

Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Kelas VII SMPN 1 Pakisaji Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Dengan Menggunakan Media Diorama

Ririn Hidayati, Suryantoro, Sulistyarningsih
Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
ririnhidayati176@gmail.com

Abstract: The purpose of this study was to determine the increase in activity and learning outcomes of Indonesian language using the discovery learning method in class VII students of SMP Negeri 1 Pakisaji Malang, to determine the skills of writing pantun using Diorama learning media and to describe the improvement in student attitudes. The study was conducted in two cycles consisting of four competencies in each cycle, namely planning, action, observation, and reflection. This study was conducted collaboratively between researchers and Indonesian language subject teachers. The data collection techniques used tests, observations and documentation. After the test was carried out on students and the learning outcomes of students reached 80%. After the study was carried out by applying the discovery learning method using diorama media, the results of the study showed that there had been an increase in writing skills and learning outcomes in writing pantun in cycle I where the percentage of teacher activity was 65.90% then increased in cycle II by 81.81% while in cycle I the percentage of pantun writing skills was 66.11% then increased in cycle II by 86.22%. From these results, it can be concluded that the use of the discovery learning method using diorama media can improve the skills of writing pantun in class VII students of SMP Negeri 1 Pakisaji Malang in the 2023/2024 academic year.

Keywords: Pantun text, discovery learning model, diorama learning media.

Abstrak: Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar bahasa Indonesia dengan menggunakan metode pembelajaran *discovery learning* pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Pakisaji Malang, untuk mengetahui keterampilan menulis pantun dengan menggunakan media pembelajaran *Diorama* dan mendeskripsikan peningkatan sikap peserta didik. Penelitian dilakukan dalam dua siklus yang terdiri dari empat kompetensi setiap siklusnya, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan secara kalaboratif antara peneliti dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia. Adapun teknik pengumpulan datanya menggunakan tes, observasi dan dokumentasi. Setelah dilaksanakan tes terhadap peserta didik dan hasil belajar peserta didik mencapai 80%. Setelah penelitian dilaksanakan dengan menerapkan metode pembelajaran *discovery learning* dengan menggunakan media diorama, hasil penelitian menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan keterampilan menulis dan hasil belajar menulis pantun Pada siklus I dimana persentase aktivitas guru sebesar 65,90% kemudian meningkat pada siklus II sebesar 81,81% sedangkan pada siklus I persentase keterampilan menulis pantun sebesar 66,11% kemudian meningkat pada siklus II sebesar 86,22%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *discovery learning* dengan menggunakan media diorama dapat meningkatkan keterampilan menulis pantun pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Pakisaji Malang tahun pelajaran 2023/2024.

Kata kunci: Teks Pantun, Model pembelajaran discovery learning, media pembelajaran diorama.

Pendahuluan

Keterampilan menulis merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh seseorang dengan menggunakan bahasa untuk menyatakan ide, pikiran atau perasaan kepada orang lain dengan menggunakan bahasa tulis. Menurut Anisatun (2018:93) menyatakan bahwa menulis adalah sebuah proses, yaitu proses penuangan gagasan atau ide ke dalam bahasa tulis yang dalam praktek proses menulis diwujudkan dalam beberapa tahap yang merupakan satu sistem yang lebih utuh. Kegiatan menulis ini, dapat mengembangkan ide, pikiran atau perasaan dengan mengomunikasi secara tulis. Keterampilan menulis ini sebagai dasar dalam melakukan suatu kegiatan dan keterampilan menulis bersifat aktif dan produktif. Berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII H SMPN 1 Pakisaji, menunjukkan bahwa peserta didik memiliki keterampilan menulis yang masih sangat rendah. Hal tersebut dapat dibuktikan dari setiap pembelajaran di kelas khususnya Bahasa Indonesia dalam menulis teks pantun dengan menggunakan media *diorama* peserta didik hanya mampu menulis beberapa kalimat. Kalimat yang digunakan dalam menulis pantun juga masih kurang baik dan tidak sesuai dengan isi sampiran dan isi pantun yang dibaca.

Dari hasil pretes atau pengamatan yang dilakukan peneliti pada siswa kelas VII H SMP Negeri 1 Pakisaji bahwa kemampuan menulis pantun belum menunjukkan hasil yang diharapkan. Hasil tersebut dapat dilihat melalui pengamatan peneliti terhadap nilai rata-rata yang dicapai oleh peserta didik dari hasil menulis teks pantun. Kreteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII H semester genap adalah 74. Nilai rata-rata yang dicapai oleh siswa dalam menulis teks pantun hanya 65. Berarti nilai yang diperoleh siswa VII H SMP Negeri 1 Pakisaji dalam menulis teks pantun masih di bawah KKM. Selain itu, keterampilan menulis teks pantun peserta didik belum menunjukkan kaidah penulisan yang baik dan benar terutama dalam penggunaan bahasa. Menurut Aminuddin, 2014:72) mengungkapkan dalam karya sastra istilah gaya mengandung pengertian cara seorang pengarang menyampaikan gagasannya dengan menggunakan media bahasa yang indah dan harmonis serta menuansakan makna dan suasana yang dapat menyentuh daya intelektual dan emosi pembaca. Penulisan pantun dalam sampiran dan isi juga masih kurang sesuai dengan maksud yang diinginkan dikarenakan penggunaan bahasa masih kurang tepat. Kreativitas dalam menulis teks pantun masih jauh dari harapan, sehingga teks pantun yang dihasilkan oleh siswa belum bisa maksimal dan tidak menarik untuk dibaca.

Selain itu, gaya bahasa perlu diperhatikan dalam menulis pantun. Dalam karya sastra istilah gaya mengandung pengertian cara seorang pengarang menyampaikan gagasannya dengan menggunakan media bahasa yang indah dan harmonis serta menuansakan makna dan suasana yang dapat menyentuh daya intelektual dan emosi pembaca (Aminuddin, 2014: 72). Penggunaan bahasa harus relevan dan menunjang permasalahan-permasalahan yang hendak dikemukakan; harus serasi dengan teknik-teknik yang digunakan.

Berkaitan dengan hal tersebut, guru harus memiliki kompetensi yang luas, memahami materi pengajaran, memiliki sarana yang memadai sesuai kebutuhan, menggunakan metode serta memilih media yang bervariasi. Selain itu, guru harus kreatif

dalam mengembangkan pelajaran menjadi pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Proses pembelajaran yang dilakukan guru hanya berfokus pada satu metode, yaitu metode ceramah atau menjelaskan sehingga siswa tidak tertarik dan membosankan. Pada saat mengajar guru tidak menggunakan model pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan. Hal tersebut membuat siswa kurang memperhatikan atau tidak tertarik pada proses pembelajaran yang dilaksanakan. Sebaiknya, pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan model pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Permendikbud Nomor 22 tahun 2016, pengertian *discovery learning* adalah pembelajaran berbasis masalah yang bertujuan untuk mengembangkan instrumen penilaian proyek yang layak digunakan dan sebagai salah satu inovasi pengembangan penilaian secara lebih operasional. Dalam hal ini pembelajaran dapat membangun pengetahuan baru serta nilai-nilai sikap berdasarkan pengalaman yang sudah ditemukan baik secara berkelompok maupun secara mandiri. Dengan model *Discovery Learning* ini peserta didik menemukan sendiri tanpa diberitahu karena ingin tahunya tentang pantun yang akan menggunakan media diorama dan guru hanya membimbing dan memberikan instruksi.

Discovery Learning merupakan proses yang menjadikan peserta didik mampu mengesimulasikan suatu konsep atau prinsip. Proses yang dimaksud antara lain; mengamati, mengerti, mencerna, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat dan sebagainya. Penerapan model *discovery Learning* diharapkan dapat terlaksana dengan baik. *Discovery Learning* dilaksanakan melalui kegiatan menulis teks pantun dengan media diorama. Kemudian peserta didik menuliskan kegiatan menulis teks pantun dengan menggunakan media diorama dengan menulis hal-hal yang ditemui selama mengamati lingkungan sekolah dengan menentukan satu objek yang akan di gambar kemudian menulis teks pantun secara berlangsung. Selama menemukan objek yang ditemui, peserta didik juga harus mampu menggambarkan dan kemudian menulis pantun, memperhatikan kaidah penulisannya serta isi sampiran dan isi pantun. Setelah itu, peserta didik belajar menyusun teks pantun.

Media pembelajaran diorama digunakan untuk membangkitkan semangat siswa dalam menulis teks pantun. Oleh karena itu, penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting. Menurut (Arsyad, 2016:31) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Pemakaian media dalam pembelajaran dapat membantu mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap peserta didik. Dengan media diorama ini peserta didik mampu menggunakan media diorama yang telah disiapkan oleh guru dengan cara penggunaannya peserta didik membidik suatu objek lingkungan sekolah misalnya kantin sekolah, dan peserta didik menggambar kantin tersebut terlebih dahulu kemudian merangkai kata-kata atau kalimat yang kemudian menyusun kerangka karangan dan dikembangkan menjadi teks pantun yang baik. Maka dari itu, peneliti berharap dengan

penerapan model *Discovery Learning* menggunakan media diorama dalam menulis teks pantun dapat meningkatkan keterampilan dan membantu peserta didik dalam pembelajaran menulis teks pantun.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Pada Kelas VII SMP Negeri 1 Pakisaji untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Dengan Menggunakan Media Diorama Tahun Pelajaran 2023-2024”.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Pakisaji Kabupaten Malang Jawa Timur. Adapun judul penelitian yang diangkat, yaitu “Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Dengan Menggunakan Media Diorama Kelas VII H SMP Negeri 1 Pakisaji Tahun Pelajaran 2023-2024.” Rancangan penelitian ini dilakukan dua siklus, yaitu masing-masing siklus dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Perencanaan pada siklus I dilakukan pada tanggal 5 dan 7 Agustus 2024 dan dilaksanakan tindakan siklus I tanggal 12 sampai 15 Agustus 2024. Perencanaan siklus II dilaksanakan tanggal 26 sampai 29 Agustus 2024 dan pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan tanggal 2 sampai 5 September 2024. Populasi penelitian adalah siswa kelas VII H semester genap tahun 2023/2024 dengan jumlah siswa 32 orang siswa terdiri dari perempuan 17 orang dan laki-laki 15 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan pre tes dan non tes. Pre tes dilakukan di awal dan diakhir pembelajaran untuk mengukur kemampuan siswa terhadap materi yang sudah disampaikan, sedangkan non tes adalah berupa pengamatan atau observasi selama proses pembelajaran berlangsung di kelas, wawancara dilakukan setelah proses pembelajaran selesai, dan dokumentasi dilakukan setiap pertemuan pembelajaran dicatat apa yang ditemukan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil dan Pembahasan

Pratindakan dalam penelitian ini berupa pre tes kepada siswa kelas VII H dalam keterampilan menulis, untuk memperoleh data tentang keterampilannya dalam menulis pantun menggunakan media diorama. Rata-rata kemampuan mereka hanya sebatas pemahaman menulis pantun saja, namun tujuan dan maksud menulis pantun itu belum dimengerti. Kondisi ini jauh dari apa yang ingin diharapkan yaitu keterampilan peserta didik dalam menulis pantun menggunakan media diorama pada siswa kelas VII H. khususnya pada aspek penilaian penilaian menulis pantun, (a) Struktur: pantun memiliki dua bagian, yaitu sampiran dan isi. (b) Sajak: Pantun memiliki rumus sajak silang yaitu a-b-ab, (c) Jumlah baris: setiap bait pantun terdiri dari empat baris yang disebut larik (d) Jumlah suku kata: setiap baris pantun umumnya terdiri dari 8 sampai 12 suku kata. (e) Isi: pantun memiliki fungsi yang serupa dengan sastra, seperti didaktif, estetis, moralitas, rekreatif, dan religious.

Dari jumlah siswa 32 orang yang mendapatkan nilai 74 sesuai KKM adalah 22 orang, sedangkan yang mendapatkan nilai di bawah 74 sebanyak 10 orang. Artinya siswa yang mampu menulis pantun dengan penerapan model pembelajaran *discovery learning* menggunakan media diorama sesuai tujuan pembelajaran hanya 71,88%. Ketercapaian ini masih kurang dari harapan karena target ketuntasan adalah 74%.

Siklus I

Perencanaan Tindakan

Tahap perencanaan dilakukan pada tanggal 5 dan 7 Agustus 2024. Sesuai dengan media yang digunakan dalam pembelajaran pada kompetensi dasar menulis pantun, maka kegiatan berikutnya adalah akan menyiapkan beberapa hal yang diperlukan pada saat pelaksanaan tindakan. Adapun peneliti membuat perencanaan sebagai berikut.

1. Peneliti menyusun skenario Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (MODUL) untuk tindakan siklus I yang meliputi pertemuan ke- 1 dan pertemuan ke- 2.
2. Peneliti merumuskan indikator yang akan dicapai, membuat lembar kerja peserta didik, lembar observasi peserta didik, lembar observasi guru, jurnal peserta didik, menyusun lembar wawancara peserta didik, media diorama untuk setiap siklus. dan lembar tes pada akhir siklus.
3. Peneliti menyiapkan lembar penilaian berupa aspek-aspek penilaian menulis pantun, (a) Struktur: pantun memiliki dua bagian, yaitu sampiran dan isi. (b) Sajak: Pantun memiliki rumus sajak silang yaitu a-b-ab, (c) Jumlah baris: setiap bait pantun terdiri dari empat baris yang disebut larik (d) Jumlah suku kata: setiap baris pantun umumnya terdiri dari 8 sampai 12 suku kata. (e) Isi: pantun memiliki fungsi yang serupa dengan sastra, seperti didaktif, estetis, moralitas, rekreatif, dan religious.
4. menentukan kelas yang digunakan untuk penelitian, waktu dan jadwal pelaksanaan siklus I berdasarkan pertimbangan jadwal pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan pada tanggal 12 sampai tanggal tanggal 15 Agustus 2024. Adapun skenario pembelajaran yang telah direncanakan sebagai berikut :

1. Guru menayangkan video refleksi tentang pantun
2. Guru menjelaskan materi yang berkaitan dengan menulis pantun dan memberikan contoh pantun.
3. Guru melakukan tanya jawab berkaitan dengan materi yang telah dijelaskan.
4. Guru menuliskan contoh pantun di papan tulis.
5. Guru memberikan batas waktu kepada peserta didik untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa juga dilakukan bersamaan dengan pemberian tindakan pada siklus I. Observasi dimulai dari kegiatan awal sampai pada kegiatan akhir. Observasi pada proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1 Aktivitas Belajar Siswa Menulis Pantun Siklus I

No	Uraian	Aspek Yang Diamati					Rata-rata	Kategori
		Kreativitas	Konsentrasi	Antusias	Keseriusan	Kejujuran		
1	Jumlah Siswa yang melakukan	18	18	25	18	25	20,8	Kurang
2	Persentase	56%	56%	78%	56%	78%	64,8%	

Dari tabel di atas, dapat menunjukkan bahwa jumlah siswa yang memiliki kreativitas menulis pantun menggunakan media diorama sebanyak 18 orang dengan persentase 56%. Jumlah siswa yang konsentrasi menulis pantun menggunakan media diorama sebanyak 18 orang dengan persentase 56%. Jumlah siswa yang antusias menulis pantun menggunakan media diorama sebanyak 25 orang dengan persentase 78%. Jumlah siswa yang serius menulis pantun menggunakan media diorama sebanyak 18 orang dengan persentase 56%. Jumlah siswa yang jujur menulis pantun menggunakan media diorama sebanyak 25 orang dengan persentase 78%. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa menulis pantun menggunakan media diorama adalah 20,8 dengan persentase 64,8%. Berdasarkan hasil aktivitas siswa menulis pantun menggunakan media cerpen dikategorikan “kurang” belum mencapai tujuan yang diharapkan. Peneliti menindak lanjuti penelitian ke siklus II.

Hasil observasi menulis teks drama dapat juga dibuktikan pada nilai formatif siswa menulis pantun menggunakan media diorama. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2 Nilai Formatif Siswa Kelas VII H SMP Negeri 1 Pakisaji Pada Siklus I

No	Uraian	Nilai Siklus I
1	Jumlah siswa	32
2	Laki-laki	15
3	Perempuan	17
4	Jumlah Nilai	2278
5	Rata-rata	71,19
6	Tertinggi	81,25
7	Terendah	56,25
8	Tuntas	23
9	Tidak Tuntas	9
10	% Ketuntasan Belajar	71,88%

Dari tabel di atas, dijelaskan jumlah siswa 32 orang siswa, yang mendapat nilai 74 sesuai KKM adalah 23 orang siswa, sedangkan 9 orang siswa mendapat nilai di bawah 74. Siswa yang mampu menulis pantun dengan penerapan model pembelajaran *discovery learning* menggunakan media diorama sebanyak 23 orang siswa, sedangkan siswa yang mendapat nilai

di bawah KKM sebanyak 9 orang siswa. Persentase ketuntasan belajar yang diperoleh secara klasikal pada siklus I ini adalah 71,88%, sehingga belum dapat dikatakan tuntas, karena persentase ketuntasan yang harus dicapai sesuai dengan Kreteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 74%.

Refleksi

Berdasarkan hasil pembelajaran menulis pantun dengan penerapan model pembelajaran *discovery learning* menggunakan media diorama yang telah dilaksanakan pada siklus I, dapat diketahui bahwa hasil keterampilan menulis pantun peserta didik masih belum maksimal. Hal ini disebabkan oleh kurangnya semangat dan fokus peserta didik dalam menulis pantun. Apabila hasil keterampilan menulis pantun dikaitkan dengan media diorama yang telah ditentukan objeknya dan kemudian menggambar objek kemudian menulis pantun sesuai objek yang telah ditentukan, maka peserta didik akan lebih mudah untuk mengungkapkan ide, menemukan suku kata, jumlah baris, sampiran dan isi. Hasil tes siklus I ternyata nilai yang diperoleh peserta didik masih belum mencapai indikator, kinerja, maka penelitian ini dilanjutkan ke tahap siklus II.

Siklus II

Perencanaan Tindakan

Pelaksanaan siklus II, dilakukan tanggal 26 dan 29 Agustus 2024 Adapun skenario pembelajaran yang direncanakan pada siklus II, adalah sebagai berikut: (1) menyusun Modul sesuai dengan kompetensi dasar, yaitu guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, (2) guru mengarahkan siswa untuk berdoa sebelum mulai pembelajaran, (3) pada saat menginformasikan materi, guru harus memperhatikan siswa yang kurang fokus mengikut pembelajaran, (4) guru harus menyampaikan tujuan pembelajaran secara spesifik, dan cara penggunaan media diorama (5) guru harus menjelaskan materi pembelajaran dengan jelas dan luas, (6) guru mengulas kembali pembelajaran yang sudah diajarkan sebelumnya berkaitan dengan materi yang diajarkan, (7) guru memberikan hasil kerja siswa agar dapat memperbaiki kesalahannya dalam menulis pantun, (8) guru harus lebih banyak memberikan arahan dan bimbingan kepada siswa saat pembelajaran berlangsung, (9) guru menginformasikan pembelajaran yang akan disampaikan pertemuan berikutnya, (10) guru dapat mengelola waktu saat pembelajaran berlangsung, (11) guru melakukan refleksi berkaitan pembelajaran yang sudah disampaikan.

Tahap Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan dilaksanakan tanggal 2 dan 5 September 2024. Sesuai dengan rancangan yang telah dibuat, siswa langsung masuk ke dalam kelas lalu diawali oleh guru mengucapkan salam, memotivasi siswa, dan melakukan apersepsi, serta menyampaikan kompetensi dasar dan menginformasikan pencapaian tujuan dan materi pembelajaran dan media pembelajaran diorama yang akan digunakan. Kemudian guru menayangkan video contoh pantun untuk memancing siswa aktif dan kemudian mengulas kembali materi tentang menulis pantun, peserta didik melihat nama kelompok yang sudah ditempelkan di papan tulis kemudian peserta didik duduk bersama kelompok masing-masing. Guru mengarahkan masing-masing kelompok menggambar objek yang sudah

ditentukan kemudian peserta didik keluar kelas untuk membidik suatu objek dengan menggunakan media diorama untuk Digambar dan kemudian menulis pantun sesuai objek yang dipilih dan berdiskusi untuk menyelesaikan sampiran dan isi pantun yang peserta didik tulis, dan melakukan tanya jawab terkait materi pada pertemuan terakhir. Guru menyimpulkan hasil pembelajaran dan melakukan refleksi, setelah itu melakukan evaluasi secara individu dan mengumpulkan hasil pekerjaan siswa. Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang mendapatkan nilai terbaik. Guru meminta perwakilan kelompok untuk membacakan hasil tulisannya mengenai pantun. Guru melakukan refleksi dan menutup pembelajaran.

Tahap Observasi

Berikut tabel hasil observasi menulis pantun siswa kelas VII H SMP Negeri 1 Pakisaji siklus II

Tabel 3 Aktivitas Belajar Siswa Menulis Pantun Siklus II

No	Uraian	Aspek Yang Diamati					Rata-rata	Kategori
		Kreativitas	Konsentrasi	Antusias	Keseriusan	Kejujuran		
1	Jumlah Siswa yang melakukan	28	28	31	30	28	29	Sangat Baik
2	Persentase	87,5%	87,5%	96,9%	93,8%	87,5%	90,6%	

Dari tabel di atas, terlihat bahwa jumlah siswa yang memiliki kreativitas menulis pantun menggunakan media cerpen sebanyak 28 orang dengan persentase 87,5%. Jumlah siswa yang konsentrasi menulis pantun menggunakan media diorama sebanyak 28 orang dengan prosentase 87,5%. Jumlah siswa yang antusias menulis pantun menggunakan media diorama sebanyak 31 orang dengan persentase 96,9%. Jumlah siswa yang serius menulis pantun menggunakan media diorama sebanyak 30 orang dengan persentase 93,8%. Jumlah siswa yang jujur menulis pantun menggunakan media diorama sebanyak 28 orang dengan persentase 87,5%. Nilai rata-rata menulis pantun menggunakan media diorama diperoleh siswa adalah 29 dengan persentase 90,6%. Berarti kemampuan menulis pantun menggunakan media diorama pada siklus II sudah ada peningkatan yang signifikan. Di samping itu juga, peningkatan nilai menulis pantun menggunakan media diorama dapat dibuktikan pada nilai formatif siswa kelas VII H pada siklus II. Hal ini disajikan pada Tabel 5.

Tabel 4 Nilai Formatif Siswa Kelas VII H SMP Negeri 1 Pakisaji Siklus II

No.	Uraian	Nilai Siklus II
1	Jumlah siswa	32
2	Laki-laki	15
3	Perempuan	17
4	Jumlah Nilai	2588,75
5	Rata-rata	80,27
6	Tertinggi	87,5

7	Terendah	68,75
8	Tuntas	30
9	Tidak Tuntas	2
10	% Ketuntasan Belajar	93,75%

Dari jumlah siswa 32 orang yang mendapat nilai 74 sesuai KKM adalah 30 orang, sedangkan 2 orang mendapat nilai di bawah 74. Hal ini mengartikan bahwa siswa yang mampu menulis teks drama dengan penerapan model pembelajaran *discovery learning* menggunakan media diorama sebanyak 30 orang siswa, sedangkan siswa yang mendapat nilai di bawah KKM sebanyak 2 orang siswa. Persentase ketuntasan belajar yang diperoleh secara klasikal pada siklus II ini adalah 93,75% dapat dikatakan tuntas karena sudah mencapai target ketuntasan 74%. Berikut tabel 5 terkait nilai aspek keterampilan menulis teks drama dengan penerapan model *discovery learning* menggunakan media diorama siswa kelas VII H SMP Negeri 1 Pakisaji pada siklus II.

Tabel 5 Nilai Keterampilan Menulis Pantun Siklus II

No	Uraian	Aspek yang Dinilai				Jumlah Skor	Jumlah Nilai
		Struktur pantun	Sajak	Jumlah Baris	Isi		
1	Jumlah Skor	107	100	109	95	411	2.568,75
2	Jumlah Skor Maksimal	128	128	128	128	512	3.200
3	Jumlah Nilai	83,59	78,13	85,16	74,22	321,1	2.006,875
4	Skor Rata-rata	3,34	3,13	3,41	2,97	12,85	80,31

Dari tabel di atas, dijelaskan Kelengkapan Aspek yang dinilai, struktur pantun perolehan skor 107 dengan rata-rata 3,34 dan mendapat nilai 83,59. Sajak Pantun perolehan skor 100 dengan rata-rata 3,13 dan mendapat nilai 78,13. Jumlah baris pantun perolehan skor 109 dengan rata-rata 3,41 dan mendapat nilai 85,16. Isi pantun perolehan skor 95 dengan rata-rata 2,97 dan mendapat nilai 74,22. Kemampuan menulis pantun dengan penerapan model pembelajaran *discovery learning* menggunakan media diorama pada siklus II mendapat nilai 2.006,875 dengan rata-rata 80,31 dengan prosentase ketuntasan 90,82%. Nilai yang diperoleh pada siklus II sudah mencapai target, yaitu 74%.

Tahap Refleksi

Pada siklus II ini terjadi peningkatan kualitas proses pembelajaran. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan dari tiga indikator. Pelaksanaan siklus II sudah berlangsung dengan baik. Semua kekurangan yang terdapat dalam proses pembelajaran menulis pantun sudah mampu diselesaikan dengan baik. Guru telah mampu menumbuhkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran menulis pantun. Berdasarkan uraian di atas, proses

pembelajaran menulis pantun siswa kelas VII H SMP Negeri 1 Pakisaji dengan penerapan model pembelajaran *discovery learning* menggunakan media diorama sudah mencapai target. Proses pemberian tugas secara keseluruhan dapat berjalan dengan lancar. Peningkatan indikator penilaian pada siklus I dan II dapat dilihat berdasarkan peningkatan hasil belajar yang telah diraih.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dapat dikatakan meningkat. Penerapan model pembelajaran *discovery learning* dengan penggunaan media diorama dalam penulisan teks pantun dapat meningkatkan hasil belajar. Peningkatan kemampuan siswa terhadap materi pantun dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I nilai persentase secara klasikal 71,88% dan meningkat pada siklus II dengan nilai persentase 80,27%. Setelah belajar menulis pantun menggunakan media diorama motivasi belajar siswa dapat meningkat. Hal ini dapat dibuktikan siswa terus berusaha memperbaiki setiap kesalahan pada pantun yang dituliskannya serta dalam penuliskannya dapat membentuk suatu pantun yang utuh dengan kreatif. Selain itu, setelah belajar menulis pantun menggunakan media diorama siswa menjadi aktif dan mudah berpikir kreatif dalam mengungkapkan ide untuk menulis pantun. Hal ini dapat dilihat pada hasil menulis pantun yang sudah dilengkapi oleh aspek penilaian pantun, yaitu terdapat pada struktur, suku kata, Jumlah baris, sajak dan isi.

Daftar Pustaka

- Aminuddin. (2014). *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Anisatun Nafiah, Siti. (2018). *Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD*. MI. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Arikunto, Suharsimi. (2017). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Pt Rineka Cipta. Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Badelah. (2021). *Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Drama Menggunakan Media Cerpen Siswa Kelas VII E SMP Negeri 2 Sakra Tahun Pelajaran 2020/2021*. Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran. Vol. 1 No. 1 Mei 2021. Diakses 2 April 2024.
- Daryanto, & Karim, S. M.T. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2007). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Endraswara, S. (2014). *Metode Pembelajaran Drama Apresiasi. Ekspresi, dan Pengkajian*. Jakarta: PT. Buku Seru.
- Fatirani. H. (2022). *Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Menggunakan Kit Hidrostatika dan Panas konsep Tekanan Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri I Hulu Sungai Tengah*. Penelitian Tindakan Kelas. Diakses 10 Agustus 2022.

- Hasanuddin, W.S . (2015). *Drama Karya Dalam Dua Dimensi*. Bandung: CV. Angkasa Hosnan,
- M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Mahsun. (2017). *Metode Penelitian Bahasa Tahapan, Strategi, Metode, dan Tekniknya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Mudlofir, A., Rusydiyah., Evi. F. (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Rajawali Perss.
- Musaddat, S. (2014). *Materi Penelitian Tindakan Kelas*. Mataram: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Rayon 122 Universitas Mataram.
- Navis. Ali Akbar. (2010). *Robohnya Surau Kami*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Kementerian pendidikan Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Sinambela, P. N. (2017). *Kurikulum 2013 dan Implementasinya dalam Pembelajaran Generasi Kampus..* Home. Vol. 6 No. 2 Diakses 10 April 2021.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Syah, M. (2017). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Waridah, E. (2017). *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesiadan seputar Kebahas Indonesiaan*. Bandung: PT. KAWAHmedia.
- Rahmawati. (2016). *Peningkatan Keterampilan Menulis Naskah Drama Menggunakan Media Cerpen Siswa Kelas IX. 4 SMP Negeri 4 Mataram Tahun Ajaran 2016/2017*. Skripsi. Diakses 10 April 2021.
- Ratnawulan, E., & Rusdiana, A. (2015). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Rima, W. (2016). *Ragam Media Pembelajaran: visual-audio-visual-komputer-power point-internet-interactive video*. Surabaya. Kata Pena.
- Sari, V. N., & Sukartiningsih. W. (2014). *Penerapan Model Discovery Learning Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Cerita Petualangan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Vol. 2 No.2. Diakses 10 April 2021.