

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORITIS**

#### **A. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar**

Pembelajaran di sekolah saat ini terlihat monoton dan membosankan sehingga ketika pembelajaran berlangsung siswa terlihat tidak memperhatikan dan sibuk mengobrol. Sama halnya dengan pembelajaran Bahasa Indonesia. Sebelum melangkah dalam pembahasan Bahasa Indonesia alangkah baiknya jika kita mengetahui apa yang dimaksud dengan pembelajaran. Menurut Sagala (2006, hlm.61), “Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan”. Selain asas pendidikan penentu keberhasilan belajar seseorang ialah diri sendiri. Apabila ada kemauan ingin berhasil yang kuat dari dalam diri keberhasilan belajar dapat terpenuhi.

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang memiliki banyak keterampilan, di antaranya keterampilan menyimak, menulis, membaca, dan berbicara. Oleh karena itu tidak sepatutnya pembelajaran di kelas masih terasa monoton. Ketika belajar Bahasa Indonesia siswa diarahkan untuk meningkatkan kemampuan dalam berkomunikasi lisan maupun tulis dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar. Pemilihan metode atau model harus tepat dan beragam sesuai dengan tujuan Bahasa Indonesia di sekolah dasar, sehingga pembelajaran di kelas pun akan terasa menyenangkan. Menurut kurikulum mata pelajaran Bahasa Indonesia (dalam Resmini dkk. 2009, hlm. 28), tujuan yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut.

1. Siswa mampu berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
2. Siswa mampu menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
3. Siswa mampu memahami Bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
4. Siswa mampu menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan sosial.
5. Siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperluas budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
6. Siswa mampu menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Melihat tujuan Bahasa Indonesia di atas dapat disimpulkan bahwa dengan pembelajaran bahasa diharapkan siswa mampu berkomunikasi secara efektif dan efisien. Siswa mampu menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia karena Bahasa Indonesia merupakan bahasa pemersatu rakyat diseluruh Indonesia. Siswa akan mampu memahami Bahasa Indonesia jika digunakan secara efisien dan benar, penggunaan Bahasa Indonesia yang tidak efisien dan salah akan mengubah citra Bahasa Indonesia. Siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra dengan begitu siswa akan merasa bangga karena memiliki khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

## **B. Pembelajaran *Cooperative***

Banyak istilah dalam penyebutan pembelajaran berbasis sosial salah satunya yaitu pembelajaran *cooperative*. Munculnya pembelajaran *cooperative* dikarenakan adanya perkembangan dalam bidang pendidikan khususnya pada sistem pembelajaran yang terjadi di dalam kelas.

### **1. Pengertian Pembelajaran *Cooperative***

Sistem pembelajaran yang individual tergantikan dengan pembelajaran *cooperative*. Pembelajaran *cooperative* didesain dengan cara siswa belajar secara berkelompok dengan begitu siswa akan menjadi aktif saat pembelajaran di kelas sedangkan guru hanya membantu dalam membimbing siswa.

Menurut Parker (dalam Huda, 2011, hlm. 29), “Mendefinisikan kelompok kecil *cooperative* sebagai suasana pembelajaran di mana para siswa saling berinteraksi dalam kelompok-kelompok kecil untuk mengerjakan tugas akademik demi mencapai tujuan bersama”. Sedangkan menurut Asma (2006, hlm. 11), “Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang terstruktur dan sistematis, dimana kelompok kecil bekerja sama untuk mencapai tujuan-tujuan bersama”.

Melihat pengertian pembelajaran *Cooperative* di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *cooperative* merupakan suatu sistem pembelajaran yang dilaksanakan secara berkelompok dan tersusun secara sistematis untuk mencapai tujuan bersama.

## **2. Tujuan Pembelajaran *Cooperative***

Pembelajaran *Cooperative* memiliki tujuan-tujuan, adapun tujuan tersebut akan dibahas sebagai berikut.

Menurut Suprijono (2009, hlm. 61), “Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar, berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial.”

Berbeda dengan pendapat Suprijono, adapula pendapat Asma (2006, hlm. 12), “Pengembangan pembelajaran kooperatif bertujuan untuk pencapaian hasil belajar, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial”.

Pencapaian hasil belajar memiliki tujuan yaitu untuk meningkatkan kinerja siswa dalam mengerjakan tugas-tugas akademik. Menurut Asma (2006, hlm. 13), “Para pengembang model ini telah menunjukkan bahwa model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan penilaian siswa pada belajar akademik dan perubahan normal yang berhubungan dengan hasil belajar”. Penerimaan terhadap perbedaan individu merupakan salah satu tujuan dari pembelajaran kooperatif karena ketika pembelajaran kooperatif berlangsung siswa akan belajar secara berkelompok dimana di dalamnya terdapat berbagai macam perbedaan yang ada dari setiap masing-masing siswa sehingga terciptalah perasaan saling menghargai antara satu sama lain. Pengembangan keterampilan sosial, maksudnya siswa satu dengan siswa lain akan bekerja sama ketika pembelajaran berlangsung. Keterampilan ini sangat bermanfaat karena siswa akan diajarkan bagaimana cara menghargai dan bekerja sama pada saat siswa mengikuti suatu organisasi.

### **C. Model *Cooperative Learning Tipe Concept Sentence***

#### **1. Pengertian Model *Cooperative Learning Tipe Concept Sentence***

Pengertian dari model *Cooperative Learning tipe Concept Sentence* Menurut Huda (2013, hlm.316), “*Concept Sentence* merupakan model pembelajaran yang diawali dengan penyampaian kompetensi, sajian materi, pembentukan kelompok heterogen, penyajian kata kunci sesuai materi bahan ajar, dan penugasan kelompok”.

## **2. Langkah-Langkah Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Concept Sentence***

Menurut Suprijono (2009, hlm.132), langkah-langkah model *Cooperative Learning Tipe Concept Sentence* adalah sebagai berikut.

- a. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
- b. Guru menyajikan materi secukupnya.
- c. Guru membentuk kelompok yang anggotanya  $\pm$  4 orang secara heterogen.
- d. Guru menyajikan beberapa kata kunci sesuai materi yang disajikan.
- e. Tiap kelompok disuruh membuat beberapa kalimat dengan minimal 4 kata kunci setiap kalimat.
- f. Hasil diskusi kelompok didiskusikan kembali secara pleno yang dipandu oleh guru.
- g. Kesimpulan.

## **3. Kelebihan dan Kelemahan Dari Model *Cooperative Learning tipe Concept Sentence***

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing di dalamnya. Adapun kelebihan model *Cooperative Learning tipe Concept Sentence* menurut Huda (2013, hlm. 317) sebagai berikut.

- a. Meningkatkan semangat siswa, b. Membantu terciptanya suasana kelas yang kondusif, c. Memunculkan kegembiraan saat belajar, d. Mendorong dan mengembangkan proses berfikir kreatif, e. Mendorong siswa untuk memandang sesuatu dalam pandangan berbeda, f. Memunculkan kesadaran untuk berubah menjadi lebih baik, g. Memperkuat kesadaran diri, h. Lebih memahami kata kunci dari materi pokok pelajaran, dan i. Siswa yang lebih pandai mengajari siswa yang kurang pandai.

Adapun kelemahan Model *Cooperative Learning tipe Concept Sentence* masih menurut Huda (2013) antara lain hanya untuk matapelajaran tertentu saja, dan kecendrungan siswa-siswi yang pasif untuk mengambil jawaban dari temannya karena kesamaan dari kata kunci yang telah disediakan.

## **D. Hakikat Menulis di Sekolah Dasar**

### **1. Pengertian Menulis**

Menulis merupakan salah satu aspek keterampilan dalam pembelajaran bahasa. Ada banyak ahli yang mengungkapkan pengertian dari menulis. Berikut pemaparan ahli mengenai pengertian menulis. Tarigan (dalam Djuanda, 2008, hlm. 179-180) mengungkapkan bahwa, '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 gambar itu'. Pengertian menulis menurut Suriamiharja (dalam Djuanda, 2008, hlm. 180), 'Menulis adalah kegiatan melahirkan pikiran dan perasaan dengan tulisan'. Dapat juga diartikan bahwa menulis adalah berkomunikasi mengungkapkan pikiran, perasaan, dan kehendak kepada orang lain secara tertulis'. Berdasarkan kedua pendapat ahli di atas penulis setuju dengan Abidin (2012, hlm 181) yang mengungkapkan, "Menulis pada dasarnya adalah proses untuk mengemukakan ide dan gagasan dalam bahasa tulis".

Dilihat dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa menulis adalah sebuah kegiatan dimana seseorang menuangkan ide yang ada di dalam pikirannya ke dalam sebuah tulisan yang nantinya dapat dinikmati oleh pembaca.

Tulisan-tulisan tersebut dapat berupa tulisan pada buku harian, menulis cerita narasi, cerpen, pantun, puisi, sajak dan sebagainya.

## **2. Fungsi Menulis**

Tarigan (dalam Djuanda, 2008, hlm. 180) mengungkapkan, 'Dalam kegiatan berbahasa menulis memiliki fungsi utama yaitu sebagai alat komunikasi secara tertulis dan tidak langsung'. Selain fungsi di atas menulis memiliki fungsi lain, seperti halnya yang dikatakan Rusyana (dalam Djuanda, 2008, hlm 180) mengemukakan, menulis memiliki empat fungsi di antaranya sebagai berikut.

1. Fungsi penataan  
Ketika mengarang terjadi penataan terhadap, gagasan, pikiran pendapat, imajinasi dan yang lainnya, serta terhadap penggunaan bahasa untuk mewujudkannya.
2. Fungsi pengawetan  
Mengarang mempunyai fungsi untuk mengawetkan pengutaraan sesuatu dalam wujud dokumen tertulis. Dokumen sangat berharga, misalnya untuk mengungkapkan kehidupan pada zaman dahulu.
3. Fungsi penciptaan  
Dengan mengarang kita menciptakan sesuatu yang mewujudkan sesuatu yang baru. Karangan sastra menunjukkan fungsi demikian. Begitu pula karangan filsafat dan keilmuan ada yang menunjukkan fungsi penciptaan.
4. Fungsi penyampaian  
Penyampaian itu terjadi bukan saja kepada orang yang berdekatan tempatnya melainkan juga kepada orang yang berjauhan.

Melihat fungsi-fungsinya, menulis bukan hanya sekedar alat komunikasi belaka. Menulis juga merupakan alat untuk menyampaikan ide, gagasan, pendapat dari setiap orang. Tulisan ide, gagasan, pendapat dari tiap orang dapat pula di awetkan sebagai wujud kenangan pada masa silam.

### 3. Kegunaan Menulis

Menulis merupakan suatu kegiatan yang memiliki kegunaan sangat banyak. Dengan menulis seseorang dapat mengungkapkan perasaannya ke dalam sebuah tulisan. Liang Gie (2002, hlm. 21) mengungkapkan, “Seseorang yang tidak memiliki keterampilan mengarang adalah ibarat burung yang sayapnya kurang satu sehingga tidak dapat terbang jauh dan tinggi”.

Adapun delapan kegunaan menulis menurut Akhadiyah (dalam Djuanda, 2008, hlm. 182), adalah sebagai berikut.

- a. Penulis dapat mengenali kemampuan dan potensi dirinya;
- b. Penulis dapat terlatih dalam mengembangkan berbagai gagasan;
- c. Penulis dapat lebih banyak menyerap, mencari serta menguasai informasi sehubungan dengan topik yang ditulis;
- d. Penulis dapat terlatih dalam mengorganisasikan gagasan secara sistematis serta mengungkapkannya secara tersurat;
- e. Penulis akan dapat meninjau serta menilai gagasannya sendiri secara objektif;
- f. Dengan menulis sesuatu di atas kertas, penulis akan lebih mudah memecahkan permasalahannya, yaitu dengan menganalisisnya secara tersurat dengan dalam konteks yang lebih konkret;
- g. Dengan menulis penulis terdorong untuk terus belajar secara aktif;
- h. Dengan kegiatan menulis yang terencana membiasakan penulis berfikir serta berbahasa secara tertib dan benar;

Oleh karena itu menulis sangat berguna untuk mengembangkan bakat yang dimiliki seseorang, khususnya yang memiliki bakat menulis. Memiliki keterampilan menulis dapat menuangkan pikiran dan perasaan ke dalam sebuah tulisan.

### 4. Tahapan Menulis

Menulis merupakan sebuah kegiatan yang memiliki tahapan-tahapan. Menurut Tompkins (dalam Djuanda, 2008, hlm.184), ‘Tahapan-tahapan tersebut adalah pramenulis (*prewriting*), penyusunan dan pemaparan (*drafing*), perbaikan (*revising*) penyuntingan (*editing*) dan penerbitan (*publishing*)’.

Pramenulis adalah tahap persiapan siswa untuk menulis. Ditahap ini siswa akan sangat membutuhkan bimbingan dari guru untuk menemukan suatu gagasan yang akan ditulisnya. Hal tersebut dilakukan karena tidak semua siswa memiliki kemampuan yang sama dalam keterampilan menulis. Penyusunan dan pemaparan merupakan tahapan dimana siswa membuat konsep dari karangan yang akan ia tulis. Konsep yang dibuat masih berbentuk konsep kasar. Tahap merevisi siswa diberikan kesempatan untuk membaca dan meneliti ulang, apakah terdapat kesalahan dalam tulisan yang dibuatnya. Jika terdapat kesalahan siswa diperbolehkan untuk membuang atau bahkan menambahkan dengan kata yang akan menyempurnakan karangan siswa. Pada tahap *editing* tulisan yang telah dibuat oleh siswa akan disempurnakan melalui cara pertukaran hasil tulisan dengan teman. Siswa akan mengedit hasil tulisan temannya. Jika terdapat kesalahan dapat ditandai dan diperbaiki ulang, dan yang terakhir publikasi tahap publikasi merupakan tahap akhir. Ditahap ini hasil tulisan siswa dapat dipublikasikan dengan cara di tempelkan di majalah dinding kelas atau majalah dinding sekolah. Dengan begitu siswa yang lain dapat pula menikmati hasil tulisan karangan siswa.

## **5. Macam-Macam Menulis di Sekolah Dasar**

Ada tiga macam pembelajaran menulis yang dapat diajarkan di sekolah dasar. Seperti yang telah dipaparkan Djuanda (2008, hlm. 183-184) sebagai berikut.

- a. Menurut tingkatannya: menulis permulaan (kelas 1 dan 2) dan menulis lanjut (kelas 3-6).
- b. Menurut isi atau bentuknya: karangan verslag (laporan), karangan fantasi (ekspresi jiwa), karangan reproduksi, dan karangan argumentasi.
- c. Menurut susunannya: karangan terikat, karangan bebas, dan karangan setengah bebas setengah terikat.

## **E. Menulis Karangan Narasi**

### **1. Pengertian Narasi**

Salahsatu produk menulis yang dapat diajarkan dan dikembangkan di sekolah dasar yaitu menulis cerita narasi atau *naratif*. Menurut Alwasilah dan Alwasilah (2005, hlm. 119), “Narasi berasal dari kata *to narrate*, yaitu bercerita”. Sedangkan menurut Zainurrahman (2013, hlm. 37), “*Naratif* adalah tulisan yang menceritakan sebuah kejadian”. Berdasarkan kedua pendapat ahli, penyusun

setuju dengan pendapat Keraf (2010, hlm. 136), yang menyatakan, “Narasi adalah suatu bentuk wacana yang berusaha menggambarkan sejelas-jelasnya kepada pembaca suatu peristiwa yang telah terjadi”.

Jika kita melihat beberapa pendapat para ahli yang menjelaskan pengertian narasi, maka perlu jika kita mengajarkan menulis cerita narasi pada siswa sekolah dasar.

## **2. Langkah-Langkah Menulis Narasi**

Sebelum kita menulis sebuah karangan narasi kita harus terlebih dahulu mengetahui langkah-langkah menulis narasi. Adapun langkah-langkah menulis cerita narasi menurut Subekti (2013) ialah menentukan tema, mengumpulkan bahan, membuat kerangka karangan, melakukan revisi dan menulis. Mengacu dari langkah-langkah membuat karangan narasi menurut Subekti maka dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah sebagai berikut.

### **a. Menentukan Tema**

Hal yang harus dilakukan saat kita akan menulis sebuah karangan narasi yaitu tentukan tema terlebih dahulu. Menentukan tema terlebih dahulu penulis akan mengetahui cerita tentang apa yang hendak ditulis. Misalnya tema cerita yang akan dibuat yaitu “Kebersihan”, jika kita sudah mengetahui tema cerita yang akan dibuat adalah tentang “Kebersihan” kita akan lebih mudah mengembangkan karangan yang akan dibuat.

### **b. Menentukan Judul**

Setelah mengetahui tema dari karangan yang akan dibuat kita akan lebih mudah untuk menentukan judul yang tepat. Misalnya “Membersihkan Rumah Bersama Ibu”, maka karangan yang akan kita tulis merupakan karangan yang berkaitan dengan membersihkan rumah.

### **c. Membuat Kerangka Karangan**

Langkah selanjutnya yang dilakukan yaitu membuat kerangka karangan. Tujuannya yaitu agar mempermudah tahap selanjutnya yaitu menulis.

### **d. Menulis**

Setelah semua tahap dilalui tahap terakhir yaitu menulis. Dalam tahap ini penulis dapat menuangkan segala ide atau gagasan yang akan ditulis. Tetapi hal yang harus diingat, penulisan tidak boleh keluar dari tema dan judul. Artinya tulisan yang kita buat harus sesuai dengan tema dan judul yang telah ditetapkan.

Tidak adanya langkah mengumpulkan bahan dan melakukan revisi dalam penelitian ini dikarenakan kurangnya waktu dan subjek penelitian merupakan siswa yang masih duduk di kelas rendah sehingga siswa sulit untuk mengerti.

### **3. Jenis-Jenis Karangan Narasi**

Terdapat dua jenis karangan narasi yaitu narasi ekspositoris dan narasi sugesif. Menurut Keraf (2010, hlm. 136),

Ada narasi yang hanya bertujuan untuk memberi informasi kepada para pembaca, agar pengetahuannya bertambah luas, yaitu narasi ekspositoris. Tetapi di samping itu ada juga narasi yang disusun dan disajikan sekian macam, sehingga mampu menimbulkan daya khayal para pembaca. Ia berusaha menyampaikan sebuah makna kepada para pembaca melalui daya khayal yang dimilikinya. Narasi semacam ini adalah narasi sugesif.

Karangan narasi yang biasa kita tulis dan kita baca merupakan jenis karangan narasi sugesif. Karena karangan narasi sugesif merupakan karangan narasi yang memberikan daya khayal kepada pembacanya.

### **4. Penggunaan Huruf Kapital pada Karangan Narasi**

Dalam sebuah cerita terdapat penulisan huruf kapital. Huruf kapital yang ditulis haruslah benar dan peletakkannya tepat. Letak huruf kapital contohnya pada huruf besar yang letaknya berada di awal kalimat, pada nama seseorang, setelah tanda titik dan lain sebagainya seperti yang terdapat pada buku Ejaan Yang Disempurnakan (EYD). Adapun contohnya sebagai berikut.

- a. Penulisan huruf kapital pada nama seseorang seperti, Andi, Nanda, Septi dll.
- b. Penulisan huruf setelah tanda titik dan awal kalimat seperti, Setiap pagi aku dan ibu pergi ke pasar. Saat di pasar aku melihat seorang anak kecil yang menangis karena terpisah dari orang tuanya.

### **5. Relevansi Isi Karangan Narasi dengan Gambar**

Penelitian ini merupakan penelitian menulis karangan narasi berdasarkan gambar seri, seperti yang tertulis dalam Kompetensi Dasar (KD) yaitu menulis karangan sederhana berdasarkan gambar seri menggunakan pilihan kata dan kalimat yang tepat dengan memperhatikan penggunaan ejaan, huruf kapital, dan tanda titik.

Karangan yang ditulis haruslah memiliki keterkaitan dengan gambar seri yang telah disediakan oleh guru. Karangan narasi yang dibuat oleh siswa harus relevan sesuai dengan apa yang ada pada gambar.

## **6. Keterpaduan Kalimat Pada Isi Karangan Narasi**

Karangan yang dibuat oleh siswa harus padu. Artinya antara kalimat satu dengan yang lain harus memiliki keterkaitan, sehingga ketika membacanya pembaca tidak akan mengalami kesulitan karena kalimat yang digunakan sudah padu.

## **F. Hakikat Permainan Edukatif**

### **1. Pengertian Permainan Edukatif**

Permainan merupakan sebuah kegiatan yang menjadi daya tarik siswa khususnya siswa yang masih duduk di bangku SD. Untuk menarik minat siswa terhadap suatu pembelajaran maka diciptakanlah suatu permainan edukatif yang bersikap mendidik dan memiliki manfaat dalam bidang pendidikan. Adapun pengertian permainan edukatif menurut Ismail (2006, hlm. 119), “Permainan edukatif, yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik”. Pembelajaran yang menggunakan permainan edukatif akan terasa lebih menyenangkan, sebab alat yang digunakan dalam pembelajaran merupakan alat bermain. Menurut Ismail (2006, hlm. 119), “Permainan edukatif memiliki manfaat yakni permainan edukatif bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berfikir, serta bergaul dengan lingkungan.”

### **2. Tujuan Permainan Edukatif**

Permainan edukatif dipandang sebagai sebuah metode atau cara mendidik yang menyenangkan. Menurut Ismail (2006, hlm.121), Permainan edukatif memiliki tujuan secara umum sebagai berikut.

- a. Untuk mengembangkan konsep diri (*self concept*)
- b. Untuk mengembangkan kreativitas
- c. Untuk mengembangkan komunikasi
- d. Mengembangkan aspek fisik dan motorik
- e. Mengembangkan aspek sosial
- f. Mengembangkan aspek emosi atau kepribadian
- g. Mengembangkan aspek kognisi
- h. Mengasah ketajaman penginderaan

Maksud dari tujuan mengembangkan konsep diri (*self concept*) pada diri siswa yaitu pembelajaran yang di dalamnya mengandung permainan yang dapat mengembangkan kepribadian diri yang siswa miliki. Pada saat siswa bermain bersama teman sepermainannya saat proses pembelajaran siswa akan mengalami interaksi langsung yang dapat meningkatkan perkembangan sosial dan emosinya.

Untuk dapat berpikir dan belajar, siswa memerlukan kata-kata. Berinteraksi dengan siswa melalui berbicara merupakan suatu kegiatan yang sangat penting, karena dengan berbicara kontak komunikasi dapat terlaksana dengan baik. contoh permainannya yaitu siswa bermain telepon-teleponan dan dapat diterapkan pada materi berdialog melalui telepon. Jika siswa melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan maka tubuhnya akan menjadi sehat dan kuat.

Ketika melakukan permainan dengan teman sebayanya, siswa akan belajar berbagi hak milik seperti menggunakan mainan secara bergiliran, melakukan kegiatan secara bersama-sama dan mencari pemecahan masalah jika terdapat kesalahan yang dihadapi bersama temannya. Dari kegiatan yang ia lalui bersama teman sepermainannya siswa akan menyadari kelebihan-kelebihan yang ia miliki sehingga membantu dalam pembentukan konsep diri.

### **3. Fungsi Permainan Edukatif**

Ada beberapa fungsi permainan edukatif menurut Ismail (2006, hlm. 150), adalah sebagai berikut.

- a. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
- b. Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa, agar dapat menumbuhkan sikap, mental serta akhlak yang baik
- c. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan.
- d. Meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak.

### **4. Pengertian “Permainan Dadu Narasi”**

“Permainan Dadu Narasi” adalah sebuah permainan yang menggunakan kubus sebagai medianya. Kubus terbuat dari kertas karton dan dilapisi dengan kertas berwarna agar terlihat menarik. Pada sisi-sisi kubus terdapat pertanyaan-pertanyaan. Pertanyaan-pertanyaan itulah yang akan menambah pengetahuan siswa seputar narasi.

Diharapkan dengan adanya “Permainan Dadu Narasi” siswa akan lebih mudah memahami materi tentang narasi hingga dapat membuat karangan narasi berdasarkan gambar seri dengan langkah-langkah yang benar. Dalam permainan ini siswa akan bekerja sama dengan teman sekelompok untuk memecahkan dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru melalui lemparan dadu.

“Permainan Dadu Narasi” termasuk permainan edukatif sebab di dalam permainan dadu anak diajak untuk bekerja sama dengan teman sekelompok, dan menjalin komunikasi serta interaksi yang baik saat menjawab pertanyaan seputar narasi. Ketika melakukan permainan dadu narasi anak akan terbawa suasana menyenangkan sekaligus mendapatkan ilmu yang bermanfaat.

### **5. Langkah-Langkah Penerapan “Permainan Dadu Narasi”**

Untuk mengetahui lebih jelas aktivitas siswa, berikut ini diuraikan prosedur pelaksanaan “Permainan Dadu Narasi”.

- a. Guru meminta siswa untuk berkelompok.
- b. Masing-masing kelompok berjumlah 4-5 siswa.
- c. Perwakilan dari setiap kelompok diminta untuk maju ke depan dan melempar dadu.
- d. Pada sisi-sisi dadu terdapat soal berupa pertanyaan seputar narasi yang nantinya harus dijawab oleh masing-masing kelompok.
- e. Kelompok yang mendapatkan sisi dadu bagian kanan harus menjawab pertanyaan yang terdapat pada sisi dadu sebelah kanan, kelompok yang mendapatkan sisi dadu bagian kiri maka harus menjawab pertanyaan yang terdapat pada sisi dadu sebelah kiri begitupun seterusnya.
- f. Jika masing-masing kelompok telah mendapat pertanyaan, guru mempersilahkan kembali perwakilan kelompok untuk bergabung dengan anggota kelompoknya dan mulai mendiskusikan jawaban yang tepat dan cepat.
- g. Kelompok yang sudah selesai dipersilahkan untuk maju ke depan dan menjelaskan jawaban dari pertanyaan yang didapat.
- h. Kelompok lain yang diam dan mendengarkan akan diberikan *reward* berupa alat tulis.

## 6. Kelebihan “Permainan Dadu Narasi”

Kelebihan dari permainan dadu narasi adalah sebagai berikut.

- a. Siswa akan menjalin kerja sama dengan teman sekelompok.
- b. Aspek sosial siswa akan berkembang karena di dalam permainan ini akan dituntut kerja sama.
- c. Pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan.

## 7. Kekurangan “Permainan Dadu Narasi”

- a. Tidak semua siswa aktif.
- b. Membutuhkan ruangan kelas yang cukup luas.

## G. Penelitian Yang Relevan

Suatu penelitian yang akan dilakukan membutuhkan rujukan atau referensi penelitian lain yang memiliki kesamaan dan telah dilakukan sebelumnya untuk mendukung atau memperkuat alasan peneliti dalam penelitian. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian yang dilakukan oleh Jayanti, Suwarjo, dan Rachmah pada tahun 2013 dengan judul penelitian, yaitu peningkatan keterampilan menulis paragraf narasi menggunakan model *Concept Sentence*. Setelah menggunakan model *Concept Sentence* hasil yang diperoleh yaitu keterampilan menulis paragraf narasi siswa meningkat. Hal ini dibuktikan dengan melihat hasil keterampilan siswa meningkat disetiap siklusnya. Pada siklus I nilai rata-rata kelas 58, persentase siswa sebesar 24%. Pada siklus II nilai rata-rata kelas 67,52. Persentase siswa dalam keterampilan menulis paragraf narasi meningkat sebesar 44% sehingga terjadi peningkatan 20%. Sedangkan pada siklus III nilai rata-rata kelas 72, 32, persentase siswa dalam menulis paragraf narasi sebesar 80%, sehingga hasil keterampilan menulis siswa meningkat sebesar 36%. Model penelitian yang digunakan oleh Jayanti, Suwarjo dan Rachmah memiliki kesamaan dengan model yang digunakan penulis yaitu model *Cooperative Learning* tipe *Concept Sentence*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan menulis antara siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Concept Sentence* berbantuan gambar seri dengan siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional. Demikian

dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Concept Sentence* berbantuan gambar seri berpengaruh terhadap keterampilan menulis siswa.

#### **H. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan rumusan dan pemecahan masalah, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut.

“Jika model *Cooperative Learning* tipe *Concept Sentence* dan “Permainan Dadu Narasi” diterapkan pada siswa kelas III SD Negeri Sindangraja Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang maka akan dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi berdasarkan gambar seri dengan memperhatikan penempatan huruf kapital dan tanda titik yang benar.

