

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran bahasa Indonesia di SD mengarahkan siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan perubahan paradigma Pendidikan Nasional yang mengubah pembelajaran bersumber dari guru menjadi berpusat pada siswa untuk aktif mengembangkan potensi dirinya dalam suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kreatif.

Ruang lingkup pembelajaran bahasa Indonesia di SD meliputi empat keterampilan berbahasa seperti keterampilan berbicara, keterampilan mendengarkan, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Sebelum memasuki sekolah keterampilan berbahasa yang pertama didapat adalah mendengarkan bahasa dan kemudian berbicara. Setelah memasuki tingkat SD, keterampilan berbahasa yang diperoleh berikutnya adalah membaca dan menulis. Salah satu keterampilan yang harus dikembangkan dalam mencapai tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di SD adalah keterampilan menulis.

Keterampilan menulis tidak diperoleh secara alamiah, melainkan perlu adanya latihan melalui pembelajaran yang umumnya dilaksanakan di kelas I sampai kelas VI. Menurut Resmini, Novi. dkk. (2006, hlm. 214) “menulis merupakan keterampilan yang sangat kompleks, sehingga guru harus menyediakan waktu untuk kegiatan “menulis” bagi para siswanya secara berkesinambungan setiap harinya minimal 40 sampai 45 menit untuk tingkat sekolah dasar”. Dalam melatih keterampilan menulis guru harus menciptakan situasi pembelajaran aktif bagi siswa, membimbing siswa untuk mengembangkan teknik menulis berdasarkan caranya, memberikan latihan-latihan menulis melalui penugasan.

Pembelajaran menulis di SD dibagi menjadi menulis permulaan dan menulis lanjutan. Dalam menulis lanjutan khususnya di kelas III, terdapat kegiatan melaksanakan pembelajaran keterampilan menulis yaitu dengan mengarang sederhana cukup lima sampai sepuluh baris melalui rangsangan visual berupa gambar. Untuk menulis sebuah karangan yang utuh berdasarkan gambar, siswa harus memperhatikan penulisan salah satu struktur karangan seperti

paragraf. Paragraf harus tersusun dari beberapa kalimat yang saling memiliki hubungan.

Pada pelaksanaan pembelajaran menyusun paragraf di kelas, guru harus membuat kegiatan pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Pembelajaran menarik akan membuat siswa terus mengikuti kegiatan pembelajaran, sedangkan pembelajaran menyenangkan artinya disesuaikan dengan suasana yang terjadi dalam setiap diri siswa sehingga tidak merasa terpaksa dalam mengikuti pembelajaran. Kedua hal tersebut terdapat dalam karakteristik suatu permainan. Guru SD sebaiknya menerapkan permainan sebagai alternatif pengajaran bahasa terlebih untuk siswa kelas rendah, karena permainan dapat menarik minat siswa dalam melatih keterampilan menulis yang disesuaikan dengan naluri bermainnya.

Banyak ditemukan pembelajaran bahasa Indonesia yang masih menggunakan cara lama sehingga pembelajaran menjadi monoton dan kurang bermakna bagi siswa. Banyak faktor penyebab pembelajaran menjadi demikian seperti kurangnya fasilitas dari sekolah, pandangan negatif tentang penggunaan media itu lebih rumit, atau guru kesulitan dalam mengembangkan ide kreatifnya untuk merencanakan sebuah model, metode, media, atau permainan pembelajaran bahasa. Hal tersebut berpengaruh pada hasil belajar, sebagian besar siswa tidak dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) terkhusus pada pelajaran bahasa Indonesia. Begitu juga dengan hasil penelitian yang dilakukan pada suatu pembelajaran mengenai keterampilan menulis bahasa Indonesia di kelas III dengan menggunakan satu metode saja yaitu metode ceramah.

Salah satu kompetensi dasar mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas III semester I pada keterampilan menulis adalah KD 4.1 yaitu menyusun paragraf berdasarkan bahan yang tersedia dengan memperhatikan penggunaan ejaan. Hari Rabu tanggal 2 Desember 2015 observasi dilakukan dengan melaksanakan sendiri pembelajaran berdasarkan RPP guru, memberikan tes hasil belajar awal, serta melakukan wawancara untuk mencocokkan data yang diperoleh di kelas III SDN Palasari Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang.

Hasil belajar siswa keseluruhan dalam keterampilan menulis menyusun paragraf, menunjukkan kemampuan sebagian besar siswa masih rendah karena

banyak siswa yang belum mencapai standar KKM yang telah ditetapkan yaitu 75. Dari 28 siswa hanya 1 siswa yang mendapatkan nilai di atas 75 menunjukkan angka 3,6%, sedangkan 27 siswa mendapat nilai di bawah 75 menunjukkan angka 96,4%. Interpretasi hasil belajar siswa pada data awal adalah kurang. Ada pun nilai tertinggi siswa adalah 81,8 dan nilai terendah siswa 0. Rata-rata nilai akhir siswa di kelas III SDN Palasari pada data awal keterampilan menulis adalah 38,3.

Kemampuan siswa yang rendah dalam menyusun paragraf disebabkan oleh beberapa hal seperti:

1. Pelaksanaan pembelajaran berpusat pada guru dan juga tidak komunikatif. Hal tersebut membuat siswa hanya fokus pada saat awal pembelajaran, cenderung pasif, merasa jenuh, bosan karena hanya diam memperhatikan, serta malu untuk bertanya kepada guru.
2. Beberapa siswa mengobrol dengan temannya, mengantuk di kelas, memainkan alat tulis, serta kurang memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Hal tersebut disebabkan karena selama pembelajaran siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru melalui metode ceramah.
3. Pada saat kegiatan menyusun paragraf, siswa kesulitan membuat kalimat berdasarkan gambar seri dan tidak dapat menyusunnya menjadi sebuah paragraf. Beberapa siswa dapat membuat kalimat berdasarkan gambar, namun siswa tersebut tidak teliti saat menentukan apa yang ada dalam gambar seri. Hal tersebut terjadi karena saat prosesnya siswa kurang dibimbing dalam mengidentifikasi gambar seri.
4. Siswa tidak terlatih membuat kalimat dengan memperhatikan huruf kapital dan tanda titik. Siswa sering melakukan kesalahan pada saat menulis sebuah paragraf dengan memperhatikan penggunaan huruf kapital dan tanda titik. Hal tersebut karena selama pembelajaran siswa hanya mendapat penjelasan aturan penggunaan huruf kapital dan tanda titik tanpa disertai contoh penggunaannya dalam kalimat.
5. Pada kegiatan mengisi LKS, soal yang diberikan tidak diperbanyak sesuai jumlah siswa. Soal tersebut berupa perintah menyusun tempelan gambar seri dan tulisan kalimat di papan tulis. Proses mengerjakan LKS tidak efektif karena siswa terfokus pada tulisan di buku tulis, bukan pada perintah untuk

mengerjakannya. Beberapa siswa diam tidak mengerjakan LKS sebelum dibimbing oleh guru, mencontek kepada temannya, mengganggu temannya yang mengerjakan LKS, bertanya berulang-ulang kepada guru tentang cara mengerjakan LKS, ribut di kelas, bermalas-malasan mengerjakan LKS, atau bahkan memilih untuk pergi ke kamar mandi sekolah.

6. Pengelolaan kelas tidak direncanakan dengan baik sehingga suasana pembelajaran kurang mampu membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Temuan fakta-fakta di lapangan menjadi dasar untuk melakukan perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran keterampilan menulis, sehingga siswa akan lebih aktif dan hasil belajar siswa dalam menyusun paragraf lebih meningkat. Perbaikan yang dilakukan adalah melalui penelitian tindakan kelas (PTK) dengan alternatif pemecahan masalah yaitu penerapan permainan mengarang gotongroyong berbantuan kartu gambar seri. Sesuai dengan pernyataan Djuanda (2014, hlm. 141-142) yang menyatakan bahwa “permainan mengarang gotongroyong melatih keterampilan menulis (menyusun gagasan) dan membuat kalimat”.

Berdasarkan pemaparan tersebut maka diangkat judul penelitian “Penerapan Permainan Mengarang Gotongroyong Berbantuan Kartu Gambar Seri untuk Meningkatkan Keterampilan Menyusun Paragraf (Penelitian Tindakan Kelas Di Kelas III Sekolah Dasar Negeri Palasari Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang)”.

B. Rumusan dan Pemecahan Masalah Penelitian

1. Rumusan Masalah Penelitian

Diperlukan suatu strategi dalam pembelajaran untuk menyelesaikan permasalahan. Salah satunya melalui permainan mengarang gotongroyong berbantuan kartu gambar seri. Seluruh permasalahan tersebut dirumuskan dalam rumusan masalah seperti berikut:

- a. Bagaimana perencanaan penerapan permainan mengarang gotongroyong berbantuan kartu gambar seri untuk meningkatkan keterampilan menyusun paragraf di kelas III SDN Palasari Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang?

- b. Bagaimana pelaksanaan kinerja guru dalam penerapan permainan mengarang gotongroyong berbantuan kartu gambar seri untuk meningkatkan keterampilan menyusun paragraf di kelas III SDN Palasari Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang?
- c. Bagaimana aktivitas siswa dalam pelaksanaan penerapan permainan mengarang gotongroyong berbantuan kartu gambar seri untuk meningkatkan keterampilan menyusun paragraf di kelas III SDN Palasari Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang?
- d. Bagaimana peningkatan hasil keterampilan menulis siswa dengan penerapan permainan mengarang gotongroyong berbantuan kartu gambar seri dalam menyusun paragraf di kelas III SDN Palasari Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang?

2. Pemecahan Masalah Penelitian

Sebuah alternatif perlu dilakukan untuk membantu memecahkan permasalahan-permasalahan yang telah dirumuskan. Pemecahan mengenai permasalahan pembelajaran siswa kelas III semester I KD 4.1 mengenai menyusun paragraf berdasarkan bahan yang tersedia dengan memperhatikan penggunaan ejaan harus dilaksanakan sesuai dengan jadwal penelitian meski pun siswa tersebut sudah memasuki pembelajaran di semester selanjutnya. Hal tersebut karena penelitian dilaksanakan dalam rangka menyelesaikan permasalahan, siswa memasuki semester yang baru belum tentu terselesaikan permasalahan yang dialami pada semester sebelumnya. Oleh karena itu pemecahan permasalahan melalui perbaikan dan tindakan dilaksanakan dengan menunggu prosedur skripsi.

Sebagai alternatif pemecahan permasalahan yang telah dirumuskan maka dikembangkan permainan bahasa mengarang gotongroyong yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan menulis yaitu menyusun paragraf, serta media kartu gambar seri untuk mempermudah siswa dalam proses membuat kalimat berdasarkan bahan yang disediakan. Permainan ini juga bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang menggembirakan sehingga siswa dapat terlibat aktif dan tidak merasa terpaksa pada saat mengikuti pembelajaran menulis.

Kartu gambar seri yang berisi kolom peta pikiran membantu siswa dalam mengembangkan gagasan-gagasan melalui rangkaian peta-peta. Dalam permainan mengarang gotongroyong berbantuan kartu gambar seri tersebut ditambahkan juga dua surat ejaan dengan tujuan membantu siswa memperbaiki kalimat yang telah dibuat serta menuliskannya menjadi sebuah paragraf yang memperhatikan penulisan ejaan.

Permainan mengarang gotongroyong berbantuan kartu gambar seri dalam pembelajaran dilakukan secara berkelompok. Pembelajaran berkelompok atau *cooperative learning* menuntut adanya kerja sama bergotongroyong yang akan meningkatkan motivasi siswa turut aktif untuk mencapai tujuan pembelajaran, menghargai pendapat orang lain, serta bertanggungjawab terhadap tugas yang didapatkannya dalam kelompok. Selain itu pembelajaran berkelompok dapat melatih siswa untuk mengendalikan sikap egoisnya sehingga dapat mengembangkan rasa sosial yang tinggi, sikap egois tersebut yaitu pada saat siswa yang memiliki kemampuan lebih merasa paling mampu untuk menjawab semua pertanyaan. Ada pun prosedur pembelajaran dengan menerapkan permainan mengarang gotongroyong berbantuan kartu gambar seri adalah sebagai berikut:

- a. Siswa dibagi ke dalam tujuh kelompok.
- b. Masing-masing kelompok terdiri dari empat orang siswa yang heterogen.
- c. Guru menjelaskan petunjuk mengisi LKS yang telah dibagikan adalah dengan melakukan permainan mengarang gotongroyong berbantuan kartu gambar seri.
- d. Siswa mendapatkan penjelasan dari guru mengenai peraturan permainan mengarang gotongroyong berbantuan kartu gambar seri. **(tahap pertama permainan mengarang gotongroyong berbantuan kartu gambar seri)**
- e. Siswa melakukan permainan mengarang gotongroyong berbantuan kartu gambar seri yang tahapannya terdapat juga dalam LKS.
- f. Masing-masing kelompok siswa mendapatkan satu kotak berisi empat buah kartu gambar seri berbeda warna. **(tahap kedua)**
- g. Siswa secara serempak mengambil kartu gambar seri dari kotak kelompoknya. **(media kartu gambar seri)**

- h. Setiap siswa mengisi kartu gambar seri yang dipilihnya masing-masing. Pada tahap ini siswa diberi batasan waktu sebanyak 30 menit.
- i. Kelompok siswa yang semua anggotanya sudah selesai mengisi mengangkat tangan dengan serentak untuk menerima dua surat ejaan yang merupakan tugas selanjutnya. Satu surat huruf kapital, dan satu surat tanda titik. **(tahap ketiga)**
- j. Siswa mencari pasangan dalam kelompoknya. Masing-masing pasangan bertugas mengoreksi ejaan kalimat yang dibuatnya sendiri pada kartu gambar seri berdasarkan surat ejaan yang diterimanya.
- k. Masing-masing pasangan siswa dalam kelompok bertukar surat ejaan dan mengoreksi kembali kalimat yang dibuat pada kartu gambar serinya. Siswa melakukan langkah penyuntingan sementara selama 10 menit.
- l. Semua anggota kelompok berdiskusi untuk menulis paragraf pada lembar LKS berdasarkan kalimat-kalimat dari kartu gambar seri masing-masing yang telah disusun sesuai urutannya selama 30 menit. **(tahap keempat)**
- m. Setiap kelompok siswa membacakan hasil diskusinya di depan kelas secara bergiliran sesuai urutan tercepat dalam mengisi LKS, lalu menempelkan kertasnya di sekitar ruangan kelas. **(tahap kelima)**
- n. Setiap kelompok siswa dibimbing untuk memeriksa hasil diskusi kelompok lain yang ditempel di sekitar ruangan kelas. Setiap satu kelompok memeriksa hasil diskusi satu kelompok lainnya. **(tahap keenam)**
- o. Kelompok yang mendapat perolehan skor tertinggi mendapatkan hadiah dari guru.

Pada saat melakukan penelitian haruslah ditentukan sebuah target. Termasuk pada penelitian ini, target yang dicapai berupa target proses dan target hasil. Berikut ini merupakan target ketercapaian bagi guru dan siswa pada saat berlangsungnya proses dan hasil pembelajaran:

- 1) Target proses
 - a) Kinerja guru

Dalam menerapkan permainan mengarang gotongroyong berbantuan kartu gambar seri pada pembelajaran menyusun paragraf diharapkan

guru dapat meningkatkan kinerjanya mencapai angka 100% dari aspek yang diamati.

b) **Aktivitas siswa**

Dalam pembelajaran menyusun paragraf dengan menerapkan permainan mengarang gotongroyong berbantuan kartu gambar seri diharapkan 85% dari jumlah seluruh siswa dapat terlibat saat mengikuti pembelajaran. Persentase tersebut didapatkan melalui perhitungan aspek-aspek aktivitas siswa yaitu keaktifan, ketelitian, dan kerja sama.

2) **Target hasil**

Dalam pembelajaran menyusun paragraf dengan menerapkan permainan mengarang gotongroyong berbantuan kartu gambar seri diharapkan 85% dari jumlah seluruh siswa, mampu mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 75. Hal tersebut sesuai dengan teori belajar tuntas menurut Depdikbud (dalam Trianto, 2010, hlm. 241) yang menyatakan bahwa '...suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa yang telah tuntas belajarnya'.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran dengan menerapkan permainan mengarang gotongroyong berbantuan kartu gambar seri dalam meningkatkan keterampilan menulis menyusun paragraf. Adapun tujuan penelitian secara khusus adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui gambaran perencanaan penerapan permainan mengarang gotongroyong berbantuan kartu gambar seri untuk meningkatkan keterampilan menyusun paragraf di kelas III SDN Palasari Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang.
- b. Untuk mengetahui pelaksanaan kinerja guru dalam penerapan permainan mengarang gotongroyong berbantuan kartu gambar seri untuk meningkatkan keterampilan menyusun paragraf di kelas III SDN Palasari Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang.

- c. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam pelaksanaan penerapan permainan mengarang gotongroyong berbantuan kartu gambar seri untuk meningkatkan keterampilan menyusun paragraf di kelas III SDN Palasari Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang.
- d. Untuk mengetahui peningkatan hasil keterampilan menulis siswa dengan penerapan permainan mengarang gotongroyong berbantuan kartu gambar seri dalam menyusun paragraf di kelas III SDN Palasari Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang.

2. Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada tujuan penelitian yang telah dipaparkan, maka penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

- a. Siswa
 - 1) Siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran menyusun paragraf.
 - 2) Siswa dapat memahami materi mengenai menyusun paragraf.
 - 3) Siswa diharapkan mendapat pengalaman bermakna dari pembelajaran yang menarik dan menyenangkan tentang menyusun paragraf.
 - 4) Siswa mampu meningkatkan keterampilan menyusun paragraf.
- b. Guru
 - 1) Guru mampu mengembangkan alternatif pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, dan interaktif dalam pembelajaran menyusun paragraf.
 - 2) Guru mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa dalam pembelajaran menyusun paragraf.
 - 3) Guru mampu mengelola kelasnya sehingga semua siswa dapat terlibat dalam pembelajaran menyusun paragraf.
 - 4) Guru dapat mengetahui lebih jauh tentang penerapan permainan mengarang gotongroyong berbantuan kartu gambar seri dalam pembelajaran menyusun paragraf.
- c. Sekolah
 - 1) Sekolah mampu meningkatkan kualitas pembelajarannya.
 - 2) Sekolah dapat menyediakan berbagai fasilitas yang diperlukan guru dan siswa dalam menunjang pembelajaran.

- 3) Hasil penelitian dapat dijadikan sebuah arsip sekolah, serta sebagai contoh terhadap sekolah lain untuk mengadakan sebuah penelitian.

d. Peneliti

Hasil penelitian dapat dijadikan referensi untuk membandingkan hasil belajar melalui permainan mengarang gotongroyong berbantuan kartu gambar seri, dengan hasil belajar yang tidak menerapkan permainan pada pembelajarannya. Selain itu juga, dapat dijadikan sebuah acuan dalam pengembangan tindakan.

D. Struktur Organisasi Skripsi

Pada hasil penelitian ini terdapat bagian depan yang terdiri dari sampul luar dan sampul dalam, lembar pengesahan, lembar persembahan, lembar pernyataan, abstrak, kata pengantar, ucapan terima kasih, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar diagram, serta daftar lampiran.

Bab I merupakan pendahuluan. Didalamnya terdapat latar belakang yang menjadi sebab dilaksanakannya penelitian, perumusan dan pemecahan masalah yang menjadi cakupan masalah beserta solusi pemecahannya dalam penelitian ini, tujuan dan manfaat penelitian yang merupakan jawaban dari rumusan masalah serta manfaat dilakukan penelitian, struktur organisasi skripsi, serta batasan istilah yang merupakan batasan-batasan pada beberapa istilah dalam penelitian sehingga tidak terjadi salah tafsir.

Bab II merupakan landasan teoritis yang terdiri dari kajian pustaka yang membahas mengenai hakikat pembelajaran bahasa Indonesia di SD, hakikat menulis, pengertian menulis, manfaat menulis, proses menulis, macam-macam menulis di SD, pengertian paragraf, fungsi paragraf, ciri-ciri paragraf yang baik, penggunaan ejaan dalam paragraf, pengertian bermain dan permainan, pengertian permainan bahasa, manfaat permainan bahasa, pengertian permainan mengarang gotongroyong berbantuan kartu gambar seri, kelebihan permainan mengarang gotongroyong berbantuan kartu gambar seri, teori yang mendukung permainan mengarang gotongroyong dalam penelitian ini, hasil penelitian yang relevan, serta hipotesis tindakan yang merupakan dugaan sementara terhadap pengaruh solusi tindakan dalam memperbaiki permasalahan.

Bab III merupakan metode penelitian yang terdiri dari lokasi dan waktu penelitian, subjek penelitian, metode dan desain penelitian yang digunakan, prosedur penelitian yang menjelaskan pemilihan penelitian kualitatif berupa penelitian tindakan kelas (PTK) disertai dengan beberapa tahapannya, pengumpulan data yang didalamnya tercantum teknik pengumpulan data beserta instrumen penelitian, teknik pengolahan dan analisis data yang diperoleh dalam penelitian, serta bentuk validasi data yang digunakan.

Bab IV merupakan paparan data dan pembahasan yang didalamnya terdapat paparan data awal mengenai pemaparan data awal kinerja guru, aktivitas siswa, serta hasil belajar siswa dalam menyusun paragraf. Selain itu juga terdapat pemaparan data tindakan siklus I, II, dan III meliputi paparan perencanaan, paparan proses yang terdiri dari kinerja guru dan aktivitas siswa, paparan hasil belajar siswa, serta analisis dan refleksi yang merupakan kegiatan menganalisis data yang diperoleh serta kegiatan refleksi untuk melakukan perbaikan terhadap tindakan yang dilakukan. Didalam bab ini terdapat paparan pendapat siswa dan guru mengenai kesan akhir terhadap pembelajaran menyusun paragraf dengan menerapkan permainan mengarang gotongroyong berbantuan kartu gambar seri, serta pembahasan yang merupakan penjelasan terhadap hasil temuan dalam penelitian dan mengaitkannya dengan beberapa teori.

Bab V merupakan simpulan dan saran. Didalamnya terdapat simpulan terhadap penelitian yang dilakukan dengan menjawab apa yang menjadi rumusan masalah, serta saran yang memuat beberapa kekurangan dalam penelitian disertai solusi terhadap permasalahan baru yang ditemukan selama penelitian dilaksanakan.

Pada hasil penelitian ini terdapat juga lembar daftar pustaka beserta beberapa lampiran. Lampiran A yang terdiri dari beberapa format instrumen penelitian. Lampiran B mengenai hasil pembelajaran siklus I disertai dokumentasi dan kegiatan validasi terhadap guru, siswa, juga *expert opinion*. Lampiran C mengenai hasil pembelajaran siklus II disertai dokumentasi dan kegiatan validasi terhadap guru dan siswa, lampiran D mengenai hasil pembelajaran siklus III disertai dokumentasi dan kegiatan validasi terhadap guru dan siswa, lampiran E mengenai surat-surat. Selain itu juga terdapat riwayat hidup peneliti.

E. Batasan Istilah

Menghindari adanya kesalahan penafsiran terhadap istilah dalam pokok masalah yang diteliti, berikut ini merupakan penjelasan dari beberapa istilah yang digunakan untuk diketahui ketegasan pengertiannya:

1. Penerapan merupakan proses, cara, perbuatan menerapkan. Dalam pemanfaatan, penerapan berarti perihal mempraktikkan (Alwi, Hasan. dkk., 2001, hlm. 1180).
2. Menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang-orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik itu (Tarigan, 2008, hlm. 22).
3. Menyusun merupakan aktivitas menulis dalam pembelajaran keterampilan menyusun paragraf .
4. Paragraf adalah susunan beberapa kalimat yang mengandung satu ide pokok dan penulisannya dimulai dengan garis baru(Nur'aini & Indriyani, 2008, hlm. 36).
5. Permainan mengarang gotongroyong berbantuan kartu gambar seri merupakan pengembangan dari permainan mengarang gotongroyong dengan cara menambahkan media kartu gambar seri, dapat dijadikan sebagai alternatif untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa dalam menyusun paragraf. Dalam prosesnya menggunakan pembelajaran berkelompok.
6. Kartu gambar seri merupakan sebuah media berupa kartu yang didalamnya terdapat satu buah gambar bagian dari rangkaian gambar seri. Gambar tersebut menjadi topik utama dan dipetakan ke dalam beberapa peta pikiran (*mind map*). Kartu ini dapat mempermudah siswa dalam proses membuat kalimat berdasarkan gambar seri.
7. Ejaan merupakan kaidah penulisan yang harus diperhatikan dalam menyusun paragraf yaitu huruf kapital dan tanda titik.