

**ABSTRAK**  
**PENERAPAN PENDEKATAN *WHOLE LANGUAGE* UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS NARASI MELALUI  
PENGUNAAN PERMAINAN BAHASA**

( Penelitian Tindakan Kelas pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV  
SDN Banyuhurip Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat  
Tahun Pelajaran 2012/2013 )

Oleh : Tiara Kurnia (0902831)

Penelitian ini dilatar belakangi dari rendahnya kemampuan menulis narasi siswa kelas IV. Terlihat dari hasil tulisan narasi mereka, segi penulisan, penggunaan tanda baca, perbendaharaan kata yang kacau dan isi karangan yang tidak sesuai. Didukung juga dari data rekapan nilai UTS mata pelajaran Bahasa Indonesia semester 2, terlihat masih banyak siswa yang nilainya dibawah KKM.

Dibutuhkan upaya perbaikan dalam meningkatkan kemampuan menulis narasi pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SDN Banyuhurip. Untuk itu upaya perbaikan yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan menerapkan pendekatan *whole language* melalui penggunaan permainan bahasa.

Pendekatan *whole language* (Bahasa Menyeluruh) menurut Hartati (2006:107) merupakan suatu pendekatan untuk mengembangkan mengajarkan bahasa yang dilaksanakan secara menyeluruh, meliputi : menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keterkaitan pendekatan *whole language* dengan permainan bahasa (*scramble*) dapat dilihat dari salah satu komponen *whole language* yaitu *guided writing* (menulis terbimbing). Dalam menulis terbimbing, peran guru sebagai fasilitator, membantu menemukan apa yang ingin ditulisnya dan bagaimana menulisnya dengan jelas, sistematis dan menarik. Sedangkan dalam kegiatan pembelajaran permainan bahasa (*scramble*), siswa dapat dilatih berkreasi menyusun kata, kalimat, atau wacana yang acak susunannya dengan susunan yang bermakna dan mungkin lebih baik dari susunan aslinya dengan dibimbing oleh guru.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) melalui pendekatan kualitatif. Penelitian tindakan kelas ini diawali dengan tahap perencanaan tindakan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap pengamatan (observasi), dan tahap refleksi. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilakukan sebanyak tiga siklus, siklus I dilaksanakan pada tanggal 21 Mei 2013, siklus II 24 Mei 2013, dan siklus III 28 Mei 2013. Sehingga diperoleh hasil menulis narasi siswa ditiap siklusnya dengan hasil rata-rata yang diperoleh pada siklus I yaitu 68,3, pada siklus II 78,7, dan pada siklus III 84,5. Dengan tingkat keberhasilan yang diperoleh pada siklus I sebesar 36,7%, siklus II sebesar 70%, dan siklus III sebesar 77%. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa setelah menerapkan pendekatan *whole language* melalui penggunaan permainan bahasa (*scramble*) terbukti mampu meningkatkan ide, imajinasi, menambah kosakata baru, memotivasi, memacu minat siswa, dan meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis narasi.

Kata kunci : *whole language*, menulis, narasi, permainan.

Tiara Kurnia, 2013

Penerapan Pendekatan Whole Language Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Narasi Melalui Penggunaan Permainan Bahasa

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

**ABSTRACT**  
**APPLICATION OF WHOLE LANGUAGE APPROACH TO IMPROVING  
SKILLS NARRATIVE WRITING THROUGH THE USE OF  
LANGUAGE GAMES**

(Classroom Action Research on Indonesian Subjects in Class IV SDN  
Banyuhurip Lembang West Bandung District Academic Year 2012/2013)

By: Tiara Kurnia (0902831)

The research background of a low ability to write narrative fourth grade students. Seen from the results of their narrative writing, in terms of writing, use of punctuation, vocabulary and content chaotic arrangements that do not fit. Also supported the value of the data rekap UTS Indonesian subjects 2nd semester, many students are still visible under the KKM value.

Improvement efforts are needed to improve the ability to write narratives on subjects Indonesian Banyuhurip Elementary fourth grade. For that improvement efforts will be conducted in this research is to implement a whole language approach through the use of language games.

Whole language approach (Whole Language) by Hartati (2006:107) is an approach to developing language teaching implemented fully, include: listening, speaking, reading and writing. Linkages with the whole language approach to language games (scramble) can be seen from one of the components of whole language is guided writing (guided writing). In guided writing, the teacher's role as a facilitator, helping find what you wanted to write and how to write with a clear, systematic and interesting. While the language learning activity game (scramble), students can be trained to be creative crafting, sentence, or discourse structure with a random arrangement of meaningful and probably better than the original structure, guided by the teacher.

The method used in this study using action research (PTK) through a qualitative approach. This classroom action research begins with the stage of planning the action, implementing the action stage, the stage of observation (observation), and the phase of reflection. Implementation of the action research were conducted three cycles, the first cycle was conducted on May 21, 2013, May 24, 2013 the second cycle, and cycle III 28 May 2013. So that the results obtained in each cycle, students write narrative with the average yield obtained in the first cycle is 68.3, 78.7 in the second cycle and the third cycle 84.5. With a success rate obtained in the first cycle of 36.7%, the second cycle of 70%, and the third cycle of 77%. So it can be concluded that after the whole language approach through the use of language games (scramble) proved to increase the ideas, imagination, adding new vocabulary, motivate, stimulate students 'interest and improve students' ability in writing narrative.

Keywords: whole, language, writing, narrative, game.