

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting. Hal ini dikarenakan Bahasa Indonesia dijadikan sebagai alat komunikasi yang formal, dimana Bahasa Indonesia digunakan sebagai bahasa pemersatu untuk masyarakatnya. Maksud dari bahasa pemersatu disini yaitu bahasa yang digunakan sebagai alat komunikasi ketika seseorang tidak mengerti apa yang dikatakan oleh lawan bicaranya karena perbedaan bahasa. Perbedaan bahasa inilah yang kemudian menjadikan Bahasa Indonesia sebagai bahasa formal. Mengingat betapa pentingnya Bahasa Indonesia maka mata pelajaran Bahasa Indonesia dijadikan mata pelajaran yang wajib untuk dipelajari di semua jenjang pendidikan baik di sekolah dasar, sekolah menengah pertama maupun di sekolah menengah atas. Selain itu juga mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diuji nasionalkan oleh pemerintah.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dipelajari agar siswa mampu berkomunikasi menggunakan bahasa lisan ataupun tulis dengan baik dan benar. Pembelajaran Bahasa Indonesia itu meliputi empat aspek, yaitu aspek mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Keempat aspek ini saling berkaitan dan sangat penting untuk diajarkan kepada siswa. Jika keempat aspek sudah dicapai maka tujuan pembelajaran dikatakan sudah berhasil. Namun salah satu masalah yang sering dijumpai dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu aspek menulis, padahal menulis adalah hal yang penting karena dengan tulisan seseorang dapat berkomunikasi dengan orang lain. Oleh karena itu penelitian ini lebih difokuskan kepada aspek menulis. Menulis itu sendiri merupakan suatu kegiatan menuangkan ide atau gagasan berupa tulisan yang bisa dipahami oleh orang lain dan bisa dijadikan sebagai alat komunikasi selain komunikasi secara lisan. Hal ini sesuai dengan pengertian menulis menurut Suriamiharja (dalam Djuanda & Resmini, 2007, hlm. 116) bahwa “menulis adalah berkomunikasi mengungkapkan pikiran, perasaan dan kehendak kepada orang lain secara tertulis.”

Ketika menulis tidak semua orang mampu menuangkan ide atau gagasan yang ada dipikirkannya, hal ini dikarenakan ketika menulis itu membutuhkan suatu pemahaman tentang tata cara menulis yang baik dengan cara menggunakan pemilihan kosakata yang tepat, penulisan ejaan dan keruntutan isi tulisan dengan benar agar tulisan tersebut mampu dipahami oleh orang yang membacanya. Hal inilah yang memicu banyaknya permasalahan yang terjadi ketika mengajarkan keterampilan menulis. Oleh karena itu untuk mengajarkan keterampilan menulis ini diperlukan latihan secara terus menerus agar penulis memiliki pembendaharaan kosa kata yang banyak dan dapat menggunakan ejaan yang benar agar tulisannya mudah dipahami oleh pembaca. Hal ini sesuai dengan pendapat Tarigan (2008, hlm. 09) bahwa “keterampilan menulis itu tidak datang dengan sendirinya, dia menuntut latihan yang cukup dan teratur serta pendidikan yang terprogram.”

Untuk melatih menulis juga guru harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif yang dapat memungkinkan anak untuk lebih mudah dalam belajar menulis. Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif ini merupakan salah tugas guru yang sangat penting. Hal ini sesuai dengan pendapat Dimiyati & Mudjiono (2013, hlm. 35) yang mengatakan bahwa “guru memiliki peranan yang penting dalam menciptakan suasana belajar yang menarik”. Suasana belajar yang baik itu sendiri yaitu suasana belajar yang dapat memungkinkan anak untuk berperan aktif ketika proses pembelajaran sedang berlangsung, sehingga dapat mengembangkan kemampuan berpikir anak. Oleh karena itu, sudah seyogyanya guru harus belajar untuk dapat menciptakan kondisi lingkungan kelas yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswanya, sehingga dapat melatih keterampilan menulis siswanya.

Selain itu hal yang tidak kalah pentingnya yaitu adanya bahan ajar. Bahan ajar ini dapat bersumber dari buku, lingkungan, pengalaman siswa maupun guru itu sendiri. Pemilihan bahan ajar ini harus dipilih secara selektif, dimana guru itu harus mempertimbangkannya dari segi intensitas keterlibatan siswa dalam penggunaan bahan ajar, tingkat kesukaran sumber belajar, alat evaluasinya, bahan ajar harus dapat menarik minat siswa untuk belajar. Isi bahan ajar harus disesuaikan dengan kemampuan siswa, isi bahan ajar harus disesuaikan dengan

lingkungan yang ada disekitar siswa serta harus dikaitkan dengan kehidupan siswa agar dapat memudahkan siswa dalam menerima materi pembelajaran dan pembelajarannya menjadi bermakna, sehingga dapat digunakan untuk bekal kehidupan sehari-hari dimasa yang akan datang.

Selain situasi belajar dan bahan ajar, hal lain yang harus diperhatikan oleh guru adalah pemberian motivasi untuk siswa. Pemberian motivasi kepada siswa ini sangat penting untuk diberikan kepada siswa ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Hal ini sesuai dengan pendapat Gage & Berliner (dalam Dimiyati & Mudjiono, 2007, hlm. 42) yang mengatakan bahwa “tanpa adanya perhatian tak mungkin terjadi belajar.” Oleh karena itu guru harus memberikan perhatian dengan cara memberikan motivasi belajar agar dapat meningkatkan gairah dan minat siswa dalam belajar. Ketika minat belajar siswa meningkat maka proses pembelajaran akan berjalan dengan baik dan dapat meningkatkan prestasi hasil belajar siswa.

Namun pada kenyataan yang ada di lapangannya ketika pembelajaran itu hanya berpusat pada guru, dimana siswa hanya mendengarkan penjelasan guru saja dan siswa tidak diberikan kesempatan untuk berlatih dan mengeksplor kemampuannya. Khususnya dalam pembelajaran menulis guru hanya menjelaskan materi tentang menulis saja bukan melatih siswa untuk latihan menulis sehingga minat siswa untuk menulis itu minim sekali. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Alwasilah (dalam Muffianti, 2017, hlm 03-04) yang mengatakan bahwa “kesulitan pembelajaran menulis dalam bahasa Indonesia apalagi dalam bahasa Inggris disebabkan oleh dua hal yakni (1) Pendidikan SD sampai PT telah mengabaikan keterampilan menulis dan (2) Pembelajaran menulis selama ini lebih mengajarkan teori daripada praktis menulis. Hal inilah yang menimbulkan banyak kesulitan yang dialami oleh siswa yaitu kesulitan dalam menuangkan ide atau gagasan dengan menggunakan pemilihan kata yang baik dan penggunaan ejaan yang belum benar. Hal ini sesuai dengan permasalahan yang ditemukan saat pengambilan data awal pada hari Senin tanggal 31 Oktober 2016 yang dilakukan berdasarkan teknik observasi, wawancara dan pengukuran hasil belajar yang masih terdapat beberapa permasalahan dalam menulis karangan berdasarkan pengalaman siswa. Berikut

penjabaran permasalahan yang muncul pada saat proses pembelajaran menulis karangan berdasarkan pengalaman yang terjadi pada kinerja guru dan aktifitas siswa:

1. Kinerja guru

Permasalahan yang terjadi pada kinerja guru yaitu ketika proses pembelajaran baru dimulai guru langsung menjelaskan materi yang akan disampaikan dengan cara menulis di papan tulis dan siswa menyalin tanpa memberikan motivasi terlebih dahulu kepada siswa. Setelah kegiatan tersebut guru menyuruh siswa belajar menulis karangan berdasarkan tema yang sudah ditentukan, namun guru sebelumnya tidak mengeksplorasi terlebih dahulu tentang tema tersebut, sehingga siswa kesulitan dalam menulis karangan mengenai tema yang sudah ditentukan tersebut.

Ketika proses pembelajaran berlangsung guru tidak dapat mengkondisikan lingkungan kelas dengan baik. Hal ini terlihat ketika guru hanya terfokus pada siswa yang sedang menulis karangan di depan papan tulis dan kurang memperhatikan siswa yang lainnya. Akibat dari hal ini yaitu ada siswa yang duduk di bangku paling belakang itu mengantuk. Selain itu juga ketika proses pembelajaran sedang berlangsung siswa tidak fokus pada penjelasan guru. Hal ini terlihat ketika ada beberapa siswa yang ijin keluar masuk kelas, mengobrol dan mengganggu teman yang lainnya.

Ketika proses pembelajaran berlangsung guru hanya sesekali melakukan tanya jawab, sehingga banyak siswa yang kurang paham mengenai ejaan dan penggunaan kata yang baik. Hal ini ditandai dengan siswa yang masih banyak kesalahan ketika menulis karangan. Salah satunya yaitu siswa tidak menggunakan huruf kapital ketika menulis nama orang, tidak menggunakan huruf kapital setelah tanda titik, tidak menggunakan tanda titik di akhir kalimat dan tidak menggunakan tanda koma dengan benar. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia mengenai keterampilan menulis ini belum dilakukan secara maksimal karena pada prosesnya masih berpusat pada guru sehingga tidak dapat mengaktifkan kemampuan berpikir siswa.

2. Aktifitas Siswa

Situasi belajar yang diciptakan guru ini membuat siswa kurang termotivasi untuk belajar karena kegiatan pembelajarannya tidak dapat mengeksplor kemampuan siswa, sehingga siswa merasa bosan ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Hal ini ditandai ketika siswa kurang fokus ketika belajar, dimana ada siswa yang mengantuk, keluar masuk kelas, mengobrol dan mengganggu teman yang lainnya.

Selain hal itu partisipasi siswa terhadap tugas yang diberikan oleh gurunya itu masih kurang. Hal ini ditandai dengan adanya siswa yang tidak langsung mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya melainkan bermain saja sehingga akhirnya dia tidak dapat menyelesaikan menulis karangan dengan benar karena terburu-buru dan waktunya sudah habis sehingga kurang teliti. Motivasi siswa juga masih kurang, dimana hal ini ditandai dengan adanya siswa yang kurang antusias ketika belajar dan siswa yang tidak mau bertanya ketika tidak memahami materi pelajaran dan siswa yang tidak ikut berpartisipasi saat pembelajaran sedang berlangsung. Hal ini berdampak pada kondisi kelas yang kurang kondusif dan hasil belajar siswa yang rendah.

Berdasarkan pengambilan data awal yang telah dilakukan di SDN 1 Danamulya dari 20 siswa kelas 5 SDN 1 Danamulya ini hanya dua orang yang memenuhi KKM atau 10% dari jumlah siswa yang ada. Siswa yang sudah tuntas hanya ada 2 siswa (10%) dan 18 siswa (90%) belum tuntas. Jika dirinci aspek yang diamati yaitu menyebutkan jenis-jenis karangan, penggunaan kata, keterpaduan kalimat, huruf kapital, tanda titik dan tanda koma. Pada aspek menyebutkan jenis-jenis karangan ini hanya ada 7 siswa (35%) yang menjawab benar semua. Sedangkan 6 siswa (30%) yang lainnya hanya dua jawaban yang benar, dan sisanya 7 siswa (35%) hanya satu jawaban yang benar. Dalam penggunaan kata tidak ada siswa (0%) yang penggunaan katanya benar semua, hanya ada 6 siswa (30%) yang penggunaan katanya mendapatkan skor dua dan sisanya 14 siswa (75%) mendapatkan skor satu. Dalam keterpaduan kalimat hanya ada 1 siswa (5%) seluruh karangannya terpadu, sedangkan yang 13 siswa (65%) karangannya kurang terpadu dan sisanya 6 siswa (30%) karangannya tidak terpadu. Dalam penggunaan huruf kapital tidak ada siswa (0%) yang semua penggunaan

huruf kapitalnya mendapatkan skor tiga, ada 6 siswa (30%) yang penggunaan huruf kapitalnya mendapatkan skor dua dan sisanya 14 siswa (70%) mendapatkan skor satu. Dalam penggunaan tanda titik, hanya ada 1 siswa (5%) yang penggunaan titiknya mendapatkan skor 3, 12 siswa (60%) mendapatkan skor 2 dan sisanya 7 siswa (35%) mendapatkan skor satu. Dalam penggunaan tanda titik, tidak ada siswa (0%) yang mendapatkan skor tiga. Hanya ada 9 siswa (45%) yang mendapatkan skor dua dan sisanya 11 siswa (55%) mendapatkan skor satu. Jika di rata-rata nilai secara keseluruhannya yaitu 55,77.

Sehingga dengan hal ini banyak siswa yang hasil belajarnya belum memenuhi batas ketuntasan yang telah ditentukan yaitu 70. Dengan hal ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menulis karangan berdasarkan pengalaman di SDN 1 Danamulya ini belum berjalan secara optimal dan belum memuaskan serta perlu untuk mendapatkan perhatian dengan memberikan suatu tindakan. Oleh karena itu dalam penelitian ini diterapkan metode kooperatif learning tipe *two stay two stray* dan permainan kalimat berantai sebagai alternatif solusi dari permasalahan yang sudah ditemukan tersebut.

Metode kooperatif tipe *two stay two stray* adalah metode dimana anak belajar secara berkelompok untuk mendiskusikan pembelajaran dengan cara dua orang siswa bertugas untuk diam ditempat duduk dan dua orang yang lainnya bertamu ke kelompok yang lainnya. Siswa yang bertugas sebagai tuan rumah bertugas untuk membagikan hasil kerja dan mendengarkan hasil koreksian dari kelompok lain kemudian disampaikan kepada anggota yang lainnya yang bertugas sebagai tamu dan dua orang siswa yang bertugas sebagai tamu ditugaskan untuk mengoreksi hasil kerja kelompok lain. Dengan hal ini siswa dituntut untuk aktif dalam kegiatan diskusi, sehingga dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang penggunaan kata dan penggunaan ejaan yang benar yang terdapat dalam penilaian menulis karangan berdasarkan pengalaman. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Saparlina (2015) yang mengatakan bahwa “penerapan metode kooperatif learning tipe *two stay two stray* ini mampu meningkatkan keterampilan menulis karangan sederhana berdasarkan gambar seri dengan rincian keberhasilan siklus I dengan jumlah 12,5% yang tuntas, siklus ke II dengan jumlah 75% yang tuntas dan siklus III dengan jumlah 87,5% yang tuntas.”

Selain menggunakan metode kooperatif learning tipe *two stay two stray* terdapat juga alternatif lain yaitu menggunakan permainan kalimat berantai. Permainan kalimat berantai ini digunakan untuk menjembatani siswa dalam menuangkan ide berupa membuat kalimat yang disusun menjadi sebuah karangan, sehingga dapat memudahkan siswa dalam menulis karangan berdasarkan pengalaman. Permainan kalimat berantai juga dapat membuat siswa menjadi semangat ketika belajar karena pada dasarnya siswa SD itu masih suka bermain. Dengan hal ini dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh John Piaget (dalam Prasetyo, 2012) yang mengatakan bahwa “bermain mampu mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan kiri secara seimbang dan membentuk struktur syaraf serta mengembangkan pilar-pilar syaraf pemahaman yang berguna untuk masa mendatang.” Selain itu permainan kalimat berantai ini dapat mengatasi permasalahan siswa yang kurang aktif ketika pembelajaran karena dalam permainan ini seluruh siswa dituntut untuk aktif ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Sehingga dengan permainan kalimat berantai ini dapat mengoptimalkan penerapan metode kooperatif tipe *two stay two stray* ini.

Berdasarkan uraian diatas, maka sebagai upaya tindak lanjut untuk mengatasi permasalahan mengenai rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia tentang keterampilan menulis karangan berdasarkan pengalaman dengan memperhatikan penggunaan kata dan penggunaan ejaan yang benar maka akan dilakukan Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul: “Penerapan metode kooperatif learning tipe *two stay two stray* dan permainan kalimat berantai untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada keterampilan menulis karangan berdasarkan pengalaman. (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Danamulya Kecamatan Plumbon Kabupaten Cirebon).”

B. Rumusan dan Pemecahan Masalah Penelitian

1. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan gambaran mengenai permasalahan yang ditemukan di kelas V SDN 1 Danamulya serta alternatif solusi yang diambil, maka fokus utama yang dijadikan kajian pokok pada penelitian ini adalah bagaimanakah gambaran umum

mengenai penerapan metode kooperatif learning tipe *two stay two stray* dan permainan kalimat berantai untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada keterampilan menulis karangan berdasarkan pengalaman (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Danamulya Kecamatan Plumbon Kabupaten Cirebon).

Dari permasalahan utama tersebut dapat diuraikan menjadi beberapa poin rumusan masalah, yaitu:

- a. Bagaimana perencanaan penerapan metode kooperatif learning tipe *two stay two stray* dan permainan kalimat berantai untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada keterampilan menulis karangan berdasarkan pengalaman (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Danamulya Kecamatan Plumbon Kabupaten Cirebon) ?
- b. Bagaimana pelaksanaan penerapan metode kooperatif learning tipe *two stay two stray* dan permainan kalimat berantai untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada keterampilan menulis karangan berdasarkan pengalaman (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Danamulya Kecamatan Plumbon Kabupaten Cirebon) ?
- c. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan penerapan metode kooperatif learning tipe *two stay two stray* dan permainan kalimat berantai untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada keterampilan menulis karangan berdasarkan pengalaman (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Danamulya Kecamatan Plumbon Kabupaten Cirebon)?

2. Pemecahan Masalah Penelitian

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, permasalahan yang ditemukan akan difokuskan menjadi tiga poin, yaitu:

- a. Ketika kegiatan membuka pembelajaran guru belum dapat membuka pembelajaran dengan kegiatan motivasi, sehingga siswa kurang bersemangat dan tidak fokus ketika kegiatan pembelajaran.
- b. Proses pembelajaran belum dapat melibatkan siswa secara aktif karena pembelajaran masih berpusat pada guru.

- c. Hasil belajar siswa yang rendah. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran tidak dapat melatih kemampuan berpikir siswa.

Berdasarkan analisis masalah yang dikemukakan diatas, maka dipilihlah metode kooperatif tipe *two stay two stray* dan permainan kalimat berantai yang dipilih sebagai alternatif pemecahan masalah. Dalam penelitian ini metode kooperatif tipe *two stay two stray* digunakan ketika siswa akan mengoreksi penggunaan kata dan penggunaan ejaan yang ada di dalam karangan yang sudah mereka buat agar dapat mengembangkan kemampuan siswa tentang penggunaan kata dan penggunaan ejaan yang baik dan benar. Penggunaan metode kooperatif learning tipe *two stay two stray* ini didasarkan atas teori behavioristik dimana dalam teori ini pembelajaran itu sangat ditentukan oleh adanya stimulus dan respon. Jika stimulus yang diberikan baik maka hasilnya akan baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Ivan Pavlov (dalam Djuanda, 2006, hlm. 07) yang mengatakan bahwa “stimulus yang bermakna dapat menghasilkan respon yang bermakna pula.” Kelebihan dari penggunaan metode kooperatif learning tipe *two stay two stray* dalam penelitian ini yaitu:

- a. Respon siswa terhadap pembelajaran akan baik, hal ini dikarenakan ketika pembelajaran sedang berlangsung siswa dituntut untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Melatih sikap tanggung jawab dalam diri siswa, dimana ketika diskusi kelompok siswa harus bekerjasama dengan anggota kelompoknya untuk bertukar pendapat dan bertanggung jawab terhadap tugasnya masing-masing, dimana ada dua orang siswa yang bertugas untuk diam ditempat dan dua orang siswa bertugas untuk bertamu ke kelompok yang lainnya.
- c. Pembelajaran menjadi bermakna karena siswa dituntut untuk mencari tahu sendiri tentang materi yang diajarkan dengan cara mengoreksi hasil kerja dari kelompok yang lain.
- d. Dapat melatih sikap sosial siswa, hal ini dikarenakan siswa harus mampu berkomunikasi dengan baik ketika bekerjasama dengan anggota kelompoknya agar dapat menyelesaikan tugas yang diberikan oleh gurunya tersebut.

Langkah-langkah dari metode kooperatif learning tipe *two stay two stray*, yaitu:

- a. Guru mengelompokkan siswa yang terdiri dari 4 orang.
- b. Guru memberikan subpokok bahasan untuk setiap kelompok.
- c. Siswa bekerjasama dalam kelompok.
- d. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lain.
- e. Dua orang yang tinggal di dalam kelompok bertugas untuk membagikan hasil kerja dan informasi kepada tamu dari kelompok yang lain.
- f. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan dari kelompok yang lain.
- g. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil kerja mereka.
- h. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka.

Adapun langkah-langkah dari permainan kalimat berantai ini terdiri dari beberapa poin, yaitu:

- a. Guru mengelompokkan siswa yang terdiri dari 4 orang.
- b. Guru memberikan mahkota bernomor kepada setiap anggota kelompok.
- c. Siswa yang memiliki mahkota nomer satu maka siswa tersebut memiliki kesempatan menulis kalimat yang pertama sesuai dengan gagasan yang sudah dibuat di dalam mind map.
- d. Setelah selesai, selanjutnya yaitu orang yang memiliki mahkota nomor 2 bertugas untuk melanjutkan kalimat yang sudah ditulis oleh orang yang sebelumnya.
- e. Orang yang memiliki mahkota nomer tiga bertugas untuk melanjutkan kalimat yang ditulis oleh orang sebelumnya.
- f. Orang yang memiliki mahkota nomer empat bertugas untuk melanjutkan kalimat orang sebelumnya.
- g. Setelah setelah, maka orang yang memiliki mahkota bernomor satu maju lagi untuk menuliskan kalimat berdasarkan gagasan yang lainnya.
- h. Begitu seterusnya sampai semua gagasan selesai ditulis.

Berikut langkah-langkah kegiatan inti dalam menerapkan metode kooperatif tipe *two stay two stray* dan permainan kalimat berantai :

- a. Guru menjelaskan secara garis besar tentang jenis-jenis karangan.

- b. Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa.
- c. Guru menjelaskan cara menulis karangan berdasarkan pengalaman dengan menerapkan metode kooperatif tipe *two stay two stray*.
- d. Setiap kelompok diberikan LKS untuk dikerjakan secara berkelompok. Di dalam LKS tersebut terdapat konsep mind map yang berkaitan dengan tema yang telah ditentukan agar dapat memudahkan siswa dalam menulis karangan.
- e. Guru memberikan aturan permainan kalimat berantai.
- f. Siswa mengerjakan tugas secara berkelompok dengan menggunakan permainan kalimat berantai.
- g. Jika kelompok yang berhasil menyelesaikan tugas dengan cepat maka kelompok tersebut diberi tanda love.
- h. Setelah selesai, semua kelompok kembali ke tempat duduknya masing-masing.
- i. Guru menyuruh dua orang dari setiap anggota kelompok untuk bertamu ke kelompok lain dan memeriksa penggunaan kata, keterpaduan antar kalimat, huruf kapital, tanda titik dan tanda koma.
- j. Dua orang yang tinggal ditempat ditugaskan untuk membagikan hasil kerjanya dan memberi informasi kepada tamu.
- k. Setelah dirasa cukup mendapatkan informasi maka tamu kembali ke kelompoknya masing-masing.
- l. Setiap kelompok mendiskusikan dan mencocokkan hasil kerja mereka dengan memperhatikan pemilihan kata, keterpaduan antar kalimat, huruf kapital, tanda titik, dan tanda koma yang benar.
- m. Setiap kelompok merevisi hasil karangannya dan menuliskan kembali dikertas yang sudah diberikan oleh guru.
- n. Setiap kelompok menempelkan hasil karangannya di mading kelas atau dinding kelas agar dapat dibaca oleh semua anggota kelompok.

Setelah semua tahapan selesai, maka langkah selanjutnya yaitu guru memberikan evaluasi secara tertulis untuk siswa. Evaluasi ini digunakan untuk mengetahui hasil dari pembelajaran yang telah dilakukan melalui penerapan metode kooperatif tipe *two stay two stray* dan permainan kalimat berantai untuk mengetahui tingkat ketercapaian keberhasilan proses pembelajaran yang telah

dilakukan. Adapun target proses dan hasil yang diharapkan oleh peneliti untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam menulis karangan berdasarkan pengalaman ini, yaitu:

a. Target Proses Penelitian

Aktifitas siswa dalam penerapan metode kooperatif tipe *two stay two stray* dan permainan kalimat berantai ini diharapkan dapat memenuhi target 90% sesuai dengan aspek yang diamati. Adapun aspek yang diamati dalam aktivitas siswa yaitu aspek partisipasi, kerjasama dan motivasi siswa.

Target penilaian kinerja guru dengan menggunakan metode kooperatif tipe *two stay two stray* dan permainan kalimat berantai ini diharapkan dapat mencapai target 90%. Penilaian kinerja guru ini meliputi aspek perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

b. Target Hasil Penelitian

Target hasil penelitian dengan menggunakan metode kooperatif tipe *two stay two stray* dan permainan kalimat berantai ini diharapkan dapat memenuhi target 90%. Adapun aspek yang dinilai dalam tes hasil belajar ini yaitu siswa dapat menyebutkan jenis-jenis karangan, penggunaan kata, keterpaduan antar kalimat, huruf kapital, tanda titik dan tanda koma.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian mengenai penerapan metode kooperatif learning tipe *two stay two stray* dan permainan kalimat berantai ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan mengetahui bagaimana pelaksanaan penerapan metode kooperatif learning tipe *two stay to stray* dan permainan kalimat berantai ketika proses pembelajaran keterampilan menulis karangan berdasarkan pengalaman sedang berangsur yang dilaksanakan di kelas V SDN 1 Danamulya. Dari gambaran umum tersebut, berikut akan dijelaskan gambaran-gambaran secara khususnya, yaitu sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui perencanaan penerapan metode kooperatif learning tipe *two stay two stray* dan permainan kalimat berantai untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada keterampilan menulis karangan berdasarkan pengalaman

- (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Danamulya Kecamatan Plumbon Kabupaten Cirebon).
- b. Untuk mengetahui pelaksanaan penerapan metode kooperatif learning tipe *two stay two stray* dan permainan kalimat berantai untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada keterampilan menulis karangan berdasarkan pengalaman (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Danamulya Kecamatan Plumbon Kabupaten Cirebon).
 - c. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan penerapan metode kooperatif learning tipe *two stay two stray* dan permainan kalimat berantai untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada keterampilan menulis karangan berdasarkan pengalaman (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Danamulya Kecamatan Plumbon Kabupaten Cirebon).

2. Manfaat Penelitian

Penelitian mengenai penerapan model kooperatif learning tipe penerapan metode kooperatif learning tipe *two stay two stray* dan permainan kalimat berantai untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada keterampilan menulis karangan berdasarkan pengalaman (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Danamulya Kecamatan Plumbon Kabupaten Cirebon) memiliki manfaat yang sangat banyak, berikut penjelasan secara rinci mengenai manfaat penelitian ini, yaitu:

- a. Manfaat bagi siswa
 - 1) Memberikan pengalaman baru dengan adanya kondisi belajar yang baru dengan adanya penerapan metode kooperatif learning tipe *two stay two stray* dan permainan kalimat berantai.
 - 2) Meningkatkan kemampuan siswa dalam keterampilan menulis karangan berdasarkan pengalaman.
 - 3) Terciptanya pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih aktif ketika proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

b. Manfaat bagi guru

- 1) Memperluas dan meningkatkan wawasan guru untuk menunjang keprofesionalannya sebagai guru dengan mengenal model pembelajaran yang bisa diterapkan untuk proses pembelajaran.
- 2) Memberikan inovasi pembelajaran agar dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.

c. Bagi sekolah

- 1) Meningkatkan kualitas pendidikan sekolah tersebut.

d. Bagi peneliti

- 1) Memberikan pengetahuan serta pengalaman dalam melakukan suatu penelitian, sehingga dapat berinovasi dalam menciptakan pembelajaran yang efektif.

D. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dalam skripsi ini terdiri dari lima bab yang akan dijelaskan sebagai berikut :

Bab I. Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, perumusan dan pemecahan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, struktur organisasi skripsi dan batasan istilah.

Bab II. Landasan teoritis yang terdiri dari kajian pustaka, hasil penelitian yang relevan dan hipotesis tindakan.

Bab III. Metode penelitian yang terdiri dari lokasi dan waktu penelitian, subjek penelitian, metode dan desain penelitian, prosedur penelitian, pengumpul data, teknik pengolahan dan analisis data dan validasi data.

Bab IV. Paparan data dan pembahasan berisi tentang data temuan yang ada di lapangan dan pembahasannya dari siklus pertama sampai siklus berakhir.

Bab V. Simpulan dan saran terdiri dari kesimpulan serta saran dari penelitian yang dilaksanakan.

E. Batasan Istilah

Untuk menghindari adanya kekeliruan dalam menafsiran penelitian ini, maka dibuatlah batasan istilah yang berkaitan dengan penelitian ini. Adapun batasan istilah tersebut, yaitu:

1. Metode Kooperatif tipe *two stay two stray*

Salah satu metode pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lain. (Siswanto & Ariani, 2016, hlm. 73).

2. Menulis

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 dan gambaran grafik tersebut. (Tarigan, 2008, hlm. 21).

3. Karangan

Hasil perwujudan gagasan seseorang dalam bahasa tulis yang dapat dibaca dan dimengerti oleh masyarakat pembaca. (Gie, 2002, hlm. 03).

4. Permainan Kalimat Berantai

Permainan yang dilakukan secara berkelompok dimana setiap anggota kelompok diwajibkan untuk menuliskan satu kalimat kemudian dilanjutkan oleh anggota kelompok yang lainnya sampai semua anggota kelompok mendapatkan giliran untuk menulis kalimat dan sampai semua konsep yang sudah dirancang sudah selesai.