



Penerapan *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Kasamsi dalam Pembelajaran Menulis Pantun di SD

Maryati¹, Farida Nugrahani², Mukti Widayati³

¹Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo

^{2,3}Program Pascasarjana Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo
Email : ¹maryatijatisrono@gmail.com, ²farida.nugrahani1@gmail.com,
³muktiwidayati65@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) Perencanaan penerapan problem based learning; 2) Pelaksanaan penerapan problem based learning; (3) Kendala penerapan problem based learning (4) Solusi penerapan problem based learning dengan media kasamsi dalam pembelajaran menulis pantun pada kelas V di SDN 2 Gunungsari. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode dokumen, observasi, dan wawancara. Data yang telah terkumpul dianalisis dengan metode deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Guru merencanakan penerapan PBL dengan media kasamsi dalam pembelajaran menulis pantun yang didokumentasikan dalam silabus dan RPP; 2) Guru melaksanakan penerapan PBL dengan media kasamsi dalam pembelajaran dalam menulis pantun yang sesuai dengan sintak problem based learning; 3) Kendala dalam penerapan problem based learning adalah dari aspek guru dan aspek siswa. (4) Solusi penerapan problem based learning dengan media kasamsi dalam pembelajaran menulis pantun adalah dari aspek guru dan aspek siswa.

Kata Kunci: *Pembelajaran Berbasis Masalah, Media Kasamsi, Menulis Pantun*

Abstract

This study aims to describe: (1) Planning the implementation of problem based learning; 2) Implementation of the implementation of problem based learning; (3) Obstacles in the application of problem based learning (4) Solutions for the application of problem based learning using kasamsi media in learning to write rhymes in class V at SDN 2 Gunungsari. The data collection methods in this study used document, observation, and interview methods. The data that has been collected was analyzed by descriptive method. The results showed that: 1) The teacher planned the application of PBL with kasamsi media in learning to write rhymes which were documented in the syllabus and lesson plans; 2) The teacher implements the application of PBL with kasamsi media in learning to write rhymes in accordance with the problem-based learning syntax; 3) Constraints in the application of problem based learning are from the teacher and student aspects. (4) The solution to the application of problem based learning using kasamsi media in learning to write rhymes is from the teacher aspect and the student aspect.

Keywords: *Problem-Based Learning, Kasamsi Media, Writing Rhymes*

PENDAHULUAN

Bahasa adalah alat komunikasi yang digunakan oleh setiap individu dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa juga dikatakan sebagai satuan ujaran yang dihasilkan oleh alat ucap manusia sebagai lambang bunyi yang bersifat arbitrer dan memiliki satuan arti yang lengkap (Dalman, 2016, hal.1). Dengan bahasa itulah manusia dapat saling berinteraksi satu sama lainnya. Interaksi itu sendiri adalah berkomunikasi. Komunikasi dapat dilakukan dengan cara lisan dan tulisan. Komunikasi yang dilakukan secara lisan berarti seseorang itu dapat langsung menyampaikan pesan kepada lawan bicaranya sehingga pesan langsung sampai kepada yang dituju, sedangkan secara tulisan lebih cenderung terstruktur dan teratur karena pesan yang akan disampaikan kepada penerima pesan dan waktu yang dibutuhkan cenderung lebih lama, namun isi pesan dapat dipertanggungjawabkan kepada masyarakat luas.

Kemampuan berbahasa bagi manusia sangat diperlukan. Sebagai makhluk sosial, manusia berinteraksi, berkomunikasi dengan manusia lain dengan menggunakan bahasa sebagai media, baik secara lisan maupun tulisan. Keterampilan berbahasa yang dilakukan manusia yang berupa menyimak, berbicara membaca, dan menulis yang dimodali kekayaan kosakata. Kemampuan berbahasa bukanlah sebuah instinct, tidak dibawa anak-anak sejak lahir, melainkan dipelajari sampai terampil berbahasa (Susanto, 2013:293). Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah terdapat empat keterampilan berbahasa, yaitu: keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Empat keterampilan inilah yang harus dikuasai siswa agar mereka mampu menguasai pelajaran Bahasa Indonesia. Dari keempat komponen keterampilan berbahasa, salah satunya yang dipelajari adalah keterampilan menulis. Keterampilan menulis menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari.

Selaras dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tertera dalam Lampiran Permendikbud nomor 20 tahun 2016 bahwa 3 kompetensi yang harus dicapai peserta didik meliputi aspek kognitif (pikiran), afektif (sikap) dan psikomotor (keterampilan). Salah satu keterampilan yang penting adalah keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa terdiri atas 4 komponen, yaitu keterampilan menyimak (listening skill), keterampilan berbicara (speaking skill), keterampilan membaca (reading skill) dan keterampilan menulis (writing skill) (Tarigan, 2015:1). Empat keterampilan ini saling berhubungan satu sama lain. Contoh, kita belajar menyimak bahasa ketika bayi, kemudian belajar berbicara. Setelah memasuki usia wajib belajar, kita akan belajar menulis dan membaca. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya adalah suatu kesatuan.

Keterampilan menulis yang merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang harus dipelajari siswa di sekolah yaitu menulis pantun. Menurut Winarni (2014, hal.10) pantun merupakan pantun asli Indonesia (Melayu). 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 akan tetapi tidak memiliki hubungan makna. Menurut Zaidan dkk (dalam Ganie, 2015, hal.10) mendefinisikan pantun sebagai jenis pantun lama 4 yang terdiri atas empat larik dengan rima akhir a/b/a/b. Sebagai larik biasanya berisi empat baris. Larik 1-2 merupakan sampiran dan larik 3-4 merupakan isi. Berdasarkan dua pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pantun adalah pantun lama yang terdiri atas empat larik dengan rima akhir a/b/a/b. Sebagai larik biasanya berisi empat baris. Larik 1-2 merupakan sampiran dan larik 3-4 merupakan isi. Melalui pantun, siswa dapat mencurahkan semua isi hatinya.

Pembelajaran menulis pantun di sekolah pada prinsipnya bertujuan untuk mengembangkan potensi-potensi yang ada dalam diri siswa sesuai dengan kemampuan dan kemauannya. Pengenalan

kemampuan dan batas kemampuan siswa dimaksudkan untuk dapat memperkenalkan serta mempertahankan dirinya dalam hidup bermasyarakat. Kemampuan menulis merupakan salah satu jenis kemampuan di antara berbagai jenis kemampuan berbahasa yang perlu dimiliki oleh setiap siswa. Keterampilan tersebut sangat bermanfaat bagi kepentingan pengembangan diri siswa karena melalui hal itulah siswa dapat menulis dengan baik dan benar.

Melihat besar harapan di atas maka seharusnya kegiatan pembelajaran menulis pantun di sekolah harus lebih diperhatikan. Akan tetapi, pada kenyataannya masih terdapat kendala yaitu siswa kurang meminati pembelajaran menulis pantun. Kurangnya motivasi dari guru juga mengakibatkan siswa kurang termotivasi dalam menulis pantun. Kenyataan yang terjadi di kelas, siswa mendengarkan ceramah guru mengenai teori saja. Hal itu juga karena guru kurang memberdayakan model pembelajaran dan media pembelajaran. Kurangnya pemanfaatan model dan media dalam pembelajaran membuat siswa menjadi kurang dapat berpikir kritis dalam menulis.

Berkaitan dengan kondisi pengajaran Bahasa Indonesia di sekolah, Chaedar Alwasilah dalam Kusmayadi (2011:5) mengatakan bahwa pengajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar hingga menengah atas di Indonesia selama ini salah. Pasalnya, pengajaran tersebut masih berkisar pada tataran teoretis yang berimbas pada lemahnya aplikasi bahasa dan produktivitas menulis anak bangsa. Menurut Kusmayadi (2011:5) hasil yang diperoleh dari belajar Bahasa Indonesia belum dirasakan dan diaplikasikan sepenuhnya. Salah satu kompetensi yang menjadi sorotan adalah menulis. Kompetensi menulis ini bukan saja harus dimiliki oleh para siswa, melainkan juga oleh para guru. Dengan begitu, pelajaran menulis bukan hanya ada tataran teoretis, tetapi guru harus dapat mengajarkannya secara praktis.

Permasalahan di atas memerlukan perbaikan dari berbagai faktor antara lain model pembelajaran dan media pembelajaran. Menurut Sadiman (2018: 7) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan tersebut. Berdasarkan pendapat di atas media adalah salah satu komponen dalam kegiatan pembelajaran. Media berperan sebagai alat pendukung dalam suatu pembelajaran yang dapat memudahkan guru menyampaikan materi ajar kepada siswa. Media pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik. Kaitannya dengan media dalam pembelajaran, pengembangan media pembelajaran menulis pantun adalah menggunakan media kasamsi.

Pembelajaran berbasis masalah (Problem Based Learning) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari materi pelajaran (Moffit, dalam Rusman, 2018:345). Penyajian masalah sebagai langkah awal dalam model PBL bertujuan untuk membangkitkan emosi peserta didik merupakan hal yang utama dalam proses penulisan pantun.

Siburian (2010: 27) menyatakan, "Pembelajaran berbasis masalah (Problem Based Learning) merupakan salah satu model pembelajaran yang berasosiasi dengan pembelajaran kontekstual." Pembelajaran artinya dihadapkan pada suatu masalah. Siswa belajar keterampilan-keterampilan yang lebih mendasar melalui pemecahan masalah tersebut.

Pembelajaran dengan Problem Based Learning sebelum siswa memulai proses belajar-mengajar di dalam kelas, siswa terlebih dahulu diminta mencatat masalah-masalah yang muncul. Tugas guru adalah mengarahkan siswa untuk bertanya, membuktikan asumsi, dan mendengarkan pendapat yang berbeda dari mereka. Model pembelajaran Problem Based Learning lebih mengutamakan guru untuk membantu siswa dan mengarahkan penyelesaian masalah. Guru hanya berperan sebagai fasilitas

memberi pembelajaran, penyaji masalah, mengadakan diskusi, dan memberikan dukungan untuk meningkatkan siswa dalam melakukan berpikir proses pembelajaran. Kemudian langkah pelaksanaan model pembelajaran Problem Based Learning akan menghasilkan beberapa keterampilan seperti membuat catatan, kemampuan berpikir kritis, kerjasama, berkomunikasi antar siswa, dan keaktifan belajar untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan.

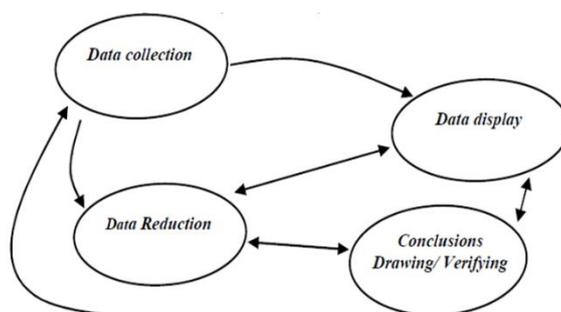
METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif karena penelitian berdasarkan pada data yang diperoleh berupa konsep-konsep catatan lapangan dan permasalahannya atau pengumpulan informasi tentang keadaan atau realita yang sedang berlangsung, kemudian data tersebut dianalisis. Hal ini sesuai pendapat Nugrahani (2018:48) bahwa penelitian kualitatif merupakan studi atau penelitian terhadap realisasi kehidupan sosial masyarakat secara langsung. Penelitian kualitatif pada penelitian ini menghasilkan data deskriptif yang berupa kata tertulis atau lisan dari responden dan perilaku yang diamati yaitu pembelajaran keterampilan menulis pantun dengan model Problem Based Learning berbantuan media Kasamsi (Kartu Sampiran dan Isi).

Penjelasan Bogdan dan Taylor (dalam Nugrahani, 2018:5) bahwa penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang mampu menghasilkan data deskriptif berupa ucapan, tulisan, dan perilaku dari orang-orang yang diamati. Melalui penelitian kualitatif ini memungkinkan untuk memperoleh pemahaman tentang kenyataan melalui proses berfikir induktif. Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian kualitatif ini dilakukan menggunakan penelitian jenis studi kasus terpancang. Disebut terpancang karena fokus utama penelitian telah ditentukan sejak awal sebelum peneliti ke lapangan, yaitu pada saat peneliti menyusun proposal. Masalah telah dirumuskan untuk membimbing arah penelitian di lapangan, hal-hal yang tidak relevan dengan masalah yang ada diabaikan, sehingga penelitian lebih fokus, dan desain asli penelitian tetap sesuai dengan rumusan awal (Nugrahani, 2018:93).

Informasi dari sumber data primer dalam penelitian kualitatif pada umumnya dapat digali dengan lebih mendalam melalui teknik observasi dan wawancara. Pengumpulan data dengan teknik observasi dan wawancara merupakan cara yang utama sekaligus sebagai pencari utama dalam penelitian kualitatif. Selain itu data dalam penelitian kualitatif dapat dikumpulkan melalui sumber data sekunder yang berupa dokumentasi, dengan berbagi alternatif wujudnya (Nugrahani, 2018:62).

Data yang di sampling dalam penelitian ini diperoleh dari semua komponen yang ada di sekolah. Data yang tidak sesuai dengan rumusan masalah yang ditetapkan di atas, maka data tidak akan dipakai. Data yang dipakai adalah data yang sesuai dengan tujuan penelitian. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 2 Gunungsari Kecamatan Jatisrono Kabupaten Wonogiri sejumlah 23 anak. Siswa terdiri dari laki-laki 11 anak dan perempuan 12 anak. Sedangkan objek yang diteliti adalah penerapan Problem Based Learning (PBL) dalam pembelajaran menulis pantun dengan media Kasamsi. Analisis data dilakukan dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Teknik analisis data dapat digambar sebagai berikut:



Gambar 1 Model Analisis Interaktif Miles dan Huberman

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis pada catatan lapangan pembelajaran menulis pantun pada siswa kelas V di SD Negeri 2 Gunungsari Kecamatan Jatisrono Kabupaten Wonogiri ditemukan data sebagai berikut:

Data Kurikulum dalam Perencanaan Penerapan PBL dalam Pembelajaran Menulis Pantun dengan Kasamsi pada Kelas V di SDN 2 Gunungsari

Kurikulum yang digunakan di SD Negeri 2 Gunungsari Jatisrono Wonogiri yaitu Kurikulum 2013 SD dari pemerintah pusat kemudian ditelaah bersama antara kepala sekolah dengan guru yang didalamnya terdapat struktur kurikulum, muatan kurikulum, visi misi sekolah, tujuan sekolah, kalender pendidikan.

SD Negeri 2 Gunungsari, Kecamatan Jatisrono, Kabupaten Wonogiri menggunakan kurikulum 2013. SD Negeri 2 Gunungsari, Kec. Jatisrono, Kab. Wonogiri mengembangkan Kurikulum 2013 bersama dengan Tim Pengembang Kurikulum yang beranggotakan perwakilan dari unsur Kepala Sekolah, Komite, Guru, dan pemangku kepentingan (stakeholders) guna mewujudkan relevansi atau kesesuaian atas perkembangan kebutuhan kehidupan peserta didik di masa depan. (C/A/D/KUR/01).

Penerapan Problem Based Learning (PBL) dalam pembelajaran menulis pantun dengan media kasamsi (Kartu Sampiran dan Isi) pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Gunungsari Kecamatan Jatisrono Kabupaten Wonogiri dapat terlaksana dengan baik. Selama proses penelitian perencanaan, pelaksanaan, kendala dan solusi penerapan Problem Based Learning (PBL) dalam pembelajaran menulis pantun dengan media kasamsi (Kartu Sampiran dan Isi) pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Gunungsari Kecamatan Jatisrono Kabupaten Wonogiri menghasilkan beberapa temuan. Temuan hasil penelitian Penerapan Problem Based Learning (PBL) dalam pembelajaran menulis pantun dengan media kasamsi (Kartu Sampiran dan Isi) pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Gunungsari adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan penerapan Problem Based Learning (PBL) dalam pembelajaran menulis pantun pada siswa kelas V di SD Negeri 2 Gunungsari Jatisrono Wonogiri meliputi Kurikulum 2013, program tahunan, program semester, silabus, RPP, dan media.
2. Penerapan PBL dalam pembelajaran Bahasa Indonesia baru pertama kali diterapkan di SD Negeri 2 Gunungsari Jatisrono Wonogiri. Dikatakan baru karena penerapan Problem Based Learning (PBL) dalam pembelajaran menulis pantun pertama kali dilaksanakan di SD ini.
3. Pelaksanaan penerapan Problem Based Learning (PBL) dalam pembelajaran menulis pantun dengan media kasamsi pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Gunungsari Kecamatan Jatisrono Kabupaten Wonogiri menggunakan 5 tapanan dalam PBL yaitu: 1) Memberikan orientasi tentang permasalahannya kepada siswa; 2) Mengorganisasikan siswa untuk meneliti; 3) Membantu investigasi mandiri dan kelompok; 4) Mengembangkan dan mempresentasikan hasil; 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah.

4. Penerapan PBL dalam pembelajaran menulis pantun merupakan alat dapat merangsang perkembangan bahasa anak khususnya pada bahasa reseptif yaitu menulis dan membaca. Membaca pada saat anak membacakan pantun karyanya sendiri. Menulis ketika anak mampu menulis pantun.
5. Penerapan Problem Based Learning (PBL) dalam pembelajaran menulis pantun dengan media kasamsi pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Gunungsari Kecamatan Jatisrono Kabupaten Wonogiri menemui kendala-kendala, namun demikian kendala tersebut mampu diatasi.
6. Guru mampu mencari solusi dalam menyelesaikan kendala dalam penerapan Problem Based Learning (PBL) dalam pembelajaran menulis pantun dengan media kasamsi (Kartu Sampiran dan Isi) pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Gunungsari Kecamatan Jatisrono Kabupaten Wonogiri menemui kendala-kendala, namun demikian kendala tersebut mampu diatasi.
7. Media Kasamsi adalah media Kartu Sampiran dan Isi yang yang pertama kali dibuat dan digunakan guru kelas V SDN 2 Gunungsari dalam pembelajaran menulis pantun kelas V mata pelajaran Bahasa Indonesia. Media Kasamsi dikatakan pertama kali dibuat dan digunakan dalam pembelajaran pantun, karena sebelumnya guru menggunakan media yang lain.
8. Guru di SD Negeri 2 Gunungsari Jatisrono merupakan sosok yang kreatif dalam melaksanakan pembelajaran. Mereka berusaha membuat media yang sangat edukatif dalam rangka pembelajaran menulis pantun. Media tersebut adalah Kasamsi (Kartu Sampiran dan Isi). Media Kasamsi membantu siswa dalam menyelesaikan menulis pantun.
9. Siswa kelas V SD Negeri 2 Gunungsari Jatisrono merupakan siswa yang kreatif. Siswa mampu memainkan Kasamsi sehingga mereka dapat menulis pantun sesuai ciri-ciri pantun.
10. Siswa kelas V SD Negeri 2 Gunungsari Jatisrono merupakan siswa yang mampu berpikir kritis. Siswa mampu menyelesaikan masalah. Siswa mampu menganalisis ciri-ciri pantun dan dapat menulis pantun sesuai dengan ciri-ciri pantun.
11. Guru kelas V SDN 2 Gunungsari mampu mengatasi kendala penerapan Problem Based Learning (PBL) dalam pembelajaran menulis pantun pada siswa kelas V di SD Negeri 2 Gunungsari Jatisrono Wonogiri berperan sebagai fasilitator. Guru berperan dalam membimbing dan memberikan pelayanan termasuk ketersediaan fasilitas guna memberi kemudahan dalam kegiatan belajar bagi peserta didik baik secara individu maupun beberapa cara yang bisa digunakan guru dalam membangkitkan kesadaran peserta didik seperti mengajar dengan menggunakan pembelajaran yang aktif, komunikatif dan kreatif, memberikan reward atau hadiah kepada perilaku yang dimunculkan siswa atas hasil yang diperoleh perlu mendapatkan respon dari guru.

SIMPULAN

Sesuai dengan temuan dalam penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya selanjutnya dapat diperoleh simpulan. Adapun kesimpulan yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Perencanaan penerapan Problem Based Learning (PBL) dalam pembelajaran menulis pantun dengan media kasamsi (Kartu Sampiran dan Isi) pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Gunungsari Kecamatan Jatisrono Kabupaten Wonogiri dapat dikatakan terencana dengan baik. Hal tersebut dapat dibuktikan dari keberhasilan perencanaan penerapan Problem Based Learning (PBL) dalam pembelajaran menulis pantun dengan media Kasamsi yang telah dilakukan dalam penelitian ini. Guru menggunakan kurikulum 2013. Perencanaan yang dilakukan di antaranya berkaitan dengan Prota, Promes, silabus, RPP, dan media kasamsi (Kartu Sampiran dan Isi). Perencanaan

model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Kasamsi sudah didokumentasikan dalam silabus dan RPP.

2. Pelaksanaan penerapan Problem Based Learning (PBL) dalam pembelajaran menulis pantun dengan media kasamsi pada siswa kelas V SDN 2 Gunungsari Kecamatan Jatisrono Kabupaten Wonogiri berjalan dengan baik dan sesuai dengan tahapan dalam Problem Based Learning (PBL) yaitu tahap I orientasi siswa pada masalah, tahap II mengorganisasikan siswa untuk belajar, tahap III membimbing penyelidikan individu dan kelompok, tahap IV mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta tahap V menganalisis dan evaluasi proses pemecahan masalah. Tahapan pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dalam langkah-langkah atau tahapan dalam model Problem Based Learning (PBL). Pelaksanaan penerapan Problem Based Learning (PBL) dalam pembelajaran menulis pantun dengan media kasamsi pada siswa kelas V SDN 2 Gunungsari Kecamatan Jatisrono Kabupaten Wonogiri berjalan dengan baik. Hal ini terbukti siswa dapat menikmati pembelajaran menulis pantun dengan senang. Sementara itu, dilihat dari segi hasil tulisan mengalami perubahan yang cukup signifikan pada setiap aspeknya. Siswa mampu menulis pantun sesuai ciri-ciri pantun.
3. Kendala penerapan Problem Based Learning (PBL) dalam pembelajaran menulis pantun dengan media kasamsi pada siswa kelas V SDN 2 Gunungsari Kecamatan Jatisrono Kabupaten Wonogiri dilihat dari aspek guru dan aspek siswa. Kendala penerapan Problem Based Learning (PBL) dari aspek guru dan siswa adalah (a) Aspek guru: guru kurang mampu dalam implementasi tahapan PBL ketiga, yaitu membimbing penyelidikan individu dan kelompok. b) Aspek siswa: siswa kurang percaya diri, siswa malu bertanya; siswa tidak memperhatikan, gaduh, bercanda saat temannya presentasi; siswa masih cenderung menghafal atau meniru dalam menulis pantun.
4. Solusi penerapan Problem Based Learning (PBL) dalam pembelajaran menulis pantun dengan media kasamsi pada siswa kelas V SDN 2 Gunungsari Kecamatan Jatisrono Kabupaten Wonogiri adalah: a) Guru berlatih memposisikan diri sebagai fasilitator, membimbing, mendukung inisiatif siswa baik secara individu maupun kelompok; b) Memotivasi siswa sehingga kepercayaan diri dan keberanian tumbuh; c) Mengajarkan cara belajar yang baik pada siswa; d) Mengoptimalkan fasilitas yang ada; e) Siswa mempersiapkan diri sebelum menulis; f) Siswa menganggap teman yang lain sebagai supporter; g) Siswa banyak membaca dan berlatih menulis pantun dengan memanfaatkan media Kasamsi.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, M. Taufiq. 2016. *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*. Jakarta: Kencana.
- Anas, A. 2013. Konsep Pendekatan dan Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Journal Paedagogia* Vol. 2, Nomor 1, hlm. 1-24.
- Andriani, Tuti. 2012. Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*. 3(1): 126-127.
- Andriani, Tuti. 2012. Pantun Dalam Kehidupan Melayu (Pendekatan historis dan antropologis). *Jurnal Sosial Budaya IX* (2):195-211.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian* (Suatu Pendekatan Praktik). Jakarta: Rineka.
- Arsyad, Azhar. 2020. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Atmodiwirio, Soebagio. 2005. *Manajemen Pendidikan Indonesia*. Jakarta: Ardadizya.
- Atmodiwirio. Soebagio. 2005. *Manajemen Pelatihan*. Jakarta: Ardadizya Jaya.
- Bahri, Syaiful. 2010. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Brown H. Douglas. 1991. *Principles of Language Learning and Teaching*. Prentice Hall, Inc.
- Coker Jr, D. L., Jennings, A. S., Farley-Ripple, E., & MacArthur, C. A. 2018. *When the type of practicematters: The relationship between typical writing instruction, student practice, and writing achievement in first grade*. *Contemporary Educational Psychology*, 54, 235-246.

- Dalman, H. 2016. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Damayanti. 2013. *Buku Pintar Sastra Indonesia Puisi, Sajak, Pantun dan Majas*. Yogyakarta: Araska.
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Peserta didik*. Yogyakarta: Deepublish.
- Daryanto. 2015. *Media pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2005. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Anak Didik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathurrohman, pupuh. M. Sobry Sutikno. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Ganie, Tajuddin. Noor. 2015. *Buku Induk Bahasa Indonesia (Pantun, Puisi, Syair, Peribahasa, Gurindam dan Majas)*. Yogyakarta: Araska. J.
- Gottschalk, Louis. 1986. *Mengerti Sejarah*. Jakarta: UI Press.
- Heryadi, T., Sulfemi, W. B., & Retnowati, S. 2020. "Pengembangan Metode Modeling The Way Berbantu Media Papan Tempel Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. Modeling The Way Method Development with The Help of Sticky Board Media in Learning Indonesian Language". *Jurnal Lingko: Jurnal Kebahasaan Dan Kesastraan*, 2(2).
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Ibrahim dkk. 2000. *Pembelajaran Berdasarkan Masalah*. Surabaya : UNESA Press.
- Jalaluddin, I., Yunus, M.M., & Yamat, H. 2011. Improving Malaysian rural learners' writing skill: A case study. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 15, 1845-1851.
- Jannah, Lilik Nur. 2014. "Penggunaan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Tk Al-Aziez Kelompok B Pabean Cantian Surabaya" (*skripsi*) Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Komalasari, K. 2013. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung:PT Refika Aditama
- Komariah, N. 2016. Pemanfaatan Blog Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1).
- Kusmayadi, Ismail. 2011. *Guru Juga Bisa Menulis*. Bandung: Tinta Emas.
- Lampiran Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007.
- Mamnua, Nurjanah, I., Prabandari, Y. S., & Marchira, C. R. 2016. Literature Reviw of Mental Health Recovery in Indonesia. *GSTF Journal of Nursing and Health Care (JNHC)* Vol.3 No.2, June , 20-25.
- Miles, M. B. & Hubermen, A. M. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Terj. Tjetjep Rohendi Rohidi. Jakarta: (UI Press 2002).
- Moleong, Lexy J. 2002 *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosda Karya.
- Mulyatiningsih, E. 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Nugrahani, Farida. 2018. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Bidang Pendidikan Bahasa*. Surakarta: Cakra Books.
- Nurhadi. 2004. *Pembelajaran Kontekstual dan penerapannya dalam KBK*. Malang: UM Press.
- Nurhadi, Zikri Fachrul. 2017. *Teori Komunikasi Kontemporer*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nurudin. 2010. *Dasar-Dasar Penulisan*. Malang: UMM Press.
- Pupuh Fathurrohman, 2007. *Strategi Belajar Mengajar (Melalui Penanaman Konsep umum dan Islami)*, Bandung: Refika Aditama.
- Purwanto, Dessy Angga. 2015. Meningkatkan Kemampuan Membuat Pantun Melalui Permainan Kartu Pantun Pada Siswa Kelas IV SDN Jember Lor 06 Jember. *UNEJ JURNAL XXXXXXXXX*, I(1): 1-7.
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Saddhono, K., & St Y, S. 2012. *Meningkatkan keterampilan berbahasa indonesia (teori dan aplikasi)*. Bandung: Karya Putra Darwati.
- Sadiman, A. S. dkk . 2018. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Sani, R.A. 2014. *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Shoimin. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Ar-ruzz Media.
- Siburian, Jodion. 2010. *Model Pembelajaran Sains*, Jambi: Universitas Jambi.
- Slameto. 2011. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Somodana, W., Sutresna, I. B., Si, M., Indriani, M. S., & Hum, M. 2015. "Penerapan model pembelajaran berbasis masalah (problem based learning) dalam pembelajaran menulis teks anekdot". *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Undiksha, 3(1).
- Subekti, Asih. 2014. *Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Nglarang, Sleman*. Jogjakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Subekti, R. 2010. *Aneka Perjanjian*, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Sugihartono, dkk. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyanto. 2008. *Model-model Pembelajaran Kooperatif*. Surakarta : Depdikbud
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukarno, M. 2014. *Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Motif Untuk Meningkatkan Apresiasi Motif Nusantara Bagi Siswa Kelas VIIB Smp N 2 Gebog Gebog Kudus*. VII (1):71-78.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*.Yogyakarta: Pedagogia.
- Suparno & Yunus, Mohamad. 2010. *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2016. *Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Surana. 2001. *Pengantar Sastra Indonesia*. Surakarta: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kecana Prenada Media Grup.
- Susanto, A. 2015. *Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*,(Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013).(2015). *Análisis de compensación de emisiones de co2 por medio de un proyecto de reciclaje de pet en Enka de Colombia*. *Biomass Chem Eng*, 49 (23-6), 22-23.
- Tarigan, Henry Guntur. 2009. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. 2015. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Trianto. 2011. *Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. (Konsep, Landasan Teori, Praktis dan Implementasinya). Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Umaroh, U. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran IPA. *Joyful Learning Journal*, 6(2), 116-122.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*, Pasal 1.
- Wahyuni, R. 2014. *Kita Lengkap Puisi, Prosa, dan Pantun Lama*. Yogyakarta: Saufa.
- Winarni, Retno. 2014. *Kajian Sastra Anak*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Winataputra, Udin S, dkk. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarata: Universitas terbuka.
- Wojowasito, S. 1972. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Bandung: Dharma Shinta.
- Yin, R. K. 2013. *Case Study Research: Design and Methods (terjemahan M. Djauzi Mudzakir)*. Jakarta: Grafindo Persada.