

## **PENERAPAN METODE KOOPERATIF LEARNING TIPE TWO STAY TWO STRAY DAN PERMAINAN KALIMAT BERANTAI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN BERDASARKAN PENGALAMAN**

**Eka Erfiana<sup>1</sup>, Dede Tatang Sunarya<sup>2</sup>, Riana Irawati<sup>3</sup>**

<sup>123</sup>Program Studi PGSD Kelas UPI Kampus Sumedang

Jl. Mayor Abdurachman No. 211 Sumedang

<sup>1</sup>Email: eka.erfiana95@student.upi.edu

<sup>2</sup>Email: dedetatangsunarya@gmail.com

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

### **Abstract**

Skill writing is one of the language is to be controlled by students in subject of Indonesian language. Writing skills taught that students have skills write a good one and can be taken as a means of communication in the life of everyday. One methods used to teach write that is practicing cooperative type two stay two stray and game sentence chain. Through the two are two stray and game sentence chain, students will know procedures for writing with regard to penggunaan spelling with well as learning bepleasant. But in fact he is not all teachers able to teach writing skills correctly. This article will talk about the application of the cooperative type two stay two stray and game chain sentence to improve writing skills of from experience on the kids grade school district 1 danamulya plumbon Cirebon.

**Keywords:** *Writing Skill, Method Two Stay Two Stray, game sentence chain*

### **PENDAHULUAN**

Pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting. Hal ini dikarenakan Bahasa Indonesia dijadikan sebagai alat komunikasi yang formal, dimana Bahasa Indonesia digunakan sebagai bahasa pemersatu untuk masyarakatnya. Maksud dari bahasa pemersatu disini yaitu bahasa yang digunakan sebagai alat komunikasi ketika seseorang tidak mengerti apa yang dikatakan oleh lawan bicaranya karena perbedaan bahasa. Perbedaan bahasa inilah yang kemudian menjadikan Bahasa Indonesia sebagai bahasa formal. Mengingat betapa pentingnya Bahasa Indonesia maka mata pelajaran Bahasa Indonesia dijadikan mata pelajaran yang wajib untuk dipelajari di

semua jenjang pendidikan baik di sekolah dasar, sekolah menengah pertama maupun di sekolah menengah atas. Selain itu juga mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diuji nasionalkan oleh pemerintah. Proses pembelajaran Bahasa Indonesia itu sendiri seharusnya merujuk pada tujuan yang ada didalam kurikulum. Adapun tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia menurut Depdiknas (2006, hlm. 22) yaitu:

1. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku baik secara lisan maupun tulis.

2. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
3. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dipelajari agar siswa mampu berkomunikasi menggunakan bahasa lisan ataupun tulis dengan baik dan benar. Pembelajaran Bahasa Indonesia itu meliputi empat aspek, yaitu aspek mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Keempat aspek ini saling berkaitan dan sangat penting untuk diajarkan kepada siswa. Jika keempat aspek sudah dicapai maka tujuan pembelajarannya dikatakan sudah berhasil. Namun salah satu masalah yang sering dijumpai dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu aspek menulis, padahal menulis adalah hal yang penting karena dengan tulisan seseorang dapat berkomunikasi dengan orang lain. Oleh karena itu penelitian ini lebih difokuskan kepada aspek menulis. Menulis itu sendiri merupakan suatu kegiatan menuangkan ide atau gagasan berupa tulisan yang bisa dipahami oleh orang lain dan bisa dijadikan sebagai alat komunikasi selain komunikasi secara lisan. Hal ini sesuai dengan pengertian menulis menurut Suriamiharja (dalam D. Djuanda & N. Resmini, 2007, hlm. 116) bahwa alat komunikasi untuk menuangkan pikiran, perasaan dan gagasan yang ada dipikiran untuk disampaikan kepada orang lain. Ketika menulis tidak semua orang mampu menuangkan ide atau gagasan yang ada dipikirkannya, hal ini dikarenakan ketika

menulis itu membutuhkan suatu pemahaman tentang tata cara menulis yang baik dan benar dengan cara menggunakan pemilihan kosakata yang tepat, keterpaduan kalimat, penulisan ejaan dan keruntutan isi tulisan dengan benar agar tulisan tersebut mampu dipahami oleh orang yang membacanya. Hal inilah yang memicu banyaknya permasalahan yang terjadi ketika mengajarkan ketrampilan menulis. Oleh karena itu untuk mengajarkan ketrampilan menulis ini diperlukan latihan secara terus menerus agar penulis memiliki pembendaharaan kosa kata yang banyak dan dapat menggunakan ejaan yang benar agar tulisannya mudah dipahami oleh pembaca. Hal ini sesuai dengan pendapat H. G Tarigan (2008, hlm. 09) bahwa keterampilan menulis tidak datang begitu saja, melainkan membutuhkan latihan yang cukup dan teratur serta terprogram. Oleh karena itu dalam mengajarkan menulis itu perlu mendapatkan perhatian khusus yang dilakukan oleh guru. Hal ini sesuai dengan pendapat Gage & Berliner (dalam Dimiyati & Mudjiono, 2007, hlm. 42) yang mengatakan jika tidak ada perhatian maka proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik. Salah satu caranya yaitu guru membuat perencanaan pembelajaran yang matang. Hal ini sesuai dengan pendapat Aminudin (dalam Epriyanti, 2016, hlm.05) ketika dalam merencanakan perencanaan pembelajaran harus disusun dengan semaksimal mungkin dan ditata dengan urutan-urutan tertentu. Namun pada kenyataan yang ada di lapangannya ketika pembelajaran itu hanya berpusat pada guru, dimana siswa hanya mendengarkan penjelasan guru dan siswa tidak diberikan kesempatan untuk berlatih dan mengeksplor kemampuannya. Khususnya dalam pembelajaran menulis

guru hanya menjelaskan materi tentang menulis saja bukan melatih siswa untuk latihan menulis sehingga minat siswa untuk menulis itu minim sekali. Hal inilah yang menimbulkan banyak kesulitan yang dialami oleh siswa yaitu kesulitan dalam menuangkan ide atau gagasan dengan menggunakan pemilihan kata yang baik dan penggunaan ejaan yang benar. Selain itu juga aktivitas siswa ketika proses pembelajaran berlangsung itu masih kurang. Hal ini ditandai ketika siswa kurang fokus dalam belajar, Selain hal itu partisipasi siswa terhadap tugas yang diberikan oleh gurunya itu masih kurang. Hal ini ditandai dengan adanya siswa yang tidak langsung mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya. Motivasi siswa juga masih kurang, dimana siswa yang kurang antusias ketika belajar dan siswa yang tidak aktif bertanya dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Hal inilah yang menyebabkan kondisi kelas kurang kondusif dan hasil belajar siswa yang rendah. Sehingga hal ini berdampak pada siswa yang masih kesulitan dalam menulis karangan berdasarkan pengalaman. Kesulitan yang dialami siswa yaitu menuangkan gagasan yang ada di dalam pikirannya, penggunaan kata, keterpaduan kalimat dan penggunaan ejaannya seperti huruf kapital, tanda titik dan tanda koma. Penyebab kesulitan ini yaitu rendahnya pemahaman siswa tentang menulis serta kurang terampilnya guru dalam merancang dan memilih metode yang akan digunakan untuk mengajarkan menulis karangan berdasarkan pengalaman, sehingga pembelajaran lebih berfokus pada guru bukan pada siswa.

Berdasarkan data yang telah diperoleh selama pengambilan data awal dari 20 siswa, hanya ada 2 siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan masih ada 18 siswa yang belum memenuhi Kriteria

Ketuntasan Minimal (KKM). KKM yang ditetapkan dalam pelajaran Bahasa Indonesia ini adalah 70. Adapun kesulitan yang dialami siswa yaitu siswa masih kesulitan dalam menggunakan kata baku dan tidak baku, kalimat yang ditulis siswa masih belum terpadu antar paragrafnya, serta siswa masih kesulitan dalam menempatkan huruf kapital, tanda titik dan tanda koma dengan benar. Berikut ini data hasil belajar siswa saat pengambilan data awal :

Siswa yang sudah tuntas hanya ada 2 siswa (10%) dan 18 siswa (90%) belum tuntas. Pada aspek menyebutkan jenis-jenis karangan ini hanya ada 7 siswa (35%) yang menjawab benar semua. Sedangkan 6 siswa (30%) yang lainnya hanya dua jawaban yang benar, dan sisanya 7 siswa (35%) hanya satu jawaban yang benar. Dalam penggunaan kata tidak ada siswa (0%) yang penggunaan katanya benar semua, hanya ada 6 siswa (30%) yang penggunaan katanya mendapatkan skor dua dan siswanya 14 siswa (75%) mendapatkan skor satu. Dalam keterpaduan kalimat hanya ada 1 siswa (5%) seluruh karangannya terpadu, sedangkan yang 13 siswa (65%) karangannya kurang terpadu dan sisanya 6 siswa (30%) karangannya tidak terpadu. Dalam penggunaan huruf kapital tidak ada siswa (0%) yang semua penggunaan huruf kapitalnya mendapatkan skor tiga, ada 6 siswa (30%) yang penggunaan huruf kapitalnya mendapatkan skor dua dan sisanya 14 siswa (70%) mendapatkan skor satu. Dalam penggunaan tanda titik juga hanya ada 1 siswa (5%) yang penggunaan titiknya mendapatkan skor 3, 12 siswa (60%) mendapatkan skor 2 dan sisanya 7 siswa (35%) mendapatkan skor satu. Dalam penggunaan tanda titik tidak ada siswa (0%) yang mendapatkan skor tiga, hanya ada 9

siswa (45%) yang mendapatkan skor dua dan sisanya 11 siswa (55%) mendapatkan skor satu.

Berdasarkan permasalahan di atas, untuk mengatasi masalah tersebut menggunakan metode kooperatif tipe *two stay two stray* dan permainan kalimat berantai. Dengan menggunakan metode ini akan membuat siswa antusias dan aktif ketika pembelajaran karena metode ini menuntut siswa untuk aktif dan saling bertanggungjawab terhadap tugasnya masing-masing. Metode *Two Stay Two Stray* merupakan salah satu bagian dari model kooperatif learning yang didalamnya ketika pembelajaran siswa dikelompokkan menjadi 4 orang dengan kemampuan siswa yang heterogen. Setelah itu 2 siswa ditugaskan untuk menjadi tuan rumah dan 2 siswa lainnya ditugaskan untuk menjadi tamu. Tugas tuan rumah adalah memberikan hasil kerja kelompoknya dan mendengarkan hasil koreksian dari tamu, sedangkan tamu bertugas untuk bertamu ke kelompok lain untuk memeriksa hasil kerja kelompok lain. Sedangkan permainan kalimat berantai adalah jenis permainan yang digunakan untuk memudahkan siswa dalam menulis karangan. Selain itu dengan adanya permainan kalimat berantai ini maka siswa akan bersemangat ketika belajar karena pada dasarnya siswa SD itu masih suka bermain. Berdasarkan paparan di atas maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut :

Bagaimana perencanaan penerapan metode kooperatif learning tipe *two stay two stray* dan permainan kalimat berantai untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada keterampilan menulis karangan berdasarkan pengalaman di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Danamulya Kecamatan Plumbon Kabupaten Cirebon ?

Bagaimana pelaksanaan penerapan metode kooperatif learning tipe *two stay two stray* dan permainan kalimat berantai untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada ketrampilan menulis karangan berdasarkan pengalaman di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Danamulya Kecamatan Plumbon Kabupaten Cirebon ?

Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan penerapan metode kooperatif learning tipe *two stay two stray* dan permainan kalimat berantai untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada keterampilan menulis karangan berdasarkan pengalaman di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Danamulya Kecamatan Plumbon Kabupaten Cirebon ?

## **METODE PENELITIAN**

### **Desain Penelitian**

Desain penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas model spiral yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc. Taggart. Model penelitian ini di dalamnya terdiri dari beberapa siklus yang berisi suatu tindakan yang digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang bermasalah. Desain model spiral menurut Kemmis & Mc Taggart (dalam Z. Aqib, 2009, hlm. 22) mengatakan jika model spiral terdiri dari perencanaan, aksi/tindakan, observasi dan refleksi.

### **Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian dilakukan di SDN 1 Danamulya Kecamatan Plumbon Kabupaten Cirebon.

### **Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 1 Danamulya tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 20 siswa, yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang pertama yaitu tes hasil belajar. Tes yang digunakan yaitu tes tulis yang bertujuan untuk mengukur sejauhmana pemahaman dan kemampuan siswa dalam menulis karangan berdasarkan pengalaman setelah menggunakan metode kooperatif tipe TS-TS dan permainan kalimat berantai. Yang kedua yaitu observasi dimana kegiatan yang dilakukan yaitu mengamati kinerja guru dan aktivitas siswa ketika pembelajaran. Yang ketiga yaitu catatan lapangan yang digunakan ketika ada kegiatan siswa yang penting namun tidak ada di format observasi. Yang keempat yaitu wawancara yang digunakan untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap pembelajaran yang menerapkan metode kooperatif tipe TS-TS dan permainan kalimat berantai.

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

#### **Pengolahan Data Proses**

Data yang diperoleh dari wawancara diolah menjadi bentuk deskriptif yang disajikan dalam bentuk pedoman wawancara. Data pada catatan lapangan berisi deskripsi kegiatan yang terjadi selama pelaksanaan tindakan yang tidak ada dilembar observasi. Pedoman observasi kinerja guru berisi aspek yang akan diamati. Jumlah skor total yang diperoleh di ubah ke dalam skala 100 dan diberikan interpretasi sesuai dengan persentase yang diperoleh. Pedoman observasi aktivitas siswa diisi dengan cara memberikan skor kepada aspek yang diamati. Jumlah skor total yang diperoleh di ubah ke dalam skala 100 dan diberikan interpretasi sesuai dengan persentase yang diperoleh.

#### **Pengolahan Data Hasil Belajar**

Aspek yang dinilai dalam hasil belajar siswa yaitu menyebutkan jenis-jenis karangan dan

membuat karangan berdasarkan tema yang telah ditentukan dengan memperhatikan penggunaan kata, keterpaduan kalimat, dan penggunaan ejaan. Nilai KKM yang ditentukan adalah 70.

#### **Analisis Data**

Proses analisis data dalam penelitian ini dimulai dari menelaah dan mempelajari data dari seluruh data yang telah terkumpul, kemudian data tersebut diseleksi. Teknis analisis datanya yang pertama yaitu reduksi data, yang kedua yaitu penyajian data dan ketiga yaitu kesimpulan.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

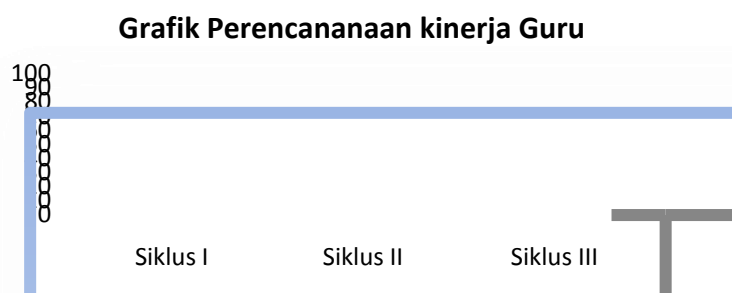
Pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini dilaksanakan dalam 3 siklus. Pada setiap siklusnya diberikan tindakan dan terus mengalami perbaikan agar dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa pada materi menulis karangan berdasarkan pengalaman. aspek yang dinilai dalam setiap siklusnya yaitu aspek perencanaan kinerja guru, pelaksanaan kinerja guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa terhadap keterampilan menulis karangan berdasarkan pengalaman.

#### **Perencanaan Tindakan**

Sebelum melakukan tindakan disetiap siklusnya terlebih dahulu guru menyusun rencana pelaksanaan pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan merencanakan kegiatan permainan kalimat berantai. Selain itu juga guru merencanakan pedoman observasi kinerja guru dan pedoman

observasi aktivitas siswa, dimana untuk setiap siklus terus menerus mengalami perbaikan agar dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. Aspek perencanaan yang lainnya yaitu guru membuat lembar kerja siswa dan lembar soal evaluasi siswa. Dalam menyusun lembar kinerja siswa dan lembar soal evaluasi untuk setiap siklusnya disusun dalam bentuk yang berbeda. Setelah mengalami perbaikan dalam setiap siklusnya, hasil yang diperoleh

cukup memuaskan. Pada siklus I mendapatkan persentase 75% dengan kriteria cukup. Pada siklus II mendapatkan persentase 83% dengan kriteria baik. Pada siklus III mendapatkan persentase 100% dengan kriteria sangat baik. sehingga dapat disimpulkan bahwa perencanaan kinerja guru dalam setiap siklusnya mengalami peningkatan. Adapun peningkatan tersebut akan digambarkan dalam grafik, dibawah ini :



Setelah rencana pembelajaran disusun, langkah selanjutnya yaitu melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dalam 3 siklus. Pelaksanaan pembelajaran dalam setiap siklusnya sama, namun selalu ada perbaikan-perbaikan berdasarkan analisis dan refleksi disetiap siklusnya agar hasilnya terus meningkat dan dapat mencapai target yang telah ditentukan. Dalam pembelajaran menggunakan metode TS-TS dan permainan kalimat berantai, guru mengelompokkan siswa menjadi 4 siswa dalam setiap kelompok dengan kemampuan siswa yang heterogen. Hal ini sesuai dengan pendapat Huda (2013, hlm. 207) yang mengatakan jika membentuk kelompok maka harus dibentuk dengan mengelompokkan siswa dengan latar belakang yang berbeda baik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotoriknya atau dengan kata lain dalam satu kelompok terdiri dari siswa yang heterogen. Dengan adanya belajar yang berkelompok maka dapat memudahkan siswa untuk belajar

karena ketika berkelompok siswa dapat bertukar pendapat dan saling bertanyajawab seputar pembelajaran yang dilaksanakan. Hal ini sesuai dengan salah satu kelebihan metode *two stay two stray* yang dikemukakan oleh Siswanto & Ariani (2016, hlm. 74) yaitu metode *two stray two stray* ini dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran dengan cara bekerjasama dengan temannya agar dapat melatih kreativitas serta komunikasi antar sesama siswa. kelebihan yang lainnya yaitu ketika berkelompok dapat melatih tanggungjawab dan sikap sosial siswa. Siswa yang bertugas sebagai tamu ditugaskan untuk memberikan hasil karangan kelompoknya dan mendengarkan hasil koreksian dari tamu. Sedangkan siswa yang bertugas sebagai tamu disuruh untuk berkunjung ke kelompok yang lain untuk mengoreksi hasil karangan kelompok lain. Dengan cara ini siswa dituntut untuk saling bekerjasama dan memiliki rasa

tanggungjawab terhadap tugas yang diberikan kepadanya. Untuk memotivasi siswa, guru memberikan poin bagi setiap kelompok atau siswa yang aktif ketika pembelajaran dan diakhir pembelajaran akan diberi reward dengan memberikan hadiah. Dengan hal ini siswa akan termotivasi dan saling berlomba-lomba ketika belajar.

Dalam latihan membuat karangan berdasarkan pengalaman terlebih dahulu guru memberikan stimulus berupa gambar dan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan gambar tersebut. selain itu juga untuk memudahkan siswa dalam mengarang, guru menyuruh siswa terlebih tersebut dengan cara permainan kalimat berantai.

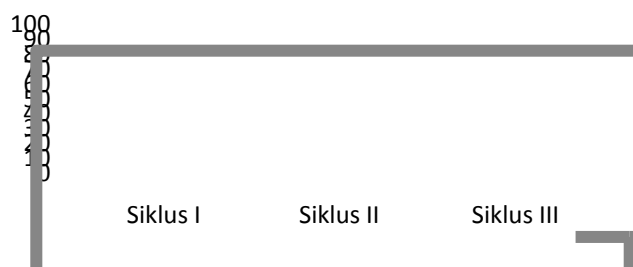
Setelah dilakukan tindakan selama 3 siklus dengan melakukan perbaikan disetiap dan melebihi target yang telah ditentukan yaitu 90%. Pada siklus I mendapatkan persentase 84,2% dengan kriteria baik. Pada siklus II mendapatkan persentase 89,4% dengan kriteria baik. Pada siklus III mendapatkan persentase 100% dengan

dahulu untuk membuat mind map sesuai dengan gambar yang sudah disediakan. Dengan adanya mind map ini dapat dijadikan sebagai jembatan dalam menulis karangan sehingga dapat memudahkan siswa ketika menulis karangan. Hal ini sesuai dengan pendapat Buzana (dalam Muffianti, 2017, hlm. 05) bahwa "Mind Mapping ini akan sangat membantu memudahkan siswa dalam proses pembelajaran terutama digunakan dalam keterampilan membaca dan menulis narasi." Setelah membuat mind map siswa dituntut untuk menulis karangan sesuai dengan gagasan yang ada di dalam mind map

siklusnya maka hasil observasi pada pelaksanaan kinerja terus meningkat, sehingga dapat mencapai

kriteria sangat baik. Dilihat dari tabel tersebut dala setiap siklusnya aspek pelaksanaan kinerja guru terus mengalami peningkatan. Adapun peningkatan dalam setiap siklusnya akan digambarkan dalam grafik di bawah ini :

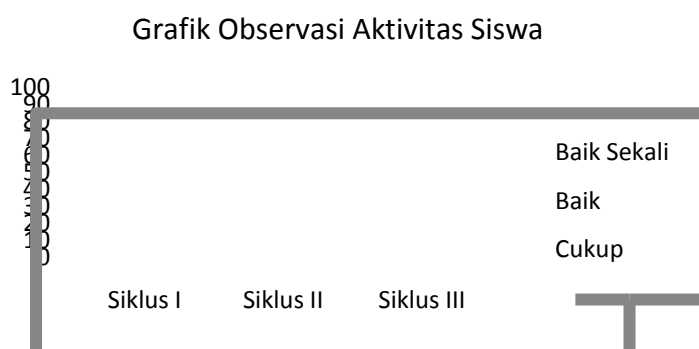
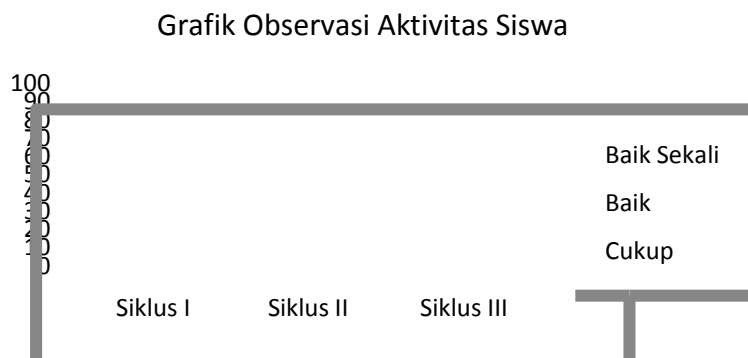
Grafik Pelaksanaan Kinerja Guru



Ketika pembelajaran berlangsung guru melakukan observasi pada aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Aspek aktivitas siswa yang diamati yaitu aspek partisipasi, kerjasama dan motivasi. Pada siklus I siswa yang mendapatkan kriteria sangat bagus berjumlah 40%, yang mendapatkan kriteria baik berjumlah 40% dan yang mendapatkan kriteria cukup

berjumlah 20%. Pada siklus II yang mendapatkan kriteria sangat baik berjumlah 75%, yang mendapatkan kriteria baik berjumlah 20% dan yang mendapatkan kriteria cukup berjumlah 5%. Pada siklus III siswa yang mendapatkan kriteria sangat baik berjumlah 95% dan yang

menadapatkan kriteria baik berjumlah 5%. Adapun peningkatan dalam setiap siklusnya akan dijelaskan dalam grafik di bawah ini :

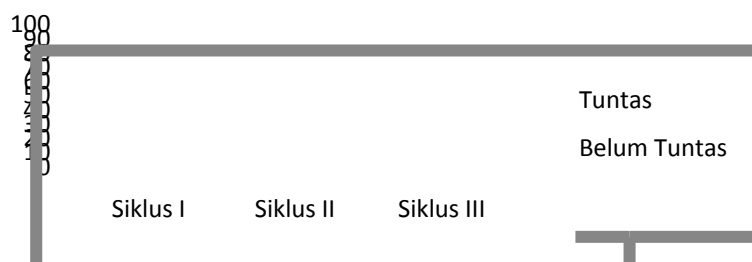


Sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa pada setiap siklusnya terus mengalami kenaikan. Hal ini ditandai dengan adanya siswa yang semakin aktif bertanya, semakin aktif dalam menjawab, tampil di depan kelas, bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan kepadanya, motivasi belajar siswa meningkat dan siswa dapat bekerjasama dengan temannya. Dengan hal ini dapat dikatakan bahwa perencanaan kinerja guru serta pelaksanaan kinerja dalam menerapkan metode *two stay two stray* dan permainan kalimat berantai sudah baik sehingga dapat meningkatkan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Setelah proses pembelajaran dilaksanakan, langkah yang terakhir yaitu mengadakan evaluasi. Dimana ketika

evaluasi guru memberikan soal evaluasi yang berbeda pada setiap siklusnya namun soal tersebut memiliki tujuan yang sama yaitu siswa mampu menyebutkan jenis-jenis karangan dan membuat karangan berdasarkan pengalaman dengan memperhatikan penggunaan kata, keterpaduan kalimat, huruf kapital, tanda titik dan tanda koma. Pada siklus I siswa yang sudah tuntas berjumlah 50% dan yang belum tuntas berjumlah 50%. Pada siklus II siswa yang tuntas berjumlah 75% dan yang belum tuntas berjumlah 25%. Pada siklus III siswa yang tuntas berjumlah 95% dan yang belum tuntas berjumlah 5%. Adapun peningkatan tersebut akan digambarkan dalam grafik di bawah ini :



### Grafik Hasil Belajar Siswa



Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada setiap siklusnya terus mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar siswa ini ditandai dengan semakin sedikitnya kesalahan yang dilakukan siswa pada saat menyebutkan jenis-jenis karangan serta ada saat menulis karangan berdasarkan pengalaman dengan memperhatikan penggunaan kata, keterpaduan kalimat, huruf kapital, tanda titik dan tanda koma. Keberhasilan dalam hasil belajar siswa tidak terlepas dari adanya perbaikan disetiap siklusnya. Perbaikan disini bertujuan untuk memperbaiki hasil belajar siswa yang belum tuntas. Selain itu juga metode kooperatif tipe *two stay two stray* ini cocok untuk diterapkan mata pelajaran yang lain karena metode kooperatif tipe *two stay two stray* ini pada dasarnya dapat memudahkan siswa ketika belajar. Hal ini dikarenakan ketika belajar siswa dituntut untuk dapat bekerjasama dan bertukar pikiran tentang pembelajaran yang dilaksanakan.

#### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada kelas V SDN 1 Danamulya dengan menerapkan metode kooperatif learning tipe *two stay two stray* dan permainan kalimat berantai maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Perencanaan pembelajaran pada setiap siklusnya terus mengalami perbaikan agar

dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. pada siklus I mendapat skor 9 dengan persentase 75%. Pada siklus II mendapat skor 10 dengan persentase 83%. Pada siklus III perencanaan kinerja guru sudah mencapai target dan melebihi target dengan persentase 100%. Oleh karena itu aspek perencanaan pada penelitian ini sudah mencapai target yang telah ditentukan.

Pelaksanaan kinerja guru pada setiap siklusnya terus mengalami perbaikan agar setiap siklusnya mengalami peningkatan. Pada siklus I memperoleh skor total 48 dengan persentase 84,2%. Pada siklus II memperoleh skor total 51 dengan persentase 89,4%. Pada siklus III memperoleh skor 57 dengan persentase 100%. Oleh karena itu aspek pelaksanaan kinerja guru pada penelitian ini sudah mencapai target yang telah ditentukan.

Penilaian aktivitas siswa pada setiap siklus terus mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I terdapat 8 siswa yang mendapatkan skor baik sekali dengan persentase 40%. Pada siklus II terdapat 15 siswa yang mendapatkan skor baik sekali dengan persentase 75%. Pada siklus III terdapat 19 siswa yang mendapatkan skor baik sekali dengan persentase 95%. Oleh karena aspek penilaian aktivitas siswa pada penelitian ini sudah mencapai target yang telah ditentukan.

Hasil belajar siswa pada menulis karangan berdasarkan pengalaman ini pada setiap

siklusnya terus mengalami peningkatan. Target hasil belajar yaitu 90% dan KKM 70. Pada siklus I terdapat 10 siswa yang tuntas dengan persentase 50%. Pada siklus II terdapat 15 siswa yang tuntas dengan

persentase 75%. Pada siklus III terdapat 19 siswa yang tuntas dengan persentase 95%. Oleh karena itu hasil belajar siswa pada penelitian ini sudah mencapai target yang telah ditentukan.

#### DAFTAR PUSTAKA

Aqib, Z. (2009). *Penelitian tindakan kelas*. Bandung : Yrama Widya.

Dimiyati & Mudjiono.(2013). *Belajar & pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Djuanda, D & Resmini, N. (2007).*Pendidikan bahasa dan sastra Indonesia di kelas tinggi*. Bandung : UPI PRESS.

Huda, M. (2013).*Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Siswanto, W & Ariani, D. (2016).*Model pembelajaran menulis cerita*. Bandung : PT. Refika Aditama.

Tarigan, H. G. (2008). *Menulis sebagai suatu ketrampilan berbahasa*. Bandung : Angkasa Bandung.

#### JURNAL

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

Depdiknas. (2006). *Panduan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) SD/MI*. Jakarta : BP Dharma Bhakti Jakarta.

SUMEDANG. *Pena Ilmiah*, 1(1), 941-950. Retrieved from <http://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/view/3005>.

Muftianti, A. (2017). PENGARUH METODE MIND MAPPING BERBASIS KATA-KATA MUTIARA TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN DAN MENULIS NARASI SISWA SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(1), 43-55. doi:<http://dx.doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i1.5849>.

WARDANA, M. Yusuf Setia; ARUMATIKA, Nindi. IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TWO STAY TWO STRAY DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS KELAS V SD. **Mimbar Sekolah Dasar**, [S.l.], v. 4, n. 1, p. 79-91, apr. 2017. ISSN 2502-4795. Available at: <<http://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar/article/view/6140>>. Date accessed: 08 june 2017. doi:<http://dx.doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i1.6140>