

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk dapat berkomunikasi dengan baik, secara lisan maupun tulisan. Pembelajaran bahasa Indonesia disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku saat ini yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Berdasarkan KTSP tujuan pembelajaran bahasa Indonesia (dalam Resmini & Djuanda, 2007, hlm. 115) bertujuan ‘Agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan’. Untuk mencapai tujuan pembelajaran bahasa tersebut siswa harus aktif di dalam pembelajaran. Selain harus aktif di dalam pembelajaran, siswa pun perlu mendapatkan latihan-latihan. Hal tersebut karena kemampuan berkomunikasi atau keterampilan berbahasa hanya akan diperoleh dengan memperbanyak latihan. Melatih kemampuan berbahasa siswa sama halnya melatih kemampuan berpikir siswa sehingga dapat dikatakan semakin baik kemampuan berbahasa siswa semakin baik pula cara siswa dalam berpikir.

Keterampilan berbahasa itu sendiri terdiri dari empat komponen. Menurut Tarigan (2013, hlm. 1) empat komponen keterampilan berbahasa tersebut yaitu “Keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*) dan keterampilan menulis (*writing skills*)”. Keempat komponen keterampilan berbahasa tersebut merupakan satu kesatuan yang saling berkaitan satu sama lain. Apabila dilihat berdasarkan fungsinya keempat komponen berbahasa tersebut berfungsi untuk menyampaikan pesan kepada orang lain. Resmini, dkk. (2007, hlm. 297) pun mengungkapkan bahwa “Baik menulis maupun membaca, mewicara dan menyimak memiliki fungsi untuk manusia dalam mengkomunikasikan pesan melalui bahasa”. Dari keempat komponen keterampilan berbahasa tersebut, menulis merupakan keterampilan berbahasa yang mendasar di antara ketiga komponen berbahasa lainnya. Oleh karena itu menulis merupakan keterampilan mutlak yang harus dimiliki oleh seseorang mengingat pentingnya peranan menulis tersebut.

Menulis itu sendiri merupakan kegiatan menyampaikan pesan kepada orang lain melalui tulisan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Resmini & Djuanda (2007, hlm. 116) “Suatu proses dan aktivitas melahirkan gagasan, pikiran, perasaan, kepada orang lain atau dirinya melalui media bahasa berupa tulisan”. Dengan menulis seseorang dapat menyampaikan pesan yang hendak disampaikan kepada orang lain tanpa harus bertatap muka. Tarigan (2013, hlm. 3) pun mengemukakan bahwa “Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain”. Menulis merupakan keterampilan berbahasa ekspresif dan produktif. Dengan menulis seseorang dapat mengekspresikan ide, gagasan, dan pikirannya ke dalam tulisan sehingga menghasilkan suatu makna yang dapat disampaikan kepada orang lain. Selain itu menulis juga dapat membantu seseorang untuk menata ide atau gagasannya tersebut dengan cara menuangkan idenya tersebut terlebih dahulu ke dalam sebuah tulisan.

Pembelajaran menulis di sekolah dasar beranggapan bahwa semua siswa mempunyai potensi yang sama untuk menulis. Tugas seorang guru dalam pembelajaran menulis di sekolah dasar untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh semua siswa tersebut. Pemilihan model, metode, strategi dan pendekatan akan sangat berpengaruh bagi pengembangan kemampuan menulis siswa. Materi pembelajaran menulis di sekolah dasar berdasarkan KTSP terbagi menjadi dua yaitu pembelajaran menulis permulaan dan pembelajaran menulis lanjutan. Pembelajaran menulis permulaan diajarkan pada siswa kelas rendah (kelas 1-2) sementara pembelajaran menulis lanjutan diajarkan pada siswa kelas tinggi (kelas 3-6). Salahsatu materi dalam pembelajaran bahasa Indonesia berdasarkan KTSP pada kelas tinggi yaitu pada kelas III semester II yaitu menyusun paragraf berdasarkan bahan yang tersedia dengan memperhatikan ejaan. Dalam pembelajaran tersebut siswa dilatih untuk menyusun paragraf berdasarkan bahan yang tersedia berupa gambar yang telah disediakan oleh guru dan memperhatikan ejaan. Ejaan yang harus diperhatikan yaitu penulisan huruf kapital dan tanda titik.

Pada tanggal 18 Desember 2014 peneliti mengambil data awal di SDN Sindangraja tepatnya yaitu di kelas III A. Namun pada saat mengambil data awal

pada mata pelajaran bahasa Indonesia dalam materi menyusun paragraf, terlihat kinerja guru belum maksimal. Kekurangan kinerja guru tersebut tentunya membawa dampak bagi aktivitas siswa dalam pembelajaran. Berikut ini merupakan paparan data mengenai kinerja guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran bahasa Indonesia pada materi menyusun paragraf.

Tabel 1.1
Deskripsi Pembelajaran
(Data awal)

| No. | Kinerja Guru | Aktivitas Siswa |
|-----|--|--|
| 1. | Pembelajaran didominasi oleh guru. | Dampak: Siswa menjadi tidak aktif di dalam pembelajaran dan membuat siswa cepat merasa bosan. Siswa hanya fokus pada awal pembelajaran saja. |
| 2. | Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru didominasi oleh metode ceramah. | Dampak: Pembelajaran menjadi kurang bermakna. Pembelajaran hanya bersifat transfer ilmu saja sehingga sebagian besar siswa tidak memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. |
| 3. | Pada saat berkelompok guru tidak memberikan tugas kepada masing-masing anggota kelompok. | Dampak: Hanya beberapa siswa saja yang aktif pada saat berkelompok, sementara siswa lainnya banyak mengobrol. |
| 4. | Dalam menjelaskan pengertian paragraf guru hanya menyampaikannya dengan berceramah tidak disertai dengan contoh. | Dampak: Siswa tidak memahami apa yang dimaksud dengan paragraf. |
| 5. | Pada saat menjelaskan ejaan yang harus diperhatikan dalam menyusun paragraf guru hanya menjelaskan aturan penggunaan huruf kapital dan tanda titik beserta contohnya saja. | Dampak: Siswa kerap kali melakukan kesalahan dalam penulisan huruf kapital dan tanda titik. |

Berdasarkan Tabel 1.1 digambarkan kekurangan guru selama pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih bersifat konvensional, guru banyak menggunakan metode ceramah dalam menjelaskan materi pembelajaran. Pembelajaran pun kurang melibatkan aktivitas siswa sehingga banyak siswa yang

merasa bosan dan memilih untuk mengobrol. Hal tersebut membuat pembelajaran menjadi kurang bermakna akibatnya masih banyak siswa yang melakukan kesalahan dalam hal penulisan huruf kapital dan tanda titik. Berdasarkan tabel 1.1 juga terlihat bahwa kinerja guru sangat berpengaruh pada aktivitas siswa. Selain aktivitas siswa, kinerja guru pada saat pembelajaran akan sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Berikut ini merupakan hasil belajar siswa kelas III A SDN Sindangraja pada materi menyusun paragraf berdasarkan gambar dengan memperhatikan ejaan.

Tabel 1.2
Data Awal Hasil Belajar Siswa

| No. | Nama Siswa | Aspek yang Harus Diperhatikan | | | | | | | | | | | | | | | Jml Skor | NA | Tafsiran | |
|----------------|----------------|-------------------------------|------|-----|---|------|----|-----------------------------------|------|------|-------------------------|------|------|-----------------------|------|------|----------|----|----------|------|
| | | Menjelaskan Definisi Paragraf | | | Menyebutkan Ejaan yang Harus Diperhatikan | | | Kesesuaian Paragraf Dengan Gambar | | | Penulisan Huruf Kapital | | | Penulisan Tanda Titik | | | | | T | BT |
| | | 2 | 1 | 0 | 2 | 1 | 0 | 3 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 | | | | |
| 1. | Aditya Fajar | | √ | | | √ | | √ | | | √ | | | | √ | 8 | 61 | | √ | |
| 2. | Alya Putri R | | √ | | | | √ | | √ | | | | √ | | √ | 4 | 30 | | √ | |
| 3. | Arya Putra P | √ | | | | √ | | | √ | | | | | √ | √ | 8 | 61 | | √ | |
| 4. | Azzahra H | √ | | | | √ | | | √ | | | | √ | | √ | 12 | 92 | √ | √ | |
| 5. | Cindy Jelita | | √ | | | | √ | | √ | | | | √ | | √ | 7 | 53 | | √ | |
| 6. | Erman A | | | √ | | | √ | | √ | | | | √ | | √ | 3 | 23 | | √ | |
| 7. | Farrel Ardisya | | √ | | | | √ | | √ | | | | √ | | √ | 4 | 30 | | √ | |
| 8. | Felisha Alya | | √ | | √ | | | | √ | | | | √ | | √ | 6 | 46 | | √ | |
| 9. | Hani lestari | | √ | | | | √ | | √ | | | | √ | | √ | 4 | 30 | | √ | |
| 10. | Irdi Putra K | | √ | | | √ | | | √ | | | | √ | | √ | 7 | 53 | | √ | |
| 11. | Kalisya W | √ | | | √ | | | | √ | | √ | | | √ | √ | 11 | 84 | √ | √ | |
| 12. | Lovely Kyla | √ | | | | √ | | | √ | | | | √ | | √ | 7 | 53 | | √ | |
| 13. | Milan Sheva | | √ | | | | √ | | √ | | | | √ | | √ | 4 | 30 | | √ | |
| 14. | Reisa M | | √ | | √ | | | | √ | | | | √ | | √ | 11 | 84 | √ | √ | |
| 15. | Nadhira L | | √ | | | | √ | | √ | | | | √ | | √ | 5 | 38 | | √ | |
| 16. | Shakira Z | | √ | | | | √ | | √ | | | | √ | | √ | 5 | 38 | | √ | |
| 17. | Zalfa Azzela | | √ | | | | √ | | √ | | | | √ | | √ | 4 | 30 | | √ | |
| 18. | Zaldi A | √ | | | | √ | | | √ | | | | √ | | √ | 9 | 69 | | √ | |
| Jumlah | | 5 | 12 | 1 | 3 | 6 | 9 | 4 | 7 | 7 | 1 | 5 | 12 | 1 | 6 | 11 | | | 3 | 15 |
| Presentase (%) | | 27,7 | 66,7 | 5,6 | 16,7 | 33,3 | 50 | 22,2 | 38,8 | 38,8 | 5,6 | 27,7 | 66,7 | 5,6 | 33,3 | 61,1 | | | 16,7 | 83,3 |

Berdasarkan Tabel 1.2 aspek penilaian hasil belajar siswa meliputi pemahaman mengenai definisi paragraf, pemahaman mengenai ejaan yang harus diperhatikan dalam menyusun paragraf, kesesuaian paragraf dengan gambar,

penggunaan tanda titik, dan penggunaan huruf kapital. Skor maksimal untuk aspek penilaian menjelaskan definisi paragraf dan menyebutkan ejaan yang harus diperhatikan dalam menyusun paragraf adalah masing-masing 2 skor. Sementara itu skor maksimal untuk aspek penilaian kesesuaian paragraf dengan gambar, penulisan huruf kapital dan tanda titik yaitu masing-masing 3 skor. Apabila dijumlahkan keseluruhan skor maksimal untuk semua aspek penilaian yaitu 13.

Pada aspek memahami definisi paragraf sebanyak enam orang siswa atau 33,3% dari 18 orang siswa memperoleh skor 3 karena menjawab definisi paragraf dengan benar, sebanyak sebelas orang siswa atau 61,1% dari 18 orang siswa memperoleh skor 1 karena menjawab definisi paragraf dengan salah dan sebanyak satu orang siswa atau 5,5% dari 18 orang siswa memperoleh skor 0 karena tidak menjawab soal mengenai definisi paragraf.

Dari aspek pemahaman mengenai ejaan yang harus diperhatikan dalam menyusun paragraf sebanyak tiga orang siswa atau 16,7% dari 18 orang siswa memperoleh skor 2 karena menyebutkan 2 ejaan dengan benar, sebanyak enam orang siswa atau 33,3% dari 18 orang siswa memperoleh skor 1 karena menyebutkan 1 ejaan dengan benar dan sebanyak sembilan orang siswa atau 50% dari 18 orang siswa memperoleh skor 0 karena menjawab kedua ejaan dengan salah dan bagi siswa yang tidak menjawab soal mengenai ejaan yang harus diperhatikan dalam menyusun paragraf.

Pada aspek kesesuaian paragraf dengan gambar terdapat empat orang siswa atau 22,2% dari 18 orang siswa memperoleh skor 3 karena seluruh kalimat pada paragraf yang disusunnya sesuai dengan gambar, sebanyak tujuh orang siswa atau 38,8% dari 18 orang siswa memperoleh skor 2 karena empat atau lebih kalimat yang disusunnya sesuai dengan gambar dan sebanyak tujuh orang siswa atau 38,8% dari 18 orang siswa memperoleh skor 1 karena kurang dari 4 kalimat pada paragraf yang disusunnya sesuai dengan gambar.

Pada aspek penggunaan huruf kapital terdapat satu orang siswa atau 5,6% dari 18 orang siswa memperoleh skor 3 karena seluruh kalimat dalam paragraf yang disusunnya menggunakan huruf kapital dengan benar, sebanyak lima orang siswa atau 27,7% dari 18 orang siswa memperoleh skor 2 karena empat kalimat atau lebih pada paragraf yang disusunnya menggunakan huruf kapital dengan

benar, dan sebanyak dua belas orang siswa atau 66,7% dari 18 orang siswa memperoleh skor 1 karena kurang dari empat kalimat pada paragraf yang disusunnya menggunakan huruf kapital dengan benar.

Pada aspek penggunaan tanda titik terdapat satu orang siswa atau 5,6% dari 18 orang siswa memperoleh skor 3 karena seluruh kalimat pada paragraf yang disusunnya menggunakan tanda titik dengan benar, sebanyak enam orang siswa atau 33,3% dari 18 orang siswa memperoleh skor 2 karena empat kalimat atau lebih pada paragraf yang disusunnya menggunakan tanda titik dengan benar, dan sebanyak sebelas orang siswa atau 61,1% dari 18 orang siswa memperoleh skor 1 karena kurang dari empat kalimat pada paragraf yang disusunnya menggunakan huruf titik dengan benar.

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa hanya tiga orang atau 16,7% dari 18 orang siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM), sedangkan lima belas orang siswa atau 83,3% dari 18 orang siswa masih belum memenuhi KKM, yaitu 75.

Berdasarkan hasil belajar siswa tersebut, dilakukan analisis untuk mengetahui penyebab permasalahan dengan melakukan kegiatan observasi dan wawancara. Penyebab terjadinya masalah salahsatunya karena sebagian besar materi dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar bersifat abstrak sehingga siswa kerap kali mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan perkembangan siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret di mana siswa belum mampu memahami materi dalam bentuk abstrak. Oleh karenanya pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar harus dikemas agar materi tersebut menjadi konkret.

Pada pembelajaran siswa juga dituntut untuk aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut karena akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Untuk membuat siswa aktif dalam pembelajaran, pembelajaran yang dilakukan di sekolah dasar khususnya pada matapelajaran bahasa Indonesia haruslah menyenangkan karena dunia siswa sekolah dasar masih berada pada dunia bermain. Selain itu pembelajaran yang dilakukan pun harus sesuai dengan karakteristik siswa. Menurut Hamid (2012, hlm. 13) "Inti dari proses pendidikan di kelas adalah bagaimana para siswa bersemangat, antusias, dan berbahagia

dalam mengikuti pelajaran di kelas, bukannya terbebani dan menjadikan pelajaran di kelas sebagai momok yang menakutkan”.

Berdasarkan analisis terhadap penyebab terjadinya permasalahan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi menyusun paragraf maka solusi yang tepat adalah dengan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan dunia dan karakteristik siswa sekolah dasar, serta pembelajaran yang menyajikan materi pembelajaran secara konkret. Salah satu usaha yang dapat dilakukan yaitu dengan cara menerapkan metode *example non-example* dan permainan “PIPA” merupakan alternatif pemecahan masalah yang dipilih untuk menjadi solusi.

Menurut Huda (2013, hlm. 234) metode *example non-example* merupakan “Strategi yang dapat digunakan mengajarkan definisi konsep”. Dalam hal ini metode *example non-example* yang tepat untuk membantu siswa memahami konsep paragraf. Dengan menggunakan metode *example non-example* siswa memahami konsep paragraf tidak hanya berdasarkan penjelasan guru saja akan tetapi berdasarkan hasil pengamatan siswa sendiri. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran dengan menggunakan metode *example non-example* menyajikan dua contoh berkaitan dengan paragraf yaitu contoh pertama berisi contoh paragraf dan contoh kedua merupakan bukan paragraf yang disajikan dalam bentuk gambar.

Sementara itu permainan “PIPA” atau Lengkapi Paragraf merupakan permainan yang dirancang untuk menyajikan materi mengenai ejaan yang harus diperhatikan dalam menyusun paragraf yang dikemas dalam bentuk permainan. Dengan menerapkan permainan dalam pembelajaran menyusun paragraf dapat membuat siswa aktif di dalam pembelajaran, saling bekerja sama dan menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.

Berdasarkan seluruh uraian tersebut, penelitian ini mengangkat permasalahan mengenai bagaimana penerapan metode *example non-example* dan permainan “PIPA” dalam menyusun paragraf (penelitian tindakan kelas pada siswa kelas III SDN Sindangraja Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2014/2015).

B. Rumusan Masalah Dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan oleh peneliti di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III SDN Sindangraja Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang dengan menerapkan metode *example non-example* dan permainan “PIPA” dalam meningkatkan kemampuan menyusun paragraf siswa berdasarkan bahan yang tersedia dengan memperhatikan ejaan yang tepat?
- b. Bagaimana kinerja guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III SDN Sindangraja Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang dengan menerapkan metode *example non-example* dan permainan “PIPA” dalam meningkatkan kemampuan menyusun paragraf siswa berdasarkan bahan yang tersedia dengan memperhatikan ejaan yang tepat?
- c. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III SDN Sindangraja Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang dengan menerapkan metode *example non-example* dan permainan “PIPA” dalam meningkatkan kemampuan menyusun paragraf siswa berdasarkan bahan yang tersedia dengan memperhatikan ejaan yang tepat?
- d. Bagaimana peningkatan kemampuan siswa di kelas III SDN Sindangraja Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang menyusun paragraf berdasarkan bahan yang tersedia dengan memperhatikan ejaan yang tepat dengan menerapkan metode *example non-example* dan permainan “PIPA” ?

2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan sebelumnya yaitu mengenai kurangnya keaktifan siswa selama pembelajaran, kurangnya kerja sama siswa pada saat berkelompok dan kurangnya ketelitian siswa dalam menyusun paragraf serta rendahnya hasil belajar siswa pada materi menyusun paragraf maka dapat disimpulkan perlunya dilakukan perbaikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi menyusun paragraf berdasarkan bahan yang tersedia dengan memperhatikan ejaan di kelas III SDN Sindangraja.

Tindakan yang akan dilakukan oleh peneliti dalam memperbaiki pembelajaran bahasa Indonesia pada materi menyusun paragraf adalah dengan menerapkan metode *example non-example* dan menggunakan permainan “PIPA”. Peneliti memiliki beberapa alasan untuk memilih untuk menerapkan metode *example non-example* dan menggunakan permainan “PIPA” dalam mengatasi permasalahan-permasalahan yang muncul.

Menurut Buehl (dalam Huda, 2013 hlm. 235) metode *example non-example* mempunyai beberapa kelebihan yaitu melibatkan siswa dalam beberapa hal sebagai berikut.

- a. Menggunakan sebuah contoh untuk memperluas pemahaman sebuah konsep dengan lebih mendalam dan lebih kompleks.
- b. Melakukan proses discovery (penemuan) yang mendorong mereka membangun konsep secara progresif melalui pengalaman langsung terhadap contoh-contoh yang mereka pelajari.
- c. Mengeksplorasi karakteristik dari suatu konsep dengan mempertimbangkan bagian *non-example* yang dimungkinkan masih memiliki karakteristik konsep yang telah dipaparkan pada bagian *example*.

Huda (2013, hlm.234) pun mengungkapkan beberapa kelebihan metode *example non-example* sebagai berikut.

- a. Siswa lebih kritis dalam menganalisis gambar.
- b. Siswa mengetahui aplikasi dari materi berupa contoh gambar.
- c. Siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya.

Sementara itu permainan “PIPA” merupakan permainan bahasa dimana siswa diajak menyusun paragraf berdasarkan gambar. Menurut Resmi & Djuanda (2007, hlm. 256)

- a. Permainan bahasa sebagai metode pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar.
- b. Aktivitas yang dilakukan siswa bukan hanya fisik tetapi juga mental.
- c. Dapat membangkitkan siswa dalam belajar.
- d. Dapat memupuk rasa solidaritas dan kerjasama.
- e. Dengan permainan materi lebih mengesankan sehingga sukar dilupakan.

Permasalahan yang ditemukan pada saat pengambilan data awal dalam menyusun paragraf adalah siswa belum memahami definisi paragraf. Hal tersebut dapat diatasi dengan kelebihan metode *example non-example* dimana dengan

menggunakan sebuah contoh siswa dapat memperluas pemahaman konsep paragraf dengan lebih mendalam.

Selain itu permasalahan lainnya yang ditemukan adalah pembelajaran terlalu didominasi oleh guru, siswa kurang dilibatkan dalam pembelajaran. Hal tersebut tidak akan terjadi ketika pembelajaran menggunakan permainan “PIPA” karena salahsatu kelebihan permainan “PIPA” adalah suatu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar. Keaktifan tersebut dikarenakan seluruh siswa dilibatkan dalam permainan “PIPA” sehingga siswa tidak hanya duduk diam saat pembelajaran.

Permasalahan lainnya yaitu kurangnya kerjasama antar siswa pada saat berkelompok. Hal tersebut tidak akan terjadi apabila menggunakan permainan “PIPA” karena dengan menggunakan permainan “PIPA” dalam pembelajaran dapat memupuk solidaritas dan kerjasama antar siswa. Kerjasama tersebut akan muncul pada saat pelaksanaan permainan dimana siswa secara berkelompok harus bekerjasama untuk melengkapi paragraf dengan benar dan cepat.

Pada saat pembelajaran, siswa masih kerap kali melakukan kesalahan dalam penulisan huruf kapital dan tanda titik. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan permainan “PIPA” karena pada kegiatan permainan “PIPA” siswa terlibat langsung untuk menyadari kesalahan penulisan huruf kapital maupun tanda titik pada saat mengoreksi penulisan paragraf kelompok lain . Berdasarkan hal tersebut penerapan metode *example non – example* dan penggunaan permainan “PIPA” untuk meningkatkan kemampuan menyusun paragraf berdasarkan bahan yang tersedia dengan memperhatikan ejaan di kelas III SD Negeri Sindangraja Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang dengan target proses dan hasil sebagai berikut.

a. Target Proses

Kriteria aspek penilaian yang diperhatikan pada proses pembelajaran terbagi menjadi dua yaitu kinerja guru dan aktivitas siswa. Pada pembelajaran menyusun paragraf dengan menerapkan metode *example non-example* dan menggunakan permainan “PIPA” diharapkan 85 % siswa aktif, bekerja sama dan teliti dalam proses pembelajaran. Dengan mencapai semua aspek penilaian yaitu skor tiga untuk aspek keaktifan dimana siswa aktif bertanya dan memberikan pendapat.

Kemudian skor tiga pada aspek bekerja sama pada saat siswa membuat kalimat dan menyusunnya menjadi sebuah paragraf. Lalu skor tiga pada aspek ketelitian untuk siswa yang dengan teliti memeriksa hasil paragraf yang telah disusun oleh kelompok lain

b. Target Hasil

Pada pembelajaran menyusun paragraf dengan menerapkan metode *example non-example* dan permainan “PIPA” diharapkan 85% dari jumlah seluruh siswa mencapai KKM. KKM yang ditetapkan yaitu 75. Hal tersebut sesuai dengan teori belajar tuntas mengenai belajar tuntas dengan pendekatan seluruh kelas (BT-DPSK). Menurut Suryosubroto (2009, hlm. 103), “Pada pendekatan ini siswa boleh pindah dari pokok bahasan satu ke pokok bahasan berikutnya, setelah 85% populasi kelas mencapai taraf penguasaan 75%”. Aspek yang dinilai dalam penilaian hasil adalah pemahaman mengenai definisi paragraf, pemahaman mengenai hal-hal yang harus diperhatikan dalam menyusun paragraf, kesesuaian gambar, penggunaan tanda titik, dan penggunaan huruf kapital. Hal tersebut akan terlihat melalui hasil evaluasi siswa.

C. TUJUAN PENELITIAN

Sejalan dengan permasalahan yang dikemukakan, maka tujuan penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perencanaan pembelajaran bahasa Indonesia tentang menyusun paragraf berdasarkan bahan yang tersedia dengan memperhatikan ejaan di kelas III SDN Sindangraja Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang dengan menerapkan metode *example non-example* dan permainan “PIPA”.
2. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kinerja guru dalam pembelajaran menyusun paragraf berdasarkan bahan yang tersedia dengan memperhatikan ejaan di kelas III SDN Sindangraja Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang dengan menerapkan metode *example non-example* dan menggunakan permainan “PIPA”.
3. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas siswa dalam pembelajaran menyusun paragraf berdasarkan bahan yang telah tersedia dengan

memperhatikan ejaan di kelas III SDN Sindangraja Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang dengan menerapkan metode *example non-example* dan permainan “PIPA”.

4. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan menyusun paragraf siswa berdasarkan bahan yang tersedia dengan memperhatikan ejaan di kelas III SDN Sindangraja Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang dengan menerapkan metode *example non-example* dan permainan “PIPA”.

D. Manfaat Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah yang akan dibahas, maka manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Siswa

- a. Melalui pembelajaran menggunakan *example non-example* dan permainan “PIPA”, siswa diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar mengenai menyusun paragraf berdasarkan bahan yang tersedia dengan memperhatikan ejaan.
- b. Melalui pembelajaran menggunakan *example non-example* dan permainan “PIPA”, siswa diharapkan memperoleh pengalaman yang menarik dan menyenangkan dalam memahami materi pembelajaran mengenai menyusun paragraf berdasarkan bahan yang telah tersedia dengan memperhatikan ejaan.
- c. Melalui pembelajaran menggunakan *example non-example* dan permainan “PIPA”, siswa diharapkan memahami materi mengenai menyusun paragraf berdasarkan bahan yang telah tersedia dengan memperhatikan ejaan.
- d. Melalui pembelajaran menggunakan *example non-example* dan permainan “PIPA”, siswa diharapkan meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun paragraf berdasarkan bahan yang telah tersedia dengan memperhatikan ejaan.

2. Guru

- a. Melalui pembelajaran menggunakan *example non-example* dan permainan “PIPA”, guru diharapkan dapat menambah wawasan mengenai metode *example non-example* permainan “PIPA” dalam membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam menyusun paragraf berdasarkan bahan yang telah tersedia dengan memperhatikan ejaan.
- b. Melalui pembelajaran menggunakan *example non-example* dan permainan “PIPA”, guru diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam berdasarkan bahan yang telah tersedia dengan memperhatikan ejaan.
- c. Melalui pembelajaran menggunakan *example non-example* dan permainan “PIPA”, guru diharapkan meningkatkan kreatifitas dalam mengajar khususnya pembelajaran bahasa Indonesia di SD dalam menyusun paragraf berdasarkan bahan yang telah tersedia dengan memperhatikan ejaan.
- d. Melalui pembelajaran menggunakan *example non-example* dan permainan “PIPA”, guru diharapkan mengembangkan kemampuan mengajar guru dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Indonesia.
- e. Melalui pembelajaran menggunakan *example non-example* dan permainan “PIPA”, diharapkan bermanfaat juga sebagai bahan referensi bagi guru dalam mengajar.

3. Lembaga

Penerapan metode *example non-example* dan permainan “PIPA” diharapkan dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas praktik dan hasil belajar di sekolah dasar.

4. Peneliti

Melalui pembelajaran menggunakan *example non-example* dan permainan “PIPA”, diharapkan meningkatkan pemahaman dari disiplin ilmu yang telah dipelajari, serta dapat menerapkan teori-teori yang dipelajari, yang telah diperoleh dalam perkuliahan. Serta dapat dijadikan sebagai pengalaman yang berharga bagi peneliti sehingga dapat dijadikan sebagai sumber belajar.

D. Batasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman pembaca terhadap pokok masalah yang diteliti, berikut akan dijelaskan beberapa istilah yang perlu diketahui kejelasannya.

1. Menulis menurut Djuanda (2008, hlm. 180) adalah “Suatu proses dan aktifitas melahirkan gagasan, pikiran, perasaan kepada orang lain atau dirinya melalui media bahasa berupa tulisan”.
2. Paragraf menurut Nur’aini & Indriani (2008, hlm. 36) adalah “Susunan beberapa kalimat yang mengandung satu ide pokok dan penulisannya dimulai dengan garis baru”.
3. Metode *example non-example* menurut Huda (2013, hlm. 234) merupakan “Strategi pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran”..
4. Permainan “PIPA” atau Lengkapi Paragraf merupakan permainan yang diciptakan sesuai dengan materi menyusun paragraf dimana siswa secara berkelompok diminta untuk melengkapi paragraf yang belum lengkap. Media yang digunakan yaitu media gambar berseri. Siswa diminta untuk melengkapi paragraf tersebut berdasarkan gambar secara bergantian dengan memperhatikan penulisan huruf kapital dan tanda titik.