa yang mengalami ketuntasan. Kemudian pada siklus II, siswa mendapat hasil yang semakin meningkat secara klasikal, yaitu mencapai 89% siswa yang mengalami ketuntasan belajar.

Dengan demikian, ketuntasan belajar secara klasikal mengalami peningkatan dari prasiklus sampai siklus II. Berikut grafik perbandingan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II.

Gambar 4.1 Diagram Perbandingan Kemampuan Membuat Pantun Siswa SDN Jember Lor 06 Jember pada Tahap Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II



Berdasarkan gambar 4.1, maka dapat disimpulkan bahwa tindakan pembelajaran melalui permainan kartu pantun berhasil meningkatkan kemampuan membuat pantun siswa kelas IV SDN Jember Lor 06 Jember.

4.3 Hasil Peningkatan Kemampuan membuat Pantun melalui Permainan Kartu Pantun pada Siswa Kelas IV SDN Jember Lor 06 Jember

4.3.1 Kemampuan membuat Pantun Siswa pada Pra Siklus

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan skor secara klasikal hasil belajar siswa pada pra siklus 63,66 dengan kriteria sedang/ cukup baik. Terdapat 2 siswa dengan kriteria sangat baik, 8 siswa dengan kriteria baik, 12 siswa dengan kriteria cukup baik dan terdapat 7 siswa dengan kriteria kurang baik. Berikut adalah kemampuan membuat pantun siswa pada prasiklus.

Tabel 4.6 Kemampuan Membuat Pantun Melalui Permainan Kartu Pantun siswa pada Pra Siklus

No	Nama Siswa	Total Nilai	Kriteria				
			SB	B	CB	KB	SKB
1	ABDURRAHMAN SA'ANI	70		√			
2	AGENG ADAM DARMAWAN	67			√		
3	AGNES AVRILIA	45				√	
4	AHMAD SOLIKUN	70		√			
5	AKBAR ARIF WIJAKSONO	70		√			
6	AMANDA PUTRI DAE PICESA	67			√		
7	ANDIKA PRATAMA MAULANA S	70		√			
8	CINDY NOVITA SARI	67			√		
9	DAFFA ARDIANSYAH	67			√		
10	DEDY FIRMANSYAH	67			√		
11	DIMAS AJIAJAYA	67			√		
12	DIMAS RAMADHAN PRASETYO	55				√	
13	ERIC RAMADHAN FIRMANSYAH	55				√	
14	ERZA PRAMESTI W	70		√			
15	FILDA D. AGUSTIN	75		√			
16	GHILMAN HADI WIJAYA	75		√			
17	JULIO DWI PUTRA PRASETYO	80	√				
18	KURNIAWAN DANDI S	67			√		
19	MOH. SULUNG ABDIANTO	67			√		
20	MOHAMMAD DANU PUTRA	60			√		

21	MOHAMMAD SHAFARI A	60			√		
22	MOHAMMAD SULTAN FIRDAUS	65			√		
23	NOVIA ANGGRAENI	70		√			
24	PRAMUDYA ANANTA GADING P	45				√	
25	PUTRI AULIA YASMINE	50				√	
26	PUTRI MARGARETHA	80	√				
27	RETI SALIYA CAESAR T	40				√	
28	RIZA PUTRI NUR AZIZAH	45				√	
29	SYARIFAH AULIA PUTRI	60			√		
JUMLAH		1846	2	8	12	7	0
RATA-RATA		63,66					

Keterangan:

- SB = Sangat Baik
 B = Baik
 CB = Sedang/Cukup Baik
 KB = Kurang Baik
 SKB = Sangat Kurang Baik

Skor kemampuan membuat pantun siswa secara klasikal menggunakan rumus

$$P = \frac{n}{N} \times 100$$

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{1846}{2900} \times 100 \\
 &= 63,66
 \end{aligned}$$

Keterangan

P = skor pencapaian kemampuan membuat pantun siswa

n = jumlah skor kemampuan membuat pantun yang diperoleh siswa

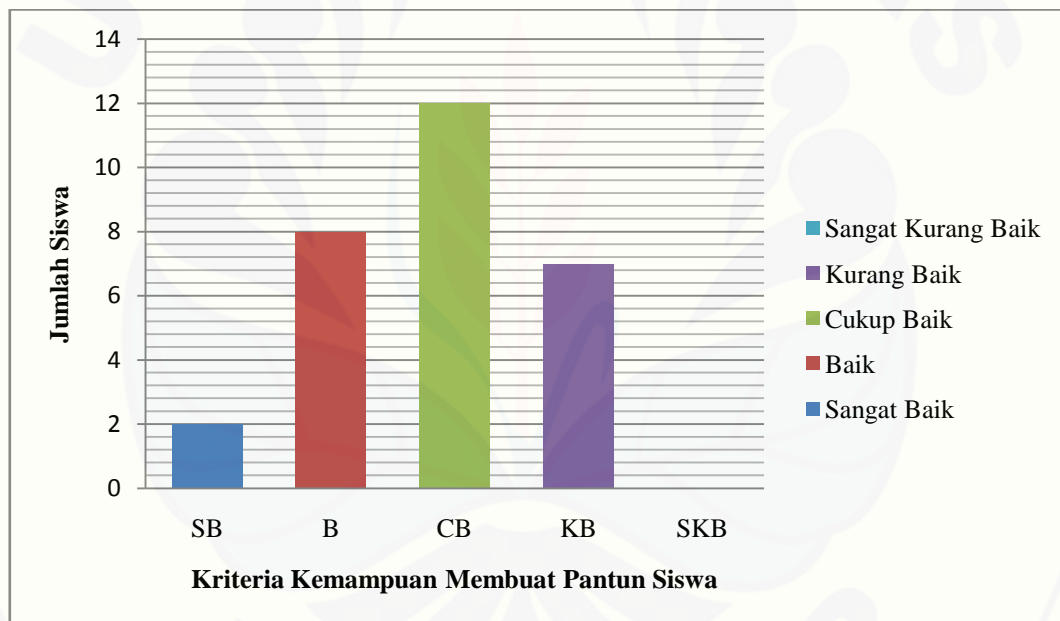
N = jumlah skor maksimal kemampuan membuat pantun

Persentase kemampuan membuat pantun siswa = $\frac{\text{jumlah hsiswasesuaikategori}}{\text{jumlah hseluru hsiswa}} \times 100\%$

Tabel 4.7 Analisis kemampuan membuat pantun Siswa pada Prasiklus

Kriteria Hasil Belajar	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Baik	2	7%
Baik	8	28%
Cukup Baik	12	41%
Kurang Baik	7	24%
Sangat Kurang Baik	0	0
Total	29	100%

Hasil Kemampuan membuat pantun siswa pada pra siklus dapat digambarkan pada diagram di bawah ini.

**Gambar 4.2 Diagram Kemampuan Membuat Pantun Siswa pada Pra Siklus**

Berdasarkan skor pencapaian kemampuan membuat pantun siswa maka kriteria kemampuan membuat pantun siswa kelas IV SDN Jember Lor 06Jember pada prasiklus tergolong dalam kategori sedang/cukup baik.

4.3.2 Kemampuan Membuat Pantun Siswa pada Siklus 1

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dapat diketahui adanya peningkatan kemampuan membuat pantun siswa yang cukup signifikan dari sebelum dan sesudah menerapkan permainan kartu pantun. Skor kemampuan membuat pantun siswa secara klasikal sebelum menerapkan permainan kartu pantun adalah 63,66 dengan kriteria sedang/cukup baik. Pada siklus 1, setelah siswa menerapkan permainan kartu pantun, skor kemampuan membuat pantun siswa meningkat menjadi 73,76 dengan kriteria baik. Berikut adalah hasil kemampuan membuat pantun siswa pada siklus 1.

Tabel 4.8 Kemampuan Membuat Pantun Melalui Permainan Kartu Pantun Siswa pada Siklus 1

No	Nama Siswa	Total Nilai	Kriteria				
			SB	B	CB	KB	SKB
1	ABDURRAHMAN SA'ANI	75		√			
2	AGENG ADAM DARMAWAN	75		√			
3	AGNES AVRILIA	58				√	
4	AHMAD SOLIKUN	75		√			
5	AKBAR ARIF WIJAKSONO	75		√			
6	AMANDA PUTRI DAE PICESA	83	√				
7	ANDIKA PRATAMA MAULANA S	75		√			
8	CINDY NOVITA SARI	75		√			
9	DAFFA ARDIANSYAH	75		√			
10	DEDY FIRMANSYAH	75		√			
11	DIMAS AJIAJAYA	83	√				
12	DIMAS RAMADHAN PRASETYO	75		√			
13	ERIC RAMADHAN FIRMANSYAH	67			√		
14	ERZA PRAMESTI W	83	√				
15	FILDA D. AGUSTIN	83	√				
16	GHILMAN HADI WIJAYA	83	√				
17	JULIO DWI PUTRA PRASETYO	83	√				
18	KURNIAWAN DANDI S	75		√			
19	MOH. SULUNG ABDIANTO	67			√		
20	MOHAMMAD DANU PUTRA	75		√			

21	MOHAMMAD SHAFARI A	75		√			
22	MOHAMMAD SULTAN FIRDAUS	75		√			
23	NOVIA ANGGRAENI	75		√			
24	PRAMUDYA ANANTA GADING P	58				√	
25	PUTRI AULIA YASMINE	75		√			
26	PUTRI MARGARETHA	83	√				
27	RETI SALIYA CAESAR T	58				√	
28	RIZA PUTRI NUR AZIZAH	58				√	
29	SYARIFAH AULIA PUTRI	67			√		
JUMLAH		2139	7	12	6	4	0
RATA-RATA		73,76					

Keterangan:

- SB = Sangat Baik
 B = Baik
 CB = Sedang/ Cukup Baik
 KB = Kurang Baik
 SKB = Sangat Kurang Baik

Skor kemampuan membuat pantun siswa secara klasikal menggunakan rumus

$$P = \frac{n}{N} \times 100$$

$$P = \frac{2139}{2900} \times 100$$

$$= 73,76$$

P = skor pencapaian kemampuan membuat pantun siswa

n = jumlah skor kemampuan membuat pantun yang diperoleh siswa

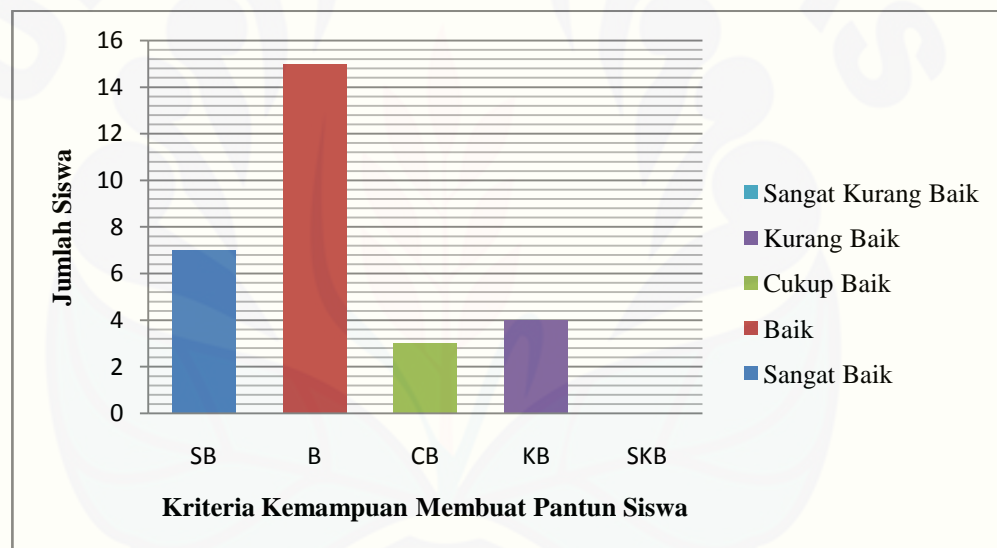
N = jumlah skor maksimal kemampuan membuat pantun

$$\text{Persentase kemampuan membuat pantun siswa} = \frac{\text{jumlah hsiswasesuaikateg ori}}{\text{jumlah hseluru hsiswa}} \times 100\%$$

Tabel 4.9 Analisis kemampuan membuat pantun Siswa pada Siklus 1

Kriteria Hasil Belajar	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Baik	7	24%
Baik	15	52%
Cukup Baik	3	10%
Kurang Baik	4	14%
Sangat Kurang Baik	0	0
Total	29	100%

Kemampuan membuat pantun siswa pada siklus 1 dapat digambarkan pada diagram di bawah ini.



Gambar 4.3 Diagram kemampuan membuat pantun Siswa pada Siklus 1

Berdasarkan skor pencapaian kemampuan membaca pemahaman siswa maka kriteria kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN Jember Lor 06 Jember pada siklus 1 tergolong dalam kriteria baik.

4.3.3 Kemampuan Membuat Pantun pada Siklus II

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dapat diketahui adanya peningkatan kemampuan membuat pantun siswa pada siklus II. Kemampuan siswa meningkat dari 73,76 pada siklus 1 menjadi 88,21 pada siklus II dengan kriteria sangat baik. Berikut adalah kemampuan membuat pantun siswa pada siklus II.

Tabel 4.10 Kemampuan Membuat Pantun Melalui Permainan Kartu Pantun Siswa pada Siklus II

No	Nama Siswa	Total Nilai	Kriteria				
			SB	B	CB	KB	SKB
1	ABDURRAHMAN SA'ANI	83	√				
2	AGENG ADAM DARMAWAN	100	√				
3	AGNES AVRILIA	67			√		
4	AHMAD SOLIKUN	75		√			
5	AKBAR ARIF WIJAKSONO	100	√				
6	AMANDA PUTRI DAE PICESA	100	√				
7	ANDIKA PRATAMA MAULANA S	83	√				
8	CINDY NOVITA SARI	100	√				
9	DAFFA ARDIANSYAH	100	√				
10	DEDY FIRMANSYAH	100	√				
11	DIMAS AJAJAYA	100	√				
12	DIMAS RAMADHAN PRASETYO	75		√			
13	ERIC RAMADHAN FIRMANSYAH	75		√			
14	ERZA PRAMESTI W	100	√				
15	FILDA D. AGUSTIN	100	√				
16	GHILMAN HADI WIJAYA	100	√				
17	JULIO DWI PUTRA PRASETYO	100	√				
18	KURNIAWAN DANDI S	100	√				
19	MOH. SULUNG ABDIANTO	75		√			
20	MOHAMMAD DANU PUTRA	75		√			
21	MOHAMMAD SHAFARI A	83	√				
22	MOHAMMAD SULTAN FIRDAUS	100	√				
23	NOVIA ANGGRAENI	100	√				
24	PRAMUDYA ANANTA GADING P	67			√		
25	PUTRI AULIA YASMINE	75		√			

26	PUTRI MARGARETHA	100	√				
27	RETI SALIYA CAESAR T	83		√			
28	RIZA PUTRI NUR AZIZAH	67			√		
29	SYARIFAH AULIA PUTRI	75		√			
JUMLAH		2558	18	7	4	0	0
RATA-RATA		88,21					

Keterangan:

- SB = Sangat Baik
 B = Baik
 CB = Sedang/Cukup Baik
 KB = Kurang Baik
 SKB = Sangat Kurang Baik

Skor kemampuan membuat pantun siswa secara klasikal menggunakan rumus

$$P = \frac{n}{N} \times 100$$

$$P = \frac{2558}{2900} \times 100$$

$$= 88,21$$

P = skor pencapaian kemampuan membuat pantun siswa

n = jumlah skor kemampuan membuat pantun yang diperoleh siswa

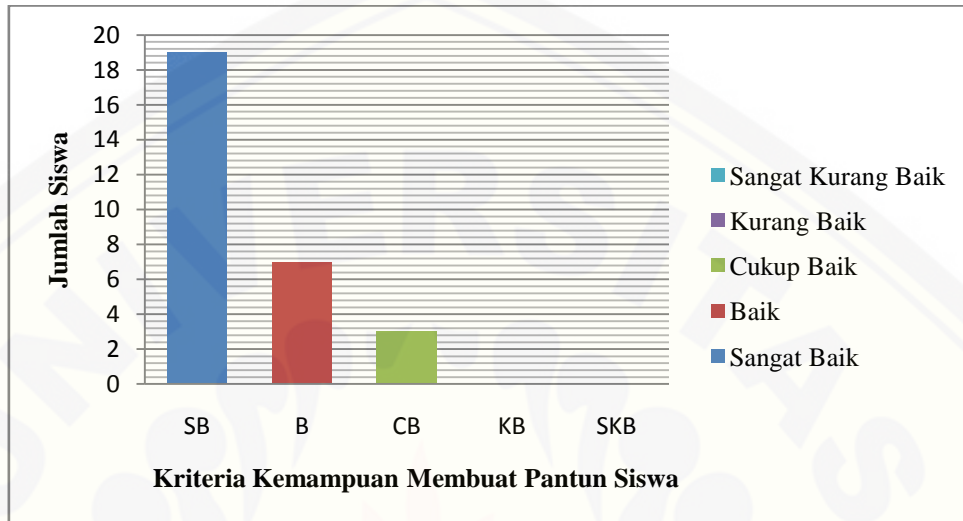
N = jumlah skor maksimal kemampuan membuat pantun

$$\text{Persentase kemampuan membuat pantun} = \frac{\text{jumlah hsiswasesuaikategori}}{\text{jumlah hseluru hsiswa}} \times 100\%$$

Tabel 4.11 Analisis Kemampuan Membuat Pantun Siswa pada Siklus II

Kriteria Hasil Belajar	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Baik	19	66%
Baik	7	24%
Cukup Baik	3	10%
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Total	29	100%

Kemampuan membuat pantun siswa pada siklus II dapat digambarkan pada diagram di bawah ini.



Gambar 4.4 Diagram kemampuan membuat pantun Siswa pada Siklus II

Berdasarkan skor pencapaian kemampuan membuat pantun siswa maka kriteria kemampuan membuat pantun siswa kelas IV SDN Jember Lor 06 Jember pada siklus II tergolong dalam kriteria sangat baik

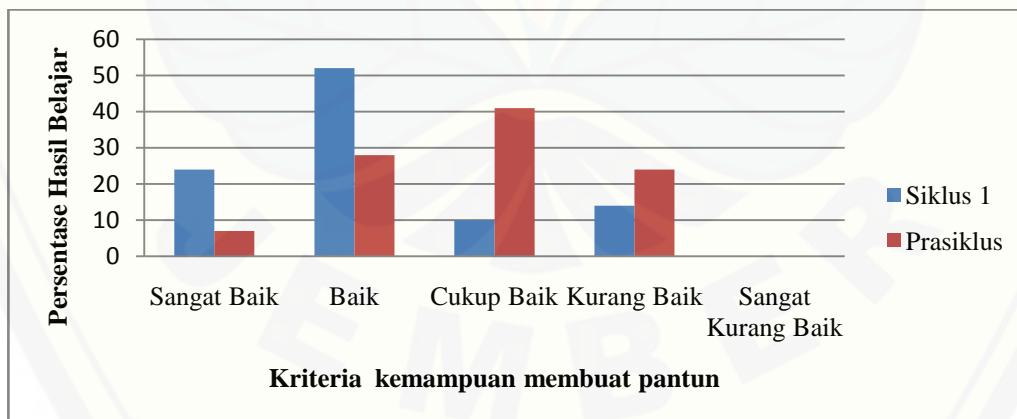
4.3.4 Perbandingan Skor Kemampuan Membuat Pantun Siswa

Berdasarkan kemampuan membuat pantun siswa dari tahap pra siklus, siklus 1, sampai siklus II, diketahui terdapat peningkatan skor kemampuan membuat pantun siswa. Berikut adalah perbandingan peningkatan kemampuan membuat pantun siswa pada prasiklus, siklus I, dan siklus II.

Tabel 4.12 Perbandingan kemampuan Membuat Pantun Siswa Prasiklus dan Siklus I

Kriteria Hasil Belajar	Prasiklus (%)	Siklus 1 (%)	Selisih (%)
Sangat Baik	7	24	17
Baik	28	52	24
Cukup Baik	41	10	-31
Kurang Baik	24	14	-10
Sangat Kurang Baik	0	0	0
Total	100	100	0,00

Perbandingan kemampuan membuat pantun siswa dari tahap pra siklus, dan siklus 1 dapat digambarkan pada diagram di bawah ini.



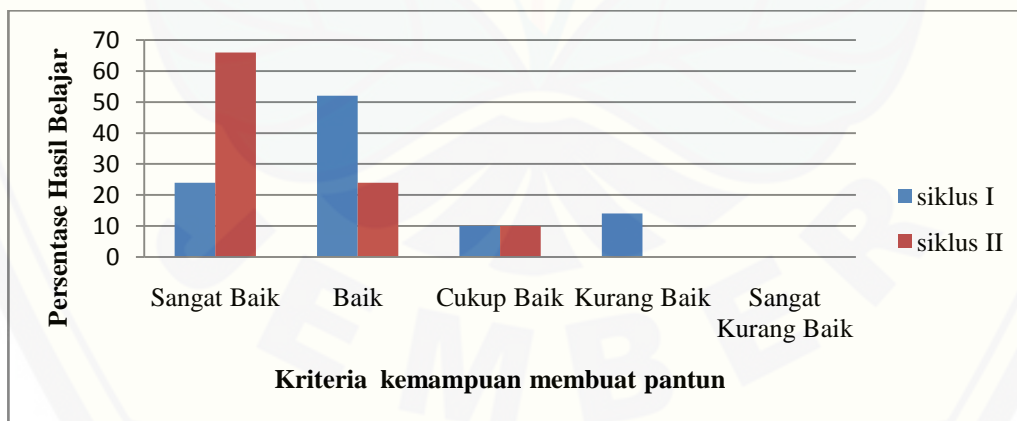
Gambar 4.5 Diagram Perbandingan Persentase Pra siklus dan siklus 1

Berdasarkan perbandingan kemampuan membuat pantun siswa tahap pra siklus dan siklus I, diketahui terdapat peningkatan skor yang cukup signifikan pada kemampuan membuat pantun siswa. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media dan perlakuan yang berbeda terhadap kegiatan pembelajaran siswa dalam membuat pantun.

Tabel 4.13 Perbandingan kemampuan membuat pantun melalui permainan kartu pantun pada siswa Siklus I dan Siklus II

Kriteria Hasil Belajar	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Selisih (%)
Sangat Baik	24	66	42
Baik	52	24	-28
Cukup Baik	10	10	0
Kurang Baik	14	0	-14
Sangat Kurang Baik	0	0	0
Total	100	100	0,00

Perbandingan kemampuan membuat pantun siswa dari tahap siklus I, dan siklus II dapat digambarkan pada diagram di bawah ini.



Gambar 4.6 Diagram Perbandingan Persentase siklus I dan siklus II

BAB 5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

5.1.1 Penerapan permainan kartu pantun dalam membuat pantun dilaksanakan dalam 2 siklus dimana tiap siklus dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan. Siklus 1 dilaksanakan sebagai pengenalan kepada siswa tentang permainan kartu pantun, guru membimbing siswa melakukan kegiatan membuat pantun melalui permainan kartu pantun kemudian siswa melakukan tes evaluasi dengan lembar kerja siswa. Siklus 2 ini dilakukan sebagai pemantapan bagi siswa dan siswa dituntut untuk lebih mandiri dalam membuat pantun melalui permainan kartu pantun. Proses penerapan permainan kartu pantun dalam penelitian ini ada tiga tahap yaitu tahap pratulis, tahap saattulis, dan tahap pascatulis. Setelah melaksanakan tahap-tahap dalam permainan kartu pantun secara keseluruhan siswa dapat membuat pantun sesuai dengan kriteria dan ciri-ciri pantun. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar membuat pantun siswa setelah menerapkan permainan kartu pantun.

5.1.2 Kemampuan membuat pantun melalui permainan kartu pantun pada siswa kelas IV Semester II di SDN Jember Lor 06 Jember mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil perbandingan nilai tes siswa pada prasiklus, siklus I, dan siklus II. Pada prasiklus terdapat 10 siswa atau 35% dari 29 jumlah siswa yang mengalami ketuntasan. Kemudian, setelah diterapkan permainan kartu pantun pada siklus I, ada peningkatan jumlah siswa yang mengalami ketuntasan yaitu terdapat 22 siswa atau 75% yang

mengalami ketuntasan secara klasikal. Pada siklus II jumlah siswa yang mengalami ketuntasan mengalami peningkatan dari siklus I yaitu 26 siswa atau 89% siswa yang mengalami ketuntasan secara klasikal. Berdasarkan pengamatan tiap siklus yang berlangsung, dapat dilihat bahwa kemampuan siswa sudah mengalami peningkatan sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil akhir membuat pantun siswa kelas IV Semester II di SDN Jember Lor 06 Jember sudah mencapai ketuntasan hasil belajar secara klasikal.

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat diberikan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi guru kelas IV di SDN Jember Lor 06 Jember, saat menerapkan kegiatan pembelajaran, disarankan lebih membimbing siswa pada pelaksanaan pembelajaran agar siswa serius dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang dilaksanakan dan tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan baik;
- b. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini untuk menemukan sesuatu yang baru dan dapat bermanfaat bagi banyak orang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Darmadi, K. (2008). *Bahasa Indonesia untuk SD dan MI kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Depdiknas.
- Eni, S. (2012). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia dalam Membuat Pantun dengan Permainan Kartu Kaa Siswa Kelas IV SD Negeri Gondang Kecamatan Watumalang Kabupaten Wonosobo Semester II Tahun Pelajaran 2011/2012. *Skripsi* .
- Faisal, M. d. (2008). *Kajian Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Hobri. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk Guru dan Praktisi*. Jember: Pena Salsabila.
- Indrawati. (2008). *Aktif Berbahasa Indonesia untuk SD kelas VII*. Jakarta : Pusbuk Departemen Pendidikan Nasional.
- Kosasih, E. (2008). *Khazanah Sastra Melayu Klasik*. Jakarta: Nobel Edumedia.
- Masyud. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas* . Bandung: Yrama Widya .
- Mouliono, Anton M. (1995). *Kamus Besar Bahasa Indonesia* . Jakarta: Balai Pustaka.
- Rasyid H . (2012). *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Resmini, Novi dkk. (2006). *Membaca dan Menulis di SD: Teori dan Pengajarannya*. Bandung: UPI PRESS.
- Setyaningsih, Y. (2008). Penggunaan Alat Permainan Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Siswa Kelas I SDN Ternyang 02 Kecamatan Sumberpucung Kabupaten Malang. *Skripsi* .

- Sudjana, Nana. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudono, A. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Suhardjono. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sunardi. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Jember: FKIP Universitas Jember.
- Suyatno. (2010). *Teknik Pembelajaran/ Bahasa dan Sastra*. Surabaya: Sic.
- Tarigan H.G. (1994). *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wardani, I. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Universitas Terbuka.



LAMPIRAN

LAMPIRAN A. MATRIK PENELITIAN

MATRIK PENELITIAN

Judul	Perumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis Tindakan
Meningkatkan Kemampuan Membuat Pantun melalui Permainan Kartu pantun pada Siswa Kelas IV SDN Jember Lor 06 Jember	<p>a. Bagaimanakah penerapan permainan kartu pantun dalam pembelajaran membuat pantun yang dapat meningkatkan kemampuan pantun pada siswa kelas IV Semester II SDN Jember Lor 06 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember?</p> <p>b. Bagaimanakah peningkatan kemampuan membuat pantun melalui permainan kartu pantun pada</p>	<p>1. Teknik permainan kartu pantun</p> <p>2. Keterampilan membuat pantun</p>	<p>1. Langkah penerapan pembelajaran melalui teknik permainan kartu pantun:</p> <p>a. guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.</p> <p>b. guru menyajikan materi sebagai pengantar.</p> <p>c. guru menjelaskan materi dan tata cara permainan kartu pantun.</p> <p>d. guru membagikan kartu pantun.</p> <p>e. siswa membuat pantun sesuai dengan kartu pantun.</p> <p>f. Siswa mengerjakan LKS</p> <p>g. guru bersama siswa mengambil kesimpulan.</p> <p>2. Kemampuan membuat pantun meliputi :</p> <p>a. Berima a-b-a-b</p> <p>b. Pilihan kata</p>	<p>a. Informan: Guru kelas IV SDN Jember Lor 06 Patrang-Jember.</p> <p>b. Responden: Siswakelas IV SDN Jember Lor 06 Jember.</p> <p>c. Hasil:</p> <p>1) tes</p> <p>2) observasi</p> <p>3) wawancara</p> <p>4) dokumentasi</p>	<p>1. Pendekatan dan jenis penelitian:</p> <p>a. jenis penelitian tindakan kelas.</p> <p>b. pendekatan kualitatif.</p> <p>2. Lokasi Penelitian: SDN Jember Lor 06 Jember.</p> <p>3. Populasi Penelitian : siswa kelas IV SDN Jember Lor 06 Jember</p> <p>4. Model pengumpulan data:</p> <p>a. observasi</p> <p>b. tes</p> <p>c. wawancara</p> <p>d. dokumentasi</p> <p>5. Analisis data: kuantitatif dan</p>	<p>Jika guru menerapkan permainan kartu pantun dalam pembelajaran membuat pantun maka kemampuan membuat pantun siswa kelas IV SDN Jember Lor 06 Jember akan meningkat.</p>

Judul	Perumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis Tindakan
	siswa kelas IV Semester II SDN Jember Lor 06 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember?		c. Terdapat sampiran dan isi dalam pantun		kualitatif. Rumus persentase ketuntasan hasil belajar siswa $P = \frac{n}{N} \times 100\%$	
					Keterangan: P = persentase ketuntasan hasil belajar siswa n = jumlah siswa yang tuntas belajar N = jumlah seluruh siswa	

LAMPIRAN B. PEDOMAN PENGUMPULAN DATA

B.1 Pedoman Observasi

No.	Data yang diperoleh	Sumber data
1.	Proses mengajar yang diterapkan guru di kelas	Guru kelas IV SDN Jember Lor 06 Jember
2.	Aktivitas belajar siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung sebelum dan setelah menerapkan pembelajaran membuat pantun melalui permainan kartu pantun	Siswa kelas IV SDN Jember Lor 06 Jember

B.2 Pedoman Wawancara

No.	Data yang diperoleh	Sumber data
1.	Sebelum pelaksanaan penelitian <ul style="list-style-type: none"> a. Metode yang biasa digunakan guru dalam pembelajaran membuat pantun b. Kesulitan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran membuat pantun 	Guru kelas IV SDN Jember Lor 06 Jember Siswa kelas IV SDN Jember Lor 06 Jember
2.	Setelah pelaksanaan penelitian <ul style="list-style-type: none"> a. Tanggapan guru kelas IV mengenai pembelajaran membuat pantun melalui permainan kartu pantun b. Tanggapan siswa terhadap pembelajaran membuat pantun melalui permainan kartu pantun 	Guru kelas IV SDN Jember Lor 06 Patrang- Jember Siswa kelas IV SDN Jember Lor 06 -Jember

B.3 Pedoman Dokumentasi

No.	Data yang diperoleh	Sumber data
1.	Daftar nama siswa kelas IV SDN Jember Lor 06 Jember	Dokumen
2.	Daftar nilai pembelajaran membuat pantun kelas IV SDN Jember Lor 06 Jember	Dokumen

B.4 Pedoman Tes

No.	Data yang diperoleh	Sumber data
1.	Hasil belajar siswa sebelum dan setelah penerapan pembelajaran membuat pantun melalui permainan kartu pantun	Nilai pembelajaran membuat pantun siswa kelas IV SDN Jember Lor 06 Jember

LAMPIRAN C PEDOMAN WAWANCARA GURU DAN SISWA

C.1 Pedoman dan Hasil Wawancara Guru Sebelum Tindakan

Tujuan wawancara : Untuk mengetahui sejauh mana guru memberikan bimbingan dan latihan kepada siswa tentang membuat pantun serta untuk mengetahui hasil prestasi siswa pada pelajaran membuat pantun.

Bentuk wawancara : Wawancara bebas

Responden : Guru kelas IV

Tempat : SDN Jember Lor 06 Patrang-Jember

No.	Pertanyaan	Jawaban Guru
1.	Metode pembelajaran apa yang sering Ibu gunakan dalam melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam keterampilan menulis?	Saat dalam melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia saya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas.
2.	Apakah Ibu selalu memanfaatkan media untuk memudahkan proses pembelajaran membuat pantun di kelas?	Tidak, dalam proses pembelajaran saya menggunakan lks, buku paket yang disediakan sekolah dan papan tulis sebagai media untuk mengajar.
3.	Apakah Ibu memberikan bimbingan secara penuh dalam proses pembelajaran membuat pantun?	Ya, saya selalu mengecek proses menulis dengan cara berputar mengelilingi kelas dan melihat satu per satu pantun yang siswa tulis.
4.	Bagaimanakah hasil belajar siswa dalam keterampilan membuat pantun?	Tidak semua siswa dapat berhasil atau tuntas.
5.	Perlu kah metode baru dalam melakukan pembelajaran agar siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya?	Perlu, karena dengan metode-metode baru siswa akan merasa senang dan tidak bosan dalam waktu pembelajaran.
6.	Bagaimana bila saya menerapkan pembelajaran melalui permainan kartu pantun di kelas Ibu pada pelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam keterampilan membuat pantun?	Boleh, karena mungkin akan menyenangkan karena bisa menghilangkan kejenuhan siswa dan mungkin saja lain kali saya bisa menerapkannya.

Jember, 21 Mei 2015

Pewawancara

Angga Dessy Purwanto

C.2 Pedoman Wawancara Guru Setelah Tindakan

Tujuan wawancara : Untuk mengetahui tanggapan guru terhadap penerapan permainan kartu pantun dalam membuat pantun.

Bentuk wawancara : Wawancara bebas

Responden : Guru Kelas IV

Tempat : SDN Jember Lor 06 Patrang-Jember

No.	Pertanyaan	Jawaban Guru
1.	Bagaimana pendapat dan tanggapan Ibu sebagai seorang guru mengenai pembelajaran menulis pantun menggunakan permainan kartu pantun yang telah dilaksanakan?	Pembelajaran ini bagus, karena dapat menarik minat siswa untuk belajar membuat pantun lebih mendalam lagi.
2.	Menurut Ibu, apa kekurangan dalam pembelajaran membuat pantun menggunakan permainan kartu pantun yang telah dilaksanakan?	Anda masih kurang dapat menguasai kelas pada saat pembagian kartu pantun, sehingga beberapa siswa masih ada yang ramai sendiri. Dan kurang memahami teknik permainan yang anda laksanakan.
3.	Menurut Ibu, apa kelebihan dari pembelajaran membuat pantun menggunakan permainan kartu pantun yang telah dilaksanakan?	Siswa semakin termotivasi dalam mengikuti pembelajaran karena model pembelajaran yang Anda gunakan baik, sehingga pemahaman siswa tentang menulis pantun juga menjadi lebih baik.
4.	Saran apa yang Ibu berikan terhadap pembelajaran membuat pantun menggunakan permainan kartu pantun yang telah dilaksanakan?	Harus dapat menguasai kelas agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran

Jember, 8 Juni 2015

Pewawancara

Angga Dessy Purwanto

C.3 Pedoman dan Hasil Wawancara Siswa Sebelum Tindakan

Tujuan wawancara : Untuk memperoleh informasi tentang kesulitan dan pemahaman siswa pada pelajaran membuat pantun

Bentuk wawancara : Wawancara Bebas

Responden : Agnes Avrilia

No.	Pertanyaan	Jawaban Siswa
1.	Apakah Anda menyukai pelajaran Bahasa Indonesia khususnya membuat pantun?	Suka, karena saya bisa menucurahkan dari pikiran saya apa yang bisa dijadikan pantun
2.	Apakah ada kesulitan yang Anda hadapi dalam membuat pantun?	Ada, saya kesulitan dalam memilih kata untuk dijadikan kalimat yang berima ab-ab.
3.	Apakah guru memantau Anda dalam membuat pantun?	Ya, Bu guru mengelilingi kelas dan bertanya kepada anak-anak tentang kesulitan yang dihadapi dalam membuat pantun. Selain itu, juga menyuruh anak-anak yang belum bisa untuk maju di depan untuk bertanya kepada bu guru .

Responden : Ghilman Hadi Wijaya

No.	Pertanyaan	Jawaban Siswa
1.	Apakah Anda menyukai pelajaran Bahasa Indonesia khususnya membuat pantun?	Kurang suka, karena saya tidak bisa membuat pantun.
2.	Apakah ada kesulitan yang Anda hadapi dalam membuat pantun?	Ada, saya sulit untuk menentukan kata kata apa yang harus dijadikan pantun
3.	Apakah guru memantau Anda dalam menulis karangan?	Iya. Selalu dilakukan pada saat dikelas.

Jember, 21 Mei 2015

Pewawancara

Angga Dessy Purwanto

C.4 Pedoman Wawancara Siswa Setelah Tindakan

Tujuan wawancara : Untuk memperoleh informasi tentang kesulitan dan pemahaman siswa pada pelajaran membuat pantun.

Bentuk wawancara : Wawancara bebas.

Responden : Beberapa siswa kelas IV

Tempat : SDN Jember Lor 06 Patrang-Jember

Responden : Akbar Arif Wijaksono

No.	Pertanyaan	Jawaban Siswa
1.	Apakah masih ada kesulitan dalam pembelajaran membuat pantun? Jika masih ada,apakah kesulitan yang dialami?	Tidak ada Bu.
2.	Apakah kalian suka dengan pembelajaran membuat pantunyang telah diberikan?	Suka, karena pelajaran membuat pantun yang Ibu berikan menggunakan media kartu pantun. jadi saya tidak kesulitan memilih berbagai kata untuk dijadikan kalimat pantun

Responden : Filda D. Agustin

No.	Pertanyaan	Jawaban Siswa
1.	Apakah masih ada kesulitan dalam pembelajaran membuat pantun? Jika masih ada,apakah kesulitan yang dialami?	Tidak ada Bu.
2.	Apakah kalian suka dengan pembelajaran membuat pantunyang telah diberikan?	Suka sekali bu. Kartu pantunnya sudah hampir lengkap. Saya tinggal melengkapi saja Bu.

Jember, 8 Juni 2015

Pewawancara

Angga Dessy Purwanto

LAMPIRAN D. PEDOMAN ANALISIS DATA PENILAIAN MEMBUAT PANTUN

Format Kriteria Penilaian

- a. Kemampuan membuat pantun setelah menerapkan teknik permainan kartu pantun. Untuk mengetahui hasil belajar setelah diterapkan teknik permainan kartu pantun, digunakan aspek penilaian menulis pantun berikut ini :

LEMBAR PENILAIAN

No	Indikator aspek yang dinilai	Tingkat kemampuan				Jumlah skor
		1	2	3	4	
1	Berima ab-ab					
2	Pilihan kata					
3	Kesesuaian antara isi dan sampiran					
Jumlah skor total						
Rata-rata skor						
Kategori						
Persentase keberhasilan						

Tabel 3.1 Aspek penilaian membuat pantun

$$Nilai = \frac{Skor \times 100}{12}$$

Tabel 3.2 Kriteria penilaian membuat pantun

Tingkat Keberhasilan (%)	Kualifikasi
>80 %	Sangat Baik
60-70 %	Baik
40-59 %	Cukup Baik
20-39 %	Kurang
<20 %	Sangat Kurang

b. Penilaian ketuntasan belajar seluruh siswa

Penilaian ketuntasan belajar siswa dalam kemampuan membuat pantun menurut (Depdiknas dalam Hobri 2007:167) adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase ketuntasan belajar siswa

n = jumlah siswa yang tuntas belajar

N = jumlah seluruh siswa

LAMPIRAN E. SILABUS

SILABUS

Jenjang : Sekolah Dasar
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas/Semester : IV/2
 Tema : Peristiwa
 Standar Kompetensi : Bahasa Indonesia
 8. Menulis
 Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara tertulis dalam bentuk karangan, pengumuman dan pantun anak.

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Waktu	Sumber Belajar
				Teknik Penilaian	Instrumen Penilaian		
Bahasa Indonesia 8.4 Membuat pantun anak yang menarik tentang berbagai tema sesuai dengan ciri-ciri pantun	a. Siswa dapat membaca pantun. b. Siswa dapat menjelaskan ciri-ciri pantun. c. Siswa dapat melengkapi pantun. d. Siswa dapat membuat pantun.	a. pantun	a. Membaca pantun dengan benar. b. Menjelaskan ciri-ciri pantun dengan benar. c. Melengkapi isi/sampiran pantun d. Membuat pantun sesuai ciri-ciri pantun	Tes Tulis	Tes Uraian	2 x 35 menit	Teks pantun Buku <i>Gemar Berbahasa Indonesia 4 SD</i> . Terbitan Tiga Serangkai.

LAMPIRAN F.RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

F.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Siklus I)

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Tema : Peristiwa
Kelas/Semester : IV/II
Nama Sekolah : SDN Jember Lor 06 Patrang-Jember
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

1. Standar Kompetensi

8. Menulis

Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara tertulis dalam bentuk karangan, pengumuman dan pantun anak.

2. Kompetensi Dasar

8.4 Membuat pantun anak yang menarik tentang berbagai tema sesuai dengan ciri-ciri pantun.

3. Indikator

➤ **Kognitif Produk**

- Membaca pantun
- Menjelaskan ciri-ciri pantun

➤ **Kognitif Proses**

- Melengkapi pantun

➤ **Psikomotor**

- Membuat pantun

➤ **Afektif**

- Bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas individu
- Mengembangkan sikap aktif dan kreatif
- Berkomunikasi secara lisan dan tertulis

4. Tujuan Pembelajaran

Setelah pembelajaran membuat pantun berlangsung dengan menggunakan teknik permainan kartu kata , siswa diharapkan:

➤ **Kognitif Produk**

Mampu membaca pantun dan menjelaskan pantun sesuai dengan ciri-cirinya.

➤ **Kognitif Proses**

- Mampu melengkapi pantun

➤ **Psikomotor**

- Mampu membuat pantun

➤ **Afektif**

- Mampu bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas secara individu
- Mampu mengembangkan sikap aktif dan kreatif
- Mampu berkomunikasi secara lisan dan tertulis

5. Materi Pembelajaran

- Pantun

6. Metode Pembelajaran

- Menggunakan teknik permainan kartu pantun
- Ceramah
- Tanya jawab
- Penugasan

7. Kegiatan Pembelajaran

Keterangan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Kegiatan Awal(10 menit)	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengucapkan salam b. Meminta siswa untuk berdo'a sebelum pembelajaran dimulai c. Mengabsen siswa d. Menyampaikan apersepsi dengan menanyakan "apakah siswa pernah membuat pantun?" e. Menyampaikan tujuan pembelajaran f. Menjelaskan kegiatan-kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan siswa pada saat pembelajaran berlangsung 	<ul style="list-style-type: none"> a. Menjawab salam b. Ketua kelas menyiapkan semua siswa untuk berdo'a sebelum pembelajaran dimulai c. Merespon saat diabsen oleh guru d. Menjawab pertanyaan apersepsi e. Mendengarkan dan memperhatikan f. Mendengarkandan memperhatikan
Kegiatan Inti(55 menit)	<p>Pra penulisan</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Menjelaskan materi dan melakukan tanya jawab tentang pengertian pantun. b. Menjelaskan cara atau langkah-langkah pembelajaran yang akan berlangsung dengan menggunakan teknik permainan kartu pantun dalam membuat pantun. c. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya 	<ul style="list-style-type: none"> a. Mendengarkan dan memperhatikan b. Mendengarkan, mengurutkan kartu bergambar dan memperhatikan c. Beberapa siswa bertanya

Keterangan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
	d. Memanggil siswa berdasarkan nomer absen.	d. Mengikuti perintah guru
	e. Membagikan kartu pantun kepada siswa dan siswa melengkapi kartu pantun	e. Menerima kartu pantun
	Penulisan	
	a. Meminta siswa membuat kalimat untuk dijadikan pantun sesuai dengan materi ciri-ciri pantun yang diajarkan oleh guru.	a. Menuliskan beberapa kalimat untuk dijadikan pantun dari yang sudah diberikan oleh guru.
	Pasca Penulisan	
	a. Meminta siswa mengecek kembali hasil dari membuat pantun sesuai kartu pantun yang diberikan.	a. Memeriksa kembali hasil pantun yang sudah dibuat
	b. Meminta siswa mengumpulkan hasil pantun kepada guru	b. Mengumpulkan hasil pantun
	c. Guru bersama siswa mengoreksi hasil membuat pantun dengan memperhatikan ciri-ciri pantun.	c. Memperhatikan dan mengoreksi
	d. Guru memberikan hadiah kepada siswa yang mengumpulkan tugas paling awal karena menjadi pemenang	d. Apabila ada yang terlambat mengumpulkan siswa harus bernyanyi didepan kelas
	e. Memberikan kesempatan siswa	e. Siswabertanya

Keterangan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
	untuk bertanya	
Kegiatan Akhir(5 menit)	a. Memberikan pertanyaan secara lisan kepada siswa agar siswa mengungkap kembali atau menyimpulkan materi yang sudah dipelajari b. Guru memberi kesimpulan atau meluruskan kesimpulan yang dijawab oleh siswa c. Guru merefleksi d. Guru memberikan tindak lanjut e. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam	a. Menjawab pertanyaan b. Siswa mendengarkan dan memperhatikan c. Siswa melakukan refleksi d. Siswa memperhatikan e. Siswa menjawab salam.

8. Alat dan Sumber Belajar

- BSE Bahasa Indonesia untuk kelas IV
- Kartu pantun
- LKS

9. Penilaian Hasil Belajar

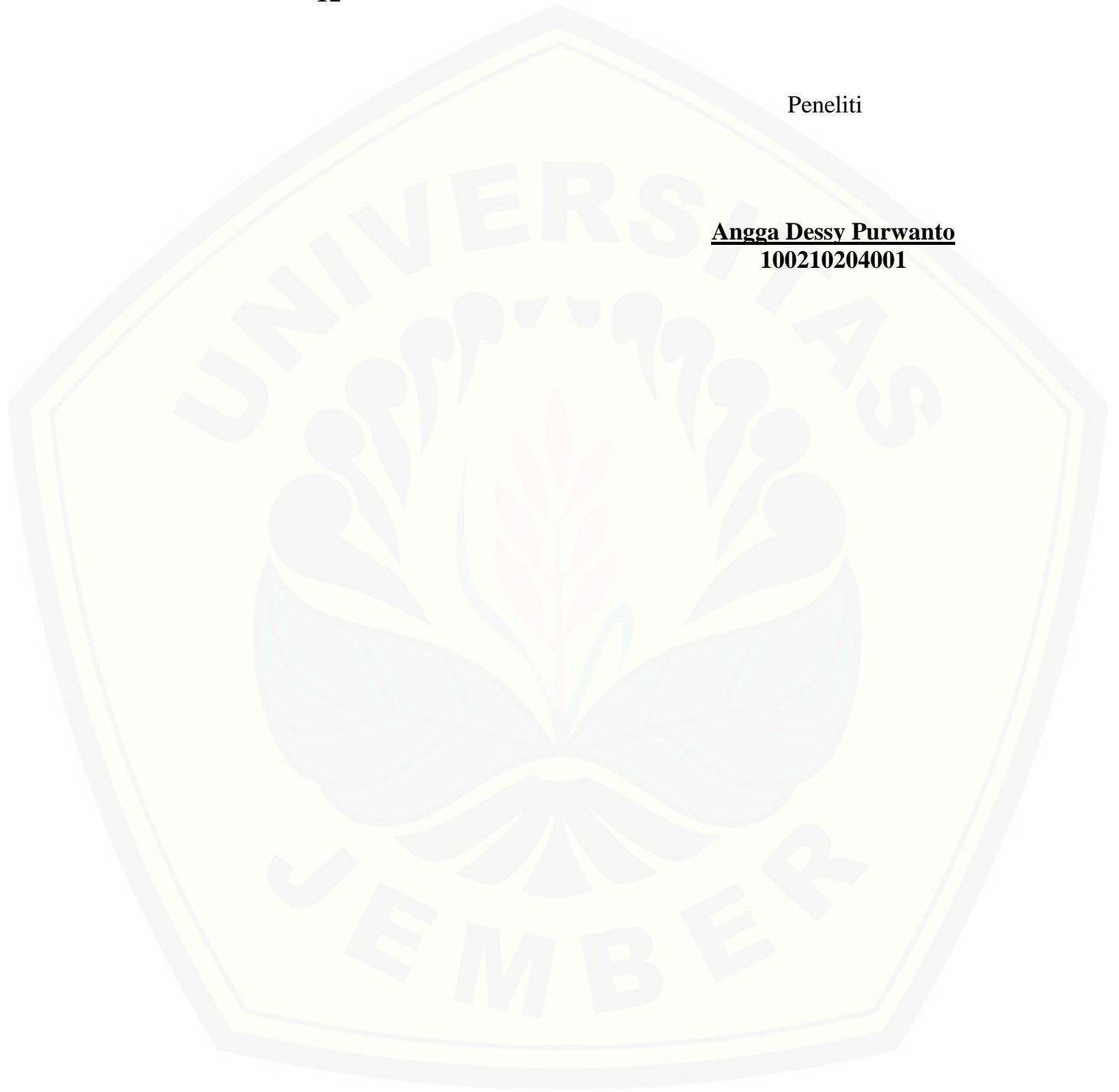
- Bentuk : tes tulis
- Instrumen : lks dan soal tes
- Penilaian

No	Indikator aspek yang dinilai	Tingkat kemampuan				Jumlah skor
		1	2	3	4	
1	Berima ab-ab					
2	Pilihan kata					
3	Kesesuaian antara isi dan sampiran					

$$Nilai = \frac{Skor \times 100}{12}$$

Peneliti

Angga Dessy Purwanto
100210204001



LAMPIRAN F.2 MATERI PEMBELAJARAN (Siklus I)

1. Pantun

Pantun adalah jenis puisi melayu lama yang paling terkenal. Pantun dan syair menunjukkan ikatan yang kuat dalam hal struktur keahasaannya. Struktur makna dikemukakan menurut aturan jenis pantun atau jenis syair. Ikatan yang memberikan nilai keindahan dalam struktur keahasaan itu, berupa:

- a. Jumlah suku kata setiap baris
 - b. Jumlah baris setiap bait
 - c. Jumlah bait setiap pantun
 - d. Aturan dalam hal rima dan ritma
2. Satu baitpun terdiri atas empat larik dan bersajak a-b-a-b. Larik pertama dan kedua berupa sampiran, sedangkan larik ketiga dan keempat berupa isi. Sampiran tidak mempunyai maksud, hanya diambil rima persajakannya. Jadi jika kita hendak membuat pantun, sebaiknya membuat dahulu isinya, kemudian menyusul sampirannya. Jenis-jenis pantun yaitu meliputi: pantun anak-anak, pantun muda, pantun tua, dan pantun jenaka.
3. Sehingga ciri-ciri pantun adalah sebagai berikut:
- a. Satu bait pantun terdiri dari empat baris
 - b. Satu baris bersajak a-b-a-b
 - c. Baris pertama dan baris kedua merupakan sampiran
 - d. Baris ketiga dan baris keempat merupakan isi

Contoh pantun:

- a. Katak jantan berkaca,
Si betina merasa malu,
Anak yang malas membaca,
Pati akan sedikit malu.

b. Gagak terbang tinggi,
Rajawali hinggap di batu,
Anak yang berbakti,
Pasti senang membantu ibu.

c. Katak beramai-ramai
Kupu-kupu indah di bulu,
Anak yang pandai-pandai,
Tentu disayang oleh guru.

4. Contoh kartu pantun yang dipakaisiswadalammelengkapi pantun

Buah mentimun	
Dibuat acar	
Jangan (.....)	→ Melamun
Ayo (.....)	→ Belajar

Makan Bakwan	
Diteras rumah	
Wahai (.....)	→ Kawan
Janganlupa (.....)	→ Sekolah

Nonton video	
Jangan suka usil	
Pergike (.....)	→ Toko
Membeli (.....)	→ Pensil

LAMPIRAN G. LEMBAR KERJA SISWA SIKLUS 1

LEMBAR KERJA SISWA

(LKS)

SISWA KELAS IV SDN JEMBER LOR 06 PATRANG-JEMBER

TAHUN AJARAN 2015/2016



MEMBUAT PANTUN

Nama :

Kelas :

No Absen :

Selamat pagi anak-anak, pak guru punya soal membuat pantun buat kalian, tapi sebelum membuatnya pak guru berharap kalian mengikuti langkah-langkah berikut.

1. Tulis nama, no absen dan kelas!
2. Bacalah contoh pantun berikut ini :
Gagak terbang tinggi
Rajawali hinggap di batu
Anak yang berbakti
Pasti senang membantu ibu
3. Setelah kalian mendapatkan kartu pantun yang diberikan oleh pak guru, kalian harus melengkapi kartu pantun yang sudah pak guru siapkan !
4. Buatlah sebuah pantun sesuai dengan tema peristiwa sekitar kalian !
5. Selamat mengerjakan !

Kartu Pantun Siswa

1.

<p>Pergi berburu</p> <p>Membawa peniti</p> <p>Pesan pak (.....)</p> <p>Harus cermat dan (.....)</p>

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Soal.

1. Buatlah sebuah pantun yang terdiri dari empat baris yang mempunyai dua baris sampiran serta dua baris isi pantun dengan pilihan kata yang tepat dan berima ab-ab !

Jawaban :

.....

.....

.....

.....

LAMPIRAN H.RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

H.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Siklus II)

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Tema : Alam Sekitar
Kelas/Semester : IV/II
Nama Sekolah : SDN Jember Lor 06 Patrang-Jember
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

1. Standar Kompetensi

8. Menulis

Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara tertulis dalam bentuk karangan, pengumuman dan pantun anak.

2. Kompetensi Dasar

8.4Membuat pantun anak yang menarik tentang berbagai tema sesuai drngan ciri-ciri pantun.

3. Indikator

➤ **Kognitif Produk**

- Membaca pantun
- Menjelaskan ciri-ciri pantun

➤ **Kognitif Proses**

- Melengkapi pantun

➤ **Psikomotor**

- Membuat pantun

➤ **Afektif**

- Bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas individu
- Mengembangkan sikap aktif dan kreatif
- Berkomunikasi secara lisan dan tertulis

4. Tujuan Pembelajaran

Setelah pembelajaran membuat pantun berlangsung dengan menggunakan teknik permainan kartu kata , siswa diharapkan:

➤ **Kognitif Produk**

Mampu membaca pantun dan menjelaskan pantun sesuai dengan ciri-cirinya.

➤ **Kognitif Proses**

- Mampu melengkapi pantun

➤ **Psikomotor**

- Mampu membuat pantun

➤ **Afektif**

- Mampu bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas secara individu maupun kelompok
- Mampu mengembangkan sikap aktif dan kreatif
- Mampu berkomunikasi secara lisan dan tertulis

5. Materi Pembelajaran

- Pantun

6. Metode Pembelajaran

- Menggunakan teknik permainan kartu pantun
- Ceramah
- Tanya jawab
- Penugasan

7. Kegiatan Pembelajaran

Keterangan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Kegiatan Awal(10 menit)	<p>a. Mengucapkan salam</p> <p>b. Meminta siswa untuk berdo'a sebelum pembelajaran dimulai</p> <p>c. Mengabsen siswa</p> <p>d. Menyampaikan apersepsi dengan menanyakan "masihingatkah kalian caramembuat pantun?"</p> <p>e. Menyampaikan tujuan pembelajaran</p> <p>f. Menjelaskan kegiatan-kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan siswa pada saat pembelajaran berlangsung</p>	<p>a. Menjawab salam</p> <p>b. Ketua kelas menyiapkan semua siswa untuk berdo'a sebelum pembelajaran dimulai</p> <p>c. Merespon saat diabsen oleh guru</p> <p>d. Menjawab pertanyaan apersepsi</p> <p>e. Mendengarkan dan memperhatikan</p> <p>f. Mendengarkandan memperhatikan</p>
Kegiatan Inti(55 menit)	<p>Pra penulisan</p> <p>a. Menjelaskan materi dan melakukan tanya jawab tentang pengertian pantun.</p> <p>b. Menjelaskan cara atau langkah-langkah pembelajaran yang akan berlangsung dengan menggunakan permainan kartu</p>	<p>a. Mendengarkan dan memperhatikan</p> <p>b. Mendengarkan, mengurutkan kartu bergambar dan memperhatikan</p>

Keterangan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
	<p>pantun dalam membuat pantun.</p> <p>c. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya</p> <p>d. Memanggil 5 siswa dan seterusnya berdasarkan nomer absen.</p> <p>e. Membagikan kartu pantun kepada siswa</p>	<p>c. Beberapa siswa bertanya</p> <p>d. Mengikuti perintah guru</p> <p>e. Menerima kartu pantun</p>
	<p>Penulisan</p> <p>a. Meminta siswa mengisi beberapa kata untuk melengkapi kalimat pantun yang masih kosong untuk dijadikan pantun, sesuai dengan kartu pantun yang sudah diberikan oleh guru.</p> <p>b. Guru meminta siswa untuk mengerjakan LKS</p>	<p>a. Menuliskan beberapa kalimat untuk dijadikan pantun dari kartu pantun yang sudah diberikan oleh guru.</p> <p>b. Siswa mengerjakan LKS yang diberikan oleh guru</p>
	<p>Pasca Penulisan</p> <p>a. Memintasiswa mengecek kembali hasil dari membuat pantun sesuai kartu pantun yang diberikan.</p> <p>b. Meminta siswa mengumpulkan hasil pantun kepada guru</p>	<p>a. Memeriksa kembali hasil pantun yang sudah dibuat</p> <p>b. Mengumpulkan hasil pantun</p>

Keterangan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
	<p>c. Guru bersama siswa mengoreksi hasil membuat pantun dengan memperhatikan ciri-ciri pantun.</p> <p>d. Guru memberikan hadiah kepada siswa yang mengumpulkan tugas paling awal karena menjadi pemenang</p> <p>e. Memberikan kesempatan siswa untuk bertanya</p>	<p>c. Memperhatikan dan mengoreksi</p> <p>d. Apabila ada yang terlambat mengumpulkan siswa harus bernyanyi di depan kelas</p> <p>e. Siswa bertanya</p>
<p>Kegiatan Akhir(5 menit)</p>	<p>a. Memberikan pertanyaan secara lisan kepada siswa agar siswa mengungkap kembali atau menyimpulkan materi yang sudah dipelajari</p> <p>b. Guru memberi kesimpulan atau meluruskan kesimpulan yang dijawab oleh siswa</p> <p>c. Guru merefleksi</p> <p>d. Guru memberikan tindak lanjut</p> <p>e. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam</p>	<p>a. Menjawab pertanyaan</p> <p>b. Siswa mendengarkan dan memperhatikan</p> <p>c. Siswa melakukan refleksi</p> <p>d. Siswa memperhatikan</p> <p>e. Siswa menjawab salam.</p>

8. Alat dan Sumber Belajar

- BSE Bahasa Indonesia untuk kelas IV
- Kartu pantun
- LKS

9. Penilaian Hasil Belajar

- Bentuk : tes tulis
- Instrumen : lks dan soal tes
- Penilaian

No	Indikator aspek yang dinilai	Tingkat kemampuan				Jumlah skor
		1	2	3	4	
1	Berima ab-ab					
2	Pilihan kata					
3	Kesesuaian antara isi dan sampiran					

$$Nilai = \frac{Skor \times 100}{12}$$

Peneliti

Angga Dessy Purwanto
100210204001

LAMPIRAN H.2 MATERI PEMBELAJARAN (Siklus II)

1. Pantun

Pantun adalah jenis puisi melayu lama yang paling terkenal. Pantun dan syair menunjukkan ikatan yang kuat dalam hal struktur keahasaannya. Struktur makna dikemukakan menurut aturan jenis pantun atau jenis syair. Ikatan yang memberikan nilai keindahan dalam struktur keahasaan itu, berupa:

- a. Jumlah suku kata setiap baris
 - b. Jumlah baris setiap bait
 - c. Jumlah bait setiap pantun
 - d. Aturan dalam hal rima dan ritma
2. Satu baitpun terdiri atas empat larik dan bersajak a-b-a-b. Larik pertama dan kedua berupa sampiran, sedangkan larik ketiga dan keempat berupa isi. Sampiran tidak mempunyai maksud, hanya diambil rima persajakannya. Jadi jika kita hendak membuat pantun, sebaiknya membuat dahulu isinya, kemudian menyusul sampirannya. Jenis-jenis pantun yaitu meliputi: pantun anak-anak, pantun muda, pantun tua, dan pantun jenaka.
3. Sehingga ciri-ciri pantun adalah sebagai berikut:
- a. Satu bait pantun terdiri dari empat baris
 - b. Satu baris bersajak a-b-a-b
 - c. Baris pertama dan baris kedua merupakan sampiran
 - d. Baris ketiga dan baris keempat merupakan isi

Contoh pantun:

- a. Hati-hati dengan duri
Jika tertusuk bisa berdarah
Bunga tanaman semakin asri
Sekolah kita semakin indah

b. Kacang goreng rasanya gurih

Kue tape di beri ragi

Kalau dinding sudah bersih

Jangan ada coretan lagi

c. Pagi hari amatlah segar

Hati riang jadi berdendang

Bunga ditanam dipinggir pagar

Semua sedap bila dipandang

4. Contoh kartu pantun

Semua bagus dila ditata Ada hak dan kewajibannya Sekolah adalah rumah (.....) —————→ Kita Kita jaga (.....) —————→ Keindahannya
--

Ke pasar membeli buah-buahan Jangan lupa mampir ke telaga Sungguh indah ciptaan tuhan (.....) —————→ Kawan Sudah sepatutnya kita (.....) —————→ Menjaga
--

Ada sungai berair bersih Boleh kita memakainya Kalau lingkungan ingin (.....) —————→ Bersih Buanglah sampah pada (.....) —————→ Tempatnya
--

LAMPIRAN I. LEMBAR KERJA SISWA SIKLUS II

LEMBAR KERJA SISWA

(LKS)

SISWA KELAS IV SDN JEMBER LOR 06 PATRANG-JEMBER

TAHUN AJARAN 2015/2016



MEMBUAT PANTUN

Nama :

Kelas :

No Absen :

Selamat pagi anak-anak, pak guru punya soal membuat pantun buat kalian, tapi sebelum membuatnya pak guru berharap kalian mengikuti langkah-langkah berikut.

1. Tulis nama, no absen dan kelas!
2. Bacalah contoh pantun berikut ini:
Hati-hati dengan duri
Jika tertusuk bisa berdarah
Bunga tanaman semakin asri
Sekolah kita semakin indah
3. Setelah kalian mendapatkan kartu pantun yang diberikan oleh pak guru, kalian harus melengkapi kartu pantun yang sudah pak guru siapkan !
4. Buatlah sebuah pantun sesuai dengan tema alam sekitar kalian !
5. Selamat mengerjakan !

Kartu Pantun Siswa

1.

Kacang goreng rasanya gurih
Kue tape di beri ragi
Kalau dinding sudah (.....)
Jangan ada coretan (.....)

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Soal.

1. Buatlah sebuah pantun yang terdiri dari empat baris yang mempunyai dua baris sampiran serta dua baris isi pantun dengan pilihan kata yang tepat dan berima ab-ab !

Jawaban :

.....

.....

.....

.....

LAMPIRAN J. SOAL TES SISWA (SIKLUS I dan SIKLUS II)

Nama :

Kelas :

No.absen :

Soal.

1. Buatlah sebuah pantun yang terdiri dari empat baris yang mempunyai dua baris sampiran serta dua baris isi pantun dengan pilihan kata yang tepat dan berima ab-ab !

Jawaban :

.....

.....

.....

.....

LAMPIRAN K. LEMBAR OBSERVASI

K.1a Lembar Observasi Kegiatan Guru (Siklus I)

Petunjuk: Beri tanda (√) pada kolom Ya/Tidak sesuai dengan aspek yang Anda

Amati!

No.	Aspek yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
I	Kegiatan Awal		
1.	Kesesuaian kegiatan apersepsi dengan materi ajar	√	
2.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
II	Kegiatan Inti		
1.	Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran	√	
2.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran		
3.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa	√	
4.	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	√	
5.	Menguasai kelas		√
6.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan waktu yang dialokasikan	√	
7.	Menggunakan metode yang tepat dalam menyampaikan materi pembelajaran	√	
8.	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran		√
9.	Merespon positif partisipasi		√
10.	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar	√	
11.	Menggunakan bahasa lisan secara jelas dan lancar	√	
12.	Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai	√	
III	Kegiatan Akhir		
1.	Menyusun rangkuman dengan melibatkan siswa	√	
2.	Menyimpulkan hasil pembelajaran	√	
3.	Melaksanakan tindak lanjut	√	

Jember, 01 Juni 2015
Observer
(Indah Mei Nurlaili)

K.1b Lembar Observasi Kegiatan Guru (Siklus I)

Petunjuk: Beri tanda (√) pada kolom Ya/Tidak sesuai dengan aspek yang Anda Amati!

No.	Aspek yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
I	Kegiatan Awal		
1.	Kesesuaian kegiatan apersepsi dengan materi ajar	√	
2.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
II	Kegiatan Inti		
1.	Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran	√	
2.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran		
3.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa	√	
4.	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	√	
5.	Menguasai kelas		√
6.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan waktu yang dialokasikan	√	
7.	Menggunakan metode yang tepat dalam menyampaikan materi pembelajaran	√	
8.	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran		√
9.	Merespon positif partisipasi		√
10.	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar	√	
11.	Menggunakan bahasa lisan secara jelas dan lancar	√	
12.	Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai	√	
III	Kegiatan Akhir		
1.	Menyusun rangkuman dengan melibatkan siswa	√	
2.	Menyimpulkan hasil pembelajaran	√	
3.	Melaksanakan tindak lanjut	√	

Jember, 01 Juni 2015

Observer
(Kuntari Dwi Meitiko Sari)

K.1c Lembar Observasi Kegiatan Siswa (Siklus I)

Petunjuk: Beri tanda (√) pada kolom Ya/Tidak sesuai dengan aspek yang Anda Amati!

No.	Aspek yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
I	Kegiatan Awal		
1.	Siswa mampu menjawab pertanyaan apersepsi	√	
2.	Mendengarkan secara seksama saat dijelaskan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai	√	
II	Kegiatan Inti		
1.	Memperhatikan dengan serius ketika dijelaskan materi pelajaran	√	
2.	Aktif bertanya saat proses penjelasan materi		√
3.	Adanya interaksi positif antar siswa	√	
4.	Adanya interaksi positif antara siswa-guru, siswa-materi pelajaran	√	
5.	Siswa terlibat aktif dalam kegiatan belajar	√	
6.	Siswa aktif mencatat berbagai penjelasan yang diberikan	√	
7.	Siswa menciptakan suasana tenang dalam mengikuti proses pembelajaran		√
8.	Siswa merasa senang menerima pelajaran	√	
9.	Siswa tertarik pada materi yang disajikan	√	
10.	Siswa tampak tekun mempelajari sumber belajar yang ditentukan guru	√	
11.	Siswa merasa terbimbing	√	
12.	Siswa mampu menjawab pertanyaan yang diajukan guru dengan benar	√	
13.	Siswa mampu mengemukakan pendapatnya dengan lancar	√	
III	Kegiatan Akhir		
1.	Siswa secara aktif memberi rangkuman	√	
2.	Siswa menerima tindak lanjut dengan senang	√	

Jember, 01 Juni 2015
Observer
(Indah Mei Nurlaili)

K.1d Lembar Observasi Kegiatan Siswa (Siklus I)

Petunjuk: Beri tanda (√) pada kolom Ya/Tidak sesuai dengan aspek yang Anda Amati!

No.	Aspek yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
I	Kegiatan Awal		
1.	Siswa mampu menjawab pertanyaan apersepsi	√	
2.	Mendengarkan secara seksama saat dijelaskan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai	√	
II	Kegiatan Inti		
1.	Memperhatikan dengan serius ketika dijelaskan materi pelajaran	√	
2.	Aktif bertanya saat proses penjelasan materi		√
3.	Adanya interaksi positif antar siswa	√	
4.	Adanya interaksi positif antara siswa-guru, siswa-materi pelajaran	√	
5.	Siswa terlibat aktif dalam kegiatan belajar	√	
6.	Siswa aktif mencatat berbagai penjelasan yang diberikan	√	
7.	Siswa menciptakan suasana tenang dalam mengikuti proses pembelajaran		√
8.	Siswa merasa senang menerima pelajaran	√	
9.	Siswa tertarik pada materi yang disajikan	√	
10.	Siswa tampak tekun mempelajari sumber belajar yang ditentukan guru	√	
11.	Siswa merasa terbimbing	√	
12.	Siswa mampu menjawab pertanyaan yang diajukan guru dengan benar	√	
13.	Siswa mampu mengemukakan pendapatnya dengan lancar	√	
III	Kegiatan Akhir		
1.	Siswa secara aktif memberi rangkuman	√	
2.	Siswa menerima tindak lanjut dengan senang	√	

Jember, 01 Juni 2015
Observer

(Kuntari Dwi Meitiko Sari)

K.2a Lembar Observasi Kegiatan Guru (Siklus II)

Petunjuk: Beri tanda (√) pada kolom Ya/Tidak sesuai dengan aspek yang Anda Amati!

No.	Aspek yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
I	Kegiatan Awal		
1.	Kesesuaian kegiatan apersepsi dengan materi ajar	√	
2.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
II	Kegiatan Inti		
1.	Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran	√	
2.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran		
3.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa	√	
4.	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	√	
5.	Menguasai kelas	√	
6.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan waktu yang dialokasikan	√	
7.	Menggunakan metode yang tepat dalam menyampaikan materi pembelajaran	√	
8.	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran	√	
9.	Merespon positif partisipasi	√	
10.	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar	√	
11.	Menggunakan bahasa lisan secara jelas dan lancar	√	
12.	Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai	√	
III	Kegiatan Akhir		
1.	Menyusun rangkuman dengan melibatkan siswa	√	
2.	Menyimpulkan hasil pembelajaran	√	
3.	Melaksanakan tindak lanjut	√	

Jember, 03 Juni 2015

Observer
(Indah Mei Nurlaili)

K.2b Lembar Observasi Kegiatan Guru (Siklus II)

Petunjuk: Beri tanda (√) pada kolom Ya/Tidak sesuai dengan aspek yang Anda

Amati!

No.	Aspek yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
I	Kegiatan Awal		
1.	Kesesuaian kegiatan apersepsi dengan materi ajar	√	
2.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
II	Kegiatan Inti		
1.	Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran	√	
2.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran		
3.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa	√	
4.	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	√	
5.	Menguasai kelas		√
6.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan waktu yang dialokasikan	√	
7.	Menggunakan metode yang tepat dalam menyampaikan materi pembelajaran	√	
8.	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran		√
9.	Merespon positif partisipasi		√
10.	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar	√	
11.	Menggunakan bahasa lisan secara jelas dan lancar	√	
12.	Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai	√	
III	Kegiatan Akhir		
1.	Menyusun rangkuman dengan melibatkan siswa	√	
2.	Menyimpulkan hasil pembelajaran	√	
3.	Melaksanakan tindak lanjut	√	

Jember, 03 Juni 2015

Observer
(Kuntari Dwi Meitiko Sari)

K.2c Lembar Observasi Kegiatan Siswa (Siklus II)

Petunjuk: Beri tanda (√) pada kolom Ya/Tidak sesuai dengan aspek yang Anda Amati!

No.	Aspek yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
I	Kegiatan Awal		
1.	Siswa mampu menjawab pertanyaan apersepsi	√	
2.	Mendengarkan secara seksama saat dijelaskan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai	√	
II	Kegiatan Inti		
1.	Memperhatikan dengan serius ketika dijelaskan materi pelajaran	√	
2.	Aktif bertanya saat proses penjelasan materi	√	
3.	Adanya interaksi positif antar siswa	√	
4.	Adanya interaksi positif antara siswa-guru, siswa-materi pelajaran	√	
5.	Siswa terlibat aktif dalam kegiatan belajar	√	
6.	Siswa aktif mencatat berbagai penjelasan yang diberikan	√	
7.	Siswa menciptakan suasana tenang dalam mengikuti proses pembelajaran	√	
8.	Siswa merasa senang menerima pelajaran	√	
9.	Siswa tertarik pada materi yang disajikan	√	
10.	Siswa tampak tekun mempelajari sumber belajar yang ditentukan guru	√	
11.	Siswa merasa terbimbing	√	
12.	Siswa mampu menjawab pertanyaan yang diajukan guru dengan benar	√	
13.	Siswa mampu mengemukakan pendapatnya dengan lancar	√	
III	Kegiatan Akhir		
1.	Siswa secara aktif memberi rangkuman	√	
2.	Siswa menerima tindak lanjut dengan senang	√	

Jember, 03 Juni 2015
Observer

(Indah Mei Nurlaili)

K.2d Lembar Observasi Kegiatan Siswa (Siklus II)

Petunjuk: Beri tanda (√) pada kolom Ya/Tidak sesuai dengan aspek yang Anda Amati!

No.	Aspek yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
I	Kegiatan Awal		
1.	Siswa mampu menjawab pertanyaan apersepsi	√	
2.	Mendengarkan secara seksama saat dijelaskan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai	√	
II	Kegiatan Inti		
1.	Memperhatikan dengan serius ketika dijelaskan materi pelajaran	√	
2.	Aktif bertanya saat proses penjelasan materi	√	
3.	Adanya interaksi positif antar siswa	√	
4.	Adanya interaksi positif antara siswa-guru, siswa-materi pelajaran	√	
5.	Siswa terlibat aktif dalam kegiatan belajar	√	
6.	Siswa aktif mencatat berbagai penjelasan yang diberikan	√	
7.	Siswa menciptakan suasana tenang dalam mengikuti proses pembelajaran	√	
8.	Siswa merasa senang menerima pelajaran	√	
9.	Siswa tertarik pada materi yang disajikan	√	
10.	Siswa tampak tekun mempelajari sumber belajar yang ditentukan guru	√	
11.	Siswa merasa terbimbing	√	
12.	Siswa mampu menjawab pertanyaan yang diajukan guru dengan benar	√	
13.	Siswa mampu mengemukakan pendapatnya dengan lancar	√	
III	Kegiatan Akhir		
1.	Siswa secara aktif memberi rangkuman	√	
2.	Siswa menerima tindak lanjut dengan senang	√	

Jember, 03 Juni 2015

Observer
(Kuntari Dwi Meitiko Sari)

LAMPIRAN L. Lembar Observasi Aspek Afektif Siswa (dalam RPP)

L.1 Lembar Observasi Aspek Afektif Siswa (Siklus I)

Petunjuk: Beri tanda (√) pada kolom Ya/Tidak sesuai dengan aspek yang Anda Amati!

No.	Nama	Aspek Penilaian Afektif							
		Melaksanakan tugas dengan penuh tanggung jawab		Mampu berkomunikasi secara lisan dan tertulis		Mengembangkan sikap kreatif		Bekerja sama dengan baik	
		Siklus 1		Siklus I		Siklus I		Siklus I	
		Y	T	Y	T	Y	T	Y	T
1.	Abdurrahman Sa'ani	√			√		√		√
2.	Ageng Adam D.	√		√		√		√	
3.	Agnes Avrilia		√	√			√		√
4.	Ahmad Sholikun	√		√			√	√	
5.	Akbar Arif W.		√	√			√		√
6.	Amanda Putri D.	√			√		√	√	
7.	Andika Pratama M.	√			√		√	√	
8.	Sindi Novita S.	√			√	√		√	
9.	Daffa Ardyansyah		√		√		√	√	
10.	Dedy Firmansyah	√			√		√	√	
11.	Dimas Aji A.		√	√		√		√	
12.	Dimas Ramadhan P.	√			√		√	√	

No.	Nama	Aspek Penilaian Afektif							
		Melaksanakan tugas dengan penuh tanggung jawab		Mampu berkomunikasi secara lisan dan tertulis		Mengembangkan sikap kreatif		Bekerja sama dengan baik	
		Siklus 1		Siklus I		Siklus I		Siklus I	
		Y	T	Y	T	Y	T	Y	T
13.	Eric Ramadhan F.	√			√		√		√
14.	Erza Pramesti W	√			√	√		√	
15.	Filda D.A		√	√			√		√
16.	Ghilman Hadi W		√	√			√		√
17.	Julio Dwi Putra P	√		√		√			√
18.	Kurniawan Dandi S	√			√		√	√	
19.	MOH. Sulung Abdianto		√		√		√	√	
20.	Mohammad Danu P	√		√		√		√	
21.	Mohammad S	√			√		√	√	
22.	Mohammad Sultan F	√			√		√	√	
23.	Novia A		√	√			√	√	
24.	Pramudya Ananta G.P	√			√		√		√
25.	Putri Aulia Y	√		√		√			√
26.	Putri M	√			√		√		√
27.	Reti Saliya C.T	√			√		√		√
28.	Riza Putri Nur A	√		√		√			√

No.	Nama	Aspek Penilaian Afektif							
		Melaksanakan tugas dengan penuh tanggung jawab		Mampu berkomunikasi secara lisan dan tertulis		Mengembangkan sikap kreatif		Bekerja sama dengan baik	
		Siklus 1		Siklus I		Siklus I		Siklus I	
		Y	T	Y	T	Y	T	Y	T
29	Syarif Aulia P	√			√		√		√

Keterangan : Y= Ya, T = Tidak

L.2 Lembar Observasi Aspek Afektif Siswa Siklus II

Petunjuk: Beri tanda (√) pada kolom Ya/Tidak sesuai dengan aspek yang Anda Amati!

No.	Nama	Aspek Penilaian Afektif							
		Melaksanakan tugas dengan penuh tanggung jawab		Mampu berkomunikasi secara lisan dan tertulis		Mengembangkan sikap kreatif		Bekerja sama dengan baik	
		Siklus II		Siklus II		Siklus II		Siklus II	
		Y	T	Y	T	Y	T	Y	T
1.	Abdurrahman Sa'ani	√			√		√		√
2.	Ageng Adam D.	√		√		√		√	
3.	Agnes Avrilia		√	√			√		√
4.	Ahmad Sholikun	√		√			√		√
5.	Akbar Arif W.	√		√			√		√
6.	Amanda Putri D.	√			√	√			√
7.	Andika Pratama M.	√			√		√		√
8.	Sindi Novita S.	√		√		√			√
9.	Daffa Ardyansyah		√		√		√		√
10.	Dedy Firmansyah	√		√			√		√
11.	Dimas Aji A.		√	√		√			√
12.	Dimas Ramadhan P.	√			√		√		√
13.	Eric Ramadhan F.	√			√		√		√
14.	Erza Pramesti W	√			√	√			√

No.	Nama	Aspek Penilaian Afektif							
		Melaksanakan tugas dengan penuh tanggung jawab		Mampu berkomunikasi secara lisan dan tertulis		Mengembangkan sikap kreatif		Bekerja sama dengan baik	
		Siklus II		Siklus II		Siklus II		Siklus II	
		Y	T	Y	T	Y	T	Y	T
15.	Filda D.A		√	√			√		√
16.	Ghilman Hadi W	√		√			√		√
17.	Julio Dwi Putra P	√		√		√			√
18.	Kurniawan Dandi S	√			√		√	√	
19.	MOH. Sulung Abdianto	√			√		√	√	
20.	Mohammad Danu P	√		√		√		√	
21.	Mohammad S	√			√		√	√	
22.	Mohammad Sultan F	√			√		√	√	
23.	Novia A		√	√			√	√	
24.	Pramudya Ananta G.P	√			√		√	√	
25.	Putri Aulia Y	√		√		√		√	
26.	Putri M	√			√		√	√	
27.	Reti Saliya C.T	√			√		√	√	
28.	Riza Putri Nur A	√		√		√		√	
29.	Syarif Aulia P	√			√		√	√	

Keterangan : Y= Ya, T = Tidak

LAMPIRAN M. DAFTAR NAMA SISWA

Daftar Nama Siswa Kelas IV SDN Jember Lor 06 Jember

No	Nama Siswa	Keterangan
1	ABDURRAHMAN SA'ANI	L
2	AGENG ADAM DARMAWAN	L
3	AGNES AVRILIA	P
4	AHMAD SOLIKUN	L
5	AKBAR ARIF WIJAKSONO	L
6	AMANDA PUTRI DAE PICESA	P
7	ANDIKA PRATAMA MAULANA S	L
8	CINDY NOVITA SARI	P
9	DAFFA ARDIANSYAH	L
10	DEDY FIRMANSYAH	L
11	DIMAS AJAJAYA	L
12	DIMAS RAMADHAN PRASETYO	L
13	ERIC RAMADHAN FIRMANSYAH W	L
14	ERZA PRAMESTI W	P
15	FILDA D. AGUSTIN	P
16	GHILMAN HADI WIJAYA	L
17	JULIO DWI PUTRA PRASETYO	L
18	KURNIAWAN DANDI S	L
19	MOH. SULUNG ABDIANTO	L
20	MOHAMMAD DANU PUTRA	L
21	MOHAMMAD SHAFARI APRIYANTO	L
22	MOHAMMAD SULTAN FIRDAUS	L
23	NOVIA ANGGRAENI	P
24	PRAMUDYA ANANTA GADING P	L
25	PUTRI AULIA YASMINE	P
26	PUTRI MARGARETHA	P
27	RETI SALIYA CAESAR T	P
28	RIZA PUTRI NUR AZIZAH	P
29	SYARIFAH AULIA PUTRI	P

LAMPIRAN N. DAFTAR NILAI PRASIKLUS

Daftar Nilai Siklus I membuat Pantun melalui Permainan Kartu Pantun pada Siswa Kelas IV SDN Jember Lor 06 Jember

No	Nama Siswa	Total Nilai	Keterangan Tuntas dan Tidak Tuntas
1	ABDUR RAHMAN SA'ANI	70	Tidak Tuntas
2	AGENG ADAM DARMAWAN	67	Tidak Tuntas
3	AGNES AVRILIA	45	Tidak Tuntas
4	AHMAD SOLIKUN	70	Tidak Tuntas
5	AKBAR ARIF WIJAKSONO	70	Tidak Tuntas
6	AMANDA PUTRI DAE PICESA	67	Tidak Tuntas
7	ANDIKA PRATAMA MAULANA S	70	Tidak Tuntas
8	CINDY NOVITA SARI	67	Tidak Tuntas
9	DAFFA ARDIANSYAH	67	Tidak Tuntas
10	DEDY FIRMANSYAH	67	Tidak Tuntas
11	DIMAS AJIAJAYA	67	Tidak Tuntas
12	DIMAS RAMADHAN PRASETYO	55	Tidak Tuntas
13	ERIC RAMADHAN FIRMANSYAH W	55	Tidak Tuntas
14	ERZA PRAMESTI W	70	Tidak Tuntas
15	FILDA D. AGUSTIN	75	Tuntas
16	GHILMAN HADI WIJAYA	75	Tuntas
17	JULIO DWI PUTRA PRASETYO	80	Tuntas
18	KURNIAWAN DANDI S	67	Tidak Tuntas
19	MOH. SULUNG ABDIANTO	67	Tidak Tuntas
20	MOHAMMAD DANU PUTRA	60	Tidak Tuntas
21	MOHAMMAD SHAFARI APRIYANTO	60	Tidak Tuntas
22	MOHAMMAD SULTAN FIRDAUS	65	Tidak Tuntas
23	NOVIA ANGGRAENI	70	Tidak Tuntas
24	PRAMUDYA ANANTA GADING P	45	Tidak Tuntas
25	PUTRI AULIA YASMINE	50	Tidak Tuntas
26	PUTRI MARGARETHA	80	Tuntas
27	RETI SALIYA CAESAR T	40	Tidak Tuntas
28	RIZA PUTRI NUR AZIZAH	45	Tidak Tuntas
29	SYARIFAH AULIA PUTRI	60	Tidak Tuntas

Keterangan T= Tuntas dan TT= Tidak Tuntas

LAMPIRAN O. DAFTAR NILAI SIKLUS I

Daftar Nilai Siklus I membuat Pantun melalui Permainan Kartu Pantun pada Siswa Kelas IV SDN Jember Lor 06 Jember

No	Nama Siswa	Kriteria Penilaian				Total Skor	Total Nilai	Keterangan Tuntas dan Tidak Tuntas
		Berima ab-ab	Pilihan Kata	Kesesuaian Isi dan Sampiran	Total			
1	ABDURRAHMAN SA'ANI	3	3	3	9	75	Tuntas	
2	AGENG ADAM DARMAWAN	4	2	3	9	75	Tuntas	
3	AGNES AVRILIA	3	2	2	7	58	Tidak Tuntas	
4	AHMAD SOLIKUN	3	3	3	9	75	Tuntas	
5	AKBAR ARIF WIJAKSONO	3	3	3	9	75	Tuntas	
6	AMANDA PUTRI DAE PICESA	4	3	3	10	83	Tuntas	
7	ANDIKA PRATAMA MAULANA	3	3	3	9	75	Tuntas	
8	CINDY NOVITA SARI	4	2	3	9	75	Tuntas	
9	DAFFA ARDIANSYAH	3	3	3	9	75	Tuntas	
10	DEDY FIRMANSYAH	3	3	3	9	75	Tuntas	
11	DIMAS AJIAJAYA	4	3	3	10	83	Tuntas	
12	DIMAS RAMADHAN PRASETYO	3	3	3	9	75	Tuntas	
13	ERIC RAMADHAN FIRMANSYAH	3	2	3	8	67	Tidak Tuntas	
14	ERZA PRAMESTI W	4	3	3	10	83	Tuntas	
15	FILDA D. AGUSTIN	4	3	3	10	83	Tuntas	
16	GHILMAN HADI WIJAYA	4	3	3	10	83	Tuntas	
17	JULIO DWI PUTRA PRASETYO	4	3	3	10	83	Tuntas	
18	KURNIAWAN DANDI S	3	3	3	9	75	Tuntas	
19	MOH. SULUNG ABDIANTO	3	2	3	8	67	Tidak Tuntas	
20	MOHAMMAD DANU PUTRA	3	3	3	9	75	Tuntas	
21	MOHAMMAD SHAFARI	3	3	3	9	75	Tuntas	
22	MOHAMMAD SULTAN FIRDAUS	4	3	2	9	75	Tuntas	
23	NOVIA ANGGRAENI	3	3	3	9	75	Tuntas	
24	PRAMUDYA ANANTA GADING P	2	2	3	7	58	Tidak Tuntas	
25	PUTRI AULIA YASMINE	3	3	3	9	75	Tuntas	
26	PUTRI MARGARETHA	4	3	3	10	83	Tuntas	
27	RETI SALIYA CAESAR T	2	3	2	7	58	Tidak Tuntas	
28	RIZA PUTRI NUR AZIZAH	2	2	3	7	58	Tidak Tuntas	
29	SYARIFAH AULIA PUTRI	3	2	3	8	67	Tidak Tuntas	

Keterangan T= Tuntas dan TT= Tidak Tuntas

LAMPIRAN P. DAFTAR NILAI SIKLUS II

Daftar Nilai Siklus II membuat Pantun melalui Permainan Kartu Pantun pada Siswa Kelas IV SDN Jember Lor 06 Jember

No	Nama Siswa	Kriteria Penilaian					Keterangan Tuntas dan Tidak Tuntas
		Berima ab-ab	Pilihan Kata	Kesesuaian Isi dan Sampiran	Total Skor	Total Nilai	
1	ABDURRAHMAN SA'ANI	4	3	3	10	83	Tuntas
2	AGENG ADAM DARMAWAN	4	4	4	12	100	Tuntas
3	AGNES AVRILIA	3	2	3	8	67	Tidak Tuntas
4	AHMAD SOLIKUN	3	2	4	9	75	Tuntas
5	AKBAR ARIF WIJAKSONO	4	4	4	12	100	Tuntas
6	AMANDA PUTRI DAE PICESA	4	4	4	12	100	Tuntas
7	ANDIKA PRATAMA MAULANA S	3	3	4	10	83	Tuntas
8	CINDY NOVITA SARI	4	4	4	12	100	Tuntas
9	DAFFA ARDIANSYAH	4	4	4	12	100	Tuntas
10	DEDY FIRMANSYAH	4	4	4	12	100	Tuntas
11	DIMAS AJAJAYA	4	4	4	12	100	Tuntas
12	DIMAS RAMADHAN PRASETYO	3	2	4	9	75	Tuntas
13	ERIC RAMADHAN FIRMANSYAH W	3	2	4	9	75	Tuntas
14	ERZA PRAMESTI W	4	4	4	12	100	Tuntas
15	FILDA D. AGUSTIN	4	4	4	12	100	Tuntas
16	GHILMAN HADI WIJAYA	4	4	4	12	100	Tuntas
17	JULIO DWI PUTRA PRASETYO	4	4	4	12	100	Tuntas
18	KURNIAWAN DANDI S	4	4	4	12	100	Tuntas
19	MOH. SULUNG ABDIANTO	3	3	3	9	75	Tuntas
20	MOHAMMAD DANU PUTRA	3	2	4	9	75	Tuntas
21	MOHAMMAD SHAFARI APRIYANTO	3	3	4	10	83	Tuntas
22	MOHAMMAD SULTAN FIRDAUS	4	4	4	12	100	Tuntas
23	NOVIA ANGGRAENI	4	4	4	12	100	Tuntas
24	PRAMUDYA ANANTA GADING P	3	2	3	8	67	Tidak Tuntas
25	PUTRI AULIA YASMINE	3	2	4	9	75	Tuntas
26	PUTRI MARGARETHA	4	4	4	12	100	Tuntas
27	RETI SALIYA CAESAR T	4	3	3	10	83	Tuntas
28	RIZA PUTRI NUR AZIZAH	3	2	3	8	67	Tidak Tuntas
29	SYARIFAH AULIA PUTRI	3	2	4	9	75	Tuntas

Keterangan T= Tuntas dan TT= Tidak Tuntas

LAMPIRAN Q. FOTO KEGIATAN



Gambar I. Siswa sedang mendengarkan teknik pembelajaran yang akan dilaksanakan



Gambar II. Peneliti sedang menjelaskan materi



Gambar III. Siswa berebut kartu pantun yang di berikan oleh peneliti



Gambar IV. Siswa sedang didampingi peneliti saat mengerjakan LKS yang di berikan oleh peneliti

LAMPIRAN R. HASIL MEMBUAT PANTUN SISWA SIKLUS I

Nama : Erza Pramesti wulandari
Kelas : IV (empat)
No.absen : 14

83

Soal.

1. Buatlah sebuah pantun yang terdiri dari empat baris yang mempunyai dua baris sampiran serta dua baris isi pantun dengan pilihan kata yang tepat dan berima ab-ab !

Jawaban :

Ada bintang ada bulan,
Ada daun ada kayu,
Jangan suka bermalas malasan,
tapi rajinlah membantu Ibu.

Penilaian

Berima ab-ab = 4
pilihan kata = 3
kesesuaian sampiran dan isi = 3
 $4 + 3 + 3 = 10 //$

Nama : ERIC R.F

Kelas : 4

No.absen : 13

67

Soal.

1. Buatlah sebuah pantun yang terdiri dari empat baris yang mempunyai dua baris sampiran serta dua baris isi pantun dengan pilihan kata yang tepat dan berima ab-ab !

Jawaban :

Burung merak giginya ompong

Gigi ompong tidak bisa makan

Jadi amat jangan suka bohong

karena bohong itu berdara

Penilaian

Berima ab-ab : 3

pilihan kata : 2

kesesuaian isi dan sampiran : 3

$3 + 2 + 3 = 8$

Nama : AGNES AVRILIA

Kelas : IV

No-absen : 3

58

Soal.

1. Buatlah sebuah pantun yang terdiri dari empat baris yang mempunyai dua baris sampiran serta dua baris isi pantun dengan pilihan kata yang tepat dan berima ab-ab !

Jawaban :

.....Gudeg..... dari yogyakarta.....

.....Empek empek..... dari Palembang.....

.....tutur kata..... harus di jaga.....

.....Bertingkah dan berlaku..... jangan sombong.....

Penilaian = Berima ab-ab = 3

pilihan kata = 2

kesesuaian isi dan sampiran = 2

$3 + 2 + 2 = 7$

LAMPIRAN S. HASIL MEMBUAT PANTUN SISWA SIKLUS II

Nama : Amanda putri D.P.
Kelas : IV
No.absen : 6

100

Soal.

1. Buatlah sebuah pantun yang terdiri dari empat baris yang mempunyai dua baris sampiran serta dua baris isi pantun dengan pilihan kata yang tepat dan berima ab-ab !

Jawaban :

Sungguh cantik ikan lohan
Hidupnya nyaman di kolam taman
Ayo jaga kebersihan
Kebersihan itu sebagian dari iman

Penilaian

Berima ab-ab = 4
Pilihan kata = 4
Kesesuaian isi dan sampiran = 4
 $4 + 4 + 4 = 12$

Nama : MOH. SULUNG A.
Kelas : empat
No.absen : 19

75

Soal.

1. Buatlah sebuah pantun yang terdiri dari empat baris yang mempunyai dua baris sampiran serta dua baris isi pantun dengan pilihan kata yang tepat dan berima ab-ab !

Jawaban :

Ada sandang ada pangan

Ada kuda berlari-lari

Jangan membuang sampah dikali

Nanti air akan tertebari

Penilaian

Berima ab-ab = 3

pilihan kata = 2

Kesesuaian isi dan sampiran = 4

$3 + 2 + 4 = 9$

Nama : P. Pamudya Aranta Gading

Kelas : empat

No. absen : 24

67

Soal.

1. Buatlah sebuah pantun yang terdiri dari empat baris yang mempunyai dua baris sampiran serta dua baris isi pantun dengan pilihan kata yang tepat dan berima ab-ab !

Jawaban :

ke pasar membeli buah

Jangan lupa mampir ke telega

Sungguh indah Ciptaan tuhan

Kita harus menjaganya

Penilaian

Berima ab-ab = 3

pilihan kata = 2

kesesuaian isi dan sampiran = 3

$3 + 2 + 3 = 8$

LAMPIRAN T. SURAT IJIN PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
Telepon: 0331-334988, 330738 Fax: 0331-334988
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 2008/UN25.1.5/LT/2015
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

30 MAR 2015

Yth. Kepala SDN Jember Lor 06
Jember

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini.

Nama : Angga Dessy Purwanto
NIM : 100210204001
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan penelitian di Sekolah yang Saudara pimpin dengan judul: "Meningkatkan Kemampuan Membuat Pantun Melalui Permainan Kartu Kata Pada Siswa Kelas IV SDN Jember Lor 06 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember".

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

Dr. Sukatman, M.Pd
NIP. 19640123 199512 1 001

LAMPIRAN U. DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



A. Identitas Diri

Nama : Angga Dessy Purwanto
Jenis Kelamin : Laki-laki
TTL : Pasuruan, 06 Desember 1990
Agama : Islam
Alamat : Jl. Dr. Sutomo Dsn. Sukun Ds. Sumber Gedang Kec. Pandaan
Kab. Pasuruan

B. Riwayat Pendidikan

No	Tahun Lulus	Pendidikan	Tempat
1	2004	SDN Petung Asri 02 Pandaan	Pandaan-Pasuruan
2	2007	SMP Negeri 2 Pandaan	Pandaan-Pasuruan
3	2010	SMA Negeri 1 Pandaan	Pandaan-Pasuruan
4	2015	Universitas Jember	Jember