

Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Ramayana dengan Menerapkan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Asesmen Formatif Ular Tangga pada Siswa Kelas VII E SMP Negeri 27 Semarang

Devika Herfianingtyas¹, Marsini², Ucik Fuadhiyah³

^{1,2,3} Universitas Negeri Semarang
herfianingtyas92vika@gmail.com
marsininik@gmail.com
ucikfuadhiyah@mail.unnes.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan menulis sebagian besar siswa kelas VII E SMP Negeri 27 Semarang dalam pembelajaran Bahasa Jawa materi Cerita Ramayana. Tujuan diadakannya penelitian untuk mendeskripsikan penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media asesmen formatif Ular Tangga dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa pada pembelajaran Bahasa Jawa materi Cerita Ramayana di kelas VII E SMP Negeri 27 Semarang. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, masing-masing siklus meliputi perencanaan, implementasi, pengamatan, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, penilaian tulisan Cerita Ramayana, angket, catatan lapangan, dokumentasi, dan wawancara. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis deskriptif untuk data kualitatif dan kuantitatif. Penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor menulis Cerita Ramayana pada pratindakan sebesar 64,41, siklus I menjadi 73,97, dan pada siklus II menjadi 81,91. Adapun persentase ketuntasan keterampilan menulis Cerita Ramayana siswa dari pretes sampai akhir siklus I meningkat dari sebesar 47,06% menjadi sebesar 64,71%, selanjutnya pada siklus II meningkat menjadi sebesar 79,41%. Berdasarkan perolehan skor tersebut, dapat disimpulkan bahwa mulai dari sebelum tindakan hingga sesudah tindakan, rata-rata nilai keterampilan menulis Cerita Ramayana siswa telah mengalami peningkatan sebesar 17,50, yaitu dari skor 64,41 menjadi 81,91. Proses pembelajaran pada siklus I berjalan dengan kondusif dan lebih baik daripada sebelumnya, serta terdapat perubahan perilaku positif siswa. Pada siklus II, kondisi kelas lebih kondusif, pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Kata Kunci: Keterampilan, Menulis, *PBL*, Media, Ular Tangga

Improving Ramayana Story Writing Skills by Applying the Problem Based Learning Model Assisted by Snakes and Ladders Formative Assessment Media in Class VII E Students of SMP Negeri 27 Semarang

Abstract

This research was motivated by the low writing skills of the majority of class VII E students at SMP Negeri 27 Semarang in learning Javanese on the Ramayana story material. The aim of

conducting research is to describe the application of the Problem Based Learning model assisted by the formative assessment media Snakes and Ladders in improving students' writing skills in learning Javanese on the Ramayana Story material in class VII E of SMP Negeri 27 Semarang. This research uses the Classroom Action Research (PTK) method which consists of two cycles, each cycle includes planning, implementation, observation and reflection. Data was collected through observation, assessment of written Ramayana stories, questionnaires, field notes, documentation, and interviews. Data analysis was carried out using descriptive analysis techniques for qualitative and quantitative data. Research shows that the average score for writing Ramayana Stories in pre-action was 64.41, cycle I was 73.97, and in cycle II was 81.91. The percentage of students' completion of Ramayana Story writing skills from pre-test to the end of cycle I increased from 47.06% to 64.71%, then in cycle II it increased to 79.41%. Based on these scores, it can be concluded that from before the action to after the action, the average score of students' Ramayana Story writing skills has increased by 17.50, namely from a score of 64.41 to 81.91. The learning process in cycle I ran more conducive and better than before, and there were positive changes in student behavior. In cycle II, class conditions are more conducive, learning becomes fun and meaningful for students..

Keywords: Skills, Writing, PBL, Media, Snakes and Ladders

PENDAHULUAN

Pembelajaran menulis merupakan salah satu pembelajaran yang memerlukan perhatian khusus, baik oleh guru mata pelajaran atau pihak-pihak yang terkait dalam penyusunan kurikulum pembelajaran. Keterampilan menulis perlu ditumbuhkembangkan dalam dunia pendidikan, karena dapat melatih siswa untuk berpikir kritis dalam menanggapi segala sesuatu. Salah satu keterampilan menulis tersebut adalah menulis cerita. Menulis cerita dapat melatih seseorang untuk berkreasi, berimajinasi, dan bernalar (Lazuardi et al., 2017).

Keterampilan menulis cerita bertujuan agar siswa dapat mengekspresikan gagasan, pendapat, dan pengalamannya dalam bentuk sastra tertulis yang kreatif. Kegiatan menulis Cerita Ramayana seringkali dianggap membosankan dan cukup sulit karena terbatasnya sumber ide. Namun, biasanya hambatan tersebut dapat diatasi dengan membiasakan diri menulis dari yang sederhana sampai dengan yang kompleks. Diperlukan partisipasi kreatif guru untuk menciptakan suasana pembelajaran menulis cerita yang menyenangkan bagi siswa, sehingga siswa tidak beranggapan bahwa menulis cerita itu sulit (Narsa, 2021).

Terdapat beberapa kendala yang dihadapi guru dan siswa dalam proses pembelajaran menulis cerita. Adapun, kendala yang dihadapi antara lain: kurangnya pengembangan model pembelajaran dan keterbatasan media pembelajaran. Permasalahan lain yang terlihat adalah kesulitan mengantarkan siswa dalam memilih tema, tingkatan alur cerita yang masih rancu, kesalahan pada struktur kebahasaan, serta kurangnya keaktifan dan ketertarikan siswa untuk

menulis, karena mengajak siswa menjadi gemar menulis adalah sesuatu yang sulit (Margawati, 2021).

Menyikapi fenomena tersebut, dibutuhkan sebuah model pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam pembelajaran menulis cerita. Dengan adanya model pembelajaran yang inovatif, diharapkan dapat membantu guru dalam membimbing siswa untuk menulis cerita secara kreatif, serta menumbuhkan minat dan ketertarikan pada diri siswa untuk berlatih menulis cerita, sehingga dapat menghasilkan suatu karya yang indah dan kreatif. Diperlukan upaya sungguh-sungguh untuk mengatasi permasalahan pembelajaran menulis cerita, perlu dicoba strategi pembelajaran yang bisa memotivasi siswa untuk menghasilkan karya-karya yang lebih kreatif.

Salah satu pilihan model pembelajaran yang dapat dipilih adalah model *Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah. Pembelajaran menggunakan model *problem based learning* (pembelajaran berbasis masalah) membantu siswa untuk menemukan ide atau gagasan yang ingin mereka tulis, serta mengembangkan unsur-unsur pembentuk cerita, khususnya alur dan penokohan. Menurut (Harefa, 2022), model pembelajaran berbasis masalah adalah salah satu strategi yang dimulai dari masalah terbuka di dunia nyata dan memecahkan masalah tersebut. Proses pembelajaran yang efektif membantu siswa untuk mencapai kompetensi maksimal dalam belajar dan menekankan pada kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dan penerapan konsep dalam konteks nyata yang bermuara pada ketrampilan berfikir kritis.

Berkaitan dengan output dari proses pembelajaran yang dilakukan, diperlukan asesmen yang tepat dan mampu mengukur ketercapaian kompetensi siswa dengan baik. Asesmen merupakan sebuah penilaian yang menitikberatkan pada proses belajar siswa hingga mencapai keberhasilan dalam memahami dan menguasai materi (Rosiana, 2022). Asesmen formatif memiliki peran penting dalam mengukur kemajuan belajar siswa secara berkala dan memberikan umpan balik yang berguna untuk penyesuaian pembelajaran. Hal ini memberikan progres yang terstruktur untuk guru mengerti level pemahaman siswa dalam ketercapaian pembelajaran.

Masalah pembelajaran juga semakin kompleks seiring berkembangnya zaman dari era milenial ke era gen-Z di mana guru dituntut untuk mengikuti perkembangan kognitif, afektif, maupun psikomotorik anak dalam rangka menciptakan pembelajaran yang efektif, inovatif dan menyenangkan (Sunarto, 2018). Pembelajaran yang efektif, inovatif, dan menyenangkan

diharapkan mampu menjadi jalan ninja untuk guru menerapkan pepatah sekali mendayung dua tiga pulau terlampaui, yakni selain dengan menciptakan kondisi kelas dalam pembelajaran yang menyenangkan, guru juga dapat menjadikan proses ini untuk mendekatkan diri sehingga dapat masuk pada dunia siswa sehingga dapat tercipta pembelajaran yang menyenangkan.

Kelas VII merupakan tahap penting dalam pendidikan dasar di mana siswa mulai terlibat dalam pembelajaran yang lebih kompleks dan abstrak. Oleh karena itu, penting untuk menerapkan model, metode, dan media pembelajaran yang dapat merangsang pemikiran kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah tanpa melupakan prinsip belajar menyenangkan. Adapun dalam penelitian ini menggunakan media asesmen formatif Ular Tangga untuk memaksimalkan penerapan model *Problem Based Learning*.

Ular tangga adalah suatu media permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak dengan menggunakan dadu guna menentukan berapa langkah kotak yang harus dijalankan dari start hingga menuju finish, sehingga memperoleh kemenangan. Permainan ini termasuk dalam jenis permainan papan yang serupa dengan permainan monopoli, ludo, dan sebagainya. Papan yang digunakan berupa gambar yang berbentuk persegi serta terdapat gambar ular dan tangga (Priyastuti et al., 2020).

Permainan ular tangga adalah salah satu alat yang populer dalam pendidikan karena dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sambil tetap mendukung tujuan pembelajaran (Kumala et al., 2020). Melalui permainan ini, konsep-konsep yang diajarkan dapat disampaikan secara interaktif dan dinamis dengan mengedepankan prinsip bermain bersama secara langsung sehingga motorik halus siswa terangsang dengan baik, mengingat pada era saat ini penggunaan gadget berlebihan menjadi tugas besar yang sedang diupayakan penanggulangannya.

Fenomena yang terjadi di kelas VII E pada SMP Negeri 27 Semarang adalah kurang fokusnya anak-anak dalam belajar mata pelajaran Bahasa Jawa karena terkendala penggunaan media pembelajaran yang monoton dan kurang adanya kesan interaktif secara nyata yang terjadi antara materi yang disampaikan dengan kesiapan belajar siswa, mengingat siswa juga memiliki kendala dalam memahami dan menerapkan bahasa Jawa yang sesuai kaidah kebahasaan sehingga siswa merasa takut salah dan memilih untuk menghindari melakukan umpan balik dengan guru pengampu.

Masalah tersebut juga sudah disampaikan oleh guru pamong pada peneliti dalam sesi wawancara pada minggu pertama penerjunan PPL 2 di SMP Negeri 27 Semarang. Guru

pamong memberikan latar belakang keadaan siswa di kelas VII E dengan permasalahannya yang bergantung pada penggunaan gadget dan kurang fokus ketika pelajaran Bahasa Jawa, mengingat sebagian besar siswa di kelas VII E tidak terbiasa dalam menggunakan bahasa Jawa dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahan tersebut menjadi bahan diskusi lebih lanjut peneliti bersama guru pamong untuk mendapatkan solusi.

Problem Based Learning hadir menjadi model pembelajaran yang mendukung untuk tercapainya efektivitas pembelajaran dengan berbantuan permainan ular tangga sebagai media asesmen formatif (Isman et al., 2022). Model dan media ini memungkinkan guru untuk mengukur secara sistematis dari mulai tahap merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi praktik pembelajaran dengan melibatkan siswa secara langsung dan mengintegrasikan umpan balik dari pengalaman pembelajaran mereka.

Penggunaan model *Problem Based Learning* ini memberikan pengalaman siswa yang dihadapkan pada tantangan atau masalah nyata yang memerlukan pemecahan dengan menerapkan konsep-konsep yang telah dipelajari. Melalui permainan ular tangga, asesmen formatif dapat diintegrasikan ke dalam pengalaman belajar siswa dengan memberikan tugas atau pertanyaan terkait konsep yang diperlukan untuk maju ke petak berikutnya.

Berdasarkan hasil diskusi bersama guru pamong, maka peneliti akan mengkaji lebih lanjut tentang upaya perbaikan hasil belajar siswa melalui penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Ramayana dengan Menerapkan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Asesmen Formatif Ular Tangga pada Siswa Kelas VII E SMP Negeri 27 Semarang.”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus (Arikunto, 2016). Pada tiap siklusnya terdiri atas empat komponen, yaitu perencanaan (*planning*), implementasi tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Teknik pengumpulan data berupa observasi, penilaian menulis Cerita Ramayana, angket, catatan lapangan, dokumentasi serta wawancara. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif. Analisis kualitatif digunakan untuk data kualitatif yang berupa hasil observasi lapangan, catatan lapangan, dan wawancara. Analisis kuantitatif digunakan untuk data kuantitatif yang diperoleh dari hasil tes keterampilan menulis Cerita Ramayana siswa sebelum dan sesudah tindakan.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMP Negeri 27 Semarang, pada Kelas VII E semester genap tahun ajaran 2023/2024. SMP Negeri 27 Semarang beralamat di Jl. Ngesrep Timur VI No.4 Sumurboto Kecamatan Banyumanik Kota Semarang Provinsi Jawa Tengah Kode Pos 50269. Sekolah tersebut merupakan salah satu sekolah menengah pertama di bawah naungan Dinas Pendidikan Kota Semarang.

Analisis data dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa data perilaku siswa selama dalam proses penulisan Cerita Ramayana menggunakan strategi pembelajaran berbasis masalah. Data kuantitatif berupa tingkat keterampilan siswa yang ditunjukkan dengan nilai tes menulis cerita. Data diperoleh melalui: 1). Pengamatan, 2) Wawancara, 3). Angket, 4). Tes Menulis Cerita Ramayana, 5). Dokumentasi, 6). Catatan Lapangan. Catatan lapangan digunakan untuk mencatat kegiatan penelitian berupa persiapan, perencanaan, implementasi tindakan, pemantauan, dan refleksi.

Analisis tindakan dilakukan secara kualitatif, sedangkan analisis hasil tindakan dilakukan secara kuantitatif. Analisis kualitatif yang dilakukan berdasarkan data yang terkumpul berupa hasil wawancara, catatan lapangan, lembar observasi, angket, dan dokumentasi foto (Sugiyono, 2018). Data kuantitatif diperoleh dari hasil *pretest* dan dari hasil *posttest*. *Pretest* dan *posttest* dilakukan sebelum dan setelah siswa diberi tindakan yang berupa pembelajaran penulisan cerita dengan model pembelajaran berbasis masalah. Data ini menggunakan pedoman penilaian sebuah karya Cerita Ramayana. Pedoman penilaian keterampilan menulis cerita tersebut berdasarkan penilaian hasil karangan siswa dengan pengembangan secukupnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Kondisi Awal

Sebelum pelaksanaan tindakan dimulai, peneliti dan guru pamong selaku kolaborator penelitian mengadakan wawancara dengan siswa dan mengadakan kegiatan pratindakan (tes awal) menulis cerita untuk mengetahui kemampuan awal siswa kelas VII E SMP Negeri 27 Semarang dalam menulis Cerita Ramayana. Observasi kemampuan awal menulis Cerita Ramayana siswa juga dilakukan dengan penyebaran angket untuk mengetahui minat mereka terhadap pembelajaran Bahasa Jawa khususnya menulis Cerita Ramayana. Kemudian dilanjutkan dengan pretest menulis Cerita Ramayana dengan bahasa sendiri.

Hasil yang diperoleh siswa dalam pretest masih jauh dari harapan. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian aspek keterampilan menulis masih di bawah kriteria ketuntasan minimal yang

telah ditentukan sebelumnya. Dari 34 secara keseluruhan hanya 16 siswa (47.06%) yang mampu menulis cerita Ramayana dengan baik dan benar. Kenyataan tersebut perlu ditindaklanjuti dengan menerapkan solusi perbaikan pembelajaran yang sesuai, efektif dan pada akhirnya dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa.

Deskripsi Pelaksanaan Siklus I

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model *problem based learning* berbantuan media asesmen formatif ular tangga dalam pembelajaran menulis Cerita Ramayana di kelas VII E SMP Negeri 27 Semarang dapat dikatakan berhasil meningkatkan kualitas proses dan produk. Peningkatan kualitas proses dalam aktivitas pembelajaran berdampak positif pada tercapainya peningkatan kualitas hasil tulisan siswa. Peningkatan kualitas proses dapat dilihat dari suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan siswa lebih antusias serta aktif dalam pembelajaran. Peningkatan kualitas hasil dapat dilihat dari peningkatan skor menulis Cerita Ramayana dari pra siklus hingga pascasiklus I.

Berdasarkan hasil observasi awal sebelum pelaksanaan siklus I siswa memiliki motivasi belajar yang rendah sehingga tidak menyiapkan diri dengan baik dalam pembelajaran. Saat pembelajaran berlangsung ada beberapa siswa yang tidak memerhatikan penjelasan guru dengan melakukan aktivitas lain seperti mengobrol atau membuat coretan di kertas. Siswa kurang tertarik dengan pemaparan guru karena penyajian materi yang kurang menantang keingintahuan dan keaktifan siswa. Bahkan, pada setiap akhir penugasan banyak siswa yang tidak mengumpulkan atau mengumpulkan tetapi kurang sesuai dengan intruksi.

Setelah menerapkan model *problem based learning* berbantuan media asesmen formatif ular tangga, terjadi perubahan perilaku belajar siswa kelas VII E SMP Negeri 27 Semarang ke arah yang lebih baik. Adanya perubahan tersebut, ditandai dengan meningkatnya motivasi belajar siswa dan perolehan nilai keterampilan menulis cerita Ramayana. Hasil perolehan nilai keterampilan menulis Cerita Ramayana pada siklus I sebesar 73,97. Hasil tersebut masih belum sesuai dengan harapan, di mana ketuntasan kompetensi yang telah ditentukan sebelumnya sebesar 75,00. Persentase ketuntasan belajar siswa juga belum memenuhi indikator keberhasilan 75,00% siswa tuntas belajar. Ketuntasan belajar siswa pada siklus I hanya sebesar 64,71% dan masih perlu perbaikan pada siklus berikutnya.

Deskripsi Pelaksanaan Siklus II

Pelaksanaan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan model *problem based learning* berbantuan media asesmen formatif ular tangga pada siklus II dilakukan dengan menurunkan tingkat pemilihan diksi, menurunkan standar kebahasaan (pilihan kata), dan bacaan yang sama diturunkan level diksi dengan mengganti bahasa padinan. Perubahan yang dilakukan berdampak positif pada tercapainya peningkatan kualitas hasil tulisan siswa. Peningkatan kualitas hasil dapat dilihat dari peningkatan skor menulis Cerita Ramayana dari pra siklus, siklus I hingga pascasiklus II. Cerita yang dihasilkan siswa pada siklus II, semua aspeknya mengalami perubahan yang lebih baik.

Proses pembelajaran pada siklus II dilaksanakan dengan mengacu pada hasil refleksi pelaksanaan siklus I. Kekurangan yang masih terjadi pada siklus I diperbaiki dan ditingkatkan pada siklus II ini. Hasil dari pelaksanaan siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan keterampilan menulis siswa. Pada proses pembelajaran siklus II, sebagian besar siswa sudah dapat menulis cerita dengan baik dan benar.

Perolehan nilai keterampilan menulis cerita Ramayana mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Aspek-aspek keterampilan menulis yang sebelumnya belum dikuasai siswa nampak mengalami peningkatan. Dari hasil olah data, diperoleh temuan bahwa persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus II sebesar 79,41%. Rata-rata nilai keterampilan menulis siswa juga mengalami peningkatan menjadi sebesar 81,91. Hal ini mengindikasikan bahwa penelitian perbaikan pembelajaran telah berhasil meningkatkan keterampilan menulis siswa dan siklus penelitian dihentikan.

Pembahasan

Kondisi awal siswa dalam penelitian tindakan kelas ini diketahui lewat tes awal (*pretest*) dalam menulis Cerita Ramayana. Siswa diberi tes untuk menulis Cerita Ramayana dengan mengembangkan cerita dari Cerita Ramayana. Berdasarkan hasil pratindakan menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menulis Cerita Ramayana belum memperoleh hasil yang maksimal. Guru sering mengalami kesulitan dalam menggunakan teknik atau strategi pembelajaran yang tepat dan menarik agar siswa termotivasi menulis Cerita Ramayana. Akibatnya, hasil Cerita Ramayana karya siswa kurang memuaskan.

Adapun rubrik penilaian keterampilan menulis Cerita Ramayana meliputi aspek dan indikator sebagai berikut: 1) konten, terdiri dari indikator penilaian: kesesuaian dengan tema

cerita ramayana, kekayaan detail dan deskripsi karakter, keterampilan dalam membangun alur cerita yang kohesif, 2) struktur dan organisasi terdiri dari indikator penilaian: penggunaan struktur naratif yang jelas (pengenalan, konflik, klimaks, penyelesaian), kelogisan kronologis dalam penyampaian cerita, penggunaan paragraf yang terstruktur dengan baik, 3) bahasa dan gaya penulisan terdiri dari indikator penilaian: kekayaan kosakata yang sesuai dan bervariasi, penggunaan kalimat yang bervariasi (panjang, jenis, dan struktur), kreativitas dalam penggunaan gaya bahasa dan imajinasi, 4) tata bahasa dan ejaan terdiri dari indikator penilaian: kesesuaian tata bahasa dan kaidah ejaan, kelancaran dalam penggunaan tata bahasa dan ejaan yang benar, ketepatan dalam penggunaan tanda baca.

Mengacu pada hasil perolehan nilai keterampilan menulis Cerita Ramayana pada pra tindakan, diperoleh temuan bahwa sebesar 64,41. Hasil tersebut belum sesuai dengan harapan, di mana ketuntasan kompetensi yang telah ditentukan sebelumnya sebesar 75,00. Persentase ketuntasan belajar siswa juga belum memenuhi indikator keberhasilan 75,00% siswa tuntas belajar. Ketuntasan belajar siswa pada pra tindakan hanya sebesar 47,06%.

Dalam Cerita Ramayana tersebut, siswa masih kesulitan dalam membuat kalimat yang efektif, serta belum mampu membuat dialog ke dalam satu paragraf yang menarik. Dari hasil pratindakan ini, dapat dikatakan bahwa kemampuan siswa kelas VII E SMP Negeri 27 Semarang dalam menulis Cerita Ramayana masih tergolong rendah. Melihat kondisi tersebut, kegiatan praktik menulis Cerita Ramayana di sekolah perlu dilakukan perbaikan. Salah satu langkah yang dapat diambil guru adalah pengembangan variasi pembelajaran dan penggunaan model, teknik dan media yang tepat atau cara pembelajaran yang tepat agar apresiasi siswa terhadap sastra tumbuh dengan baik. Model *problem based learning* berbantuan media asesmen formatif ular tangga dipilih sebagai solusi untuk meningkatkan keterampilan menulis Cerita Ramayana siswa kelas VII E SMP Negeri 27 Semarang.

Peneliti berdiskusi dengan guru pamong selaku kolaborator penelitian untuk menentukan Langkah-langkah yang tepat dalam menerapkan model *problem based learning* berbantuan media asesmen formatif ular tangga. Pada pelaksanaan siklus I, guru menggunakan modul ajar yang telah disusun berdasarkan hasil refleksi pra siklus. Proses pembelajaran siklus I, nampak lebih baik dibandingkan dengan pra siklus. Kekurangan pada pra siklus sudah mulai dapat diatasi, meskipun belum maksimal.

Setelah dilakukan asesmen menggunakan media asesmen formatif ular tangga, diperoleh nilai keterampilan menulis Cerita Ramayana pada siklus I sebesar 73,97. Hasil tersebut masih

belum sesuai dengan harapan, di mana ketuntasan kompetensi yang telah ditentukan sebelumnya sebesar 75,00. Persentase ketuntasan belajar siswa juga belum memenuhi indikator keberhasilan 75,00% siswa tuntas belajar. Ketuntasan belajar siswa pada siklus I hanya sebesar 64,71% dan masih perlu perbaikan pada siklus berikutnya.

Mengacu pada hasil yang diperoleh pada pelaksanaan siklus I, masih ditemukan beberapa kekurangan dan kelemahan untuk diperbaiki. Proses pembelajaran pada siklus II dilaksanakan dengan mengacu pada hasil refleksi pelaksanaan siklus I. Kekurangan yang masih terjadi pada siklus I diperbaiki dan ditingkatkan pada siklus II ini. Hasil dari pelaksanaan siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan keterampilan menulis siswa. Pada proses pembelajaran siklus II, sebagian besar siswa sudah dapat menulis cerita dengan baik dan benar.

Pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus II dilakukan dengan menurunkan tingkat pemilihan diksi, menurunkan standar kebahasaan (pilihan kata), dan bacaan yang sama diturunkan level diksi dengan mengganti bahasa padinan. Perubahan yang dilakukan berdampak positif pada tercapainya peningkatan kualitas hasil tulisan siswa. Peningkatan kualitas hasil dapat dilihat dari peningkatan skor menulis Cerita Ramayana dari pra siklus, siklus I hingga pascasiklus II.

Perolehan nilai keterampilan menulis cerita Ramayana mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Aspek-aspek keterampilan menulis yang sebelumnya belum dikuasai siswa nampak mengalami peningkatan. Dari hasil olah data, diperoleh temuan bahwa persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus II sebesar 79,41%. Rata-rata nilai keterampilan menulis siswa juga mengalami peningkatan menjadi sebesar 81,91. Hal ini mengindikasikan bahwa penelitian perbaikan pembelajaran telah berhasil meningkatkan keterampilan menulis siswa dan siklus penelitian dihentikan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa: 1) Penerapan model *problem based learning* berbantuan media asesmen formatif ular tangga dengan langkah-langkah yang tepat dapat memperbaiki proses pembelajaran Bahasa Jawa materi Cerita Ramayana di kelas VII E SMP Negeri 27 Semarang. Proses pembelajaran pada siklus I berjalan dengan kondusif dan lebih baik daripada sebelumnya, serta terdapat perubahan perilaku positif siswa. Pada siklus II,

kondisi kelas lebih kondusif, pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna bagi siswa, 2) Peningkatan proses pembelajaran menunjukkan bahwa implementasi tindakan dalam siklus I dan siklus II, mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran dan praktik menulis Cerita Ramayana. Penerapan model *problem based learning* berbantuan media asesmen formatif ular tangga juga mampu memberikan motivasi dan kesenangan dalam proses pembelajaran Bahasa Jawa khususnya menulis Cerita Ramayana. Siswa terlihat lebih aktif dan lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran menulis Cerita Ramayana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor menulis Cerita Ramayana pada pratindakan sebesar 64,41, siklus I menjadi 73,97, dan pada siklus II menjadi 81,91. Adapun persentase ketuntasan keterampilan menulis Cerita Ramayana siswa dari pretes sampai akhir siklus I meningkat dari sebesar 47,06% menjadi sebesar 64,71%, selanjutnya pada siklus II meningkat menjadi sebesar 79,41%.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Harefa, R. Y. R. (2022). *Pengaruh Problem Based Learning Berbantuan Audiovisual terhadap Kemampuan Menulis Cerpen*.
- Isman, M., Sitepu, T., & others. (2022). Pengaruh model project-based learning (PjBL) dengan media gambar terhadap kemampuan menulis puisi kelas X SMA. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 3(3), 256–265.
- Kumala, D. R., Rohmah, Z., & Hidayatulloh, M. K. Y. (2020). Pendampingan belajar menggunakan media ular tangga pembelajaran bahasa inggris siswa SD di Bandarkedungmulyo. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 44–47.
- Lazuardi, F., Gani, E., & Rasyid, Y. (2017). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audiovisual terhadap Keterampilan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas VII MTsN Lubuk Buaya Padang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 143–150.
- Margawati, S. (2021). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas Vii. 3 SMP Negeri 5 Depok Melalui Model Project Based Learning Berbantuan Media Film. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(01), 95–104.
- Narsa, I. K. (2021). Meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia pada materi menulis teks cerita fantasi melalui penerapan model pembelajaran problem based learning. *Journal of Education Action Research*, 5(2), 165–170.

- Priyastuti, M. T., Resanti, M., & Yoga, G. S. (2020). Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Ular Tangga bagi Siswa SD Antonius 2 Semarang. *Abdimasku: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 72–78.
- Rosiana, L. (2022). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen Melalui Strategi Problem Based Learning berbantuan media asesmen formatif Ular Tangga di Siswa Kelas IX-1 SMP Pattimura Tahun Pelajaran 2021-2022. *Kajian Sastra Nusantara Linggau*, 2(3), 81–91.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sunarto, S. (2018). Pengembangan kreativitas-inovatif dalam pendidikan seni melalui pembelajaran mukidi. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2).