

## PENERAPAN METODE TOPLES BERBANTUAN PERMAINAN CERITA BERANTAI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN

Khaerani Haerun Nufus<sup>1</sup>, Ani Nur Aeni<sup>2</sup>, Dede Tatang Sunarya<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi PGSD UPI Kampus Sumedang

Jl. Mayor Abdurachman No. 211 Sumedang

<sup>1</sup>Email: Khaerani.haerun.n@student.upi.edu

<sup>2</sup>Email: Aninuraeni@upi.edu

<sup>3</sup>Email: Dedetatangsunarya@upi.edu

### Abstrak

Result of observation on clas SDN Mandalaherang II on the basis of competence writing still have not reached optimally. Student have trouble on make arrangements framework and write spelling a wreath. To these peroblems and investigation class action, use the model spirally from Kemmis and Taggart, with practicing *Toples* and games chain story. The research use instruments planning and implementation performance of teachers, the activity of student, interview on teachers and students, and the record field. The result of planning and performance of teachers has reached target that is 100%. Study results cycle students I was the target of 6 students with the 27%, cycles II target 12 students with the 52%, the cycle III target 20 students with the 91%. The cycle next students I was 58%, cycle II there are 80,77%, and the cycle III several 92,38%. Afterwards applied this method there is a rise in every cycle. **Keywords:** *Toples* Method, Sequence Story Games, Writing Essay.

### PENDAHULUAN

Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang dapat mengungkapkan pemikiran siswa dengan cara tulisan. Menurut Hulpa, dkk. (2016, hlm. 742) menulis dapat sangat penting untuk melahirkan suatu gagasan dan pemikiran sehingga dapat menyampaikan suatu tujuan dalam bentuk tulisan. Selain itu menurut Djuanda (dalam Epriyanti, 2016, hlm. 941) menulis dapat melahirkan suatu perasaan dan pikiran yang dapat dituangkan dalam bentuk tulisan, dengan menulis dapat melahirkan suatu komunikasi yang baik. Menurut Djuanda, D. & Resmini (2007, hlm 117) menulis dapat mengembangkan suatu keterampilan dalam mengungkapkan ide, pemikiran dan gagasan dan dapat dituangkan pada bentuk tulisan.

Hasil observasi pada siswa kelas IV SDN Mandalaherang II, nilai yang diperoleh siswa ketika menulis karangan masih rendah, kemampuan dan pemahaman siswa masih kurang mengenai menulis karangan, sehingga hasil yang didapatkannya pun masih kecil. Dari 23 siswa, hanya dua siswa yang memenuhi nilai di atas KKM yaitu 70, dengan nilai 86,66 dan 73,33. Adapun siswa yang memiliki jumlah nilai terendah yaitu 6,66 dengan jumlah siswa 6 orang. Rata-rata nilai akhir menulis karangan hanya 42,25%.

Peneliti menerapkan metode Toples berbantuan permainan Cerita Berantai karena metode tersebut akan memudahkan peneliti untuk mengelola suatu kelas. Selain itu metode tersebut akan membantu siswa memahami mengenai materi membuat karangan dan penggunaan ejaan (huruf kapital, tanda titik, dan koma).

Penerapan metode Toples berbantuan permainan Cerita Berantai akan memudahkan siswa untuk melaksanakan pembelajaran, setelah diterapkannya metode tersebut akan membuat mereka lebih tertarik dan mau melakukan pembelajaran dengan semangat. Selain itu siswa akan merasa termotivasi ketika melaksanakan pembelajaran secara berkelompok, karena metode Toples atau singkatan dari *Two Stay Two Stray* dan *Examples Non Examples* ini merupakan pembelajaran koperatif yang dapat membuat siswa menjadi lebih aktif, inovatif, kreatif, dan mandiri ketika melaksanakan pembelajarannya. Oleh karena itu pembelajaran menggunakan metode Toples akan membantu siswa dalam memberikan motivasi dan juga akan memudahkan siswa untuk bekerjasama dalam memahami pembelajaran.

Untuk penerapan permainan Cerita Berantai akan memudahkan siswa untuk membuat karangan. Karena pada permainan ini siswa akan dilatih membuat karangan secara berantai bersama teman kelompoknya, sehingga siswa tidak akan kesulitan merangkai kata dan akan bersemangat ketika mengarang cerita bersama temannya. Dengan diterapkannya permainan akan memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih tertarik pada kegiatan pembelajaran atau proses belajar mengajar. Menurut Djuanda, D. (2006, hlm. 94) “permainan bahasa mempunyai tujuan ganda, yaitu untuk memperoleh kegembiraan sebagai fungsi bermain, dan untuk melatih keterampilan berbahasa tertentu sebagai materi pembelajaran.” Menurut pengertian tersebut bahwa permainan Cerita Berantai dapat membuat motivasi siswa untuk belajar akan lebih meningkat, selain itu akan memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran.

Hasil dari paparan permasalahan diatas, maka peneliti akan merumuskan suatu permasalahan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, berikut perumusan permasalahannya: Bagaimana Penerapan metode, kinerja guru pada pelaksanaan, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa setelah diterapkannya metode Toples Berbantuan Permainan Cerita Berantai untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan dalam pembelajaran menulis di kelas IV SD Negeri Mandalaherang II Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang.

## **METODE PENELITIAN**

### **Metode Penelitian**

Metode penelitian yang menggunakan penelitian yang dilakukan di kelas yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dengan PTK dapat memperbaiki proses pembelajaran yang terdapat di suatu kelas. PTK memiliki tujuan untuk memperbaiki pembelajaran yang kurang baik atau kurang memuaskan, proses perbaikan tersebut dilakukan mulai dari proses maupun hasil dari pembelajarannya. Seperti yang diungkapkan oleh Arikunto, S. dkk (2015, hlm. 1) bahwa penelitian tindakan kelas dapat memberikan suatu perlakuan ketika pada pembelajaran di kelas, dengan PTK terdapat suatu pemaparan kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir, sehingga kegiatan pembelajarannya dapat diberikan tindakan atau perlakuan mulai dari kegiatan awal sampai akhir. PTK merupakan proses yang bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran yang terdapat di suatu kelas, dalam pelaksanaan PTK siswa akan melakukan suatu tindakan, sedangkan guru yang akan melaksanakan penelitiannya. Setelah diterapkannya PTK peneliti yakin dapat memecahkan permasalahan, karena dapat meningkatkan mutu pembelajaran yang terdapat di kelas.

### **Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian dilaksanakan di SDN Mandalaherang II, yang berada di Kecamatan Cimalaka, Kabupaten Sumedang. Alasan memilih SDN Mandalaherang sebagai tempat

untuk penelitian, karena SD tersebut memiliki tempat yang strategis, ketika dilaksanakan observasi ternyata kelas tersebut memiliki masalah untuk diperbaiki, mengenai menulis karangan. Oleh karena itu perlu dilakukannya suatu tindakan untuk memecahkan permasalahan tersebut, sebagai solusinya peneliti menerapkan metode Toples berbantuan permainan Cerita Berantai untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan siswa kelas IV di SDN Mandalaherang II.

### **Subjek Penelitian**

Subjek penelitian yang dilakukan adalah siswa kelas IV SDN Mandalaherang II, yang berada di Kecamatan Cimalaka, Kabupaten Sumedang. Jumlah siswa di kelas IV terdapat 23 orang siswa, dengan jumlah siswa laki-laki 16 orang, dan siswa perempuan 7 orang. Namun pada bulan Maret terdapat satu siswa laki-laki yang dinyatakan pindah sekolah, sehingga jumlah siswa di kelas IV menjadi 22 orang siswa, dengan jumlah siswa laki-laki 15 orang, dan jumlah siswa perempuan 7 orang.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang terapkan terdapat observasi, wawancara, tes hasil belajar dan catatan lapangan. Berikut pemaparannya: Observasi merupakan suatu teknik dalam pengolahan data penelitian tindakan kelas, observasi ini dalam pengamatannya menggunakan seluruh indra yang terdapat dalam diri manusia. Observasi ini dilakukan untuk melihat kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru. Menurut Best (dalam Hanifah, N. 2014, hlm. 65) berpendapat bahwa "observasi dilakukan untuk mengamati dan mengetahui aktivitas dan kinerja guru dalam proses pembelajaran". Dengan observasi peneliti bisa mengetahui berbagai macam kekurangan dan kelebihan dalam pelaksanaan pembelajaran dan mengetahui permasalahan yang terjadi pada tujuan yang akan dilakukan pada penelitiannya.

Wawancara merupakan teknik untuk melakukan suatu pengolahan data, wawancara juga digunakan peneliti untuk memperoleh informasi dengan cara bertanya langsung kepada responden. Sumber dari penelitian ini yaitu guru dan juga siswa, yang sekaligus merupakan objek dari penelitian yang akan dilakukan. Menurut Denzin (dalam Wiriaatmaja, R. 2005, hlm. 117) wawancara dilakukan dimulai dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang dapat diberikan untuk mengetahui informasi atau penjelasan mengenai hal-hal yang dianggap perlu dipertanyakan. Wawancara ini merupakan alat penelitian yang relevan karena dilakukan langsung pada sumber penelitian.

Tes hasil belajar dapat diunakan untuk mengukur hasil belajar siswa Menurut Sudjana (dalam Hanifah, N. 2014, hlm. 69) mengatakan bahwa, tes merupakan alat yang penting ketika pelaksanaan pembelajaran, dengan dilakukannya tes dapat mengukur suatu pengetahuan yang dimiliki siswa mengenai pembelajaran. Tes dilakukan dalam bentuk tulisan maupun tindakan, namun fungsinya tetap sama yaitu untuk mengukur peningkatan kemampuan siswa dari kemampuan awalnya hingga kemampuan pada saat berhentinya tindakan penelitian.

Catatan lapangan merupakan teknik yang digunakan untuk mencatat informasi yang didapatkan ketika penelitian. Menurut pendapat Wiriaatmadja, R. (2005, hlm.125) catatan lapangan dilakukan untuk mendeskripsikan kegiatan dalam pembelajaran, baik dari kegiatan, suasana kelas, interaksi sosial, maupun aktivitas siswa ketika melakukan pembelajaran. Dengan catatan lapangan peneliti dapat merefleksi diri terhadap tindakan

yang telah dilakukan, apabila tidak mencapai target maka perlu dilakukan tindakan selanjutnya.

### **Teknik Pengolahan dan Analisis Data**

#### **Teknik Pengolahan Data**

Pengolahan data merupakan proses yang dilakukan untuk memperoleh data dari hasil penelitian yang akan diolah. Data yang diperoleh tersebut merupakan data dari hasil observasi, wawancara, catatan lapangan, dan data hasil tes belajar yang dilakukan oleh siswa. Data yang akan diolah dalam penelitian ini yaitu data proses dan data hasil. Data proses didapat melalui lembar observasi kinerja guru, lembar catatan lapangan aktivitas siswa, dan hasil wawancara. Sedangkan data hasil didapat melalui hasil tes belajar siswa.

Pengolahan data proses pada penelitian yang dilakukan, penelitiannya menggunakan lembar observasi kinerja guru, lembar observasi aktivitas siswa, lembar catatan lapangan, dan pedoman hasil wawancara. Pengolahan data hasil dari penelitian dilakukan dengan cara memberikan test kepada siswa, tujuan dari test tersebut yaitu untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan mengenai menyusun karangan.

#### **Analisis Data**

Analisis data merupakan proses untuk menyatukan hasil dari beberapa data yang telah diperoleh dengan cara pengelompokkannya, dengan tujuan untuk memudahkan membaca suatu data. Menurut Moleong (dalam Hanifah, 2014, hlm. 75) "Proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber, yaitu wawancara, hasil pengamatan yang sudah ditulis dalam catatan lapangan, gambar foto, dan sebagainya." Analisis data dapat dilakukan untuk setiap tahapan penelitian agar data yang satu dan yang lainnya menjadi satu kesatuan utuh, dengan begitu analisis dari data yang telah dikelompokkan akan menjadi suatu alat kontrol bagi data yang telah diperoleh sebelumnya.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil dari penerapan metode Toples berbantuan permainan Cerita Berantai di kelas IV SDN Mandalaherang II Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang, memiliki 3 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan dan hasil belajar.

#### **Perencanaan Pembelajaran Dengan Menerapkan Metode Toples Berbantuan Permainan Cerita Berantai**

Pada tahap perencanaan guru harus mampu mengorganisir hal-hal yang diperlukan ketika pelaksanaan pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Abbas (2006, hlm. 2) bahwa ketika pelaksanaan pembelajaran guru sebaiknya dapat mengetahui dan memahami kompetensi dasar, atau hal-hal yang dianggap penting dalam proses perencanaan pembelajaran, selain itu guru harus mampu menerapkan berbagai metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Guru harus mampu mempersiapkan berbagai peralatan bahkan perlengkapan ketika akan dilaksanakannya proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat tersebut, saat pencarian data awal peneliti melakukan tahap perencanaan guna memperbaiki hasil belajar dan aktivitas siswa pada materi menulis karangan. Pada tahap perencanaan dalam menyusun RPP guru menggunakan proses pembelajaran yang mengacu kepada metode Toples dan permainan Cerita Berantai. Kegiatan pelaksanaan metode menulis karangan mengacu pada pendapat Resmini, dkk. (dalam Yulianingtyas, 2016, hlm. 286), bahwa "Faktor yang harus diperhatikan secara cermat

dalam merancang pembelajaran yaitu: tujuan pembelajaran, guru, materi ajar, metode dan faktor lingkungan". Dari pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa ketika menulis karangan yang harus diperhatikan pada tahap perencanaan, yaitu ketika menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), karena RPP merupakan pedoman utama bagi guru untuk mengajar, dengan adanya RPP akan memudahkan guru untuk merancang suatu pelaksanaan pembelajaran.

Dari hasil data perencanaan memiliki peningkatan pada setiap siklusnya, hal tersebut karena pada setiap siklus selalu dilakukan perbaikan untuk merancang suatu pembelajaran secara optimal. Data hasil dari perencanaan memperoleh hasil yang meningkat, perencanaan siklus I memperoleh persentase 70%, perencanaan siklus II meningkat menjadi 86%, dan perencanaan siklus III meningkat menjadi 100% , dengan begitu hasil dari data perencanaan dapat dikatakan tuntas karena terget pencapaiannya mencapai 100%.

### **Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Menerapkan Metode Toples Berbantuan Permainan Cerita Berantai**

Pelaksanaan pembelajaran pada materi menulis karangan peneliti menerapkan metode Toples berbantuan permainan Cerita Berantai. Menurut Abbas (2006, hlm. 2) "metode mengajar yang dipergunakan dalam satu kali pertemuan mengajar dapat terdiri dari beberapa macam metode bergantung pada keperluannya. Dipergunakannya berbagai metode dengan maksud agar materi yang disampaikan itu; sesuai dengan rencana, berurutan, teratur, terarah, tersusun rapi, dan sistematis".

Pada pelaksanaan pembelajaran guru menerapkan ketiga metode tersebut secara bersamaan namun memiliki langkah yang berbeda-beda. Penerapannya dimulai dari metode Toples (*Two Stay Two Stray*) pelaksanaan pembelajarannya hampir sama pada setiap siklusnya, namun yang membedakannya pada pengerjaan LKS yaitu, pada siklus I pelaksanaannya dengan menyalin kembali teks yang sudah diperbaiki ejaannya. Perbaikan tersebut dilakukan untuk mengoptimalkan waktu yang terbuang ketika menyalin teks.

Setiap siklus teks yang diberikan berbeda-beda. Langkah selanjutnya siswa akan bertamu kepada kelompok lain, yang tujuannya untuk berdiskusi bersama mengenai LKS yang diberikan tentang mengoreksi ejaan yang salah. Seperti menurut Suprijono, A.(2009, hlm. 93) sebagai berikut:

Siswa dibagi kelompok, kemudian diberikan tugas berupa permasalahan-permasalahan yang harus mereka diskusikan bersama jawabannya. Setelah diskusi intrakelompok usai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu kepada kelompok lain. Jika mereka telah usai menunaikan tugasnya mereka kembali ke kelompoknya masing-masing.

Pembelajaran selanjutnya untuk memudahkan siswa memahami pembuatan kerangka karangan, guru menerapkan metode *Examples Non Examples*. Pada tahap ini pun hampir semua siklus memiliki tahapan yang sama, namun yang membedakannya setiap gambar dan pertanyaan 5W1H setiap siklus berbeda-beda. Pertanyaan 5W1H diberikan untuk memudahkan siswa ketika menemukan kerangka karangan, karena gambar yang diberikan nantinya akan dibuat menjadi sebuah karangan, sehingga untuk memudahkan siswa membuat kerangka karangannya maka dibuatkan pertanyaan 5W1H, jawaban dari 5W1H tersebut akan dibuat menjadi kerangka karangan.

Selanjutnya yaitu penerapan metode permainan Cerita Berantai, pada tahap ini terdapat perbedaan pada langkah pembelajaran siklus 1, pada langkah pembelajarannya siswa diminta untuk mengisi kertas karangan secara berbaris di depan kelas secara bergantian dengan anggota kelompoknya, setiap orang untuk menulis karangan di waktu 20 detik. Pada siklus II dan III pelaksanaannya siswa diminta estafet di bangku kelompok masing-masing. Karangan yang dibuat siswa harus sesuai dengan gambar dan juga kerangka karangan yang terdapat dari jawaban 5W1H. Kelompok yang karangannya runtut, sesuai dengan gambar dan kerangka karangan akan dinyatakan menang. Tujuan diterapkannya permainan dalam pembelajaran sesuai dengan pendapat Djuanda, D. & Resmini (2007, hlm. 249) "Melalui situasi bermain akan diharapkan mendapatkan pemahaman mendalam terhadap objek-objek dan memiliki keterampilan khusus dalam mengamati dan memperoleh materi.

Untuk hasil kinerja guru dari pelaksanaan memperoleh hasil yang meningkat, pelaksanaan siklus I memperoleh persentase 70%, perencanaan siklus II meningkat menjadi 87,5%, dan perencanaan siklus III meningkat menjadi 100% , dengan begitu hasil dari data perencanaan dapat dikatakan tuntas karena target pencapaiannya mencapai 100%. Berikut adalah perbandingan data perencanaan tiap siklus dapat dilihat pada Tabel 4.18 sebagai berikut.

Untuk hasil aktivitas siswa selama belajar yaitu ketelitian, keaktifan, dan kerjasama. Hasil dari siklus I aspek ketelitian mencapai persentase 54%, keaktifan mencapai persentase 65%, dan kerjasama 74%, dengan persentase keseluruhan pada siklus I yaitu 58%. Untuk hasil dari siklus II aspek ketelitian mencapai persentase 72%, keaktifan mencapai persentase 65%, dan kerjasama 74%, dengan persentase keseluruhan pada siklus II yaitu 86%. Dan terakhir untuk hasil dari siklus III aspek ketelitian mencapai persentase 90%, keaktifan mencapai persentase 87%, dan kerjasama 96%, dengan persentase keseluruhan pada siklus III yaitu 92%. Dari hasil data tersebut dapat diketahui bahwa setiap siklus memiliki persentase secara meningkat, pada siklus III menunjukkan ketercapaian hasil dari target yang telah direncanakan yaitu 85%.

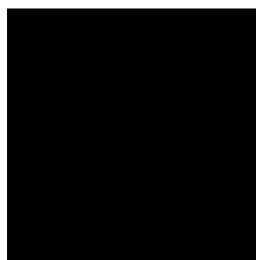
### **Paparan Hasil Belajar Siswa Dengan Menerapkan Metode Toples Berbantuan Permainan Cerita Berantai**

Hasil dari diterapkannya metode Toples berbantuan Permainan Cerita Berantai pada setiap siklusnya mendapatkan hasil yang meningkat, perbaikan pada setiap siklus selalu dilakukan, tujuannya untuk mendapatkan hasil yang optimal. Peningkatan pada setiap siklus sejalan dengan pendapat menurut Abbas (2006, hlm. 3) "Dengan dipergunakannya metode yang tepat, pembelajaran yang akan dilaksanakan akan menjadi efektif dan efisien. Yang dimaksud dengan pembelajaran yang Efektif, bila tujuan pembelajaran dapat dicapai sesuai dengan apa yang diharapkan."

Hal tersebut sesuai dengan hasil evaluasi siswa yang selalu meningkat pada setiap siklusnya. Guru sudah menerapkan metode semaksimal mungkin, merancang perencanaan, dan merumuskan berbagai permasalahan yang terjadi pada setiap siklusnya untuk dilakukannya perbaikan. Berbagai cara telah dilakukan oleh guru untuk memperbaiki proses pembelajaran, salah satunya dengan memberikan konsultasi langsung kepada siswa yang belum memahami materi pembelajaran, khususnya penerapan ejaan dalam suatu kalimat.

Berdasarkan pada hasil data awal yang telah dilakukan, diperoleh dari hasil siswa ketika membuat karangan hanya terdapat 2 siswa dengan persentase 8,69% yang memenuhi nilai KKM 70, dari 23 siswa. Setelah dirumuskan berbagai permasalahan yang terjadi maka dilakukn suatu tindakan untuk memperbaiki hasil pembelajaran, yaitu dengan menerapkan metode Toples berbantuan permainan Cerita Berantai. Pada siklus I, II, dan III jumlah siswa berkurang 1 orang, sehingga jumlahnya 22 siswa, 1 orang tersebut dinyatakan pindah sekolah. Pada siklus I terjadi peningkatan siswa yang mendapatkan nilai tuntas, yaitu terdapat peningkatan orang yang tuntas sesuai dengan KKM yaitu dari tiga orang bertambah 6 siswa yang memenuhi bilai KKM dengan persentase 27%. Kemudian pada siklus II bertambah lagi menjadi 12 siswa atau 52% siswa yang dinyatakan tuntas. Pada siklus selanjutnya yaitu III siswa yang dinyatakan tuntas bertambah lagi menjadi 20 siswa dengan persentase 91%. Dengan hasil terakhir yang didapatkan yaitu 91%, maka penelitian ini dinyatakan sudah melebihi target yaitu 85%, dengan begitu tidak perlu diakukan kembali siklus, oleh karena itu penerapan metode Toples berbantuan Cerita Berantai pada materi menulis karangan telah memenuhi target.

Dari keseluruhan setiap siklus dapat digambarkan pada gambar Diagram perbandingan yang terdiri dari aspek perencanaan, kinerja guru, aktivitas siswa, dan hasil tes belajar dalam Gambar Diagram 1 berikut ini.



Gambar Diagram 1

Rekapitulasi Perbandingan Perencanaan, Kinerja Guru, Aktivitas Siswa, dan Tes Hasil Belajar Pada Tiap Siklus

Dari Diagram rekapitulasi di atas menunjukkan bahwa pembelajaran dengan penerapan Metode Toples berbantuan Permainan Cerita Berantai untuk meningkatkan kemampuan Menulis Karangan pada siswa kelas IV SD Negeri Mandalaherang II Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang, terdapat tiga siklus dalam pelaksanaan pembelajarannya, dengan memiliki hasil yang meningkat.

## **SIMPULAN**

Pada bagian terakhir dari Penelitian Tindakan Kelas akan dipaparkan hasil kesimpulan dari perencanaan, pelaksanaan kinerja guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa, dari hasil penelitian yang dilakukan di kelas IV SDN Mandalaherang II dengan menerapkan metode Toples berbantuan permainan Cerita Berantai pada materi Menulis Karangan. Berikut pemaparannya.

Pada tahap perencanaan hasil yang diperoleh dari tahap perencanaan siklus I memperoleh persentase 70% dengan interprestasi Baik (B), pada siklus I hasil yang diperoleh belum memenuhi target pencapaian. Pada siklus selanjutnya yaitu siklus II memperoleh persentase 86% dengan interprestasi Baik Sekali (BS), pada siklus II hampir sama dengan siklus I, hasil yang diperoleh belum memenuhi target pencapaian. Selanjutnya yaitu siklus III memperoleh persentase 100% dengan interpretasi Baik Sekali (BS), pada siklus III ini sudah memenuhi

target pencapaian tahap perencanaan. Dengan demikian pada tahap perencanaan yang disusun guru memiliki peningkatan yang strategis dengan hasil pencapaiannya memiliki persentase 100% dari target pada tahap perencanaan.

Pada tahap pelaksanaan kinerja guru siklus I memperoleh persentase 70% dengan interpretasi Baik (B), pada siklus I hasil yang diperoleh belum memenuhi target. Pada siklus selanjutnya yaitu siklus II memperoleh persentase 87,5% dengan interpretasi Baik Sekali (BS) namun belum memenuhi target pencapaian. Selanjutnya siklus III memperoleh persentase 100% dengan interpretasi Baik Sekali (BS), pada siklus III ini sudah mencapai target pencapaian. Target pencapaian 100%, sehingga kinerja guru sudah tercapai.

Pada tahap aktivitas siswa siklus I memperoleh persentase 58% dengan interpretasi Baik (B), pada siklus I hasil yang diperoleh belum memenuhi target pencapaian. Pada siklus selanjutnya yaitu siklus II memperoleh persentase 80,77% dengan interpretasi Baik Sekali (BS), pada siklus II hampir sama dengan siklus I, hasil yang diperoleh belum memenuhi target pencapaian. Selanjutnya yaitu siklus III memperoleh persentase 92,38% dengan interpretasi Baik Sekali (BS), pada siklus III ini sudah memenuhi target pencapaian tahap perencanaan. Target pencapaian 85%, sehingga aktivitas siswa sudah tercapai.

Pada tahap hasil belajar siswa siklus I, siswa yang dinyatakan tuntas terdapat 6 siswa sehingga memperoleh persentase 27%. Kemudian hasil belajar siswa selama pembelajaran siklus II, siswa yang dinyatakan tuntas terdapat 12 siswa sehingga memperoleh persentase 52%. Selanjutnya hasil belajar siswa selama pembelajaran siklus III, siswa yang dinyatakan tuntas terdapat 20 siswa sehingga memperoleh persentase 91%. Target pencapaiannya 85%, sehingga hasil belajar siswa tercapai.

Kesimpulannya bahwa pembelajaran menulis karangan pada siswa kelas IV SDN Mandalaherang II dengan diterapkannya metode Toples berbantuan permainan Cerita Berantai dapat meningkatkan hasil belajar siswa ketika melaksanakan pembelajaran pada materi menulis karangan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abbas, S. (2006). *Pembelajaran bahasa indonesia yang efektif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Arikunto, S. dkk. (2015). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djuanda, D. (2006). *Pembelajaran bahasa indoensia yang komunikatif dan menyenangkan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Djuanda, D. & Resmini (2007). *Pendidikan bahasa dan sastra indoneesia di kelas tinggi*. Bandung: UPI PRESS.
- Djuanda, D., & Dwija, I. P. P. (2006). *Apresiasi Sastra Indonesia*. Bandung: UPI Press
- Epriyanti, E., Iswara, P., & Kurniadi, Y. (2016). Penerapan Teknik TSTS (Two Stay Two Stray) dan Teknik MKE (Menandai Kesalahan Ejaan) untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Surat Pribadi Kelas IVa SDN Tegalkalong II Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 941-950. Retrieved from <http://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/view/3005>
- Epriyanti, E., Iswara, P., & Kurniadi, Y. (2016). PENERAPAN TEKNIK TSTS (TWO STAY TWO STRAY) DAN TEKNIK MKE (MENANDAI KESALAHAN EJAAN) UNTUK

- MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS SURAT PRIBADI KELAS IVa SDN TEGALKALONG II KECAMATAN SUMEDANG UTARA KABUPATEN SUMEDANG. *Pena Ilmiah*, 1(1), 941-950.
- Fitriana Rahmawati, N., Julia, J., & Dwija Iswara, P. (2016). Penerapan Metode Picture And Picture dan Permainan Jelajah EYD untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan. *Pena Ilmiah*, 1(1), 891-900. Retrieved from <http://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/view/3104>
- Hanifah, N. (2014). *Memahami penelitian tindakan kelas : teori dan aplikasinya*. Bandung : UPI PRESS.
- Hulpa, W., Djuanda, D., & Hanifah, N. (2016). PENERAPAN METODE ESCO (ESTAFET WRITING AND COLLABORATIVE WRITING) DENGAN MEDIA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MELENGKAPI CERITA RUMPANG PADA SISWA KELAS IVC SDN SUKAMAJU KECAMATAN SUMEDANG UTARA KABUPATEN SUMEDANG. *Pena Ilmiah*, 1(1), 741-750.
- Iswara, P. (2007). *Sejarah Sastra 1: Pembahasan Tema dan Estetika berdasarkan Ekstrinsik Zamannya (1920-2000)*. Pusat Studi Literasi, UPI Kampus Sumedang.
- Iswara, P. (2011). *Pengembangan Karakter dengan Mengapresiasi Sajak Mohammad Yamin dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di UPI Kampus Sumedang. Quo Vadis Seni Tradisi*. Bandung: UPI. [https://www.researchgate.net/profile/Prana\\_Iswara/publication/303944684\\_PENGEMBANGAN\\_KARAKTER\\_DENGAN\\_MENGAPRESIASI\\_SAJAK\\_MOHAMMAD\\_YAMIN\\_DALAM\\_PEMBELAJARAN\\_BAHASA\\_INDONESIA\\_DI\\_UPI\\_KAMPUS\\_SUMEDANG/links/575fdc0308aec91374b57ae/PENGEMBANGAN-KARAKTER-DENGAN-MENGAPRESIASI-SAJAK-MOHAMMAD-YAMIN-DALAM-PEMBELAJARAN-BAHASA-INDONESIA-DI-UPI-KAMPUS-SUMEDANG.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Prana_Iswara/publication/303944684_PENGEMBANGAN_KARAKTER_DENGAN_MENGAPRESIASI_SAJAK_MOHAMMAD_YAMIN_DALAM_PEMBELAJARAN_BAHASA_INDONESIA_DI_UPI_KAMPUS_SUMEDANG/links/575fdc0308aec91374b57ae/PENGEMBANGAN-KARAKTER-DENGAN-MENGAPRESIASI-SAJAK-MOHAMMAD-YAMIN-DALAM-PEMBELAJARAN-BAHASA-INDONESIA-DI-UPI-KAMPUS-SUMEDANG.pdf)
- Iswara, P. D. (2012). *Menulisi Akal: Mengenal Huruf dengan Asosiasi*. Bandung: Celtics Press.
- Iswara, P. D. (2016). *Pembelajaran Menulis Awal di Kelas Rendah. Laporan Penelitian. Sumedang: UPI.* [https://www.researchgate.net/profile/Prana\\_Iswara/publication/260302458\\_PEMBELAJARAN\\_MENULIS\\_AWAL\\_DI\\_KELAS\\_RENDAH/links/56af37b708ae19a385173a98/PEMBELAJARAN-MENULIS-AWAL-DI-KELAS-RENDAH.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Prana_Iswara/publication/260302458_PEMBELAJARAN_MENULIS_AWAL_DI_KELAS_RENDAH/links/56af37b708ae19a385173a98/PEMBELAJARAN-MENULIS-AWAL-DI-KELAS-RENDAH.pdf)
- Iswara, P. D. (2016b). Pengembangan materi ajar dan evaluasi pada keterampilan menulis dan berbicara di sekolah dasar. *Diakses Dari Https://www. Researchgate. Net/*. Retrieved from [https://www.researchgate.net/profile/Prana\\_Iswara/publication/303371521\\_Pengembangan\\_Materi\\_Ajar\\_dan\\_Evaluasi\\_pada\\_Keterampilan\\_Menulis\\_dan\\_Berbicara\\_d\\_i\\_Sekolah\\_Dasar/links/573ed07d08ae9ace841314f2.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Prana_Iswara/publication/303371521_Pengembangan_Materi_Ajar_dan_Evaluasi_pada_Keterampilan_Menulis_dan_Berbicara_d_i_Sekolah_Dasar/links/573ed07d08ae9ace841314f2.pdf)
- Iswara, P. D., & Harjasujana, A. (1996a). *Kebahasaan dan Membaca dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta: Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Putri, G., Iswara, P., & Nur Aeni, A. (2016). Penerapan Metode Futuristik untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Berdasarkan Gambar Seri. *Pena Ilmiah*, 1(1), 1021-1030. Retrieved from <http://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/view/3018>
- Rhiantini, S., Sunarya, D., & Iswara, P. (2017). Penerapan Metode Two Stay Two Stray dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis pada Materi Laporan Pengamatan. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 121-130. Retrieved from <http://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/view/9533>

- Setiani, E., Iswara, P., & Panjaitan, R. (2016). Upaya Meningkatkan Keterampilan Siswa dalam Menulis Surat Undangan Ulang Tahun melalui Penerapan Metode Pasangan Bernomor. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 631-640. Retrieved from <http://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/view/2994>
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative learning teori dan aplikasi paikem*. Yogyakarta: Pusat Belajar.
- Widyastuti, L., Iswara, P., & Isrok'atun, I. (2017). Penerapan Metode Pantau, Pangkas, Padukan, Panggil (4P) untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa dalam Meringkas Cerita. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 91-100. Retrieved from <http://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/view/9530>
- Wiriaatmadja, R. (2005). *Metode penelitian tindakan kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Yulianingtyas, A., Julia, J., & Djuanda, D. (2016). PENERAPAN METODE GIST (GENERATING INTERACTION BETWEEN SCHEMATA AND TEXT) MELALUI TEKNIK INSIDE - OUTSIDE - CIRCLE (IOC) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMPULKAN ISI CERITA ANAK. *Pena Ilmiah*, 1(1), 281-290.