Seminar Internasional Literasi / *International Seminar on Literacy* (SERASI)
Volume 1 (1) 1 – 28 Desember 2021
P-ISSN: …….. (Print) / E-ISSN: …… (Online)
Doi: 10.25273/
The article is published with Open Access at http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/.....

Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun Anak Melalui Metode Experience Based Learning Dengan Media Kartu Bercerita Yang Memanfaatkan Teknologi Digital IFD Pada Siswa Kelas V SDN Sombo Kecamatan Poncol Kabupaten Magetan

Welly Mianasari ✉, Universitas PGRI Madiun
V. Teguh Suharto, Universitas PGRI Madiun
Ermi Meikayanti, Universitas PGRI Madiun

✉ *wellymia85@gmail.com*

Abstract: Writing skills are essential for elementary students because they allow learners to express ideas, experiences, and feelings through written language. This study aimed to describe the implementation of the Experience-Based Learning method using storytelling card media supported by digital IFD technology and to determine the improvement of pantun-writing skills among fifth-grade students at SDN Sombo, Poncol District, Magetan Regency. The research employed Classroom Action Research conducted in two cycles. Data were collected through teacher and student activity observations and pantun-writing tests. The findings showed that teacher activity increased from 75 in Cycle I to 90 in Cycle II, while student activity increased from 70 to 87.5. The class average increased from 71.67 to 76.25, and classical learning mastery increased from 50% to 79.17%. The findings indicate that Experience-Based Learning integrated with storytelling cards and digital IFD technology can create more active, contextual,interactive, and meaningful pantun-writing learning.

Keywords: Writing skills; pantun; Experience-Based Learning; storytelling cards; digital IFD.

Abstrak: Keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang penting bagi siswa sekolah dasar karena memungkinkan siswa menuangkan gagasan, pengalaman, dan perasaan ke dalam bahasa tulis. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode Experience Based Learning dengan media kartu bercerita yang memanfaatkan teknologi digital IFD serta mengetahui peningkatan keterampilan menulis pantun siswa kelas V SDN Sombo Kecamatan Poncol Kabupaten Magetan. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas guru dan siswa serta tes keterampilan menulis pantun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru meningkat dari 75 pada siklus I menjadi 90 pada siklus II, sedangkan aktivitas siswa meningkat dari 70 menjadi 87,5. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 71,67 pada siklus I menjadi 76,25 pada siklus II. Ketuntasan klasikal meningkat dari 50% menjadi 79,17%. Dengan demikian, metode Experience Based Learning yang dipadukan dengan media kartu bercerita dan teknologi digital IFD dapat menciptakan pembelajaran menulis pantun yang lebih aktif, kontekstual, interaktif, dan bermakna.

Kata kunci: Keterampilan menulis; pantun; Experience Based Learning; kartu bercerita; teknologi digital IFD..

PENDAHULUAN

Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang memiliki peranan penting dalam perkembangan kemampuan komunikasi siswa. Melalui kegiatan menulis, siswa tidak sekadar menghasilkan rangkaian kata, tetapi belajar memilih informasi, mengembangkan gagasan, mengorganisasikan pengalaman, dan menyampaikan pesan secara sistematis. Pada jenjang sekolah

dasar, pembelajaran menulis perlu dikembangkan melalui kegiatan yang dekat dengan kehidupan siswa sehingga siswa memperoleh pengalaman yang konkret dan bermakna.

Pembelajaran Bahasa Indonesia juga memiliki fungsi penting dalam memperkenalkan siswa kepada karya sastra. Salah satu karya sastra yang dekat dengan budaya masyarakat Indonesia adalah pantun. Pantun tidak hanya mengajarkan permainan bunyi dan rima, tetapi juga melatih kreativitas, ketepatan memilih kata, kemampuan menghubungkan gagasan, serta kemampuan menyampaikan pesan secara singkat. Oleh sebab itu, keterampilan menulis pantun perlu diajarkan dengan pendekatan yang dapat membantu siswa memahami struktur sekaligus memberi ruang untuk berekspresi.

Dalam kegiatan menulis pantun, siswa harus memperhatikan unsur bentuk dan isi. Siswa perlu memahami hubungan antara sampiran dan isi, pola persajakan, jumlah baris, tema, dan pemilihan kata. Bagi siswa sekolah dasar, aturan tersebut dapat menjadi tantangan apabila pembelajaran hanya diberikan melalui penjelasan dan contoh yang bersifat abstrak. Kesulitan menjadi semakin besar ketika siswa belum mempunyai pengalaman atau stimulus yang cukup untuk menemukan ide.

Berdasarkan kondisi awal yang menjadi latar penelitian di kelas V SDN Sombo Kecamatan Poncol Kabupaten Magetan, keterampilan menulis pantun siswa masih belum optimal. Pada tahap prasiklus, nilai rata-rata kelas sebesar 67,08 dan ketuntasan klasikal sebesar 25%. Sebanyak 6 siswa telah mencapai ketuntasan, sedangkan 18 siswa belum mencapai KKM 75. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya tindakan pembelajaran yang dapat membantu siswa menemukan ide, mengembangkan kata-kata, dan menyusun pantun secara lebih terarah.

Salah satu alternatif yang digunakan adalah metode Experience Based Learning. Pendekatan ini menempatkan pengalaman sebagai sumber belajar. Siswa diarahkan untuk menghubungkan materi dengan pengalaman, situasi, atau peristiwa yang mereka kenal. Dengan demikian, kegiatan menulis tidak dimulai dari ruang kosong, melainkan dari pengalaman yang dapat diamati, diceritakan, didiskusikan, kemudian diolah menjadi gagasan tertulis.

Media kartu bercerita digunakan untuk memberikan stimulus konkret kepada siswa. Kartu dapat berisi gambar, kata kunci, situasi, atau potongan cerita yang membantu siswa membangun imajinasi dan menemukan gagasan. Penggunaan kartu juga dapat mendorong aktivitas kelompok, diskusi, penyusunan urutan gagasan, dan kegiatan berbagi hasil.

Pemanfaatan teknologi digital IFD memberikan penguatan pada aspek interaktif. Materi, gambar, contoh pantun, dan aktivitas kartu dapat ditampilkan melalui layar yang memungkinkan guru dan siswa berinteraksi langsung dengan materi. Teknologi tersebut tidak ditempatkan sebagai tujuan pembelajaran, melainkan sebagai sarana untuk memperjelas stimulus, meningkatkan perhatian, dan mendukung aktivitas siswa.

Penelitian ini penting dilakukan karena peningkatan keterampilan menulis pantun tidak hanya berkaitan dengan hasil nilai, tetapi juga dengan kualitas proses pembelajaran. Siswa perlu mengalami pembelajaran yang memungkinkan mereka mengamati, menghubungkan pengalaman, berdiskusi, mencoba, memperbaiki, dan menghasilkan karya. Oleh karena itu, integrasi Experience Based Learning, kartu bercerita, dan teknologi digital IFD diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang lebih kontekstual.

Tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan penerapan metode Experience Based Learning dengan media kartu bercerita yang memanfaatkan teknologi digital IFD dalam pembelajaran menulis pantun siswa kelas V SDN Sombo dan (2) mendeskripsikan peningkatan hasil keterampilan menulis pantun siswa setelah penerapan tindakan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah 24 siswa kelas V SDN Sombo Kecamatan Poncol Kabupaten Magetan. Penelitian dilaksanakan dalam dua

siklus. Setiap siklus meliputi empat tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran, bahan ajar, kartu bercerita, media digital IFD, lembar observasi, dan instrumen tes. Pada tahap pelaksanaan, guru menerapkan Experience Based Learning melalui kegiatan yang menghubungkan pengalaman siswa dengan stimulus kartu bercerita dan materi pantun. Siswa kemudian berdiskusi, mengembangkan ide, menyusun pantun, dan mempresentasikan atau memperbaiki hasilnya.

Tahap observasi dilakukan untuk merekam aktivitas guru dan siswa. Observasi diarahkan pada keterlibatan siswa, perhatian terhadap materi, kemampuan bekerja sama, keberanian mengemukakan pendapat, serta keterlaksanaan langkah pembelajaran oleh guru. Tes digunakan untuk mengukur keterampilan menulis pantun.

Analisis data dilakukan secara deskriptif. Nilai rata-rata digunakan untuk melihat kecenderungan hasil belajar kelas, sedangkan persentase ketuntasan digunakan untuk melihat jumlah siswa yang mencapai KKM. Perbandingan prasiklus, siklus I, dan siklus II digunakan untuk mengetahui arah peningkatan. Hasil observasi digunakan untuk mengevaluasi proses dan menentukan perbaikan tindakan.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang konsisten pada proses dan hasil pembelajaran. Peningkatan tersebut terlihat dari aktivitas guru, aktivitas siswa, nilai rata-rata, dan ketuntasan klasikal.

Kondisi Prasiklus

Sebelum tindakan diberikan, pembelajaran menulis pantun masih menghadapi sejumlah kendala. Siswa cenderung menunggu contoh dari guru, kesulitan menentukan ide, dan belum terbiasa mengembangkan pengalaman menjadi isi pantun. Nilai rata-rata kelas pada prasiklus sebesar 67,08. Dari 24 siswa, 6 siswa tuntas dan 18 siswa belum tuntas sehingga ketuntasan klasikal hanya 25%.

Hasil Siklus I

Pada siklus I, Experience Based Learning mulai diterapkan dengan dukungan kartu bercerita. Siswa memperoleh stimulus untuk menemukan gagasan dan mulai melakukan aktivitas kelompok. Nilai rata-rata meningkat menjadi 71,67 dan ketuntasan klasikal menjadi 50%. Aktivitas guru mencapai 75, sedangkan aktivitas siswa mencapai 70. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tindakan memberikan pengaruh positif, tetapi belum sepenuhnya memenuhi target sehingga diperlukan refleksi dan perbaikan.

Hasil Siklus II

Pada siklus II, pembelajaran diperbaiki dengan pengelolaan waktu dan kelas yang lebih terarah, pemberian perhatian kepada siswa yang kurang aktif, serta optimalisasi penggunaan IFD sebagai media interaktif. Siswa diberi kesempatan lebih banyak untuk mengolah stimulus kartu, berdiskusi, menyusun gagasan, dan memperbaiki pantun. Aktivitas guru meningkat menjadi 90 dan aktivitas siswa menjadi 87,5. Nilai rata-rata kelas mencapai 76,25 dan ketuntasan klasikal meningkat menjadi 79,17%. Sebanyak 19 siswa tuntas dan 5 siswa belum tuntas.

Tabel 1. *Perkembangan aktivitas pembelajaran*

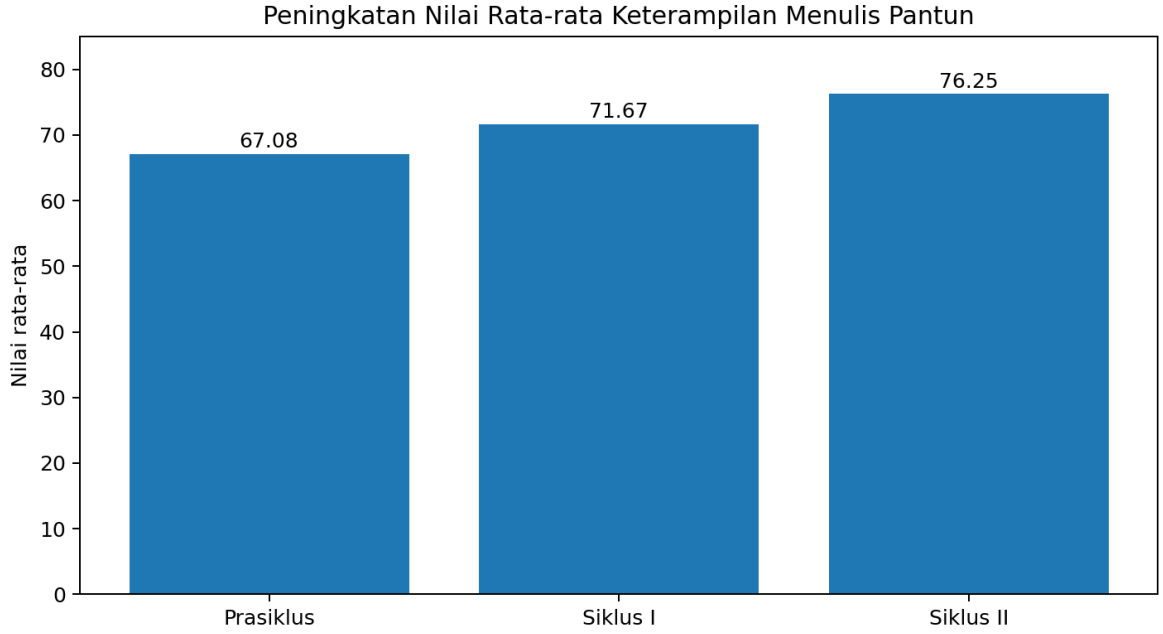
Indikator	Siklus I	Siklus II
Aktivitas Guru	75	90
Aktivitas Siswa	70	87,5

Tabel 2. *Perbandingan hasil belajar*

Parameter	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Nilai rata-rata	67,08	71,67	76,25
Siswa tuntas	6	12	19
Siswa belum tuntas	18	12	5
Ketuntasan klasikal	25%	50%	79,17%

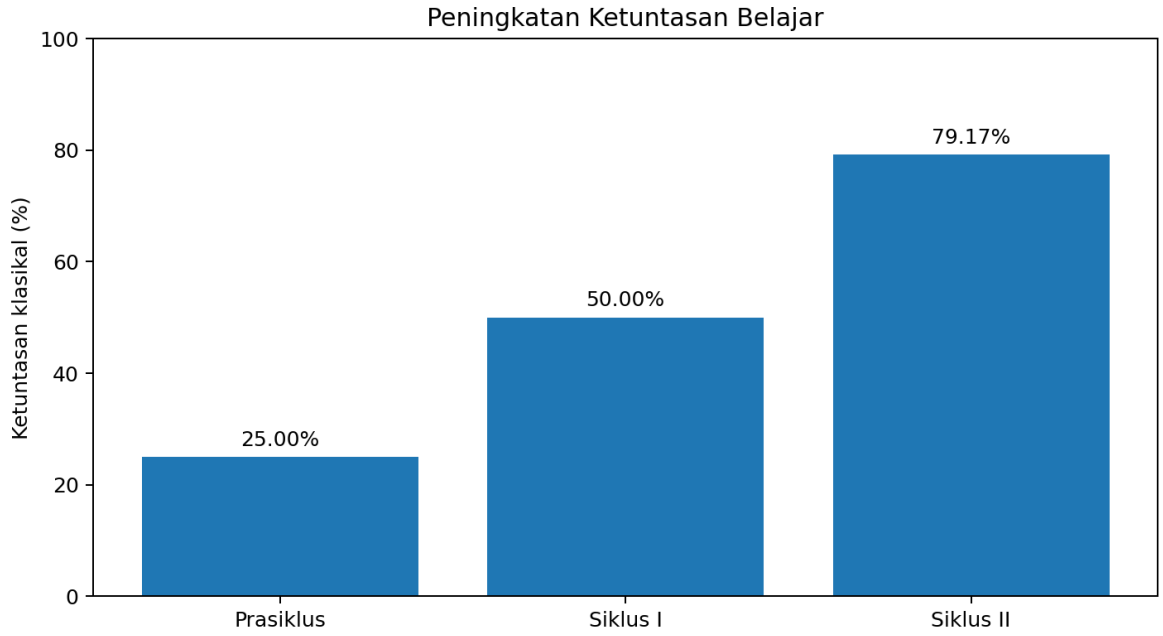
Diagram Dan Interpretasi Data

Diagram berikut disusun untuk memperjelas kecenderungan peningkatan hasil penelitian. Angka pada diagram mengikuti data hasil penelitian yang digunakan dalam artikel.



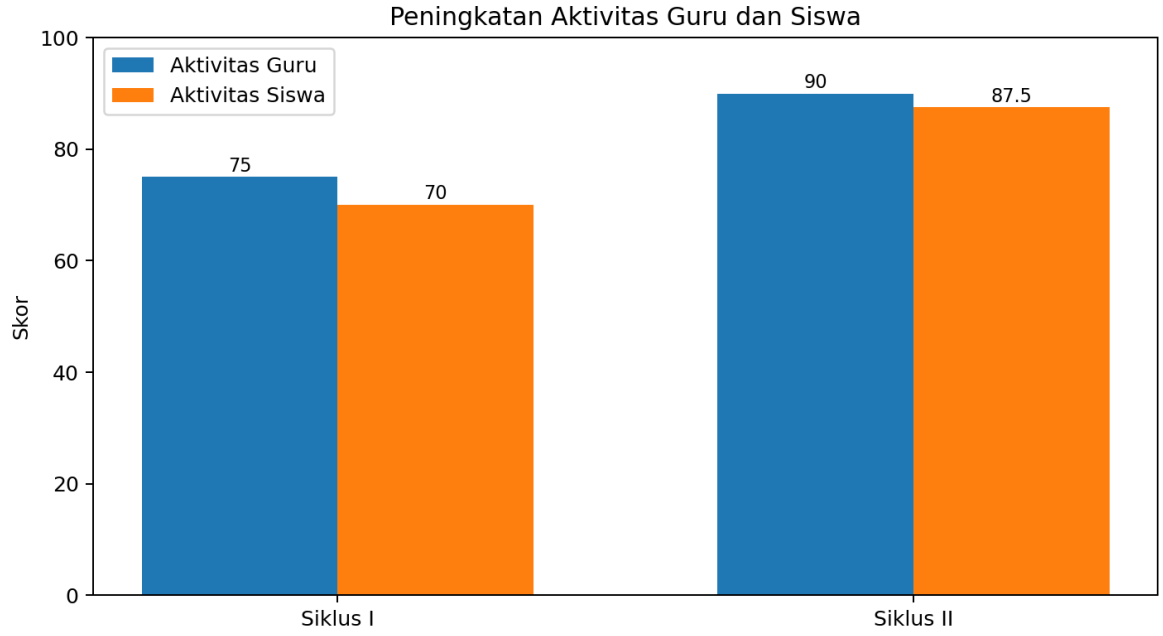
Gambar 1. *Peningkatan nilai rata-rata keterampilan menulis pantun.*

Gambar 1 menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 67,08 pada prasiklus menjadi 71,67 pada siklus I dan 76,25 pada siklus II. Kenaikan dari prasiklus ke siklus I sebesar 4,59 poin, sedangkan kenaikan dari siklus I ke siklus II sebesar 4,58 poin. Secara keseluruhan, nilai rata-rata meningkat 9,17 poin dari kondisi awal. Pola tersebut memperlihatkan bahwa tindakan yang dilakukan secara bertahap memberikan dampak positif terhadap hasil keterampilan menulis pantun.



Gambar 2. *Peningkatan ketuntasan klasikal.*

Gambar 2 menunjukkan peningkatan ketuntasan klasikal dari 25% pada prasiklus menjadi 50% pada siklus I dan 79,17% pada siklus II. Peningkatan sebesar 54,17 poin persentase dari prasiklus ke siklus II menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mencapai KKM semakin banyak. Pada siklus II, 19 dari 24 siswa telah mencapai ketuntasan. Meskipun belum mencapai 100%, peningkatan tersebut menunjukkan bahwa tindakan pembelajaran telah menghasilkan perubahan yang kuat dan terukur.



Gambar 3. Peningkatan aktivitas guru dan siswa.

Gambar 3 memperlihatkan peningkatan aktivitas guru dari 75 menjadi 90 dan aktivitas siswa dari 70 menjadi 87,5. Kenaikan aktivitas guru sebesar 15 poin menunjukkan perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran, sedangkan kenaikan aktivitas siswa sebesar 17,5 poin menunjukkan bahwa siswa semakin terlibat. Peningkatan aktivitas siswa menjadi penting karena keterampilan

menulis membutuhkan proses menemukan ide, mencoba, menerima umpan balik, dan memperbaiki tulisan.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa Experience Based Learning memberikan perubahan pada cara siswa berinteraksi dengan pembelajaran. Pada kondisi awal, siswa lebih banyak menerima penjelasan dan contoh. Setelah tindakan, siswa memperoleh kesempatan menggunakan pengalaman dan stimulus cerita sebagai sumber ide. Perubahan ini membuat kegiatan menulis lebih dekat dengan dunia siswa.

Media kartu bercerita berfungsi sebagai jembatan antara pengalaman dan tulisan. Ketika siswa memperoleh gambar, kata kunci, atau situasi tertentu, mereka mempunyai titik awal untuk berbicara dan berdiskusi. Dari hasil diskusi tersebut, gagasan dapat dikembangkan menjadi sampiran dan isi pantun. Dengan demikian, kartu bercerita membantu mengurangi masalah utama dalam menulis, yaitu kesulitan memulai dan mengembangkan ide.

Penggunaan IFD memperkuat pengalaman belajar melalui penyajian visual dan interaksi langsung. Guru dapat menampilkan contoh, mengarahkan perhatian siswa pada unsur pantun, serta mengelola aktivitas secara lebih menarik. Dalam konteks penelitian ini, teknologi tidak berdiri sendiri; efektivitasnya muncul karena dipadukan dengan metode dan media yang sesuai dengan karakteristik tugas menulis.

Peningkatan aktivitas guru dan siswa menunjukkan bahwa perubahan hasil belajar tidak terlepas dari perubahan proses. Guru menjadi lebih terarah dalam memberikan stimulus, membimbing diskusi, mengelola waktu, dan memberikan umpan balik. Siswa menjadi lebih aktif mengamati, bertanya, bekerja sama, menyusun ide, dan menghasilkan pantun.

Dari sisi hasil belajar, peningkatan nilai rata-rata dari 67,08 menjadi 76,25 menunjukkan bahwa kemampuan siswa berkembang setelah tindakan. Ketuntasan klasikal yang meningkat dari 25% menjadi 79,17% memperlihatkan bahwa peningkatan bukan hanya terjadi pada beberapa siswa, tetapi pada sebagian besar anggota kelas. Hal ini menjadi indikator bahwa strategi pembelajaran memiliki manfaat secara klasikal.

Walaupun demikian, masih terdapat 5 siswa yang belum mencapai KKM pada siklus II. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran perlu tetap memperhatikan perbedaan kemampuan siswa. Siswa yang belum tuntas dapat diberikan bimbingan individual, latihan dengan stimulus yang lebih sederhana, pengayaan kosakata, serta kesempatan memperbaiki karya secara bertahap.

Secara pedagogis, temuan penelitian menegaskan pentingnya pembelajaran menulis yang tidak hanya mengajarkan aturan produk, tetapi juga menyediakan proses kreatif. Siswa membutuhkan pengalaman dan stimulus sebelum diminta menghasilkan tulisan. Oleh karena itu, Experience Based Learning yang dipadukan dengan kartu bercerita dan teknologi digital IFD dapat dipandang sebagai pendekatan yang mendukung pembelajaran menulis yang kontekstual dan berpusat pada siswa.

Dengan demikian, hasil penelitian memberikan implikasi bagi guru sekolah dasar bahwa pembelajaran pantun dapat dikembangkan melalui kombinasi metode, media konkret, dan teknologi interaktif. Guru dapat memilih pengalaman sehari-hari siswa sebagai sumber ide, mengubahnya menjadi stimulus kartu, kemudian menggunakan teknologi untuk menampilkan dan mengolah stimulus tersebut.

SIMPULAN

Penerapan metode Experience Based Learning dengan media kartu bercerita yang memanfaatkan teknologi digital IFD dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran menulis pantun siswa kelas

V SDN Sombo Kecamatan Poncol Kabupaten Magetan. Aktivitas guru meningkat dari 75 pada siklus I menjadi 90 pada siklus II, sedangkan aktivitas siswa meningkat dari 70 menjadi 87,5.

Hasil keterampilan menulis pantun juga meningkat. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 67,08 pada prasiklus menjadi 71,67 pada siklus I dan 76,25 pada siklus II. Ketuntasan klasikal meningkat dari 25% pada prasiklus menjadi 50% pada siklus I dan 79,17% pada siklus II.

Penggunaan pengalaman siswa sebagai sumber belajar, kartu bercerita sebagai stimulus, dan IFD sebagai media interaktif memberikan pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, kreatif, dan bermakna. Strategi ini dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran menulis pantun di sekolah dasar.

Guru dapat menggunakan pengalaman sehari-hari siswa sebagai sumber ide dalam pembelajaran menulis pantun dan mengombinasikannya dengan media kartu bercerita agar siswa lebih mudah memulai tulisan.

Sekolah dapat mendukung pemanfaatan teknologi digital seperti IFD dengan menyediakan perangkat, pelatihan, dan lingkungan belajar yang memungkinkan guru mengembangkan media interaktif.

Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media kartu bercerita dalam bentuk digital, memperluas jumlah subjek, membandingkan kelas atau kelompok, serta menguji pengaruhnya terhadap aspek keterampilan berbahasa lain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas PGRI Madiun, Sekolah Pascasarjana, Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, dosen pembimbing, Kepala SDN Sombo Kecamatan Poncol Kabupaten Magetan, guru kelas V, dan seluruh siswa yang telah mendukung pelaksanaan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2017). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.

Arsyad, A. (2015). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.

Pangesti, E. (2014). Praktis Menulis Pantun. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Suprijono, A. (2022). Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Tarigan, H. G. (2016). Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.

Trianto. (2017). Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik. Jakarta: Prestasi Pustaka.