

PENERAPAN METODE *PICTURE AND PICTURE* DAN PERMAINAN JELAJAH EYD UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN

Nur Fitriana Rahmawati¹, Julia², Prana Dwija Iswara³

¹²³Program Studi PGSD Kelas UPI Kampus Sumedang
Jl. Mayor Abdurachman Mayor Abdurachman No. 211 Sumedang

¹Email: nurfitriana.rahmawati@student.upi.edu

²Email: Juli@upi.edu

³Email: Iswara@upi.edu

Abstrak

*Data awal penelitian menunjukkan masih adanya permasalahan pada proses pembelajaran menulis karangan di kelas IVA SDN Sindangraja yang berdampak pada rendahnya keterampilan siswa dalam menulis karangan dengan penggunaan ejaan yang benar. Untuk menyelesaikan permasalahan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa dalam menulis karangan peneliti memilih menerapkan metode *picture and picture* dan permainan jelajah EYD sebagai solusi. Di dalam penelitian ini desain yang di gunakan adalah desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Kemmis dan Tagart. Hasil penelitian yang dilakukan dengan menerapkan metode *picture and picture* dan permainan jelajah EYD untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan menunjukkan adanya peningkatan. Pada siklus I siswa yang berhasil tuntas pada keterampilan menulis karangan sebesar 55,88%, siklus II sebesar 79,41%, dan siklus III mencapai persentase 91,17%. Hal tersebut membuktikan bahwa metode *picture and picture* dan permainan jelajah EYD dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan.*

Kata Kunci: menulis karangan, *picture and picture*, permainan jelajah EYD.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar (SD) tidak hanya diarahkan untuk meningkatkan pengetahuan saja, melainkan sebagai suatu upaya untuk meningkatkan keterampilan berbahasa. Dalam pembelajaran bahasa ada empat keterampilan yang harus dikuasai siswa, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. "Setiap keterampilan itu erat sekali berhubungan dengan tiga

dapat menumbuhkan penghargaan terhadap hasil karya sastra dari hasil intelektual bangsa sendiri" (Diknas dalam Resmini, dkk. 2010, hlm. 29). Sejalan dengan itu, pembelajaran bahasa dan sastra

keterampilan lainnya dengan berbagai cara yang beraneka ragam" (Tarigan, 2008, hlm. 1). Oleh karena itu siswa SD harus menguasai keempat keterampilan tersebut, agar anak dapat menjalankan kehidupannya secara komunikatif.

"Dalam standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia diharapkan siswa dapat mengembangkan potensinya sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya, serta

Indonesia di SD, pertama dituntut mampu mengembangkan potensi siswa sesuai dengan kemampuan minat dan bakatnya, dan kedua pembelajaran bahasa Indonesia di SD dituntut agar siswa tidak hanya

mampu memahami informasi yang disampaikan, akan tetapi harus menguasai aspek kemampuan berbahasa untuk mengembangkan kemampuan lainnya.

Menulis pada dasarnya adalah menuangkan sebuah pikiran, ide atau gagasan dalam bentuk tulisan dengan maksud dan tujuan tertentu. Tarigan (2008, hlm. 22) mengungkapkan,

Menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu.

Kemampuan menulis tidak hanya kemampuan yang bisa di dapat hanya dengan mendengarkan penjelasan dari guru atau sekedar mencatat apa yang mereka dengar dan mereka lihat, pembelajaran menulis dapat berhasil jika dilakukan dengan melatih kemampuan siswa untuk merangkai sebuah tulisan dengan berbagai cara atau strategi mengajar, karena kemampuan siswa dalam menulis lebih banyak diperoleh dari pengalaman.

Berdasarkan cara-cara penyampaian gagasan atau pesan yang sesuai dengan tujuan pengarang, pada umumnya tulisan dapat dikelompokkan ke dalam empat jenis karangan, yaitu narasi, eksposisi, deskripsi, dan argumentasi. Begitu juga untuk menulis sebuah karangan ada beberapa jenis-jenis karangan yang harus diketahui, berikut adalah pengertian jenis-jenis karangan yang dikemukakan oleh Iswara dan Harjasujana "Narasi adalah wacana yang menceritakan kejadian-kejadian, Eksposisi adalah wacana yang menguraikan langkah-langkah atau proses, Deskripsi adalah wacana yang melukiskan sesuatu, benda, orang, sifat

ataupun kejadian, baik abstrak maupun ril, Argumentasi adalah wacana yang berusaha untuk meyakinkan pembaca(persuasif)"(1996, hlm. 28).

Persyaratan dasar untuk menulis karangan di antaranya menentukan tema atau topik, menemukan gagasan, menyesuaikan isi cerita dengan judul yang tepat serta mengembangkan kata menjadi kalimat yang runtut dan padu, agar sebuah karangan mempunyai makna dan tujuan yang jelas dan mudah dipahami. Menulis sebuah karangan di SD sering diabaikan. Padahal dengan keterampilan menulis ini siswa dapat menuangkan segala pikiran dan perasaan yang ada dalam dirinya ke dalam bentuk karangan, sehingga dapat diketahui oleh pembaca.

Pembelajaran menulis harus menciptakan situasi belajar yang menuntut siswa untuk aktif dalam pembelajaran, agar siswa memiliki keterampilan menulis sebagai salah satu kemampuan dalam berkomunikasi melalui ragam tulisan. Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif diperlukan metode yang tepat untuk menunjang sebuah pembelajaran, seperti yang dikemukakan menurut Roestiyah (dalam Djamarah, 2013, hlm. 74) bahwa,

Guru harus memiliki strategi agar anak didik dapat belajar secara efektif dan efisien, mengena pada tujuan yang diharapkan. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu adalah harus menguasai teknik-teknik penyajian atau biasanya disebut metode mengajar. Dengan demikian, metode mengajar adalah strategi pengajaran sebagai alat untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Jadi, bisa disimpulkan untuk menunjang pembelajaran harus menggunakan metode

mengajar agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Selain dengan menggunakan metode yang tepat pada suatu pembelajaran, metode juga dapat menjadikan proses belajar mengajar lebih menarik dan menuntut siswa untuk aktif.

Hasil observasi menunjukkan bahwa kenyataan di lapangan dalam pembelajaran menulis masih kurang baik terutama pada pembahasan menulis karangan, masih banyak kendala dan hambatan. Seperti yang terjadi di SDN Sindangraja, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, kendala dan hambatan itu muncul selain bersumber dari keterbatasan kemampuan siswa, juga masih kurangnya kemampuan guru dalam merancang sebuah proses pembelajaran, terutama dalam pemilihan bahan ajar. Guru dalam pembelajaran menulis karangan masih tepaku pada satu-satunya sumber belajar, yaitu buku paket yang disediakan sekolah. Model ataupun media pembelajaran juga tidak terlalu diperhatikan sehingga tidak merangsang aktivitas siswa yang akhirnya siswa jadi malas untuk menulis.

Banyak kendala dalam membuat karangan yang dialami oleh siswa, sehingga mayoritas siswa belum memahami dan mampu membuat karangan sesuai dengan tema, dan penulisan yang sesuai dengan EYD, seperti tanda titik, koma, penulisan huruf kapital untuk nama orang, tempat ataupun awal sebuah kalimat. Kemampuan siswa dalam menulis karangan pun masih sangat rendah. Hal ini terbukti dari 34 siswa, hanya 4 orang yang bisa menulis karangan dengan baik, sedangkan 30 (11,76 %) siswa belum mencapai target kriteria kelulusan minimum (KKM) yaitu 75 dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah tersebut. Kesulitan mereka umumnya terletak pada penuangan ide cerita dan penggunaan ejaan. Berikut adalah paparan data pada saat pengambilan data awal di SDN Sindangraja.

Untuk menuangkan ide dalam cerita umumnya siswa masih belum mampu menuangkan ide mereka dalam sebuah tulisan dan antara kalimat satu dengan kalimat selanjutnya tidak berkesinambungan, kemudian banyak kata-kata yang diulang dalam satu kalimat tersebut. Mayoritas siswa tidak dapat menuliskan ide cerita yang sesuai dengan topik karangan dan ceritanya tidak runtut dari awal paragraf sampai akhir paragraf, begitu juga tentang menulis cerita sesuai dengan topik.

Dalam penulisan ejaan siswa tidak dapat menggunakan ejaan dengan tepat, yaitu dalam penggunaan huruf kapital di awal kalimat, nama orang, dan nama tempat, begitu juga dengan penulisan tanda titik di akhir kalimat masih banyak yang dilupakan, kemudian untuk tanda koma pun sama, siswa masih sering tidak memperhatikan tanda koma dan sering diabaikan karena siswa belum terlalu paham dalam penempatan tanda koma.

Berdasarkan masalah di atas, siswa masih kurang mampu dalam membuat kerangka karangan yang kemudian dikembangkan menjadi sebuah karangan. Rendahnya kemampuan siswa dalam membuat karangan disebabkan dalam proses pembelajarannya, guru kurang mampu mengelola kelas dengan baik. Guru hanya menerangkan menulis karangan dengan berceramah, membacakan contoh karangan yang ada di buku paket kemudian langsung memberikan tugas mengarang kepada siswa, tanpa menggunakan media yang baik untuk menarik perhatian siswa dan memicu motivasi siswa. Begitu pula dengan penggunaan ejaan yang terkadang dilupakan oleh guru untuk mengajarkannya kepada siswa. Hal ini membuat siswa tidak bisa mengerjakan tugas mengarang dengan baik. Metode yang digunakan memang tidak salah, tetapi akan lebih efektif jika

divariasikan dengan metode dan teknik pembelajaran yang lain. Suasana kelas juga kurang kondusif karena setelah guru memberikan tugas, siswa dibiarkan mengerjakannya tanpa ada bimbingan dan pengawasan dari guru.

Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti mencoba menerapkan metode *picture and picture* dan permainan jelajah EYD. Dengan cara ini, proses pembelajaran, diharapkan akan lebih variatif, siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajar siswa pun dapat meningkat. Metode *picture and picture* ini adalah salah satu strategi pembelajaran dengan menggunakan gambar sebagai media pembelajaran. Melalui gambar, siswa diharapkan dapat dengan mudah membuat karangan, karena dalam metode ini siswa harus bisa mengurutkan gambar dan membuat sebuah kerangka karangan dari gambar yang telah disediakan. Setelah menerapkan metode *picture and picture* untuk mengarang siswa selanjutnya menggunakan permainan jelajah EYD. Jelajah EYD ini adalah suatu permainan yang terdiri dari tiga pos yang masing-masing pos mempunyai tujuan tersendiri. Misalnya pos satu tentang pengertian tanda titik dan contohnya, pos dua pengertian tanda koma dan contohnya, pos tiga pengertian huruf kapital dan contohnya.

Berdasarkan pembelajaran yang telah dilakukan, siswa masih kurang dan belum mampu dalam membuat kerangka karangan yang dikembangkan menjadi sebuah karangan sesuai dengan penggunaan ejaan yang benar. Hal tersebut dikarenakan beberapa faktor yaitu faktor guru dan faktor siswa.

Permasalahan-permasalahan dalam membuat sebuah karangan memerlukan metode dan media pembelajaran yang menunjang dan tepat agar pembelajaran

yang dilakukan lebih mudah dipahami oleh siswa dan lebih terarah sehingga siswa bisa mengikuti pembelajaran dengan hasil yang memuaskan. Maka secara khusus keseluruhan masalah tersebut bisa dirumuskan sebagai berikut, Bagaimana rencana pembelajaran keterampilan menulis karangan dengan penerapan metode *picture and picture* dan permainan Jelajah EYD pada siswa kelas IVA SDN Sindangraja?. Bagaimana peningkatan aktivitas siswa pada pelaksanaan keterampilan menulis karangan dengan penerapan metode *picture and picture* dan permainan Jelajah EYD pada siswa kelas IVA SDN Sindangraja?. Bagaimana peningkatan kinerja guru pada pelaksanaan keterampilan menulis karangan dengan penerapan metode *Picture and picture* dan permainan Jelajah EYD pada kelas IVA SDN Sindangraja?. Bagaimana hasil keterampilan menulis karangan setelah penerapan metode *picture and picture* dan permainan Jelajah EYD pada siswa kelas IVA SDN Sindangraja?

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode Penelitian Tindakan Kelas atau *Classroom Action Research*. Sebagaimana yang telah dikemukakan dalam permasalahan di atas bahwa masalah yang ditemukan tadi merupakan masalah yang ada di dalam kelas dan disebabkan karena pembelajaran yang masih belum ideal, maka dari itu harus dilakukan sebuah penelitian tindakan kelas. Menurut Kasbolah (1998, hlm. 13) "Penelitian Tindakan Kelas merupakan salah satu upaya guru atau praktisi dalam bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki dan atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas".

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas yaitu, tindakan atau upaya perbaikan untuk meningkatkan proses pembelajaran

sehingga mutu pembelajaran di kelas akan semakin meningkat.

Lokasi Penelitian

Tempat penelitian adalah Sekolah Dasar Negeri Sindangraja yang berlokasi di Jalan Mayor Abdurahman No.109 Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang. Penelitian dilakukan di SDN Sindangraja karena beberapa alasan, yaitu adanya permasalahan pada keterampilan menulis karangan dengan pertimbangan bahwa kemampuan menulis karangan merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa sekolah dasar terutama di kelas IV.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas IVA SDN Sindangraja tahun ajaran 2015-2016 yang berjumlah 34 orang, terdiri 15 orang siswa laki-laki dan 19 orang siswa perempuan. Adapun alasan peneliti memilih kelas IVA SDN Sindangraja sebagai subjek penelitian adalah pada pencarian data awal, bahwa di kelas tersebut ditemukan masalah dalam kegiatan pembelajaran tentang menulis karangan.

Instrumen Penelitian

a. Pedoman Observasi

Instrumen ini merupakan hasil dari pemberian tanda pada kolom pedoman observasi yang dilakukan peneliti, untuk mengamati seluruh kegiatan yang berlangsung baik dari kinerja guru maupun dari aktivitas siswa mulai dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran Bahasa Indonesia mengenai menulis karangan.

b. Pedoman Wawancara

Wawancara dilakukan peneliti pada saat penelitian sedang berlangsung dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menulis karangan. Alat yang digunakan adalah pedoman wawancara. Dalam penelitian kali ini, peneliti melakukan

wawancara kepada guru dan siswa mengenai hambatan dan kesulitan yang dihadapi dalam pembelajaran menulis karangan.

c. Tes Hasil Belajar

Tes dilakukan untuk mengukur dan mengetahui kemampuan dan keberhasilan siswa setelah dilakukannya tindakan melalui alat pengumpul data yang digunakan. Tes yang dilakukan dalam penelitian yaitu tes tulis ditujukan pada tiap siswa untuk mengetahui peningkatan keterampilan belajar dalam menulis karangan.

d. Catatan Lapangan

Kegiatan dengan menggunakan catatan lapangan adalah dengan mencatat segala sesuatu atau berbagai aspek pembelajaran di kelas, suasana kelas, pengelolaan kelas, interaksi guru dengan siswa, interaksi siswa dengan siswa yang terjadi dalam proses pembelajaran menulis karangan, dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan metode *picture and picture* dan permainan jelajah EYD untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan di kelas IV A SDN Sindangraja Kecamatan Sumedang utara Kabupaten Sumedang ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, dan hasil. Dalam hal perencanaan metode *picture and picture* dan permainan jelajah EYD ini baik dalam perencanaan siklus I, siklus II, maupun siklus III sebenarnya tidak terlalu banyak perubahan. Beberapa hal yang mengalami perubahan yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan langkah pembelajarannya, dan soal evaluasi siklus I, II, III berbeda pada gambar seri yang digunakan.

Pada kegiatan pelaksanaan terjadi perubahan pada setiap siklusnya. Tindakan yang dilakukan sesuai dengan refleksi pada

siklus sebelumnya. Pada siklus I tindakan difokuskan pada penggunaan media gambar seri dalam pembelajaran menulis karangan untuk mempermudah siswa mengungkapkan gagasan atau ide untuk menulis karangan, seperti yang dikemukakan Sudjana dan Rivai (dalam PLPG Rayon 110, 2012, hlm. 122) "Media gambar adalah media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui kombinasi pengungkapan kata-kata dengan gambar-gambar". Dengan adanya gambar seri diharapkan siswa lebih mudah dalam menulis karangan dan memunculkan ide-ide sesuai dengan gambar, karena gambar dapat mengembangkan imajinasi anak dan mengembangkan kreativitas anak dalam mengarang, seperti yang dikemukakan oleh Wibawa (dalam PLTG Rayon 110, 2012, hlm. 124) bahwa fungsi media gambar dalam proses belajar mengajar berikut:

- a. *Mengembangkan kemampuan visual.*
- b. *Mengembangkan imajinasi anak.*
- c. *Membantu meningkatkan penguasaan anak terhadap hal-hal yang abstrak, atau peristiwa yang tidak mungkin dihadirkan didalam kelas.*
- d. *Mengembangkan kreativitas siswa.*

Gambar seri yang berurutan dapat membantu siswa menulis karangan secara runtut dan padu dari awal sampai akhir. Selain adanya gambar siswa juga diberikan pertanyaan untuk membuat kerangka karangan, karena jawaban dari pertanyaan tersebut akan menjadi sebuah kerangka karangan jika siswa menjawabnya dengan benar. kemudian awal paragraf pada karangan disediakan agar membuka pemahaman awal siswa untuk menulis sebuah karangan. Selain adanya gambar seri pada siklus I ini difokuskan juga pada permainan jelajah EYD. Dengan adanya

permainan jelajah EYD yang terdiri dari tiga pos dan pada setiap pos terdapat contoh penggunaan ejaan yang sesuai, seperti tanda titik, tanda koma, dan huruf kapital. Permainan jelajah EYD ini digunakan agar siswa lebih memahami dan bisa mengaplikasikan penggunaan ejaan yang sesuai ketika siswa berjelajah. Karena adanya permainan, pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membuat siswa bosan. Siswa dapat belajar sambil bermain karena bagi siswa permainan bisa membuat siswa menjadi senang dan dengan permainan membantu siswa untuk mencapai kematangan dalam pembelajaran, hal itu sesuai seperti yang dikemukakan oleh Seto (dalam Djuanda, 2014, hlm. 122) "Bermain sangat penting, sehingga meskipun terdapat unsur kegembiraan, namun tidak dilakukan demi kesenangan saja. Bermain adalah hal serius karena merupakan cara bagi anak untuk meniru dan menguasai perilaku orang dewasa untuk mencapai kematangan".

Pada siklus II, tindakan difokuskan pada kegiatan apersepsi yang lebih mengeksplor pengetahuan siswa, pembagian kelompok secara heterogen sesuai kemampuan siswa, pengaturan tempat duduk yang lebih memudahkan pergerakan siswa, dan penjelasan yang lebih tegas dan jelas mengenai pengerjaan LKS untuk menyusun gambar seri dan peraturan jelajah EYD. Selain itu permainan jelajah EYD pada siklus II ditambah media gambar tentang contoh EYD nya, agar tiap kelompok tidak berebut ketika mengunjungi tiap pos. Dengan begitu siswa lebih leluasa dan fokus ketika melihat contoh penggunaan ejaan yang sesuai tanpa harus terburu-buru. Jika pada siklus I hanya ada satu kubu, sedangkan pada siklus dua terdiri dari dua kubu, tetapi isi pada kubu satu dan dua tetap sama isinya. Pada LKS siklus II ini ditambah dengan paragraf akhir, jika pada siklus I siswa hanya dibantu dengan paragraf awal, tetapi berbeda

dengan siklus II yang dibantu dengan paragraf akhir juga.

Pada siklus III tidak terlalu banyak yang berubah. Pada siklus III ini difokuskan pada kegiatan kesiapan siswa untuk belajar dan pemberian motivasi supaya siswa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dilakukan oleh guru supaya suasana pembelajaran dapat kondusif. Kesiapan siswa dilatih dari awal pembelajaran dengan cara ketika guru sedang mengecek kehadiran siswa, siswa yang disebut namanya harus menjawab “Ya, saya siap untuk belajar”. Cara mengecek kehadiran seperti ini memang berbeda dari yang biasanya karena biasanya siswa hanya mengacungkan tangan atau berkata “hadir”. Cara seperti ini memang membawa perubahan pada diri siswa. Siswa terlihat lebih siap dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Kemudian pada siklus III ini gambar seri yang diberikan pada LKS juga hanya berjumlah tiga yang pada siklus satu dan dua berjumlah empat.

Berdasarkan hasil data awal yang diperoleh dari pembelajaran menulis karangan ini hanya 4 orang siswa (11,76%) yang tuntas sesuai KKM yaitu 75.00. Setelah dilakukan tindakan melalui metode *picture and picture* dan permainan jelajah EYD di siklus I terjadi peningkatan siswa yang tuntas sesuai dengan KKM yaitu dari 4 siswa menjadi 19 siswa (55,88%), kemudian di siklus II menjadi 27 siswa (79,41%) dan di siklus III bertambah menjadi 31 siswa (91,17%) . Pada siklus III hanya ada 3 orang atau sekitar

8,82% yang tidak tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa metode *picture and picture* dan permainan jelajah EYD mampu meningkatkan keterampilan menulis karangan termasuk dalam mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Karena menulis karangan adalah pekerjaan merangkai kata, kalimat, dan alinea untuk menjabarkan atau mengulas topik tema tertentu, guna memperoleh hasil akhir berupa karangan. Dan dapat dikatakan bahwa mengarang adalah alat komunikasi segala gagasan yang disampaikan melalui bahasa tulis sehingga orang lain dapat mengetahui dan memahami apa yang dirasakan, sebagaimana terdapat dalam tulisan tersebut. Sesuai yang dikemukakan oleh Iswara (2016, hlm. 390)

Pembelajaran menulis karangan sebenarnya identik dengan pembelajaran menulis paragraf. Pembelajaran menulis karangan juga biasanya memperhatikan penggunaan ejaan. Pembelajaran menulis karangan ini dapat diawali dengan membuat kerangka karangan. Setiap bagian kerangka karangan dapat dikembangkan menjadi sebuah paragraf. Paragraf itu bersusun membentuk karangan yang utuh.

Keseluruhan peningkatan baik dari kinerja guru (perencanaan dan pelaksanaan), aktivitas siswa maupun tes hasil belajar yang dipaparkan tersebut akan digambarkan dalam bentuk tabel dan Diagram sebagai berikut.

Hasil Observasi Kinerja Guru Perencanaan

Tabel 1.1
Perbandingan Nilai Perencanaan Guru Untuk Tiap Siklus

Kegiatan	Kriteria					Persentase (%)
	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang	Kurang Sekali	
Siklus I	-	√	-	-	-	66,66%

Siklus II	√	-	-	-	-	83,33%
Siklus III	√	-	-	-	-	100%

Pelaksanaan

Tabel 1.2
Perbandingan Nilai Pelaksanaan Kinerja Guru

Kegiatan	Kriteria					Persentase(%)
	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang	Kurang Sekali	
Siklus I	-	√	-	-	-	68,33%
Siklus II	√	-	-	-	-	81,66%
Siklus III	√	-	-	-	-	100%

Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Tabel 1.3
Perbandingan Nilai Aktivitas Siswa

Kegiatan	Jumlah Siswa			Persentase (%)		
	Baik	Cukup	Kurang	Baik	Cukup	Kurang
Siklus I	10	23	1	29,41	67,64	2,94
Siklus II	21	13	0	61,76	38,23	0
Siklus III	31	3	0	91,17	8,82	0

Hasil Keterampilan Menulis Siswa

Melalui tiga siklus penelitian yang dilakukan terdapat peningkatan yang signifikan mengenai keterampilan siswa dalam menulis karangan antara sebelum diadakan tindakan berdasarkan data awal dengan setelah

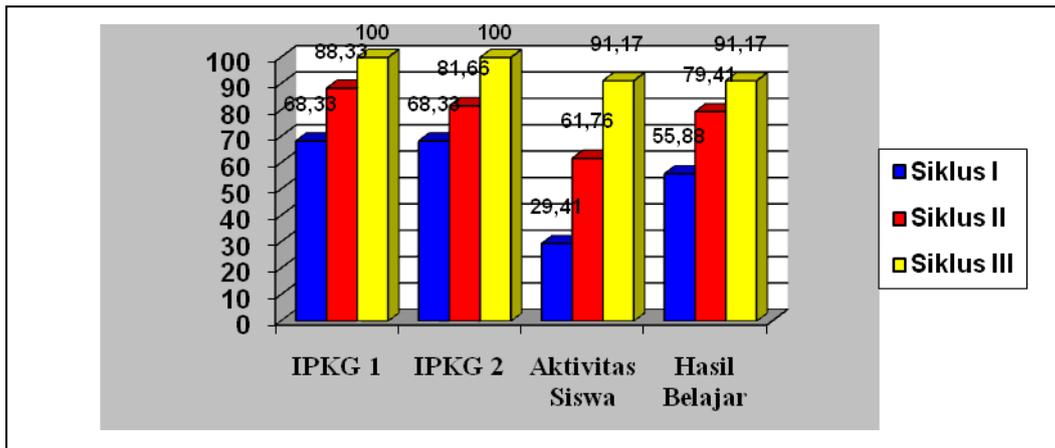
dilaksanakan tindakan. Dengan demikian, penerapan metode *picture and picture* dan permainan jelajah EYD untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan di kelas IVA SDN Sindangraja, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang berhasil.

Tabel 1.4
Hasil Siswa Siklus I, Siklus II, Siklus III

Kegiatan	Presentase
Siklus 1	55,88%
Siklus 2	79,41%
Siklus 3	91,17%

Secara keseluruhan, ketercapaian peningkatan data hasil perencanaan, dan pelaksanaan kinerja guru, aktivitas siswa, dan hasil keterampilan menulis karangan berdasarkan pengalaman dengan penerapan metode *picture and picture* dan permainan

jelajah EYD pada siklus I, II, dan III dapat dilihat pada diagram 1.1 berikut ini.



Grafik Peningkatan Proses dan Hasil Keterampilan Siswa Menulis Karangan (Siklus I, Siklus II, dan Siklus III)

KESIMPULAN

Berikut ini akan disajikan kesimpulan yang di peroleh dari temuan di lapangan selama pelaksanaan penelitian pembelajaran menulis karangan dengan penerapan metode *picture and picture* dan permainan jelajah EYD untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan di kelas IVA SDN Sindangraja Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut.

Perencanaan, mulai siklus I sampai dengan siklus III guru sudah melaksanakan semua aspek dengan baik. Perencanaan pembelajaran mengalami perbaikan pada setiap siklusnya. Hal tersebut dilakukan agar dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. Hasil yang diperoleh pada penilaian perencanaan pembelajaran terus mengalami peningkatan pada setiap siklusnya.

Pembelajaran dengan menerapkan metode *picture and picture* dan permainan jelajah EYD dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran menulis karangan di kelas IVA SDN Sindangraja yang terdiri dari aspek keseriusan, keaktifan, dan tanggung jawab. Pada siklus I yang mendapat nilai B (Baik) 10 siswa (29,41%), siklus II yang mendapat nilai B (Baik) 21 siswa (61,76%),

siklus III yang mendapat nilai B (Baik) 31 siswa (91,17%).

Pembelajaran dengan menerapkan metode *picture and picture* dan permainan jelajah EYD dapat meningkatkan kinerja guru dalam pembelajaran menulis karangan di kelas IVA SDN Sindangraja. Pada siklus I, kinerja guru hanya mencapai 68,33%, siklus II 81,66%, siklus III 100%.

Hasil belajar siswa dengan menerapkan metode *picture and picture* dan permainan jelajah EYD dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan di kelas IVA SDN Sindangraja. Pada siklus I, siswa yang tuntas mencapai KKM sebanyak 19 orang siswa atau (55,88%), siklus II 27 siswa (79,41%), siklus III 31 siswa (91,17%)

Berdasarkan data tersebut di atas, penerapan metode *picture and picture* dan permainan jelajah EYD dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan dengan dua indikator menyusun kerangka karangan dan mengembangkan kerangka karangan menjadi karangan yang padu dengan memperhatikan penggunaan ejaan (huruf kapital, tanda titik, koma). Hasil tes belajar siswa pada materi menulis karangan telah mencapai target ditentukan yaitu 85%.

DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah, B. S. & Zain, A. (2013). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Djuanda, Dadan. (2014). *Pembelajaran bahasa indonesia yang komunikatif dan menyenangkan*. Sumedang: UPI SUMEDANG PRESS.
- Iswara, P.D. dan Harjasujana, A.S. (1996) , *Kebahasaan dan membaca dalam bahasa Indonesia*, Jakarta: DEKDIKBUD
- Iswara, P. D. (2016). *Pengembangan materi ajar dan evaluasi pada keterampilan menulis dan berbicara di sekolah dasar*. [Online]. Diakses dari <https://www.researchgate.net/publication/303371521> Pengembangan Materi Ajar dan Evaluasi pada Keterampilan Menulis dan Berbicara di Sekolah Dasar.
- Kasbolah, Kasihani. (1998). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Jakarta: Depdikbud.
- PLPG, Rayon 110 (2012). *Pendalaman materi dan metodologi pembelajaran bahasa indonesia SD/MI*. Bandung.
- Resmini, N, dkk. (2010). *Membaca dan menulis di SD*. Bandung: UPI PRESS.
- Tarigan, G. H. (2008). *Menulis sebagai suatu ketrampilan berbahasa*. Bandung: ANGKASA.