Pinisi Journal PGSD
Volume, 2 Nomor 1 Maret 2022 Hal. 100-108
e-ISSN: 2798-9097

Peningkatan Hasil Belajar Dalam Membuat Pantun dengan Metode *Project Based Learning* Siswa Kelas V SD Negeri Sukorejo I

Eka Siti Noerhidayati[1], Latri Aras[2], Muhammad Fitri[3]
[1]Pendidikan Guru Sekolah Dasar
SD Negeri Sukorejo I
Email: ekasitinoerhidayati@gmail.com
[2]Universitas Negeri Makasar
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Email: unmlatri2014@gmail.com
[3]SD Inpres BTN Ikip II Makassar
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Email: muhammadfitri@gmail.com

(***Received***: 29-10-2021; ***Reviewed:*** 01-11-2021; ***Revised:*** 15-11-2021; ***Accepted:*** *30-12-2021*; ***Published:*** 1-03-2022)

©2020 –Pinisi Journal PGSD. This article open acces licenci by
CC BY-NC-4.0 (https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Abstract
This research is motivated by the lack of understanding and motivation of students to learn Theme 4, so it needs to be supported by students' motivation and understanding of the subject of Theme 4. There is still a lack of student learning outcomes because learning by teachers is still monotonous and only lectures cause boredom so that learning is not meaningful for students. student. This research uses the Classroom Action Research method which is carried out through two cycles. In the first cycle, two meetings are planned, and the second cycle is planned for two meetings. The data collection technique used is taking observation scores during the learning process and learning outcomes scores in the form of evaluation questions at the end of the lesson. In Cycle I the results of students' scores were still low, namely 52% of students could not achieve KKM (12 students out of 24 students scored below 70) which was 40. In cycle II all students were able to achieve KKM, as many as 19 students got results above 70, even many who get a satisfactory score. So learning in cycle II is said to be successful. Based on the results above, it can be concluded that the Project Based Learning (PjBL) learning model is very influential or can improve student learning outcomes on theme 4 Pantun Materials in Class V semester I at SD Negeri Sukorejo, Tambakrejo District, Bojonegoro Regency for the 2021/2022 Academic Year.

Keywords*: Project Based Learning; Method Student; Learning Outcomes*

Abstrak
Kurangnya pemahaman dan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran Tema 4, sehingga perlu ditunjang motivasi dan pemahaman siswa terhadap pelajaran Tema 4. Masih kurangnya hasil belajar siswa dikarenakan pembelajaran oleh guru yang masih monoton dan hanya berceramah saja menimbulkan kejenuhan sehingga pembelajaran tidak bermakna bagi siswa. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan melalui dua siklus. Pada siklus I direncanakan dua pertemuan, dan siklus II direncanakan dua pertemuan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah pengambilan skor observasi pada waktu proses pembelajaran dan skor hasil belajar dalam bentuk soal evaluasi pada akhir pembelajaran. Teknik analisis data Pada Siklus I hasil nilai siswa masih rendah yaitu 50% siswa tidak dapat mencapai KKM (12 siswa dari 24 siswa mendapatkan nilai dibawah 70). Pada siklus II semua siswa mampu mencapai KKM yaitu sebanyak 19 siswa mendapat hasil diatas 70, bahkan banyak yang mendapatkan nilai memuaskan. Maka pembelajaran pada siklus II dikatakan berhasil 79%. Berdasarkan hasil di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) sangat berpengaruh atau dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada tema 4 Materi Pantun di Kelas V semester I di SD Negeri Sukorejo, Kecamatan Tambakrejo, Kabupaten Bojonegoro Tahun Pelajaran 2021/2022.

Kata Kunci: *Metode Project Based Learning;* Hasil Belajar Siswa; Pantun.

PENDAHULUAN

Keterampilan membuat pantun sebagai salah satu kompetensi dasar pelajaran Bahasa Indonesia merupakan suatu keterampilan yang membutuhkan kemampuan lebih. Kemampuan mengolah kata menjadi sebuah rangkaian pantun sangat diperlukan untuk menuangkan suatu ide. Ide yang timbul dan dikemas dalam sebuah pantun mampu membuat seseorang bangga dan juga bahagia. Perasaan tersebut akan membuat orang lain tahu ide yang disampaikan oleh si penulis. Pantun merupakan salah satu jenis puisi lama yang sangat dikenal luas dalam bahasa-bahasa nusantara Indonesia. Asal mula pantun adalah di Indonesia. Nenek moyang bangsa Indonesia dahulu sangat menggemari pantun. Ada anggapan kalau orang Indonesia maka pasti bisa membuat pantun.

Menurut Seni Asiati (2008: 7) mengungkapkan, pantun yang diajarkan oleh nenek moyang sarat akan pelajaran tentang hidup. Sebagai alat pemelihara bangsa, sebuah pantun dapat mencerminkan sikap, prilaku, adat, sebuah daerah. Pantun dipergunakan untuk mengungkapkan sindiran atau kritikan. Namun, pantun zaman sekarang bentuknya lebih lentur dan tidak kaku atau terikat pada aturan. Pelajaran membuat pantun juga dapat mengikatkan diri kita dalam lingkungan pergaulan. Bahasa pantun yang digunakan menunjukkan kecepatan seseorang dalam berpikir dan bermain-main dengan kata. Seringkali bercampur dengan bahasa-bahasa lain. Segala yang baru dan dirasakan banyak membantu kiranya dapat menjadi pertimbangan untuk dipelajari. Apalagi bila hal yang baru tersebut dikolaborasikan dengan hal yang lama. Penggabungan tersebut setidaknya dapat menghasilkan sebuah sinergi positif dan tentu saja lebih baik lagi.

Jadi permainan pantun dalam pelajaran Tema 4 adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh siswa untuk membuat pantun dengan bantuan kartu kata yang telah ditentukan oleh guru sebelumnya. Penelitian ini akan dilakukan di kelas V SD Negeri Sukorejo 1 pada kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Tema 4. Peneliti memperoleh informasi dari guru kelas V SD Negeri Sukorejo 1 masih banyak siswa yang belajar membuat pantun kurang percaya diri. Masih sedikit siswa yang pandai membuat pantun dalam pelajaran Tema 4. Banyak siswa yang mengabaikan materi dalam pembuatan pantun. Sedangkan dari hasil wawancara dengan guru kelas V diketahui KKM untuk pembelajaran Tema 4 70, yang mendapat nilai dibawah KKM ada 12 siswa (52%) sedangkan yang mendapat nilai diatas KKM ada 12 siswa (48%). Jumlah siswa kelas V SD Negeri Sukorejo 1 Kecamatan Tambakrejo Kabupaten Bojonegoro, berjumlah 24 siswa.

Tujuan penelitian ini adalah Untuk meningkatkan hasil belajar dalam membuat pantun siswa kelas V SD Negeri Sukorejo 1 Kecamatan Tambakrejo Kabupaten Bojonegoro melalui Metode Project Based Learning.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih 3 bulan yaitu antara bulan September sampai bulan November tahun 2021. Rincian tahapan pelaksanaan dimulai dari persiapan yaitu menyusun proposal dan instrumen penelitian pada bulan September 2021 dilanjutkan pada tahap pelaksanaan siklus pada akhir bulan September 2021 sampai awal November 2021. Penyusunan laporan pada pertengahan bulan November 2021. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Sukorejo 1 Kecamatan Tambakrejo Kabupaten Bojonegoro, dengan subyek penelitian siswa kelas V semester I tahun pelajaran 2021/2022.

a. Perencanaan tindakan

Guru dan peneliti secara kolaboratif merencanakan tindakan, langkah-langkah perencanaan tindakan meliputi kegiatan sebagai berikut:

1) Permohonan ijin kepada Kepala Sekolah dan guru kelas V, serta guru-guru kelas lainnya sebagai mitra peneliti di SD Negeri Sukorejo 1 Kecamatan Tambakrejo Kabupaten Bojonegoro.
2) Mengadakan penelitian awal untuk memperoleh data prasiklus. Kegiatannya adalah observasi di SD Sukorejo 1 Kecamatan Tambakrejo Kabupaten Bojonegoro pada tanggal 1 September 2021. Hasilnya berupa data prasiklus yaitu sebanyak 24 siswa yang belum mencapai KKM.
3) Memperkenalkan Metode Project Based Learning yang dianggap lebih efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran kepada siswa di kelas.

4) Menyusun rencana pembelajaran dengan teknik Metode Project Based Learning.
5) Menyiapkan lembar evaluasi untuk memperoleh data hasil belajar siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan

Siklus I

Langkah-langkah pada siklus I yaitu :

1. Perencanaan

   Pada tahap ini langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut :

   a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk perbaikan pembelajaran.
   b. Menyusun lembar observasi kegiatan siswa dalam mengikuti pembelajaran.
   c. Menyusun lembar evaluasi.

2. Implementasi tindakan dan observasi

   Pada tahap ini peneliti melakukan pembelajaran sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah dibuat.

   a. Observasi dilakukan oleh teman sejawat (observer) dengan mengamati Kegiatan Belajar Mengajar antara guru dan siswa sebagai proses perbaikan.
   b. Guru menjelaskan materi pembelajaran, yaitu tentang pantun.
   c. Guru memberikan contoh pantun anak-anak.
   d. Guru memberi siswa satu kata dalam kartu kata untuk selanjutnya siswa membuat pantun.
   e. Siswa secara individu membuat pantun.
   f. Guru memberi kesempatan siswa bertanya tentang materi yang telah diajarkan.
   g. Guru memberi soal evaluasi.
   h. Siswa mengerjakan soal evaluasi.

3. Refleksi

   Pada tahap ini penulis dan observer menganalisis hasil pekerjaan siswa dan hasil observasi. Dengan demikian, analisis dilakukan terhadap proses dan hasil pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis tersebut akan diperoleh kesimpulan halhal apa saja yang perlu diperbaiki pada siklus II.

Siklus II

Rancangan pada siklus II dilakukan setelah mengevaluasi tindakan dan hasil belajar siswa pada siklus I. Penulis mengamati kekurangan-kekurangan pada siklus I untuk dijadikan perbaikan pada siklus II. Langkah-langkah pada siklus II yaitu :

1. Perencanaan

   Membuat RPP, menyusun lembar observasi dan lembar evaluasi.

2. Implementasi tindakan dan observasi

   a. Guru mengingatkan kembali pelajaran yang lalu.
   b. Guru memberi siswa satu kata untuk dibuat pantun anak dengan tema ketekunan.
      Siswa membuat pantun.
   c. Siswa mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas.
   d. Siswa dari kelompok lain menanggapi siswa yang sedang presentasi. Guru
   e. membimbing dalam presentasi.
   f. Guru memberikan soal evaluasi.
   g. Siswa mengerjakan soal evaluasi.

3. Refleksi

   Peneliti menganalisis hasil evaluasi sebagai umpan balik yang diperoleh pada siklus II. Dalam hal ini, penulis dibantu oleh teman sejawat yang memberikan saran serta masukan kepada penulis sebagai guru.

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan untuk meningkatkan kemampuan siswa, peningkatan pemahaman belajar siswa, maka digunakan indikator sebagai berikut :

a. Aktivitas siswa dalam pembelajaran membuat pantun menggunakan Metode Project Based Learning meningkat dengan kriteria baik.
b. Keterampilan membuat pantun menggunakan Metode Project Based Learning meningkat dengan kriteria baik.

c. Ketuntasan belajar siswa, peneliti memberi target 80% dari jumlah siswa memperoleh nilai di atas 70.

Teknik pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, wawancara, tes dan catatan lapangan. Data yang diperoleh dengan teknikteknik tersebut dikumpulkan secara bertahap pada setiap pelaksanaan pembelajaran.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Deskriptif Kualitatif dan Deskriptif Kuantitatif, karena data yang diperoleh akan dianalisis adalah berbentuk kata-kata atau penjelasan (Deskriptif Kualitatif) dan berbentuk angka-angka (Deskriptif Kuantitatif). Untuk keperluan analisis data kualitatif diperoleh dari lembar observasi, sedangkan untuk keperluan analisis data kuantitatif diperoleh dari tes, yaitu tes tertulis yang berbentuk uraian. Data dianalisis berdasarkan perubahan setiap siklus tentang keterampilan siswa dalam membuat pantun yang benar. Hasil refleksi pertama yang berasal dari jurnal dan observasi kelas, digunakan sebagai acuan untuk menentukan tahapan siklus berikutnya. Siklus berikutnya diharapkan adanya peningkatan / perubahan tingkah laku maupun kreatifitas dalam membuat pantun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan observasi hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Sukorejo 1 sebelum dilaksanakan penelitian pada awal semester I Tahun Pelajaran 2021/2022, ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran Tema 4. Hal tersebut berdampak pada perolehan nilai ulangan harian siswa. Setiap tes formatif banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM yang ditetapkan sebesar 70. Hasil ulangan harian sebelum diadakan tindakan penelitian dapat dilihat pada Tabel 2 berikut ini

Tabel. 1 Nilai Hasil Belajar Pra Siklus

No	Nilai	Pra Siklus		Keterangan
		Jumlah siswa	Persen	
1.	90 – 100	0	0	Tuntas
2.	80 – 89	2	9,5%	Tuntas
3.	70 – 79	9	38,2%	Tuntas
4.	60 – 69	7	28,5%	Tidak tuntas
5.	50 – 59	2	9,5%	Tidak tuntas
6.	40 – 49	3	14,3%	Tidak tuntas
7.	30 – 39	0	0	Tidak tuntas
	Jumlah	24	100%	
	Nilai Tertinggi		80	
	Nilai Terendah		40	

Deskripsi Siklus I

Perencanaan siklus ini terdiri dari dua pertemuan yaitu pertemuan I, pertemuan II.

A. Pertemuan I

1) Kegiatan Awal

Apersepsi/ Motivasi

- Anak-anak, pernahkah kalian membaca pantun?
- Sudah pernah membaca pantun tentang apa anak-anak?
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

- Guru menggali pengetahuan awal siswa tentang pantun.

- Guru menyuruh siswa untuk membaca pantun yang pernah siswa dengar.
- Guru menjelaskan pengertian dan ciri-ciri dari pantun.
- Guru membagi siswa ke dalam 4 kelompok.
- Guru menjelaskan cara bekerja dalam kelompok.
- Guru memberikan satu kartu kata pada tiap kelompok untuk dibuat pantun dalam kelompoknya.misalnya: kelompok 1 guru memberikan kata belajar pada kelompok dalam membuat pantun, untuk kelompok 2 guru memberikan kata sekolah, dan seterusnya untuk masing-masing kelompok diberikan kata yang berbeda.
- Siswa dalam kelompok mulai berdiskusi dalam membuat pantun dengan kata yang telah diberikan guru.
- Tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.
- Kelompok yang lain bisa menanggapi dengan bimbingan guru.
- Siswa dan guru tanya jawab tentang hal yang belum dipahami siswa.
- Guru menjelaskan hal yang belum dipahami siswa.
- Siswa dan guru membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari.

3) Kegiatan penutup
- Guru memberikan evaluasi.
- Siswa mengerjakan evaluasi.
- Siswa dan guru membahas evaluasi.
- Guru memberikan penilaian.
- Guru memberi tugas rumah untuk membuat satu pantun dengan idenya sendiri, tema bebas.
- Guru menutup pelajaran.

B. Pertemuan ke-II

1) Kegiatan awal

a. Apersepsi

Guru menggali ingatan siswa yang telah dipelajari sebelumnya.

b. Motivasi

Guru memotivasi siswa dengan menginformasikan pentingnya belajar pantun.

c. Menyampaikan tujuan pembelajaran

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

2) Kegiatan inti
- Guru menggali pengetahuan awal siswa tentang pantun.
- Guru menyuruh Siswa untuk membaca pantun yang pernah siswa dengar.
- Guru menjelaskan pengertian dan ciri-ciri dari pantun.
- Guru membagi siswa ke dalam 4 kelompok.
- Guru menjelaskan cara bekerja dalam kelompok.
- Guru menyiapkan kartu kata untuk dibuat pantun dalam berkelompok, masing- masing kelompok mendapat kartu kata yang isinya berbeda seperti: teman, surat, kawan, kabar.
- Guru memberi satu kartu kata untuk tiap kelompok, kemudian masingmasing siswa dalam kelompok membuat satu bait pantun.
- Guru menyuruh beberapa siswa untuk membacakan hasil pantun yang telah dibuat.
- Siswa yang lain bisa menanggapi.
- Siswa dan guru tanya jawab tentang hal yang belum dipahami siswa.
- Guru menjelaskan hal yang belum dipahami siswa.
- Siswa dan guru membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari.

3) Kegiatan Penutup
- Guru memberikan evaluasi.
- Siswa mengerjakan evaluasi.
- Siswa dan guru membahas evaluasi.
- Guru memberikan penilaian.
- Guru memberi tugas rumah untuk membuat satu pantun dengan idenya sendiri, tema bebas.
- Guru menutup pelajaran.

Hasil pengamatan

Siswa aktif dalam mengikuti proses pembelajaran pada saat pembelajaran berlangsung. siswa kelihatan ceria dan semangat dalam membuat pantun dengan Metode Project Based Learning yang diberikan oleh guru. Hasil pembelajaran ditunjukkan dengan nilai yang bagus.

Refleksi

Catatan dari obsever dikaji dan direnungkan untuk bahan perbaikan pada siklus berikutnya. Mengadakan remidial pada siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar. Kebanyakan siswa mampu memahami cara membuat pantun, hanya beberapa siswa yang kurang memahaminya. Pada siklus berikutnya perlu diadakan pembelajaran membuat pantun dengan Metode Project Based Learning yang tema dan kata-katanya berbeda. Nilai yang diperoleh siswa pada saat evaluasi telah memenuhi KKM yaitu >70.

Deskrpsi Siklus II

Pada siklus II terdiri dari dua kali pertemuan.

A. Pertemuan I

Pra kegiatan

- Guru membuka pelajaran.
- Guru memimpin berdoa.
- Guru mengabsen siswa.

1) Kegiatan awal

a) Apersepsi
Guru membacakan satu bait pantun.

b) Motivasi
Guru bertanya kepada siswa, siapa yang tadi pagi bangun pagi?
coba buatlah pantun yang berhubungan dengan bangun pagi?

2) Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan cara membuat pantun.
- Siswa memperhatikan penjelasan guru.
- Guru membagi siswa dalam 4 kelompok.
- Guru menjelaskan cara kerja dalam kelompok.
- Guru memberikan kartu kata dalam tiap-tiap kelompok dengan kata yang berbeda seperti: rajin, tekun, teliti, pintar.
- Tiap-tiap kelompok membuat satu bait pantun dengan tema ketekunan.
- Guru menyuruh siswa untuk mempresentasikan didepan kelas.
- Siswa menanggapi presentasi kelompok lain.
- Siswa dan guru tanya jawab tentang hal yang belum dipahami siswa.
- Guru menjelaskan hal yang belum dipahami siswa.
- Siswa dan guru membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari.

3) Kegiatan Penutup

- Guru memberikan evaluasi.
- Siswa mengerjakan evaluasi.
- Siswa dan guru membahas evaluasi.
- Guru memberikan penilaian.
- Guru memberi tugas rumah untuk membuat satu pantun dengan idenya sendiri, tema ketekunan.
- Guru menutup pelajaran.

B. Pertemuan II

Pra kegiatan

Guru membuka pelajaran, berdoa dan mengabsen siswa.

1) Kegiatan awal

a. Apersepsi
guru bertanya jawab tentang pelajaran yang lalu.

b. Motivasi
Guru memotivasi siswa dengan menginformasikan pentingnya belajar pantun.

c. Menyampaikan tujuan pembelajaran

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

2) Kegiatan inti
- Guru menggali pengetahuan awal siswa tentang pantun.
- Guru menyuruh Siswa untuk membaca pantun yang pernah siswa dengar. - Guru menjelaskan pengertian dan ciri-ciri dari pantun.
- Guru membagi siswa ke dalam 4 kelompok.
- Guru menjelaskan cara bekerja dalam kelompok.
- Guru menyiapkan beberapa kartu kata yang berhubungan dengan ketekunan yaitu: pandai, bisa, semangat, giat.
- Guru memberi masing-masing satu kata tersebut untuk tiap kelompok, kemudian masing-masing siswa dalam kelompok membuat satu bait pantun dengan tema ketekunan.
- Guru menyuruh beberapa siswa untuk membacakan hasil pantun yang telah dibuat.
- Siswa yang lain bisa menanggapi.
- Siswa dan guru tanya jawab tentang hal yang belum dipahami siswa.
- Guru menjelaskan hal yang belum dipahami siswa.
- Siswa dan guru membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari.

3) Kegiatan Penutup
- Guru memberikan evaluasi.
- Siswa mengerjakan evaluasi.
- Siswa dan guru membahas evaluasi.
- Guru memberikan penilaian.
- Guru memberi tugas rumah untuk membuat satu pantun dengan idenya sendiri, tema bebas.
- Guru menutup pelajaran.

Hasil pengamatan

Proses pembelajaran berjalan dengan baik, semua siswa aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Hasil pembelajarannya sangat meningkat, semua siswa mampu mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 70.

Refleksi

Pada siklus II ini siswa terlihat semakin aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dibandingkan dengan siklus I apalagi prasiklus. Hasil pembelajaran semakin meningkat.

Tabel 2 Hasil Analisis Data Siklus I

No	Nilai		Siklus		Keterangan
			Jumlah siswa	Persen	
1	90 –	100	5	19,1%	Tuntas
2	80 –	89	8	33,3%	Tuntas
3	70 –	79	2	9,5%	Tuntas
4	60 –	69	2	9,5%	Tidak tuntas
5	50 –	59	3	14,3%	Tidak tuntas
6	40 –	49	2	9,5%	Tidak tuntas
7	30 –	39	1	4,8%	Tidak tuntas
Jumlah			24	100%	
	Nilai Tertinggi			95	
	Nilai Terendah			35	

Tabel 3 Hasil Analisis Data Siklus II

No	Nilai	Siklus II		Keterangan
		Jumlah siswa	Persentase	
1.	90 – 100	9	38,1%	Tuntas
2.	80 – 89	7	28,6%	Tuntas

3.	70 – 79	8	33,3 %	Tuntas
4.	0 – 69	0	0%	Tidak tuntas
	Jumlah	24	100%	
	Nilai Tertinggi		100	
	Nilai Terendah		70	

Pembahasan

Hasil penelitian dari data-data diatas mulai dari kondisi awal siswa yang mendapatkan pembelajaran yang monoton yaitu hanya dengan ceramah saja, ternyata mendapatkan hasil yang rendah yaitu 52% siswa tidak dapat mencapai KKM (12 siswa dari 24 siswa mendapatkan nilai dibawah 70). Masih ada siswa yang mendapat nilai rendah yaitu 40, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran belum berhasil. Berdasarkan masalah tersebut maka peneliti mencari solusi supaya pembelajaran berhasil. Salah satunya mengubah pembelajaran yang monoton serta membosankan menjadi pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan yaitu menggunakan Metode Project Based Learning. Tujuannya agar siswa mampu membuat pantun dengan idenya sendiri dan menggunakan kata yang diberikan guru. Pembelajaran tersebut terdiri dari dua siklus yang ternyata sesuai dengan yang diharapkan, yaitu pada siklus pertama tidak terlihat lagi siswa yang bosan dengan pembelajaran monoton, semua siswa tampak aktif mengikuti proses pembelajaran. Mereka termotivasi untuk belajar membuat pantun dengan Metode *Project Based Learning* yang menyenangkan. Mereka memperhatikan pembelajaran sehingga dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik walaupun masih terlihat sedikit canggung, karena baru pertama mendapatkan pembelajaran dengan Metode Project Based Learning yang menumbuhkan rasa penasaran pada siswa. Pada siklus pertama ini dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran meningkat yaitu hasil semua siswa mencapai KKM. Setelah siklus I selesai kemudian dilanjutkan dengan siklus II. Pada siklus II didapatkan hasil yang lebih memuaskan, tidak terlihat lagi rasa canggung pada siswa dalam melaksanakan pembelajaran membuat pantun dengan menggunakan Metode *Project Based Learning*. Siswa terlihat lebih aktif, ceria dan semangat. Selain itu siswa menjadi lebih mahir dalam membuat pantun dengan menggunakan Metode *Project Based Learning*, terbukti dengan hasil belajar siswa yang sangat meningkat. Semua siswa mampu mencapai KKM yaitu sebanyak 19 siswa mendapat hasil diatas 70, bahkan banyak yang mendapatkan nilai memuaskan. Maka pembelajaran pada siklus II dikatakan berhasil.

Keberhasilan menggunakan Metode *Project Based Learning* pada siklus II sejalan dengan Pendapat Thomas (1999) dimana Fokus pembelajaran *Project Based Learning* terletak pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip inti dari suatu disiplin studi, melibatkan siswa dalam investigasi pemecahan masalah dan kegiatan tugas-tugas bermakna yang lain, memberi kesempatan siswa bekerja secara otonom mengkonstruk pengetahuan mereka sendiri, dan mencapai puncaknya menghasilkan produk nyata. Melalui bentuk produk nyata ini siswa tidak terlihat lagi rasa canggung pada siswa dalam melaksanakan pembuatan pantun. Dengan menggunakan Metode Project Based Learning meningkatkan keterampilan guru dan menggali kreativitas yang dimiliki guru, kreatif yang dilakukan dalam pembelajaran disini guru kreatif dalam menyampaikan materi dengan menggunakan media kartu kata yang menarik siswa, guru mampu membimbing siswa dalam kerja kelompok. Dalam pembelajaran ini guru diharapkan dapat menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif (aman) dan lebih menyenangkan, sehingga siswa dalam pembelajaran lebih bermakna..

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan tentang Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Tema 4 Dalam Membuat Pantun Dengan Metode Project Based Learning Siswa Kelas V SD Negeri Sukorejo 1 Kecamatan Tambakrejo Kabupaten Bojonegoro Tahun Pelajatan 2021/2022 dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: siswa yang awalnya tidak aktif, malas dan tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran Tema 4 yang monoton, melalui Metode *Project Based Learning* minat dan motivasi siswa tumbuh, mereka menjadi aktif dan sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran Tema 4.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah "Penggunaan Metode *Project Based Learning* pada pembelajaran membuat pantun mata pelajaran Tema 4 dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam

membuat pantun". Hal itu dibuktikan dengan hasil evaluasi siklus I yang menunjukkan bahwa hasil pembelajaran meningkat yaitu hampir semua siswa mencapai KKM. Hasil belajar siklus II semua siswa mencapai ketuntasan dalam belajarnya.

Saran

Dengan mengacu pada temuan dari Penelitian Tindakan Kelas ini disampaikan beberapa saran untuk memperbaiki pembelajaran, khususnya pembelajaran dalam membuat pantun pada mata pelajaran Tema 4 di kelas V. Saran yang bisa diberikan dalam penelitian yaitu hasil penelitian tentang Metode *Project Based Learning* tidak hanya digunakan dalam mata pelajaran Tema 4 tetapi bisa digunakan dalam mata pelajaran lain yang memiliki kesamaan karakteristik.

DAFTAR PUSTAKA

Darmadi, Kaswan. 2008. *Bahasa Indonesia untuk SD dan MI kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.

Djuanda, Dadan. 2006. *Berbagai Pendekatan Dalam Pembelajaran.* Bandung: UPI PRESS.

Fitriyah, Erna. 2010. *Peningkatan Kemampuan Menulis Pantun Sesuai Dengan Syarat-Syarat Pantun Siswa Kelas VII MTs Al Hidayah Malang dengan Men ggunakan Daftar Kosakata*. Malang: PBSD UNM. Diambil dari http://library.um.ac.id. Tanggal 31 Januari 2021.

Hatimah, Ihat dkk. 2006. *Penelitian Pendidikan.* Bandung: UPI PRESS.

Hermawan Ruswandi dkk. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*. Bandung: UPI PRESS.

Kosasih, E. 2008. *Khazanah Sastra Melayu Klasik.* Jakarta: Nobel Edumedia. Moeslichatun. 1999. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak.* Jakarta: Rineka Cipta. Moeliono, Anton M. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka Natawidjaya Rohman. 1992. *Psikologi Pendidikan.* Jakarta: Depdikbud.

Oemar Hamalik. 2007. *Proses Belajar Men gajar*. http://i.d.shoving.com/social – sciences/education/2046047-pengertian-definisi-hasil-belajar-dari/#ixzz1nybDw6aU.diambil pada 1 September 2021.

Resmini, Novi dkk. 2006. *Membaca dan Menulis di SD: Teori dan Pen gajarannya.* Bandung: UPI PRESS.

Roeswigijanto, Adi. 2009. *"Peningkatan Kemampuan Membuat Pantun Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dengan Men ggunakan Permainan Kartu Kalimat Siswa Kelas V MIN I Malang".*Malang: UNM PRESS. Diambil dari http://library.um.ac.id. Tanggal 31 Januari 2021.

Saleh, Chasimar. 1988. *Pedoman Guru Bidang Pen gembangan Daya Cipta di Taman Kanak-Kanak.* Jakarta: Depdikbud.

Setyaningsih, Yuyun. (2008). *"Pen ggunaan Alat Metode Project Based Learning Bergambar untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Siswa Kelas I SDN Ternyang 02 Kecamatan Sumberpucung Kabupaten Malang".*Malang: UNM PRESS. Diambil dari http://library.um.ac.id. Tanggal 31 Januari 2021.

Siswati. 2011. *"Peningkatan Keterampilan Membaca permulaan Melalui Metode Project Based Learning Tipe Index Card Match Pada Siswa Kelas I SD Negeri Kutasari 05 Tahun Pelajaran 2010/2011".Surakarta:* UNS PRESS. Diambil dari http://digilib.fkip.uns.ac.id. Tanggal 31 Januari 2021.

Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan.* Jakarta: Grasindo. Suhardjono. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Bumi Aksara.

Sumantri, Mulyani dan Johar Permana. 1998. *Strategi Belajar Mengajar.* Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Suyatno. 2010. *Teknik Pembelajaran Bahasa Dan Sastra.* Surabaya: Penerbit SIC.