

PENERAPAN METODE *THINK PAIR SHARE* DENGAN TEKNIK PERMAINAN MENEMPEL KATAKA DALAM MELENGKAPI PERCAKAPAN RUMPANG

Ana Septianah¹, Dede Tatang Sunarya², Ani Nur Aeni³

¹²³Program Studi PGSD UPI Kampus Sumedang

Jl. Mayor Abdurachman No. 211 Sumedang

¹ Email: ana.septianah@student.upi.edu

² Email: dedetatangsunarya@gmail.com

³ Email: aninuraeni@upi.edu

Abstrak

Dalam pengambilan data awal kelas IV siswa mengalami permasalahan dalam melengkapi percakapan rumpang. Hal tersebut disebabkan karena guru hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan. Oleh karena itu, dengan menerapkan metode think pair share dengan teknik permainan menempel kataka dalam melengkapi percakapan rumpang bertujuan untuk memperbaiki perencanaan dan pelaksanaan kinerja guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas menggunakan model Kemmis dan Taggart. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Gudangkopi I. Instrumen yang digunakan menggunakan pedoman observasi kinerja guru, aktivitas siswa, pedoman wawancara, catatan lapangan, dan soal evaluasi. Validasi data yang digunakan menggunakan member check, triangulasi, dan expert opinion. Hasil penelitian yang telah dilaksanakan mengalami peningkatan setiap siklusnya. Siklus I siswa yang berhasil tuntas mencapai 42% , siklus II mencapai 70%, dan siklus III mencapai 92%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan metode think pair share dengan teknik permainan menempel kataka dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam melengkapi percakapan rumpang.

Kata Kunci: *Think Pair Share, Permainan Menempel Kataka, Melengkapi Percakapan Rumpang.*

PENDAHULUAN

Alat komunikasi untuk berinteraksi di kehidupan manusia dalam bentuk lisan maupun tulisan disebut dengan bahasa. Indonesia memiliki beragam suku bangsa, hal ini menyebabkan Indonesia memiliki berbagai bahasa di setiap daerahnya. Namun, Indonesia memiliki bahasa pemersatu yaitu bahasa Indonesia yang merupakan bahasa nasional. Dengan bahasa tersebut masyarakat Indonesia dapat dengan mudah berkomunikasi satu sama lain. Tanpa

adanya bahasa pemersatu, masyarakat akan mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dengan masyarakat lain yang berbeda daerah. Oleh karena itu, setiap masyarakat Indonesia harus dapat berbahasa Indonesia dengan baik agar mudah berkomunikasi dengan masyarakat yang berbeda daerah. Bahasa Indonesia itu penting, oleh sebab itu pembelajaran bahasa Indonesia diajarkan di sekolah. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar

(SD). Tujuan dari pembelajaran bahasa Indonesia di SD adalah agar siswa dapat berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar, dalam bentuk lisan maupun tulisan. Hal tersebut sejalan dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (2006, hlm. 318) yakni, "Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di SD diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesustraan." Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia dapat tercapai jika mengembangkan empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dari keempat keterampilan berbahasa tersebut, keterampilan menulis merupakan salah satu aspek dari keterampilan berbahasa yang berperan penting dalam proses pembelajaran, dengan tidak mengabaikan ketiga keterampilan berbahasa yang lainnya. Dengan menulis, siswa dapat berkomunikasi dengan menuangkan ide, pendapat, gagasan, dan perasaannya melalui bahasa tulis. Keterampilan menulis dapat terlihat ketika siswa menuliskan sebuah kalimat sehingga menjadi paragraf dengan menggunakan ejaan yang benar dari mulai menuliskan kalimat sesuai dengan huruf kapital dan tanda baca. Hal ini bertujuan agar siswa lebih mudah memahami gagasan atau pesan yang disampaikan dalam bentuk tulisan. Menurut Cahyani dan Rosmana (2008, hlm. 1), "Tulisan yang sudah diberi tanda baca dan diperbaiki ejaannya, lebih mudah dan lebih cepat dipahami. Itulah sebabnya, unsur ejaan dan tanda baca merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi dalam tulis menulis." Di sekolah terdapat jenis-jenis menulis yang harus dikuasai oleh siswa, salah satunya adalah menulis percakapan rumpang. Menulis percakapan rumpang merupakan suatu kegiatan menulis yang memiliki tujuan agar siswa dapat melengkapi suatu teks

percakapan yang dilihat dari percakapan sebelum dan sesudahnya.

Berdasarkan pengambilan data awal yang dilakukan di kelas IV SDN Gudangkopi I, pada tanggal 14 Desember 2015 menunjukkan bahwa rendahnya keterampilan menulis siswa pada materi melengkapi percakapan rumpang. Faktor yang menyebabkan rendahnya keterampilan siswa dalam melengkapi percakapan rumpang adalah proses pembelajaran guru yang hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan, tidak melibatkan siswa dalam diskusi. Oleh karena itu, perlu adanya perbaikan pembelajaran dalam materi melengkapi percakapan rumpang. Pembelajaran dapat diperbaiki dengan menggunakan metode *Think Pair Share* dengan teknik permainan menempel kataca. Dengan metode tersebut guru dapat memudahkan anak dalam mengembangkan keterampilan menulis khususnya dalam melengkapi percakapan rumpang, siswa dituntut untuk berpikir individual maupun secara berkelompok. Metode *think pair share* merupakan metode yang menganjurkan siswa untuk berpikir, berpasangan dan membagi. Metode *think pair share* ini terbagi menjadi 3 kata, yaitu *think*, *pair*, dan *share*. *Think* yang artinya berpikir, ketika pembelajaran berlangsung guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan mengenai materi yang sedang dibahas. Pada proses tersebut siswa dituntut untuk berpikir untuk mencari dan menjawab pertanyaan yang telah guru berikan. *Pair* yang artinya pasangan, ketika pembelajaran berlangsung guru meminta siswa untuk mencari pasangan dan mendiskusikan hasil kerja yang telah siswa peroleh dari pemikirannya. *Share* artinya membagi, jadi setelah siswa mendapatkan pasangan, kemudian siswa saling membagi informasi mengenai hasil pemikiran siswa yang telah diperoleh. Kemudian dengan menggunakan teknik permainan menempel kataca yaitu

permainan menempel kalimat dan tanda baca. Permainan menempel kataca merupakan bentuk permainan yang memudahkan siswa dalam melengkapi percakapan dengan cara mencari terlebih dahulu penggalan kalimat dan tanda baca yang sesuai dengan percakapan tersebut, yang kemudian ditempelkan ke dalam teks percakapan. Hal ini dapat membuat nuansa kelas menjadi lebih menarik dan siswa pun akan lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Aspek penilaian yang digunakan guru sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu pengertian percakapan, menulis percakapan rumpang menggunakan huruf kapital, menulis percakapan rumpang menggunakan tanda titik, menulis percakapan rumpang menggunakan tanda koma, menulis percakapan rumpang menggunakan tanda titik dua, menulis percakapan rumpang menggunakan tanda petik, dan menulis percakapan rumpang menggunakan tanda tanya dengan benar.

Berdasarkan hasil evaluasi siswa dapat diketahui bahwa kemampuan siswa dalam melengkapi percakapan rumpang pada keterampilan menulis masih rendah dan banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Pada saat melakukan pengambilan data awal di kelas IV SDN Gudangkopi I pada hari itu siswa yang hadir berjumlah 21 siswa, hanya terdapat 4 siswa yang mencapai KKM dan 17 siswa belum mencapai nilai KKM. Jika dipersentasekan siswa yang mencapai KKM 19% dan siswa yang belum mencapai KKM 81%.

Dalam aspek keterampilan menulis terdapat siswa yang tidak mencapai KKM, hal tersebut disebabkan karena siswa belum mengerti mengenai menuliskan kalimat berkaitan dengan kalimat sebelumnya dalam sebuah percakapan yang rumpang, kemudian dalam penggunaan ejaan huruf kapital dalam

melengkapi percakapan rumpang, dan penggunaan tanda baca (tanda titik, titik dua, koma, petik, dan tanya) dalam melengkapi percakapan rumpang.

Berdasarkan permasalahan terjadi, dibuatlah sebuah perencanaan untuk memperbaiki masalah tersebut dengan menerapkan metode *think pair share* dengan teknik permainan menempel kataca. Metode dan permainan tersebut dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam melengkapi percakapan rumpang dengan memperhatikan ejaan huruf kapital dan tanda baca (tanda titik, koma, titik dua, petik, dan tanya) dengan nuansa yang menyenangkan.

Setelah menganalisis dari hasil observasi, catatan lapangan dan wawancara guru, terdapat beberapa faktor yang menjadi penyebab terjadinya permasalahan pada pembelajaran melengkapi percakapan rumpang, yaitu dilihat dari kinerja guru dan aktivitas siswa. Berikut pemaparan kinerja guru dan aktivitas siswa pada pelaksanaan data awal adalah sebagai berikut. Materi yang disampaikan oleh guru hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan saja, sehingga siswa merasa bosan dalam pembelajaran. Guru tidak mengikutsertakan siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa cenderung pasif dan dalam pembelajaran berlangsung masih berpusat pada guru. Guru tidak mengkondisikan kelas dengan baik, sehingga keadaan kelas sangat gaduh.

Sedangkan aktivitas siswa pada pembelajaran melengkapi percakapan rumpang adalah sebagai berikut. Siswa hanya terlihat antusias ketika masih awal pembelajaran dan hanya beberapa menit saja, setelah itu siswa mulai bosan dan tidak memperhatikan guru dalam menjelaskan materi sehingga siswa membuat kegaduhan dalam kelas. Siswa mengalami kesulitan dalam melengkapi percakapan rumpang, tidak memperhatikan huruf kapital dan

tanda baca. Siswa kurang aktif karena guru tidak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa merasa bosan dan malas jika pembelajaran hanya diperintahkan untuk menulis saja tanpa adanya inovasi yang guru lakukan ketika pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran pada aktivitas siswa sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa pada materi melengkapi percakapan rumpang. Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan menggunakan desain penelitian model Kemmis dan Taggart dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Tahapan tersebut dilakukan di setiap siklus sehingga target yang diharapkan bisa tercapai.

Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian berlokasi di SDN Gudangkopi I Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang, alasan memilih lokasi penelitian dengan berbagai pertimbangan bahwa terdapat permasalahan pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada keterampilan menulis dalam materi melengkapi percakapan rumpang berdasarkan penggunaan huruf kapital dan tanda baca seperti tanda titik, tanda koma, tanda petik dua, tanda tanya, dan tanda petik. Dalam proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan saja.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Gudangkopi I tahun ajaran 2015/2016 dengan jumlah 24 siswa. Siswa kelas IV SDN Gudangkopi I dipilih sebagai subjek penelitian karena tingkat kemampuan dalam melengkapi percakapan rumpang dengan memperhatikan huruf kapital dan tanda baca masih dibawah kriteria ketuntasan minimum

(KKM) yaitu 72. Oleh karena itu, memerlukan inovasi baru dalam pembelajaran sehingga proses dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan tes hasil belajar. Tes yang digunakan dalam penelitian ini bersifat mengukur. Mengukur tingkat pemahaman siswa mengenai materi yang telah dipelajari. Tes hasil belajar berbentuk pertanyaan-pertanyaan kepada siswa yang sesuai dengan proses pembelajaran.

Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Teknik pengolahan data dalam penelitian ini dikategorikan berdasarkan jenis data, yaitu berupa data proses dan data hasil. Data proses meliputi observasi kinerja guru, aktivitas siswa, wawancara dan catatan lapangan. Dalam data hasil meliputi penilaian tes hasil belajar siswa pada materi melengkapi percakapan rumpang dengan memperhatikan tanda ejaan huruf kapital dan tanda baca. Pengolahan data proses berasal dari instrumen pedoman wawancara, pedoman observasi kinerja guru, pedoman observasi aktivitas siswa dan catatan lapangan. Pada pedoman wawancara terbagi menjadi pedoman wawancara guru dan pedoman wawancara siswa. Pedoman wawancara diolah dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan agar dapat mengetahui jawaban terhadap proses berlangsungnya pembelajaran menggunakan penerapan metode *think pair share* dengan teknik permainan menempel kataca.

Pengolahan data untuk penilaian kinerja guru dalam proses pembelajaran, aspek yang dapat dilihat dan dinilai yaitu kegiatan yang dilakukan oleh guru dari membuat sebuah perencanaan, melaksanakan kegiatan awal, inti, dan akhir serta melakukan evaluasi terhadap siswa untuk mengukur

pemahaman siswa. Pedoman observasi aktivitas siswa dan catatan lapangan dapat dinilai dengan melihat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan dituliskan pada instrumen catatan lapangan. Setelah mengumpulkan data-data tersebut, kemudian data di analisis dengan cara memisahkan data yang penting dan mengurangi data yang kurang penting dari keseluruhan data yang diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan metode *Think Pair Share* dengan teknik permainan menempel kataca untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam melengkapi percakapan rumpang pada siswa kelas IV SDN Gudangkopi I. Penelitian ini terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan perencanaan dalam penerapan metode *Think Pair Share* dengan teknik permainan menempel kataca, pada siklus I, II, dan III hanya mengalami sedikit perubahan. perubahan yang terjadi seperti pada perubahan RPP dalam langkah pembelajaran, LKS yang digunakan pada siklus I, II, dan III yang pada setiap siklusnya berbeda teks percakapan namun dengan tingkat kesukaran yang sama di setiap siklusnya, dan pada soal evaluasi yang memiliki tingkat kesukaran yang sama pada teks percakapan.

Pada setiap siklus mengalami sebuah perbaikan yang dilihat dari analisis dan refleksi pada setiap siklus. Pada tindakan siklus I, pada pelaksanaan hanya membagikan satu amplop untuk pengerjaan LKS individu dan berpasangan, pada kegiatan awal ketika melakukan apersepsi guru hanya menunjuk siswa yang berada di depan saja tidak menunjuk siswa yang duduk di belakang dan tidak menunjuk kepada siswa yang kurang aktif, guru hanya memberikan waktu pada kegiatan awal, inti, dan akhir saja tidak memberikan waktu dalam setiap

kegiatan *think*, *pair*, dan *share* sehingga alokasi waktu yang sudah ditentukan melebihi batas waktu. Dalam mencari pasangan, guru membiarkan siswa dalam mencari pasangannya sendiri tanpa mengetahui kemampuan intelektual siswa tersebut sehingga setiap siswa kurang memberikan ide dalam melengkapi percakapan rumpang pada LKS berpasangan, ditambah dengan hanya memberikan satu amplop untuk dua kegiatan yaitu *think* dan *pair*. Dalam kegiatan *pair*, guru kurang memberikan bimbingan dan arahan kepada siswa, sehingga masih banyak siswa yang merasa bingung dalam mengkoreksi dengan pasangannya. Dalam langkah RPP belum terdapat ranah psikomotor. Dalam menempel kataca pada karton, penjelasan guru kurang dipahami oleh siswa, sehingga kondisi kelas menjadi sangat gaduh karena siswa yang kurang mengerti cara permainan tersebut.

Pada tindakan siklus II, memberikan amplop sesuai dengan tahapan kegiatan yaitu dalam kegiatan *think* dan *pair*. Pada kegiatan apersepsi, guru memberikan pertanyaan kepada siswa yang terlihat kurang aktif dan posisi duduk di bagian belakang. Dalam setiap kegiatan diberikan batas waktu yaitu kegiatan *think* diberikan waktu 20 menit, kegiatan *pair* diberikan waktu 20 menit, dan pada kegiatan *share* diberikan waktu 10 menit untuk siswa dalam berdiskusi. Dan jika terdapat siswa yang belum selesai mengerjakan akan mendapatkan bintang disetiap kegiatan. Kemudian untuk siswa yang membuat gaduh atau membuat kacau dalam kelas akan diberikan bintang pula sebagai peringatan agar siswa tidak membuat gaduh pada saat pembelajaran berlangsung. Dalam memasang siswa pada kegiatan *pair*, guru memasang pasangan sesuai dengan intelektual siswa dalam kelas, sehingga setiap pasangan akan saling memberikan ide atau pendapat dalam mengkoreksi dan

memperbaiki hasil pengerjaannya. Guru mencantumkan ranah psikomotor dalam kegiatan inti dan meminta perwakilan siswa untuk membacakan hasil yang telah didapatkan pada kelompoknya. Dalam pelaksanaan tindakan siklus II, guru akan lebih memberikan motivasi, arahan dan bimbingan pada siswa agar siswa lebih merasa diperhatikan dan dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran. Dan pada kegiatan permainan menempel kataca pada karton, guru akan lebih memperjelas dalam menginstruksikan kepada setiap kelompok agar siswa lebih memahami bagaimana cara permainan menempel kataca pada karton tersebut.

Pada tindakan siklus III, hanya terdapat beberapa perubahan diantaranya merubah skenario pembelajaran permainan menempel kataca pada karton untuk setiap kelompok bertujuan agar siswa saling membantu dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Pada kegiatan *pair* akan diganti dengan menuliskan saja sama halnya ketika *share*.

Berdasarkan data perencanaan sebelum pelaksanaan pembelajaran, guru menyusun RPP terlebih dahulu agar pelaksanaan bisa terlaksana sesuai dengan perencanaan, dalam aspek perencanaan siklus I mencapai persentase 79%, pada siklus II mencapai persentase 95%, dan pada siklus III mencapai persentase 100%. Hal tersebut disimpulkan bahwa perencanaan guru dalam pelaksanaan sudah mencapai target pencapaian. Dalam melaksanakan proses pembelajaran, terlebih dahulu guru membuat suatu rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) agar tujuan pembelajaran dapat dicapai. Sejalan dengan Djamarah & Zain (2013, hlm. 9) mengatakan "Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan." Dalam merencanakan pembelajaran hal yang perlu diperhatikan adalah merancang suatu tujuan

pembelajaran yang akan mengukur hasil belajar siswa berupa soal evaluasi. Perencanaan yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas IV SDN Gudangkopi I menggunakan metode *think pair share* dengan teknik permainan menemopel kataca dalam materi melengkapi percakapan rumpang. Dalam perencanaan pun mengalami perbaikan di setiap siklusnya, hal ini dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas guru dalam kegiatan belajar mengajar. Guru menerapkan metode dengan permainan karena siswa cenderung cepat bosan sehingga guru memadukan kelompok belajar dengan adanya sebuah permainan. Sesuai pendapat Idris (2014, hlm. 124) "Bermain merupakan aktivitas yang menyatu dengan dunia anak yang di dalamnya terkandung bermacam-macam fungsi seperti pengembangan kemampuan fisik motorik, kognitif, afektif, sosial, dst."

Berdasarkan data yang diperoleh dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan guru diperoleh data bahwa dari 15 aspek yang dinilai selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung, pada siklus I mencapai persentase 79%, siklus II 98%, dan siklus III mencapai 100% yang artinya target sesuai pencapaian. Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari perencanaan yang telah direncanakan dan dalam pelaksanaannya pun sesuai dengan perencanaan yang telah direncanakan. Dalam proses pembelajaran, guru harus lebih memberikan bimbingan dan motivasi kepada siswa dalam melengkapi percakapan rumpang agar siswa mengerti dan bisa mengikuti proses pembelajaran. Dalam melaksanakan penelitian, guru harus dapat meningkatkan kinerjanya, karena hal tersebut akan berpengaruh terhadap aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan penerapan metode *think pair share* dengan teknik permainan menempel kataca dalam melengkapi percakapan rumpang. Berikut

langkah-langkah metode *think pair share*, menurut Huda (2013, hlm. 207), yakni

- a) Siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4 anggota/siswa.
- b) Guru memberikan tugas pada setiap kelompok.
- c) Masing-masing anggota memikirkan dan mengerjakan tugas tersebut sendiri-sendiri terlebih dahulu.
- d) Kelompok membentuk anggota-anggotanya secara berpasangan. Setiap pasangan mendiskusikan hasil pengerjaan individunya.
- e) Kedua pasangan lalu bertemu kembali dalam kelompoknya masing-masing untuk menshare hasil diskusinya.

Menurut Huda, untuk membuat siswa lebih terampil dalam menulis percakapan rumpang membutuhkan proses yang cukup panjang dengan beberapa tahapan. Dengan menggunakan metode *think pair share* dapat membuat siswa bekerja sendiri, berpasangan maupun berkelompok.

Dalam aktivitas siswa, target yang dicapai adalah 86% siswa dapat memenuhi 3 kriteria yaitu kerjasama, keaktifan, dan ketelitian dalam proses pembelajaran, pada siklus I dari 24 siswa yang mencapai interpretasi Sangat Baik (SB) mencapai 11 siswa atau 46%, pada siklus II dari 20 siswa yang mencapai interpretasi Sangat Baik (SB) mencapai 15 siswa atau 75%, dan pada siklus III dari 24 siswa yang mencapai interpretasi Sangat Baik (SB) mencapai 22 siswa atau 92%. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa setiap pelaksanaan siklus mengalami peningkatan dalam proses pembelajaran. Pada pelaksanaan pembelajaran, siswa memberikan respon dengan baik. Sejalan dengan pendapat Thorndike (dalam Dalyono,

2010, hlm. 30) menyatakan "Belajar merupakan proses pembentukan koneksi-koneksi antara stimulus dan respon." Jika guru memberikan stimulus yang baik berupa penerapan metode *think pair share* dengan teknik permainan menempel kataca dalam melengkapi percakapan rumpang bagi siswa, maka siswa pun akan memberikan respon yang baik pula dengan cara mengikuti pembelajaran dengan baik. Untuk meningkatkan ke tiga aspek tersebut, yaitu keaktifan, kerjasama, dan ketelitian pada proses pembelajaran, guru memberikan bintang bagi siswa yang membuat gaduh dalam kelas, hal ini bertujuan agar dalam mengerjakan tugas siswa menjadi tertib. Hal ini sejalan dengan pendapat Thorndike (dalam Djuanda, 2006, hlm. 8) menyatakan, 'Dalam melakukan kontrol perlu memperhatikan tiga hal, yaitu *law of effect* atau kaidah efek, *law of exercise* atau kaidah kaidah latihan, dan *law of realness* atau kaidah kesiapan'.

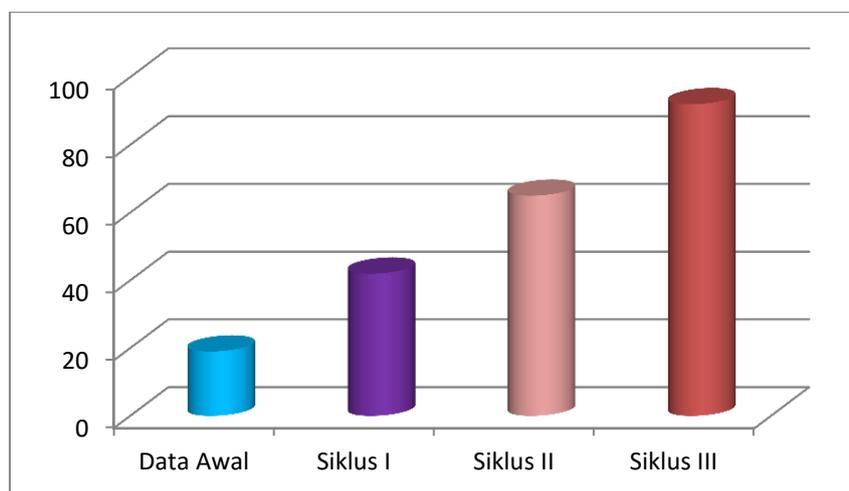
Dalam hasil yang didapatkan pada keterampilan menulis materi melengkapi percakapan rumpang kelas IV SDN Gudangkopi I menunjukkan penilaian hasil yang kurang memuaskan yang didapatkan pada hasil data awal. Percakapan rumpang yang dikerjakan dan dilengkapi oleh siswa tidak memperhatikan huruf kapital dan tanda baca. Dilihat dari hasil penilaian data awal tersebut, sehingga dilakukan perbaikan dalam proses pembelajaran melengkapi percakapan rumpang menggunakan penerapan metode *Think Pair Share* dengan teknik menempel kataca. Terdapat tiga tahapan untuk membantu proses pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa pada materi percakapan rumpang berdasarkan huruf kapital dan tanda baca. Tahap tersebut yaitu *Think*, *Pair*, dan *Share*. Pada tahap *Think*, guru memberikan bimbingan kepada siswa untuk memikirkan dan melengkapi percakapan rumpang dengan teknik

permainan menempel kaca dengan sendiri-sendiri terlebih dahulu. Tahap ini dapat membuat siswa dalam menuangkan ide dan gagasannya ke dalam bentuk melengkapi percakapan rumpang. Pada tahap *pair* guru memberikan bimbingan setiap pasangan pada kelompoknya dalam mendiskusikan hasil pengerjaannya, mengoreksi dan memperbaiki hasil pengerjaan melengkapi percakapan rumpang berdasarkan huruf kapital dan tanda baca yang terdapat pada LKS. Tahap *pair* ini membuat siswa dapat lebih memahami dalam melengkapi percakapan rumpang berdasarkan huruf kapital dan tanda baca.

Pada tahap *share* guru memberikan bimbingan pada setiap pasangan untuk bertemu kembali dengan kelompoknya untuk membagi hasil pekerjaan yang telah didiskusikan dengan pasangan kelompoknya. Guru melakukan penilaian hasil belajar dalam keterampilan menulis pada materi melengkapi percakapan rumpang terdapat tiga ranah yaitu ranah afektif, kognitif, dan psikomotor pada proses pembelajaran.

Menurut Djamarah & Zain (2013, hlm. 10) “Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi.”

Dalam tes hasil belajar siswa, pada data awal pada materi melengkapi percakapan rumpang hanya terdapat 4 siswa atau 19% yang mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM), yang kemudian diperbaiki menggunakan penerapan metode *think pair share* dengan teknik menempel kaca. Pada siklus I terdapat 10 siswa yang tuntas dalam menyelesaikan tes hasil belajar atau 42%, kemudian meningkat pada siklus II terdapat 14 siswa atau 70% dan pada siklus III, terdapat 22 siswa atau 92% yang berhasil mencapai KKM dan dikategorikan tuntas dalam materi percakapan rumpang menggunakan metode *think pair share* dengan teknik permainan menempel kaca. Peningkatan persentase hasil belajar siswa dapat dilihat di bawah ini.



Gambar 1. Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Melengkapi Percakapan Rumpang

kataca dalam melengkapi percakapan rumpang.

Dapat dilihat dari gambar 1 bahwa hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan di setiap siklusnya dengan menerapkan metode *think pair share* dengan teknik menempel

SIMPULAN

Pada hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas IV SDN Gudangkopi I menggunakan penerapan metode *think pair share* dengan teknik permainan menempel kataca dalam melengkapi percakapan rumpang, pemaparannya sebagai berikut.

Pada perencanaan pembelajaran, guru menyusun terlebih dahulu rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) menggunakan penerapan metode *think pair share* dengan teknik menempel kataca. Dengan menerapkan metode tersebut bertujuan agar meningkatkan mutu kualitas siswa dalam melengkapi percakapan rumpang di kelas IV SDN Gudangkopi I. Perbaikan tersebut dapat dilihat dalam analisis dan refleksi pada saat proses pembelajaran berlangsung agar kinerja perencanaan guru mengalami peningkatan di setiap siklusnya.

Kinerja perencanaan guru pada siklus I mencapai persentasi 79%, kemudian dilakukanlah suatu perbaikan pada perencanaan untuk siklus II sehingga mencapai persentase 95% dan dilakukan perbaikan kembali pada perencanaan kinerja guru pada siklus III sehingga mencapai persentase 100%. Perencanaan kinerja guru berhenti pada siklus III karena pada siklus III sudah mencapai target penelitian.

Pada pelaksanaan pembelajaran dalam melengkapi percakapan rumpang terbagi menjadi dua aspek yaitu kinerja guru dan aktivitas siswa. Pada penilaian pelaksanaan kinerja guru selama proses pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Pada pelaksanaan kinerja guru siklus I mencapai 82%, kemudian dilakukanlah perbaikan pada pelaksanaan siklus II sehingga mencapai 98% dan dilakukan sedikit perbaikan pada siklus III sehingga mencapai 100%. Pelaksanaan kinerja guru berhenti pada siklus III karena

pada siklus III sudah mencapai target penelitian.

Pada aktivitas siswa dilihat dari aspek keaktifan, kerjasama, dan ketelitian. Dalam melaksanakan setiap tindakan mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Pada aktivitas siswa siklus I terdapat 11 siswa yang mencapai kategori Sangat Baik (SB) atau dengan persentase 46%. Pada aktivitas siswa siklus II terdapat 15 siswa yang mencapai kategori Sangat Baik (SB) atau dengan persentase 75%. Dan Pada aktivitas siswa siklus III terdapat 22 siswa yang mencapai kategori Sangat Baik (SB) atau dengan persentase 92%. Dengan kata lain, pada aktivitas siswa di siklus III ini sudah mencapai target penelitian.

Penilaian hasil belajar siswa pada materi melengkapi percakapan rumpang mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Pada hasil belajar siswa siklus I terdapat 10 siswa yang mencapai kategori Tuntas atau dengan persentase 42%. Pada hasil belajar siswa siklus II terdapat 14 siswa yang mencapai kategori Tuntas atau dengan persentase 70%. Dan pada hasil belajar siswa siklus III terdapat 22 siswa yang mencapai kategori Tuntas atau dengan persentase 92%. Dengan kata lain, pada hasil belajar siswa di siklus III ini sudah mencapai target penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyani, I., Rosmana, I.A. (2008). *Pendidikan Bahasa Indonesia Edisi Kesatu*. Bandung: UPI PRESS.
- Dalyono, M. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S.B., Zain, A. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: RINEKA CIPTA
- Djuanda, D. (2006). *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan*

Menyenangkan. Bandung:
DEPDIKNAS.

Huda, M. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-isu Metodis dan Paradigmatis.* Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR

Idris, M.H. (2014). *Strategi Pembelajaran yang Menyenangkan.* Jakarta: Luxima.