

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SISWA MELALUI PERMAINAN KEMBANG KATA

Dian Mayasari
Lilis Nurteti
Sri Meidawaty

Abstract

This research is motivated by the learning experience of students who have entered kindergarten, and who have absolutely no learning experience entering kindergarten. Constraints there are still students who are not yet proficient in writing using appropriate punctuation, researchers choose the use of cognitive approaches through word development. The objectives of this study are: 1) To improve the performance of educators in preparing the Learning Implementation Plan (RPP) on Indonesian subjects using a cognitive approach through word development games in grade 3 MI 2 Cisaga; 2) To improve the ability of educators in implementing the learning process in Indonesian subjects by using a cognitive approach through word development games in MI 2 Cisaga; 3) To improve students' writing skills in Indonesian subjects at MI 2 Cisaga. The method used is the Kurt Lewin model of classroom action research (CAR). While the data collection techniques used are observation techniques, test techniques and descriptive analysis. After conducting research in MI 2 Cisaga, the researchers reached the following conclusions: 1) Educators have increased ability to compile lesson plans using cognitive approaches through word games, cycle I 90.05, cycle II 90.63 and cycle III 92.15; 2) Educators have increased the ability to carry out learning by using a cognitive approach through word play, cycle I 90.3, cycle II 90.4 and cycle III 91.7; 3) Students' writing skills using a cognitive approach through word development have increased, namely pre cycle 65.8, cycle I 70.6, cycle II 76 and cycle III 85.5. Thus, the use of cognitive approaches through word games can improve students' writing skills.

Keywords: Cognitive Approach, Word Development, Writing Language Skills

PENDAHULUAN

Bahasa adalah sebuah simbol bunyi yang arbiter yang digunakan untuk komunikasi manusia (Wardhaugh, 1972:12).

Rumusan definisi bahasa di atas mencerminkan minat dan sudut pandang penyusunnya. Ada yang menekankan pada sistem, alat, dan juga pada komunikasi. Dapat disimpulkan bahwa bahasa adalah sistem lambang yang bermakna, arbiter, konvensional, dan produktif yang dipergunakan oleh setiap individu dan anggota sosial untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan mengidentifikasi diri. Secara umum bahasa memiliki fungsi personal dan sosial. Secara khusus, bahasa memiliki fungsi instrumental, personal, regulator, heuristik, imajinatif, interaksional, dan informatif (Solchan, dkk, 2011:1.20).

Sebelum masuk ke Sekolah Dasar, anak belajar bahasa melalui komunitasnya, yaitu keluarga, teman, media radio atau televisi, dan lingkungannya. Anak memahami apa yang dikatakan oleh anggota komunitasnya dan sekaligus menyampaikan ide serta perasaan dengan yang lain melalui bahasa yang digunakan. Memang luar biasa, dalam waktu tiga sampai empat tahun, anak-anak telah menguasai sistem yang kompleks dari bahasa ibunya. Bahkan mereka dapat memahami kalimat-kalimat yang belum pernah didengar sebelumnya, dan menghasilkan kalimat-kalimat yang belum pernah terucap sebelumnya. Anak-anak itu belajar dan menguasai bahasa tanpa disadari dan tanpa beban, apalagi diajari secara khusus.

Belajar layaknya sebuah proses membangun gedung, anak-anak secara terus-menerus membangun makna baru baik itu aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Kalau diibaratkan dalam belajar bahasa, anak atau peserta didik adalah orang yang membangun. Makna adalah apa yang mereka bangun dan apa yang mereka miliki atau kuasai sebelumnya adalah material atau bahan bangunan yang mereka gunakan untuk membangun. Belajar adalah sebuah proses penambahan bagian demi bagian informasi baru terhadap apa yang telah mereka ketahui dan kuasai sebelumnya. Pengetahuan dibangun peserta didik melalui keterlibatan mereka secara aktif dalam belajar atau apa yang anda kenal dengan istilah John Dewey 'belajar sambil berbuat (*learning by doing*)' (Solchan, dkk, 2011: 1.24).

Berhubungan dengan hal itu maka perlu adanya suatu pembelajaran Bahasa Indonesia. Secara keseluruhan mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD berfungsi untuk mengembangkan kemampuan bernalar, berkomunikasi, dan mengungkapkan pikiran dan perasaan, serta persatuan dan kesatuan bangsa.

Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar (SD) yang terdiri dari empat aspek yaitu aspek membaca, menulis, berbicara dan menyimak. Bahasa Indonesia termasuk ke dalam kelompok mata pelajaran estetika bersama dengan muatan seni serta budaya, keterampilan dan muatan lokal yang relevan (Mulyani, 2009:39).

Pengajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan kemampuan menggunakan bahasa Indonesia dalam segala fungsinya, yaitu sebagai sarana komunikasi, sarana berpikir/bernalarnya, sarana persatuan, dan sarana kebudayaan (Sabarti Akhadiah dkk, 1991:10).

Pelajaran Bahasa Indonesia sering dianggap pelajaran yang sulit bagi para peserta didik yang masih berusia dini, hal ini karena kebanyakan pendidik dalam proses pembelajaran kurang tepat menggunakan metode, tehnik, dan media-media yang mampu menunjang untuk membuat suasana belajar menjadi mudah dan menyenangkan bagi peserta didik, dan yang akan mampu meningkatkan keterampilan menulis peserta didik.

Keterampilan merupakan sebuah kemampuan dalam mengoperasikan pekerjaan secara lebih mudah dan tepat. Keterampilan dibagi menjadi empat kategori yaitu: (1) *Basic Literacy Skill* adalah keahlian dasar yang sudah pasti harus dimiliki oleh setiap orang seperti membaca, menulis, berhitung serta mendengarkan; (2) *Technical Skill* adalah keahlian secara teknis yang didapat melalui pembelajaran dalam bidang teknik seperti mengoperasikan komputer dan alat digital lainnya; (3) *Interpersonal Skill* adalah keahlian setiap orang dalam melakukan komunikasi satu sama lain seperti mendengarkan seseorang, memberi pendapat dan bekerja secara tim; (4) *Problem Solving* adalah keahlian seseorang dalam memecahkan masalah dengan menggunakan logikanya (Robbins 2000).

Menulis merupakan kegiatan yang sangat bermanfaat, keterampilan menulis perlu dilatih dan dikembangkan melalui proses pembelajaran. Proses pembelajaran seharusnya dapat memotivasi peserta didik agar aktif dan produktif dalam pembelajaran. Artinya dalam proses pembelajaran diharapkan tercipta suasana yang menyenangkan. Dampak terciptanya suasana yang menyenangkan dapat mendorong munculnya ide dan gagasan pada pikiran peserta didik dalam menulis. Selain itu siswa

tidak akan mengalami kejenuhan, mereka akan sedang dalam mengikuti pembelajaran menulis.

Berdasarkan pendapat para pakar di atas dapat disimpulkan bahwa menulis adalah proses penyampaian pikiran, angan-angan, perasaan dalam bentuk lambang/ tanda/ tulisan kegiatan merangkai, menyusun, melukiskan suatu lambang/ tanda/ tulisan berupa kumpulan huruf yang membentuk kata, kumpulan kata membentuk kelompok kata atau kalimat. Kumpulan kalimat membentuk paragraf, dan kumpulan paragraf membentuk wacana/ karangan yang utuh dan bermakna.

Hasil tes awal kemampuan menulis peserta didik MI kelas 3 menunjukkan bahwa pada umumnya peserta didik yang pernah masuk TK, kemampuan menulisnya lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang tidak dari TK. Hal tersebut antara lain disebabkan karena kesiapan belajar membaca dan menulis mereka (pengenalan huruf dan sosialisasi antar anak) lebih baik dari pada mereka yang tidak dari TK.

Berdasarkan hasil wawancara pada kepala sekolah dan wali kelas khususnya kelas 3 pada sekolah tersebut, ditemukan bahwa masih terdapat peserta didik yang kesulitan dalam menulis. Memahami pentingnya keterampilan menulis metode pembelajaran yang digunakan baik atau kurang tepat terhadap materi pelajaran. Hal tersebut akan mempengaruhi kemampuan seorang pendidik dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar serta pemahaman peserta didik yang berakibat pada *out put* peserta didik. Adapun hal tersebut dikarenakan belum optimalnya penggunaan metode yang digunakan oleh pendidik.

Penggunaan metode dalam pembelajaran sangat penting dalam penyampaian materi kepada peserta didik, apalagi peserta didik yang masih usia dini yang sangat memerlukan arahan dan bimbingan. Metode dalam pembelajaran mempunyai peran penting dalam penyampaian materi pada proses pembelajaran.

Metode adalah satu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Penentuan metode yang akan digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran akan sangat menentukan berhasil atau tidaknya pembelajaran yang akan berlangsung. Jadi metode merupakan cara melaksanakan pekerjaan, sedangkan pendekatan bersifat filosofis/ aksioma. Karena itu, dari suatu pendekatan dapat

tumbuh beberapa metode. Metode pembelajaran pada hakikatnya, secara harfiah, metode berarti cara. Dalam pemakaiannya yang umum, metode diartikan sebagai cara melakukan suatu kegiatan atau pekerjaan menggunakan fakta dan konsep secara sistematis. Dengan kata lain, metode merupakan sesuatu yang bersifat praktis (Nuha, 2012:159).

Salah satu metode yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran khususnya pelajaran Bahasa Indonesia dalam meningkatkan keterampilan menulis. Dalam proses pembelajaran pendidik dapat menggunakan pendekatan kognitif melalui permainan kembang kata untuk mempermudah keterampilan menulis peserta didik dengan cara menampilkan keseluruhan kalimat kemudian dilakukan proses penguraian dan tahap selanjutnya melakukan penggabungan kembali pada struktur semula. Aktivitas peserta didik dikelas akan terlihat aktif, lebih menyenangkan dan lebih mudah dipahami dalam proses pembelajaran. Hal inilah yang akhirnya akan menghasilkan keterampilan menulis peserta didik yang maksimal.

Untuk dapat meningkatkan keterampilan menulis peserta didik, maka bagi pendidik dapat melakukan salah satu metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yakni dengan menggunakan pendekatan kognitif melalui permainan kembang kata.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul: “Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Peserta didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pokok Menggunakan Pendekatan Kognitif Melalui Permainan Kembang Kata”. (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas 3 MI 2 Cisaga Kecamatan Cisaga Kabupaten Ciamis).

KAJIAN TEORI

Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar (SD) yang terdiri dari empat aspek yaitu aspek membaca, menulis, berbicara dan menyimak. Bahasa Indonesia termasuk ke dalam kelompok mata pelajaran estetika bersama dengan muatan seni serta budaya, keterampilan dan muatan lokal yang relevan (Mulyani, 2009:39).

a. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Dalam pendidikan, pembelajaran Bahasa Indonesia salah satu pembelajaran yang harus dipelajari oleh peserta didik di Sekolah Dasar. Bahasa Indonesia adalah pelajaran yang mempelajari tentang ketata bahasaan yang dikaji dari segi kebahasaan sebagai alat komunikasi manusia yang digunakan sehari-hari. Bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi mempunyai ranah penting yang menjadi penyampain ide, gagasan dan pesan oleh pengguna bahasa. Pengajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan kemampuan menggunakan bahasa Indonesia dalam segala fungsinya, yaitu sebagai sarana komunikasi, sarana, berpikir/bernalarnya, sarana persatuan, dan sarana kebudayaan (Sabarti Akhadiah, dkk, 1991:10).

b. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dalam bahasa Indonesia terdapat empat aspek keterampilan yaitu: (1) mendengarkan adalah keterampilan memahami bahasa lisan yang bersifat reseptif. Dengan demikian mendengarkan disini berarti bukan sekedar mendengarkan bunyi-bunyi bahasa melainkan sekaligus memahaminya. Dalam bahasa pertama (bahasa ibu), kita memperoleh keterampilan mendengarkan melalui proses yang tidak kita sadari sehingga kita pun tidak menyadari begitu kompleksnya proses pemerolehan keterampilan mendengarkan tersebut; (2) berbicara adalah keterampilan berbicara secara garis besar ada tiga jenis situasi berbicara yaitu, interaktif, semi interaktif, dan non interaktif. Situasi berbicara interaktif misalnya percakapan secara tatap muka dan berbicara lewat telepon yang memungkinkan adanya pergantian antara bicara dan mendengarkan, dan juga memungkinkan kita meminta klarifikasi, pengulangan atau kita dapat meminta lawan berbicara memperlambat tempo bicara dari lawan berbicara; (3) membaca adalah keterampilan reseptif bahasa tulis. Keterampilan membaca dapat dikembangkan secara tersendiri, terpisah dari keterampilan mendengarkan dan berbicara. Tetapi, pada masyarakat yang memiliki tradisi literasi yang lebih berkembang sering kali keterampilan membaca dikembangkan secara terintegrasi dengan keterampilan menyimak dan berbicara; (4) menulis adalah keterampilan produktif dengan menggunakan tulisan. Menulis dapat dikatakan suatu keterampilan berbahasa yang paling rumit diantara jenis-jenis keterampilan berbahasa lainnya. Ini karena menulis bukanlah sekedar menyalin kata-kata dan kalimat-kalimat, melainkan juga mengembangkan dan menuangkan pikiran-pikiran

dalam suatu struktur tulisan yang teratur (Mulyani, dkk, 2009:1.10-1.13).

c. Tinjauan Tentang Keterampilan Menulis

Keterampilan merupakan sebuah kemampuan dalam mengoperasikan pekerjaan secara lebih mudah dan tepat. Keterampilan dibagi menjadi empat kategori yaitu: (1) *Basic Literacy Skill* adalah keahlian dasar yang sudah pasti harus dimiliki oleh setiap orang seperti membaca, menulis, berhitung serta mendengarkan; (2) *Technical Skill* adalah keahlian secara teknis yang didapat melalui pembelajaran dalam bidang teknik seperti mengoperasikan komputer dan alat digital lainnya; (3) *Interpersonal Skill* adalah keahlian setiap orang dalam melakukan komunikasi satu sama lain seperti mendengarkan seseorang, memberi pendapat dan bekerja secara tim; (4) *Problem Solving* adalah keahlian seseorang dalam memecahkan masalah dengan menggunakan logikanya (Robbins, 2000:21).

Zuehdi dan Budiasih (1997:62) mengemukakan bahwa keterampilan menulis adalah salah satu jenis keterampilan berbahasa tulis yang bersifat produktif, artinya keterampilan menulis ini keterampilan yang menghasilkan tulisan. Sedangkan menurut Tarigan (2008: 3) keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif yang digunakan untuk berkomunikasi secara langsung dan tidak secara tatap muka dengan pihak lain”.

d. Tinjauan Tentang Pendekatan Kognitif

Istilah pendekatan kognitif yang kita pakai dalam buku ini dikenal juga dengan nama lain, seperti *cognitive code* (Krashen, 1986:132). Teori atau metode ini telah diinterpretasikan oleh beberapa pakar sebagai teori terjemahan / tata bahasa yang muktahir, yang telah dimodifikasi (Caroll,1996:102) dan oleh pakar lainnya. Pendekatan kognitif meletakkan penekanan pada pemerolehan sadar bahasa sebagai suatu sistem bermakna dan berupaya mencari dasar dalam psikologi kognitif dan dalam tata bahasa transformasi.

Prinsip-prinsip dasar atau ciri-ciri utama Pendekatan Kognitif sebagai berikut: (1) tujuan pengajaran pendekatan kognitif adalah mengembangkan pada diri peserta didik tipe-tipe kemampuan yang sama seperti yang dimiliki oleh petutur asli. Hal ini dilakukan dengan cara membantu para siswa memperoleh

pengawasan minimal terhadap kaidah bahasa sasaran sehingga mereka dapat menurunkan bahasa mereka sendiri untuk menemukan situasi yang belum atau tidak ditemui sebelumnya dalam bentuk atau model yang memadai. (2) dalam mengajarkan bahasa, pendidik harus bergerak dari yang telah diketahui menuju yang belum diketahui maksudnya, dasar pengetahuan peserta didik kini (struktur kognitif) harus ditentukan sehingga prasyarat yang perlu bagi pemahaman bahan baru dapat diberikan. Dasar pengetahuan ini tidak hanya mencakup pemahaman peserta didik terhadap bahasa baru itu, tetapi juga pemahaman mereka mengenai bagaimana cara bahasa asli mereka bekerja, dan juga pengetahuan mereka mengenai dunia. Para peserta didik harus terbiasa dengan kaidah bahasa baru sebelum mereka diminta untuk menerapkannya pada generasi bahasa. Dasar atau kompetensi harus muncul pertama, performansi akan menyusul apabila dasar tersebut telah diletakkan. (3) bahan pelajaran dan pendidik harus memperkenalkan para peserta didik pada situasi-situasi yang meningkatkan pemakaian bahasa kreatif. Tujuan pokok adalah agar peserta didik yang bersangkutan beranjak dari pemahaman dasar, bagaimana cara bahasa bekerja menuju penggunaan bahasa dalam komunikasi ide-ide yang aktual. (4) karena perilaku bahasa secara konstan bersifat inovatif dan beragam, para peserta didik harus diajar memahami sistem kaidah, di samping dituntut mengingat deretan permukaan dalam model hafalan. Oleh karena itu, tata bahasa haruslah dijelaskan dan didiskusikan secara tuntas di dalam kelas pendekatan kognitif. (5) belajar atau pembelajaran haruslah selalu bermakna, artinya para peserta didik hendaknya mengerti apa yang diperintahkan untuk dilakukan benar-benar memahami serta melakukan dengan baik apa yang diperintahkan. Bahan baru hendaklah selalu disusun dengan baik sehingga mudah dihubungkan dengan keberadaan struktur kognitif para peserta didik. Selama tidak semua peserta didik belajar dengan cara yang sama, selama itu pula pendidik harus mempertimbangkan cara mengajar supaya sesuai dengan semua perasaan dan pendirian serta gaya belajar peserta didik (Omaggio, 1986:65-7; Tarigan, 1988:239-40).

e. Kelebihan dan Kelemahan Pendekatan Kognitif

Di dalam pelaksanaannya, pendekatan Kognitif memiliki kelebihan. Kelebihan pendekatan kognitif ini diantaranya adalah : (1) dapat dilaksanakan dalam kelas besar; (2) sabar menghadapi

serta memperbaiki kesalahan; (3) penggabungan keterampilan berbahasa dapat meningkatkan upaya belajar; (4) cocok bagi semua tingkatan peserta didik.

Adapun kelemahan Pendekatan Kognitif diantaranya adalah (1) tidak terdapat metode tertentu didalamnya; (2) bukan merupakan metode khusus; (3) banyak interpretasi dapat diberikan. (Tarigan, 2009:135)

f. Permainan Kembang Kata

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunia, dari apa yang tidak dikenali sampai apa yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuat sampai mampu melakukan. Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi anak seperti halnya kebutuhan terhadap makanan bergizi dan kesehatan untuk pertumbuhannya. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari.

Berkaitan dengan permainan Pellegrini dan Saracho, 1991 (dalam Wood, 1996:3) permainan memiliki sifat sebagai berikut: (1) permainan dimotivasi secara personal, karena memberin rasa kepuasan. (2) pemain lebih asyik dengan aktivitas permainan (sifatnya spontan) ketimbang pada tujuannya. (3) aktivitas permainan dapat bersifat nonlital. (4) permainan bersifat bebas dari aturan-aturan yang dipaksakan dari luar, dan aturan-aturan yang ada dapat dimotivasi oleh para pemainnya. (5) permainan memerlukan keterlibatan aktif dari pihak pemainnya.

Permainan merupakan aktivitas yang bersifat simbolik, yang menghadirkan kembali realitas dalam bentuk pengandaian misalnya bagaimana jika, atau apakah jika yang penuh makna. Dalam hal ini permainan dapat menghubungkan pengalaman-pengalaman menyenangkan atau mengasyikkan, bahkan ketika siswa terlibat dalam permainan secara serius dan menegangkan sifat sukarela dan motivasi datang dari dalam diri siswa sendiri secara spontan.

Permainan ini diberi nama kembang kata karena huruf-huruf dalam satu kata yang sudah terbentuk akan diurai kemudian di kembangkan sehingga akan menghasilkan kata baru dan masing-masing kata mempunyai makna yang berbeda pula. Misalnya Murah, rumah, ramah, dan marah.

Permainan kata dan huruf dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai dan menyenangkan. Peserta didik dengan aktif dilibatkan dan dituntut untuk memberikan tanggapan dan keputusan. Dalam memainkan suatu permainan, peserta didik dapat melihat sejumlah kata berkali-kali, namun tidak dengan cara yang membosankan. Peserta didik perlu banyak memberikan sanjungan dan semangat. Hindari kesan bahwa peserta didik melakukan kegagalan. Jika permainan sukar dilakukan oleh peserta didik, maka pendidik perlu membantu agar siswa merasa senang dan berhasil dalam belajar.

Langkah-langkah penerapan permainan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang harus dipersiapkan adalah sebagai berikut: (1) memahami kompetensi dasar dan menjabarkan dalam indikator. (2) menghubungkan topik pembelajaran yang akan disampaikan dengan model permainan yang cocok dengan materi keterampilan tersebut. (3) memilih teknik permainan yang sesuai dengan topik yang akan disampaikan. (4) menyiapkan rancangan tertulis dengan memperhatikan pemilihan bahan ajar, rincian kegiatan, alokasi waktu, dan media yang akan digunakan. (5) melaksanakan pembelajaran dengan teknik bermain secara efektif dan efisien.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), karena masalah yang diteliti yaitu masalah yang terjadi di dalam kelas dan dirasakan langsung oleh guru yang bersangkutan sehingga sulit dibenarkan jika ada anggapan bahwa permasalahan dalam kelas diperoleh dari persepsi atau lamunan seorang peneliti.

Sebagaimana dijelaskan oleh Arikunto (2009: 16) bahwa, "Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama".

Tindakan yang dilakukan menunjuk pada suatu siklus kegiatan yang sengaja direncanakan dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja, sifatnya kontekstual dan hasilnya tidak untuk digeneralisasikan. Rangkaian siklus ini dirancang dan ditujukan untuk kegiatan siswa secara aktif. Dalam membuat atau menyusun rangkaian siklus terdapat langkah-langkah yang harus

dilaksanakan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

HASIL PENELITIAN DAN TINDAKAN

Penelitian dilaksanakan selama tiga siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pembelajaran siklus I ini dimulai pada hari Selasa tanggal 24 April 2018. Dengan pokok bahasan yang diajarkan pada siklus 1 yaitu tentang tema 8 bumi dan alam semesta dan subtema yang dibahas adalah bumi bagian dari alam semesta. Hasil pengamatan pada siklus I dapat diketahui bahwa untuk kemampuan pendidik dalam merancang RPP mencapai rata-rata 90,05, kemampuan pendidik dalam mengajar mencapai nilai 90,3, dan keterampilan menulis peserta didik mencapai nilai rata-rata 70,6.

Berdasarkan dari hasil observasi selama berlangsungnya proses pembelajaran pada siklus I, terdapat permasalahan yang menjadi kendala dalam pembelajaran. Permasalahan tersebut diantaranya peserta didik belum terbiasa dengan kondisi belajar baru, langkah-langkah kegiatan pembelajaran kurang tersusun rapi yang mengakibatkan peserta didik kurang memahami instruksi pendidik.

Peneliti menetapkan pelaksanaan tindakan siklus kedua pada hari Senin, tanggal 26 April 2018 dengan melakukan tindakan sesuai dengan instruksi tentang materi mengidentifikasi isi teks laporan tentang alam semesta dan membuat laporan informatif tentang alam semesta. Hasil pengamatan pada siklus II dapat diketahui bahwa untuk kemampuan pendidik dalam merancang RPP mencapai rata-rata 90,63; kemampuan pendidik dalam mengajar mencapai nilai rata-rata 90,4; dan keterampilan menulis peserta didik mencapai nilai rata-rata 76.

Peneliti menetapkan pelaksanaan tindakan siklus ketiga pada 30 April dengan melakukan tindakan sesuai dengan instruksi tentang materi mengidentifikasi isi teks laporan tentang alam semesta dan membuat laporan informatif tentang alam semesta. Hasil pengamatan pada siklus III dapat diketahui bahwa untuk kemampuan pendidik dalam merancang RPP mencapai rata-rata 92,15; kemampuan pendidik dalam mengajar mencapai nilai rata-

rata 91,7; dan keterampilan menulis peserta didik mencapai nilai rata-rata 85,5.

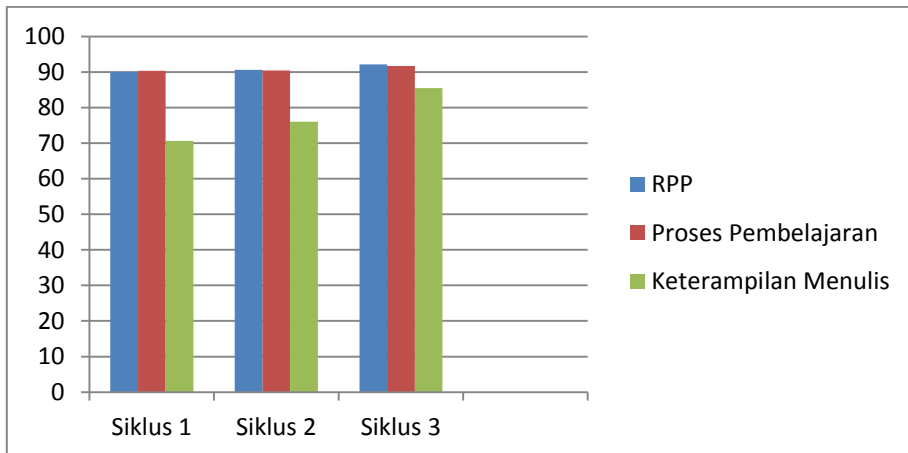
Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak 3 siklus, satu siklus dilaksanakan satu kali pertemuan. Penelitian ini telah dilaksanakan di kelas 3 MI 2 Cisaga Kecamatan Cisaga Kabupaten Ciamis.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan kognitif melalui permainan kembang kata untuk meningkatkan keterampilan menulis peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 3 MI 2 Cisaga Kecamatan Cisaga Kabupaten Ciamis pada pembelajaran siklus I, II, III maka dapat diketahui :

- 1) Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sudah meningkat, berdasarkan penilaian yang dilakukan observer dalam penyusunan RPP dari siklus ke siklus mengalami peningkatan. Hal itu dapat dilihat dari hasil observasi siklus I dengan nilai rata-rata 90,05, siklus II dengan nilai rata-rata 90,63, dan siklus III mencapai nilai rata-rata 92,15.
- 2) Kinerja pendidik dalam melaksanakan pembelajaran juga mengalami peningkatan. Pada pembelajaran siklus I dengan nilai rata-rata 90,03, Siklus II dengan nilai rata-rata 90,04, siklus III dengan nilai rata-rata 91,7.
- 3) Keterampilan menulis peserta didik pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan pendekatan kognitif melalui permainan kembang kata mengalami peningkatan dari siklus ke siklusnya. Hal tersebut dilihat dari keterampilan menulis peserta didik siklus I mencapai rata-rata nilai 70,6 dengan perhitungan 15 orang yang tuntas dan 15 orang yang belum tuntas dari nilai KKM yang telah ditentukan, siklus II mencapai rata-rata nilai 76 dengan perhitungan 22 orang yang tuntas dan 8 orang yang belum tuntas dari nilai KKM yang telah ditentukan dan siklus III mencapai rata-rata nilai 85,5 dengan perhitungan 28 orang yang tuntas dan 2 orang yang belum tuntas dari KKM dikarenakan belum menguasai materi pembelajaran dan salah satu peserta didik kesulitan menulis.

Untuk memudahkan memahami hasil kinerja pendidik dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), kinerja pendidik dalam melaksanakan pembelajaran, dan peningkatan keterampilan menulis peserta didik yang sudah

dilakukan oleh peneliti dari siklus I sampai siklus III pada penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas V3 MI 2 Cisaga Kecamatan Cisaga Kabupaten Ciamis, berikut ini peneliti sajikan hasilnya dalam gambar diagram batang sebagai berikut :



Gambar. Diagram Hasil Penelitian

Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa upaya meningkatkan keterampilan menulis peserta didik menggunakan pendekatan kognitif melalui permainan kembang kata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 3 MI 2 Cisaga Kecamatan Cisaga Kabupaten Ciamis dapat meningkatkan keterampilan menulis peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan analisa yang telah peneliti kemukakan pada pembahasan sebelumnya, dengan berpijak pada perumusan masalah. Maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) keterampilan menulis dengan menggunakan pendekatan kognitif melalui permainan kembang kata di kelas 3 MI 2 Cisaga Kecamatan Cisaga Kabupaten Ciamis Tahun Pelajaran 2017/2018 yang dilaksanakan oleh peneliti mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Hal itu berdasarkan hasil penilaian observer terhadap kinerja peneliti dalam penyusunan RPP mengalami peningkatan. Pada siklus I

- mencapai nilai rata-rata 90,05, siklus II mencapai nilai rata-rata 90,63 dan siklus III mencapai nilai rata-rata 92,15.
2. Upaya pendidik dalam melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia keterampilan menulis dengan menggunakan pendekatan kognitif melalui permainan kembang kata di kelas 3 MI 2 Cisaga Kecamatan Cisaga Kabupaten Ciamis Tahun Pelajaran 2017/2018 juga mengalami peningkatan. Hal itu terlihat dari hasil observasi kemampuan pendidik mengajar setiap siklusnya. Hasil penilaian observer terhadap kemampuan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran siklus I mencapai rata-rata 90,03, siklus II mencapai nilai rata-rata 90,04, dan siklus III mencapai nilai rata-rata 91,7.
 3. Keterampilan menulis peserta didik pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan pendekatan kognitif melalui permainan kembang kata di kelas 3 MI 2 Cisaga Kecamatan Cisaga Kabupaten Ciamis Tahun Pelajaran 2017/2018 mengalami peningkatan dari siklus ke siklusnya. Hal tersebut dilihat dari keterampilan menulis peserta didik siklus I mencapai rata-rata nilai 70,6 dengan perhitungan 15 orang yang tuntas dan 15 orang yang belum tuntas dari nilai KKM yang telah ditentukan, siklus II mencapai rata-rata nilai 76 dengan perhitungan 22 orang yang tuntas dan 8 orang yang belum tuntas dari nilai KKM yang telah ditentukan dan siklus III mencapai rata-rata nilai 85,5 dengan perhitungan 28 orang yang tuntas dan 2 orang yang belum tuntas dari KKM dikarenakan belum menguasai materi pembelajaran dan salah satu peserta didik kesulitan menulis

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV. Y Ramawidya
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI No.20 tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

- _____. (2006). *Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati & Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineke Cipta.
- Djaali. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Effendi, dkk. (2007). *Panduan Kuliah Pendidikan Lingkungan Sosial Budaya dan Teknologi*. Bandung: CV. Yasindo Multi Aspek.
- Hamalik, Oemar. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah, Uno. (2007). *Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Joyce, Bruce dkk. (2009). *Models Of Teaching (Model-Model Pengajaran) Edisi Ke Delapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. (2016). *Model Of Teaching (Model-Model Pembelajaran)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kasihani. (1998). *Peneitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Depdikbud Dirjen.
- Kerlinger. (2006). *Asas-Asas Penelitian Behavioral (Terjemahan)*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada University Press.
- Muslich, M. (2009). *Melaksanakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) Itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rusman. (2010). *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- _____. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2010). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sri Sulistyorini. (2007). *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Semarang: Tiara Wacana.
- Sudjana, Nana. (1989). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Angkasa.

- _____. (2002). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- _____. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumaji, dkk. (2009). *Pendidikan Sains Yang Humanis*. Jogjakarta: Kanisius IKAPI.
- Supriyono, Agus. (2009). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Surakhmad, Winarno. (1980). *Metodologi Pengajaran Nasional*. Bandung: Jemmars.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif - Progresif*. Jakarta: PT. Kencana.