

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia di samping sebagai makhluk individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang membutuhkan manusia lainnya dalam kehidupan. Dengan adanya faktor saling membutuhkan hendaknya manusia itu sendiri sering berinteraksi. Untuk dapat berinteraksi dengan manusia yang lainnya membutuhkan suatu alat yakni bahasa.

Bahasa merupakan alat komunikasi manusia dalam lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Bahasa membuat manusia satu dapat mengenal manusia lainnya. Adanya bahasa mempermudah manusia dalam berinteraksi juga bersosialisasi. Karena pentingnya bahasa perlu diajarkan di sekolah, termasuk di jenjang sekolah dasar.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, tidak hanya menuntut siswa untuk mengetahui atau menghafal teori bahasa Indonesia saja melainkan terampil berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar secara lisan maupun tulisan. Ada empat keterampilan dalam berbahasa meliputi menyimak, berbicara, membaca dan menulis harus dikuasai oleh siswa. Menurut Raka Joni dalam Tim PLPG Rayon 110 (2011: 2) menyatakan bahwa:

fungsi SD tidak semata-mata menjadikan keluarannya melek huruf dan memiliki segumpalan pengetahuan yang menjadi pengetahuan sesaat, dalam arti kurang mewujudkan kemandiriannya, tetapi melek huruf dalam arti melek teknologi dan melek pikir.

Bahwasannya pembelajaran bahasa Indonesia ini dikehendaki secara bermakna untuk siswa, sehingga pengetahuan dan keterampilan yang siswa dapatkan dari pembelajaran dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari mereka kelak.

Keterampilan menulis merupakan salah satu unsur yang urgen sifatnya, dimana menulis merupakan keterampilan dasar guna melanjutkan ke berbagai kemampuan selanjutnya. Ada yang berpendapat bias kalau menulis itu bakat,

tetapi menulis di sana bukan pengertian menulis membuat suatu buku, karangan atau lainnya melainkan menulis yang memerlukan latihan yakni proses belajar. Walaupun urutan dari keterampilan menulis ini urutan terakhir dari keempat keterampilan berbahasa tetapi keterampilan ini bersifat produktif.

Menurut Djuanda (2008: 180), “menulis adalah suatu proses dan aktivitas melahirkan gagasan, pikiran, perasaan kepada orang lain atau dirinya melalui media bahasa berupa tulisan.”

Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Robert Lado (Djuanda, 2008:180), bahwa:

Menulis adalah menempatkan simbol-simbol grafis yang menggambarkan suatu bahasa yang dimengerti oleh seseorang. Kemudian dapat dibaca oleh orang lain yang memahami bahasa tersebut beserta simbol-simbol grafisnya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa menulis adalah suatu proses yang menghasilkan pikiran, perasaan, ide, maupun gagasan yang merupakan pesan berupa lambang-lambang grafis yang dapat dipahami oleh pembaca.

Keterampilan menulis di tingkat sekolah dasar pembelajarannya dimulai pada kelas satu sampai pula di kelas enam. Keterampilan ini memiliki dua ruang lingkup yakni menulis pada kelas satu dan dua merupakan keterampilan tahap awal yang dikenal sebagai menulis permulaan. Sedangkan pada kelas tiga sampai kelas enam yakni keterampilan lanjutan yang dikenal sebagai menulis lanjut.

Materi pada tahap menulis permulaan dan menulis lanjut pun berbeda. Tahap menulis permulaan terdiri dari tahap persiapan dan tahap pramenulis. Materi dari tahap persiapan yakni guru mengajarkan kepada siswa tentang cara duduk, cara menyimpan buku, memegang pensil dengan benar, dan sebagainya. Kemudian tahap pramenulis dengan materi pembelajaran yakni guru mengajarkan kepada siswa tentang menulis huruf, menebalkan huruf, merangkai huruf dalam bentuk suku kata, menulis kata-kata yang sederhana, menyalin kata-kata, dan sebagainya. Materi menulis lanjut yakni cenderung guru sudah mengajarkan siswa untuk membuat/menulis suatu karya seperti melengkapi dialog yang rumpang, menulis karangan, menulis puisi, membuat laporan pengamatan dan lain sebagainya.

Salah satu pengembangan dari materi menulis lanjut di sini yakni melengkapi bagian cerita yang rumpang. Kegiatan tersebut merupakan bagian dari membuat karangan tetapi membuat karangan di sini telah terdapat beberapa bagian cerita yang kemudian harus diisi/dilengkapi dengan buah pemikiran siswa tanpa melupakan kepaduan dengan bagian cerita yang sudah ada.

Ketika melakukan observasi di kelas IV SDN Buahdua II, ternyata siswa merasa kesulitan dalam melengkapi bagian cerita yang rumpang. Hal tersebut terlihat saat siswa melengkapi bagian cerita yang rumpang dari cerita "*Pesta Ulang Tahun Miko*" masih banyak siswa yang menggunakan kata-kata yang tidak baku dengan diselingi bahasa sehari-harinya dan memilih kata yang tidak tepat sehingga cerita tidak padu. Bahkan, ada siswa yang melengkapi bagian cerita yang rumpang dengan menuliskan kembali isi cerita dari paragraf yang telah ada. Dengan demikian tujuan pembelajaran tidak tercapai sesuai dengan apa yang diharapkan.

Permasalahan tersebut ditemukan saat peneliti melakukan praktik pembelajaran pada tanggal 11 Desember 2012. Pembelajaran saat itu, guru pertama-tama menyuruh siswa untuk berdoa sebelum pembelajaran dimulai. Kemudian mengecek kehadiran siswa. Selanjutnya mengadakan tanya-jawab dengan siswa mengenai cerita, dan bagaimana kalau ada sebagian dari cerita itu rumpang, apa yang harus dilakukan. Setelah itu guru menjelaskan pengertian cerita dan bagaimana melengkapi bagian cerita yang rumpang. Saat guru menjelaskan hampir semua siswa tidak memperhatikan. Selesai menjelaskan materi, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan apabila ada materi yang kurang jelas tetapi tidak ada siswa yang mengajukan pertanyaan sama sekali. Selanjutnya guru memberikan tugas kepada siswa untuk melengkapi bagian cerita yang rumpang, tetapi siswa malah ribut dan mengeluh tidak bisa melengkapi bagian cerita yang rumpang tersebut. Parahnya siswa lalu-lalang ke meja guru untuk meminta penjelasan dan bantuan. Guru pun menyuruh siswa tenang dan memberikan bimbingan. Siswa dapat mengerjakan tugas dengan tenang. Setelah itu siswa mengerjakan soal evaluasi dan setelah selesai dikumpulkan di meja guru.

Aspek penilaian yang digunakan guru sesuai dengan tujuan pembelajaran yakni: kepaduan cerita dan pilihan kata.

Dari hasil kerja siswa berdasarkan aspek kemampuan siswa melengkapi bagian cerita yang rumpang dengan memperhatikan aspek kepaduan cerita dapat diketahui bahwa ada dua orang atau 10% dari 20 orang siswa membuat kepaduan cerita antar paragraf dan antar kalimat dalam paragraf, 10 orang atau 50% dari 20 orang siswa membuat kepaduan cerita antar paragraf saja atau kepaduan cerita antar kalimat dalam paragraf saja., delapan orang atau 40% dari 20 orang siswa tidak membuat kepaduan cerita antar paragraf dan kepaduan cerita antar kalimat dalam paragraf.

Dari hasil kerja siswa berdasarkan aspek kemampuan siswa melengkapi bagian cerita yang rumpang dengan memperhatikan aspek pilihan kata dapat diketahui bahwa ada nol orang atau 0% dari 20 orang siswa menggunakan kata yang padu dengan paragraf yang ada, sembilan orang atau 45% dari 20 orang siswa menggunakan kata yang padu tetapi kata sambung yang digunakan tidak menunjukkan kepaduan, 11 orang atau 55% dari 20 orang siswa menggunakan kata yang tidak padu dengan paragraf yang ada.

Dari data tersebut disimpulkan bahwa hanya 25% atau lima orang siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 62,00; dan 75% atau 15 orang siswa yang masih belum tuntas atau belum mencapai KKM. Adapun data hasil tes yang dilakukan adalah sebagai berikut.

Tabel 1.1
Data Awal Hasil Tes Akhir Siswa Kelas IV SDN Buahdua II
Dalam Pembelajaran Melengkapi Bagian Cerita Yang Hilang (Rumpang)
KKM : 62,00

No	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai						Jml Skor	Nilai	Keterangan	
		Kepaduan Cerita			Pilihan Kata					T	BT
		3	2	1	3	2	1				
1.	Rio Andiesta		√			√		4	66,67	√	
2.	Roqiyul Ma’arip	√				√		5	83,33	√	
3.	Akmal Aldiansyah	√				√		5	83,33	√	
4.	Aip Bagus Hidayah			√			√	2	33,33		√
5.	Pahrul Hakim			√			√	2	33,33		√
6.	Gilang Putra Pratama			√			√	2	33,33		√
7.	Muthia Rohmah N.		√				√	3	50,00		√
8.	Tegep Ismi Aimar		√			√		4	66,67	√	
9.	Muhammad Irsyad H.		√				√	3	50,00		√
10.	Revan Bayu N.			√		√		3	50,00		√
11.	Diva Pramudya Putri		√				√	3	50,00		√
12.	Auliya Syawalani P.			√		√		3	50,00		√
13.	Sulastri Mardiani			√		√		3	50,00		√
14.	Ai Merisa Nurjanah		√			√		4	66,67	√	
15.	Nissa Nurhayati J.		√				√	3	50,00		√
16.	Eka Nanggala Putra		√				√	3	50,00		√
17.	Rizki Sofyan S.			√			√	2	33,33		√
18.	Dendry Suargana S.			√		√		3	50,00		√
19.	Puji Pitri Septiandini		√				√	3	50,00		√
20.	Wisnu Maulana			√			√	2	33,33		√
Jumlah		6	20	8	0	18	11	62	1033,32	5	15
Presentasi (%)		10	50	40	0	45	55	51,67	51,67	25	75
Rata-rata								3,1	51,67	0,25	0,75

Deskriptor:

1. Kepaduan Cerita

Skor 3 : Apabila adanya kepaduan cerita antar paragraf dan antar kalimat dalam paragraf.

Skor 2 : Apabila hanya adanya kepaduan cerita antar paragraf saja atau kepaduan cerita antar kalimat dalam paragraf saja.

Skor 1 : Apabila tidak ada kepaduan cerita antar paragraf dan kepaduan cerita antar kalimat dalam paragraf.

2. Pilihan Kata

Skor 3 : Apabila kata yang dipilih siswa padu dengan paragraf yang ada.

Skor 2 : Apabila kata yang dipilih siswa padu tetapi kata sambung yang digunakan tidak menunjukkan kepaduan.

Skor 1 : Apabila kata yang dipilih siswa tidak padu dengan paragraf yang ada.

Keterangan:

1. Pemberian skor untuk masing-masing komponen dilakukan dengan memberikan tanda cek (✓) pada skala nilai yang dianggap cocok.

2. Skor ideal adalah 6.

3. KKM= 62,00

T = Tuntas

BT = Belum Tuntas

4. Tuntas apabila ≥ 62

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Ideal}} \times 100 = \dots$$

Dengan demikian, kemampuan siswa kelas IV SD Negeri Buahdua II dalam pembelajaran melengkapi bagian cerita yang hilang (rumpang) masih rendah. Karena hanya 25% atau lima orang siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 62,00 dan 75% atau 15 orang siswa yang masih belum tuntas atau belum mencapai KKM.

Setelah diketahui permasalahan yang terjadi, peneliti menganalisis penyebab terjadinya permasalahan dengan melakukan observasi, catatan lapangan dan wawancara. Aspek yang menjadi fokus perhatian peneliti adalah kinerja guru dan aktifitas siswa dalam proses pembelajaran keterampilan melengkapi bagian cerita yang hilang (rumpang).

Ternyata kinerja guru pada saat pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Guru kurang menggali pembendaharaan kata/kalimat siswa ketika ditugaskan melengkapi bagian cerita yang hilang (rumpang), siswa malah kesulitan dan kebingungan dalam menuangkan kata/kalimat pada bagian cerita yang hilang (rumpang).
2. Pada pembelajaran ini terjadi *teacher centre* sehingga keaktifan siswa terbatas oleh dominasi guru.
3. Guru setelah menerangkan materi, langsung menugaskan siswa untuk melengkapi bagian cerita yang hilang (rumpang). Dalam prosesnya siswa mengerjakan tugas guru tidak membimbing siswa.
4. Guru hanya menggunakan metode ceramah, yang diakhiri dengan metode penugasan saja.

Aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran keterampilan melengkapi bagian cerita yang hilang (rumpang), terlihat:

1. Hampir sebagian besar siswa tidak memperhatikan penjelasan guru.
2. Saat ditugaskan untuk melengkapi bagian cerita yang hilang (rumpang), siswa malah ribut karena merasa tidak mampu melengkapi bagian cerita yang hilang (rumpang) tersebut.
3. Siswa malah bolak-balik mendatangi meja guru untuk meminta penjelasan dan bantuan pada guru.
4. Siswa kurang mampu menuangkan gagasan ke dalam melengkapi bagian cerita yang hilang (rumpang) tersebut.
5. Siswa kurang mampu memilih kata/kalimat untuk melengkapi bagian cerita yang hilang (rumpang).

Peningkatan kemampuan siswa dalam melengkapi bagian cerita yang hilang (rumpang) dapat diupayakan oleh guru melalui penggunaan model dan media pembelajaran. Salah satunya adalah dengan menerapkan permainan “SULE”.

Dalam pembelajaran menulis perlu adanya inovasi yang kreatif. Selain menyediakan media, guru juga harus mampu memilih model dan teknik yang tepat.

Dengan mempertimbangkan hal-hal tersebut di atas, maka permasalahan yang terjadi di lapangan, melengkapi bagian cerita yang hilang (rumpang). Dalam penelitian tindakan kelas ini pun diberi judul “Penerapan permainan “SULE” untuk meningkatkan kemampuan melengkapi bagian cerita yang hilang (rumpang) kelas IV SD Negeri Buahdua II kecamatan Buahdua kabupaten Sumedang.”

B. Rumusan Dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

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

- a. Bagaimana perencanaan penerapan permainan “SULE” untuk meningkatkan kemampuan melengkapi bagian cerita yang hilang (rumpang) kelas IV SD Negeri Buahdua II kecamatan Buahdua kabupaten Sumedang?
- b. Bagaimana kinerja guru saat pembelajaran melengkapi bagian cerita yang hilang (rumpang) di kelas IV SD Negeri Buahdua II kecamatan Buahdua kabupaten Sumedang dengan menerapkan permainan “SULE”?
- c. Bagaimana aktivitas siswa saat pembelajaran melengkapi bagian cerita yang hilang (rumpang) di kelas IV SD Negeri Buahdua II kecamatan Buahdua kabupaten Sumedang dengan menerapkan permainan “SULE”?
- d. Bagaimana peningkatan kemampuan melengkapi bagian cerita yang hilang (rumpang) melalui penerapan permainan “SULE” di kelas IV SD Negeri Buahdua II kecamatan Buahdua kabupaten Sumedang?

2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya yakni siswa kelas IV SDN Buahdua II Kecamatan Buahdua mengalami kesulitan dalam melengkapi bagian cerita yang hilang (rumpang).

Tindakan yang akan peneliti lakukan untuk menyelesaikan masalah tersebut ialah dengan cara menerapkan permainan “SULE”. Alasan memilih permainan “SULE” untuk mengatasi masalah tersebut, karena permainan “SULE” ini memfasilitasi siswa yang aktif dan dinamis. Permainan ini merupakan penggabungan dari kegiatan menyusun yakni menyusun puzzle menjadi gambar yang utuh sebagai bagian dari cerita yang rumpang yang harus diinterpretasikan oleh siswa menjadi rangkaian kata-kata untuk melengkapi bagian cerita yang rumpang. Permainan SULE ini, membantu kesulitan siswa dalam melengkapi cerita yang hilang (rumpang) dengan cara menyusun puzzle yang merupakan gambar ilustrasi dari cerita rumpang yang harus dilengkapi siswa, pastinya siswa mendapatkan gambaran dari puzzle tersebut berupa gagasan yang dapat dituangkan dengan kalimat-kalimat hingga siswa dapat melengkapi bagian cerita yang rumpang tanpa keluar dari batasan-batasan kandungan gambar puzzle tadi. Pada dasarnya, dengan gambar puzzle yang telah disusun siswa akan mendapatkan gagasan-gagasan yang tidak melebar untuk dilengkapi pada bagian cerita yang hilang (rumpang). Selain itu pun, saat siswa mengerjakan LKS yakni proses melengkapi bagian cerita yang hilang (rumpang) siswa dibimbing oleh guru.

Kegiatan permainan lengkapilah yang diawali dengan menyusun puzzle ini sesuai dengan tuntutan permasalahan yakni melengkapi bagian cerita yang rumpang. Dengan permainan juga siswa akan merasa pembelajaran lebih menyenangkan. Dengan demikian peneliti memilih permainan “SULE” yakni SUsunlah puzzle dan LEngkapilah bagian cerita yang rumpang.

Adapun prosedur pelaksanaan dengan permainan “SULE” sebagai berikut.

- a. Guru menjelaskan materi pembelajaran.
- b. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok masing-masing terdiri dari 5 siswa (jumlah total siswa di kelas: 20 orang).

- c. Guru menjelaskan aturan permainan “SULE” ini.
- d. Setiap kelompok mendapatkan 1 set puzzle yang harus disusun, Jika sudah menyusun puzzle, perwakilan kelompok berteriak “PRIKITIW” dan kemudian menempelkan puzzle yang telah disusun tadi di papan yang telah disediakan di depan kelas (whiteboard).
- e. Kelompok yang selesai menyusun puzzlenya dipersilahkan untuk mengambil amplop tugas berikutnya dari guru. Amplop tersebut berisi lembar kerja melengkapi bagian cerita yang hilang (rumpang).
- f. Kemudian kelompok yang telah mendapatkan amplop tersebut dapat berdiskusi melengkapi bagian cerita yang hilang (rumpang).
- g. Setelah selesai, maka perwakilan kelompok berteriak “PRIKITIW” lagi, dan kemudian menempelkan hasil diskusinya tadi di depan kelas (whiteboard).
- h. Selanjutnya guru bersama siswa mengoreksi hasil pekerjaan setiap kelompok. Kelompok yang menjadi pemenang adalah kelompok yang pertama menempelkan cerita yang padu.
- i. Setelah permainan selesai siswa diberi kesempatan untuk bertanya apabila kurang jelas akan materi atau permainan yang telah dilalui sebelumnya.

Berdasarkan hal tersebut di atas penerapan permainan “SULE” untuk meningkatkan kemampuan melengkapi bagian cerita yang hilang (rumpang) kelas IV SD Negeri Buahdua II kecamatan Buahdua kabupaten Sumedang dengan target proses dan hasil sebagai berikut:

a. Target Proses

Dalam pembelajaran melengkapi bagian cerita yang rumpang dengan menerapkan permainan “SULE” diharapkan 85% siswa aktif, bekerja sama dan teliti dalam proses pembelajaran. Dengan mencapai semua kriteria aspek penilaian yakni skor tiga untuk aspek keaktifan dimana siswa mengajukan pertanyaan yang terkait materi pelajaran pada saat pembelajaran berlangsung, siswa memberikan pendapat pada saat pembelajaran berlangsung, dan siswa mengikuti permainan dengan antusias. Kemudian skor tiga untuk aspek kerjasama dimana siswa bekerjasama dengan saling membantu mengoreksi bagian cerita teman satu kelompoknya, siswa memberikan bantuan kepada temannya jika temannya tidak

paham dengan kegiatan permainan “SULE”, dan siswa berdiskusi dengan teman satu kelompoknya. Aspek yang terakhir yakni skor tiga untuk aspek ketelitian dimana siswa teliti dalam melengkapi bagian cerita yang rumpang dengan memperhatikan penggunaan bahasa dan kepaduan cerita, siswa teliti dalam mengoreksi kesalahan-kesalahan penggunaan bahasa yang terdapat dalam hasil pekerjaan temannya, dan siswa teliti dalam mengoreksi kesalahan-kesalahan kepaduan cerita yang terdapat dalam hasil pekerjaan temannya.

b. Target Hasil

Dalam pembelajaran melengkapi bagian cerita yang rumpang dengan menerapkan permainan “SULE” diharapkan 85%. Dengan mencapai semua kriteria aspek penilaian yakni skor tiga untuk aspek kepaduan cerita dimana siswa membuat kepaduan cerita antar paragraf dan antar kalimat dalam paragraf. Sedangkan aspek penilaian skor tiga untuk aspek pilihan kata dimana siswa memilih kata yang padu dengan paragraf yang ada.

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan masalah yang peneliti kemukakan di atas, maka tujuan penulisan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perencanaan penerapan permainan “SULE” untuk meningkatkan kemampuan melengkapi bagian cerita yang hilang (rumpang) kelas IV SD Negeri Buahdua II kecamatan Buahdua kabupaten Sumedang.
2. Untuk mengetahui kinerja guru saat pembelajaran melengkapi bagian cerita yang hilang (rumpang) di kelas IV SD Negeri Buahdua II kecamatan Buahdua kabupaten Sumedang dengan menerapkan permainan “SULE”.
3. Untuk mengetahui aktivitas siswa saat pembelajaran melengkapi bagian cerita yang hilang (rumpang) di kelas IV SD Negeri Buahdua II kecamatan Buahdua kabupaten Sumedang dengan menerapkan permainan “SULE”.
4. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan melengkapi bagian cerita yang hilang (rumpang) melalui penerapan permainan “SULE” di kelas IV SD Negeri Buahdua II kecamatan Buahdua kabupaten Sumedang.

D. Manfaat Hasil 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. Guru Sekolah Dasar

- a. Dapat memperluas wawasan pengetahuan mengenai permainan “SULE” dapat membantu meningkatkan kemampuan melengkapi bagian cerita yang hilang (rumpang).
- b. Meningkatkan kreatifitas guru dalam mengajar khususnya pembelajaran bahasa Indonesia di SD dalam melengkapi bagian cerita yang hilang (rumpang).
- c. Mengembangkan kemampuan mengajar guru dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Indonesia.
- d. Bermanfaat juga sebagai bahan refensi bagi guru dalam mengajar.

2. Siswa Sekolah Dasar

- a. Melalui pembelajaran menggunakan permainan “SULE”, siswa diharapkan memperoleh pengalaman dalam melengkapi bagian cerita yang hilang (rumpang).
- b. Mempermudah siswa dalam melengkapi bagian cerita yang hilang (rumpang).
- c. Meningkatkan kemampuan siswa dalam melengkapi bagian cerita yang hilang (rumpang).

3. Lembaga

Penerapan permainan “SULE” dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas praktik dan hasil belajar di Sekolah Dasar.

4. Peneliti

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.

E. Batasan Istilah

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

1. Menulis merupakan suatu proses atau aktivitas melahirkan gagasan, pikiran, perasaan serta imajinasi kepada orang lain atau dirinya sendiri melalui media bahasa berupa tulisan.
2. Melengkapi cerita adalah suatu kegiatan menambahkan/membuat paragraf awal, tengah, atau akhir pada sebuah cerita yang rumpang supaya cerita menjadi lengkap dan padu. (Depdiknas, 2003).
3. Cerita yang rumpang adalah cerita yang tidak lengkap baik bagian awal, tengah, atau bagian akhirnya (Depdiknas, 2003).

4. Permainan lengkapilah

Permainan lengkapilah ini merupakan salah satu permainan pendukung pembelajaran bahasa dan sastra. Dengan cara permainan:

Guru membuat beberapa kalimat ada satu kata yang hilang. Guru membuat kata yang hilang tersebut dan meletakkannya di meja, agar siswa mudah mengambilnya (sebaiknya kata yang tersedia diacak dan diberi jumlah yang lebih dibandingkan dengan jumlah kalimat di papan panel). Tempelkan kalimat tersebut, dengan jalan mengambil kata yang tersedia. Siswa yang cepat dalam melengkapi kalimat berarti siswa tersebut menjadi pemenang. (Suyatno, 2005:81)

5. Puzzle

Puzzle adalah suatu gambar yang terdiri dari susunan potongan-potongan gambar.

6. Permainan SULE

Permainan SULE adalah permainan hasil modifikasi dari permainan lengkapilah. Permainan SULE ini merupakan singkatan dari menyusun puzzle kemudian melengkapi bagian cerita yang hilang (rumpang).

F. Struktur Organisasi Skripsi

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

Bab II. Kajian Pustaka berisi tentang kerangka pemikiran yang terdiri dari hakikat pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, menulis, hakikat permainan, permainan SULE, penelitian tindakan kelas dan hipotesis tindakan.

Bab III. Metode Penelitian berisi tentang lokasi penelitian, waktu penelitian, subjek penelitian, metode penelitian, desain penelitian, prosedur penelitian, instrumen penelitian, pengolahan data dan analisis hasil serta validasi data.

Bab IV. Paparan Data dan Pembahasan berisi tentang data temuan di lapangan serta pembahasannya mulai siklus pertama sampai siklus terakhir.

Bab V. Kesimpulan dan Saran merupakan kesimpulan serta saran dari penelitian.

