

Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Pantun melalui Pembelajaran Kontekstual dan Penggunaan Media Lagu Populer pada Siswa Kelas VII A SMP Negeri 25 Semarang

Sudarwati
SMP Negeri 25 Semarang
Sudarwati688@gmail.com

Abstrak

Dari hasil pengamatan pada proses pembelajaran di kelas VII A SMP Negeri 25 Semarang menunjukkan bahwa interaksi guru dan siswa ketika pembelajaran berlangsung di dalam kelas cenderung satu arah. Sehingga proses pembelajaran belum optimal. Terkait dengan hal tersebut maka tidak heran jika hasil belajar sampai saat ini masih jauh dari yang kita harapkan. Hal ini disebabkan karena anak-anak masih kurang aktif dalam menerima pelajaran, masih banyak yang ragu-ragu dalam mengungkapkan pertanyaan, masih malu-malu ketika menjawab pertanyaan yang diajukan guru, bahkan ada sebagian siswa yang bermain-main saat guru sedang menerangkan. Keaktifan siswa yang rendah berdampak pula pada hasil belajar terutama pada materi menulis pantun pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini disebabkan karena guru belum menemukan metode dan pendekatan yang tepat. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan pembelajaran berpusat pada guru, sehingga siswa kurang terlibat keaktifannya. Akibatnya siswa pasif dalam pembelajaran dan suasana pembelajaran menjadi membosankan. Salah satu upaya untuk memecahkan masalah di atas yaitu dengan menerapkan media lagu populer. Dalam pembelajaran ini siswa mengalami sendiri apa yang dipelajarinya melalui diskusi dan kerja kelompok sehingga diharapkan peran aktif dan hasil belajar siswa dapat meningkat. Oleh karena itu penelitian ini terfokus pada perbaikan proses belajar siswa pada materi menulis pantun. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas VII A SMP Negeri 25 Semarang Tahun Pelajaran 2022/2023 dengan jumlah siswa 32 orang. Pelaksanaan tindakan kelas ini terdiri dua siklus, tiap siklus mencakup empat tahap yaitu: (1) perencanaan (planning), (2) pelaksanaan (acting), (3) pengamatan (observing), (4) refleksi (reflecting). Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan yang cukup signifikan. Suasana pembelajaran menjadi kondusif, menarik dan menyenangkan. Aktifitas, semangat, antusias dan kreatifitas siswa meningkat. Kemampuan siswa dalam menulis pantun meningkat. Siswa yang memperoleh nilai berkategori baik (75-84) dari siklus 1, 7 anak (15,63%) menjadi 17 anak (53,3%) pada siklus 2. Berdasarkan hasil penelitian yang dicapai tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kontekstual dan penggunaan media lagu populer pada siswa kelas VII A dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam menulis pantun.

Kata kunci: media lagu populer, keaktifan siswa, hasil belajar siswa

Abstract

From the results of observations on the learning process in class VII A of SMP Negeri 25 Semarang, it shows that the interaction between teachers and students when learning takes place in the classroom tends to be one way. So the learning process is not optimal. In this regard, it is not surprising that learning outcomes to date are still far from what we expected. This is because children are still less active in receiving lessons, many are still hesitant in asking questions, are still shy when answering questions asked by the teacher, there are even some students who play around while the teacher is explaining. Student activity low levels also have an impact on learning outcomes, especially in the material of writing rhymes in Indonesian language subjects. This is because teachers have not found the right methods and approaches. Teachers more often use lecture methods and teacher-centered learning, so that students are less actively involved. As a result, students are passive in learning and the learning atmosphere becomes boring. One effort to solve the problem above is by applying popular song media. In this learning, students experience for themselves what they learn through discussion and group work so that it is hoped that their active role and student learning outcomes can improve. Therefore, this research focuses on improving students' learning process in rhyme writing material. This research is classroom action research carried out in class VII A of SMP Negeri 25 Semarang for the 2022/2023 academic year with a total of 32 students. The implementation of this classroom action consists of two cycles, each cycle includes four stages, namely: (1) planning (planning), (2) implementation (acting), (3) observation (observing), (4) reflection (reflecting). The results of the research show that there are quite significant change. The learning atmosphere is conducive,

interesting and fun. Student activity, enthusiasm, enthusiasm and creativity increase. Students' ability to write rhymes increases. Students who obtained good category scores (75-84) from cycle 1, 7 children (15.63%) became 17 children (53.3%) in cycle 2. Based on the research results achieved, it can be concluded that the application of contextual learning and The use of popular song media for class VII A students can increase students' activeness and learning outcomes in writing rhymes.

Keywords: popular song media, student activity, student learning outcomes

PENDAHULUAN

Dalam Permendiknas RI No. 41 (2001: 6) disebutkan bahwa proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi siswa.

Standar kompetensi mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia berorientasi pada hakikat pembelajaran bahasa, yaitu belajar berbahasa dan belajar berkomunikasi. Dan belajar sastra adalah belajar menghargai manusia dan nilai-nilai kemanusiaannya. Oleh karena itu pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia (Depdiknas, 2005: I). Agar peserta didik mampu berkomunikasi, tidak dituntut lebih banyak untuk menguasai tentang pengetahuan bahasa.

Adapun aspek kebahasaan yang harus dikuasai agar ia dapat berkomunikasi dengan lancar adalah aspek: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis yang di dalam kurikulum 2004 dijabarkan menjadi sejumlah kompetensi dasar. Kompetensi dasar merupakan uraian yang memadai atas kemampuan yang harus dikuasai siswa dalam berkomunikasi lisan (mendengarkan dan berbicara) dan tulis (membaca dan menulis) sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia (Depdiknas, 2003: II).

Menulis pantun adalah salah satu bentuk komunikasi tertulis dan merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa kelas VII. Pantun dapat dibedakan menjadi pantun agama, pantun asmara (cinta), pantun jenaka, pantun teka-teki dan lain sebagainya.

Dengan demikian kompetensi dasar menulis pantun mempunyai nilai aplikatif yang tinggi dalam kehidupan masyarakat. Namun, kenyataannya kemampuan menulis pantun kelas VII A SMP Negeri 25 Semarang tahun 2022/2023 masih kurang.

Kekurangmampuan siswa dalam menulis pantun disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya faktor siswa dan guru. Dilihat dari faktor siswa, siswa mengalami kesulitan untuk menulis pantun.

Ditinjau dari aspek guru, selama ini guru dalam membelajarkan kompetensi dasar menulis pantun menggunakan strategi, metode dan media yang monoton dan kurang menarik bagi siswa. Kondisi dan sarana pembelajaran yang seperti ini, dan pemakaian media yang minim tentunya akan membuat siswa cepat bosan, lelah dan kurang bersemangat, yang akhirnya akan berpengaruh terhadap pencapaian indikator pembelajaran.

Mencermati fenomena-fenomena yang jelas terpapar di atas, dipandang perlu untuk menggunakan pendekatan, strategi, metode dan media yang praktis, menyenangkan, dan menarik dalam membelajarkan kompetensi dasar menulis pantun. Penerapan pembelajaran kontekstual (CTL) dan penggunaan media lagu populer merupakan alternatif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis pantun.

Pembelajaran kontekstual merupakan konsepsi pembelajaran yang membantu guru menghubungkan mata pelajaran dengan situasi dunia nyata dan terapannya dengan kehidupan sehari-hari sebagai anggota keluarga dan masyarakat (Ardiana, 2001). Yang dimaksud dengan penggunaan media lagu populer yaitu pembelajaran siswa menyanyikan syair lagu populer kemudian siswa mengidentifikasi ciri yang terkandung di dalamnya. Selanjutnya ciri-ciri tersebut digunakan untuk

menulis pantun sehingga tulisan yang berupa pantun menjadi lebih menarik. Pengoptimalan proses pembelajaran didukung dengan penggunaan beberapa media seperti : televisi, VCD player, lembar kerja siswa, dan rubrik penilaian menulis pantun.

KAJIAN TEORI

Menulis Pantun

Menulis merupakan kegiatan mengungkapkan gagasan melalui tulisan (Nurhadi, 2004 : 12). Mengungkapkan perasaan tidak hanya dapat diceritakan dan ditulis dalam bentuk frasa. Ungkapan perasaan pun dapat dinyatakan dalam bentuk puisi, seperti bentuk puisi lama yang disebut pantun (Asep Ganda Sadkin, 2005 : 104). Selain pantun, masih ada bentuk puisi lama lainnya, seperti pantun kilat (karmina), talibun, seloka, gurindam dan syair.

Pantun sudah dikenal masyarakat Indonesia sejak dahulu. Misalnya wangsalan, parikan, sindiran, sesebrid dalam masyarakat Sunda, pantun kedruk, dan gandrung dalam masyarakat Jawa, serta ende - ende dalam masyarakat Mandailing. Bahkan, di sebagian daerah Sumatra, masyarakat Minangkabau menggunakan pantun sebagai pembuka acara di perayaan-perayaan. Selain di baca, pantun juga kerap dinyanyikan. Pembelajaran dengan Pendekatan Kontektual

Pembelajaran

Menurut Nana Sudjana (1829 : 28), pembelajaran adalah menunjuk pada apa yang harus dilakukan guru sebagai pengajar. Proses pengajaran tidak lain adalah kegiatan belajar siswa dalam mencapai tujuan pengajaran. Dalam buku “Pedoman Manajemen Pelaksanaan Kurikulum Berbasis Kompetensi” (2004: 17) dijelaskan bahwa pembelajaran merupakan proses terjadinya interaksi antara guru dan siswa di sekolah. Interaksi antara guru dan siswa terjadi baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Selain itu, dalam buku “Media Pembelajaran” (2003: 6) dipaparkan bahwa istilah pembelajaran lebih menggambarkan usaha guru untuk membuat belajar para siswanya. Kegiatan pembelajaran tidak akan berarti jika tidak menghasilkan kegiatan belajar pada para siswanya dan guru bukan merupakan satu-satunya sumber belajar.

Dari beberapa pendapat tentang pengertian pembelajaran yang telah terpapar dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah kegiatan guru untuk membelajarkan siswanya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam proses pembelajaran siswa sebagai subjek pembelajaran bukan sebagai objek pembelajaran, guru hanya sebagai fasilitator.

Unsur-unsur Pembelajaran

Nana Sudjana (1989: 99) berpendapat bahwa setiap proses belajar-mengajar ditandai dengan adanya beberapa unsur antara lain: tujuan, bahan, metode, dan alat, serta evaluasi. Metode dan alat merupakan unsur yang tidak bisa dilepaskan dari unsur lainnya yang berfungsi sebagai cara atau teknik untuk mengantarkan bahan pelajaran agar sampai kepada tujuan.

Dalam buku “Pedoman Manajemen Pelaksanaan Kurikulum Berbasis Kompetensi” (2004: 21) dijelaskan tentang komponen utama dalam strategi pembelajaran. Komponen utama itu dipaparkan berikut ini yakni meliputi : urutan kegiatan pembelajaran, metode, media, dan waktu.

Berdasarkan hal-hal tersebut dapat dikatakan bahwa dalam pembelajaran terdapat beberapa unsur yakni : tujuan materi, metode, dan alat atau media, evaluasi. Guru perlu memahami benar hakikat pembelajaran, unsur-unsur pembelajaran dan pusat sumber belajar agar dapat menerapkan pembelajaran dengan sebaik-baiknya.

Pembelajaran Kontektual

Pembelajaran kontekstual adalah konsepsi pembelajaran yang membantu guru menghubungkan mata pelajaran dengan situasi dunia nyata dan pembelajaran yang memotivasi siswa agar menghubungkan pengetahuan dan terapannya dengan kehidupan sehari-harinya sebagai anggota keluarga dan masyarakat (Ardiana, 2001).

Media Pembelajaran

Media berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 1988 : 569) adalah alat (1). Media adalah alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk (2). Media adalah perantara; penghubung.

Dalam buku “Media Pembelajaran” (2003 : 9) dijelaskan beberapa pengertian media. Media berasal dari kata Latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang berarti beberapa perantara/pengantar. Media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi.

Jadi media pembelajaran adalah alat atau sarana yang terletak di antara guru dan siswa sebagai perantara atau penghubung dalam berkomunikasi. Maksud berkomunikasi di sini adalah komunikasi yang dilakukan pada saat berlangsungnya pembelajaran sehingga memudahkan guru dan siswa dalam mempelajari materi untuk mencapai kompetensi dasar.

METODE PENELITIAN

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII A SMP Negeri 25 Semarang Tahun Pelajaran 2022/ 2023 jumlah siswa laki – laki 18 perempuan 14 Pertimbangan penulis mengambil subjek penelitian tersebut karena siswa kelas VII A selama ini masih kurang aktif dalam menerima pelajaran terutama dalam menulis pantun. Dalam penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, yaitu siklus 1 dan siklus 2. Siklus 1 dilaksanakan 2 pertemuan yaitu pertemuan 1 hari senin, 10 Oktober 2022 dan pertemuan 2 hari Rabu, 12 Oktober 2022. Siklus 2 dilaksanakan 2 pertemuan yaitu pertemuan 1 hari Senin, 17 Oktober 2022 dan pertemuan 2 hari Rabu 19 Oktober 2022. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan menulis pantun melalui pembelajaran kontekstual dan menggunakan media lagu populer dengan menggunakan prosedur penelitian tindakan kelas. Agar diperoleh data yang tepat, maka peneliti menggunakan teknis pengumpulan data tes dan non tes. Untuk tes diambil melalui nilai ulangan dan non tes melalui observasi, wawancara, dan hasil pengamatan dari teman sejawat (yang mengajar mata pelajaran bahasa Indonesia)

HASIL DAN PEMBAHASAN

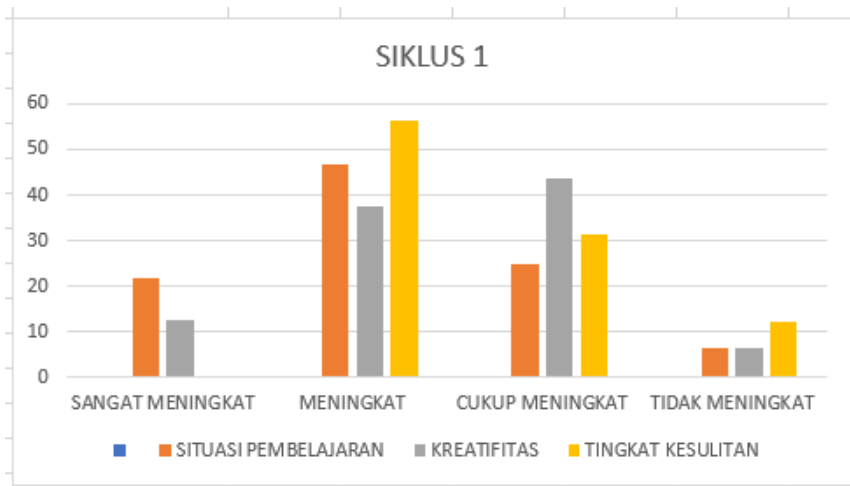
Siklus 1

Penerapan pembelajaran kontekstual dan penggunaan media lagu populer ternyata membuat suasana pembelajaran dan aktivitas siswa meningkat: sebanyak 60% siswa menyatakan sangat senang mengikuti pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, 20% senang, 20% menyatakan cukup senang mengikuti pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia.

Sebanyak, 53,13% menyatakan sangat bersemangat, 18,75% siswa menyatakan bersemangat dan 28,13% siswa menyatakan cukup bersemangat. 12,5% siswa menyatakan kreativitasnya sangat meningkat, 37,5% siswa menyatakan kreativitasnya meningkat, 43,75% siswa menyatakan cukup meningkat. 6,25% siswa menyatakan kreativitasnya tidak meningkat. Sebanyak 21,87% siswa menyatakan pembelajaran hari ini sangat menarik, 46,87% siswa menyatakan menarik, 25% cukup menarik dan 6,25% tidak menarik. Sebanyak 0% siswa menyatakan sangat sulit, 56,25% sulit, 31,25% menyatakan mudah dan 12,50% menyatakan sangat mudah. Seperti terlihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Pembelajaran Siklus I

INDIKATOR	SANGAT MENINGKAT	MENINGKAT	CUKUP MENINGKA	TIDAK MENINGKAT
SITUASI PEMBELAJARAN	21,87	46,87	25	6,26
KREATIFITAS	12,5	37,5	43,75	6,25
TINGKAT KESULITAN	0	56,25	31,25	12,25



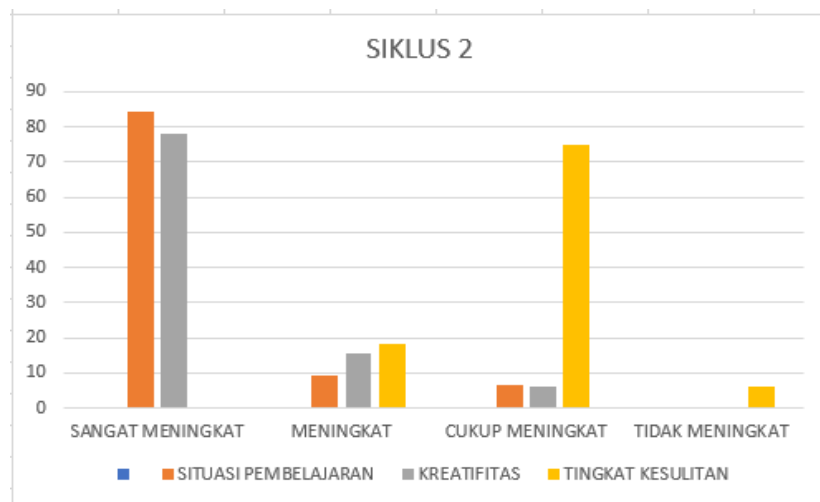
Gambar 1. Hasil Pembelajaran Siklus I

Siklus 2

Suasana pembelajaran tetap kondusif, menarik dan menyenangkan, siswa tetap antusias, bersemangat dan kreativitasnya semakin meningkat, sebanyak 81,25% siswa sangat senang mengikuti pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia, 12,50% senang, 6,25% menyatakan cukup senang. 62,5% siswa menyatakan sangat bersemangat, 90,63% menyatakan bersemangat dan 3,12% menyatakan cukup bersemangat. Sebanyak 78,13% siswa menyatakan kreativitasnya sangat meningkat dengan kegiatan ini, 15,63% meningkat dan 6,25% cukup meningkat. Sebanyak 84,38% siswa menyatakan pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia hari ini sangat menarik, 9,38% menyatakan menarik, 6,45% cukup menarik. Sebanyak 0% siswa menyatakan sangat sulit 18,35% menyatakan sulit, 75% menyatakan mudah, dan 6,25% menyatakan sangat mudah. Seperti terlihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Pembelajaran Siklus II

INDIKATOR	SANGAT MENINGKAT	MENINGKAT	CUKUP MENINGKAT	TIDAK MENINGKAT
SITUASI PEMBELAJARAN	84,32	9,38	6,45	0
KREATIFITAS	78,13	15,63	6,25	0
TINGKAT KESULITAN	0	18,35	75	6,25



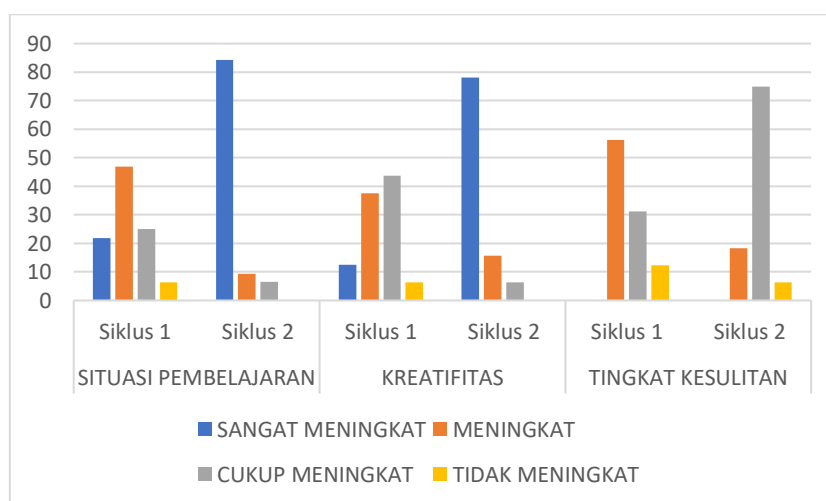
Gambar 2. Hasil Pembelajaran Siklus II

Pembahasan

Dari tabel di atas dapat dipaparkan hal-hal sebagai berikut: pada umumnya kemampuan menulis pantun siswa kelas VII A tetap meningkat, bahkan peningkatannya lebih besar bila dibandingkan peningkatan dari kemampuan awal ke siklus I. Hal ini terbukti dari jumlah siswa yang mempunyai kemampuan menulis pantun berkategori sangat kurang 1 siswa dan kurang 2 siswa. Bahkan pada siklus I yang mendapat nilai baik sekali (85-100) hanya 2 siswa pada siklus 2 menjadi 8 anak. Nilai rata-rata pada siklus I hanya 65,22, pada siklus 2 menjadi 78,19. Yang memperoleh nilai lebih dari 75 pada siklus I, 5 anak atau 15,63%, pada siklus 2 menjadi 17 siswa atau (53,13%). Dengan demikian pembelajaran kontekstual dan penggunaan media lagu populer dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis pantun, sampai pada siklus 2 tujuan penelitian tercapai. Seperti terlihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Perbandingan Siklus I dan Siklus II

INDIKATOR	SITUASI PEMBELAJARAN		KREATIFITAS		TINGKAT KESULITAN	
	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 1	Siklus 2
SANGAT MENINGKAT	21,87	84,32	12,5	78,13	0	0
MENINGKAT	46,87	9,38	37,5	15,63	56,25	18,35
CUKUP MENINGKAT	25	6,45	43,75	6,25	31,25	75
TIDAK MENINGKAT	6,26	0	6,25	0	12,25	6,25



Gambar 3. Perbandingan Siklus I dan Siklus II

PENUTUP

Simpulan

Dari uraian-uraian diatas dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Penerapan pembelajaran kontekstual dan penggunaan media lagu populer dapat meningkatkan aktivitas, semangat dan kreativitas siswa dalam pembelajaran.
2. Sampai dengan akhir siklus 2 sebanyak 90,63% siswa menyatakan sangat bersemangat, 6,25% siswa menyatakan bersemangat dan 3,13% siswa mengatakan cukup bersemangat. 78,13% siswa menyatakan kreativitasnya sangat meningkat, 15,63% menyatakan meningkat, 6,25% siswa menyatakan cukup meningkat.
3. Penerapan pembelajaran kontekstual dan penggunaan media lagu populer dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, efektif, aktif, menarik, dan menyenangkan.
4. Sampai dengan akhir siklus 2 sebanyak 84,38% siswa menyatakan pembelajaran Bahasa dan Sastra

Indonesia sangat menarik, 9,38% menyatakan menarik dan 6,25% menyatakan cukup menarik. Penerapan pembelajaran kontekstual dan penggunaan, media lagu populer dapat meningkatkan pembelajaran menulis pantun.

Saran

Pembelajaran kontekstual dan penggunaan media lagu populer hendaknya dapat dijadikan salah satu alternatif dalam membelajarkan kompetensi dasar menulis. Guru mata pelajaran yang lain dapat menerapkan pembelajaran seperti ini bila memungkinkan, karena pembelajaran ini pembelajaran yang kondusif, dan meningkatkan aktifitas semangat dan kreativitas siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta:PT. Bumi Aksara.
- Ardiana, N. 2004. Pembelajaran kontekstual. Jakarta: Universitas Terbuka
- Depdiknas. 2004. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. SMP atau MTS. Jakarta : Depdiknas
- Nurhadi, 2004. *Menulis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sadikin, A. G. 2005. *Menulis Puisi*. Bandung: Alfabeta
- Sudjana, N. 2005. *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Bandung: Sinau Baru Algesindu.