

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Bahasa merupakan suatu alat komunikasi untuk saling berinteraksi dalam kehidupan manusia baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Indonesia merupakan salah satu negara yang mempunyai keberanekaragaman dalam budaya, suku, dan bahasa. Di Indonesia terdapat berbagai macam bahasa yang digunakan oleh masyarakat, seperti bahasa Jawa, bahasa Sunda, bahasa Batak, dan lain sebagainya. Meskipun terdapat berbagai bahasa yang berbeda-beda namun terdapat suatu bahasa pemersatu yaitu bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional yang dapat mempermudah masyarakat Indonesia dalam berkomunikasi satu sama lain. Tanpa adanya bahasa pemersatu, masyarakat akan mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dengan masyarakat lain yang berbeda daerah. Maka dari itu, setiap masyarakat Indonesia harus dapat berbahasa Indonesia dengan baik agar dapat berkomunikasi dengan masyarakat yang berbeda daerah. Karena bahasa Indonesia itu penting, maka dari itu pembelajaran bahasa Indonesia diajarkan di sekolah. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar (SD).

Pembelajaran bahasa Indonesia di SD bertujuan agar siswa dapat berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar, dalam bentuk lisan maupun tulisan. Hal tersebut sejalan dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (2006, hlm. 318) yakni, "Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di SD diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesusastraan." Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia tersebut dapat tercapai karena mengembangkan empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan ini saling berkaitan antara keterampilan satu dengan keterampilan yang lainnya. Tarigan (2008, hlm. 1) mengatakan, "setiap keterampilan itu erat sekali berhubungan dengan tiga

keterampilan lainnya dengan cara yang beraneka ragam.” Misalnya ketika dalam proses pembelajaran diawali dengan siswa melakukan kegiatan menyimak, kemudian hasil menyimak siswa tersebut dapat diutarakan melalui keterampilan berbicara. Contoh lainnya, dalam proses pembelajaran diawali dengan siswa melakukan kegiatan membaca, kemudian hasil yang telah siswa baca dituangkan melalui keterampilan menulis. Jika keempat keterampilan berbahasa tersebut dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran, maka tujuan pembelajaran bahasa Indonesia dapat tercapai.

Dari keempat keterampilan berbahasa tersebut, keterampilan menulis merupakan salah satu aspek dari keterampilan berbahasa yang berperan penting dalam proses pembelajaran, tentu tidak melupakan ketiga keterampilan berbahasa yang lainnya. Dengan menulis, siswa dapat berkomunikasi dengan menuangkan ide, pendapat, gagasan, dan perasaannya melalui bahasa tulis. Menurut Resmini, Churiah, Sundari (2010, hlm. 106), “Menulis merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang untuk menghasilkan sebuah tulisan.” Pada dasarnya, suatu kegiatan menulis yang dilakukan oleh seseorang dapat menghasilkan sebuah tulisan, seperti, mencatat pesan yang disampaikan oleh orang lain ataupun menuliskan pesan untuk orang lain.

Pembelajaran keterampilan menulis di SD menuntut siswa agar dapat menuangkan ide, pendapat, gagasan, dan perasaannya ke dalam sebuah tulisan. Menurut syafi'ie (dalam Resmini, Hartati dan Cahyani, 2009, hlm. 215), ‘tujuan utama dari pembelajaran menulis adalah untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam mengkomunikasikan pesan melalui bahasa tulis’. Terampil menulis dapat terlihat ketika siswa menuliskan sebuah kalimat sehingga menjadi paragraf dengan menggunakan ejaan yang benar dari mulai menuliskan kalimat sesuai dengan huruf kapital dan tanda baca. Hal ini bertujuan agar siswa lebih mudah memahami gagasan atau pesan yang disampaikan dalam bentuk tulisan. Menurut Cahyani dan Rosmana (2008, hlm. 1), “Tulisan yang sudah diberi tanda baca dan diperbaiki ejaannya, lebih mudah dan lebih cepat dipahami. Itulah sebabnya, unsur ejaan dan tanda baca merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi dalam tulis menulis.” Di sekolah terdapat jenis-jenis menulis yang harus dikuasai oleh siswa, salah satunya adalah menulis percakapan rumpang.

Menulis percakapan rumpang merupakan suatu kegiatan menulis yang mempunyai tujuan agar siswa dapat melengkapi suatu teks percakapan yang dilihat dari percakapan sebelum dan sesudahnya.

Berdasarkan data yang dilakukan di kelas IV SDN Gudangkopi I, pada tanggal 14 Desember 2015 menunjukkan bahwa rendahnya keterampilan menulis siswa pada materi melengkapi percakapan rumpang. Dalam proses pembelajaran berlangsung, pembelajaran dibuka dengan berdoa dan mengecek kehadiran siswa. Ketika pengambilan data awal terdapat lima siswa yang tidak hadir, sehingga hanya terdapat 21 siswa dari jumlah siswa keseluruhan yaitu 26 siswa. Tahap yang dilakukan oleh guru dalam pengambilan data awal yaitu guru membuka skemata siswa mengenai pengertian percakapan, kemudian guru menjelaskan penggunaan tanda ejaan diantaranya penggunaan huruf kapital, tanda titik, tanda koma, tanda titik dua, tanda petik, dan tanda tanya. Pada saat guru sedang menjelaskan materi, kondisi kelas sangat gaduh dan ribut. Ada siswa yang *asyik* mengobrol dengan temannya, ada yang jalan-jalan tidak mau diam, ada siswa yang tidak memperhatikan, ada siswa yang menulis sambil berdiri, sering keluar masuk kelas dengan alasan izin ke kamar mandi, membuang sampah. Ketika guru bertanya jawab mengenai materi tersebut, seluruh siswa menjawab mengerti. Namun, ketika guru memberikan soal evaluasi, ternyata masih banyak siswa yang bertanya mengenai maksud dari soal yang guru berikan, padahal soal tersebut sudah guru jelaskan terlebih dahulu dalam kegiatan inti. Sehingga, guru menjelaskan kembali mengenai cara untuk melengkapi percakapan rumpang dengan memperhatikan huruf kapital dan tanda baca. Namun, tetap saja siswa belum memahami secara penuh materi yang telah disampaikan oleh guru.

Berdasarkan data tersebut, pembelajaran dapat diperbaiki menggunakan penerapan metode *think pair share* dengan teknik permainan menempel kataca, guru dapat memudahkan anak dalam mengembangkan keterampilan menulis khususnya dalam melengkapi percakapan rumpang, siswa dituntut untuk berpikir individual maupun secara berkelompok. Metode *think pair share* merupakan metode yang menganjurkan siswa untuk berpikir, berpasangan dan membagi. Metode *think pair share* ini terbagi menjadi 3 kata, yaitu *think*, *pair*, dan *share*. *Think* yang artinya berpikir, ketika pembelajaran berlangsung guru mengajukan

pertanyaan-pertanyaan mengenai materi yang sedang dibahas. Pada proses tersebut siswa dituntut untuk berpikir untuk mencari dan menjawab pertanyaan yang telah guru berikan. *Pair* yang artinya pasangan, ketika pembelajaran berlangsung guru meminta siswa untuk mencari pasangan dan mendiskusikan hasil kerja yang telah siswa peroleh dari pemikirannya. *Share* artinya membagi, jadi setelah siswa mendapatkan pasangan, kemudian siswa saling membagi informasi mengenai hasil pemikiran siswa yang telah diperoleh. Kemudian dengan menggunakan teknik permainan menempel kataca yaitu permainan menempel kalimat dan tanda baca. Permainan menempel kataca merupakan bentuk permainan yang memudahkan siswa dalam melengkapi percakapan dengan cara mencari terlebih dahulu penggalan kalimat dan tanda baca yang sesuai dengan percakapan tersebut, yang kemudian ditempelkan ke dalam teks percakapan. Hal ini dapat membuat nuansa kelas menjadi lebih menarik dan siswa pun akan lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Aspek penilaian yang digunakan guru sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu pengertian percakapan, menulis percakapan rumpang menggunakan huruf kapital, menulis percakapan rumpang menggunakan tanda titik, menulis percakapan rumpang menggunakan tanda koma, menulis percakapan rumpang menggunakan tanda titik dua, menulis percakapan rumpang menggunakan tanda petik, dan menulis percakapan rumpang menggunakan tanda tanya dengan benar.

Berdasarkan hasil evaluasi siswa dapat diketahui bahwa kemampuan siswa dalam melengkapi percakapan rumpang pada keterampilan menulis masih rendah dan banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Pada saat melakukan pengambilan data awal di kelas IV SDN Gudangkopi I pada hari itu siswa yang hadir berjumlah 21 siswa, hanya terdapat 4 siswa yang mencapai KKM dan 17 siswa belum mencapai nilai KKM. Jika dipersentasekan siswa yang mencapai KKM 19% dan siswa yang belum mencapai KKM 81%.

Hasil evaluasi siswa dalam keterampilan menulis pada materi melengkapi percakapan rumpang dengan memperhatikan penggunaan ejaan huruf kapital, tanda titik, tanda koma, tanda titik dua, tanda petik, dan tanda tanya, dapat

diketahui bahwa pada aspek tersebut, siswa diharapkan agar mendapatkan hasil yang memuaskan.

Hasil evaluasi siswa dalam keterampilan menulis pada materi melengkapi percakapan rumpang dalam pengertian percakapan, dapat diketahui bahwa dalam menjelaskan pengertian percakapan, 20% dari 21 siswa menjelaskan pengertian percakapan dengan lengkap, 60% dari 21 siswa menjelaskan pengertian percakapan kurang lengkap, 4% dari 21 siswa tidak menjelaskan pengertian percakapan.

Hasil evaluasi siswa dalam keterampilan menulis pada materi melengkapi percakapan rumpang dalam melengkapi percakapan, 28% dari 21 siswa menuliskan kalimat berkaitan dengan kalimat sebelumnya, 44% dari 21 siswa menuliskan kalimat berkaitan dengan kalimat sebelumnya, 0% dari 21 siswa menuliskan kalimat berkaitan dengan kalimat sebelumnya, 0% dari 21 siswa menuliskan kalimat berkaitan dengan kalimat sebelumnya, 4% dari 21 siswa menuliskan kalimat berkaitan dengan kalimat sebelumnya, 8% siswa menuliskan kalimat tidak berkaitan dengan kalimat sebelumnya.

Hasil evaluasi siswa dalam keterampilan menulis pada materi melengkapi percakapan rumpang dengan memperhatikan penggunaan ejaan huruf kapital, tanda titik, tanda koma, tanda titik dua, tanda petik, dan tanda tanya. Dapat diketahui bahwa dalam melengkapi percakapan yang rumpang pada aspek penggunaan ejaan huruf kapital, 32% dari 21 siswa tidak menggunakan 7-14 huruf kapital pada percakapan, 8% dari 21 siswa tidak menggunakan 6-10 huruf kapital pada percakapan, 20% dari 21 siswa tidak menggunakan 1-5 huruf kapital pada percakapan, dan 20% dari 21 siswa tidak tepat menggunakan ejaan huruf kapital pada percakapan atau siswa tidak menggunakan huruf kapital pada percakapan.

Hasil evaluasi siswa dalam keterampilan menulis pada materi melengkapi percakapan rumpang dengan memperhatikan penggunaan ejaan huruf kapital, tanda titik, tanda koma, tanda titik dua, tanda petik, dan tanda tanya. Dapat diketahui bahwa dalam melengkapi percakapan yang rumpang pada aspek penggunaan tanda titik, 0% dari 21 siswa tidak menggunakan 9-14 tanda titik pada percakapan, 20% dari 21 siswa tidak menggunakan 5-8 tanda titik pada percakapan, 48% dari 48 siswa tidak menggunakan 1-4 tanda titik pada

percakapan, dan 16% dari 21 siswa tidak tepat menggunakan tanda titik pada percakapan atau siswa tidak menggunakan tanda titik pada percakapan.

Hasil evaluasi siswa dalam keterampilan menulis pada materi melengkapi percakapan rumpang dengan memperhatikan penggunaan ejaan huruf kapital, tanda titik, tanda koma, tanda titik dua, tanda petik, dan tanda tanya. Dapat diketahui bahwa dalam melengkapi percakapan yang rumpang pada aspek penggunaan tanda koma, 16% dari 21 siswa tidak menggunakan 11-16 tanda koma pada percakapan, 40% dari 21 siswa tidak menggunakan 6-10 tanda koma pada percakapan, 16% dari 21 siswa tidak menggunakan 1-5 tanda koma pada percakapan, dan 12% dari 21 siswa tidak tepat menggunakan tanda koma pada percakapan atau siswa tidak menggunakan tanda koma pada percakapan.

Hasil evaluasi siswa dalam keterampilan menulis pada materi melengkapi percakapan rumpang dengan memperhatikan penggunaan ejaan huruf kapital, tanda titik, tanda koma, tanda titik dua, tanda petik, dan tanda tanya. Dapat diketahui bahwa dalam melengkapi percakapan yang rumpang pada aspek penggunaan tanda titik dua, 32% dari 21 siswa tidak menggunakan 9-11 tanda titik dua pada percakapan, 20% dari 21 siswa tidak menggunakan 5-8 tanda titik dua pada percakapan, 12% dari 21 siswa tidak menggunakan 1-4 tanda titik dua pada percakapan, dan 16% dari 21 siswa tidak tepat menggunakan tanda titik dua pada percakapan atau siswa tidak menggunakan tanda titik dua pada percakapan.

Hasil evaluasi siswa dalam keterampilan menulis pada materi melengkapi percakapan rumpang dengan memperhatikan penggunaan ejaan huruf kapital, tanda titik, tanda koma, tanda titik dua, tanda petik, dan tanda tanya. Dapat diketahui bahwa dalam melengkapi percakapan yang rumpang pada aspek penggunaan tanda petik, 16% dari 21 siswa tidak menggunakan 7-10 tanda petik pada percakapan, 8% dari 21 siswa tidak menggunakan 4-6 tanda petik pada percakapan, 32% dari 21 siswa tidak menggunakan 1-3 tanda petik pada percakapan, dan 24% dari 21 siswa tidak tepat menggunakan tanda petik pada percakapan atau siswa tidak menggunakan tanda petik pada percakapan.

Hasil evaluasi siswa dalam keterampilan menulis pada materi melengkapi percakapan rumpang dengan memperhatikan penggunaan ejaan huruf kapital, tanda titik, tanda koma, tanda titik dua, tanda petik, dan tanda tanya. Dapat

diketahui bahwa dalam melengkapi percakapan yang rumpang pada aspek penggunaan tanda tanya, 4% dari 21 siswa tidak menggunakan 5-7 tanda tanya pada percakapan, 8% dari 21 siswa tidak menggunakan 3-4 tanda tanya pada percakapan, 32% dari 21 siswa tidak menggunakan 1-2 tanda tanya pada percakapan, dan 32% dari 21 siswa tidak tepat menggunakan tanda tanya pada percakapan atau siswa tidak menggunakan tanda tanya pada percakapan. Terdapat siswa yang tidak berangkat sebanyak 5 siswa maka jumlah siswa yang hadir hanya 21 siswa dari 26 siswa yang seharusnya.

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa 19% siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 72.

Berdasarkan data hasil evaluasi yang telah diperoleh dan data catatan lapangan (*anekdot*), dapat dijelaskan bahwa penyebab siswa kurang memahami mengenai materi melengkapi percakapan rumpang adalah tidak mengikutsertakan siswa dalam proses pembelajaran, guru hanya menggunakan metode yang tidak membuat suasana kelas menjadi aktif. Terlebih lagi dalam pengelolaan kelas, guru hanya menjelaskan di depan kelas saja tidak berkeliling untuk memantau seluruh siswa, guru hanya terfokuskan pada siswa yang duduk di depan saja. Terdapat banyak siswa yang tidak mencapai KKM dalam melengkapi percakapan rumpang. Penyebab terjadinya siswa tidak mencapai KKM adalah pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan saja tanpa mengikutsertakan siswa dalam proses pembelajaran terlebih dalam melengkapi percakapan dengan penggunaan tanda ejaan huruf kapital dan tanda baca (tanda titik, koma, titik dua, petik, dan tanya). Siswa cenderung merasa bosan dalam pembelajaran seperti itu.

Dalam aspek keterampilan menulis terdapat siswa yang tidak mencapai KKM, hal tersebut disebabkan karena siswa belum mengerti mengenai menuliskan kalimat berkaitan dengan kalimat sebelumnya dalam sebuah percakapan yang rumpang, kemudian dalam penggunaan ejaan huruf kapital dalam melengkapi percakapan rumpang, dan penggunaan tanda baca (tanda titik, titik dua, koma, petik, dan tanya) dalam melengkapi percakapan rumpang.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dibuatlah sebuah perencanaan untuk memperbaiki masalah tersebut dengan menerapkan metode *think pair share*

dengan teknik permainan menempel kataca. Metode dan permainan tersebut dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam melengkapi percakapan rumpang dengan memperhatikan ejaan huruf kapital dan tanda baca (tanda titik, koma, titik dua, petik, dan tanda) dengan nuansa yang menyenangkan.

## **B. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah**

### **1. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, pembelajaran bahasa Indonesia pada keterampilan menulis dalam melengkapi percakapan rumpang dengan metode pembelajaran yang sesuai, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran keterampilan menulis menggunakan metode *Think Pair Share* dengan teknik permainan menempel kataca dalam melengkapi percakapan rumpang berdasarkan penjelasan yang didengar di kelas IV SDN Gudangkopi I?
- b. Bagaimana peningkatan pelaksanaan keterampilan menulis menggunakan metode *Think Pair Share* dengan teknik permainan menempel kataca dalam melengkapi percakapan rumpang berdasarkan penjelasan yang didengar di kelas IV SDN Gudangkopi I?
- c. Bagaimana peningkatan keterampilan menulis menggunakan metode *Think Pair Share* dengan teknik permainan menempel kataca dalam melengkapi percakapan rumpang berdasarkan penjelasan yang didengar di kelas IV SDN Gudangkopi I?

### **2. Pemecahan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan pada pendahuluan, yakni siswa kelas IV SDN Gudangkopi I mengalami kesulitan dalam melengkapi percakapan rumpang dan tidak memperhatikan penggunaan ejaan huruf kapital, tanda titik, tanda titik dua, tanda petik, tanda koma, dan tanda tanya, maka peneliti merumuskan sebuah solusi untuk mengatasi permasalahan yang terjadi terutama pada keterampilan menulis.

Peneliti merencanakan untuk memperbaiki masalah tersebut menggunakan penerapan metode *think pair share* dengan teknik permainan menempel kataca. Metode *think pair share* merupakan metode yang menganjurkan siswa untuk

berpikir, berpasangan dan membagi. Metode *think pair share* ini terbagi menjadi 3 kata, yaitu *think*, *pair*, dan *share*. *Think* yang artinya berpikir, ketika pembelajaran berlangsung guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan mengenai materi yang sedang dibahas. Pada proses tersebut siswa dituntut untuk berpikir untuk mencari dan menjawab pertanyaan yang telah guru berikan. *Pair* yang artinya pasangan, ketika pembelajaran berlangsung guru meminta siswa untuk mencari pasangan dan mendiskusikan hasil kerja yang telah siswa peroleh dari pemikirannya. *Share* artinya membagi, jadi setelah siswa mendapatkan pasangan, kemudian siswa saling membagi informasi mengenai hasil pemikiran siswa yang telah diperoleh. Kemudian permainan menempel kataca (kalimat dan tanda baca) merupakan bentuk permainan yang memudahkan siswa dalam melengkapi percakapan dengan cara mencari terlebih dahulu penggalan kalimat dan tanda baca yang sesuai dengan percakapan tersebut, yang kemudian ditempelkan ke dalam teks percakapan.

Alasan peneliti memilih metode *think pair share* dengan teknik permainan menempel kataca guna untuk mengatasi dan meminimalisir permasalahan, karena dengan metode *think pair share* dapat memudahkan siswa dalam mengembangkan keterampilan menulis dalam melengkapi percakapan rumpang siswa dapat berpikir secara individu, berpasangan maupun secara berkelompok. Dalam berfikir secara individu, siswa dapat membuka skemata siswa mengenai materi tersebut, guru pun dapat mengetahui sejauh mana siswa paham mengenai materi tersebut. Dalam berpasangan, siswa dapat mengemukakan hasil yang telah didapatkan oleh pemikirannya dan saling bertukar pikiran dengan rekannya mengenai materi tersebut. Siswa dapat mengemukakan pendapatnya mengenai materi tersebut terhadap siswa lain. Dalam *share* hasil yang telah didapatkan, siswa dapat merespon hasil yang telah didapatkan oleh siswa lain dalam kelompoknya dan dapat saling memberikan tanggapan mengenai hasil yang telah disampaikan. Dengan menggunakan metode *think pair share* membuat siswa lebih aktif dalam mengemukakan suatu pendapat yang dipahami oleh siswa tersebut dan dapat memberikan solusi mengenai materi yang sedang dibahas. Sedangkan permainan menempel kataca, sebagai penyemangat siswa dalam mengikuti pembelajaran agar tidak terkesan membosankan dan monoton.

Guru membagikan siswa ke dalam beberapa kelompok, dengan menggunakan permainan menempel kataca tersebut yang berjalan dengan teknik *think*, dimana permainan dan teknik berpikir ini siswa memikirkan secara individu terlebih dahulu pada lembar kerja yang sudah dibagikan oleh guru, kemudian setelah dipikirkan, siswa mencari jawaban tersebut di dalam amplop yang berisikan penggalan kalimat berdasarkan huruf kapital dan huruf biasa serta tanda baca, kemudian ditempelkanlah ke dalam lembar kerja yang sudah disediakan. Setelah siswa selesai melakukan pekerjaannya, siswa mencari pasangan atau *pair* di dalam kelompok yang sudah dibagi oleh guru. Setelah mendapatkan pasangan, siswa bertukar informasi mengenai hasil pekerjaannya masing-masing, kemudian mencari kembali penggalan kalimat berdasarkan huruf kapital dan huruf biasa serta tanda baca dalam sebuah kotak kemudian tempelkanlah kembali ke dalam lembar kerja untuk berpasangan. Setelah selesai melakukan pekerjaannya, siswa berkelompok kembali untuk *share* hasil yang telah diperoleh dan menuliskannya ke dalam lembar kerja siswa untuk kelompok. Hal ini bertujuan agar siswa lebih memahami materi tersebut dan dapat bekerjasama secara optimal. Suasana pembelajaran pun menjadi lebih menarik dan hidup dengan menerapkan metode *think pair share* dengan teknik permainan menempel kataca.

Metode *think pair share* dan metode jigsaw merupakan model kooperatif, namun memiliki perbedaan pada karakteristik langkah-langkahnya. Menurut Heriawan, Darmajari, dan Senjaya (2012, hlm. 128), langkah-langkah metode jigsaw yakni

Membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, masing-masing kelompok yang bertanggung jawab terhadap subtopik dengan membentuk kelompok lagi sebanyak dua orang, kelompok tersebut bekerjasama untuk menyelesaikan tugas, setelah selesai dengan pekerjaannya, siswa kembali lagi ke kelompok semula untuk memberitahukan hasil diskusinya.

Metode *think pair share* ini pun merupakan salah satu dari beberapa metode lainnya yang merupakan ke dalam pembelajaran kooperatif. Menurut Suprijono (2009, hlm. 54) “Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru.” Selain itu Slavin (dalam Heriawan, Darmajari, dan Senjaya, 2012, hlm. 5) mengatakan, ‘Pembelajaran kooperatif merupakan

model pembelajaran bagi siswa dalam kelompok yang memiliki kemampuan heterogen'. Berdasarkan definisi pembelajaran kooperatif yang dikemukakan oleh para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang diatur melalui kerjasama dalam kelompok yang setiap individunya memiliki kemampuan masing-masing sehingga dapat menyelesaikan suatu materi yang telah disampaikan.

Pembelajaran dengan menggunakan metode *think pair share* ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam melengkapi percakapan dengan penggunaan ejaan huruf kapital dan tanda baca. Selain itu, dapat membuat siswa dalam bekerja sendiri dan bekerjasama dengan orang lain. Pembelajaran dengan menggunakan permainan menempel kataca bertujuan agar siswa dapat lebih memahami mengenai letak huruf kapital dan tanda baca pada materi melengkapi percakapan rumpang. Karena pada dasarnya, pada data awal yang diperoleh oleh peneliti banyak siswa yang belum paham mengenai penggunaan huruf kapital dan tanda baca. Sehingga dengan menggunakan teknik permainan menempel kataca dapat membantu metode *think pair share* dalam menyampaikan materi dan membuat hasil belajar siswa meningkat dan mencapai KKM.

Adapun prosedur pelaksanaan melengkapi percakapan rumpang dengan menerapkan metode *think pair share* dengan teknik permainan menempel kataca adalah sebagai berikut.

- a. Siswa mendengarkan materi percakapan dari guru.
- b. Siswa mendengarkan penggunaan ejaan dalam teks percakapan dari guru.
- c. Siswa bersama guru melakukan tanya jawab mengenai penggunaan ejaan dalam teks percakapan.
- d. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok yang terdiri dari 4-6 siswa.
- e. Setiap kelompok menerima amplop yang berisi penggalan kalimat (kalimat yang berhuruf kapital dan yang tidak berhuruf kapital) dan tanda baca (tanda titik dua, tanda petik, tanda titik, tanda koma, dan tanda tanya)
- f. Setiap siswa menerima LKS yang diberikan oleh guru.
- g. Siswa menerima instruksi dari guru mengenai pekerjaan LKS dengan teknik permainan menempel kataca.

- h. Siswa mengerjakan LKS secara individu dengan mencari terlebih dahulu kalimat dan tanda baca yang sesuai dengan percakapan yang rumpang. (*Think*)
- i. Setelah mendapatkan penggalan kalimat dan tanda baca, siswa menempelkan kalimat dan tanda baca tersebut ke dalam LKS.
- j. Setelah siswa mengerjakan LKS secara individu.
- k. Siswa diminta mencari pasangan dari kelompoknya. (*Pair*)
- l. Setelah berpasangan, siswa dibagikan LKS untuk berpasangan.
- m. Siswa mendiskusikan hasil pekerjaannya dengan teknik permainan menempel kataca pada LKS berpasangan.
- n. Setelah mendiskusikan dengan pasangannya, setiap pasangan bertemu kembali dengan kelompoknya untuk *share* hasil diskusinya. (*share*)
- o. Siswa dibagikan LKS kelompok untuk menyimpulkan hasil diskusi pekerjaannya dengan tulis tangan.
- p. Siswa mengumpulkan semua LKS kepada guru.
- q. Melalui permainan menempel kataca, guru menyiapkan media karton yang berisikan percakapan rumpang di papan tulis dan menyiapkan kotak yang berisikan penggalan-penggalan kalimat dan tanda baca (huruf kapital, tanda titik dua, tanda petik, tanda titik, tanda koma, dan tanda tanya).
- r. Siswa diberi instruksi dari guru untuk setiap perwakilan kelompok secara bergantian untuk melengkapi percakapan yang belum selesai dengan mencari terlebih dahulu jawabannya di dalam sebuah kotak yang berada di tengah ruang kelas. Setelah siswa menemukan jawaban yang sesuai maka tempelkan jawaban tersebut ke kertas karton yang berada di papan tulis. Setiap kelompok yang pertama menempelkan jawaban pada kertas karton akan ditandai dengan bintang yang sudah diberi nomor sesuai kelompok. Jika ternyata jawabannya salah akan dicabut bintang tersebut.
- s. Setelah perwakilan kelompok secara bergantian menyelesaikan percakapan yang rumpang pada kertas karton.
- t. Siswa mendapat instruksi dari guru kepada seluruh siswa untuk mengkoreksi kembali percakapan rumpang pada kertas karton.
- u. Setelah itu, siswa dan guru bersama-sama mengkoreksi hasil kerja siswa.

- v. Guru mengecek daftar nilai bintang terbanyak maka kelompok tersebut akan diberi *reward*.

Adapun target proses dan hasil yang menjadi harapan peneliti untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sebagai berikut.

- a. Target proses

Target proses di dalam penelitian yang dilaksanakan terdiri dari dua aspek, yaitu aspek kinerja guru dan aktivitas siswa. Pada kinerja guru dilihat dari aspek perencanaan dan pelaksanaan ketika pembelajaran, yang terlampir pada pedoman Instrumen Penilaian Kinerja Guru (IPKG). Pada aspek kinerja guru diharapkan mencapai 100% ketika melaksanakan pembelajaran. Pada aspek aktivitas siswa, dapat dilihat dari keaktifan, kerjasama, dan ketelitian siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung, yang terlampir pada pedoman penilaian sikap. Pada aspek aktivitas siswa diharapkan mencapai 86% ketika melaksanakan pembelajaran. Dalam penerapan metode *think pair share* dengan teknik permainan menempel kataca diharapkan siswa dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan mampu bekerjasama dengan kelompoknya dengan baik.

- b. Target hasil

Dalam penerapan metode *think pair share* dengan teknik permainan menempel kataca dalam melengkapi percakapan dengan memperhatikan ejaan huruf kapital dan tanda baca (tanda titik, koma, titik dua, petik, dan tanya) diharapkan 86% siswa mencapai nilai lebih dari KKM yaitu 72.

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut.

1. Mengetahui perencanaan pembelajaran keterampilan menulis menggunakan metode *think pair share* dengan teknik permainan menempel kataca dalam melengkapi percakapan rumpang berdasarkan penjelasan yang didengar di kelas IV SDN Gudangkopi I.
2. Mengetahui pelaksanaan pembelajaran keterampilan menulis menggunakan metode *think pair share* dengan teknik permainan menempel kataca dalam melengkapi percakapan rumpang berdasarkan penjelasan yang didengar di kelas IV SDN Gudangkopi I.

3. Mengetahui peningkatan keterampilan menulis menggunakan metode *think pair share* dengan teknik permainan menempel kataca dalam melengkapi percakapan rumpang berdasarkan penjelasan yang didengar di kelas IV SDN Gudangkopi I.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Pada rumusan masalah yang telah disampaikan di atas, maka manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan kemampuan siswa untuk menulis percakapan rumpang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya sebagai berikut.

##### **1. Bagi Siswa**

- a. Dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.
- b. Mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran, sehingga siswa dapat melengkapi percakapan dengan menggunakan ejaan huruf kapital, tanda titik, tanda koma, tanda petik, tanda titik dua, dan tanda tanya.
- c. Meningkatkan hasil belajar siswa pada materi melengkapi percakapan rumpang.

##### **2. Bagi Guru**

- a. Dapat menerapkan metode *think pair share* dengan teknik permainan menempel kataca dalam membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam melengkapi percakapan dengan penggunaan ejaan huruf kapital, tanda titik, tanda koma, tanda petik, tanda titik dua, dan tanda tanya.
- b. Sebagai bahan pembelajaran untuk meningkatkan kreatifitas guru dalam mengajar khususnya pembelajaran bahasa Indonesia di SD dalam melengkapi percakapan.
- c. Meningkatkan dan memperbaiki keefektifan pada proses pembelajaran di kelas.

##### **3. Bagi Sekolah**

- a. Menjadi sumber dalam memperbaiki kualitas pembelajaran, dengan menggunakan model, metode, media ataupun permainan dalam pembelajaran.

- b. Meningkatkan kualitas hasil lulusan. Dalam hal ini berhubungan dengan manfaat bagi siswa.

#### **4. Bagi Peneliti**

- a. Menambah wawasan ilmu mengenai metode *think pair share* dengan teknik permainan menempel kataca (kalimat dan tanda baca) yang digunakan untuk memperbaiki permasalahan yang telah dihadapi.
- b. Dapat menerapkan teori yang telah dipelajari ke dalam pelaksanaan pembelajaran.

#### **E. Struktur Organisasi Skripsi**

Dalam bab I Pendahuluan pada penulisan skripsi, terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah dan pemecahan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, struktur organisasi skripsi, dan batasan istilah. Dalam bab II Landasan Teoretis pada penulisan skripsi, terdiri dari kajian pustaka diantaranya, pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, keterampilan menulis meliputi pengertian menulis, tujuan menulis, jenis-jenis tulisan, hubungan keterampilan menulis dengan keterampilan lainnya, pembelajaran menulis, percakapan meliputi pengertian percakapan, komponen percakapan, kaidah ejaan meliputi huruf kapital dan tanda baca yang terdiri dari tanda titik, tanda koma, tanda titik dua, tanda petik, tanda tanya, metode *think pair share* meliputi pengertian metode dan metode pembelajaran, pengertian metode *think pair share*, permainan menempel kataca meliputi pengertian permainan, tujuan permainan, permainan menempel kataca, teori belajar yang mendukung pembelajaran *think pair share* meliputi teori behaviorisme, teori kognitivisme, teori belajar bermain, penelitian yang relevan, dan hipotesis tindakan. Dalam bab III Metode Penelitian pada penulisan skripsi, terdiri dari lokasi dan waktu penelitian, subjek penelitian, metode dan desain penelitian, prosedur penelitian meliputi tahapan perencanaan tindakan, tahapan pelaksanaan tindakan, tahapan observasi, dan tahapan refleksi, teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan tes hasil belajar, instrumen penelitian terdiri dari pedoman observasi, catatan lapangan, pedoman wawancara, tes hasil belajar, teknik pengolahan data meliputi pengolahan data proses dan pengolahan data hasil dan teknik analisis data, dan validasi data. Dalam bab IV paparan data dan pembahasan terdiri dari paparan data awal meliputi paparan data

awal kinerja guru, aktivitas siswa, hasil belajar siswa, paparan data tindakan meliputi paparan data tindakan siklus I yang terdiri dari paparan data perencanaan pelaksanaan pembelajaran kinerja guru siklus I, paparan data proses siklus I, paparan data hasil belajar siswa siklus I, analisis dan refleksi siklus I, paparan data tindakan siklus II yang terdiri dari paparan data perencanaan pelaksanaan pembelajaran kinerja guru siklus II, paparan data proses siklus II, paparan data hasil belajar siswa siklus II, analisis dan refleksi siklus II, paparan data tindakan siklus III yang terdiri dari paparan data perencanaan pelaksanaan pembelajaran kinerja guru siklus III, paparan data proses siklus III, paparan data hasil belajar siswa siklus III, analisis dan refleksi siklus III, paparan pendapat siswa dan guru, dan pembahasan. Dalam bab V Simpulan dan Saran.

#### **F. Batasan Istilah**

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

1. Metode *think pair share* merupakan metode yang menganjurkan siswa untuk berpikir, berpasangan dan membagi. Metode *think pair share* ini terbagi menjadi 3 kata, yaitu *think*, *pair*, dan *share*. *Think* yang artinya berpikir, ketika pembelajaran berlangsung guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan mengenai materi yang sedang dibahas. Pada proses tersebut siswa dituntut untuk berpikir untuk mencari dan menjawab pertanyaan yang telah guru berikan. *Pair* yang artinya pasangan, ketika pembelajaran berlangsung guru meminta siswa untuk mencari pasangan dan mendiskusikan hasil kerja yang telah siswa peroleh dari pemikirannya. *Share* artinya membagi, jadi setelah siswa mendapatkan pasangan, kemudian siswa saling membagi informasi mengenai hasil pemikiran siswa yang telah diperoleh.
2. Permainan menempel kataca (kalimat dan tanda baca) merupakan bentuk permainan yang memudahkan siswa dalam melengkapi percakapan dengan cara mencari terlebih dahulu penggalan kalimat dan tanda baca yang sesuai dengan percakapan tersebut, yang kemudian ditempelkan ke dalam teks percakapan.

3. Menulis merupakan suatu proses kegiatan menuangkan ide/gagasan yang kemudian dituangkan dalam bentuk tulisan dengan menggunakan bahasa terpilih dan tersusun.
4. Percakapan merupakan suatu komunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih sehingga mendapatkan sebuah informasi.

