

PENERAPAN PERMAINAN MENGARANG GOTONGROYONG BERBANTUAN KARTU GAMBAR SERI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYUSUN PARAGRAF

Dhamaranthy Herdiani Marethania¹, Dede Tatang Sunarya², Diah Gusrayani³

^{1,2,3}Program Studi PGSD Kelas UPI Kampus Sumedang

Jl. Mayor Abdurachman No. 211 Sumedang

¹Email: dhamaranthymarethania@ymail.com

²Email: Dedetatangsunarya@gmail.com

³Email: Gusrayanidiah@yahoo.com

Abstrak

Hasil perolehan data awal pada pembelajaran keterampilan menyusun paragraf di kelas III SDN Palasari menunjukkan kemampuan siswa masih rendah. Hal tersebut karena guru belum maksimal dalam memanfaatkan metode pembelajaran, sehingga perlu diadakan perbaikan melalui penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan desain Kemmis dan Mc Taggart. PTK dilaksanakan untuk memperbaiki kinerja guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada keterampilan menyusun paragraf. Tindakan yang dilakukan yaitu dengan menerapkan permainan mengarang gotongroyong berbantuan kartu gambar seri. Penelitian dilakukan dalam tiga siklus, yang pada setiap siklusnya terjadi peningkatan hasil. Kinerja guru mengalami peningkatan hingga pada siklus III mampu mencapai target 100%. Hasil penilaian terhadap aktivitas siswa juga mengalami peningkatan hingga pada siklus III mencapai 85,7%. Jumlah siswa yang mampu mencapai KKM 75 pada tes hasil belajar setiap siklus terus meningkat hingga pada siklus III menjadi 89,3%. Dengan demikian, permainan mengarang gotongroyong berbantuan kartu gambar seri dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menyusun paragraf.

Kata Kunci : Permainan mengarang gotongroyong, media kartu gambar seri.

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar (SD) bertujuan membimbing siswa untuk berpartisipasi aktif dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran merupakan kegiatan yang bertujuan membuat siswa mampu mengembangkan potensinya. Hal tersebut seperti tercantum dalam rumusan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 (1) ‘...yang dimaksud dengan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar

peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri’ (Dananjaya, 2010, hlm. 17).

Terdapat empat keterampilan berbahasa dalam ruang lingkup pembelajaran bahasa Indonesia di SD meliputi keterampilan mendengarkan, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, serta keterampilan menulis. Sebelum memasuki dunia sekolah keterampilan berbahasa yang pertama didapat oleh siswa adalah mendengarkan bahasa, kemudian siswa tersebut akan mencoba untuk berbicara. Setelah memasuki tingkat SD, keterampilan berbahasa yang

diperoleh oleh siswa berikutnya yaitu membaca dan menulis. Keterampilan menulis perlu dilatih secara terus menerus melalui pembelajaran yang dilaksanakan di kelas I hingga kelas VI karena keterampilan menulis tidak terlahir secara alamiah. Menurut Resmini, Novi. dkk. (2006, hlm. 214) "menulis merupakan keterampilan yang sangat kompleks, sehingga guru harus menyediakan waktu untuk kegiatan "menulis" bagi para siswanya secara berkesinambungan setiap harinya minimal 40 sampai 45 menit untuk tingkat sekolah dasar". Guru harus menciptakan pembelajaran yang aktif bagi siswa, membimbing siswa dalam mengembangkan teknik menulis, memberikan latihan-latihan melalui penugasan keterampilan menulis, atau merancang permainan khusus bahasa yang dapat digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis sehingga siswa dapat terlibat secara langsung serta mendapatkan pengalaman bermakna yang akan diingat.

Pembelajaran keterampilan menulis di SD dibagi menjadi dua, yaitu menulis permulaan dan menulis lanjutan. Pembelajaran menulis lanjutan terutama di kelas III, terdapat kegiatan mengarang sederhana cukup lima hingga sepuluh baris melalui acuan visual yaitu gambar. Untuk dapat menulis sebuah karangan yang sempurna berdasarkan gambar, siswa perlu memperhatikan penulisan struktur karangan yaitu paragraf. Paragraf terdiri dari beberapa kalimat yang saling berhubungan. Guru harus menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik juga menyenangkan pada pembelajaran menyusun paragraf di kelas III SD. Pembelajaran yang menarik dapat membuat siswa terus bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, sedangkan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dapat sesuai dengan suasana setiap diri siswa sehingga membuat siswa tidak merasa terpaksa selama mengikuti pembelajaran. Pembelajaran yang menarik dan

menyenangkan merupakan karakteristik suatu permainan. Berdasarkan hal tersebut sebaiknya guru menerapkan permainan sebagai suatu alternatif dalam pengajaran bahasa terlebih untuk siswa di kelas rendah, karena permainan mampu menarik minat siswa saat kegiatan melatih keterampilan menulis yang dapat sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah yaitu belajar sambil bermain.

Berdasarkan hasil temuan di lapangan banyak pembelajaran bahasa Indonesia yang menggunakan teknik lama yaitu berpusat pada guru, sehingga kegiatan pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik minat siswa. Beberapa faktor menjadi penyebab pembelajaran seperti demikian yaitu kurangnya fasilitas sekolah, pandangan guru yang menganggap media itu rumit, atau juga guru kesulitan dalam menciptakan ide kreatif saat menentukan metode atau media pembelajaran. Hal tersebut menentukan hasil belajar yang diperoleh, sebagian besar siswa tidak mampu mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Seperti yang terjadi pada hasil penelitian dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya keterampilan menulis di kelas III dengan hanya menggunakan metode ceramah, yang dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 2 Desember 2015. Observasi dilakukan dengan melaksanakan pembelajaran sesuai RPP guru, memberikan tes hasil belajar kepada siswa, serta melakukan validasi terhadap data yang didapat selama pembelajaran menyusun paragraf. Berdasarkan hasil data awal pada tes keterampilan menyusun paragraf menunjukkan kemampuan sebagian besar siswa masih rendah, banyak siswa yang belum mencapai KKM yaitu 75. Dari 28 siswa yang menjadi subjek penelitian hanya 1 orang siswa (3,6%) yang mampu mencapai KKM dan 27 siswa (96,4%) lainnya belum mampu mencapainya.

Kemampuan siswa yang rendah tersebut disebabkan oleh beberapa faktor seperti berikut: Pembelajaran yang dilaksanakan berpusat pada guru, sehingga siswa hanya fokus pada saat awal pembelajaran saja. Siswa juga cenderung pasif dan malu untuk bertanya kepada guru, merasa jenuh, serta bosan hanya diam memperhatikan; Guru menggunakan satu metode saja yaitu metode ceramah. Guru kurang memaksimalkan keterampilan dalam menggunakan metode yang bervariasi, sehingga menyebabkan beberapa siswa tidak memperhatikan dan hanya mengobrol. Selain itu juga beberapa siswa terlihat mengantuk, asyik memainkan alat tulisnya, serta kurang memahami apa yang disampaikan guru; Pada saat guru menjelaskan cara menyusun paragraf, guru hanya memberikan beberapa contoh kalimat berdasarkan gambar seri pada buku paket. Guru kurang membimbing siswa untuk menentukan isi gambar, sehingga siswa kurang teliti juga kesulitan saat harus membuat kalimat berdasarkan gambar seri; Guru menjelaskan aturan penggunaan huruf kapital dan tanda titik, hanya sebatas aturan tanpa disertai contoh penggunaan dalam beberapa kalimat. Hal tersebut membuat siswa sering melakukan kesalahan dalam menggunakan huruf kapital dan tanda titik; Pada saat mengisi lembar kerja siswa (LKS), guru memberikan perintah menyusun tempelan gambar seri dan tulisan di papan tulis. Siswa terfokus pada tulisan tersebut dan tidak mendengarkan perintah guru untuk mengerjakan. Guru kurang membimbing siswa sehingga beberapa siswa diam tidak mengerjakan LKS, mencontek kepada teman, mengganggu teman yang sedang mengerjakan, bertanya kepada guru tentang cara mengerjakan LKS terus-menerus, juga membuat keributan di kelas.

Temuan tersebut menjadi dasar dalam melakukan perbaikan terhadap pembelajaran menyusun paragraf, sehingga diharapkan siswa akan terlibat lebih aktif dalam proses

pembelajaran serta hasil belajar siswa dapat meningkat. Selain itu juga kinerja guru dalam merencanakan serta melaksanakan pembelajaran dapat maksimal. Perbaikan dilakukan melalui penerapan permainan mengarang gotongroyong berbantuan kartu gambar seri untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menyusun paragraf. Permainan dipilih sebagai alternatif dalam pembelajaran karena permainan merupakan wadah untuk siswa menyalurkan naluri bermainnya. Dalam pembelajaran siswa akan menikmati prosesnya dengan rasa senang dan tidak terpaksa karena melakukan suatu permainan, dengan keadaan yang demikian siswa juga akan mudah mengembangkan imajinasi serta kemampuan kognitifnya untuk menyusun sebuah paragraf. Permainan mengarang gotongroyong berbantuan kartu gambar seri dalam pembelajaran dilakukan secara berkelompok. Selain itu dengan belajar dalam kelompok atau *cooperative learning*, siswa dituntut untuk bekerjasama serta bergotongroyong dengan kelompoknya. Hal tersebut juga mampu meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam mencapai tujuan pembelajaran, menghargai pendapat teman sekelompoknya, serta bertanggungjawab terhadap tugasnya dalam kelompok.

Permainan mengarang gotongroyong merupakan permainan bahasa yang dapat meningkatkan keterampilan menulis khususnya menyusun paragraf, sesuai dengan pendapat Djuanda (2014, hlm. 141-142) bahwa "permainan mengarang gotongroyong melatih keterampilan menulis (menyusun gagasan) dan membuat kalimat". Sedangkan kartu gambar seri merupakan sebuah media yang dapat mempermudah siswa dalam membuat kalimat-kalimat penyusun paragraf. Ada pun tahapan pembelajaran dengan menerapkan permainan mengarang gotongroyong berbantuan kartu gambar seri seperti

berikut: Siswa dibagi menjadi tujuh kelompok; Setiap kelompok terdiri dari beberapa siswa yang heterogen; Guru menjelaskan petunjuk mengisi LKS yang dibagikan yaitu melalui permainan mengarang gotongroyong berbantuan kartu gambar seri; Siswa mendapatkan penjelasan mengenai peraturan permainan (tahap pertama permainan mengarang gotongroyong berbantuan kartu gambar seri); Siswa melaksanakan permainan yang tahapannya terdapat pada LKS; Setiap kelompok mendapatkan satu kotak berisi empat kartu gambar seri dengan warna yang berbeda (tahap kedua); Secara serempak siswa beserta kelompok mengambil kartu gambar seri dari kotak (media kartu gambar seri); Setiap siswa mengisi kartu gambar seri dengan batasan waktu sebanyak 30 menit; Kelompok siswa yang semua anggotanya selesai mengisi mengangkat tangan dan menerima dua surat ejaan yaitu surat huruf kapital dan surat tanda titik (tahap ketiga); Siswa mencari pasangan dalam kelompoknya untuk mengoreksi ejaan kalimat yang dibuat pada kartu gambar seri berdasarkan surat ejaan; Setiap pasangan siswa bertukar surat ejaan dan kembali melakukan kegiatan mengoreksi ejaan dengan batasan waktu selama 10 menit; Semua anggota kelompok berdiskusi untuk menulis paragraf pada lembar LKS berdasarkan kalimat-kalimat dari kartu gambar seri masing-masing yang telah disusun sesuai urutannya selama 30 menit. (tahap keempat); Setiap kelompok siswa membacakan hasil diskusi di depan kelas secara bergiliran sesuai urutan tercepat dalam mengisi LKS (tahap kelima); Selanjutnya setiap kelompok siswa dibimbing untuk memeriksa hasil diskusi satu kelompok lain yang ditempel di sekitar ruangan kelas (tahap keenam); Kelompok dengan perolehan skor tertinggi mendapat hadiah.

Diperlukan suatu alternatif pembelajaran sebagai solusi dalam memperbaiki permasalahan-permasalahan yang telah

dipaparkan. Salah satu upayanya melalui penelitian kualitatif berupa penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menerapkan permainan yang disesuaikan naluri belajar sambil bermain siswa kelas rendah khususnya kelas III, permainan tersebut dapat membantu siswa melatih keterampilan menulis serta mendapatkan hasil belajar yang lebih baik dalam menyusun paragraf. Selain itu perbaikan yang dilakukan dapat memaksimalkan kinerja guru dalam merencanakan serta melaksanakan suatu pembelajaran. Seluruh permasalahan serta solusi permasalahan tersebut dirumuskan dalam rumusan masalah seperti berikut: Bagaimana perencanaan pembelajaran bahasa Indonesia dengan menerapkan permainan mengarang gotongroyong berbantuan kartu gambar seri untuk meningkatkan keterampilan menyusun paragraf di kelas III SDN Palasari Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang?; Bagaimana pelaksanaan kinerja guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan menerapkan permainan mengarang gotongroyong berbantuan kartu gambar seri untuk meningkatkan keterampilan menyusun paragraf di kelas III SDN Palasari Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang?; Bagaimana aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia dengan menerapkan permainan mengarang gotongroyong berbantuan kartu gambar seri untuk meningkatkan keterampilan menyusun paragraf di kelas III SDN Palasari Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang?; Bagaimana peningkatan keterampilan menulis siswa dengan menerapkan permainan mengarang gotongroyong berbantuan kartu gambar seri dalam menyusun paragraf di kelas III SDN Palasari Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang?

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian yang dipilih merupakan penelitian kualitatif berupa penelitian tindakan kelas (PTK) untuk memperbaiki proses belajar mengajar sehingga mampu meningkatkan kinerja guru saat merencanakan serta melaksanakan praktek pembelajaran di kelas, aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran, serta hasil belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran menyusun paragraf dapat tercapai. Hal tersebut sesuai pernyataan Hanifah (2014, hlm. 1) bahwa "penelitian tindakan kelas dilaksanakan sebagai salahsatu upaya untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas pendidikan terutama proses dan hasil belajar siswa pada level kelas". PTK dilaksanakan dengan menggunakan desain Kemmis dan Mc Taggart. Model tersebut memaparkan rangkaian komponen dalam satu siklus dimulai dengan *planning* (perencanaan), *action* (tindakan), *observing* (pengamatan), dan *reflecting* (refleksi).

Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas III SDN Palasari samping GOR Tadjimalela, terletak di Jalan Pangeran Sugih Nomor 23 Kelurahan Kotakulon Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian berjumlah 28 orang. Jumlah tersebut terdiri dari siswa laki-laki 11 orang, serta jumlah siswa perempuan 17 orang.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, tes hasil belajar, serta catatan lapangan. Observasi merupakan kegiatan pengamatan untuk mengetahui pengaruh tindakan terhadap kinerja guru, aktivitas siswa, serta hasil belajar yang dapat dilakukan oleh *observer* menggunakan acuan lembar observasi yang terdiri dari beberapa kriteria seputar penelitian. Wawancara merupakan

kegiatan tanya jawab antara pewawancara dengan narasumber menggunakan suatu pedoman wawancara untuk mendapatkan data yang akurat mengenai kesan akhir setelah dilakukan perbaikan, juga untuk melakukan validasi data. Tes dilakukan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa dimulai dari hasil data awal hingga pada saat berhentinya penelitian, tes hasil belajar menggunakan lembar pertanyaan yang terdiri dari dua soal jawaban singkat dan satu soal esai. Catatan lapangan merupakan suatu teknik untuk mencatat data-data atau perilaku yang muncul diluar pedoman observasi, serta hasilnya ditulis dalam lembar catatan lapangan yang kemudian dianalisis serta direfleksi.

Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Data yang didapat melalui lembar observasi kinerja guru, lembar observasi aktivitas siswa, lembar catatan lapangan, hasil wawancara, serta hasil tes belajar siswa kemudian diolah. Lembar observasi kinerja guru terdiri dari perencanaan dan pelaksanaan, serta lembar observasi aktivitas siswa diolah dengan mempersentasikan jumlah skor yang didapat. Lembar catatan lapangan diolah untuk menambah data yang tidak terekam. Data hasil pedoman wawancara diolah dan dideskripsikan ke dalam lembar hasil wawancara. Tes hasil belajar siswa diolah untuk menafsirkan tuntas tidaknya siswa mencapai KKM. Selanjutnya data-data tersebut dianalisis melalui tahapan reduksi data, paparan data, serta penyimpulan data. Data kualitatif dianalisis sehingga diketahui kelebihan juga kekurangan kinerja guru serta aktivitas siswa dalam pembelajaran suatu siklus, sedangkan data kuantitatif dianalisis untuk mendapatkan persentase peningkatan hasil setiap siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dibuat guru pada setiap siklusnya mendapatkan perbaikan sesuai hasil analisis

juga refleksi. RPP Siklus I yang dibuat oleh guru dalam pembelajaran keterampilan menulis di kelas III SDN Palasari menerapkan permainan mengarang gotongroyong sebagai suatu tindakan perbaikan. Guru menyesuaikan prosedur permainan ke dalam enam tahapan pembelajaran sesuai dengan tahapan proses menulis yang dikemukakan oleh Haryadi dan Zamzami (1996, hlm. 78-79) yaitu “pramenulis, menulis, merevisi, mengedit, dan mempublikasikan”. Berikut enam tahapan dalam permainan mengarang gotongroyong seperti: Tahapan pertama yaitu melaksanakan prosedur permainan mengarang gotongroyong berbantuan kartu gambar seri, guru menjelaskan langkah-langkah serta peraturan permainan; Tahapan kedua yaitu menggunakan bantuan media kartu gambar seri. Pada tahapan ini guru memanfaatkan media gambar seri karena dalam keterampilan menulis lanjutan di kelas III terdapat menyusun paragraf melalui rangsangan visual berupa gambar. Sesuai dengan pendapat DePorter (dalam Djuanda, 2014, hlm. 149) bahwa ‘siswa akan lebih mantap menerima apa yang akan dipelajari bila mendengarkannya (audio), melihatnya (visual), dan melakukannya (kinestetik)’; Tahapan ketiga yaitu membagikan surat ejaan berisi informasi untuk menggunakan huruf kapital dan tanda titik yang benar; Tahapan keempat yaitu menyusun paragraf bersama kelompok berdasarkan kalimat-kalimat yang telah dibuat setiap anggota kelompok; Tahapan kelima yaitu membahas hasil diskusi; Tahapan keenam yaitu memeriksa hasil diskusi kelompok lain meliputi penulisan ejaan.

RPP siklus II merupakan RPP siklus sebelumnya namun mendapatkan perbaikan karena persentase perolehan belum mampu mencapai target. Perbaikan tersebut yaitu dengan penerapan teknik “Melingkari Ejaan”, melingkari kesalahan huruf besar atau tanda titik kemudian membetulkan kesalahan tersebut dengan ejaan yang benar. Materi

yang dicantumkan juga lebih jelas dan menggunakan bahasa yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Pada LKS guru menambahkan dua buah pertanyaan aspek kognitif sehingga dapat melatih siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu guru menambah media dua buah karton sehingga siswa dapat mengenali bentuk paragraf yang benar. Pada siklus III guru menambah kegiatan “Cerita Berantai” sebagai alternatif lain pada sumber belajar yang digunakan selain buku sumber. Seperti menurut Sudjana (dalam Djuanda, 2014, hlm. 53) berpendapat bahwa ‘sumber belajar adalah segala daya yang dapat dimanfaatkan guna memberi kemudahan kepada seseorang dalam belajar’. Hasil penilaian kinerja guru merencanakan pembelajaran siklus I mencapai 86,7%, siklus II menjadi 97,8%, serta siklus III mendapat skor perolehan sempurna yaitu 100%.

Hasil pelaksanaan diperoleh dari kegiatan pengamatan terhadap kinerja guru dalam melaksanakan serta aktivitas siswa saat mengikuti pembelajaran. Langkah-langkah kegiatan yang dilaksanakan oleh guru terdiri dari kegiatan awal, inti, hingga akhir pembelajaran. Pada setiap siklus guru mengadakan latihan keterampilan menulis untuk siswa dalam menyusun paragraf, melalui prosedur tahapan pembelajaran dengan menerapkan permainan mengarang gotongroyong berbantuan kartu gambar seri. Nur’aini & Indriyani (2008, hlm. 36) mengemukakan bahwa “paragraf adalah susunan beberapa kalimat yang mengandung satu ide pokok dan penulisannya dimulai dengan garis baru”. Berdasarkan pendapat tersebut selama proses pembelajaran siklus guru memberikan penjelasan bahwa paragraf merupakan bagian karangan yang memiliki satu topik utama yang pada saat menulisnya harus memperhatikan penggunaan huruf kapital dan tanda titik.

Pada pembelajaran siklus I guru memberikan pemahaman kepada siswa mengenai paragraf melalui beberapa tahapan permainan yang dilaksanakan. Pada pembelajaran siklus II guru memperbaiki kekurangan kinerjanya pada pembelajaran siklus I. Guru membimbing siswa pada tahapan ketiga permainan yaitu dengan melaksanakan teknik "Melingkari Ejaan". Teknik tersebut digunakan juga oleh guru dalam membimbing siswa saat mengoreksi ejaan contoh paragraf yang diberikan serta saat mengoreksi ejaan kelompok lain pada tahap keenam permainan. Pada siklus III guru terus memperbaiki kinerjanya dalam melaksanakan pembelajaran. Guru mengubah daftar nama kelompok sehingga terjadi keseimbangan, surat ejaan yang diberikan oleh guru bertambah menjadi empat buah sehingga dapat mengefektifkan waktu, guru juga melaksanakan kegiatan "Cerita Berantai" seperti pada langkah perencanaan. Kegiatan tersebut dilakukan untuk memaksimalkan kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran sehingga tercipta suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, yang secara tidak langsung dapat membantu siswa dalam memahami paragraf melalui tahapan permainan. Berdasarkan perbaikan tersebut maka disimpulkan persentase kinerja guru saat melaksanakan pembelajaran siklus I mencapai 76,2%, siklus II meningkat menjadi 95,2%, serta siklus III mampu mencapai target 100%.

Kegiatan pengamatan dan penilaian pada pelaksanaan pembelajaran juga dilakukan terhadap aktivitas siswa dengan mencakup tiga aspek penilaian yaitu keaktifan, ketelitian, serta kerja sama. Permainan mengarang gotongroyong berbantuan kartu gambar seri mampu melibatkan peran siswa secara penuh, membuat siswa secara tidak sadar mampu mencapai tujuan pembelajaran dalam menyusun paragraf, serta mampu memfokuskan siswa sebagai subjek belajar.

Aktivitas siswa menunjukkan adanya peningkatan selama dilaksanakannya tiga siklus pembelajaran.

Pada siklus I siswa mulai terlibat aktif dalam mengikuti pembelajaran berkelompok, serta turut berpartisipasi dalam membuat kalimat pada kartu gambar seri. Siswa juga bekerjasama dengan kelompok untuk menentukan tugasnya masing-masing dalam memilih kartu gambar seri. Selain itu siswa terlihat teliti saat mengurutkan kalimat menjadi paragraf bersama dengan kelompoknya. Namun belum semua siswa mampu memenuhi seluruh kriteria pada setiap aspek penilaian. Pada siklus II mulai banyak siswa yang aktif menjawab pertanyaan guru pada kegiatan mengidentifikasi dua buah contoh paragraf yang diberikan oleh guru, siswa juga mulai teliti karena guru memberikan bimbingan dengan menulis kembali paragraf pada kertas karton sehingga dapat terlihat oleh semua siswa. Selain itu siswa terlihat teliti dalam membuat kalimat dengan menggunakan huruf kapital dan tanda titik yang benar melalui teknik "Melingkari Ejaan". Selain itu kerja sama siswa mulai terlihat juga pada saat menggunakan teknik "Melingkari Ejaan" saat memeriksa hasil diskusi kelompok lain.

Pada siklus III sebagian besar siswa berpartisipasi aktif dan mampu bekerjasama menunjukkan kekompakan dengan kelompoknya saat mengikuti semua tahapan permainan mengarang gotongroyong berbantuan kartu gambar seri. Siswa teliti dalam mengidentifikasi isi gambar serta menulis kalimat berdasarkan isi gambar tersebut, serta teliti pada saat mengurutkan gambar seri bersama dengan kelompoknya sehingga paragraf yang dihasilkan sebagian besar siswa sudah padu dan sesuai dengan deskriptor penilaian. Hasil penilaian aktivitas siswa siklus I mencapai 53,8%, selanjutnya siklus II meningkat menjadi 73,1%, serta

siklus III mampu mencapai target proses dengan perolehan persentase yaitu 85,7%.

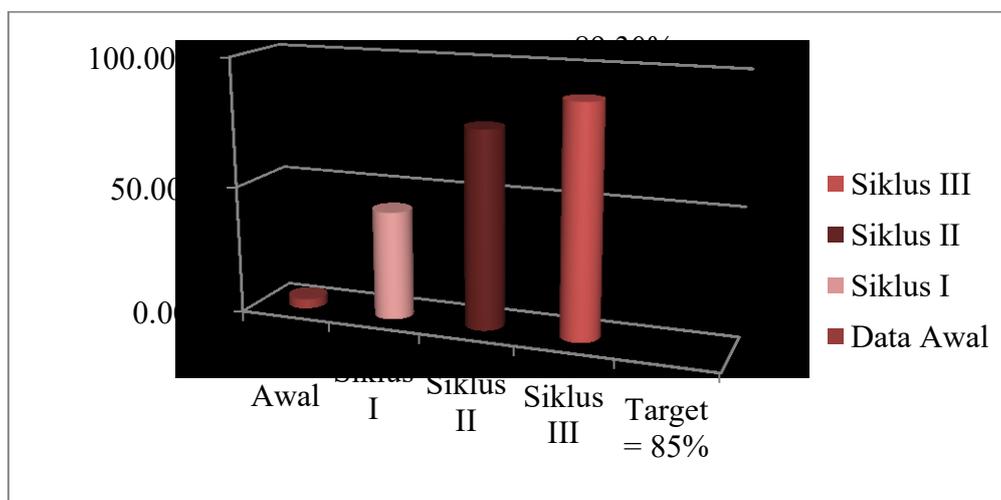
Hasil Belajar

Penerapan permainan mengarang gotongroyong berbantuan kartu gambar seri sebagai solusi pemberian tindakan pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran sebanyak tiga siklus. Pada siklus I tahapan permainan mengarang gotongroyong melatih keterampilan siswa dalam menyusun paragraf. Media kartu gambar seri memudahkan siswa saat membuat kalimat yang saling padu, hal tersebut harus diperhatikan dalam menyusun paragraf sesuai pendapat Kosasih & Hermawan (2012, hlm. 35-38) bahwa untuk menyusun paragraf harus diperhatikan hal-hal seperti “kepaduan paragraf dan ketepatan pemilihan kata”. Surat ejaan dibagikan kepada siswa dengan bahasa yang komunikatif, sehingga dapat membuat siswa terlatih dalam menggunakan tanda titik. Namun pada siklus I kemampuan siswa menggunakan huruf kapital saat menyusun paragraf harus terus diperbaiki. Selain itu perlu adanya penguatan kepada siswa mengenai bentuk paragraf yang benar, terbukti masih terdapat beberapa paragraf yang ditulis sejajar ke bawah dan tidak saling

sambung menyambung serta penulisan baris pertama tidak menjorok ke kanan.

Pada siklus II sebagian besar siswa mampu menulis paragraf dengan bentuk yang sesuai karena pada saat prosesnya guru menggunakan bantuan media kertas karton yang mempermudah siswa dalam mengidentifikasi bentuk paragraf yang benar. Sebagian besar siswa mampu membuat kalimat sesuai urutan isi gambar seri. Siswa juga mampu menggunakan ejaan tanda titik di akhir kalimat dengan benar. Namun tetap terdapat siswa yang belum mampu menggunakan ejaan huruf kapital sesuai kaidahnya. Pada siklus III setiap tahapan pembelajaran permainan mengarang gotongroyong disertai pembuatan LKS dan teknik “Melingkari Ejaan”, mampu memudahkan siswa dalam memahami tahapan membuat sebuah paragraf yang padu berdasarkan gambar seri dengan memperhatikan penggunaan huruf kapital dan tanda titik yang benar.

Pada siklus I hasil belajar siswa yang mencapai KKM 75 mencapai 42,3%, siklus II meningkat 76,9%, serta siklus III mampu mencapai 89,3%. Persentase hasil belajar yang terus mengalami peningkatan tersebut dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 1. Diagram Peningkatan Persentase Keseluruhan Ketuntasan Belajar Siswa

Berdasarkan hasil yang diperoleh setelah dilaksanakan tindakan pada pembelajaran setiap siklus, maka hipotesis penelitian yaitu permainan mengarang gotongroyong berbantuan kartu gambar seri dapat meningkatkan kinerja guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menyusun paragraf di kelas III SDN Palasari dapat terbukti.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pemberian tindakan pada pembelajaran menyusun paragraf di kelas III SDN Palasari Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang dengan menerapkan permainan mengarang gotongroyong berbantuan kartu gambar seri diperoleh kesimpulan seperti berikut.

Perencanaan pembelajaran bahasa Indonesia pada keterampilan menyusun paragraf dengan menerapkan permainan mengarang gotongroyong berbantuan kartu gambar seri di kelas III SDN Palasari Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang mengalami peningkatan hasil. Pada siklus I hasil persentase mencapai 86,7%, siklus II meningkat menjadi 97,8%, siklus III mampu mencapai target 100%.

Pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia pada keterampilan menyusun paragraf dengan menerapkan permainan mengarang gotongroyong berbantuan kartu gambar seri di kelas III SDN Palasari Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang mengalami peningkatan hasil yang terdiri dari kinerja guru dan aktivitas siswa. Pada siklus I kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran memperoleh persentase 76,2%, siklus II menjadi 95,2%, serta siklus III mampu mencapai target 100%. Pada siklus I dari 26 siswa yang hadir, 14 siswa (53,8%) mendapat kriteria baik sekali. Pada siklus II dari 26 siswa yang hadir, 19 siswa (73,1%) mendapat kriteria baik sekali. Pada siklus III dari 28 siswa yang hadir, 24 siswa (85,7%)

termasuk pada kriteria baik sekali dan mencapai target.

Peningkatan hasil belajar siswa pada keterampilan menyusun paragraf dengan menerapkan permainan mengarang gotongroyong berbantuan kartu gambar seri di kelas III SDN Palasari Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang terbukti. Pada siklus I dari 26 orang siswa yang mengerjakan lembar evaluasi, 11 siswa (42,3%) mampu mencapai KKM yaitu 75. Pada siklus II dari 26 siswa yang mengerjakan, terjadi peningkatan menjadi 20 siswa (76,9%) mencapai KKM. Pada siklus III terjadi peningkatan dari 28 siswa yang mengerjakan, sebanyak 25 siswa (89,3%) mampu mencapai KKM. Pada pembelajaran siklus III tersebut target hasil dalam penelitian yaitu 85% dapat tercapai.

Berdasarkan hasil perolehan tersebut, maka permainan mengarang gotongroyong berbantuan kartu gambar seri mampu meningkatkan keterampilan menulis siswa dalam pembelajaran menyusun paragraf kelas III SDN Palasari Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang dari siklus I hingga siklus III mencapai persentase 11,6%.

DAFTAR PUSTAKA

- Dananjaya, U. (2010). *Media pembelajaran aktif*. Bandung: Nuansa.
- Djuanda, D. (2014). *Pembelajaran bahasa Indonesia yang komunikatif dan menyenangkan*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Hanifah, N. (2014). *Memahami penelitian tindakan kelas: teori dan aplikasinya*. Bandung: UPI PRESS.
- Haryadi & Zamzami. (1997). *Peningkatan keterampilan berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Depdikbud.

Kosasih, E. & Hermawan, W. (2012). *Bahasa Indonesia berbasis kepenulisan karya ilmiah dan jurnal*. Bandung: CV Thursina.

Nur'aini, U. & Indriyani. (2008). *Bahasa Indonesia untuk SD kelas III*. Jakarta: Depdiknas.

Resmini, N., Churiyah, Y., & Sundori, N. (2006). *Membaca dan menulis di SD: teori dan pengajarannya*. Bandung: UPI Press.