

PENERAPAN METODE PERMAINAN DADU EJAAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN SEDERHANA BAGI SISWA KELAS 2 SEMESTER II SDN MOJOLANGU 3 KOTA MALANG TAHUN 2012-2013

Ari Veronika

Sekolah Dasar Negeri Mojolangu 3 Kecamatan Lowokwaru Kota Malang
e-mail: sdnmojolanguiii@gmail.com

Abstrak : Kemampuan menulis tidak dapat diperoleh secara alamiah, tetapi melalui proses belajar mengajar. Menulis merupakan kegiatan yang sifatnya berkelanjutan sehingga pembelajarannya pun perlu dilakukan secara berkesinambungan sejak Sekolah Dasar. Ketika anak meninggalkan dunia egosentris pada tahap operasi konkret, mereka mulai mengetahui bahwa beberapa benda dapat dikenali sedang lainnya tidak. Anak-anak kelas dua jarang menghawatirkan tulisan mereka, sebab mereka memberikan semua perhatian untuk menikmati aktivitas menulis dan bukannya mencari reaksi pembaca atau kesalahan ejaan. Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, adapun subyek penelitian ini adalah siswa kelas II di SDN Mojolangu 3 yang terdiri dari 41 siswa. Respon siswa terhadap metode permainan dadu ejaan sangat baik, siswa merasa senang dan bersemangat apabila dalam proses belajar bahasa Indonesia menggunakan permainan dadu ejaan. Pembelajaran menggunakan metode permainan dadu ejaan dapat dijadikan alternatif bagi guru untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas karena dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam belajar bahasa Indonesia terutama pada materi menulis karangan sederhana, slogan dan poster.

Kata Kunci: Media Dadu Ejaan, Ketrampilan Menulis.

PENDAHULUAN

Kemampuan menulis tidak dapat diperoleh secara alamiah, tetapi melalui proses belajar mengajar. Menulis merupakan kegiatan yang sifatnya berkelanjutan sehingga pembelajarannya pun perlu dilakukan secara berkesinambungan sejak sekolah dasar. Hal ini didasarkan pada pemikiran bahwa menulis merupakan kemampuan dasar sebagai bekal belajar menulis di jenjang berikutnya. Oleh karena itu, pembelajaran menulis di sekolah dasar perlu mendapat perhatian yang optimal sehingga dapat memenuhi target kemampuan menulis yang diharapkan.

Beberapa anak kelas dua melanjutkan kegiatan menulis dengan meyakinkan dan antusias seperti yang dikerjakan di kelas satu. Mereka menghasilkan sebuah cerita yang menjelaskan kehidupan mereka. Bagi

anak-anak lain, menulis merupakan aktivitas yang tidak menarik. Kesalahan ejaan pada satu kata dapat menyebabkan siswa melemparkan kertas itu sebelum mencoba menulis lagi. Bahkan tanda salah yang kecil pun dapat menyebabkan anak membuang kertas dan memulai lagi.

Ketika anak meninggalkan dunia egosentris pada tahap operasi konkret, mereka mulai mengetahui bahwa beberapa benda dapat dikenali sedang lainnya tidak. Anak-anak kelas dua jarang menghawatirkan tulisan mereka, sebab mereka memberikan semua perhatian untuk menikmati aktivitas menulis dan bukannya mencari reaksi pembaca atau kesalahan ejaan. Sebaliknya bagi anak-anak kelas dua pengesahan dan penerimaan sangatlah penting. Suatu contoh, jika guru memuji cerita seorang siswa tentang binatang kesayangannya, siswa

yang lain mungkin akan memilih cerita yang mirip tentang binatang dengan harapan guru akan memuji pekerjaan mereka. Dengan demikian, pengakuan terhadap kemampuan diri mulai terlihat di kelas dua.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk menggali masalah dari kenyataan-kenyataan yang terdapat di lingkungan pendidikan, yaitu permasalahan yang dihadapi pada saat proses belajar mengajar. Dalam melaksanakan pembelajaran, guru mendapatkan hasil belajar yang kurang memuaskan di kelas. Melihat kenyataan tersebut apalagi didukung dengan penelitian yang dilakukan, maka peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui apa penyebab munculnya keluhan para guru tersebut. Kegiatan observasi yang dilakukan tidak lain untuk mengetahui permasalahan yang muncul baik itu dari segi pembelajaran, kinerja guru, aktivitas siswa dan hasil belajar.

Dalam observasi dan wawancara yang dilakukan, ditemukan permasalahan yang terjadi di kelas khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang difokuskan pada keterampilan menulis karangan sederhana atau cerita dengan menggunakan ejaan di SDN Mojolangu 3 Kota Malang. Temuan di atas selanjutnya akan dijelaskan sebagai data awal dalam melakukan penelitian yang nantinya akan dibandingkan dengan data akhir setelah dilakukannya tindakan dalam menyelesaikan masalah.

Bedasarkan hasil observasi peneliti didapatkan bahwa siswa Kelas II SDN Mojolangu 3 mengalami kesulitan dalam pembelajaran menulis khususnya menulis karangan sederhana atau cerita. Siswa masih sulit dalam penggunaan ejaan. Kegiatan pembelajaran di sekolah menunjukkan kegiatan pembelajaran menulis belum optimal. Hal tersebut ditunjukkan kurang mampunya siswa dalam mengemukakan pendapat dan gagasannya secara kreatif serta kurang mampu mendapatkan dan mengumpulkan informasi yang aktual sebagai

bahan tulisan. Penyebab ketidak optimalan tersebut antara lain dikarenakan metode yang digunakan belum dikolaborasikan dengan pembelajaran yang menarik, untuk penyampaian materi sudah baik namun hanya dibutuhkan metode pembelajaran yang bervariasi agar siswa tidak mengalami kejenuhan dalam belajar.

Pola pembelajaran menulis yang dikembangkan sangat berstruktur dan mekanis, mulai dari penentuan topik, penyeragaman kerangka tidaklah selamanya bijaksana. Dengan adanya penyeragaman topik, penyeragaman pola, menyebabkan kreativitas siswa menjadi kurang berkembang. Peserta didik merasa materi tersebut asing karena informasi awal tentang topik yang akan ditulis tersebut kurang memadai. Akibatnya, pembelajaran menulis karangan sederhana atau cerita tidak menarik, tidak alamiah, dan tidak bermakna. Siswa akan kehilangan gairah dalam mengikuti pembelajaran menulis sehingga keterampilan peserta didik dalam menulis khususnya dalam menulis karangan sederhana atau menulis cerita menjadi terhambat.

Tompkins (1994:105), menyatakan terlalu menuntut kesempurnaan hasil tulisan dari peserta didik justru dapat menghentikan kemauan siswa untuk menulis. Oleh karena itu peneliti merancang sebuah pembelajaran yang mampu memotivasi peserta didik selama mengikuti proses belajar mengajar. Salah satu alternatif dalam penelitian ini yaitu menerapkan metode "Permainan Dadu Ejaan".

METODE PENELITIAN

Sesuai dengan latar belakang di atas, maka metode penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Penelitian Tindakan Kelas ini berlokasi di SDN MOJOLANGU 3. Penelitian ini dilakukan oleh guru kelas pada waktu mengajar di dalam kelas dan tujuannya untuk memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran me-

nulis karangan atau cerita sederhana dengan menggunakan metode permainan dadu ejaan.

Dalam penelitian tindakan kelas ini guru praktikan meneliti sendiri kegiatan yang dilakukannya di dalam kelas. Dengan melibatkan siswa, melalui tindakan-tindakan pembelajaran yang direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi. Penelitian ini dilakukan dengan berkolaborasi dengan guru kelas lain yang bertindak sebagai pengamat. Guru dan siswa sama-sama terlibat dalam proses pembelajaran, namun guru hanya sebagai mediator siswa yang harus aktif dan bertanggung jawab atas pembelajarannya.

Penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus yang masing-masing memiliki empat tahapan sebagai berikut.

1. Perencanaan

Dalam tahap ini guru mempersiapkan segala instrumen yang akan digunakan dalam penelitian antara lain; lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa, rencana pembelajaran, bahan dan media pembelajaran, penyusunan soal dan angket respon siswa.

2. Implementasi

Pada tahap implementasi ini, kegiatan pembelajaran diawali dengan guru menyampaikan topik pembelajaran mengenai menulis karangan atau cerita sederhana, kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan apersepsi selama sepuluh menit kepada siswa. Guru menunjukkan contoh karangan atau cerita sederhana kepada siswa. Guru dan siswa sama-sama terlibat dalam proses pembelajaran, namun guru hanya sebagai mediator, siswa yang harus aktif dan bertanggung jawab atas pembelajarannya.

3. Observasi

Dalam tahap observasi, peneliti mengamati perilaku dan perubahan sikap yang terjadi pada siswa setelah diterapkannya tindakan kelas dan dibantu oleh

seorang pengamat yaitu teman sejawat. Pengamat mengamati proses pembelajaran sesuai dengan instrumen yang tersedia. Instrumen meliputi aktivitas guru dan siswa di kelas, dan hasil tes dan data respon siswa terhadap pembelajaran menulis karangan atau cerita sederhana dengan metode permainan dadu ejaan.

4. Refleksi

Pada tahap ini, guru mengkaji, melihat dan mempertimbangkan atas hasil implementasi. Tahap refleksi dilihat dari tahap implementasi dan observasi, melalui tahap ini dirancang tindakan yang akan diterapkan pada siklus berikutnya yaitu siklus I dan siklus II. Tiap siklus terjadilah tahap perencanaan – tindakan – observasi – refleksi.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Data aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran menulis karangan atau cerita sederhana dengan metode permainan dadu ejaan.
- 2) Data hasil pembelajaran menulis karangan atau cerita dengan menggunakan metode permainan dadu ejaan yang sesuai dengan petunjuk tugas.

Teknik Analisis Data

1. Tes

Tes dilakukan setiap akhir pembelajaran. Tes tersebut merupakan lembar kerja siswa dalam menulis karangan atau cerita di setiap siklusnya. Tes diberikan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar siswa ditinjau dari ketuntasan belajar siswa.

$$T = \frac{x}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

T = ketuntasan

x = jumlah siswa yang mendapat nilai.

N = jumlah siswa keseluruhan

2. Angket

Angket diberikan kepada siswa di setiap akhir pembelajaran menulis karangan atau cerita dengan metode permainan dadu ejaan. Dari respon siswa peneliti dapat menentukan perbaikan menulis karangan atau cerita dengan metode permainan dadu ejaan pada proses pembelajaran berikutnya. Data dari angket tentang respon siswa di analisis dengan menggunakan persentase (%), yaitu jumlah siswa yang memberi respon dibagi jumlah siswa keseluruhan dikalikan 100%.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase respon siswa

f = frekuensi kejadian yang muncul

N = jumlah siswa keseluruhan

3. Dokumentasi

Dokumentasi diperoleh dari hasil kuis siswa, LKS, lembar observasi, lembar wawancara, catatan lapangan, daftar kelompok siswa, dan foto-foto selama proses pembelajaran. Berdasarkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SDN Mojolangu 3, maka siswa dikatakan lulus pada materi tersebut ketika memperoleh nilai 75 ke atas dan siswa dinyatakan tidak lulus ketika memperoleh nilai di bawah 75.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data dari lembar observasi berupa pengamatan aktivitas guru dan siswa pada setiap siklus pembelajaran, hasil tes kemampuan siswa pada setiap siklus, dan data respon siswa terhadap proses pembelajaran pada setiap siklus. Data hasil pengamatan terhadap aktivitas guru pada pertemuan pertama yang merupakan siklus pertama selama kegiatan belajar mengajar berlangsung dinyatakan dalam persentase. Data hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus pertama tersebut ada pada tabel di bawah ini.

Tabel Data Aktivitas Guru dalam Pembelajaran Siklus 1

No	Kategori Aktivitas Guru	Persentase
1.	Membuka pelajaran	4,88%
2.	Menyampaikan tujuan	7,32%
3.	pembelajaran	7,32%
4.	Memberi motivasi pada	14,63%
5.	siswa	4,88%
6.	Menyampaikan materi	9,76%
7.	pelajaran	9,76%
8.	Membantu siswa	19,51%
9.	menemukan masalah dan	7,32%
10.	idenya sendiri	7,32%
11.	Menggunakan media	2,44%
12.	pembelajaran Menggali pengetahuan dari siswa lewat bertanya Memberikan informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa Memberikan kesempatan untuk berdiskusi Memberikan tugas Memberi penghargaan pada siswa Membantu siswa melakukan refleksi pembelajaran	4,88%

Tabel Data Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran

No	Nama	Aspek yang dinilai				JML skor	Nilai	Tafsiran	
		Penyusunan kalimat	Penggunaan Huruf kapital	Penggunaan Tanda baca	Ke rapihan tulisan			L	T
1	ADL	20	20	20	15	75	75	L	
2	AMR	17	18	15	15	65	65		T
3	AVTO	20	20	20	20	80	80	L	
4	AMLA	20	18	18	17	80	80	L	
5	ANDK	18	17	17	18	80	80	L	
6	ANDN	16	16	15	17	75	75	L	
7	ANGL	18	16	18	16	85	85	L	

No	Nama	Aspek yang dinilai				JML skor	Nilai	Tafsiran	
		Penyusunan Kalimat	Penggunaan Huruf kapital	Penggunaan Tanda baca	Kerapihan tulisan			L	T
	A								
8	AULIA	21	20	20	20	90	90	L	
9	AXL	23	22	21	21	90	90	L	
10	DFA	22	22	21	21	75	75	L	
11	DNI	17	14	13	14	80	80	L	
12	DWPT	12	13	14	11	40	40	T	
13	EV	13	17	16	14	78	78	L	
14	FNIA	21	18	22	19	70	70	T	
15	FRL	15	15	15	15	75	75	L	
16	FKY	17	15	16	17	50	50	T	
17	FRMN	17	15	17	16	75	75	L	
18	FDO	12	12	14	12	70	70	T	
19	KHRSM	20	19	20	20	75	75	L	
20	KHNS	20	20	19	18	90	90	L	
21	MHRC	19	17	19	19	80	80	L	
22	MVAHN	21	19	20	20	70	70	T	
23	MRO	17	19	18	17	55	55	T	
24	MCHRL	17	16	17	17	75	75	L	
25	MKHDR	20	18	20	16	75	75	L	
26	MKLS	18	18	17	17	70	70	T	
27	PNDU	20	17	16	17	75	75	L	
28	RISY	17	15	18	20	60	60	T	
29	RDDHO	19	20	17	16	80	80	L	
30	RZKY	20	18	16	17	80	80	L	
31	SLMA	19	19	18	19	85	85	L	
32	SHRH	23	22	20	20	90	90	L	
33	SHNA	12	13	12	15	70	70	T	
34	STVNI	18	18	19	19	85	85	L	
35	VAN	17	16	17	15	80	80	L	
36	WAG	14	15	15	16	40	40	T	
37	WDA	19	18	20	19	75	75	L	
38	WLDA	10	10	10	10	60	60	T	
39	WND	20	18	20	20	75	75	L	
40	MZ	14	14	12	11	75	75	L	

No	Nama	Aspek yang dinilai				JML skor	Nilai	Tafsiran	
		Penyusunan Kalimat	Penggunaan Huruf kapital	Penggunaan Tanda baca	Kerapihan tulisan			L	T
	CKY								
41	MZKY	15	15	13	12	60	60	T	

Kriteria setiap poin :

A. Kesesuaian dalam menyusun kalimat : maksimal 25

B. Penggunaan huruf kapital : maksimal 25

C. Penggunaan tanda baca : maksimal 25

D. Kerapihan tulisan : maksimal 25

Skor maksimum : 100

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Percanaan penelitian yang dilakukan pada siklus kedua terdiri atas menyediakan rencana pembelajaran, lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa, menyiapkan media pembelajaran, dan soal tes.

Tabel Data Aktivitas Guru dalam Pembelajaran Siklus 2

No	Kategori Aktivitas Guru	Persentase
1	Membuka pelajaran	5,77%
2	Menyampaikan tujuan pembelajaran	5,77%
3	Memberi motivasi pada siswa	15,38%
4	Menyampaikan materi pelajaran	5,77%
5	Membantu siswa menemukan masalah dan idenya sendiri	15,38%
6	Menggunakan media pembelajaran	7,69%
7	Menggali pengetahuan dari	13,46%
8		9,62%
9		1,9%
10		9,62%
11		3,85%
12		5,77%

siswa lewat bertanya Memberikan informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa Memberikan kesempatan untuk berdiskusi Memberikan tugas Memberi penghargaan pada siswa Membantu siswa melakukan refleksi pembelajaran
--

No	Nama	Aspek yang dinilai				Jmlh skor	Nilai	Tafsiran	
		Kesesuaian Penyusunan Kalimat	Penggunaan Huruf Kapital	Penggunaan Tanda baca	Kerapihan tulisan			L	T
		Skor 25	Skor 25	Skor 25	Skor 25				
30	RZKY	20	22	18	20	80	80	L	
31	S L M A	23	22	21	23	85	85	L	
32	S H R H	22	21	21	23	90	90	L	
33	S H N A	20	21	20	21	80	80	L	
34	S T V N I	20	21	21	20	85	85	L	
35	V A N	21	21	20	20	80	80	L	
36	W A G	20	20	19	18	40	40		T
37	W N D A	23	22	23	22	80	80	L	
38	W L D A	19	20	19	17	60	60		T
39	W N D	20	21	20	19	80	80	L	
40	M Z C K Y	19	20	19	19	78	78	L	
41	M Z K Y	21	20	20	19	60	60		T

Tabel Data Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran

No	Nama	Aspek yang dinilai				Jmlh skor	Nilai	Tafsiran	
		Kesesuaian Penyusunan Kalimat	Penggunaan Huruf Kapital	Penggunaan Tanda baca	Kerapihan tulisan			L	T
		Skor 25	Skor 25	Skor 25	Skor 25				
1	ADL	22	22	22	21	80	80	L	
2	AMR	18	20	19	19	75	75	L	
3	AVTO	20	20	20	19	80	80	L	
4	AMLA	19	20	19	18	80	80	L	
5	ANDK	20	20	20	20	80	80	L	
6	ANDN	22	21	22	22	80	80	L	
7	ANGLA	22	22	22	21	85	85	L	
8	AULIA	21	22	22	25	90	90	L	
9	AXL	21	23	21	22	90	90	L	
10	DFA	20	21	20	19	78	78	L	
11	DNI	19	22	20	18	80	80	L	
12	DWPT	18	20	19	19	65	65		T
13	EV	20	21	21	21	80	80	L	
14	FNIA	19	21	19	21	80	80	L	
15	FRL	20	21	20	19	75	75	L	
16	FCKY	21	21	21	22	75	75	L	
17	FRMN	21	20	19	18	78	78	L	
18	FDO	20	20	19	18	80	80	L	
19	KHRSM	23	22	21	23	80	80	L	
20	KHNS	21	21	22	23	90	90	L	
21	MHRC	21	20	20	19	80	80	L	
22	MVAHN	21	20	20	20	80	80	L	
23	MRO	21	21	20	20	80	80	L	
24	MCHRL	20	22	18	20	75	75	L	
25	MKHDR	22	22	23	22	75	75	L	
26	MKLS	22	19	20	19	80	80	L	
27	PNDU	18	20	19	19	78	78	L	
28	RISY	21	20	19	18	75	75	L	
29	RDHO	20	20	20	19	85	85	L	

Kriteria setiap poin :

- A. Kesesuaian dalam menyusun kalimat : maksimal 25
 - B. Penggunaan huruf kapital : maksimal 25
 - C. Penggunaan tanda baca : maksimal 25
 - D. Kerapihan tulisan : maksimal 25
- Skor maksimum : 100

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Dari hasil pembelajaran pada siklus 1 dan siklus 2 dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan metode permainan dadu ejaan dalam pembelajaran menulis karangan sederhana siswa Kelas 2 SDN Mojolangu 3 dari siklus I sampai dengan siklus II mengalami peningkatan.

Siswa memberikan respon yang sangat baik untuk media pembelajaran yang digunakan guru sehingga dapat membantu siswa memahami materi pelajaran. Siswa berpendapat cukup baik tentang materi yang diajarkan selama pembelajaran. Dengan tingkat pemahaman yang dimiliki siswa membuat siswa aktif dalam me-

ngerjakan tugas sehingga siswa juga berpendapat bahwa siswa tidak merasa kesulitan dalam menulis karangan sederhana dengan metode permainan dadu ejaan.

Siswa sangat senang dengan pembelajaran menulis karangan sederhana dengan menggunakan metode permainan dadu ejaan. Hal ini dapat dilihat dengan adanya peningkatan nilai dan respon siswa yang selalu antusias dalam mengikuti pembelajaran serupa yaitu menulis karangan sederhana dengan menggunakan metode permainan dadu ejaan.

ajar dan mampu memberikan peningkatan terhadap hasil belajar dan respon siswa. Oleh karena itu pada pihak sekolah khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

KESIMPULAN

Berdasarkan Penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan untuk peningkatan keterampilan menulis karangan sederhana dengan metode permainan dadu ejaan siswa Kelas II SDN Mojolangu 3 Kota Malang tahun pelajaran 2012-2013 menghasilkan kesimpulan berikut bahwa:

1. Penerapan permainan dadu ejaan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran bahasa Indonesia kelas II di SDN Mojolangu 3 Kota Malang
2. Penerapan permainan dadu ejaan dapat meningkatkan respon siswa pada pelajaran bahasa Indonesia kelas II di SDN Mojolangu 3 Kota Malang.

SARAN

Saran yang dapat diberikan pada penelitian ini menurut temuan, pembahasan dan kesimpulan adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa memerlukan beberapa media yang mendukung. Dengan adanya media tersebut disarankan kepada guru mata pelajaran agar lebih memperhatikan kualitas media pembelajaran yang diberikan yang harus disesuaikan dengan kondisi siswa agar mampu menumbuhkan aktivitas siswa secara maksimal. Dengan permainan dadu ejaan dapat membantu kesulitan bel-