

**PENGGUNAAN MULTIMEDIA PROGRAM *MICROSOFT*
POWERPOINT UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
MENULIS PANTUN ANAK SISWA KELAS IV
SDN KEDAUNG KALI ANGKE 06 JAKARTA BARAT**



Oleh:

**Verin Veronica Tiarawati
1815133312
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2017**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN
PANITIA SIDANG SKRIPSI**

Judul : Penggunaan Multimedia Program Microsoft Powerpoint untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Anak Siswa Kelas IV SDN Kedaung Kali Angke 06 Jakarta Barat.

Nama Mahasiswa : Verin Veronica Tiarawati

Nomor Registrasi : 1815133318

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar/PGSD

Tanggal Ujian : Rabu, 16 Agustus 2017

Pembimbing I

Drs. Juhana Sakmal, M.Pd.
NIP. 19660110 199303 1002

Pembimbing II

Dra. Iva Sarifah, M.Pd.
NIP. 19650928 199402 2001

Panitia Sidang Skripsi

Nama	Tandatangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M.Si. (Penanggungjawab)*		9 - 9 - 2017
Dr. Anan Sutisna, M.Pd. (Wakil Penanggungjawab)		4 - 9 - 2017
Dr. Fahrurrozi, M.Pd. (Koordinator Program Studi)***		31 / 8 - 17
Dr. Gusti Yarmi, M.Pd. (Anggota)****		21 / 8 - 17
Linda Zakiah, M.Pd. (Anggota)****		21 / 8 - 17

Catatan:

- * Dekan FIP
- ** Wakil Dekan I
- *** Koordinator Program Studi
- **** Dosen Penguji selain pembimbing dan Ketua Program Studi

Penggunaan Multimedia Program Microsoft Powerpoint Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Anak Siswa Kelas IV SDN Kedaung Kali Angke 06 Jakarta Barat (2017)

Verin Veronica Tiarawati

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun anak melalui penggunaan multimedia *microsoft powerpoint* siswa Kelas IV SDN Kedaung Kali Angke 06 Jakarta Barat. Penelitian ini dilakukan pada bulan April-Mei 2017 dengan subjek penelitian siswa kelas IV-B yang berjumlah 33 siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan model siklus dari Kemmis dan Taggart yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data dengan teknik tes, pengamatan dan catatan lapangan. Peningkatan keterampilan menulis pantun anak ditunjukkan dengan meningkat-nya presentase siswa kelas IV-A yang mencapai KKM (75) pada setiap siklus. Pada pra-siklus siswa yang mendapat nilai ≥ 75 berjumlah 7 siswa atau 15% dari 33 siswa, pada siklus I menjadi 8 siswa atau 24% dan pada siklus II menjadi 84% atau 24 siswa. Peningkatan juga terjadi pada kualitas aktivitas guru dan siswa. Pada siklus 1 kualitas aktivitas guru mencapai 66,3% dan aktivitas siswa mencapai 67,6%. Pada siklus II kualitas aktivitas guru meningkat menjadi 80,3% dan aktivitas siswa menjadi 80,3%. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan multimedia *microsoft powerpoint* berhasil meningkatkan keterampilan menulis pantun anak siswa kelas IV-B SDN Kedaung Kali Angke 06 Jakarta Barat.

Kata kunci: Keterampilan menulis pantun, pembelajaran Bahasa Indonesia, multimedia *microsoft powerpoint*, siswa kelas IV-B SD

***Improving Children's Poem Writing Skills Through the Use of
Multimedia Microsoft Powerpoint Students Of Class IV SDN Kedaung
Kali Angke 06 West Jakarta
(2017)***

Verin Veronica Tiarawati

ABSTRACT

This classroom action research aims to improve children's writing skills through the usage the multimedia microsoft powerpoint among the students of Class IV SDN Kedaung Kali Angke 06 West Jakarta. This research was conducted in April-May 2017 with the grade IV-B students as the subject of the research which amounted to 33 students. The method used in this research is Classroom Action Research with cycle model from Kemmis and Taggart which consists of planning, action, observation and reflection. This study was conducted in two cycles. Datas are collected through test, observations, and field notes. Improvement of the children's poem writing skills is indicated by the increase in the percentage of students in grade IV-A who reached KKM (75) in each cycle. In pre-cycle students who achived score ≥ 75 amounted to 7 students or 15% of 33 students, 8 students or 24% from the first cycle and 84% or 24 students from the second cycle. Improvement also occured on the quality of teacher and student activity. In cycle 1 the quality of teacher activity reached 66,3% and student activity reach 67,6%. In cycle II teacher activity quality increased to 80,3% and student activity also increased up to 80,3%. The results of this study indicated that the use of multimedia microsoft powerpoint managed to improve the writing skills of student class IV-B SDN Kedaung Kali Angke 06 West Jakarta.

Keywords: Poem writing skills, Indonesian learning, microsoft powerpoint multimedia, grade IV-B elementary school students

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama Mahasiswa : Verin Veronica Tiarawati
Nomor Registrasi : 1815133318
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Penggunaan Multimedia Program Microsoft Powerpoint Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Anak Siswa Kelas IV SDN Kedaung Kali Angke 06 Jakarta Barat”** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian yang dilaksanakan pada bulan April-Mei 2017.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 11 Juli 2017

Yang membuat pernyataan,



Verin Veronica Tiarawati

MOTTO

“Surely My Lord is with me.
He will guide me through.”

[Qur’ an, 26. 62]

“ Karena mengulang-ulang doa itu seperti kayuhan sepeda, suatu saat ia akan membawamu ke arah yang kamu tuju...”

LEMBAR PERSEMBAHAN

Rasa syukur yang mendalam saya ucapkan kepada Allah SWT atas segala kelancaran dan kesehatan yang diberikan selama pengerjaan skripsi sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya. Saya juga berterimakasih kepada kedua orangtua saya atas dukungan dan motivasinya. Orangtua yang selalu mengajarkan kesabaran dan keikhlasan.

Teruntuk kedua orangtuaku, skripsi ini saya persembahkan kepada ayahanda Ahmad Jajuli dan ibunda Diah Kartika Fairawati. Terima kasih sebesar-besarnya saya sampaikan. Kesuksesan selesainya pendidikan saya, adalah untuk ibunda dan ayahanda yang membesarkan saya.

Teruntuk teman-teman PGSD saya, terima kasih karena telah mengajarkan banyak hal dan saling belajar selama masa kuliah, karena saling mengingatkan dalam kebaikan, hingga menyelesaikan studi bersama.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa, karena atas berkat rahmat dan hidayah-Nya skripsi dengan judul “Penggunaan Multimedia Program Microsoft Powerpoint untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Anak Siswa Kelas IV SDN Kedaung Kali Angke 06, Jakarta Barat” dapat diselesaikan. Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Peneliti menyadari sepenuhnya, terselesaikannya skripsi ini bukan semata-mata hasil kerja keras peneliti sendiri, melainkan berkat rahmat dan karunia-Nya, serta dukungan dari banyak pihak. Untuk itu, peneliti menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Dekan dan Wakil Dekan I serta kepada berbagai pihak.

Pertama-tama, kepada Bapak Drs. Juhana Sakmal, M.Pd., selaku dosen pembimbing I dan Ibu Dra. Iva Sarifah, M.Pd. selaku dosen pembimbing II. Keduanya telah meluangkan waktu untuk memeriksa dan mengarahkan peneliti dalam menyusun skripsi ini.

Kedua, kepada Dr. Fahrurrozi, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi PGSD dan seluruh dosen PGSD yang telah membimbing dan memberikan berbagai ilmunya kepada peneliti selama mengikuti pendidikan.

Lebih khusus lagi adalah untuk orang tua tercinta serta sanak saudara peneliti, yang dengan penuh kesabaran telah mendo'akan dan mendukung peneliti.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini terdapat kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti menerima kritik dan saran membangun dari berbagai pihak demi perbaikan agar lebih baik. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi civitas akademika Universitas Negeri Jakarta. Terimakasih.

Jakarta, Maret 2017.

Peneliti,

Verin Veronica Tiarawati

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
MOTTO	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DARTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DARTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian	6
C. Pembatasan Fokus Penelitian	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Manfaat Penelitian	7

BAB II	KAJIAN TEORETIK	10
	A. Hakikat Keterampilan Menulis Pantun Anak	10
	1. Keterampilan Menulis	10
	a. Keterampilan	10
	b. Menulis	11
	2. Pantun Anak	13
	a. Pantun	13
	b. Pantun Anak	14
	c. Ciri-ciri Pantun	15
	d. Keterampilan Menulis Pantun Anak	17
	e. Tujuan Keterampilan Menulis di Kelas IV SD	18
	f. Faktor yang Terkait dengan Pembelajaran Keterampilan Menulis di Kelas IV SD	19
	B. Media Pembelajaran Multimedia	20
	a. Multimedia	20
	b. Microsoft Powerpoint	23
	c. Fasilitas dalam Program <i>Microsoft Powerpoint</i>	23
	d. Manfaat Media Pembelajaran	24
	e. Fungsi Media Pembelajaran	27
	f. Multimedia Pembelajaran Program <i>Microsoft Powerpoint</i>	28
	C. Bahasan Hasil Penelitian Yang Relevan	28

	D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan	30
	E. Hipotesis Penelitian	31
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	32
	A. Tujuan Penelitian	32
	B. Tempat & Waktu Penelitian	32
	C. Metode dan Desain Intervensi Tindakan	32
	D. Subjek Partisipan dalam Penelitian	35
	E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian	35
	F. Tahapan Intervensi Tindakan	35
	G. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan	43
	H. Data dan Sumber Data	44
	1. Data	44
	2. Sumber Data	44
	I. Teknik Pengumpulan Data	44
	J. Instrumen Penelitian	45
	a. Definisi Konseptual	45
	b. Definisi Operasional	46
	c. Kisi-kisi Instrumen	47
	K. Teknik Pemeriksaan Kepercayaan	48
	L. Analisis Data dan Interpretasi Hasil Analisis	49
BAB IV	DESKRIPSI, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL	
	ANALISIS, DAN PEMBAHASAN	50
	A. Deskripsi Data Hasil Intervensi Tindakan	50

1. Deskripsi Data Pra-Penelitian	50
2. Deskripsi Data Siklus I	51
3. Deskripsi Data Siklus II	61
B. Analisis Data	70
1. Data Penelitian	71
2. Pemantauan Tindakan	76
C. Pemeriksaan Keabsahan Data	78
D. Interpretasi Hasil Analisis	79
E. Pembahasan hasil Penelitian	81
F. Keterbatasan Penelitian	83
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	84
A. Kesimpulan	84
B. Implikasi	85
C. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN-LAMPIRAN	88
SURAT KETERANGAN PENELITIAN	184
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	185

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1	Rencana tindakan pada siklus I dan II 38
Tabel 3.2	Rincian rencana tindakan pada siklus I dan II..... 42
Tabel 3.3	Aspek, komponen, dan indikator yang diamati dalam latihan keterampilan menulis pantun anak 47
Tabel 4.1	Perencanaan tindakan pada siklus II 61
Tabel 4.2	Hasil Penilaian Keterampilan Menuils Pantun Anak Menggunakan Multimedia Program <i>Microsoft Powerpoint</i> Pada Siklus I 71
Tabel 4.3	Pengamatan Kegiatan dan Aktivitas Guru Siswa dalam Proses Pembelajaran Keterampilan Menulis Pantun Melalui Penggunaan Multimedia <i>Microsoft Powerpoint</i> Siklus I 72
Tabel 4.4	Hasil Penilaian Keterampilan Menuils Pantun Anak Menggunakan Multimedia Program <i>Microsoft Powerpoint</i> Pada Siklus II 73
Tabel 4.5	Hasil Penilaian Keterampilan Menuils Pantun Anak Menggunakan Multimedia Program <i>Microsoft Powerpoint</i> Pada Siklus I 75
Tabel 4.6	Pengamatan Kegiatan dan Aktivitas Guru Siswa dalam Proses Pembelajaran Keterampilan Menulis Pantun Melalui Penggunaan Multimedia <i>Microsoft Powerpoint</i> Siklus II 76

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1	Langkah-langkah Prosedur Pemilihan Media Pembelajaran 25
Gambar 2.2	Integrasi media dalam <i>Microsoft Powerpoint</i> 27
Gambar 3.1	Alur Pelaksanaan Tindakan dalam Penelitian Tindakan Kelas Model Stephen Kemmis 33
Gambar 3.2	Keempat Langkah Penelitian 36
Gambar 4.1	Guru memantau siswa mengerjakan LKPD 54
Gambar 4.2	Guru menjelaskan pantun dari slide <i>microsoft powerpoint</i> ... 56
Gambar 4.3	Guru membimbing siswa mengamati slide <i>microsoft powerpoint</i> 58
Gambar 4.4	Siswa antusias bertanya, dan memberi pendapat..... 64
Gambar 4.5	Guru membimbing siswa memahami slide <i>microsoft powerpoint</i> 66
Gambar 4.6	Siswa mengerjakan lembar membuat pantun sebagai penilaian akhir siklus II..... 68
Gambar 4.7	Hasil Penilaian Keterampilan Menuis Pantun Anak Menggunakan Multimedia <i>Microsoft Powerpoint</i> Pada Siklus I dan II..... 74

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	88
Lampiran 2 Rubrik Penilaian Menulis Pantun Anak.....	116
Lampiran 3 Hasil Nilai Pantun Anak	121
Lampiran 4 Catatan Lapangan	124
Lampiran 5 Lembar Pengamatan Aktivitas Guru Dan Siswa	147
Lampiran 6 Surat Keterangan Validasi	183

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai sarana untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal dituntut selalu meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Pembelajaran yang berkualitas tentu dapat memunculkan potensi peserta didik, sehingga apa yang menjadi tujuan belajar tersebut dapat tercapai yang terwujud dalam suatu prestasi belajar yang baik.

Proses pendidikan sendiri dapat dimulai dari keluarga dan berlanjut di sekolah baik formal melalui sekolah, maupun non formal. Di sekolah, pendidikan disusun dalam kurikulum dan berbagai mata pelajaran. Beberapa mata pelajaran yang ada di sekolah dasar antara lain: Pkn, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, Matematika, Pendidikan Jasmani, Seni Budaya dan Keterampilan, Pendidikan Agama, serta Muatan Lokal. Semua mata pelajaran tersebut memiliki tujuan yang harus dicapai.

Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran dalam sistem pendidikan nasional dan mata pelajaran yang ada dalam kurikulum-kurikulum SD terutama kurikulum KTSP 2006. Peran bahasa Indonesia menjadi sarana atau bahasa pengantar dalam dunia pendidikan dalam menghantarkan ilmu-ilmu lain untuk disampaikan untuk memahami dan

menguasai semua mata pelajaran lain yang tercantum dalam kurikulum SD 2006, dan sebagai bahasa nasional atau bahasa negara, untuk berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Oleh karena itu mutu pembelajaran bahasa Indonesia turut berdampak terhadap mutu pendidikan nasional dan kekentalan persatuan bangsa Indonesia. Mata pelajaran ini menjadi konteks persiapan peserta didik menyongsong masa depannya, karena pada era informasi sekarang ini, banyak karya sastra anak dalam bahasa Indonesia tulis.

Berbahasa secara optimal peserta didik akan “mampu” yang merupakan asal kata dari kemampuan, setelah “mampu” maka akan masuk pada tahap selanjutnya yaitu “terampil” yang merupakan asal kata dari keterampilan. Kemampuan adalah suatu kesanggupan dalam melakukan sesuatu. Seseorang dikatakan mampu apabila ia bisa melakukan sesuatu yang harus ia lakukan. Keterampilan dalam belajar adalah cara yang dipakai untuk mendapat, mempertahankan, dan mengungkapkan pengetahuan serta merupakan cara untuk menyelesaikan masalah. Kata keterampilan berasal dari kata terampil yang berarti cakap dalam menyelesaikan tugas, mampu dan cekata. Keterampilan berbahasa setiap orang tidak datang dengan sendirinya, membutuhkan proses dan upaya peningkatan kemampuan yang telah ada. Oleh sebab itu peserta didik harus memiliki keterampilan yang baik dalam mengungkapkan beraneka karya sastra dalam pengalaman, pikiran, dan perasaan. Peserta didik SD juga harus memiliki keterampilan yang baik

dalam menerima dan memahami beraneka karya sastra pengalaman, pikiran, dan perasaan.

Dari kompetensi dasar-kompetensi dasar yang tercantum dalam silabus kurikulum SD 2006 dapat dipahami dengan mudah bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SD mencakupi kompetensi keterampilan berbahasa Indonesia lisan dan tulis, dengan demikian sebagai guru kelas harus melaksanakan pembelajaran keterampilan menulis (tulis). Penguasaan salah satu keterampilan berbahasa tersebut oleh kelas IV akan menjadi bekal dasar baginya untuk mencapai kompetensi dalam pelajaran lainnya.

Pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia lisan dan tulis sesuai kurikulum 2006 merupakan tugas yang sudah dilaksanakan oleh guru-guru SD sejak 2006. Termasuk di dalamnya guru-guru SDN Kedaung Kali Angke 06, Cengkareng, Jakarta Barat. Salah satu pembelajaran bahasa Indonesia untuk keterampilan menulis adalah mengenai materi pantun anak. Pantun penting dipelajari karena merupakan bentuk karya sastra lama. Mempelajari pantun berarti turut melestarikan karya sastra tersebut dan sebagai apresiasi terhadap sastra. Mempelajari pantun juga penting dalam edukasi, karena dalam pantun dapat dimasukan nilai-nilai karakter dan nasehat yang dapat membangun, nilai-nilai positif edukasi lain adalah meningkatkan prestasi peserta didik karena pantun merupakan salah satu materi bahasa Indonesia yang akan diujikan dalam ujian nasional.

Hasil observasi, wawancara, dan pra-siklus dengan guru kelas IV sebagai kolaborator diperoleh beberapa fakta awal yang mengindikasikan rendahnya hasil pembelajaran keterampilan menulis pantun di kelas IV SDN Kedaung Kali Angke 06. Diperoleh fakta-fakta awal sebagai berikut : (1) banyak peserta didik kelas IV yang belum mencapai kompetensi keterampilan menulis sesuai kurikulum SD 2006, (2) banyak peserta didik kelas IV yang mengalami kesulitan dalam menulis pantun anak, (3) peserta didik kurang memahami bentuk pantun, (4) peserta didik kurang memahami istilah dalam pantun, (5) peserta didik belum mampu menuliskan ide kedalam bentuk pantun yang benar, (6) peserta didik kurang inspiratif dalam membuat pantun, (7) peserta didik tidak memahami tema pantun, (8) banyak dari peserta didik yang hanya mengulang atau menulis contoh pantun yang pernah didengar atau dibaca sebelumnya hanya untuk mendapatkan nilai bagus, (9) peserta didik kurang tertarik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia materi pantun.

Berdasarkan pada fakta-fakta awal hasil belajar keterampilan menulis siswa kelas IV SDN Kedaung Kali Angke 06, Cengkareng, Jakarta Barat di atas maka guru kelas IV perlu melakukan upaya perbaikan pembelajaran agar semua siswanya mencapai kompetensi dasar yang diharapkan dalam kurikulum SD 2006.

Banyak faktor yang dapat diduga menjadi penyebab kurang maksimal kualitas pembelajaran dan hasil tes formatif keterampilan menulis. Beberapa faktor yang dapat diduga menjadi penyebab di antaranya: (1) kurangnya

ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran keterampilan menulis, (2) penggunaan metode tidak menarik semangat peserta didik, (3) metode pembelajaran yang tidak tepat, yaitu masih menggunakan metode ceramah, atau secara satu arah (4) penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal, (5) terbatasnya bahan ajar maupun referensi dari berbagai sumber mengenai materi di setiap materi pembelajaran, (6) media pembelajaran yang belum mendukung pembelajaran atau kurang memudahkan peserta didik menguasai keterampilan menulis.

Berdasarkan enam point faktor-faktor yang telah disebutkan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan upaya perbaikan pembelajaran keterampilan menulis dengan multimedia pembelajaran. Perbaikan media pembelajaran, peneliti akan memanfaatkan multimedia program *microsoft powerpoint*. Peneliti pada penelitian ini merancang dan mengembangkan media pembelajaran menulis menggunakan multimedia program *microsoft powerpoint*.

Minat belajar para peserta didik terhadap mata pelajaran bahasa dapat dilihat dari hasil pembelajaran yang dinilai relatif rendah. Peserta didik kurang memahami materi sehingga hasil pembelajaran relatif rendah. Salah satu yang dapat menjadi faktor sulitnya peserta didik memahami materi, yaitu faktor media. Multimedia sebagai jenis media termasuk dalam inovasi media pembelajaran berbasis teknologi. Mempermudah pemahaman, dan menarik minat peserta didik. Terdapat perbedaan yang sangat signifikan

antara rata-rata nilai sebelum pembelajaran menggunakan multimedia PowerPoint dengan sesudahnya.¹

Multimedia yang dapat dibuat oleh pengajar, salah satu di antaranya melalui program *microsoft powerpoint*. Peneliti akan membuat bahan ajar mudah dipahami dengan multimedia program *microsoft powerpoint* ini guna meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas IV SDN Kedaung Kali Angke 06 Cengkareng, Jakarta Barat.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan hasil analisis dan identifikasi fakta gejala dalam pembelajaran keterampilan menulis sesuai kurikulum SD 2006 di SDN Kedaung Kali Angke 06, Cengkareng, Jakarta Barat.

Peneliti mengidentifikasi area dan fokus penelitian yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih bersifat monoton di SDN Kedaung Kali Angke 06 Jakarta Barat.
2. Bahan ajar atau referensi dari berbagai sumber mengenai materi, di SDN Kedaung Kali Angke 06 Jakarta Barat, kurang variatif.
3. Strategi pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran di SDN Kedaung Kali Angke 06 Jakarta Barat, tidak berjalan secara optimal.

¹ A. A. Permatasari, "Pengaruh Penggunaan Multimedia Powerpoint Terhadap Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia", *Pedagogia*, 2014, h. 22.

4. Teknik pembelajaran di SDN Kedaung Kali Angke 06 Jakarta Barat kurang melatih siswa untuk terampil dalam materi menulis pantun anak
5. Penggunaan multimedia *microsoft powerpoint* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis pantun anak kurang diterapkan di SDN Kedaung Kali Angke 06 Jakarta Barat.

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada penggunaan media pembelajaran multimedia program *microsoft powerpoint* untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas IV di SDN Kedaung Kali Angke 06, Cengkareng, Jakarta Barat, dalam pembelajaran bahasa Indonesia tematik-terpadu sesuai kurikulum SD 2006, pada semester 2 tahun pelajaran 2016/2017.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah penelitian yang diajukan dalam Penelitian Tindakan Kelas oleh peneliti: Apakah penggunaan multimedia program *microsoft powerpoint* dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas IV SDN Kedaung Kali Angke 06, Cengkareng, Jakarta Barat?

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoretis maupun secara praktis yang dapat dijabarkan dalam halaman selanjutnya.

1. Secara Teoretis

Secara teoretis diharapkan hasil penelitian dapat menambah wawasan serta dapat memberikan kontribusi pemikiran terhadap dunia pendidikan

khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia tematik-terpadu sesuai kurikulum SD 2006.

2. Secara Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat memiliki manfaat terutama bagi beberapa pihak yaitu:

a. Manfaat bagi siswa

Hasil penelitian ini akan berguna bagi siswa sebagai berikut:

(1) Meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya keterampilan menulis pantun anak; (2) Agar siswa memiliki minat dalam belajar Bahasa Indonesia; dan (3) Meningkatkan keaktifan dan kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran. Meningkatkan hasil belajar siswa pembelajaran Bahasa Indonesia melalui multimedia program *microsoft powerpoint*.

b. Manfaat bagi kepala sekolah:

Manfaat bagi kepala sekolah: (1) Sebagai referensi maupun masukan bagi kepala sekolah dalam meningkatkan daya kreativitas serta inovasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan cara mensosialisasikan multimedia program *microsoft powerpoint* kepada guru-guru sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang relevan. (2) Bahan evaluasi kepala sekolah agar sekolah dapat memfasilitasi atau menjaga fasilitas yang telah ada sebagai penunjang media pembelajaran bahasa Indonesia dalam penggunaan multimedia program *microsoft powerpoint*.

c. Manfaat bagi guru:

Manfaat bagi guru yaitu: (1) Dapat dijadikan referensi bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia kepada siswa dengan menggunakan multimedia program *microsoft powerpoint* sebagai salah satu media pembelajaran guna meningkatkan keterampilan menulis.

d. Manfaat bagi orangtua siswa :

Manfaat bagi orangtua siswa, yaitu: (1) Dengan adanya penelitian ini, orangtua siswa kelas IV SDN Kedaung Kali Angke 06, Cengkareng Jakarta Barat, diharapkan dapat lebih mendukung pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah. Orangtua siswa diharapkan akan lebih memperhatikan anaknya saat belajar di rumah. Orangtua siswa diharapkan memotivasi anaknya agar memiliki minat yang tinggi untuk belajar keterampilan menulis bahasa Indonesia dengan sungguh-sungguh

e. Manfaat bagi peneliti berikutnya:

Manfaat bagi peneliti berikutnya, sebagai berikut: (1) Dapat berguna sebagai referensi atau masukan dalam melakukan penelitian di bidang yang sama atau relevan. (2) Menjadi bahan evaluasi bagi peneliti selanjutnya mengenai penggunaan multimedia program *microsoft powerpoint* agar bisa berkembang menjadi lebih baik lagi.

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Hakikat Keterampilan Menulis Pantun Anak

1. Keterampilan Menulis

a. Keterampilan

Kata “keterampilan” berasal dari kata terampil. Sanusi menjelaskan, pendidikan dan latihan pada dasarnya merupakan upaya untuk meningkatkan berbagai pengetahuan dan keterampilan serta usaha untuk memberikan kemungkinan perubahan sikap yang dilandasi oleh motivasi untuk berprestasi.²

Zulela menjelaskan, keterampilan adalah kesanggupan siswa dalam menggunakan pengetahuannya untuk menuangkan ide-ide, masalah atau situasi baru sesuai dengan pengalamannya dan menggunakannya dalam mengungkapkan pokok pikiran secara logis dengan menggunakan penguasaan aturan tata bahasa Indonesia.³ Pernyataan ini menyatakan dengan jelas bahwa keterampilan merupakan hasil perlakuan yang berbentuk bimbingan terus menerus hingga mencapai taraf keterampilan yang ditentukan. Artinya, seorang siswa akan terampil mengarang jika dibimbing oleh gurunya.

² Sanusi Hamid, *Manajemen Sumber Daya Manusia Lanjutan* (Yogyakarta: Deepublish, 2014) h. 93

³ Zulela, *Terampil Menulis di Sekolah Dasar* (Tangerang: PT Pustaka Mandiri, 2013) h. 27

Terkait dengan konsep keterampilan diatas, Muhibbin menyatakan bahwa, “keterampilan ialah kegiatan yang berhubungan dengan urat-urat syaraf dan otot-otot yang lazimnya tampak dalam kegiatan jasmaniah, seperti menulis, olahraga, dan sebagainya.”⁴ Penjelasan lain tentang keterampilan disampaikan oleh Rebber. Rebber menyatakan bahwa keterampilan ialah kemampuan melakukan pola-pola tingkah laku yang kompleks dan tersusun rapi secara mulus dan sesuai dengan keadaan tertentu untuk mencapai taraf tertentu.⁵

Keterampilan atau *skill* yang dijelaskan Bloom:

Kualitas proses dari pekerjaan atau kegiatan yang dilakukan oleh mereka yang memiliki pengetahuan dan menggunakan pengetahuan itu untuk menangani masalah atau situasi baru. Seseorang dikatakan terampil apabila dia mampu menemukan informasi dan teknik dari pengalamannya dan menggunakan untuk berurusan dengan masalah atau situasi yang belum pernah dihadapi.⁶

Berdasarkan semua kajian tersebut didapat bahwa keterampilan merupakan kemampuan melakukan kegiatan tertentu yang kompleks secara rapi dan sesuai ukuran tertentu serta diperoleh dari perlakuan yang terus-menerus sehingga mencapai taraf keahlian tertentu.

b. Menulis

Menulis menjadi kegiatan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Beberapa pengertian Menulis menurut para ahli yang dirangkum dalam sebuah buku yang dirangkum oleh Zulela H.M Saleh diantaranya pendapat

⁴ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Rosdakarya, 2010), h.117

⁵ *Ibid*

⁶ Bloom, S. *Taxonomy of Educational Objectives* (London: Logman Group, 1979), h. 29

The Liang Gie, berpendapat bahwa menulis adalah keseluruhan rangkaian kegiatan seseorang dalam mengungkapkan gagasan dan menyampaikan bahasa tulis kepada pembaca untuk dipahami dan dimengerti oleh orang lain. Heaton turut menjelaskan mengenai menulis menurut pendapatnya, bahwa menulis adalah suatu kegiatan yang kompleks dan kadang-kadang sulit diajarkan. Sedangkan, bagi Hafernan and Lincoln, menulis adalah kegiatan komunikasi yang dilakukan sendiri tanpa didukung oleh tekanan suara, nada, miik, dan gerak-gerik seperti komunikasi lisan. M.C. Crimmon, mengatakan kembali mengenai menulis menurut pendapatnya bahwa menulis adalah pekerjaan yang sulit, namun dalam menulis, penulis mempunyai kesempatan untuk menyampaikan sesuatu tentang dirinya, mengomunikasikan ide-ide, bahkan dapat belajar sesuatu yang belum diketahuinya. Pengertian menulis selanjutnya dijelaskan oleh Sokolik yang berpendapat bahwa menulis adalah kombinasi antara proses dan produk.⁷

Berdasarkan teori-teori yang dikemukakan para ahli diatas mengenai pengertian menulis dapat peneliti sintesakan bahwa menulis adalah rangkaian kegiatan komunikasi seseorang yang meliputi pengungkapan ide-ide, gagasan, buah pikiran, pendapat yang baru, yang bersumber dari pengalaman nyata penulisnya, disusun secara kronologis sehingga dapat dipahami oleh orang lain atau pembaca.

⁷ Zulela, *Terampil Menulis di Sekolah Dasar* (Tangerang: PT Pustaka Mandiri, 2013) h.27

2. Pantun Anak

a. Pantun

Pantun merupakan jenis puisi lama yang terdiri atas empat larik dengan rima akhir a-b-a-b tiap larik biasanya berisi empat kata. Dua larik pertama merupakan sampiran, sedang larik ketiga dan keempat mengandung isi.⁸ Menurut Mihardja, pantun merupakan salah satu jenis puisi lama 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, bersajak akhir dengan a-b-a-b.⁹

Pantun merupakan bentuk puisi asli Indonesia (Melayu). Namun, ada sebagian yang mengatakan kata pantun berasal dari Jawa, yaitu *pantun* atau *pari*. Dalam kesusastraan Jawa, ikatan puisi yang mirip dengan pantun ini dinamakan *parikan*. Parikan dalam kesusastraan Jawa bisa disejajarkan dengan bentuk pantun dalam kesusastraan Melayu. Lazim digunakan dalam kehidupan sehari-hari.¹⁰

Selanjutnya, menurut Laelasari dan Nurlailah menjelaskan bahwa, pantun adalah puisi Indonesia (Melayu), tiap bait (kuplet) biasa terdiri dari empat baris yang bersajak (a-b-a-b) tiap larik biasanya berjumlah empat kata, baris pertama dan baris kedua biasanya tumpuan (sampiran) saja dan baris ketiga dan keempat merupakan isi, setiap baris terdiri dari 8-12 suku kata,

⁸ Abdul Razak, Zaidan, *Kamus Istilah Sastra* (Jakarta: Balai Pustaka 2007) h. 143

⁹ Ratih Mihardja, *Sastra Indonesia* (Jakarta: Laskar Aksara, 2012) h. 11

¹⁰ Eko Sugiarto, *Mengenal Sastra Lama* (Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2015), h. 3-4

merupakan peribahasa sindiran, jawab (pada tuduhan dan sebagainya).¹¹ Tidak jauh beda dari pengertian menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia tahun 2006, pantun adalah peribahasa sindiran.¹²

Berdasarkan teori yang dikemukakan di atas maka pantun merupakan puisi Indonesia (Melayu) bentuk sastra rakyat, terdiri dari 4 baris berima silang. Baris satu dan dua, merupakan sampiran dan baris tiga dan empat adalah isi. Setelah pengertian pantun, peneliti akan mengemukakan ciri-ciri dari pantun, dan macam-macam pantun beserta contoh pantun, dimana peneliti akan memfokuskan kepada pantun anak.

b. Pantun Anak

Berdasarkan maksud/isi/temanya pantun terdapat jenis pantun yaitu pantun anak-anak. Pantun anak adalah pantun yang menggambarkan dunia anak-anak yang biasanya berisi rasa senang dan sedih. Oleh karena itu, jenis pantun anak dibagi menjadi dua, yaitu pantun bersuka cita dan pantun berduka cita. Pantun digunakan sesuai dengan kebutuhan. Pantun anak biasanya dipakai saat bermain atau digumamkan saat sedih.

Contoh pantun anak oleh Eko Sugiarto, yakni:

2 baris sampiran (1) Hanyut batang berlilit tali, (2) Terdampar ia hingga seberang, dan 2 baris isi, dalam baris ketiga dan keempat (3) Lihat bunda sudah kembali, (4) Hati susah menjadi senang. Contoh dua, pantun anak, baris sampiran (1) Abu berserak di dekat arang, (2) Disiram air api pun

¹¹ Laelasari dan Nurlailah, *Kamus Istilah Sastra* (Bandung: Nuansa Aulia, 2006) h. 143

¹² Choisum Umi, Windy Novia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Surabaya: Kashiko, 2006) h. 508

mati, dan baris isi(3) Ibu pulang bapak pun datang, (4) Kami semua berbesar hati.¹³

Membuat pantun anak, pada bagian sampiran umumnya menggunakan penggambaran lukisan alam atau hal-hal dalam dunia anak yang mudah terpikir oleh peserta didik untuk membuat kata sampiran agar senada atau tercipta harmonisasi bunyi dengan kata akhir pada bagian isi. Bagian isi, mengandung pesan-pesan anak, dan pengungkapan perasaan pada dunia bermain, atau dunia pendidikan anak. Dengan demikian, dapat dibuat pantun anak yang sesuai untuk usia atau dunia lingkungan peserta didik.

Pengenalan pantun, hingga merangsang anak untuk berpikir dan mengungkapkan pikirannya, akan dibentuk peneliti melalui multimedia *powerpoint*. Sebagai contoh, memancing imajinasi siswa untuk membuat sampiran-sampiran, menggunakan video animasi bertajuk lukisan alam. Baris isi, dilukiskan lewat perasaan peserta didik menyangkut kehidupan sehari-hari, dari dua jenis pantun anak yaitu dalam tema bersuka dan berduka. Namun saat ini menjadi sedikit lebih rumit dimengerti anak-anak bahasa sastra lama seperti contoh tersebut, maka guru akan mengemasnya kembali dan mengajarkan menggunakan bahasa yang sederhana dan lebih mudah dipahami peserta didik pada usianya dengan tetap menjunjung nilai

¹³ Eko Sugiarto, *Op. Cit* h. 8-9

pendidikan dan pembahasan dunia seputar anak-anak untuk dijadikan pantun.

c. Ciri-Ciri Pantun

Pantun terbagi atas dua bagian, yaitu bagian sampiran dan isi. Sampiran (dua larik pertama) merupakan pengantar menuju isi pantun, yaitu pada kedua larik berikutnya. Umumnya larik-larik dalam dua larik pertama (sampiran) hanya memiliki hubungan persamaan bunyi dengan larik ketiga dan keempat dan tidak memiliki hubungan makna. Berikut ciri-ciri pantun.

Ciri-ciri pantun oleh Eko Sugiarto:

(1) Setiap untai (bait) terdiri atas empat larik (baris), (2) Banyaknya kata setiap larik sama atau hampir sama (biasanya terdiri atas 8-12 suku kata), (3) Pola sajak akhirnya adalah a-b-a-b, (4) Larik pertama dan kedua disebut sampiran, sedangkan larik ketiga dan keempat disebut isi pantun (makna, tujuan, dan tema pantun), (5) Larik sampiran ini mengandung tenaga pengimbuah bagi pendengar atau pembaca untuk segera mendengar atau membaca larik ketiga dan keempat.¹⁴

Pantun memiliki empat baris, seperti yang sudah dijelaskan bahwa pantun berakhiran a-b-a-b. Pada posisi ini peneliti yang berupaya mengembangkan keterampilan menulis pantun anak, harus jelas menerangkan perbedaan antara dua baris sampiran dan dua baris isi, karena empat baris tersebut memiliki akhiran yang hampir sama, menghindari

¹⁴ Eko Sugiarto, *Mengenal Sastra Lama* (Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2015), h. 5

kesulitan peserta didik untuk memahami materi, bila peserta didik tidak mengerti dimana perbedaan antara baris-baris tersebut.

d. Keterampilan Menulis Pantun anak

Keterampilan menulis pantun anak ialah kualitas proses dari membuat salah satu karya sastra puisi Indonesia (pantun) yang dibuat dalam lingkup dunia anak, yang memenuhi ciri bentuk: (1) tiap bait terdiri dari empat baris yang bersajak (a-b-a-b) tiap larik biasanya berjumlah empat kata, (2) baris pertama dan baris kedua tumpuan (sampiran) saja, (3) baris ketiga dan keempat merupakan isi, (4) setiap baris terdiri dari 8-12 suku kata, dan ciri isi sebagai berikut: maksud/isi/temanya dikhususkan untuk anak, (1) kebutuhan dasar anak, (2) berisi pesan pendidikan, dan bimbingan.¹⁵

Merealisasikan terciptanya keterampilan menulis pantun anak, peneliti melihat pada kurikulum SD 2006 yaitu standar kompetensi dan kompetensi dasar. standar kompetensi dan kompetensi dasar untuk peserta didik mengenal dan mempelajari pantun. Peneliti dapat mengembangkan pembelajaran menggunakan multimedia *powerpoint*. Hal tersebut mendukung pengembangan potensi dan minat peserta didik. Pembelajaran yang dibangun dengan baik, dapat mendukung pemahaman materi dan keterampilan menulis pantun anak, bagi peserta didik.

¹⁵ *Ibid.*, h. 5

e. Tujuan Keterampilan Menulis di Kelas IV SD

Tujuan keterampilan menulis di kelas IV adalah sebagai berikut: (1) siswa mampu mengungkapkan gagasan, pendapat, pengalaman, dan perasaan secara tertulis dan jelas; (2) siswa mampu menyampaikan informasi secara tertulis sesuai konteks dan keadaan, (3) siswa memiliki kegemaran menulis; (4) siswa mampu memanfaatkan unsur-unsur kebahasaan karya sastra dan menulis.¹⁶

Sementara, keterampilan menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa Indonesia tulis yang perlu ditumbuh-kembangkan terus-menerus pada diri murid kelas IV SD untuk mendukung proses belajarnya. Dengan penguasaan pembelajaran menulis yang semakin baik maka siswa kelas IV dapat mengungkapkan semua yang diamati, dirasakan, dipikirkan, dan dialaminya dalam pembelajaran kepada temannya dan gurunya secara tertulis secara lebih terampil.

f. Faktor yang Terkait dengan Pembelajaran Keterampilan Menulis di Kelas IV SD

Banyak faktor yang terkait dengan pembelajaran menulis di kelas IV SD. Faktor yang terkait dengan pembelajaran menulis menurut Novi Resmini, karakteristik peserta didik, kompetensi dasar yang ingin dicapai, bahan ajar, media pembelajaran, alokasi waktu pembelajaran, kompetensi guru, dan

¹⁶ Novi Resmini, Dadan Juana, *Pendidikan bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi* (Bandung: UPI Press, 2007), h. 123

situasi lingkungan sekolah.¹⁷ Faktor media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting dalam pembelajaran keterampilan menulis karena dapat membantu memudahkan peserta didik dalam mengembangkan sikap literasi, yaitu sikap produktif dengan tulisan. Dengan sikap literasi yang tinggi maka peserta didik akan dapat menciptakan peristiwa literasi yang memiliki 2 ciri, yaitu: (1) adanya interaksi sosial yang memusat pada satu bagian tulisan, dan (2) adanya keterlibatan dalam proses interpretative.¹⁸

Kedua ciri tersebut akan memunculkan proses literasi yang memiliki 4 ciri universal menurut Novi Resmini:

(1) Tujuan tekstual; ada pesan komunikasi tertulis yang sesuai dengan tujuannya. (2) Kesepakatan; maksan dari pesan ditafsirkan anak sesuai dengan yang dimaksudkan. (3) Penggunaan bahasa yang bagus (seperti pada sebuah syair); untuk mengklarifikasi pesan sehingga anak harus menggunakan kemampuannya. (4) Resiko yang diambil; anak menerima tantangan baru dalam berbahasa¹⁹

Peristiwa literasi dan sikap literasi dapat berkembang melalui proses literasi yang melibatkan media teks, gambar, atau lainnya. Dengan membaca teks, mengamati gambar, atau merasakan media lainnya, peserta didik dapat berinteraksi sosial dan berinterpretasi kemudian mengungkapkan dalam bentuk tulisan.

¹⁷ *Ibid.*, h. 8

¹⁸ *Ibid.*, h. 8

¹⁹ *Ibid.*, h. 8

B. Media Pembelajaran Multimedia

a. Multimedia

Dalam Bahasa Indonesia , kata “multi” berarti “banyak” atau “lebih dari satu”. Kata “multi” merupakan bentuk serapan dari bahasa asing. Kata “media” berasal dari kata dalam bahasa latin “medius” dan merupakan bentuk jamak dari “medium”. Secara harfiah *medium* berarti perantara atau pengantar. Kata “perantara atau pengantar” mengungkapkan makna “ada di tengah atau ada di antara dua sisi”, yaitu sisi pengirim dan sisi penerima. Oleh sebab itu, media memiliki fungsi sebagai penyampai / penyalur pesan dari pengirim (*sender*) kepada penerima (*receiver*). Penggabungan kedua kata tersebut membentuk istilah “multimedia” yang bermakna “banyak perantara.”

Dalam konteks pendidikan dan pembelajaran, *Assosiciation for Educatioin and Comunication Technology* (AECT) dikutip oleh Basyirudin mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi. *Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan dan dapat dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar.²⁰ Cangara menjelaskan, media merupakan alat atau saran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak.²¹

²⁰ Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran* (Ciputat: Ciputat Press, 2002), h. 11

²¹ Cangara, *Buku Pengantar Ilmu Komunikasi* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006), h. 119

Menurut Gerlach dan Ely seperti yang dikutip Arsyad, menyatakan bahwa media bila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dari penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa media merupakan semua hal yang ada di sekitar yang dapat berperan membantu menyampaikan pesan-pesan bahan ajar atau pendidik atau guru sebagai pengirim kepada peserta didik atau murid sebagai penerima.

Pemahaman di atas sesuai dengan penjelasan Gagne yang dikutip oleh Sadirman. Menurut Gagne dan Briggs, dikutip Arsyad, menyatakan bahwa media adalah alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan materi, yang terdiri antara lain buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.²²

Sadirman sendiri kemudian mempertegas bahwa media pendidikan adalah segala sesuatu yang dapat digunakan menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.²³ Dari semua penjelasan itu dapat diambil satu pemahaman bahwa media, baik dalam konteks bebas maupun dalam konteks pendidikan, merupakan semua

²² Azhar Arsyad, M.A., *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2002) h. 3

²³ *ibid*

benda dan peristiwa yang dapat berfungsi sebagai penyampai pesan dari pengirim kepada penerima.

Media yang digunakan dalam konteks pembelajaran banyak jenisnya. Ananta dan Wiryana mengklarifikasikan media atas: (1) media visual, (2) media audio, (3) media audio visual, (4) media asli orang.²⁴ Robin dan Linda, yang dikutip Deni Darmawan, menyebutkan multimedia sebagai alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan video. Dalam konteks komunikasi pembelajaran, Hofsteder, yang dikutip oleh Deni Darmawan, menyebutkan bahwa multimedia dapat dipandang sebagai suatu pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.²⁵

Berdasarkan semua kajian pengertian multimedia tersebut, yaitu sebuah media yang berisi lebih dari satu fungsi media, dalam konteks multimedia pada *Microsoft Powerpoint* yang akan digunakan peneliti yaitu, memadukan antara audio dan visual. Peserta didik dapat melihat secara visual, dan mendengar melalui multimedia yang disediakan guru dalam

²⁴ Ananta, *Strategi Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia* (Surakarta: Yuma Pustaka, 2010) h.68

²⁵ Deni Darmawan, *Teknologi Pembelajaran* (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya, 2009) h. 32

Microsoft Powerpoint. Mengintegrasikan diantaranya, suara dan *sound effect*, video, teks, grafik dan tabel, animasi, *hyperlink* internet.

b. Microsoft Powerpoint

Microsoft powerpoint merupakan program aplikasi presentasi yang saat ini populer digunakan untuk berbagai keperluan penyajian, baik untuk keperluan penjualan produk, seminar, lokakarya, dan pembelajaran.²⁶ Dengan menggunakan program *microsoft powerpoint*, banyak hal yang dapat disajikan secara terintegrasi. Program ini sebagai program multimedia yang dapat mengintegrasikan berbagai informasi dan data, bahkan bisa langsung terkoneksi dengan jaringan internet. Peneliti akan menggunakan multimedia *microsoft powerpoint* sebagai media yang dapat ditampilkan untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran materi pantun anak, dengan keunggulan integrasi memadukan dan memanipulasi media sesuai tingkat pemahaman peserta didik.

c. Fasilitas dalam Program *Microsoft Powerpoint*

Secara berurutan mengenai program apa saja yang digunakan, tahapan mencari dan membuat media visual, serta menyajikan media mengajar di kelas, demi memudahkan pembelajaran terdapat fasilitas *Microsoft Powerpoint* sebagai berikut: (1) Mengolah teks di *Powerpoint*, (2) Menambah kata (kalimat) dan bentuk (shapes), (3) Menambahkan layar (slides), (3) Menampilkan gambar dari internet, (4) Menyajikan animasi, (5)

²⁶ Azhar Arsyad, *Loc. cit.*

Mencari dan mengedit suara, (6) Mencari dan mengedit video, juga berbagai fasilitas lainnya untuk melaksanakan pembelajaran dengan cara mengajar visual.²⁷

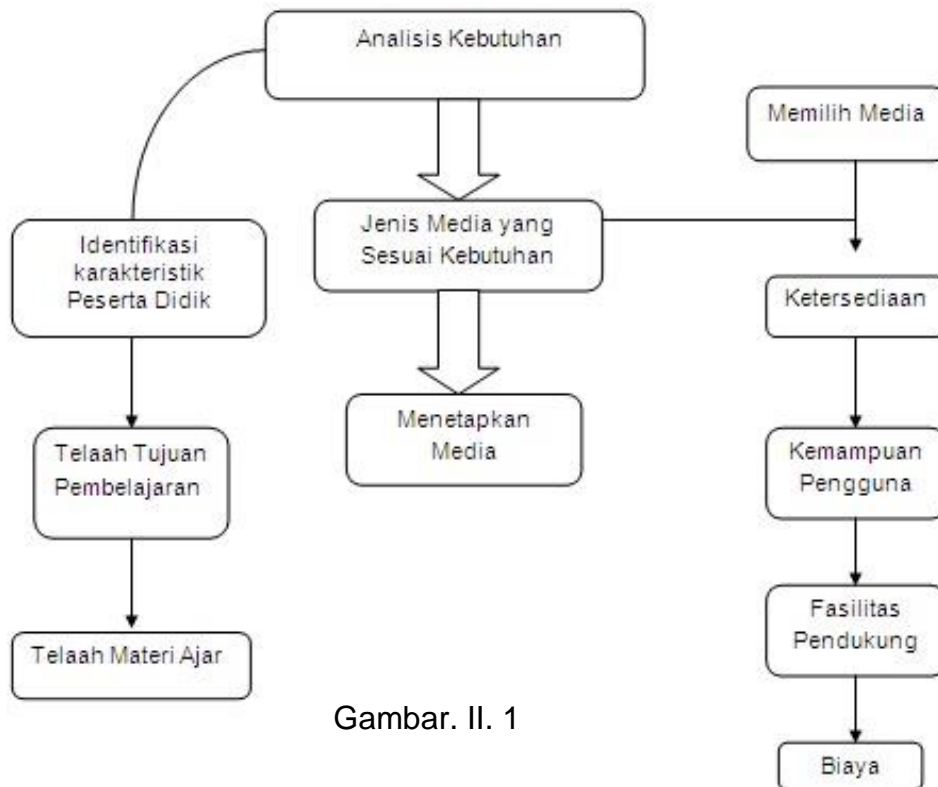
Mengajar kepada peserta didik akan lebih mudah dan menarik jika media mengajar yang disajikan oleh guru menggunakan alat bantu teknologi. Misalnya, guru akan menjelaskan tentang sebuah proses yang sangat kecil ukurannya dan tidak dapat dilihat tanpa bantuan alat, seperti proses peredaran darah manusia. Untuk mempelajari proses tersebut akan lebih mudah apabila media mengajar disajikan dalam bentuk gambar atau animasi. Mengajar dengan *Microsoft Powerpoint* tentu akan membuat proses belajar siswa menjadi lebih menyenangkan. Materi yang disajikan oleh guru menjadi mudah dan jelas. Contoh lain adalah ketika guru hendak mengajarkan materi yang membutuhkan suatu peragaan, namun kurang menguasai materi tersebut. Masalah ini bisa diatasi dengan cara menghadirkan media mengajar dalam bentuk film atau animasi.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Kehadiran media pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting dalam kegiatan pembelajaran karena dapat membantu peserta didik jika terjadi ketidakjelasan bahan ajar yang disampaikan oleh guru. Media sebagai perantara sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Kerumitan bahan ajar yang harus disampaikan kepada peserta didik dapat juga disederhanakan dengan bantuan media pembelajaran, media pembelajaran

²⁷ Erlina dan Irma Murti, *Membuat Media Mengajar Visual* (Jakarta: Erlangga, 2013), h. 6

dapat juga menghadirkan bahan ajar yang tidak mampu atau tidak dapat dimodelkan oleh guru, seperti pembelajaran organ tubuh manusia dengan media yang mudah dibawa, dan banyak contoh lain dalam penggunaan media pada setiap pembelajaran setiap harinya. Bahan ajar yang masih berupa konsep-konsep abstrak pun dapat dikonkretkan dengan menghadirkan media pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik akan lebih mudah memahami bahan ajar.



Gambar. II. 1

Langkah-langkah Prosedur Pemilihan Media Pembelajaran²⁸

²⁸ *Ibid.*, h. 85

Prosedur pemilihan media pembelajaran dimulai dengan menganalisis kebutuhan. Analisis kebutuhan ini didasarkan pada faktor-faktor yang menjadi dasar pemilihan media, yaitu: telaah terhadap karakteristik materi ajar. Meskipun demikian, ketersediaan media, keterbatasan sumber daya, fasilitas sekolah, biaya, alokasi waktu juga perlu di pertimbangkan. Pengkajian situasi dan kondisi sekolah juga patut dilakukan untuk menyingkronkan jenis dan bentuk media pembelajaran yang akan dipilih. Dari hasil analisis kebutuhan tersebut, akan diketahui apa jenis media pembelajaran yang diperlukan.

Manfaat media pembelajaran audio visual yang dapat diperoleh menurut Cecep Kustandi, antara lain:

- (1) Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas,
- (2) Membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa,
- (3) Menunjukkan hubungan antara mata pelajaran, kebutuhan dan minat siswa dengan meningkatnya motivasi belajar siswa,
- (4) Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa,
- (5) Membuahkan hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa,
- (6) Mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar,
- (7) Memberi umpan balik yang diperlukan agar dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak hal yang telah mereka pelajari,
- (8) Melengkapi pengalaman yang kaya dengan konsep-konsep yang bermakna yang dapat dikembangkan,
- (9) Memperluas wawasan pengalaman siswa yang mencerminkan pembelajaran non-verbalistik serta membuat generalisasi yang tepat,
- (10) Meyakinkan diri bahwa urutan dan

kejelasan pikiran yang siswa butuhkan untuk membangun struktur konsep dan sistem gagasan yang bermakna.²⁹

Berdasarkan teori yang telah dikemukakan diatas, sekian banyak manfaat dari media pembelajaran. Peneliti menggunakan media dalam bentuk multimedia *powerpoint*, guna merealisasikan tercapainya keterampilan menulis pantun anak. Penelitian dilakukan dalam lingkup siswa kelas IV Sekolah Dasar. Membantu pemahaman peserta didik akan dunia anak yang akan dibentuk dalam bentuk sastra pantun. Multimedia *powerpoint* turut membantu guru dalam menyampaikan bahan ajar, agar lebih menarik perhatian peserta didik.

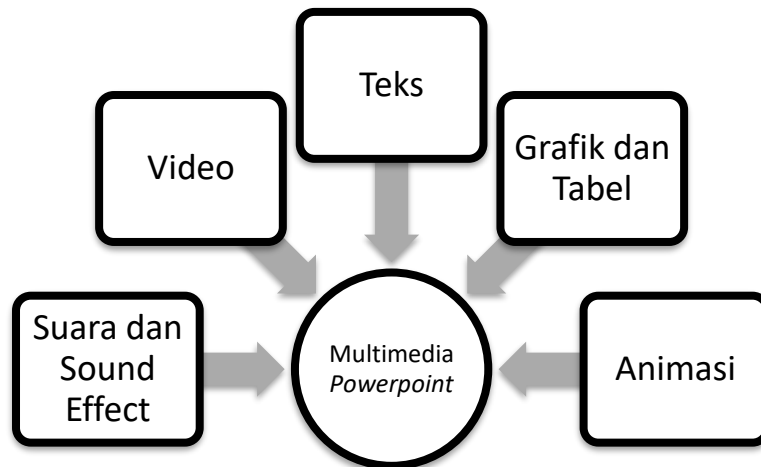
e. Fungsi Media Pembelajaran

Tiap jenis media pembelajaran sudah tentu memiliki fungsi masing-masing. Dari *Encyclopedia of Educational Research* yang dikutip oleh Cecep Kustandi diperoleh fungsi utama media pembelajaran:

(1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir sehingga mengurangi verbalisme, (2) Memperbesar perhatian siswa, (3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar sehingga membuat pelajaran lebih mantap, (4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa, (5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan, terutama melalui gambar hidup, (6) Membantu tumbuhnya pengertian yang tidak mudah diiperoleh dengan cara lain dan membantu efisiensi serta keragaman yang lebih banyak dalam belajar.³⁰

²⁹ Cecep Kustandi, Bambang Sucipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), h 24 - 25

³⁰ *Ibid.*, h. 24.



Gambar. II. 2

Integrasi media dalam *Microsoft Powerpoint*³¹

Dengan teknologi komputer dan program multimedia *microsoft powerpoint* ini tentu guru akan dapat mengintegrasikan bahan ajar dan semua media pembelajarannya sehingga akan lebih mudah dalam melaksanakan pembelajaran.

f. Multimedia Pembelajaran Program *Microsoft Powerpoint*

Berdasarkan kajian teori di atas peneliti merumuskan satu kesimpulan tentang media pembelajaran multimedia *microsoft powerpoint*, yaitu: satu sarana pegantar pesan berbentuk program komputer multimedia yang mengintegrasikan berbagai bentuk pesan bahan ajar sehingga dapat dilihat dan di dengar oleh penerima.

Pada penelitian dapat di realisasikan seperti, berupa gambar, suara, animasi, dan video atau film dapat digunakan sebagai media mengajar visual.

³¹ Erlina dan Irma Murti, *Membuat Media Mengajar Visual* (Jakarta: Erlangga, 2013), h. 6

Media-media tersebut dapat diunduh dari internet yang kemudian dapat digunakan dalam pembelajaran. Salah satu yang dapat diintegrasikan dalam *powerpoint* yaitu video animasi contoh berpantun, yang menarik bagi anak.

C. Bahasan Hasil Penelitian Yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan telah dilakukan oleh Cahyani Nur Indah, Pada tahun 2010 dengan judul “Penggunaan *Powerpoint* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 1 Karangwader Kecamatan Panawangan Grobogan Tahun Ajaran 2009/2010. Program PJJ S1 FKIP Universitas Kristen Satya Wacana.” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan *powerpoint* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV semester 2 SD Negeri 1 Karangwader Kecamatan Panawangan Grobogan Tahun Ajaran 2009/2010. Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus 1, presentase siswa yang tuntas yaitu sebesar 55,38%. Pada siklus 2, presentase siswa yang tuntas sebesar 88,24%, jadi terdapat kenaikan ketuntasan belajar siswa dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 32,36%.³²

Selain itu terdapat penelitian yang mempunyai satu variabel sama yaitu tentang multimedia pembelajaran oleh Tri Kismoko yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial dengan Menggunakan Multimedia pada siswa kelas IV SD Negeri Temanggung 3 Magelang”. Hasil

³² Universitas Kristen Satya Wacana, “*Penggunaan Media Powerpoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar*,”..., 2009 (<http://respository.uksw.edu.com>), h.26. Diunduh tanggal 11 Februari 2017

Belajar IPS menggunakan multimedia mengalami peningkatan pada siklus I dan II. Ketuntasan belajar siswa pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 2,2% (kondisi awal 37,5% meningkat menjadi 66,7%) dan pada siklus 2 mengalami peningkatan sebesar 20,8% (kondisi siklus I sebesar 66,7% menjadi 87,50%). Hasil belajar pada siklus 2 telah memenuhi kriteria keberhasilan karena kurang lebih 80% siswa mencapai KKM.³³

Berdasarkan hasil penelitian relevan yang telah dituliskan tersebut, penggunaan *powerpoint* dan penggunaan multimedia dapat meningkatkan hasil belajar siswa, maka hal tersebut akan peneliti lakukan dalam peningkatan keterampilan menulis pantun anak siswa kelas IV SDN Kedaung Kali Angke 06, Jakarta Barat.

C. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan

Manusia dapat berpikir dengan baik karena mempunyai bahasa. Tanpa bahasa, manusia tidak akan dapat berpikir secara rumit, abstrak untuk mengomunikasikan, pikiran, perasaan, sikap dan pengetahuannya kepada orang lain. Bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Apabila seseorang mempunyai kompetensi bahasa yang baik maka dapat berkomunikasi dengan orang lain baik dan lancar, baik secara lisan atau tertulis.

Untuk memperoleh informasi dan pengetahuan diperlukan kemampuan berbahasa, lebih dari mampu maka seseorang dikatakan terampil berbahasa.

³³Faruq Elmawa, "Penggunaan Multimedia untuk Meningkatkan Prestasi Belajar," ..., 2014 (<http://eprints.uny.ac.id>), h. 39. Diunduh tanggal 11 Februari 2017

Salah satu keterampilan dalam berbahasa yaitu menulis. Keterampilan menulis pantun anak termasuk dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2006. Peningkatan keterampilan ini bersumber dari beberapa faktor, salah satunya yaitu dengan media berbasis multimedia dalam proses pembelajarannya. Karakteristik siswa kelas IV pada umumnya, mereka mulai berpikir secara konkrit, peneliti mencoba melukiskan menggunakan multimedia atas hal-hal konkrit dalam kehidupan anak guna membantu pemahaman mengenai materi menulis pantun anak untuk memperoleh keterampilan menulis yang ingin dicapai. Tentu saja menjadi tugas orang tua dan guru untuk membimbing serta mengarahkan anak.

Dari teori-teori yang telah dipaparkan, dapat dijelaskan bahwa keterampilan yang dimiliki oleh setiap orang tidaklah datang dengan sendirinya atau bukan merupakan pembawaan sejak lahir. Keterampilan dapat diperoleh melalui pelatihan-pelatihan yang dilakukan secara terus menerus dan teratur. Dalam hal ini keterampilan yang dimaksudkan adalah keterampilan dalam menulis pantun anak. Keterampilan menulis pantun anak ialah kualitas proses dari membuat salah satu karya sastra puisi Indonesia (pantun) dalam lingkup dunia anak, yang memenuhi ciri bentuk dan ciri isi sebuah pantun.

Multimedia berupa sebuah media yang berisi lebih dari satu fungsi, dalam konteks multimedia pada penelitian ini yang akan digunakan peneliti *Microsoft Powerpoint* yaitu, memadukan antara audio dan visual. Realisasi dalam pembelajaran berupa animasi video, dan *sound effect*. Terdapat pula

teks, hingga grafik saat dibutuhkan. Meningkatkan keterampilan menulis dibutuhkan latihan, pembelajaran dan sebagainya. Pembelajaran keterampilan menulis membutuhkan media, sebagai bentuk penyatuan dari banyak perantara maka digunakanlah multimedia. Multimedia *powerpoint* dalam pembelajaran yaitu sebagai media untuk meningkatkan pemahaman peserta didik, dan mendorong minat juga keterbukaan pikiran untuk menulis, dan meningkatkan inspirasi untuk suatu keterampilan menulis pantun anak.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang akan diajukan dalam penelitian tindakan kelas ini, yakni: Penggunaan media pembelajaran multimedia microsoft powerpoint dapat meningkatkan keterampilan menulis pantun anak siswa kelas IV SDN Kedaung Kali Angke 06, Cengkareng, Jakarta Barat, dalam pembelajaran bahasa Indonesia tematik-terpadu sesuai kurikulum 2006.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Penelitian ini ditujukan untuk mengumpulkan data empiris tentang penggunaan media pembelajaran audio visual *microsoft powerpoint* untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas IV SDN Kedaung Kali Angke 06, Cengkareng, Jakarta Barat, sesuai kurikulum SD 2006.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

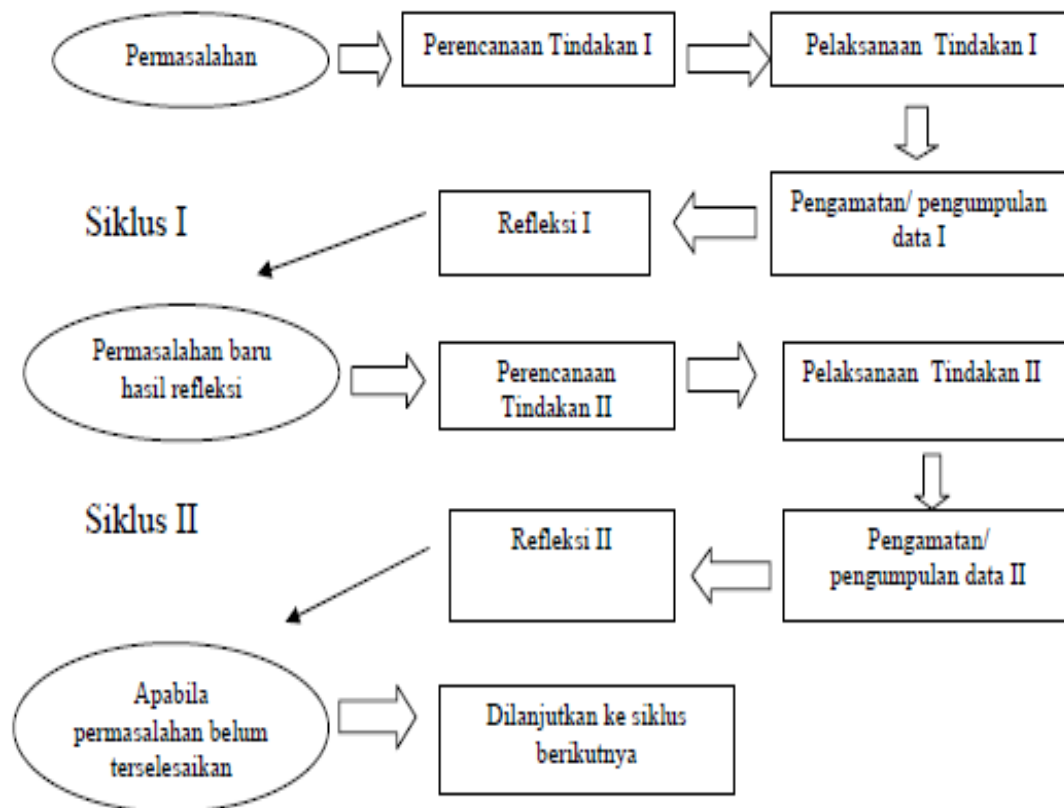
Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas IV SDN Kedaung Kali Angke 06, Cengkareng, Jakarta Barat, pada semester 2 (Januari – Juni) tahun pelajaran 2017/2018.

C. Metode dan Desain Intervensi Tindakan

Penelitian ini ditujukan untuk perbaikan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SDN Kedaung Kali Angke 06, Cengkareng, dengan menggunakan media audio visual *microsoft power point* dengan menggunakan pendekatan tematik terpadu sesuai kurikulum SD KTSP 2006. Disain yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Penelitian ini dilaksanakan mengikuti langkah-langkah model Kemmis dan Taggart seperti tergambar sebagai berikut:

SIKLUS INTERVENSI TINDAKAN



Gambar. III. 1

Alur Pelaksanaan Tindakan dalam Penelitian Tindakan Kelas Model

Stephen Kemmis³⁴

³⁴ Suharsini Arikunto, dkk., *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta; Bumi Aksara, 2006), h.74

Sesuai alur di atas maka Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan melalui empat tahap, yaitu:

(1) Peneliti merencanakan penelitian tindakan kelas

Peneliti akan membuat rencana umum tindakan penelitian dan rencana khusus untuk tiap siklus yang akan dilaksanakan.

(2) Penelitian melaksanakan tindakan

Penelitian melaksanakan pembelajaran keterampilan menulis menggunakan multimedia *microsoft powerpoint* sesuai dengan RPP yang sudah disusun.

(3) Peneliti dan kolaborator mengamati pembelajaran

Peneliti bersama kolaborator (guru kelas IV) melakukan pengamatan pembelajaran keterampilan menulis di kelas IV menggunakan multimedia *microsoft powerpoint*.

(4) Peneliti bersama tim melakukan refleksi

Peneliti bersama tim menganalisis, mengevaluasi, dan mendiskusikan pelaksanaan tindakan. Peneliti bersama tim mengidentifikasi dampak dari intervensi tindakan terhadap pembelajaran secara keseluruhan. Peneliti bersama tim mengevaluasi dampak hasil belajar yang dicapai oleh siswa kelas IV SDN Kedaung Kali Angke 06, Cengkareng, Jakarta Barat setelah intervensi tindakan.

D. Subjek Partisipan dalam Penelitian

Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas ini akan dilakukan langsung oleh peneliti bersama guru kelas IV serta diketahui kepala sekolah. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Kedaung Kali Angke 06, Cengkareng, Jakarta Barat, tahun pelajaran 2016/2017.

E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian

Peran dan posisi peneliti pada penelitian ini adalah sebagai peneliti utama yang merencanakan, kemudian melaksanakan tindakan, lalu mengamati, terakhir merefleksi pembelajaran keterampilan menulis bersama kolaborator yaitu guru kelas di kelas IV SDN Kedaung Kali Angke 06, Cengkareng, Jakarta Barat, dengan menggunakan multimedia program *microsoft powerpoint*.

F. Tahapan Intervensi Tindakan

Penelitian Tindakan Kelas, ini direncanakan akan dilaksanakan dalam beberapa siklus. Jika siklus I belum mencapai target kualitas pembelajaran dan target hasil belajar siswa maka tindakan akan diulangi pada siklus II dan seterusnya. Tiap siklus melalui 4 langkah.

Gambar grafik pada halaman selanjutnya merincikan 2 siklus beserta 4 langkah yang akan dilaksanakan, yaitu siklus I dan siklus II, yang memiliki perbedaan dimana siklus I merupakan awal perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi untuk pertama kalinya untuk mengetahui masalah atau kendala apa saja yang terjadi dalam penelitian, dan mencari solusi memperbaikinya, maka di siklus 2 peneliti sudah lebih mengetahui

kekurangan-kekurangan pada siklus sebelumnya, untuk lebih ditingkatkan kembali penanganan atau solusi, saat pelaksanaan tindakan, agar tercapai hasil penelitian yang lebih maksimal.



Gambar. III. 2

Keempat langkah penelitian digambarkan lebih lengkap seperti di atas

1. Perencanaan (*Planning*)

Peneliti mengembangkan rencana tindakan secara kritis. Dikembangkan secara kritis guna meningkatkan apa yang telah terjadi. Rencana disusun secara fleksibel untuk dapat diadaptasikan. Perencanaan ini juga disusun berdasarkan masalah. Termasuk hipotesis tindakan yang diuji secara empirik sehingga perubahan yang diharapkan dapat terjadi dalam proses belajar mengajar.

Pada tahap ini yang dilakukan adalah peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai kurikulum SD KTSP 2006, untuk pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia materi menulis pantun anak menggunakan media *microsoft powerpoint* di kelas IV. Melihat dan meneliti referensi bahan ajar mengenai pantun anak.

2. Tindakan (*Acting*)

Tindakan yang peneliti lakukan pada tahap ini adalah kegiatan yang berlangsung dalam proses belajar mengajar yang mengacu pada perencanaan penelitian yang dibuat. Peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai RPP yang telah disusunnya, Tiap RPP dilaksanakan dalam 3 pertemuan pembelajaran (2x35 menit) pada semester 2 (Januari – Juni) tahun pelajaran 2016/2017. Tiap siklus pembelajaran dialokasikan setara dengan 6 jam pembelajaran.

Berikut ini merupakan tindakan yang akan dilakukan pada siklus I dan II. Seperti mengamati multimedia, menalar, dan berlatih untuk meningkatkan keterampilan. Dimana rencana pembelajaran akan dibahas lebih rinci dalam lampiran RPP yang akan dicantumkan.

Rencana Tindakan	
Bahasa Indonesia	
Kompetensi Dasar : membuat pantun anak yang menarik tentang berbagai tema (persahabatan, ketekunan, kepatuhan, dll.) sesuai dengan ciri-ciri pantun	
Waktu : 3 kali pertemuan (@ 2 x 35 menit)	
Siklus	Tindakan
I	Pengenalan materi pantun anak <i>Powerpoint</i> penjelasan melalui teks <i>Powerpoint</i> visualisasi video animasi <i>Powerpoint</i> visualisasi gambar <i>Games</i> berkelompok Berlatih membuat pantun secara berkelompok
II	<i>Review</i> materi pantun anak <i>Powerpoint</i> visualisasi gambaran alam <i>Powerpoint</i> contoh pantun melalui teks <i>Powerpoint</i> visualisasi video animasi Berlatih membuat pantun individu

Tabel. III. 1

Rencana tindakan pada siklus I dan II

Siklus I dan II

No	Waktu Pembelajaran	Kegiatan	Media
1.	Siklus I : Pertemuan 1 (2 x 35 menit)	<p>Pembelajaran pantun dalam scientific menggunakan multimedia <i>powerpoint</i> dengan video animasi, gambar, dan teks.</p> <p>Pertemuan pertama memfokuskan pada pembahasan sajak atau rima akhir sebuah pantun.</p>	<p><i>Powerpoint</i> yang disajikan berupa teks dengan contoh sajak pantun dan animasi sebagai daya tarik.</p>
2.	Pertemuan 2 (2 x 35 menit)	<p>Pembelajaran pantun dalam scientific menggunakan multimedia <i>powerpoint</i> dengan video animasi, gambar, dan teks.</p> <p>Pertemuan kedua dijelaskan mengenai tema pantun.</p>	<p><i>Powerpoint</i> yang disajikan berupa teks penggolongan tema pantun dan animasi sebagai daya tarik.</p>

No	Waktu Pembelajaran	Kegiatan	Media
3.	Pertemuan 3 (2 x 35 menit)	<p>Pembelajaran pantun dalam scientific menggunakan multimedia <i>powerpoint</i> dengan teks.</p> <p>Pertemuan ketiga siswa dibimbing untuk dapat melengkapi baris contoh pantun sampai berlatih membuat pantun tertulis.</p>	<p><i>Powerpoint</i> yang disajikan berupa teks rumpang sesuai bentuk pantun dan animasi video pantun.</p>
4.	Siklus II Pertemuan 4 (2 x 35 menit)	<p>Pembelajaran pantun dalam scientific menggunakan multimedia <i>powerpoint</i> dengan gambar animasi, dan teks. Meriview materi pantun.</p> <p>Pertemuan keempat difokuskan mengamati</p>	<p><i>Powerpoint</i> yang disajikan berupa gambar-gambar alam dan teks berisi review singkat mengenai ciri pantun.</p>

No	Waktu Pembelajaran	Kegiatan	Media
		gambaran alam dan membuat sampiran dalam tema alam yang sudah ditentukan.	
.5.	Pertemuan 5 (2 x 35 menit)	<p>Pembelajaran pantun dalam scientific dengan menggunakan mutimedia <i>powerpoint</i> dengan gambar animasi, dan teks. Meriview materi pantun.</p> <p>Pertemuan kelima siswa difokuskan kembali membuat sampiran dan gambaran alam, dan berlatih membuat baris isi pantun secara individu.</p>	<p><i>Powerpoint</i> yang disajikan berupa gambar-gambar alam dan teks dibawah gambaran alam tersebut sebagai contoh bentuk sampiran.</p>
6.	Pertemuan 6 (2 x 35 menit)	Pembelajaran pantun dalam scientific menggunakan mutimedia <i>powerpoint</i> dengan	<i>Powerpoint</i> yang disajikan berupa gambar-gambar

No	Waktu Pembelajaran	Kegiatan	Media
		gambar animasi, dan teks. Pertemuan ke 6, guru hanya meriview materi pantun pertemuan sebelumnya, dan Mengomunikasikan. Siswa membuat pantun tertulis berupa 4 baris utuh secara individu.	alam tanpa teks yang melatih siswa lebih mandiri membuat sampiran, kemudian disajikan video animasi pantun.

Tabel. III. 2

Rincian rencana tindakan pada siklus I dan II

3. Pengamatan (*Observing*)

Tahap ini dilakukan peneliti untuk mendokumentasikan pengaruh tindakan terkait. Objek observasi adalah seluruh proses tindakan terkait. Mengumpulkan data yang berupa proses perubahan kinerja belajar mengajar. Pada tahap ini melaksanakan proses pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran untuk mengamati aktivitas guru dan siswa. Pada proses ini dibantu oleh guru kelas IV. Hal ini dilakukan untuk memperoleh data yang bersifat objektif. Selain itu pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui kesesuaian pelaksanaan tindakan dengan rencana tindakan

yang sudah disusun sebelumnya, serta untuk mengetahui seberapa jauh pelaksanaan pembelajaran yang telah berlangsung sehingga menghasilkan perubahan yang diharapkan yaitu meningkatkan hasil belajar siswa. Dicatat pada Lembar Catatan Lapangan. Hasil tersebut akan menjadi data pendukung hasil pengamatan dan hasil tes yang akan digunakan sebagai data penelitian.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Peneliti bersama kolaborator mendiskusikan kembali semua kegiatan dalam pembelajaran yang sudah dilakukan. Semua data yang diperoleh dianalisis, ditafsirkan, dan dievaluasi untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari tindakan yang dilakukan. Peneliti menjadikan hasil refleksi sebagai dasar pertimbangan untuk merencanakan langkah berikutnya. Jika dampak dari tindakan tindakan sudah sesuai dengan perencanaan dan mencapai target maka tindakan berhenti pada siklus I. Jika dampak dari tindakan belum sesuai perencanaan dan belum mencapai target maka peneliti harus menyusun RPP baru untuk siklus II, dan siklus berikutnya hingga mencapai target dan dampak yang diharapkan.

G. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan

Penelitian Tindakan Kelas ini dianggap berhasil apabila terjadi peningkatan kualitas pembelajaran dan peningkatan keterampilan menulis siswa kelas IV SDN Kedaung Kali Angke 06, Cengkareng, Jakarta Barat. Perbaikan kualitas pembelajaran dianggap berhasil bila 90-100% aktivitas guru dan siswa tercantum pada Lembar Pemantauan Pembelajaran dapat

terlaksana. Peningkatan keterampilan menulis dianggap signifikan bila 80-90% dari seluruh siswa kelas IV SDN Kedaung Kali Angke 06, Cengkareng, Jakarta Barat, mencapai nilai hasil belajar 65-100.

H. Data dan Sumber Data

1. Data

Data dalam penelitian ini ada dua macam, yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil tindakan berupa catatan lapangan pada setiap pertemuan. Data kuantitatif diperoleh dari hasil perhitungan terhadap hasil tes keterampilan menulis pantun.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini ada dua macam, yaitu (1) peserta didik kelas IV SDN Kedaung Kali Angke 06, dan (2) pelaksanaan pembelajaran keterampilan mendengarkan menggunakan multimedia *microsoft powerpoint*.

I. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan peneliti dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut :

- 1. Teknik Tes** membuat pantun anak secara tertulis mendekati akhir pembelajaran untuk pengumpulan data tentang keterampilan menulis pantun anak siswa kelas IV SDN Kedaung Kali Angke 06, Cengkareng, Jakarta Barat.
- 2. Pengamatan atau observasi** digunakan untuk pengumpulan data tentang aktivitas siswa dan guru selama tindakan penggunaan multimedia

program microsoft powerpoint dalam pembelajaran menulis pantun anak sesuai kurikulum 2006 SDN Kedaung Kali Angke 06, Cengkareng, Jakarta Barat.

3. **Catatan lapangan** yaitu catatan penelitian selama pelaksanaan berlangsung baik berupa kekurangan-kekurangan ataupun hal-hal yang perlu ditambah dan diperhatikan. Dapat berupa foto/video yang diambil pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

J. Instrumen Penelitian

Pembelajaran Keterampilan Menulis Pantun anak Menggunakan Multimedia Program *Microsoft Powerpoint*.

a. Definisi Konseptual

1. Keterampilan Menulis Pantun Anak

Keterampilan menulis pantun anak ialah kualitas proses dari membuat salah satu karya sastra puisi Indonesia (pantun) dalam lingkup dunia anak, yang memenuhi ciri bentuk dan ciri isi sebuah pantun: memiliki aspek penilaian bentuk, isi, dan kesesuaian bunyi yang dapat dirincikan (1) tiap bait terdiri dari empat baris yang bersajak (a-b-a-b) tiap larik biasanya berjumlah empat kata, (2) baris pertama dan baris kedua tumpuan (sampiran) saja, (3) baris ketiga dan keempat merupakan isi, (4) setiap baris terdiri dari 8-12 suku kata, dan ciri isi sebagai berikut: maksud/isi/temanya dikhususkan untuk anak, (1) kebutuhan dasar anak, (2) berisi pesan pendidikan, dan bimbingan.

2. Multimedia Program *Microsoft Powerpoint*

Multimedia program *microsoft powerpoint*, yaitu: satu sarana pengantar pesan berbentuk program komputer multimedia mengintegrasikan berbagai bentuk pesan bahan ajar sehingga dapat dilihat dan di dengar oleh penerima. Pembelajaran keterampilan menulis pantun anak menggunakan multimedia Program *microsoft powerpoint* merupakan rangkaian kegiatan tematik-terpadu di kelas IV SDN Kedaung Kali Angke 06 dengan menulis pantun anak dalam lambang bunyi bahasa kemudian mengungkapkannya kembali melalui lambang bunyi bahasa.

b. Definisi Operasional

1) Keterampilan Menulis Pantun Anak

Keterampilan menulis pantun anak adalah skor yang dicapai oleh siswa kelas IV SDN Kedaung Kali Angke 06 dalam pembelajaran yang dilakukan tentang menulis pantun anak yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran. Dalam keterampilan menulis pantun anak, kelas IV SD memiliki aspek penilaian bentuk, isi, dan kesesuaian bunyi dari pantun.

2) Multimedia Program *Microsoft Powerpoint*

Multimedia program *microsoft powerpoint* sebagai cara meningkatkan prosentase kesesuaian aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran menulis pantun anak di kelas IV SDN Kedaung Kali Angke 06 dengan butir pengamatan yang tercantum dalam lembar pengamatan.

c. Kisi-kisi Instrumen

Aspek	Komponen	Indikator	Skor	Jumlah Butir Soal dan Bentuk Soal
Bentuk	1. Jumlah baris	(1) Memiliki 4 baris	4	1 Uraian
	2. Persajakan	(2) Bersajak a-b-a-b	4	
	3. Jumlah kata pada larik	(3) Tiap larik terdiri atas 4 -5 kata	4	
Isi	4. Keterpaduan Sampiran dan isi	(4) Terdapat keterpaduan gambaran alam dalam sampiran dan ungkapan makna/pesan dalam isi	4	
Kesesuaian Bunyi Sampiran dan Isi	5. Kesesuaian bunyi	(5) Terdapat kesesuaian bunyi sampiran dengan isi	4	
3 Aspek	5 Komponen	5 Indikator	20	1

Tabel III. 3

Aspek, komponen, dan indikator yang diamati dalam latihan keterampilan menulis pantun anak

K. Teknik Pemeriksaan Kepercayaan

Pemeriksaan keterpercayaan instrumen-instrumen penelitian ini akan menggunakan teknik triangulasi. Sebelum instrumen digunakan, peneliti terlebih dahulu berkonsultasi dengan pengawas atau ahli bahasa Indonesia, kolaborator, dan dosen peneliti.

Kriteria yang dilakukan dalam triangulasi teknik ini yang pertama *credibility* dilakukan dengan memperpanjang waktu pengamatan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Kedua, *transferability* dilakukan dengan membuktikan kebenaran temuan dan menyimpulkan kajian benar-benar bersandar pada data mentah. Ketiga, *dependability* dilakukan dengan mengecek rencana penelitian dan pengumpulan data oleh observer untuk mereview aktivitas peneliti. Keempat, *confirmability* dilakukan dengan membicarakan hasil peneliti dengan orang yang ikut dalam penelitian untuk dapat dibuktikan kebenarannya sesuai dengan data yang dikumpulkan dalam laporan lapangan. Pencocokan hasil pengamatan dengan kondisi nyata dilakukan agar tidak ada kerancuan data. Setelah diadakan pengecekan didukung pula dengan dokumentasi berupa foto-foto selama pelaksanaan tindakan.³⁵

³⁵ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Kencana, 2009) h. 112

L. Analisis Data dan Interpretasi Hasil Analisis

Data yang terkumpul akan dianalisis untuk menguji hipotesis tindakan. Seluruh data yang diperoleh melalui pengamatan dan tes dianalisis dengan teknik statistik sederhana kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan grafik untuk menentukan peningkatan keterampilan menulis pantun akan dimintakan pertimbangan pakar pendidikan dan pakar bahasa Indonesia.

BAB IV

DESKRIPSI, ANALISIS, INTERPRETASI

HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Sebagai bentuk realisasi dari perencanaan telah dibuat dalam bab sebelumnya, peneliti akan mendeskripsikan temuan selama penelitian, analisis yang dilakukan, interpretasi hasil analisis, dan pembahasan dari hasil tindakan selama penelitian dalam bab ini. Peneliti dan observer (guru kelas), mengadakan pertemuan sebelum pelaksanaan tindakan, pertemuan tersebut peneliti dan observer (guru kelas) mendiskusikan langkah demi langkah yang akan dilaksanakan pada Penelitian Tindakan Kelas yang akan dilakukan pada kelas IV SDN Kedaung Kali Angke 06 Cengkareng, Jakarta Barat. Penelitian berlangsung dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Fokus penelitian yang dilakukan yaitu menulis pantun anak melalui penggunaan multimedia *microsoft powerpoint*. Penelitian berlangsung dalam dua tahap siklus. Setiap siklus dilaksanakan dalam tiga pertemuan. Hasil implementasi pada setiap siklus dan tiap pertemuan akan dideskripsikan pada penjelasan berikut.

A. Deskripsi Data Hasil Intervensi Tindakan

1. Deskripsi Data Pra-Penelitian

Sebelum memasuki tahap siklus I, peneliti melakukan pengamatan terhadap siswa kelas IV SDN Kedaung Kali Angke 06 Jakarta Barat, dalam

pembelajaran Bahasa Indonesia tentang menulis pantun anak. Pada pra-penelitian ini peneliti mengadakan tes menulis pantun anak.

Dari pengambilan data awal, diperoleh fakta yang mengindikasikan keterampilan menulis pantun rendah, yaitu (1) siswa yang tidak tertarik untuk menyimak, (2) Penjelasan melalui metode ceramah membuat siswa kurang memahami materi pantun, (3) siswa mengisi empat baris pantun namun dengan sajak yang belum selaras, (4) siswa tidak mengerti istilah-istilah dalam pantun, (5) siswa tidak memiliki keberanian untuk bertanya dan berpendapat. Pada pra-siklus juga diperoleh hasil 24%³⁶ dari 33 siswa kelas IV, atau 5 siswa telah mencapai standar nilai KKM yaitu 75. Rinciannya adalah 9 siswa mendapatkan nilai 71-74, 7 siswa mendapatkan nilai 66-70, dan 12 siswa memperoleh nilai 0-65. Sebagian besar atau 85% siswa kelas 5 belum memenuhi standar KKM dalam menulis pantun anak.

2. Deskripsi Data Siklus I

a. Implementasi Perencanaan Tindakan

Pembelajaran pada siklus I dilakukan dalam 3 pertemuan. Setiap pertemuan dialokasikan dalam 2 jam pelajaran, atau 2 kali 35 menit. Pada tahap ini, peneliti menyiapkan materi ajar beserta media *powerpoint* yang sudah tersusun dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus I. Peneliti mempersiapkan juga lembar instrumen pengamatan aktivitas guru dan siswa yang akan diisi oleh observer (guru kelas).

³⁶ Hasil data pra-penelitian. Siswa menulis pantun tanpa penggunaan multimedia powerpoint pada saat pembelajaran. Perhitungan dapat dilihat dilampiran 3 h. 125

Peneliti menyiapkan format penilaian, dan kamera sebagai alat dokumentasi pelaksanaan pembelajaran pembelajaran. Selain itu, peneliti menyiapkan lembaran catatan lapangan untuk mencatat semua peristiwa dalam pembelajaran dari awal hingga akhir.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini peneliti melaksanakan tindakan penelitian sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya. Guru kelas selaku observer (guru kelas), mengamati pembelajaran sekaligus melakukan pengamatan aktivitas guru dan siswa menggunakan lembar pengamatan yang telah disiapkan oleh peneliti. Pada saat pelaksanaan tindakan, kegiatan pembelajaran juga didokumentasikan dalam bentuk catatan lapangan, dan foto.

Pelaksanaan tindakan penelitian siklus I yang dilakukan peneliti, diuraikan di bawah ini :

1) Pertemuan ke-1

a) Kegiatan awal

Pada hari Rabu, 10 Mei 2017, guru (peneliti) mengkondisikan siswa terhadap pembelajaran. Kegiatan awal berdurasi 10 menit. Guru menanyakan siswa yang tidak hadir. Guru memimpin doa singkat sebelum memulai pelajaran. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar. Siswa menyambut antusias dan siswa bersemangat mengikuti pelajaran bersama guru.

b) Kegiatan inti

Kegiatan inti berdurasi 50 menit. Guru mengawali kegiatan inti dengan stimulus melalui pertanyaan-pertanyaan. Guru mendorong siswa menggali informasi dan data tentang materi. Siswa telah mengetahui sedikit tentang pantun. Kemudian, guru juga menanyakan, jenis pantun yang pernah siswa ketahui. Setelah siswa menyampaikan tentang pantun yang telah diketahuinya, guru meluruskan apa yang telah diketahui siswa, menggunakan slide *powerpoint*. Pertemuan pertama difokuskan pada pembahasan sajak atau rima akhir sebuah pantun. Slide awal guru menampilkan ciri-ciri pantun dalam bentuk point sederhana yang dapat dimengerti siswa. Kemudian siswa serempak membaca dan menghafal ciri-ciri pantun dalam slide. Pada slide selanjutnya, guru menampilkan contoh pantun sederhana berhias animasi untuk dipahami siswa, berhias animasi agar terlihat menarik untuk dibaca bersama-sama. Pada slide setelahnya, siswa dikenalkan dengan 2 baris sampiran pantun dan 2 baris isi pantun. Siswa memperhatikan rima atau sajak akhir pada baris tersebut. Siswa mempelajari rima sama adalah ciri dalam pembentukan sebuah karya pantun. Selanjutnya, guru mempersilahkan siswa bertanya bila terdapat materi yang sulit dan kurang dimengerti. Siswa menyampaikan pendapat dan apa yang telah mereka baca pada *powerpoint*. Pada awal pembelajaran saat ditanya apa itu sajak, terdapat beberapa siswa yang kurang begitu memahami penyebutan sajak pada pantun. Setelah melihat slide *powerpoint*, siswa menjadi lebih memahami dan mudah mengingat apa yang dimaksud dengan sajak. Siswa

dibagikan LKPD untuk dikerjakan. Guru menjelaskan prosedur pengerjaan sebelum siswa mengerjakan.



Gambar IV.1

Guru memantau siswa mengerjakan LKPD

Setelah selesai, siswa dipilih secara acak membacakan pantun yang telah mereka tulis, di depan kelas. Siswa yang tidak ditunjuk menyampaikan pendapatnya dengan bersuara “benar” atau, “tidak” pada jawaban teman mereka yang sedang membacakan hasil tugas tersebut. Guru mengkonfirmasi dengan jawaban yang tepat, agar seluruh siswa dapat mengerti. Kemudian hasil kerja siswa dikumpulkan.

c) Kegiatan Akhir

Guru dan siswa merangkum yang telah dipelajari mengenai pantun hati ini, melakukan refleksi dengan menanyakan bagaimana perasaan belajar hari ini. Guru membimbing ketua kelas untuk siswa berdoa, mengajari siswa

bersyukur, dan bersiap pulang. Kegiatan akhir berdurasi 10 menit. (Catatan Lapangan no. 1)

2) Pertemuan ke-2

a) Kegiatan awal

Pada hari Jumat, 12 Mei 2017, guru mengondisikan agar siswa fokus dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Kegiatan awal berdurasi 10 menit. Guru dan siswa berdoa sebelum memulai pelajaran. Guru mengulas kembali bahan pelajaran kemarin. Guru mengabsen siswa. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Pertemuan kali ini kembali akan membahas pantun secara lebih dalam.

b) Kegiatan inti

Kegiatan inti berdurasi 50 menit. Guru mengawali kegiatan inti dengan pertanyaan-pertanyaan yang mendorong siswa untuk mengingat kembali materi pelajaran dalam pertemuan pertama. Seperti “Apa saja yang masih diingat dari pelajaran pantun kemarin?” kemudian anak-anak menjawab dengan semangat, bahwa mereka telah mengetahui sedikit tentang pantun dari yang pertemuan terdahulu. Guru meluruskan apa yang telah diketahui siswa mengenai pantun, melalui slide *powerpoint*, siswa dijelaskan mengenai tema pantun, yaitu bersuka cita dan berduka cita. Siswa memperhatikan tampilan animasi dengan *point-point* tersebut dengan baik. Selanjutnya, guru mempersilahkan siswa bertanya bila

terdapat materi yang sulit dan kurang di mengerti, gurupun menstimulus siswa untuk berpendapat agar guru dapat mengetahui apa ada kesulitan yang dialami siswa sejauh ini, dan apa yang telah mereka baca pada *powerpoint*.



Gambar IV.2

Guru menjelaskan pantun dari slide *microsoft powerpoint*

Siswa dibagikan LKPD untuk dikerjakan. Guru menjelaskan prosedur pengerjaan. Setelah selesai, siswa dipilih secara acak untuk membacakan pantun yang telah mereka tulis, di depan kelas seperti pada pertemuan sebelumnya, kemudian dikumpulkan.

c) Kegiatan Akhir

Guru dan siswa merangkum yang telah dipelajari mengenai pantun hati ini, melakukan refleksi dengan menanyakan kesan siswa, bagaimana perasaan belajar hari ini. Kemudian guru membimbing ketua kelas untuk

siswa berdoa, membimbing untuk bersyukur dan bersiap pulang. Kegiatan akhir berdurasi 10 menit. (Catatan lapangan no. 2)

3) Pertemuan ke-3

a) Kegiatan awal

Pada hari Jumat, 19 Mei 2017, guru mulai memasuki kelas. Kegiatan awal berdurasi 10 menit. Guru dan siswa berdoa sebelum memulai pelajaran. Guru mempersiapkan fokus dan semangat siswa. Guru mengabsen siswa dan 3 pertemuan berturut-turut, jumlah siswa lengkap. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Pertemuan kali ini kembali akan membahas pantun dikhususkan kepada melengkapi baris isi dan sampiran. Siswa menyambut baik.

b) Kegiatan inti

Kegiatan inti berdurasi 50 menit. Guru membuka kegiatan inti dengan pertanyaan-pertanyaan awal agar siswa mengingat kembali dan menggali materi, kemudian melanjutkan dengan penjelasan tentang pembelajaran pantun hari ini sehingga berkesinambungan, guru juga meluruskan apa yang telah diketahui, melalui slide *powerpoint* siswa dijelaskan mengenai bentuk pantun secara lengkap. Contoh pantun tersebut masih rampung sehingga guru membimbing siswa untuk melengkapi bagian kosong tersebut dengan kata atau kalimat yang tepat sesuai dengan sajak pantun yang telah disediakan. Hal ini dilakukan guru sebagai langkah dasar agar siswa dapat membuat pantun secara individu, yaitu melengkapi beberapa bagian hilang

terlebih dahulu sedikit demi sedikit. Maka nalar siswa pun akan ikut berjalan untuk mencari kesesuaian sajak dalam pikiran masing-masing. Siswa memperhatikan tampilan *point-point* tersebut dengan baik, disediakan pula ilusi gambaran alam untuk mempermudah alur nalar anak.



Gambar IV.3

Guru membimbing siswa mengamati slide *microsoft powerpoint*

Selanjutnya, guru mempersilahkan siswa bertanya bila terdapat materi yang sulit dan kurang di mengerti, gurupun menstimulus siswa untuk berpendapat agar guru dapat mengetahui apa ada kesulitan yang dialami siswa sejauh ini, dan apa yang telah mereka baca pada *powerpoint*. Guru kembali memperdalam pemahaman siswa, sebagai perintah akhir agar siswa kembali memperhatikan isi *powerpoint*, kali ini guru menggunakan video animasi pantun anak, dimana video tersebut kembali mengulas ciri-ciri, contoh dan bentuk pantun dalam bahasa yang semakin mudah.

Setelah siswa belajar mengenai pantun anak. Siswa dibagikan LKPD untuk dikerjakan. Guru menjelaskan prosedur pengerjaan sebelum siswa mengerjakan. Setelah selesai, kemudian dikumpulkan. Selanjutnya sebagai akhir siklus 1, guru memberikan soal yaitu berlatih menulis pantun. Guru menilai keterampilan menulis pantun selama 3 pertemuan.

c) Kegiatan Akhir

Guru dan siswa merangkum yang telah dipelajari mengenai pantun hati ini, melakukan refleksi dengan menanyakan kesan siswa atas pembelajaran Bahasa Indonesia hari ini. Guru menanyakan apa ada kesulitan yang dirasakan siswa. Guru meminta ketua kelas membimbing siswa berdoa. Siswa bersiap pulang. Kegiatan akhir berdurasi 10 menit. (Catatan lapangan no. 3)

c. Refleksi Tindakan

Pada tahap refleksi peneliti bersama dengan guru kelas selaku kolaborator dan observer mendiskusikan kegiatan yang telah dilakukan pada siklus I. Peneliti dan observer mendiskusikan permasalahan yang muncul saat kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Setiap masalah yang ditemukan, dicarikan solusi agar tidak terjadi masalah serupa pada pertemuan pertemuan siklus berikutnya

Pada siklus I, keterampilan menulis pantun anak pada siswa masih banyak yang belum mencapai ≥ 75 . Hanya 8 siswa dari 33 siswa

mendapatkan nilai ≥ 75 ³⁷. Jika dipresentasikan maka sebesar 24% siswa yang sudah mencapai target yang ditentukan. Dengan demikian presentase keberhasilan belum mencapai 75% dari seluruh jumlah siswa. Oleh karena itu dilaksanakan siklus II untuk meningkatkan keterampilan menullis pantun bagi siswa.

Berdasarkan pengamatan selama 3 pertemuan, terdapat temuan-temuan selama penelitan, maupun kendala yang dialami. Pembahasan terangkum dalam hasil refleksi, sekaligus perencanaan tindakan siklus II untuk memperbaiki kekurangan tersebut.

No	Hasil Refleksi Siklus	Perencanaan Tindakan Siklus II
1	Sebagian siswa masih terlihat bingung untuk menyampaikan tanggapan dan aktif dalam pembelajaran	Guru memberikan penjelasan yang lebih mudah dipahami siswa, dan memperhatikan beberapa siswa yang terlihat belum aktif. Seperti, menyebutkan nama siswa tersebut dan hanya siswa yang disebutkan namanya yang diminta untuk menjawab. Hal ini dapat digunakan sebagai salah satu upaya mengendalikan antusiasme yang tinggi, dan meraih perhatian

³⁷ Perhitungan dapat dilihat pada lampiran 3 h. 126

No	Hasil Refleksi Siklus	Perencanaan Tindakan Siklus II
		beberapa siswa yang terlihat kurang memahami materi.
2	Sebagian siswa masih belum berani untuk menyampaikan hasil pekerjaan menulis pantun ke depan kelas	Guru lebih sering memberikan motivasi agar siswa yang kurang berani menjadi lebih berani untuk tampil di depan kelas
3	Terdapat beberapa siswa yang kurang mengerti penjelasan guru terkait materi ajar	Guru perlu menyesuaikan bahasa yang akan digunakan agar sesuai dengan pola pikir anak kelas 4 SD

Tabel IV.1
Perencanaan Tindakan Pada Siklus II

3. Deskripsi Data Siklus II

a. Implementasi Perencanaan Tindakan

Pembelajaran pada siklus II dilaksanakan dalam 3 pertemuan. Setiap pertemuan dialokasikan dalam 2 jam pelajaran, atau 2 kali 35 menit. Ditahap perencanaan tindakan siklus II ini peneliti menyiapkan materi ajar beserta media yang sudah tersusun dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, seperti dalam siklus I. Bila ditemukan kekurangan dan masalah-masalah pada pembelajaran siklus I maka, pada siklus II ini peneliti melakukan

perencanaan tindakan dengan memikirkan pemecahan masalah tersebut, agar kesulitan yang belum teratasi dapat ditanggulangi. Seperti, kurang terkendalinya antusias peserta didik saat bertanya dan menyampaikan pendapat, sehingga membuat peserta didik yang kurang memahami menjadi kehilangan kesempatan untuk berbicara. Pada kesempatan siklus II ini peneliti sudah memegang daftar nama anak dengan akumulasi nilai rendah dalam kelas, dan pada pertemuan yang akan dilaksanakan peneliti akan bertanya juga mempersilahkan pendapat dengan cara memanggil siswa bernilai rendah agar siswa tertentu tersebut dapat berkesempatan bicara, dan peneliti selaku guru dapat meluruskan dan membimbing pengetahuan siswa.

Pada kesempatan siklus II dipersiapkan juga lembar instrumen pengamatan aktivitas guru (peneliti) dan siswa yang akan diisi oleh observer (guru kelas). Persiapan format penilaian, juga kamera sebagai alat dokumentasi saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Catatan lapangan yang digunakan untuk mencatat pembelajaran dari awal hingga akhir.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini peneliti melaksanakan tindakan penelitian sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah dibuat. Guru kelas (observer), mengamati pembelajaran dan melakukan penilaian aktivitas guru dan siswa menggunakan lembar yang telah disiapkan. Pada saat pelaksanaan tindakan pembelajaran didokumentasikan dalam bentuk catatan lapangan, beserta foto.

Pelaksanaan tindakan penelitian siklus II yang dilakukan peneliti, diuraikan dibawah ini :

1) Pertemuan ke-4

a) Kegiatan awal

Pada hari Senin, 22 Mei 2017, guru (peneliti) mulai memasuki kelas dengan salam. Guru dan siswa berdoa sebelum memulai pelajaran. Guru mengkondisikan. Kegiatan awal berdurasi 10 menit. Murid pada tempat duduknya masing-masing. Guru menanyakan siswa yang tidak hadir. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Pertemuan kali ini membahas pantun yang dikhususkan kepada baris sampiran berupa gambaran alam. Mendapat sambutan baik siswa.

b) Kegiatan inti

Kegiatan inti berdurasi 50 menit. Guru mengawali kegiatan inti beberapa review mengenai pertemuan sebelumnya agar siswa semakin mengingat materi yang telah dipelajari dalam pembelajaran pantun, dan meningkatkan daya paham siswa, kemudian melanjutkan dengan penjelasan tentang pembelajaran pantun hari ini sehingga berkesinambungan. Siswa memperhatikan slide *powerpoint*, pada slide awal siswa diajak untuk mengamati gambaran alam sebagai stimulus untuk mengungkapkan kalimat dan membuat sampiran. Maka nalar siswa pun akan ikut berjalan untuk mencari. Siswa memperhatikan tampilan *point-point* dan gambaran-gambaran alam tersebut dengan baik. Selanjutnya, guru mempersilahkan siswa bertanya bila terdapat materi yang sulit dan kurang dimengerti,

gurupun menstimulus siswa untuk berpendapat agar guru dapat mengetahui apa ada kesulitan yang dialami siswa sejauh ini, dan apa yang telah mereka baca pada *powerpoint*.



Gambar IV.4

Siswa antusias bertanya, dan memberi pendapat

Guru kembali memperdalam pemahaman siswa dengan penjelasan. Siswa dibagikan LKPD untuk dikerjakan. Guru menjelaskan prosedur pengerjaan sebelum siswa mengerjakan. Setelah selesai, kemudian dikumpulkan. Selanjutnya, pembelajaran telah selesai bersisa beberapa menit, guru mengisi waktu dengan sedikit permainan sajak, tebak-tebakan agar siswa merasa senang dalam pertemuan demi pertemuan, tanpa jenuh, juga melatih daya berpikir cepat siswa dalam membentuk sajak yang sama.

c) Kegiatan Akhir

Guru dan siswa melakukan refleksi. Guru menanyakan bagaimana perasaan belajar hari ini. Guru menanyakan apa ada kesulitan belajar pantun

pada pertemuan hari ini. Guru meminta ketua kelas untuk membimbing siswa berdoa. Siswa bersiap pulang. Kegiatan akhir berdurasi 10 menit. (Catatan lapangan no. 4)

2) Pertemuan ke-5

a) Kegiatan awal

Pada hari Selasa, 23 Mei 2017, guru mulai memasuki kelas. Guru dan siswa berdoa sebelum memulai pelajaran. Kegiatan awal berdurasi 10 menit. Guru menanyakan siswa yang tidak hadir. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Pertemuan kali ini membahas pantun dikhususkan kepada baris sampiran berupa gambaran alam, hal ini mendapat sambutan baik siswa.

b) Kegiatan inti

Kegiatan inti berdurasi 50 menit. Guru mengawali kegiatan inti beberapa review pertemuan sebelumnya. Siswa semakin mengingat pembelajaran pantun. Guru memberikan penjelasan tentang pembelajaran pantun hari ini. Siswa memperhatikan slide *powerpoint*, pada slide awal siswa diajak mengamati gambaran alam sebagai stimulus mengungkapkan kalimat dan membuat sampiran. Guru membimbing perhatian siswa. Guru menulis baris sampiran dipapan tulis. Siswa memperhatikan tampilan *point-point* dan gambaran alam tersebut dengan baik. Siswa dapat mengkomunikasikan apa yang diamati pada slide dengan teman sebangku, dan merangkainya menjadi pantun secara lisan. Guru menampilkan slide selanjutnya berupa gambaran

alam, dan baris sampian yang telah tersedia, agar siswa dapat kembali memahami pembuatan baris sampiran dengan menggunakan tema gambaran alam untuk mempermudah bayangan siswa.



Gambar IV.5

Guru membimbing siswa memahami slide *microsoft powerpoint*

Guru membuka kesempatan siswa bertanya bila materi kurang dimengerti. Guru menstimulus siswa berpendapat. Guru kembali memperdalam pemahaman siswa dengan penjelasan. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, beranggota 4 sampai 5 orang perkelompok. Siswa dibagikan LKPD. Guru menjelaskan prosedur pengerjaan.

Guru memberikan bimbingan selama pengerjaan LKPD. Guru memantau dari meja ke meja. Guru senantiasa mengarahkan kelas agar tetap kondusif. Setelah selesai, LKPD kemudian dikumpulkan.

c) Kegiatan Akhir

Guru dan siswa melakukan refleksi. Guru menanyakan kesan siswa belajar pantun. Guru menanyakan apa ada kesulitan belajar pantun yang

dirasakan. Guru meminta ketua kelas untuk membimbing berdoa. Siswa bersiap pulang. Kegiatan akhir berdurasi 10 menit. (Catatan lapangan no. 5)

3) Pertemuan ke-6

a) Kegiatan awal

Pada hari Rabu, 24 Mei 2017, guru memasuki kelas memberikan salam. Guru mengkondisikan murid pada tempat duduknya masing-masing. Kegiatan awal berdurasi 10 menit. Guru membimbing siswa berdoa sebelum belajar. Guru mengabsen siswa. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Pertemuan kali ini membahas pantun dikhususkan membuat pantun secara utuh dengan sampiran berupa gambaran alam. Guru menyampaikan ini merupakan pertemuan terakhir tentang pantun.

b) Kegiatan inti

Kegiatan inti berdurasi 50 menit. Guru mengawali kegiatan inti dengan pertanyaan stimulus. Guru membuka penjelasan tentang pembelajaran pantun hari ini. Siswa memperhatikan slide *powerpoint*, pada slide awal siswa diajak mengamati gambaran alam sebagai. Guru membimbing siswa mengungkapkan kalimat dan membuat sampiran secara lisan bersama-sama. Siswa semakin paham, siswa dapat mencari ide tentang gambaran alam dengan cepat. Guru mempersilahkan siswa bertanya bila terdapat materi yang sulit dan kurang dimengerti, gurupun menstimulus siswa untuk berpendapat. Guru dapat mengetahui apa ada kesulitan yang dialami siswa. Guru memperdalam pemahaman siswa. Guru memberikan penayangan

video animasi untuk disimak bersama-sama, dalam animasi tersebut terdapat rangkuman mengenai materi selama pertemuan-pertemuan yang telah dilaksanakan. Setelah menyaksikan video, guru memberi selingan berupa permainan monopoli melalui *powerpoint*. Monopoli tersebut berisi soal-soal untuk siswa semakin mengingat materi tanpa ada kejenuhan belajar. Setelah bermain bersama, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, beranggota 4 sampai 5 orang perkelompok. Kemudian dibagikan LKPD untuk dikerjakan. Guru menjelaskan prosedur pengerjaan. Setelah selesai, kemudian dikumpulkan. Dilanjutkan dengan lembar membuat pantun sebagai pertemuan terakhir pada siklus 2, lembar ini mengukur keterampilan menulis siswa tentang pantun anak.



Gambar IV.6

Siswa mengerjakan lembar membuat pantun sebagai penilaian akhir siklus II

c) Kegiatan Akhir

Guru dan siswa merangkum yang telah dipelajari mengenai pantun hati ini, melakukan refleksi dengan menanyakan bagaimana perasaan belajar hari ini. Guru menanyakan apa ada kesulitan belajar pantun yang dirasakan. Kemudian guru meminta ketua kelas untuk membimbing siswa berdoa. Guru membimbing siswa bersyukur. Guru menutup pertemuan akhir tentang pantun. Siswa bersiap pulang. Kegiatan akhir berdurasi 10 menit. (Catatan lapangan no. 6)

c. Refleksi Tindakan

Hasil analisis terhadap menulis pantun siswa menunjukkan 28 dari 33 siswa mendapatkan nilai ≥ 75 ³⁸. Jika dipresentasikan maka 84% pencapaian keterampilan menulis pantun siswa. Artinya hasil keterampilan menulis pantun siswa mengalami peningkatan dari siklus I. Hal ini karena dalam pelaksanaan, guru sudah melakukan perbaikan kekurangan-kekurangan pada siklus sebelumnya. Berikut penjabaran tindak lanjut pada siklus II.

Perbaikan dan perubahan yang terjadi pada saat pelaksanaan tindakan diantaranya: 1) Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, terlihat siswa tetap aktif dalam menyampaikan isi pikirannya mengenai materi melalui pengamatan siswa terhadap slide *powerpoint*, 2) Siswa juga lebih mudah mengingat karena pada siklus II pemahaman materi yang sama dilakukan berulang-ulang, sehingga bagi siswa, review apa yang telah dimengerti pada pertemuan-pertemuan siklus I, sekaligus kembali dijelaskan peneliti secara

³⁸ Data perhitungan dapat dilihat pada lampiran 3 h. 127

singkat, 3) Kekurangan dalam siklus I untuk lebih mengendalikan pengkondisian kelas dan antusias siswa dalam berbicara mengenai materi, dapat perlahan teratasi sesuai cara yang telah direncanakan pada tahap perencanaan tindakan, sehingga siswa-siswa bernilai rendah dapat terdorong tingkat pemahamannya dan berkembang memperoleh nilai yang lebih tinggi dengan perantara multimedia *microsoft powerpoint*, 4) Hasil tes yang belum sesuai dengan KKM yang diharapkan.

Oleh karena itu, peneliti dan kolaborator memutuskan bahwa penelitian tindakan kelas yang meningkatkan keterampilan menulis pantun anak siswa kelas IV di SDN Kedaung Kali Angke 06 Jakarta Barat dengan menggunakan multimedia *microsoft powerpoint* telah berhasil dan tidak perlu dilaksanakan penelitian untuk siklus berikutnya.

B. Analisis Data

Data yang dianalisis merupakan data yang diperoleh dari hasil penelitian dan pemantauan tindakan. Analisis data hasil penelitian dilakukan terhadap peningkatan keterampilan menulis pantun siswa kelas IV di SDN Kedaung Kali Angke 06 Jakarta Barat. Sementara data pemantauan tindakan dilakukan terhadap pelaksanaan pembelajaran menulis pantun anak dengan menggunakan multimedia *microsoft powerpoint*.

Analisis ini dilakukan untuk melihat adanya peningkatan efektivitas pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas ini dikatakan berhasil atau sukses apabila sudah dicapai peningkatan kualitas kegiatan pembelajaran dan peningkatan keterampilan menulis pada siswa kelas IV SDN Kedaung Kali

Angke 06, Jakarta Barat. Peningkatan pembelajaran dianggap berhasil jika aktivitas pembelajaran terselenggarakan sesuai atas aktivitas guru dan aktivitas siswa yang diharapkan, tertulis pada lembar instrumen. Keterampilan menulis pantun anak dikatakan meningkat signifikan bila 75% dari seluruh siswa kelas IV SDN Kedaung Kali Angke 06, mencapai nilai 75.

1. Data Penelitian

Analisis kuantitatif dilakukan dengan melihat pemerolehan skor pada tes keterampilan menulis pantun kelas IV siklus I. Dari data yang diperoleh jumlah 33 siswa, sebanyak 8 orang yang memenuhi standar nilai minimal yaitu 75 dan di atas 75. sebanyak 6 siswa dengan nilai kurang dari 66-74, dan 19 siswa memperoleh kurang dari 0-65.³⁹ Sebagian besar siswa masih belum memenuhi standar nilai ketuntasan dalam menulis pantun anak. Untuk lebih jelas, disajikan hasil analisis data berupa tabel.

No	Nilai	Frekuensi
1	100-75	8
2	74-66	6
3	65-0	19
Total	Pencapaian Nilai \geq 75	8
	Presentase Nilai	24% (dari 33 siswa)

Tabel IV.2

Hasil Penilaian Keterampilan Menulis Pantun Anak Menggunakan Multimedia Program *Microsoft Powerpoint* Pada Siklus I

³⁹ Perhitungan dapat dilihat pada lampiran 3 h. 126

Berdasarkan tabel, terlihat presentase hasil analisis yang didapat dari hasil tes keterampilan menulis pantun yang dilakukan oleh siswa secara individu. Hasil analisis pada siklus I menunjukkan 8 dari 33 siswa yang mendapatkan nilai ≥ 75 .⁴⁰ Dengan kata lain, presentase pencapaian keterampilan menulis pantun pada siklus I sebesar 24%. Hal ini berarti, pencapaian belum dapat dikatakan berhasil karena masih jauh dari yang diharapkan, yaitu minimal 75% siswa mendapatkan nilai ≥ 75 . Oleh karena itu, perbaikan perlu dilaksanakan pada siklus II.

Pemerolehan hasil pada pengamatan didapat dari pengamatan yang dilakukan pada tiap pertemuan untuk menilai kemajuan maupun proses apa yang terjadi pada tiap pembelajaran.⁴¹ Akumulasi diperoleh dari skor yang didapat, dibagi skor maksimal dan untuk memperoleh presentase, dikalikan dengan 100 dalam hitungan persen, dengan target 75% untuk aktivitas guru dan siswa.

Pertemuan	Presentase	
	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Pertemuan 1		
Pertemuan 2	70%	66%
Pertemuan 3		
Target	75%	75%

Tabel IV.3
Pengamatan Kegiatan dan Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I

⁴⁰ Perhitungan dapat dilihat pada lampiran 3 h. 126

⁴¹ Perhitungan dapat dilihat pada lampiran 5 h. 146

Pemerolehan hasil pada pengamatan, mendapatkan hasil presentase 70% untuk aktivitas guru dan untuk aktivitas siswa memperoleh 66%. Pengamatan dikatakan berhasil apabila presentase mencapai 75% untuk aktivitas siswa dan guru. Berdasarkan hasil tabel diatas dinyatakan pengamatan belum berhasil.

Analisis kuantitatif siklus II dari pemerolehan skor pada tes keterampilan menulis pantun kelas IV, diperoleh total siswa 33, sebanyak 28 orang yang memenuhi standar nilai minimal yaitu 75 dan diatas 75. sebanyak 5 siswa dengan nilai kurang dari 66-70.⁴² Kembali disimpulkan sesuai tahap pengamatan yang telah dilakukan bahwa, sebagian besar siswa telah memenuhi standar nilai ketuntasan. Untuk lebih jelas, berikut disajikan hasil analisis data berupa tabel.

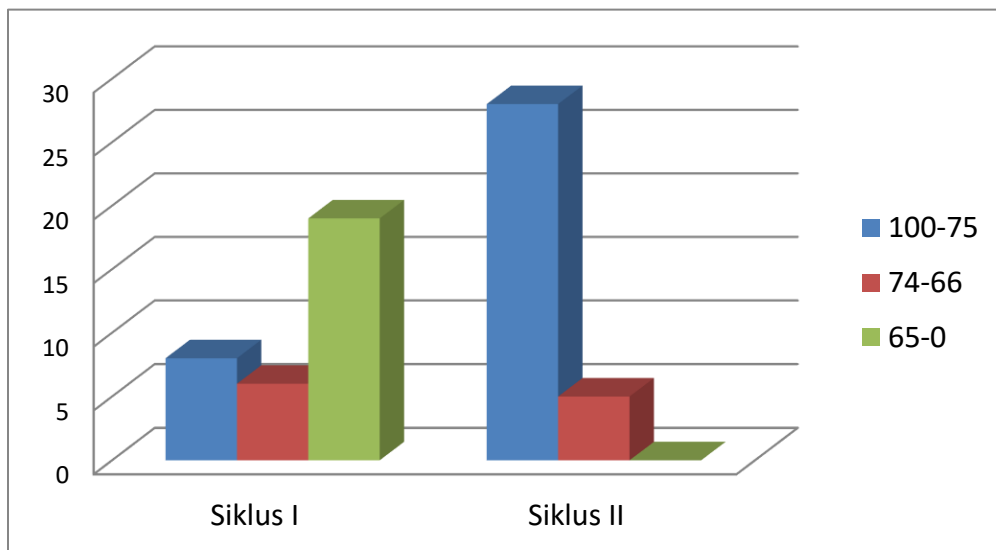
No	Nilai	Frekuensi
1	100-75	28
2	74-66	5
3	65-0	0
Total	Pencapaian Nilai \geq 75	28
	Presentase Nilai	84% (dari 33 siswa)

Tabel IV.4

Hasil Penilaian Keterampilan Menuis Pantun Anak Menggunakan Multimedia Program *Microsoft Powerpoint* Pada Siklus II

⁴² Perhitungan dapat dilihat pada lampiran 3 h. 127

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat presentase hasil analisis yang didapat dari hasil tes keterampilan menulis pantun yang dilakukan oleh siswa secara individu. Hasil analisis pada siklus I menunjukkan 28 dari 33 siswa yang mendapatkan nilai ≥ 75 ⁴³. Dengan kata lain, presentase pencapaian keterampilan menulis pantun pada siklus I sebesar 84%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dan pencapaian sudah dapat dikatakan berhasil karena telah memenuhi presentase minimal yang telah direncanakan pada penelitian ini, yaitu sebesar 75%. Pada halaman berikutnya disajikan grafik yang menunjukkan peningkatan keterampilan menulis pantun siswa.



Gambar IV.7

Hasil Penilaian Keterampilan Menulis Pantun Anak Menggunakan Multimedia *Microsoft Powerpoint* Pada Siklus I dan II

⁴³ Data perhitungan dapat dilihat pada lampiran 7 h. 108

Berdasarkan data pada siklus I dan siklus II dapat dibuat tabel data penelitian hasil penilaian keterampilan menulis pantun anak seperti dibawah ini.

Data	Siswa	Presentase Pemerolehan Nilai \geq 75
Siklus I	8 Siswa	24%
Siklus II	28 Siswa	84,8%
Target	24 Siswa	75%

Tabel IV.5

**Hasil Penilaian Keterampilan Menuis Pantun Anak Menggunakan
Multimedia Program *Microsoft Powerpoint* Pada Siklus I**

Penggunaan multlmedia program *microsoft powerpoint* dapat meningkatkan keterampilan menulis pantun anak. Keberhasilan keterampilan menulis pantun anak pada siklus I yaitu sejumlah 24%, pada siklus II berhasil mengalami penigkatan, yaitu memperoleh 84,8% dari target pencapaian keberhasilan penelitian yaitu 75% atau setidaknya 24 siswa dinyatakan terampil dalam menulis pantun anak.

Hasil pengamatan pada siklus II terangkum dalam tabel, baik untuk aktivitas siswa maupun guru. Akumulasi diperoleh dari skor yang didapat, dibagi skor maksimal dan untuk memperoleh presentase, dikalikan dengan

100 dalam hitungan persen, dengan target 75% untuk aktivitas guru dan siswa.

Pertemuan	Presentase	
	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Pertemuan 1		
Pertemuan 2	83%	86%
Pertemuan 3		
Target	75%	75%

Tabel IV.6
Pengamatan Kegiatan dan Aktivitas Guru Siswa dalam Proses Pembelajaran Keterampilan Menulis Pantun Melalui Penggunaan Multimedia *Microsoft Powerpoint* Siklus II

Hasil pengamatan pada siklus II memperoleh hasil presentase yaitu 83% untuk aktivitas guru dan untuk aktivitas siswa yaitu 86%.⁴⁴ Pengamatan dikatakan berhasil apabila presentase mencapai 75% untuk aktivitas siswa dan guru. Berdasarkan hasil tabel diatas dinyatakan pengamatan sudah berhasil karena telah melewati target.

2. Pemantauan Tindakan

Analisis kualitatif siklus I diperoleh dari hasil pengamatan proses pembelajaran. Pengamatan ini lebih difokuskan kepada aktifitas guru dan siswa pada saat pembelajaran. Kelebihan dan kekurangan dari proses pembelajaran akan dianalisis untuk memperbaiki kesalahan atau kekurangan

⁴⁴ Perhitungan dapat dilihat pada lampiran 5 h. 146

dalam kegiatan pembelajaran pada siklus selanjutnya. Pada pelaksanaan di siklus I masih terdapat banyak kekurangan. Hal ini terlihat dari hasil keterampilan menulis pantun siswa yang masih kurang dari target yang diharapkan.

Hasil pengamatan yang didapat: 1) Siswa masih terlihat bingung untuk menyampaikan tanggapan dan aktif dalam pembelajaran. 2) Siswa masih belum berani untuk menyampaikan hasil pekerjaan menulis pantun ke depan kelas. 3) Terdapat siswa yang kurang mengerti penjelasan guru terkait materi ajar. Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan multimedia *microsoft powerpoint* masih belum optimal sehingga berpengaruh terhadap hasil keterampilan menulis pantun siswa. Oleh karena itu, peneliti bersama kolaborator menganalisis setiap kekurangan yang terjadi agar diperbaiki untuk perencanaan dan pelaksanaan pada siklus berikutnya.

Analisis data kualitatif siklus II diamati dalam pelaksanaan pembelajaran melalui penggunaan multimedia *microsoft powerpoint*. Pelaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan, baik aktivitas guru maupun siswa. Peningkatan ini diperoleh karena guru sudah memperbaiki kekurangan-kekurangan pada siklus sebelumnya dengan baik. Guru sudah menjalankan perannya sebagai fasilitator dengan memfasilitasi siswa seama pembelajaran berlangsung. Guru juga sudah menjadi motivator dan pembimbing yang baik sehingga siswa dapat memaksimalkan perannya dalam pembelajaran.

Dalam pelaksanaanpun siswa aktif mencatat, siswa juga sudah berani untuk bertanya, mengemukakan pendapat, dan diskusi kelompok sesuai arahan. Optimalnya aktivitas guru dalam pembelajaran menulis pantun anak melalui penggunaan multimedia *microsoft powerpoint* berdampak baik bagi aktivitas siswa.

C. Pemeriksaan Keabsahan Data

Tujuan dilaksanakan pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ini adalah untuk mendapatkan data yang sesuai dengan target yang telah ditentukan. Pemeriksaan data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi, diskusi dengan teman.

Kriteria yang dilakukan dalam triangulasi teknik ini yang pertama *credibility* dilakuan dengan memperpanjang waktu pengamatan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Kedua, *transferability* dilakukan dengan membuktikan kebenaran temuan dan menyimpulkan kajian benar-benar bersandar pada data mentah. Ketiga, *dependability* dilakukan dengan mengecek rencana penelitian dan pengumpulan data oleh observer untuk mereview aktivitas peneliti. Keempat, *confirmability* dilakukan dengan membicarakan hasil peneliti dengan orang yang ikut dalam penelitian untuk dapat dibuktikan kebenarannya sesuai dengan data yang dikumpulkan dalam laporan lapangan. Pencocokan hasil pengamatan dengan kondisi nyata dilakukan agar tidak ada kerancuan data. Setelah diadakan pengecekan

didukung pula dengan dokumentasi berupa foto-foto selama pelaksanaan tindakan.⁴⁵

Peningkatan keterampilan menulis pantun siswa pada kegiatan ini dilakukan dengan cara mengecek data yang diperoleh melalui beberapa sumber. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengecekan dan pencocokan data yang diperoleh dari teman sejawat yang berupa catatan lapangan, lembar pengamatan aktivitas siswa dan guru dalam penggunaan multimedia *microsoft powerpoint*, dokumen dalam bentuk foto dan perolehan skor keterampilan menulis pantun siswa.

Setelah diperoleh data dari kedua siklus, peneliti melakukan diskusi. Menurut kolaborator selaku guru kelas, pembelajaran menggunakan multimedia *microsoft powerpoint* merupakan hal yang tidak sering guru lakukan selama pembelajaran. Penggunaan multimedia *microsoft powerpoint* juga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan multimedia *microsoft powerpoint* juga meningkatkan minat siswa dalam belajar materi menulis pantun sehingga hasil keterampilan menulis pantun yang diperoleh siswa pun meningkat.

D. Interpretasi Hasil Analisis

Berdasarkan analisis data dengan menghitung presentase kenaikan antara data siklus I dan siklus II, maka diperoleh hasil tes keterampilan menulis pantun pada siswa kelas IV SDN Kedaung Kali Angke 06 Jakarta Barat, yaitu 8 dari 33 siswa yang mendapatkan nilai ≥ 75 . Mengalami

⁴⁵ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Kencana, 2009) h. 112

peningkatan, menjadi 28 dari 33 siswa pada siklus II. Jika dipresentasikan, keterampilan menulis pantun siswa mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 24% menjadi 84% di siklus II⁴⁶.

Pada siklus I presentase keterampilan menulis pantun hanya mencapai 24% . hal ini dikarenakan penggunaan multimedia *microsoft powerpoint* belum dilaksanakan secara optimal. Persiapan guru dalam menyiapkan multimedia *microsoft powerpoint* kurang teliti sehingga banyak membuang waktu yang seharusnya dapat dimanfaatkan untuk membimbing siswa secara individu maupun kelompok. Guru juga kurang dapat menjangkau siswa-siswa yang kurang aktif dalam kelas, sehingga siswa pasif tersebut tertutupu dengan keaktifan siswa lain dalam kelas. Guru kurang mampu memberi motivasi untuk beberapa siswa pasif tersebut, agar dapat berani menyampikan tanggapan dan percaya diri maju ke depan kelas.

Pada siklus II keterampilan menulis pantun siswa mencapai 84%. Hal tersebut membuktikan bahwa terjadi peningkatan besar, dari siklus I ke siklus II. Presentase keberhasilan pada siklus II yang mencapai 84% sudah diatas standar keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebesar 75%. Hal ini dikarenakan guru sudah memperbaiki kekurangan-kekurangan pada siklus I. Pada siklus II, guru sudah membuat pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi menyenangkan untuk siswa. Persiapan dalam menggunakan multimedia *microsoft powerpoint* sudah guru lakukan dengan baik. Guru juga sudah menjalankan perannya sebagai fasilitator, motivator dan pembimbing yang

⁴⁶ Data perhitungan dapat dilihat pada lampiran 3 h. 127

baik. Siswa pasif dapat teraih dan terbimbig dengan baik pada siklus II. Hal ini membuat keseluruhan siswa menjadi semangat sehingga berpengaruh baik terhadap hasil tes keterampilan menulis pantun siswa.

Dengan demikian berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa pembelajaran menulis pantun dengan menggunakan multimedia microsoft powerpoint dapat meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa kelas IV SDN Kedaung Kali Angke 06 Jakarta Barat.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan menggunakan multimedia *microsoft powerpoint* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis pantun. Tindakan ini dipilih karena dalam multimedia *microsoft powerpoint* dapat diintegrasikan beberapa media, yaitu teks, gambar, suara dan video. Hal ini landasi dengan teori, menurut Robin dan Linda, yang dikutip Deni Darmawan, menyebutkan multimedia sebagai alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan video. Dalam konteks komunikasi pembelajaran, Hofsteder, yang dikutip oleh Deni Darmawan, menyebutkan bahwa multimedia dapat dipandang sebagai suatu pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan

pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.⁴⁷

Microsoft powerpoint dipilih sebagai salah satu multimedia praktis serta efisien yang dapat digunakan dalam pembelajaran. *Microsoft powerpoint* merupakan program aplikasi presentasi yang saat ini populer digunakan untuk berbagai keperluan penyajian, baik untuk keperluan penjualan produk, seminar, lokakarya, dan pembelajaran.⁴⁸ Dengan menggunakan program *microsoft powerpoint*, banyak hal yang dapat disajikan secara terintegrasi, sehingga sangat bermanfaat dalam penggunaan saat pembelajaran. Melalui penggunaan multimedia *microsoft powerpoint*, guru dapat membuat media pembelajaran menulis pantun menjadi lebih menarik dengan penambahan *background*, animasi, gambar dan suara. Dalam kegiatan pembelajaran, guru menampilkan *slide powerpoint*. Desain yang digunakan dalam *slide* dapat menarik perhatian siswa untuk memperhatikan *slide* yang ditampilkan. *Slide* berisi tentang ringkasan materi dan video yang akan dipelajari siswa.

Penggunaan multimedia *microsoft powerpoint* juga merupakan salah satu alternatif dalam membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan menulis pantun. Pada penerapan penggunaan multimedia *microsoft powerpoint*, melibatkan keaktifan siswa secara langsung. Selain itu, penggunaan multimedia *microsoft powerpoint* dapat memperkaya kaidah kebahasaan siswa, hal ini membuat susunan kalimat siswa akan menjadi

⁴⁷ Deni Darmawan, *Teknologi Pembelajaran* (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya, 2009) h. 32

⁴⁸ Azhar Arsyad, *Loc. cit.*

lebih baik. Dalam pembelajaran, menggunakan multimedia *microsoft powerpoint* sangat menarik perhatian siswa. Hal ini terlihat dari antusias siswa yang tinggi. Namun hal tersebut juga akan menjadi kekurangan guru bila tingkat antusiasme siswa tidak dapat dikendalikan menjadi kondusif. Setelah diperbaiki di siklus II siswa yang aktif menjadi lebih tertib dan terbimbing dengan baik.

Melalui penerapan penggunaan multimedia *microsoft powerpoint* yang efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV, membuat pembelajaran bahasa Indonesia menjadi lebih menarik sehingga perhatian siswa terfokus dengan materi yang disajikan pada *slide-slide*. Selain itu penggunaan multimedia *microsoft powerpoint* membuat pembelajaran lebih menyenangkan sehingga mempertinggi minat siswa dalam membuat pantun dan akhirnya hasil keterampilan pantun yang dibuat siswa menjadi semakin baik di setiap pertemuan dan setiap siklusnya.

F. Keterbatasan Penelitian

Masih terdapat beberapa kekurangan pada proses penelitian yang memerlukan perbaikan. Situasi tersebut disebabkan karena terdapat keterbatasan yang tidak dapat diatasi oleh peneliti. Keterbatasan tersebut meliputi beberapa hal di bawah ini:

1. Keterbatasan peneliti menciptakan suasana belajar yang kondusif selama pembelajaran. Oleh karena itu, sangat dibutuhkan usaha yang besar untuk menggugah siswa dalam belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Keterbatasan peneliti dalam menyusun instrumen, sehingga memungkinkan masih ada pernyataan yang kurang mengungkapkan indikator penelitian.
3. Dalam pemberian tindakan, ada kemungkinan kolaborator kurang memperhatikan dan mengikuti petunjuk-petunjuk tentang pengisian instrumen pemantau, sehingga dapat menimbulkan data yang diperoleh kurang mencerminkan keadaan yang sebenarnya.
4. Keterbatasan peneliti dalam menentukan jadwal pembelajaran Bahasa Indonesia, yang harus mengikuti kesempatan dari pihak sekolah, sehingga tidak setiap pertemuan dilaksanakan teratur, seminggu dua kali.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia *microsoft powerpoint* pada siswa kelas IV SDN Kedaung Kali Angke 06, Jakarta Barat dapat meningkatkan keterampilan menulis pantun anak. Penggunaan multimedia *microsoft powerpoint* dalam kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan dapat meningkatkan interaksi yang aktif antara guru dan siswa, dapat dilihat dari hasil keterampilan siswa, dan pengamatan kegiatan guru maupun siswa.

Pengamatan sekaligus skor tes keterampilan siswa, untuk aktivitas guru dan aktivitas siswa berturut turut, pada siklus I sejumlah 70% dan 66% Sementara pada siklus II adalah 83% dan 86%. Tingkat keberhasilan keterampilan menulis pantun pada siklus I memperoleh 24% dan pada siklus II meningkat menjadi 84%. Peningkatan terjadi setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan multimedia *microsoft powerpoint*.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia *microsoft powerpoint* dapat meningkatkan keterampilan menulis pantun anak siswa kelas IV SDN Kedaung Kali Angke 06 Jakarta Barat.

B. Implikasi

Penelitian ini dilakukan mengingat keterampilan menulis pantun siswa kelas IV ikut menentukan keberhasilan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV pada semester II dan pada tingkat pendidikan selanjutnya. Pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk materi pantun anak seharusnya dapat menjadi pembelajaran yang menarik, tidak membosankan, dan menstimulus anak untuk aktif. Penggunaan multimedia *microsoft powerpoint* dapat menjadi salah satu alternatif untuk membangun nuansa belajar yang lebih baik, dan peningkatan prestasi yang semakin baik pula. Penggunaan multimedia *microsoft powerpoint* juga harus turut didukung dengan metode pembelajaran yang baik, agar penggunaan dapat lebih efektif.

Berdasarkan uraian diatas, maka sebaiknya guru dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Penggunaan multimedia *microsoft powerpoint* dapat optimal yang harus dilakukan guru adalah menggabungkan media-media yang dapat disampaikan melalui slide seperti gambar, teks penjelasan, video dan sound effect, dan lain-lain sesuai materi yang akan disampaikan dengan berbagai fasilitas *editing* yang tersedia dalam *microsoft powerpoint*. Penggunaan multimedia yang optimal juga diringi pengkondisian kelas yang baik, seperti memadukan dengan strategi pembelajaran, metode, dan lain-lain yang tepat sasaran dan dapat dilaksanakan sesuai kebutuhan. Penggunaan multimedia *microsoft powerpoint* sebagai inovasi untuk menciptakan pembelajaran

menyenangkan, dan meningkatkan pemahaman siswa. Guru dapat mengintegrasikan berbagai keperluan pembelajaran dalam multimedia *microsoft powerpoint*. Guru tidak membutuhkan waktu lama untuk menyiapkan media-media pembelajaran, dengan segala persiapannya. penggunaan multimedia *microsoft powerpoint* dapat menyesuaikan untuk pelajaran seperti apa akan digunakan, dan untuk materi seperti apa akan dibutuhkan. Penggunaan multimedia *microsoft powerpoint* dalam pembelajaran dapat dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan sebagai bahan diskusi untuk siswa. Oleh karena itu, diharapkan penggunaan multimedia *microsoft powerpoint* didalam pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik sehingga hasil yang diharapkan juga tercapai dengan baik.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan hasil penelitian, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

f. Kepala Sekolah SD

Bagi kepala sekolah disarankan lebih kaya akan referensi maupun masukan dalam meningkatkan daya kreativitas serta inovasi dalam pembelajaran terutama Bahasa Indonesia dan mensosialisasikan multimedia program *microsoft powerpoint* kepada guru-guru sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang relevan. Kepala sekolah disarankan agar dapat memfasilitasi atau menjaga fasilitas yang telah ada sebagai penunjang media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam penggunaan multimedia program *microsoft powerpoint*.

g. Guru SD

Bagi guru disarankan dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia kepada siswa untuk lebih sering menggunakan multimedia program *microsoft powerpoint* sebagai salah satu media pembelajaran guna meningkatkan prestasi siswa terutama dalam keterampilan menulis.

h. Orangtua Siswa

Bagi orangtua siswa disarankan dapat lebih mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah. Orangtua siswa disarankan lebih memperhatikan anaknya saat belajar di rumah. Orangtua siswa memberikan memotivasi anaknya agar memiliki minat tinggi untuk belajar setiap materi yang diberikan terutama keterampilan menulis bahasa Indonesia.

i. Peneliti Berikutnya

Bagi peneliti berikutnya disarankan dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai referensi atau masukan dalam melakukan penelitian di bidang yang sama atau relevan sehingga peneliti selanjutnya dapat melanjutkan dan mengembangkan penelitian mengenai penggunaan multimedia program *microsoft powerpoint* agar bisa lebih luas dan mendalam menjadi lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananta. 2010. *Strategi Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Arikunto, Suharsini. dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta; Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bloom, S. 1979. *Taxonomy of Educational Objectives*. London: Logman Group.
- Cangara. 2006. *Buku Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Choisum, Umi & Windy Novia. 2006. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Surabaya: Kashiko
- Darmawan, Deni. 2009. *Teknologi Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.
- Elmawa, Faruq. 2014. "Penggunaan Multimedia untuk Meningkatkan Prestasi Belajar,"..., <<http://eprints.uny.ac.id>> (Diunduh tanggal 11 Februari 2017)
- Erlina & Irma Murti. 2013. *Membuat Media Mengajar Visual*. Jakarta: Erlangga.
- Hamid, Sanusi. 2014. *Manajemen Sumber Daya Manusia Lanjutan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kustandi, Cecep & Bambang Sucipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Laelasari & Nurlailah. 2006. *Kamus Istilah Sastra*. Bandung: Nuansa Aulia.
- Mihardja, Ratih. 2012. *Sastra Indonesia*. Jakarta: Laskar Aksara.
- Permatasari, A. A. 2014. "Pengaruh Penggunaan Multimedia Powerpoint Terhadap Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia". *Pedagogia*.

Razak, Abdul & Zaidan. 2007. *Kamus Istilah Sastra*. Jakarta: Balai Pustaka

Resmini ,Novi & Dadan Juana. 2007 *Pendidikan bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*. Bandung: UPI Press.

Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.

Sugiarto, Eko. 2015. *Mengenal Sastra Lama*. Yogyakarta: Penerbit ANDI

Syah, Muhibbin. 2010. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Rosdakarya.

Universitas Kristen Satya Wacana. 2009. "*Penggunaan Media Powerpoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar*," ..., <<http://respository.uksw.edu.com>> (Diunduh tanggal 11 Februari 2017)

Usman, Basyirudin. 2002. *Media Pembelajaran*. Ciputat: Ciputat Press

Zulela. 2013. *Terampil Menulis di Sekolah Dasar*. Tangerang: PT Pustaka Mandiri.

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Identitas Sekolah	: SDN Kedaung Kali Angke 06
Kelas/Semester	: 4/2
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Materi Pokok	: Menulis Pantun
Alokasi Waktu	: 2x35 menit
Pelaksanaan	: 10, 12, 19 Mei 2017

I. Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator

Bahasa Indonesia

Standar Kompetensi

- Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara tertulis dalam bentuk percakapan, petunjuk, cerita, dan surat.

Kompetensi Dasar

- Membuat pantun anak yang menarik tentang berbagai tema (persahabatan, ketekunan, kepatuhan, dll.) sesuai dengan ciri-ciri pantun

Indikator

- Memahami ciri-ciri pantun anak
- Mengidentifikasi perbedaan tema pantun anak
- Membuat baris isi pantun anak tema bersuka cita dengan sampiran bertema bebas

II. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan memperhatikan penjelasan guru dari powerpoint, siswa dapat memahami ciri-ciri pantun anak dengan benar
- Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat mengidentifikasi perbedaan tema pantun anak dengan tepat
- Melalui penjelasan dan contoh guru dari powerpoint, siswa dapat membuat baris isi pantun anak tema bersuka cita dengan sampiran bertema bebas dengan benar

III. MATERI

Bahasa Indonesia : Menulis pantun anak

A. PENDEKATAN DAN METODE

Pendekatan : *Scientific (pengamatan, menginformasikan, nalar, komunikasi, menanyakan)*
Strategi : *Cooperative Learning*
Metode : Diskusi, tanya jawab, penugasan

IV. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Tahap Pembelajaran	Langkah/Proses	Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru membuka pelajaran dengan menyapa siswa dan menanyakan kabar.2. Siswa berdoa sebelum belajar3. Guru mengabsen kehadiran siswa.4. Guru melakukan apersepsi5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, dan memotivasi siswa untuk belajar.	10 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Guru menstimulus ide, gagasan, dan motivasi siswa dengan pertanyaan – pertanyaan pertanyaan secara logis untuk mendorong siswa menggali tentang materi seperti:<ul style="list-style-type: none">• Apa itu pantun (menurut kalian)?• Pantun anak seperti apa yang pernah kalian dengar?2. Siswa bersama guru mengamati slide power point tentang bentuk, ciri-ciri pantun anak	60 menit

Tahap Pembelajaran	Langkah/Proses	Waktu
	<ol style="list-style-type: none"> 3. Siswa mengamati penjelasan guru mengenai pantun anak 4. Siswa dipersilahkan bertanya bila terdapat materi yang sulit dan kurang di mengerti, dan siswa yang lebih mengerti diberi kesempatan menjawab atau menyampaikan pendapat untuk melatih keberanian 5. Guru melanjutkan penjelasan dengan contoh pantun anak melalui gambar-gambar animasi video pada powerpoint yang lebih memancing daya tarik dan pemahaman anak 6. Siswa mengenal perbedaan tema pantun anak, bersuka cita dan berduka cita 7. Siswa menyebutkan kembali mengenai ciri pantun 8. Setelah siswa belajar mengenai pantun anak. Siswa diminta mengerjakan LKPD dan evaluasi secara individu. Perwakilan siswa membacakan hasil LKPD yang telah dikerjakan. 9. Setelah LKPD, diberikan evaluasi, dan selesai kemudian dikumpulkan 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa melakukan refleksi kegiatan yang sudah dilakukan dengan menanyakan bagaimana perasaan belajar hari ini 2. Siswa berdoa dan bersiap pulang 	5 Menit

V. **Media dan alat**

- Power Point dan LCD Proyektor

VI. **Sumber Belajar**

- Buku Bahasa Indonesia 2006 kelas 4
- Pengalaman siswa
- Lingkungan sekitar

VII. **Penilaian**

- a. Teknik Penilaian : Tes
- b. Bentuk instrumen penilaian : Tes Tulis

Mengetahui

Guru Pamong Kelas IV

(Sumamah, S.Ag)

NIP : 197404022008012021

Jakarta, 10 Mei 2017

Guru Praktikum

(Verin Veronica)

NIM : 1815133318

Kepala SDN Kedaung Kaliangke 06



(Yoyoh Sobariah, S.Pd)

NIP : 197201010101997032007

Lembar Kerja Peserta Didik 1 (LKPD)

Petunjuk pengerjaan!

1. Bacalah contoh pantun yang ditampilkan gurumu pada power point
2. Bedakan 2 tema pantun yang ada
3. Tuliskan tema pantun pada bagian bawah baris akhir

Tuliskan tema pantun anak dibawah ini!

4. Murid senang bila berkemah
Tenda berdiridiatas tanah
Kalau ayah pulang ke rumah
Selalu saja bawa hadiah
❖ Pantun diatas adalah
5. Tuntutlah ilmu sampai ke Cina
Negeri Cina pandai berperang
Hati sedih gundah gulana
Melihat nilai tes yang masih
kurang
❖ Pantun diatas adalah
6. Akar alang entah menghilang
Tumbuh bukan sebagai tanaman
Hati senang bukan kepalang
Bermain bola bersama teman
❖ Pantun diatas adalah
7. Benih padi sedang ditebar
Burung mematuk sedang dikejar
Ayahku memang sangat
penyabar
Jadilah aku suka belajar
❖ Pantun diatas adalah
8. Terbang burung amat rendah
Terbangnya dia ke utara
Sawah itu amat indah
Terhampar seperti selendang
sutra
❖ Pantun diatas adalah



Lembar Kerja Peserta Didik 2 (LKPD)

97

Petunjuk pengerjaan!

1. Bacalah contoh pantun yang ditampilkan gurumu pada power point
2. Amati perbedaan sajak akhiran pada baris pantun
3. Tuliskan sajak pantun pada bagian bawah baris akhir

Tuliskan sajak akhiran pantun dibawah ini!

1. Angin meniup pohon ilalang
Berkicaulah burung kutilang
Ayo teman kita berpetualang
Ayo kita jadi si bolang
➤ Pantun diatas bersajak
2. Dulang bukan sembarang dulang
Dulang besar sebesar rantang
Bolang bukan sembarang bolang
Bolang pemberani menyerang pantang
➤ Pantun diatas bersajak
3. Wangi nian kembang kenanga
Manalah indah pohon ara
Naik gunung mencari bunga
Hati senang hati gembira
➤ Pantun diatas bersajak
3. Hujan turun belum reda
Airnya rembes dari talang
Berpetualang selagi muda
Hati bebas seperti elang
➤ Pantun diatas bersajak
4. Kain batik banyak sekodi
Perca banyak dalam goni
Turun ke sawah menanam padi
Bermain lumpur seperti petani
➤ Pantun diatas bersajak

Lembar Kerja Peserta Didik 3 (LKPD)

98

Petunjuk pengerjaan!

1. Bacalah contoh pantun yang ditampilkan gurumu pada power point
2. Amati bersama-sama pengerjaan pantun pada baris yang rumpang
3. Sempurnakan baris rumpang pada soal-soal dibawah ini dengan cara yang sama

Isilah bagian rumpang untuk melengkapi baris sampiran dan baris isi pantun dibawah ini!

1. Langit cerah begitu sunyi

.....

Betapa senang bel berbunyi

Pelajaran segera dimulai

2.

Ambilnya dengan menggunakan galah

Ramai teman pergi sekolah

Semangat ceria tak kenal lelah

3. Pohon tumbuh ke arah matahari

Tak lupa disiram diberi pupuk

.....

Rumah bersih hati sejuk

4. Pohon lebat berbuah mangga

Panen buahnya dengan cepat

Rajin belajar membuat bangga

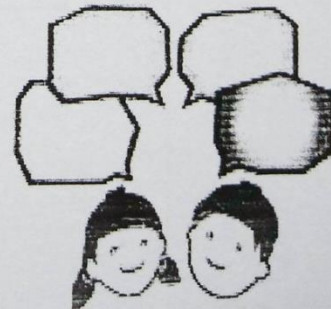
.....

5.

.....

Rajin menolong bantu orang

Membuat kita banyak teman



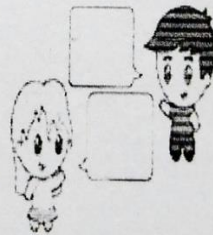
BERLATIH MENULIS PANTUN ANAK

1. Mari kita baca bersama-sama

BERLATIH MENULIS PANTUN ANAK



CARI PANTUN



CONTOH PANTUN

Angin melambai dipenjuru
Seperti itulah suasana desa
Hari ini dapat sepeda baru
Hatipun senang luar biasa

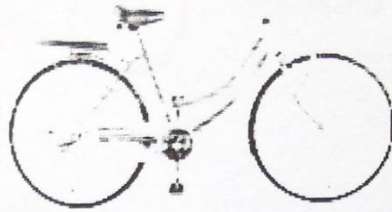


2. Mari kita membuat pantun

Sampiran



Isi



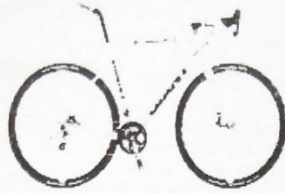
Apa kalian sudah memahai pantun anak?

Mari kita amati gambar!



Kita buat sampiran

Bersama-sama



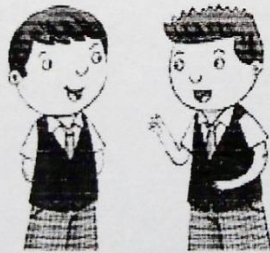
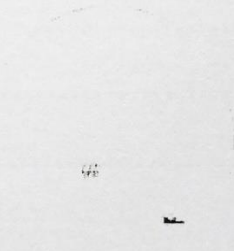
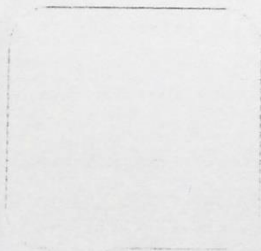
Kita buat baris isi

Bersama-sama



Animasi Anak

Mari simak bersama!



Sudahkah kalian mengerti mengenai pantun?

Sekarang, mari kerjakan soal dibawah ini.

Soal

Tulislah sebuah pantun tentang bersuka cita dengan sampiran bebas.

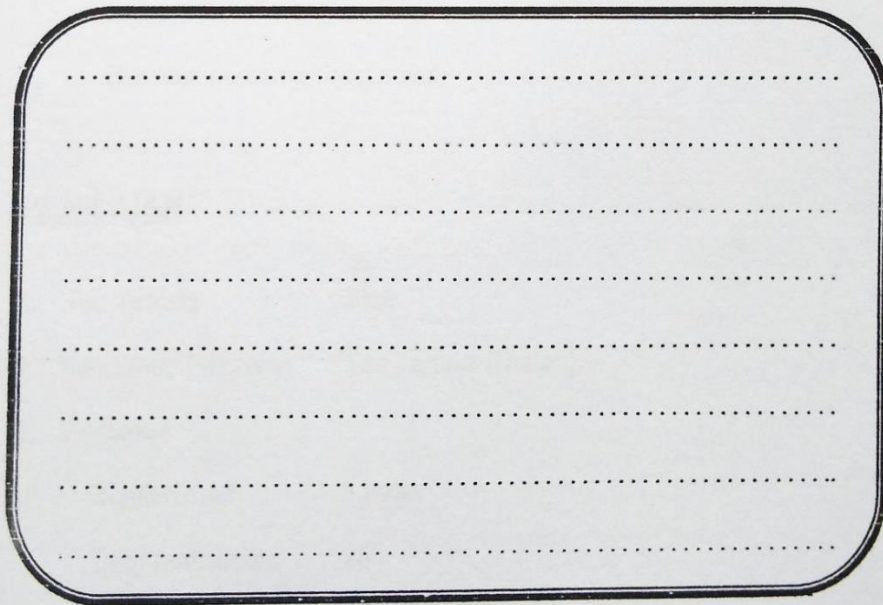
Perhatikan bentuk, isi, dan keterpaduan pantun!

LEMBAR JAWABAN

BERLATIH MENULIS PANTUN ANAK

Nama :

Kelas :



ACUAN JAWABAN

TES KETERAMPILAN MENULIS PANTUN ANAK

Contoh pantun :


1. Angin melambai penuh haru
Seperti itulah suasana desa
Hari ini dapat sepeda baru
Hati pun senang luar biasa

2. Rumput basah makanan kerbau
ladang rumput penuh kayu
Sepeda lama atau baru
Bermain bersama riang selalu

PENILAIAN

1. Tes Tertulis : Skor
2. Instrumen Penilaian : Tes Tertulis (Uraian)
3. Penilaian
Jumlah soal : 1 butir
Skor Maksimum : 20
: $\frac{\text{Skor tercapai}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 =$

Pantun



CIRI PANTUN

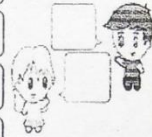
Satu bait = 4 baris

8-12 suku kata

Pola a-b-a-b

Baris 1 dan 2 sampiran

Baris 3 dan 4 isi



CONTOH PANTUN

Angin melambai dipenjuru
 Seperti itulah suasana desa
 Hari ini dapat sepeda baru
 Hatipun senang luar biasa



Angin melambai dipenjuru



Seperti itulah suasana desa

Hari ini dapat sepeda baru



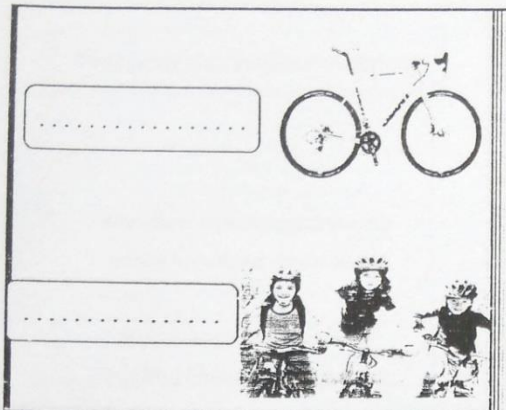
Hatipun senang luar biasa



.....



.....



Contoh Pantun

Pagi hari membuka pintu
Pemandangan gunung terlihat mata
Senang sekali aku saat itu
Libur tahun ini keluar kota

↓

Pantun bersuka cita

Contoh Pantun

Tebang kayu untuk dipahat
Menjadi tugas akhir sekolah
Hati sedih saat melihat
Kaus kaki baru rusak sebelah

↑

Pantun berduka cita

Menyempurnakan Pantun

Taman bunga karus dirawat
Agar bunga mekar indah
Bila ujian tak belajar gawat
(.....)

Nilai rendah menangis sudah

Menyempurnakan Pantun

Semilir sejuk penuh udara
(.....)
PR sekolah dikerjakan segera
Hari senang bermain lagi

Berkicau burung sudah pagi

Menyempurnakan Pantun

(.....)
Bingung bapak mencari taksi
Bila kelas kita tenang
Belajar jadi penuh konsentrasi

Jalan banyak kunang-kunang

Menyempurnakan Pantun

(.....)

(.....)

**Banyak teman sungguh senang
Saling menolong disaat susah**

**Hari minggu kita berenang
Tak bisa berenang hati gelisah**

Ayo kita simak
video dari guru
kita!

Seperti ini
video nya



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Identitas Sekolah	: SDN Kedaung Kali Angke 06
Kelas/Semester	: 4/2
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Materi Pokok	: Menulis Pantun
Alokasi Waktu	: 2x35 menit
Pelaksanaan	: 22, 23, 24 Mei 2017

i. Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator

Bahasa Indonesia

Standar Kompetensi

- Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara tertulis dalam bentuk percakapan, petunjuk, cerita, dan surat.

Kompetensi Dasar

- Membuat pantun anak yang menarik tentang berbagai tema (persahabatan, ketekunan, kepatuhan, dll.) sesuai dengan ciri-ciri pantun

Indikator

- Mengidentifikasi persajakan dalam pantun anak
- Menulis sampiran pantun anak berupa gambaran alam
- Menulis baris isi pantun anak tema bersuka cita dalam tema sampiran gambaran alam

II. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan memperhatikan penjelasan guru dari powerpoint, siswa dapat Mengidentifikasi persajakan dalam pantun anak dengan benar
- Setelah berlatih dari slide gambar alam dalam powerpoint, siswa dapat menulis sampiran pantun anak berupa gambaran alam dengan benar
- Melalui penjelasan contoh guru dari powerpoint, siswa dapat menuliskan baris isi pantun anak tema bersuka cita dalam tema sampiran gambaran alam dengan benar

III. MATERI

Bahasa Indonesia : Menulis pantun anak

A. PENDEKATAN DAN METODE

Pendekatan : *Scientific (pengamatan, menginformasikan, nalar, komunikasi, menanyakan)*

Strategi : *Cooperative Learning*

Metode : *Diskusi, tanya jawab, penugasan*

IV. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Tahap Pembelajaran	Langkah/Proses	Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru membuka pelajaran dengan menyapa siswa dan menanyakan kabar.2. Siswa berdoa sebelum belajar3. Guru mengabsen kehadiran siswa.4. Guru melakukan apersepsi5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. dan memotivasi siswa untuk belajar.	10 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Guru menstimulus ide, gagasan, dan motivasi siswa dengan review pertanyaan secara logis untuk mendorong siswa menggali tentang materi2. Siswa bersama guru mengamati slide power point tentang bentuk, ciri-ciri pantun anak yang telah dipelajari3. Siswa mengamati slide powerpoint mengenai gambaran alam sebagai stimulus untuk mengungkapkan kalimat dan membuat sampiran4. Siswa dipersilahkan bertanya bila terdapat materi yang sulit dan kurang dimengerti, dan siswa yang lebih mengerti diberi kesempatan menjawab atau menyampaikan pendapat untuk melatih keberanian	60 menit

Tahap Pembelajaran	Langkah/Proses	Waktu
	5. Guru melanjutkan penjelasan dengan contoh pantun anak melalui video animasi powerpoint yang lebih memancing daya tarik dan pemahaman anak 6. Siswa bermain games monopoli dengan slide powerpoint yang menampilkan kotak-kotak pertanyaan 7. Guru membimbing interaksi permainan dan menampilkan slide animasi betul, jika betul. Slide animasi salah, jika salah. Sehingga menambah semangat siswa untuk belajar 8. Siswa menyebutkan kembali mengenai ciri pantun 9. Setelah siswa belajar mengenai pantun anak. Siswa diminta mengerjakan LKPD dan evaluasi secara berkelompok. Perwakilan siswa membacakan hasil LKPD yang telah dikerjakan. 10. Selanjutnya siswa mengerjakan evaluasi dan setelah selesai dikumpulkan	
Penutup	1. Guru dan siswa melakukan refleksi kegiatan yang sudah dilakukan dengan menanyakan bagaimana perasaan belajar hari ini 2. Siswa berdoa dan bersiap pulang	5 Menit

V. Media dan alat

- Power Point dan LCD Proyektor

VI. Sumber Belajar

- Buku Bahasa Indonesia 2006 kelas 4
- Pengalaman siswa
- Lingkungan sekitar

VII. Penilaian

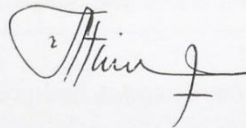
- a. Teknik Penilaian : Tes
- b. Bentuk instrumen penilaian : Tes Tulis

Mengetahui

Guru Pamong Kelas IV

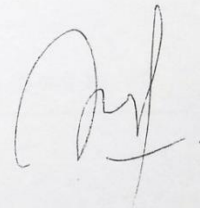
Jakarta, 22 Mei 2017

Guru Praktikum



(Sumamah, S.Ag)

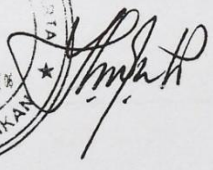
NIP : 197404022008012021



(Verin Veronica)

NIM : 1815133318

Kepala SDN Kedaung Kaliangke 06



(Yoyoh Sobariah, S.Pd)

NIP : 197201010101997032007

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Nama :

Kelas :

Petunjuk pengerjaan!

1. Bacalah contoh pantun yang ditampilkan gurumu pada power point
2. Amati perbedaan sajak akhiran pada baris pantun
3. Tuliskan bagian sampiran dalam sajak yang sama (a-a-a-a)

Tuliskan 2 baris sampiran dengan tema alam!

Contoh :

Pohon kelapa pohon yang hijau

Sungguh indah burung berkicau

1.

.....

2.

.....

3.

.....

4.

.....

5.

.....

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Nama :

.....

Kelas :

Jawabla pertanyaan berikut denan baik dan benar!

1. Apa nama 2 baris awal pantun?
2. Apa nama 2 baris akhir pantun?
3. Apa saja 2 tema pantun?
4. Berapa baris yan terdapat dalam pantun?
5. buatlah salah satu contoh pantun!

Petunjuk pengerjaan!

- Diskusikan dalam kelompokmu
- Amati contoh pantun yang ditampilkan gurumu pada powerpoint
- Identifikasikan ciri-ciri pantun dalam contoh pantun tersebut

Jawaban

1.
 2.
 3.
 4.
 5.
-
-
-
-
-

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Nama :

.....

.....

Kelas :

.....

.....

Tulislah 2 isi pantun dengan tema sekolah!

1.
.....
.....
.....

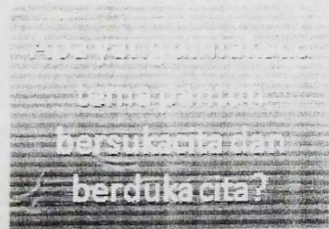
- Petunjuk pengerjaan!
- Bacalah contoh pantun yang ditampilkan gurumu pada power point.
 - Ingatlah kegiatan apa saja yang kamu lakukan disekolah.
 - Tulislah sebagai baris isi pantun bersajak a-a-a-a

2.
.....
.....
.....

BERLATIH MENULIS PANTUN ANAK

1. Mari kita baca bersama-sama

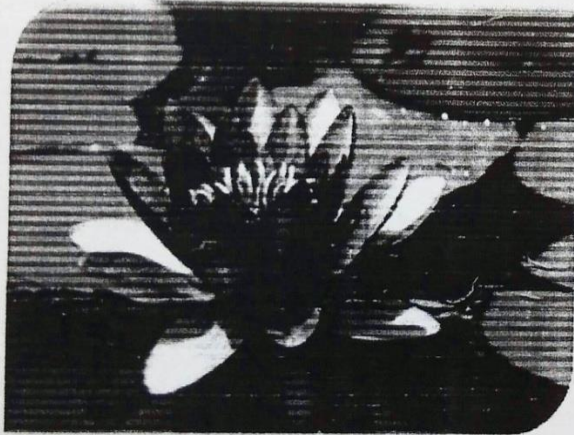
Masih ingatkah
kamu tentang
ciri-ciri pantun?



2. Mari kita membuat pantun

Sampiran

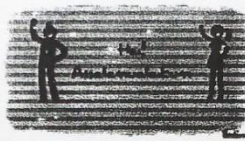
**Membuat sampiran
dengan gambaran
alam**



**Bunga di air sungguh indah
Airnya sangat berlimpah**

Animasi Anak

Mari simak bersama!



Gambaran alam dalam tampilan *powerpoint* yang dilihat didepan kelas sangat banyak.

Kita dapat membuat sampiran dan isi dari gambaran alam, seperti yang tadi dipelajari

Apa saja yang membuat kita senang?

Kita dapat membuat baris isi pantun dengan menuliskan apa yang membuat kita senang

Sekarang mari kita kerjakan soal berikut ini

Soal

Tuliskan sebuah pantun tentang bersuka cita dengan baris sampiran gambaran alam.

Perhatikan bentuk, isi, dan keterpaduan pantun!

Contoh pantun :

1. Angin melambai penuh haru
Seperti itulah suasana desa
Hari ini dapat sepeda baru
Hati pun senang luar biasa

2. Rumput basah makanan kerbau
ladang rumput penuh kayu
Sepeda lama atau baru
Bermain bersama riang selalu

PENILAIAN

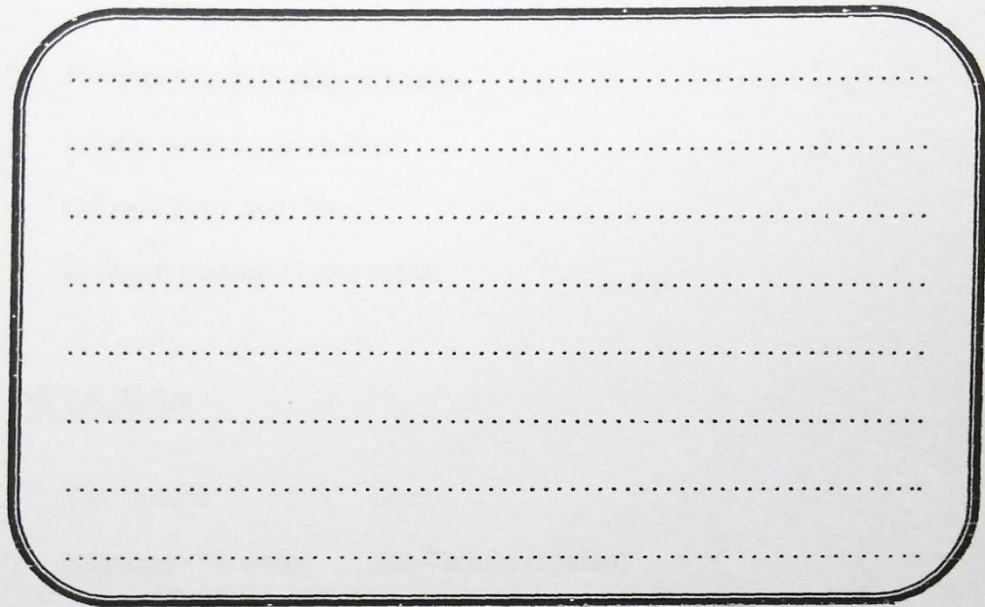
1. Tes Tertulis : Skor
2. Instrumen Penilaian : Tes Tertulis (Uraian)
3. Penilaian
Jumlah soal : 1 butir
Skor Maksimum : 20
: $\frac{\text{Skor tercapai}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 =$

LEMBAR JAWABAN

BERLATIH MENULIS PANTUN ANAK

Nama :

Kelas :

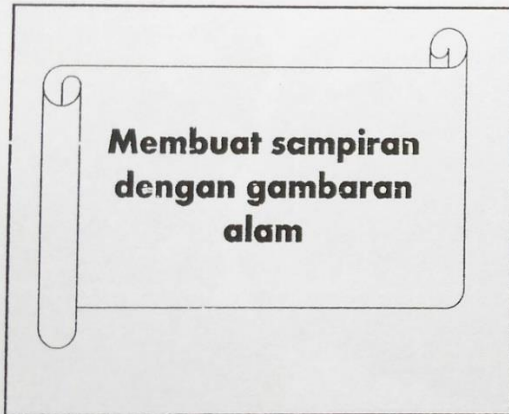
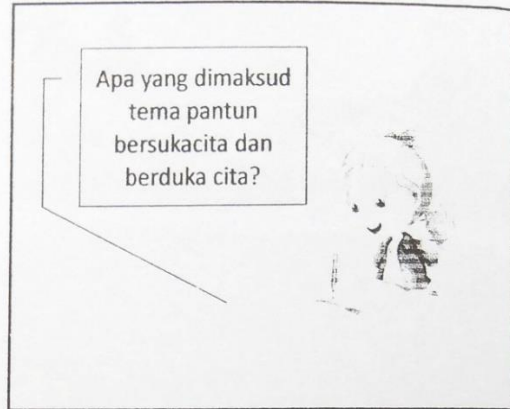



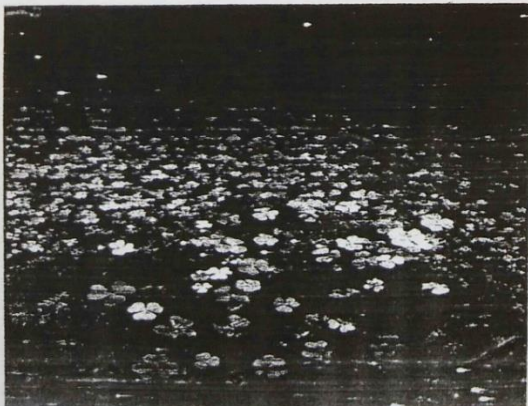
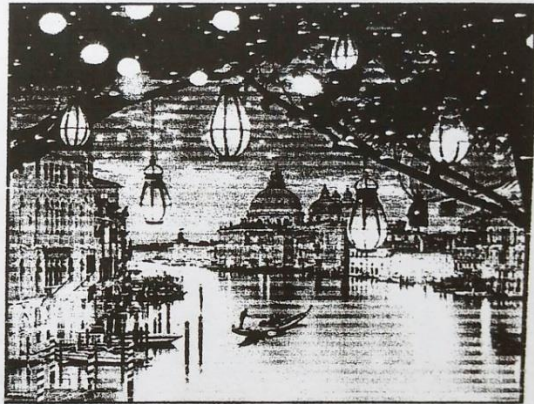
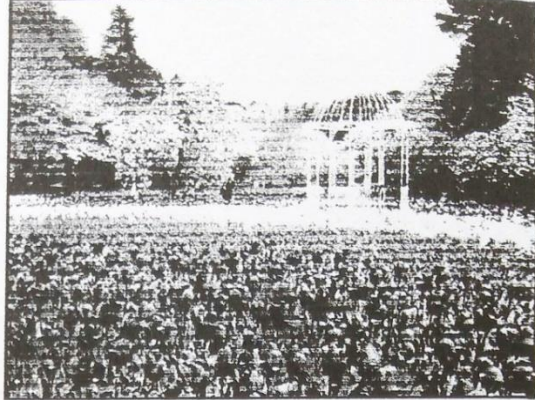
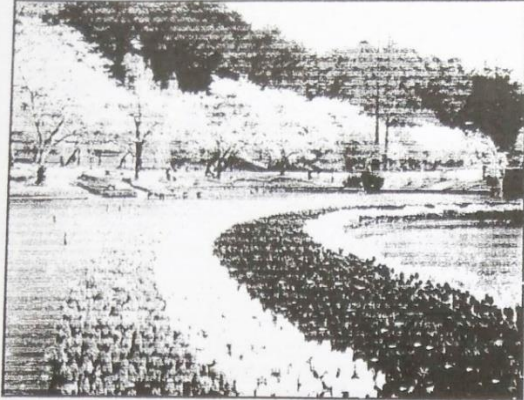
Rubrik Penilaian Menulis Pantun Anak

Komponen	Indikator	Skor	Deskriptor
1. Jumlah baris	(1) Memiliki 4 baris	4	Pantun terdiri atas 4 baris (2 sampiran, 2 isi)
		3	Pantun terdiri atas 3 baris (2 baris sampiran, 1 baris isi)
		2	Pantun terdiri atas 2 baris (1 baris sampiran, 1 baris isi)
		1	Pantun terdiri atas 1 baris (1 baris sampiran/isi)
2. Persajakan	(2) Bersajak a-b-a-b	4	4 baris pantun bersajak a-b-a-b
		3	4 baris pantun bersajak a-a-a-a
		2	2 baris pantun bersajak a-b
		1	2 baris pantun bersajak a-a
3. Jumlah kata pada larik	(3) Tiap larik terdiri atas 4 -5 kata	4	Tiap larik pantun terdiri atas 4 - 5 kata
		3	Tiap larik pantun terdiri atas 6 - 7 kata
		2	Tiap larik pantun terdiri atas 8 - 9 kata


Komponen	Indikator	Skor	Deskriptor
		1	Tiap larik pantun terdiri atas 10 - 11 kata
		4	Terdapat gambaran alam dalam bagian sampiran dan ungkapan makna / pesan dalam bagian isi
		3	Terdapat gambaran alam dalam bagian sampiran namun tidak terpadu dengan makna / pesan dalam bagian isi
		2	Terdapat gambaran alam dalam bagian sampiran saja atau terdapat ungkapan makna / pesan dalam bagian isi saja
4. Keterpaduan Sampiran dan isi	(4) Terdapat keterpaduan gambaran alam dalam sampiran dan ungkapan makna/pesan dalam isi	1	Tidak terdapat gambaran alam dalam bagian sampiran dan tidak terdapat ungkapan makna / pesan dalam bagian isi

Komponen	Indikator	Skor	Deskriptor
5. Kesesuaian	(5) Terdapat kesesuaian bunyi sampiran dengan isi	4	Terdapat kesesuaian bunyi akhir pada 2 larik sampiran dan 2 larik isi (a-b-a-b)
		3	Terdapat kesesuaian bunyi akhir pada 2 larik sampiran dan 2 larik isi (a-a-a-a)
		2	Terdapat kesesuaian bunyi akhir pada 1 larik sampiran dan 1 larik isi (a-b-a-b)
		1	Terdapat kesesuaian bunyi akhir pada 1 larik sampiran dan 1 larik isi (a-b-a-b)
Jumlah	5 Indikator	20 Skor maksimal	24 Deskriptor





Yuk kita simak
video berikut ini



DATA PRA-SIKLUS		
NO. URUT	NAMA SISWA	NILAI
1	ADI NUR CAHYO	75
2	AHMAD ARDIANSA	71
3	ALDA PRAMUDITA	71
4	AZIZAH CORY'AH	68
5	CHANDRA ADI KUSUMA	75
6	DALIILAH DWI PUTRI	55
7	DIAN PUTRI DINANTI	75
8	FAHRI AL FARIZY	70
9	HAZIJAH ERBAS DIYANNAH	67
10	MARDIANA	52
11	MERY ARDIYANI	66
12	MUHAMMAD FADHIL	72
13	MUHAMMAD FIRMANSYAH	66
14	MUHAMMAD RESPATY	72
15	NADIYA PUTRI ANJANI	58
16	NOVRIA NAYLA ZAHRA	60
17	PUTRI ZAHROTUS SA'IDAH	60
18	RAFAY MAHER ISAM	75
19	RAKA SATYA WICAKSANA	75
20	RENDY ARDIANSYAH	72
21	RIFALDI	66
22	RINA ZAHRAH	60
23	RIO AL FARIZY	60
24	RIZKA FEBRIYANTI	62
25	ROHMAWATI	66
26	ROYHAN MAHENDRA PUTRA	74
27	SABRINA MAHARANI SUBRANTO	74
28	SAHWAL RAMDHANI	62
29	SALMA KHULAIDAH	65
30	SASKIA RAMADANI	55
31	SEVILA SAHARANI	73
32	SITI NGULYA	72
33	TASYA MARIMBI	50
34		66,48

DAFTAR NILAI SEMESTER II TAHUN PELAJARAN 2016/2017 126
SDN KEDAUNG KALIANGKE 06

Wilayah Binaan IX Kecamatan Cengkareng Jakarta Barat

Kelas/Semester : 4 B / II
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 KKM : 75

Nomor		Nama Siswa	Nilai Pantun Anak			
Urt	Induk		Siklus 1			
			LKPD 1	LKPD 2	LKPD 3	Eval
1	2047	ADI NUR CAHYO	100	100	0	0
2	2090	AHMAD ARDIANSA	0	0	100	65
3	2169	ALDA PRAMUDITA	80	80	100	65
4	2173	AZIZAH CORY'AH	80	60	0	0
5	2132	CHANDRA ADI KUSUMA	100	0	100	80
6	2174	DALILAH DWI PUTRI	100	100	100	70
7	2175	DIAN PUTRI DINANTI	100	20	100	65
8	2382	FAHRI AL FARIZY	0	40	80	70
9	2183	HAZIJAH ERBAS DIYANNAH	100	80	100	75
10	2188	MARDIANA	100	100	80	70
11	2189	MERY ARDIYANI	100	100	100	65
12	2193	MUHAMMAD FADHIL	100	100	100	65
13	2194	MUHAMMAD FIRMANSYAH	100	100	100	65
14	2146	MUHAMMAD RESPATY	80	0	100	20
15	2195	NADIYA PUTRI ANJANI	100	100	0	75
16	2197	NOVRIA NAYLA ZAHRA	100	100	60	65
17	2198	PUTRI ZAHROTUS SA'IDAH	100	100	100	70
18	2199	RAFAY MAHER ISAM	100	100	100	75
19	2201	RAKA SATYA WICAKSANA	100	100	100	55
20	2202	RENDY ARDIANSYAH	100	100	100	65
21	2154	RIFALDI	80	20	100	65
22	2203	RINA ZAHRAH	80	100	60	65
23	2392	RIO AL FARIZY	80	80	100	80
24	2393	RIZKA FEBRIYANTI	100	80	100	75
25	2394	ROHMAWATI	100	80	100	65
26	2205	ROYHAN MAHENDRA PUTRA	100	100	100	60
27	2206	SABRINA MAHARANI SUBRONTA	100	100	100	75
28	2118	SAHWAL RAMDHANI	100	100	80	70
29	2207	SALMA KHULAIDAH	100	100	100	65
30	2209	SASKIA RAMADANI	100	100	100	65
31	2210	SEVILA SAHARANI	100	100	100	70
32	2212	SITI NGULYA	100	100	100	75
33	2213	TASYA MARIMBI	60	100	80	65
			89,09	80	86,06	62,88

DAFTAR NILAI SEMESTER II TAHUN PELAJARAN 2016/2017
SDN KEDAUNG KALIANGKE 06

Wilayah Binaan IX Kecamatan Cengkareng Jakarta Barat

Kelas/Semester
Mata Pelajaran
KKM

: 4 B / II
: Bahasa Indonesia
: 75

Nomor		Nama Siswa	Nilai Pantun Anak			
Urt	Induk		Siklus 2			Eval
			LKPD 1	LKPD 2	LKPD 3	
1	2047	ADI NUR CAHYO	100	100	100	100
2	2090	AHMAD ARDIANSA	60	100	100	90
3	2169	ALDA PRAMUDITA	100	80	100	100
4	2173	AZIZAH CORY'AH	0	80	75	74
5	2132	CHANDRA ADI KUSUMA	100	100	100	100
6	2174	DALILAH DWI PUTRI	40	100	100	100
7	2175	DIAN PUTRI DINANTI	100	80	100	100
8	2382	FAHRI AL FARIZY	0	80	100	100
9	2183	HAZIJAH ERBAS DIYANNAH	100	100	100	100
10	2188	MARDIANA	100	100	100	100
11	2189	MERY ARDIYANI	100	100	100	100
12	2193	MUHAMMAD FADHIL	100	100	100	95
13	2194	MUHAMMAD FIRMANSYAH	80	100	100	90
14	2146	MUHAMMAD RESPATY	100	100	100	100
15	2195	NADIYA PUTRI ANJANI	100	100	100	100
16	2197	NOVRIA NAYLA ZAHRA	100	100	100	100
17	2198	PUTRI ZAHROTUS SA'IDAH	100	100	100	100
18	2199	RAFAY MAHER ISAM	100	100	100	100
19	2201	RAKA SATYA WICAKSANA	100	100	100	100
20	2202	RENDY ARDIANSYAH	100	100	100	90
21	2154	RIFALDI	80	60	80	80
22	2203	RINA ZAHRAH	60	80	75	70
23	2392	RIO AL FARIZY	100	100	100	100
24	2393	RIZKA FEBRIYANTI	0	80	75	100
25	2394	ROHMAWATI	0	80	75	73
26	2205	ROYHAN MAHENDRA PUTRA	100	100	100	100
27	2206	SABRINA MAHARANI SUBRANTO	100	100	100	100
28	2118	SAHWAL RAMDHANI	60	100	100	70
29	2207	SALMA KHULAIDAH	100	100	100	100
30	2209	SASKIA RAMADANI	100	100	100	95
31	2210	SEVILA SAHARANI	100	100	100	100
32	2212	SITI NGULYA	100	100	100	100
33	2213	TASYA MARIMBI	60	100	100	74
34			80	94,55	96,36	93,97

Soal

Tuliskan sebuah pantun tentang bersuka cita dengan menunakan sampiran alam!

LEMBAR JAWABAN

BERLATIH MENULIS PANTUN ANAK

Nama : Fahri alFarizy

Kelas : IV B

Jalan-jalan kelaut berkarang
Pakai sandal jangan sungkan
Bermain saat waktu luang
Bersama teman sangatlah
menyenangkan

Soal

Tulislah sebuah pantun tentang bersuka cita dengan menunakan sampiran alam!

LEMBAR JAWABAN

BERLATIH MENULIS PANTUN ANAK

Nama : Adi Nur Chayo

Kelas : IV (BCEmpat) B

Sawah hijau punya atab ani

tebetang luas di bawah langit biru

Bahagia rasanya hari ini

melihat ibu membawa permainan baru

Gambaran alam dalam lagu dan video tersebut sangat banyak.

Kita dapat membuat sampiran dan isi dari gambaran alam, seperti yang tadi dipelajari

Apa saja yang membuat kita senang?

Kita dapat membuat baris isi pantun dengan menuliskan apa yang membuat kita senang

Soal

Tulislah sebuah pantun tentang bersuka cita dengan memperhatikan bentuk, isi, dan keterpaduan pantun!

LEMBAR JAWABAN

BERLATIH MENULIS PANTUN ANAK

Nama : Reza Satrio

Kelas : IV B

Burung
nuri
di
dalam
sangkar
ke sana - kemari mencari ikan
kanku kenang se ya la kebaikan
jelan airi pesaha ba fer?

Gambaran alam dalam lagu dan video tersebut sangat banyak.

Kita dapat membuat sampiran dan isi dari gambaran alam, seperti yang tadi dipelajari

Apa saja yang membuat kita senang?

Kita dapat membuat baris isi pantun dengan menuliskan apa yang membuat kita senang

Soal

Tuliskan sebuah pantun tentang bersuka cita dengan memperhatikan bentuk, isi, dan keterpaduan pantun!

LEMBAR JAWABAN

BERLATIH MENULIS PANTUN ANAK

Nama : Tasya Manimbi

Kelas : IV^B (Empat)^B

Warna pelangi Sungguh Cerah

Muncul selepas hujan tiba

Sejak muda hingga muda

Jadilah insan bertakwa

CATATAN LAPANGAN


Nama Sekolah : SDN Kedaung Kali Angke 06 Jakarta Barat


Kelas : IV (Empat)


Hari/Tanggal : Rabu, 10 Mei 2017


Siklus/Pertemuan: 1/1

Siswa hadir : 33

Waktu Pelaksanaan	Kegiatan
10.30-10.40	<p>Saat guru memasuki kelas siswa sudah berada dalam tempat duduknya masing-masing. Dikarenakan Bahasa Indonesia merupakan pelajaran terakhir maka meja siswa masih dalam kondisi siap untuk belajar. Guru mengkondisikan fokus siswa dan semangat agar tetap dapat menyimak dan memahami pelajaran dengan baik. Guru menanyakan siswa yang tidak hadir. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar, yang disambut antusias karena siswaupun bersemangat mengikuti pelajaran bersama guru, yaitu peneliti.</p> 

Waktu Pelaksanaan	Kegiatan
10.40-11.30	<p>Guru mengawali kegiatan ini dengan stimulus melalui pertanyaan-pertanyaan yang mendorong siswa menggali tentang materi seperti "apa itu pantun (menurut kalian)?" kemudian anak-anak menjawab dengan semangat, bahwa mereka telah mengetahui sedikit tentang pantun dari yang pernah mereka ketahui, seperti berjumlah 4 baris, dan lain-lain. Kemudian, guru juga menanyakan, "pantun anak seperti apa yang pernah kalian dengar?" beberapa dari siswa pernah mendengar pantun jenaka maupun pantun sindiran melalui televisi dan media lain. Setelah siswa menyampaikan tentang pantun tersebut, guru meluruskan apa yang telah diketahui, melalui slide <i>powerpoint</i> siswa dijelaskan mengenai pantun secara lebih rinci dan siswa memperhatikan tampilan <i>point-point</i> tersebut dengan baik, pertemuan pertama memfokuskan kepada pembahasan sajak atau rima akhir sebuah pantun. Selanjutnya, guru mempersilahkan siswa bertanya bila terdapat materi yang sulit dan kurang di mengerti, siswa yang lebih mengerti berlomba untuk menyampaikan pendapat dan apa yang telah mereka baca pada <i>powerpoint</i>. Setelah siswa belajar mengenai pantun anak.</p> 

Waktu Pelaksanaan	Kegiatan
	<p data-bbox="634 590 1312 703">Siswa dibagikan LKPD untuk dikerjakan. Guru menjelaskan prosedur pengerjaan sebelum siswa mengerjakan.</p>  <p data-bbox="634 1255 1312 1602">Setelah selesai, siswa dipilih secara acak untuk membacakan apa yang telah mereka tulis, didepan kelas, bagi siswa yang tidak ditunjuk dapat menyampaikan pendapatnya dengan bersuara "benar" atau, "tidak" pada jawaban teman mereka yang sedang membacakan hasil tugas tersebut. Bila pendapat siswa belum kompak, terlihat kebingungan, ragu-ragu, tidak menjawab sama sekali maupun menjawab</p>

Waktu Pelaksanaan	Kegiatan
	<p data-bbox="699 604 1328 716">Siswa dibagikan LKPD untuk dikerjakan. Guru menjelaskan prosedur pengerjaan sebelum siswa mengerjakan.</p>  <p data-bbox="699 1255 1339 1604">Setelah selesai, siswa dipilih secara acak untuk membacakan apa yang telah mereka tulis, didepan kelas, bagi siswa yang tidak ditunjuk dapat menyampaikan pendapatnya dengan bersuara "benar" atau, "tidak" pada jawaban teman mereka yang sedang membacakan hasil tugas tersebut. Bila pendapat siswa belum kompak, terlihat kebingungan, ragu-ragu, tidak menjawab sama sekali maupun menjawab</p>

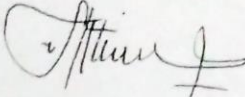
Waktu Pelaksanaan	Kegiatan
	salah, maka guru akan segera mengkonfirmasi dengan jawaban yang tepat, agar seluruh siswa dapat mengerti. Kemudian hasil kerja dikumpulkan.
11.30-11.40	Guru dan siswa melakukan refleksi kegiatan yang sudah dilakukan dengan menanyakan bagaimana perasaan belajar hari ini. Kemudian guru membimbing ketua kelas untuk siswa berdoa dan bersiap pulang.

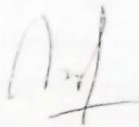
Mengetahui

Jakarta, 10 Mei 2017

Guru Pamong Kelas IV

Guru Praktikum


 (Sumamah, S.Ag)


 (Verin Veronica)

NIP : 197404022008012021

NIM : 1815133318

CATATAN LAPANGAN

Nama Sekolah : SDN Kedaung Kali Angke 06 Jakarta Barat



Kelas : IV (Empat)



Hari/Tanggal : Jumat, 12 Mei 2017


Siklus/Pertemuan: 1/2

Siswa hadir : 33

Waktu Pelaksanaan	Kegiatan
10.30-10.40	<p>Guru mulai memasuki kelas siswa sudah berada dalam tempat duduknya masing-masing. Guru mengkondisikan fokus siswa dan semangat agar tetap dapat menyimak dikarenakan hari sudah semakin siang dan Bahasa Indonesia kembali, sebagai pelajaran terakhir, agar tidak jenuh guru berbincang ringan seputar pelajaran yang telah dilewati hari ini dan kesulitan-kesulitan apa yang siswa alami. Sehingga guru tidak mengulangi kesalahan yang membuat siswa merasa kesulitan, seperti, "waktu mencatatnya terlalu cepat biu, sudah dihapus lagi." Dan sebagainya. Guru menanyakan siswa yang tidak hadir. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran bahwa pertemuan kali ini kembali akan membahas pantun secara lebih dalam, yang mendapat sambutan baik oleh siswa.</p>

Waktu Pelaksanaan	Kegiatan
10.40-11.30	<p data-bbox="610 579 1284 898">Guru mengawali kegiatan inti dengan pertanyaan-pertanyaan yang mendorong siswa untuk mengingat kembali dan menggali tentang materi, seperti "Apa saja yang masih diingat dari pelajaran pantun kemarin?" kemudian anak-anak menjawab dengan semangat, bahwa mereka telah mengetahui sedikit tentang pantun dari yang pertemuan terdahulu.</p>  <p data-bbox="610 1339 1308 1528">Setelah siswa menyampaikan, guru meluruskan apa yang telah diketahui, melalui slide <i>powerpoint</i> siswa dijelaskan mengenai contoh pantun dan tema pantun yaitu bersuka cita dan berduka cita</p> 

Waktu Pelaksanaan	Kegiatan
	<p data-bbox="586 520 1256 829">Siswa memperhatikan tampilan animasi dengan <i>point-point</i> tersebut dengan baik. Selanjutnya, guru mempersilahkan siswa bertanya bila terdapat materi yang sulit dan kurang di mengerti, gurupun menstimulus siswa untuk berpendapat agar guru dapat mengetahui apa ada kesulitan yang dialami siswa sejauh ini, dan apa yang telah mereka baca pada <i>powerpoint</i>.</p>  

Waktu Pelaksanaan	Kegiatan
	<p data-bbox="638 615 1307 741">Setelah siswa belajar mengenai pantun anak. Siswa dibagikan LKPD untuk dikerjakan. Guru menjelaskan prosedur pengerjaan sebelum siswa mengerjakan.</p>  <p data-bbox="638 1367 1307 1591">Setelah selesai, siswa dipilih secara acak untuk membacakan apa yang telah mereka tulis, didepan kelas dan siswa bersama guru mengkoreksi bersama-sama jawaban yang disampaikan seperti pada pertemuan sebelumnya, kemudian dikumpulkan.</p>

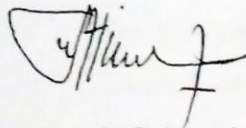
Waktu Pelaksanaan	Kegiatan
11.30-11.40	Guru dan siswa melakukan refleksi kegiatan yang sudah dilakukan dengan menanyakan bagaimana perasaan belajar hari ini. Kemudian guru membimbing ketua kelas untuk siswa berdoa dan bersiap pulang.

Mengetahui

Jakarta, 12 Mei 2017

Guru Pamong Kelas IV

Guru Praktikum



(Sumamah, S.Ag)



(Verin Veronica)

NIP : 197404022008012021

NIM : 1815133318

CATATAN LAPANGAN

Nama Sekolah : SDN Kedaung Kali Angke 06 Jakarta Barat


Kelas : IV (Empat)

Hari/Tanggal : Jumat, 19 Mei 2017


Siklus/Pertemuan: 1/3

Siswa hadir : 33

Waktu Pelaksanaan	Kegiatan
10.30-10.40	Guru mulai memasuki kelas dengan salam dan mengkondisikan murid pada tempat duduknya masing-masing. Guru mempersiapkan fokus dan semangat siswa, agar tidak jenuh. Guru menanyakan siswa yang tidak hadir dan 3 pertemuan berturut-turut, jumlah siswa hadir adalah lengkap. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran bahwa pertemuan kali ini kembali akan membahas pantun secara yang dikhususkan kepada melengkapi baris isi dan sampiran, mendapat sambutan baik oleh siswa.
10.40-11.30	Guru membuka kegiatan inti dengan pertanyaan-pertanyaan awal agar siswa mengingat kembali dan menggali materi, kemudian melanjutkan dengan penjelasan tentang pembelajaran pantun hari ini sehingga berkesinambungan.

Waktu Pelaksanaan	Kegiatan
	 <p data-bbox="613 1077 1258 1724">Guru juga meluruskan apa yang telah diketahui, melalui slide <i>powerpoint</i> siswa dijelaskan mengenai bentuk pantun secara lengkap. Contoh pantun tersebut masih rampung sehingga guru membimbing siswa untuk melengkapi bagian kosong tersebut dengan kata atau kalimat yang tepat sesuai dengan sajak pantun yang telah disediakan. Hal ini dilakukan guru sebagai langkah dasar agar siswa dapat membuat pantun secara individu, yaitu melengkapi beberapa bagian hilang terlebih dahulu sedikit demi sedikit. Menstimulus nalar siswa untuk ikut berjalan untuk mencari kesesuaian sajak dalam pikiran masing-masing. Siswa memperhatikan tampilan <i>point-point</i> tersebut dengan baik, disediakan pula ilusi gambaran alam untuk mempermudah alur nalar anak.</p>

Waktu Pelaksanaan	Kegiatan
	 <p data-bbox="548 1627 1266 1862">Selanjutnya, guru mempersilahkan siswa bertanya bila terdapat materi yang sulit dan kurang di mengerti, gurupun menstimulus siswa untuk berpendapat agar guru dapat mengetahui apa ada kesulitan yang dialami siswa sejauh ini, dan apa yang telah mereka baca pada <i>powerpoint</i>.</p>

Waktu Pelaksanaan	Kegiatan
	<p data-bbox="553 730 1230 982">Guru kembali memperdalam pemahaman siswa, sebagai perintah akhir agar siswa kembali memperhatikan isi <i>powerpoint</i>, kali ini guru menggunakan video animasi pantun anak, dimana video tersebut kembali mengulas ciri-ciri, contoh dan bentuk pantun dalam bahasa yang semakin mudah.</p>  <p data-bbox="553 1633 1230 1755">Setelah siswa belajar mengenai pantun anak. Siswa dibagikan LKPD untuk dikerjakan. Guru menjelaskan prosedur pengerjaan sebelum siswa</p>

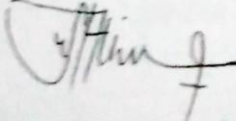
Waktu Pelaksanaan	Kegiatan
	mengerjakan. Setelah selesai, kemudian dikumpulkan. Selanjutnya sebagai akhir siklus 1, guru memberikan soal yaitu berlatih menulis pantun, dimana pada soal ini siswa akan diukur keterampilan menulis pantun selama 3 pertemuan termasuk pertemuan pada hari ini.
11.30-11.40	Guru dan siswa melakukan refleksi kegiatan yang sudah dilakukan dengan menanyakan bagaimana perasaan belajar hari ini, senang atau tidak, maupun kesulitan apa yang dirasakan dan memperbaikinya pada pertemuan berikutnya. Kemudian guru meminta ketua kelas untuk membimbing siswa berdoa dan bersiap pulang.

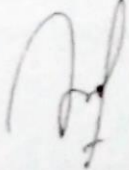
Mengetahui

Jakarta, 19 Mei 2017

Guru Pamong Kelas IV

Guru Praktikum


(Sumamah, S.Ag)


(Verin Veronica)

NIP : 197404022008012021

NIM : 1815133318

CATATAN LAPANGAN

Nama Sekolah : SDN Kedaung Kali Angke 06 Jakarta Barat


Kelas : IV (Empat)


Hari/Tanggal : Senin, 22 Mei 2017

Siklus/Pertemuan: 2/1

Siswa hadir : 33

Waktu Pelaksanaan	Kegiatan
10.30-10.40	Guru mulai memasuki kelas dengan salam dan mengkondisikan murid pada tempat duduknya masing-masing. Guru menanyakan siswa yang tidak hadir dan jumlah siswa hadir adalah lengkap. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran bahwa pertemuan kali ini membahas pantun secara yang dikhususkan kepada baris sampiran berupa gambaran alam, hal ini mendapat sambutan baik karena murid sudah sangat mengenal pembelajaran pantun oleh guru, yaitu peneliti.
10.40-11.30	Guru mengawali kegiatan inti beberapa review mengenai pertemuan sebelumnya agar siswa semakin mengingat materi yang telah dipelajari dalam pembelajaran pantun, dan meningkatkan daya paham siswa, kemudian melanjutkan dengan penjelasan tentang pembelajaran pantun hari ini sehingga berkesinambungan. Siswa memperhatikan slide

Waktu Pelaksanaan	Kegiatan
	<p data-bbox="553 632 1219 814"><i>powerpoint</i>, pada slide awal siswa diajak untuk mengamati gambaran alam sebagai stimulus untuk mengungkapkan kalimat dan membuat sampiran. Maka nalar siswa pun akan ikut berjalan untuk mencari.</p>   <p data-bbox="573 1707 1230 1843">Siswa memperhatikan tampilan <i>point-point</i> dan gambaran-gambaran alam tersebut dengan baik. Selanjutnya, guru mempersilahkan siswa bertanya bila</p>

Waktu Pelaksanaan	Kegiatan
	<p>terdapat materi yang sulit dan kurang dimengerti, gurupun menstimulus siswa untuk berpendapat agar guru dapat mengetahui apa ada kesulitan yang dialami siswa sejauh ini, dan apa yang telah mereka baca pada <i>powerpoint</i>. Guru kembali memperdalam pemahaman siswa dengan penjelasan.</p>  <p>Siswa dibagikan LKPD untuk dikerjakan. Guru menjelaskan prosedur pengerjaan sebelum siswa mengerjakan. Setelah selesai, kemudian dikumpulkan. Selanjutnya, pembelajaran telah selesai bersisa beberapa menit, guru mengisi waktu dengan sedikit permainan sajak, tebak-tebakan agar siswa merasa senang dalam pertemuan demi pertemuan, tanpa jenuh, juga melatih daya berpikir cepat siswa dalam membentuk sajak yang sama.</p>

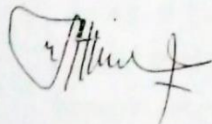
Waktu Pelaksanaan	Kegiatan
11.30-11.40	Guru dan siswa melakukan refleksi kegiatan yang sudah dilakukan dengan menanyakan bagaimana perasaan belajar hari ini, senang atau tidak, maupun kesulitan apa yang dirasakan dan memperbaikinya pada pertemuan berikutnya. Kemudian guru meminta ketua kelas untuk membimbing siswa berdoa dan bersiap pulang.

Mengetahui


Jakarta, 22 Mei 2017

Guru Pamong Kelas IV

Guru Praktikum



(Sumamah, S.Ag)



(Verin Veronica)

NIP : 197404022008012021

NIM : 1815133318

CATATAN LAPANGAN

Nama Sekolah : SDN Kedaung Kali Angke 06 Jakarta Barat

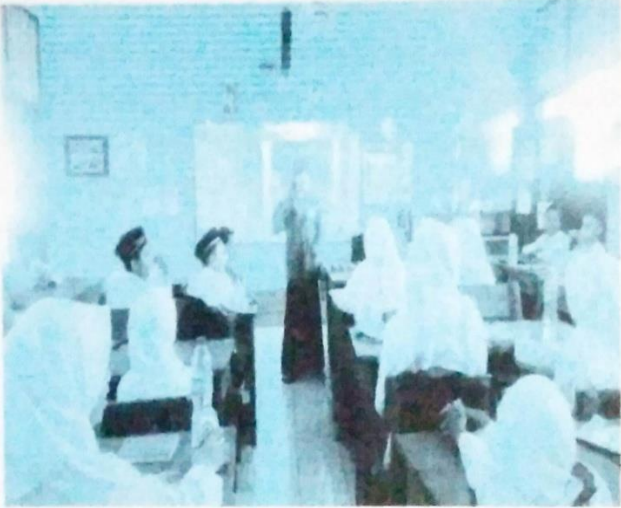

Kelas : IV (Empat)

Hari/Tanggal : Selasa, 23 Mei 2017

Siklus/Pertemuan: 2/2

Siswa hadir : 33

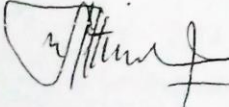
Waktu Pelaksanaan	Kegiatan
10.30-10.40	Guru mulai memasuki kelas dengan salam dan mengkondisikan murid pada tempat duduknya masing-masing. Guru menanyakan siswa yang tidak hadir dan jumlah siswa hadir adalah lengkap. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran bahwa pertemuan kali ini membahas pantun secara yang dikhususkan kepada baris sampiran berupa gambaran alam, hal ini mendapat sambutan baik karena murid sudah sangat mengenal pembelajaran pantun oleh guru, yaitu peneliti.
10.40-11.30	Guru mengawali kegiatan inti beberapa review mengenai pertemuan sebelumnya agar siswa semakin mengingat materi yang telah dipelajari dalam pembelajaran pantun, dan meningkatkan daya paham siswa, kemudian melanjutkan dengan penjelasan tentang pembelajaran pantun hari ini.

Waktu Pelaksanaan	Kegiatan
	 <p data-bbox="610 1289 1252 1539">Siswa memperhatikan slide <i>powerpoint</i>, pada slide awal siswa diajak untuk mengamati gambaran alam sebagai stimulus untuk mengungkapkan kalimat dan membuat sampiran. Maka nalar siswa pun akan ikut berjalan untuk mencari. Siswa memperhatikan tampilan <i>point-point</i> dan gambaran-gambaran alam tersebut dengan baik.</p> 

Waktu Pelaksanaan	Kegiatan
11.30-11.40	Guru dan siswa melakukan refleksi kegiatan yang sudah dilakukan dengan menanyakan bagaimana perasaan belajar hari ini, senang atau tidak, maupun kesulitan apa yang dirasakan dan memperbaikinya pada pertemuan berikutnya. Kemudian guru meminta ketua kelas untuk membimbing siswa berdoa dan bersiap pulang.

Mengetahui


Guru Pamong Kelas IV


 (Sumamah, S.Ag)

NIP : 197404022008012021

Jakarta, 23 Mei 2017

Guru Praktikum


 (Verin Veronica)

NIM : 1815133318

CATATAN LAPANGAN

Nama Sekolah : SDN Kedaung Kali Angke 06 Jakarta Barat


Kelas : IV (Empat)


Hari/Tanggal : Rabu, 24 Mei 2017

Siklus/Pertemuan: 2/3

Siswa hadir : 33

Waktu Pelaksanaan	Kegiatan
10.30-10.40	Guru memasuki kelas dengan salam dan mengkondisikan murid pada tempat duduknya masing-masing. Guru menanyakan siswa yang tidak hadir dan jumlah siswa hadir adalah lengkap, pada pertemuan kali ini. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran bahwa pertemuan kali ini membahas pantun secara yang dikhususkan membuat pantun secara utuh dengan sampiran berupa gambaran alam, dan ini merupakan pertemuan terakhir tentang pantun, hal ini mendapat sambutan baik karena murid sudah sangat mengenal pembelajaran pantun oleh guru, yaitu peneliti.
10.40-11.30	Guru mengawali kegiatan inti dengan penjelasan tentang pembelajaran pantun hari ini sehingga berkesinambungan. Siswa memperhatikan slide <i>powerpoint</i> , pada slide awal siswa diajak untuk mengamati gambaran alam sebagai stimulus untuk mengungkapkan

Waktu Pelaksanaan	Kegiatan
	<p data-bbox="652 480 1312 661">kalimat dan membuat sampiran. Dikarenakan pada pertemuan sebelumnya, telah dijelaskan hal berikut dari <i>powerpoint</i> maka nalar siswa pun sudah cukup berjalan untuk mencari ide tentang gambaran alam.</p>  <p data-bbox="652 1764 1312 1801">Selanjutnya, guru mempersilahkan siswa bertanya bila</p>

Waktu Pelaksanaan	Kegiatan
	<p>terdapat materi yang sulit dan kurang dimengerti, gurupun menstimulus siswa untuk berpendapat agar guru dapat mengetahui apa ada kesulitan yang dialami siswa sejauh ini, dan apa yang telah mereka baca pada <i>powerpoint</i>. Untuk memperdalam pemahaman siswa, guru membeikan penayangan video animasi untuk disimak bersama-sama, dalam animasi tersebut terdapat pula rangkuman mengenai materi selama pertemuan-pertemuan yang telah dilaksanakan. Setelah menyaksikan video, guru pun memberi selingan berupa permainan monopoli melalui <i>powerpoint</i>. Monopoli tersebut berisi soal-soal untuk siswa semakin mengingat materi tanpa ada kejenuhan belajar, dan salah satu bentuk kreasi peneliti dalam realisasi <i>powerpoint</i> sebagai multimedia, selain realisasi lain berkenaan multimedia <i>powerpoint</i> pada penyampaian materi yang juga selalu dibuat peneliti disetiap pertemuan, agar sukses membentuk tingkat keterampilan maksimal.</p>  <p>Setelah bermain bersama, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, dengan anggota 4 sampai 5 orang</p>

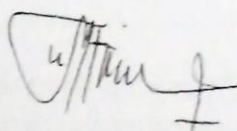
Waktu Pelaksanaan	Kegiatan
	perkelompok. Kemudian dibagikan LKPD untuk dikerjakan. Guru menjelaskan prosedur pengerjaan sebelum siswa mengerjakan. Setelah selesai, kemudian dikumpulkan. Dilanjutkan dengan lembar membuat pantun, dimana sebagai pertemuan terakhir pada siklus 2, maka lembar ini berfungsi mengukur keterampilan menulis siswa tentang pantun anak.
11.30-11.40	Guru dan siswa melakukan refleksi kegiatan yang sudah dilakukan dengan menanyakan bagaimana perasaan belajar hari ini, senang atau tidak, maupun kesulitan apa yang dirasakan dan memperbaikinya pada pertemuan berikutnya. Kemudian guru meminta ketua kelas untuk membimbing siswa berdoa dan bersiap pulang.

Mengetahui

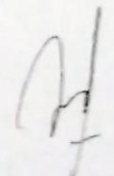
Jakarta, 24 Mei 2017

Guru Pamong Kelas IV

Guru Praktikum



(Sumamah, S.Ag)



(Verin Veronica)

NIP : 197404022008012021

NIM : 1815133318

Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Keterampilan
Menulis Pantun Anak pada Siswa Kelas IV
Menggunakan Multimedia *Microsoft Powerpoint*

Kelas/Semester : 4/2
 Siklus/Pertemuan : 1/3
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Materi Pokok : Menulis Pantun
 Alokasi Waktu : 2x35 menit
 Pelaksanaan : 19 Mei 2017

Petunjuk :

1. Lembar ini adalah lembar pengamatan Pembelajaran Keterampilan Menulis Pantun anak pada Siswa Kelas IV Menggunakan Multimedia *Microsoft Powerpoint*
2. Pengisian dilakukan setiap pertemuan dalam 2 siklus
3. Terdapat deskriptor nilai 1- 4 untuk di ceklis sesuai dengan penilaian pengamatan pada saat pembelajaran berlangsung
4. Pengisian lembar pengamatan dilakukan oleh observer dalam penelitian ini yaitu guru kelas

No.	Aktivitas	Kualitas Pembelajaran			
		1	2	3	4
Aktivitas Guru					
1.	Siswa menggunakan ruang kelas dan fasilitas pembelajaran menulis pantun anak			✓	
2.	Siswa terstimulus ide atau gagasan dan terdorong untuk menggali tentang materi			✓	
3.	Siswa termotivasi sebelum pembelajaran dimulai		✓		

No.	Aktivitas	Kualitas Pembelajaran			
4.	Siswa memahami tujuan pembelajaran menulis pantun anak		✓		
5.	Siswa mengamati penggunaan multimedia program <i>microsoft powerpoint</i> dalam pembelajaran menulis pantun anak			✓	
6.	Siswa membaca slide powerpoint berupa pengertian dan ciri-ciri pantun			✓	
7.	Siswa menggunakan buku sumber yang relevan			✓	
8.	Siswa menyimak tampilan video animasi anak saat berpantun			✓	
9.	Siswa terbimbing dalam aktivitas keterampilan menulis pantun anak		✓		
10.	Siswa lebih memahami materi dengan tanya jawab			✓	
11.	Siswa menyebutkan kembali mengenai ciri pantun sebagai pengulangan			✓	

No.	Aktivitas	Kualitas Pembelajaran			
12.	Siswa tertib terbagi menjadi beberapa kelompok dan menerima LKPD		✓		
13.	Siswa mendengarkan penjelasan sistematis pengerjaan LKPD		✓		
14.	Siswa melakukan presentasi untuk mengemukakan hasil LKPD yang telah dikerjakan secara berkelompok			✓	
15.	Siswa mengerjakan tes sebagai penilaian keterampilan menulis melalui evaluasi individu			✓	
1 Subjek	15 Aktivitas				

Deskriptor Penilaian Kualitas Pembelajaran :

(4) SB (sangat baik), (3) B (baik), (2) C (cukup) dan, (1) K (kurang).

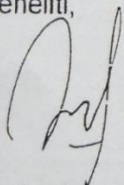
Efektifitas pembelajaran,

Skor Maksimum : 60

$$: \frac{\text{Skor tercapai} \times 100\%}{\text{Skor maksimal}} = \dots \%$$

66

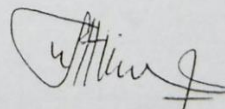
Peneliti,



Verin Veronica Tiarawati

NIM : 1815133318

Observer,



Sumamah, S.Ag

NIP : 1974044022008012021

**Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Keterampilan
Menulis Pantun Anak pada Siswa Kelas IV
Menggunakan Multimedia *Microsoft Powerpoint***

Kelas/Semester : 4/2
 Siklus/Pertemuan : 2.1.2
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Materi Pokok : Menulis Pantun
 Alokasi Waktu : 2x35 menit
 Pelaksanaan : 24 Mei 2017

Petunjuk :

1. Lembar ini adalah lembar pengamatan Pembelajaran Keterampilan Menulis Pantun anak pada Siswa Kelas IV Menggunakan Multimedia *Microsoft Powerpoint*
2. Pengisian dilakukan setiap pertemuan dalam 2 siklus
3. Terdapat deskriptor nilai 1- 4 untuk di ceklis sesuai dengan penilaian pengamatan pada saat pembelajaran berlangsung
4. Pengisian lembar pengamatan dilakukan oleh observer dalam penelitian ini yaitu guru kelas

No.	Aktivitas	Kualitas Pembelajaran			
		1	2	3	4
Aktivitas Guru					
1.	Siswa menggunakan ruang kelas dan fasilitas pembelajaran menulis pantun anak				✓
2.	Siswa terstimulus ide atau gagasan dan terdorong untuk menggali tentang materi				✓
3.	Siswa termotivasi sebelum pembelajaran dimulai				✓

No.	Aktivitas	Kualitas Pembelajaran			
4.	Menyampaikan tujuan pembelajaran menulis pantun anak			✓	
5.	Menggunakan multimedia program <i>microsoft powerpoint</i> dalam pembelajaran menulis pantun anak			✓	
6.	Menampilkan slide powerpoint berupa pengertian dan ciri-ciri pantun			✓	
7.	Menggunakan buku sumber yang relevan		✓		
8.	Menampilkan video animasi anak saat berpantun			✓	
9.	Membimbing aktivitas keterampilan menulis pantun anak			✓	
10.	Membimbing siswa yang belum memahami materi dengan tanya jawab			✓	
11.	Menyebutkan kembali mengenai ciri pantun sebagai pengulangan kepada siswa			✓	
12.	Membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan memberi LKPD kepada siswa		✓		

No.	Aktivitas	Kualitas Pembelajaran			
13.	Menjelaskan sistematika pengerjaan LKPD			✓	
14.	Membimbing presentasi siswa untuk mengemukakan hasil LKPD yang telah dikerjakan secara berkelompok		✓		
15.	Melaksanakan penilaian keterampilan menulis terhadap setiap siswa melalui evaluasi individu			✓	
1 Subjek	15 Aktivitas				

Deskriptor Penilaian Kualitas Pembelajaran :

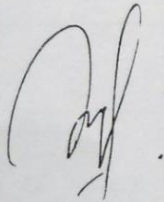
(4) SB (sangat baik), (3) B (baik), (2) C (cukup) dan, (1) K (kurang).

Efektifitas pembelajaran,

Skor Maksimum : 60

$$: \frac{\text{Skor tercapai}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% = \dots \% \quad 70$$

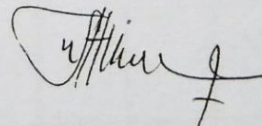
Peneliti,



Verin Veronica Tiarawati

NIM : 1815133318

Observer,



Sumamah, S.Ag

NIP : 1974044022008012021

**Lembar Pengamatan Aktivitas Guru dalam Pembelajaran Keterampilan
Menulis Pantun Anak pada Siswa Kelas IV
Menggunakan Multimedia *Microsoft Powerpoint***

Kelas/Semester : 4/2
 Siklus/Pertemuan : 2/3
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Materi Pokok : Menulis Pantun
 Alokasi Waktu : 2x35 menit
 Pelaksanaan : 24 Mei 2017

Petunjuk :

1. Lembar ini adalah lembar pengamatan Pembelajaran Keterampilan Menulis Pantun anak pada Siswa Kelas IV Menggunakan Multimedia *Microsoft Powerpoint*
2. Pengisian dilakukan setiap pertemuan dalam 2 siklus
3. Terdapat deskriptor nilai 1- 4 untuk di ceklis sesuai dengan penilaian pengamatan pada saat pembelajaran berlangsung
4. Pengisian lembar pengamatan dilakukan oleh observer dalam penelitian ini yaitu guru kelas

No.	Aktivitas	Kualitas Pembelajaran			
		1	2	3	4
Aktivitas Guru					
1.	Menggunakan ruang kelas dan fasilitas pembelajaran menulis pantun anak				✓
2.	Menstimulus ide atau gagasan untuk mendorong siswa menggali tentang materi				✓
3.	Memotivasi siswa sebelum pembelajaran dimulai			✓	

No.	Aktivitas	Kualitas Pembelajaran			
4.	Siswa memahami tujuan pembelajaran menulis pantun anak			✓	
5.	Siswa mengamati penggunaan multimedia program <i>microsoft powerpoint</i> dalam pembelajaran menulis pantun anak				✓
6.	Siswa membaca slide powerpoint berupa pengertian dan ciri-ciri pantun			✓	
7.	Siswa menggunakan buku sumber yang relevan				✓
8.	Siswa menyimak tampilan video animasi anak saat berpantun				✓
9.	Siswa terbimbing dalam aktivitas keterampilan menulis pantun anak			✓	
10.	Siswa lebih memahami materi dengan tanya jawab				✓
11.	Siswa menyebutkan kembali mengenai ciri pantun sebagai pengulangan				✓

No.	Aktivitas	Kualitas Pembelajaran			
4.	Menyampaikan tujuan pembelajaran menulis pantun anak			✓	✓
5.	Menggunakan multimedia program <i>microsoft powerpoint</i> dalam pembelajaran menulis pantun anak				✓
6.	Menampilkan slide powerpoint berupa pengertian dan ciri-ciri pantun				✓
7.	Menggunakan buku sumber yang relevan				✓
8.	Menampilkan video animasi anak saat berpantun				✓
9.	Membimbing aktivitas keterampilan menulis pantun anak			✓	
10.	Membimbing siswa yang belum memahami materi dengan tanya jawab			✓	
11.	Menyebutkan kembali mengenai ciri pantun sebagai pengulangan kepada siswa			✓	
12.	Membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan memberi LKPD kepada siswa			✓	

No.	Aktivitas	Kualitas Pembelajaran			
12.	Siswa tertib terbagi menjadi beberapa kelompok dan menerima LKPD		✓		
13.	Siswa mendengarkan penjelasan sistematika pengerjaan LKPD		✓		
14.	Siswa melakukan presentasi untuk mengemukakan hasil LKPD yang telah dikerjakan secara berkelompok			✓	
15.	Siswa mengerjakan tes sebagai penilaian keterampilan menulis melalui evaluasi individu				✓
1 Subjek	15 Aktivitas				

Deskriptor Penilaian Kualitas Pembelajaran :

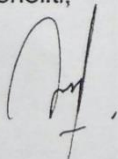
(4) SB (sangat baik), (3) B (baik), (2) C (cukup) dan, (1) K (kurang).

Efektifitas pembelajaran,

Skor Maksimum : 60

$$: \frac{\text{Skor tercapai}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% = 86\%$$

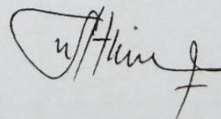
Peneliti,



Verin Veronica Tiarawati

NIM : 1815133318

Observer,



Sumamah, S.Ag

NIP : 1974044022008012021

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dra. Sri Kawuryan, M.Pd

NIP : 19520809 197603 2001

Telah meneliti dan memeriksa instrumen pengamatan untuk penelitian yang berjudul "Penggunaan Multimedia Program *Microsoft Powerpoint* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Anak Siswa Kelas IV SDN Kedaung Kali Angke 06, Jakarta Barat" yang dibuat oleh :

Nama : Verin Veronica Tiarawati

NIM : 1815133318

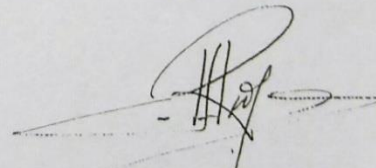
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Berdasarkan hasil pemeriksaan, saya meyakini bahwa instrumen tersebut valid dan dapat digunakan dalam penelitian tersebut. Demikian surat keterangan validasi ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, April 2017

Validator,



Dra. Sri Kawuryan, M.Pd

19520809 197603 2001

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dr. Gusti Yarmi, M.Pd

NIP :19670821 199303 2014

Telah meneliti dan memeriksa instrumen peelitian yang berjudul "Penggunaan Multimedia Program *Microsoft Powerpoint* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Anak Siswa Kelas iv SDN Kedaung Kali Angke 06, Jakarta Barat" yang dibuat oleh :

Nama : Verin Veronica Tiarawati

NIM : 1815133318

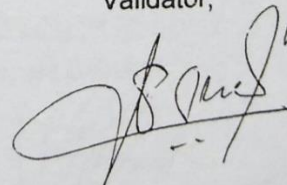
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Berdasarkan hasil pemeriksaan, saya meyakini bahwa instrumen tersebut valid dan dapat digunakan dalam penelitian tersebut. Demikian surat keterangan validasi ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, April 2017

Validator,



Dr. Gusti Yarmi, M.Pd

19670821 199303 2014



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA
DINAS PENDIDIKAN

SDN KEDAUNG KALIANGKE 06

Jl. Tawang Mangu No. 41 Rt. 010/003 Telp. (021-54361175)
Kel. Kedaung Kaliangke Kec. Cengkareng, Kota Administrasi Jakarta Barat 11710

SURAT KETERANGAN

Nomor : 53 / -1.185.4

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yoyoh Sobariah, S.Pd
NIP : 1972010101997032007
Pangkat/Golongan : Pembina
Jabatan : Kepala Sekolah
Tempat Tugas : SDN Kedaung Kali Angke 06

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Verin Veronica
NIM : 181513318
Fakultas : FIP
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mahasiswi tersebut telah selesai mengadakan penelitian di sekolah yang saya pimpin mulai dari tanggal 10-24 Mei 2017 guna memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian skripsi yang berjudul

"Penggunaan Multimedia Program Microsoft Powerpoint untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Anak Pada Siswa Kelas IV SDN Kedaung Kali Angke 06, Jakarta Barat"

Demikian surat keterangan disampaikan agar digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 24 Mei 2017

Kepala Sekolah



YOYOH SOBARIAH, S.Pd
NIP 197210101998032007



*Building
Future
Leaders*

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telepon/Faximile : Rektor : (021) 4893854, PRI : 4895130, PR II : 4893918, PR III : 4892926, PR IV : 4893982
BUK : 4750930, BAKHUM : 4759081, BK : 4752180
Bagian UHT : Telepon, 4893726, Bagian Keuangan : 4892414, Bagian Kepegawaian : 4890536, Bagian Humas : 4898486
Laman : www.unj.ac.id

Nomor : 2261/UN39.12/KM/2017
Lamp. : -
Hal : Permohonan Izin Mengadakan Penelitian
untuk Penulisan Skripsi

20 April 2017

Yth. Kepala SD Negeri Kedaung Kaliangke 06
Jl. Tawang Mangu No.41 Cengkareng
Jakarta Barat

Kami mohon kesediaan Saudara untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :

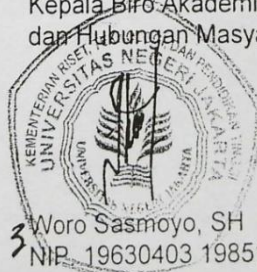
Nama : Verin Veronica Tiarawati
Nomor Registrasi : 1815133318
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
No. Telp/HP : 08979241859

Dengan ini kami mohon diberikan ijin mahasiswa tersebut, untuk dapat mengadakan penelitian guna mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka penulisan skripsi dengan judul :

“Penggunaan Multimedia Program Microsoft Powerpoint Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Anak Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kedaung Kaliangke 06 Jakarta Barat”

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.

Kepala Biro Akademik, Kemahasiswaan,
dan Hubungan Masyarakat



Woro Sasmoyo, SH
NIP. 19630403 198510 2 001

Tembusan :

1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
2. Koordinator Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Verin Veronica Tiarawati, anak sulung dari tiga bersaudara dari pasangan Ahmad Jajuli dan Diah Kartika Fairawati S.H, S.Pd. Dilahirkan di Jakarta pada tanggal 5 Maret tahun 1995. Mengikuti pembelajaran formal dengan mengawali sekolah di TK Ananda

Jakarta Selatan, pendidikan selanjutnya ditempuh di SDN 09 Pagi Pesanggrahan. Kemudian jenjang selanjutnya ditempuh di SMPN 177 Jakarta. Sekolah menengah atas di tempuh di SMAN 32 Jakarta dan mendapat ijazah SMA pada tahun 2012. Menempuh kuliah di Universitas Negeri Jakarta dan meraih gelar Sarjana Pendidikan (S-1) pada tahun 2017.