

## **ABSTRAK**

**RATU WULAN SAIDATUN NISA, (2015). PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN BAHASA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN NARASI (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas IV SDN SUKAMENAK Kec. Cikeusal-Serang Tahun Ajaran 2014/2015).**

Latar belakang penelitian ini berdasarkan temuan masalah yang dihadapi siswa yang ditemukan oleh peneliti pada saat prapenelitian. Masalah yang dihadapi siswa ialah masih merasa kesulitan dalam menulis karangan khususnya karangan narasi hal ini dikarenakan kurangnya pembendaharaan kosa kata siswa yang masih minim. Penggunaan metode yang dilakukan oleh guru juga masih kurang menarik siswa untuk mampu menulis karangan narasi dan kurang memotivasi siswa dalam menulis karangan narasi. Sehingga melakukan evaluasi nilai siswa masih belum mencapai KKM yang sudah ditentukan oleh sekolah yaitu 65 untuk pelajaran bahasa Indonesia.

Rumusan masalah yang diperoleh berdasarkan latar belakang di atas adalah 1) Bagaimana aktivitas siswa dengan menggunakan teknik permainan bahasa dalam meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi siswa kelas IV SDN Sukamenak? 2) Bagaimana hasil pembelajaran menulis karangan narasi setelah menggunakan teknik permainan karangan narasi ? Untuk menjawab rumusan masalah tersebut maka diperoleh tujuan penelitian, yaitu 1) Mengetahui aktivitas siswa dengan menggunakan teknik permainan bahasa dalam meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi siswa kelas IV SDN Sukamenak, 2) Mengetahui hasil pembelajaran menulis karangan narasi setelah menggunakan teknik permainan bahasa di kelas IV SDN Sukamenak.

Manfaat dari penelitian ini ialah agar mendorong guru untuk mencari dan menggunakan teknik mengajar yang bervariatif dan inovatif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa pada pembelajaran menulis karangan narasi serta memberikan pengalaman bagi siswa dalam pembelajaran bahasa dengan menggunakan teknik permainan bahasa.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode kualitatif dengan desain penelitian tindakan kelas (PTK) model Kemmis & MC.Taggart. Dimana dalam model ini menggunakan 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilakukan sebanyak 3 siklus berdasarkan hasil diskusi yang dilakukan oleh guru dan peneliti. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah dengan menggunakan tes, observasi, wawancara serta dokumentasi. Sedangkan teknik pengolahan datanya dilakukan dengan 4 tahap, yaitu pengumpulan data, deskripsi data, interpretasi dan kesimpulan.

Hasil yang ditemukan selama penelitian ini ialah semua kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa meningkat, hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil observasi guru pada siklus I ialah 43,75 dengan kualitas C, sedangkan siklus II ialah 64,06 kualitas B, kemudian siklus III dengan nilai 87,5 kualitas A. Selanjutnya hasil observasi kegiatan siswa pada siklus I ialah 33,33 dengan kualitas D, pada siklus II ialah 66,67 dengan kualitas B, kemudian siklus III ialah 83,33 dengan kualitas A. Kemudian rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada setiap siklusnya. Pada siklus I rata-rata nilai tes yang diperoleh siswa ialah 39,83 dengan kualitas C, siklus II rata-rata nilai siswa ialah 60 dengan kualitas B, dan siklus III rata-rata nilai siswa ialah 82,66 dengan kualitas A.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik permainan bahasa dapat meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi siswa. Kemudian teknik permainan bahasa ini direkomendasikan kepada guru kelas agar dikembangkan kembali sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar.

Kata kunci : Permainan Bahasa, Menulis Karangan Narasi.

**Ratu Wulan Saidatun Nisa, 2015**

**PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN BAHASA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN NARASI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## ABSTRACT

### **RATU WULAN SAIDATUN NISA, (2015). GAME TECHNIQUES FOR USE LANGUAGE ABILITY TO INCREASE ESSAY WRITING NARRATION (Classroom Action Research in Class IV SDN Sukamenak Kec.Cikeusal-Serang Academic Year 2014/2015).**

The background of this study based on the findings of the issues facing the students were found by investigators at the time before the study. The background of this study based on the findings of the issues facing the students were found by investigators at the time before the study. Problems faced by students is that they find it difficult to write a narrative essay in particular bouquet pembendaharaan this is due to lack of vocabulary students are still minimal. Use of the method carried out by teachers is also lacking attract students to be able to write a narrative essay and less motivated students in essay writing narrative. So as to evaluate the value of the student still has not reached KKM which has been determined by the school at 65 for a lesson Indonesian.

Formulation of the problem is obtained based on the above background are 1) how student activity using the techniques of language games in enhancing the ability to write narrative essays fourth grade students of SDN Sukamenak? 2) How can learning outcomes essay writing narrative after narrative essay using game techniques?. To answer the problem formulation is then obtained research purposes, that is 1) Knowing student activity using the techniques of language games in enhancing the ability to write narrative essays fourth grade students of SDN Sukamenak, 2) Knowing the narrative essay writing learning outcomes after using the technique of playing the language in class IV SDN Sukamenak.

The benefits of this research is to encourage teachers to seek and use varied teaching techniques and innovative in addressing students' learning difficulties in learning to write a narrative essay and provide experiences for students in learning the language by using the language game techniques.

The method used in this study is a qualitative method to the design of classroom action research (PTK) Kemmis & MC.Taggart models. Where in this model uses four stages: planning, implementation, observation and reflection. This research was conducted by 3 cycles based on the results of the discussions conducted by teachers and researchers. Data collection techniques used in this research is to use tests, observation, interviews and documentation. While the technique of data processing is done with four stages, namely data collection, description of data, interpretations and conclusions.

Results found during this study is all the activities carried out by teachers and students increases, it can be proven from the observation of teachers in the first cycle was 43.75 with quality C, while the second cycle is 64.06 quality B, then the cycle III with value of 87.5 A. Furthermore, the observation of the quality of student activities in the first cycle was 33.33 with quality D, the second cycle was 66.67 with quality B, kemudaian third cycle was 83.33 with quality A. Then the average value obtained by students in each cycle. In the first cycle the average scores obtained by students is 39.83 with quality C, cycle II, the average value is 60 students with quality B, and the third cycle the average value was 82.66 students with quality A.

Based on these results, it can be concluded that the use of technical language games can improve students' ability to write narrative essays. Then this language game techniques recommended to classroom teachers that developed back so as to motivate students to learn.

**Ratu Wulan Saidatun Nisa, 2015**

**PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN BAHASA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN NARASI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Keywords: Game Language, Writing Narrative Essays.



Ratu Wulan Saidatun Nisa, 2015

PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN BAHASA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS  
KARANGAN NARASI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu