

**PENGGUNAAN STRATEGI PERMAINAN EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN  
KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN DESKRIPSI**

**JURNAL**

Oleh  
**Oktarina Aristyawati**  
**Dr. Hi. Suwarjo, M. Pd.**  
**Drs. Siswanto, M. Pd.**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2013**

## ABSTRAK

### PENGGUNAAN STRATEGI PERMAINAN EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN DESKRIPSI

Oleh:  
**Oktarina Aristyawati \*)**  
**Suwarjo\*\*)**  
**Siswantoro\*\*\*)**  
**PGSD UNILA \*\*\*\*)**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan menulis karangan deskripsi siswa kelas VA Sekolah Dasar Negeri (SDN) 9 Metro Barat. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan deskripsi siswa kelas VA SD Negeri 9 Metro Barat tahun pelajaran 2012/2013. Strategi yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui strategi permainan edukatif dan dengan menggunakan *classroom action research* atau lebih dikenal dengan penelitian tindakan kelas.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa, melalui permainan edukatif dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan deskripsi siswa kelas VA SDN 9 Metro Barat. Keterampilan menulis karangan deskripsi siswa terlihat semakin meningkat, pada siklus I rata-rata nilai siswa adalah 69,83%, dan siklus II 75,33%. Hasil rekapitulasi peningkatan terhitung, (1) dari hasil observasi sebelum dilakukannya tindakan siklus ke siklus I meningkat (9,5%) dan (2) dari siklus I ke siklus II meningkat (5,5%). Begitu pula dengan aktivitas siswa dalam mengikuti pelajaran bahasa Indonesia, dari pertemuan ke pertemuan berikutnya, siswa terlihat sangat bersemangat untuk belajar. Selain dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis karangan deskripsi, strategi permainan edukatif juga dapat meningkatkan aktivitas siswa, aktivitas guru, motivasi belajar siswa, dan kreativitas siswa.

Kata kunci : *permainan edukatif, keterampilan menulis, karangan deskripsi.*

Keterangan :

\* Penulis, Metro

\*\* Pembimbing I, Metro

\*\*\* Pembimbing II, Metro

\*\*\*\* Lembaga Asal, PGSD UNILA

## **ABSTRACT**

### **USE OF THE EDUCATIONAL GAMES STRATEGY TO IMPROVE SKILLS EDUCATIVE ESSAY WRITING DESCRIPTION**

**BY**

**Oktarina Aristyawati**

**1st Conselor Dr. Hi. Suwarjo, M. Pd.**

**2nd Conselor Drs. Siswanto, M. Pd.**

This research is motivated by the lack of writing skills essay graders description VA Elementary School 9 West Metro. Fieldwork aims to improve the writing skills of essay graders description VA West Metro Elementary School 9 school year 2012/2013. The strategy used in this research are educational games and strategy through the use of classroom action research or better known as action research.

Based on the results of this research is that, through educational games can improve students' writing skills class essay description VA SDN 9 West Metro. Students' essay writing skills description looks increasingly, in the first cycle the average student value was 69.83%, 75.33% and second cycle. The recapitulation of the increase calculated, (1) of the observation before the first cycle to cycle the action increased (9.5%) and (2) from the first cycle to the second cycle increased (5.5%). Similarly, the activities of the students in Indonesian follow the lessons, from meeting to the next meeting, students were very eager to learn. In addition to improving students' skills in essay writing descriptions, educational games strategy can also increase the activity of students, teacher activity, student motivation, and creativity of students.

**Keywords:** educational games, writing skills, essay description.

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah komunikasi terorganisasi dan berkelanjutan yang dirancang untuk menumbuhkan belajar (Unesco dalam Novi Resmini, dkk., 2006: 3). Sejalan dengan itu Smith (Resmini, dkk., 2006: 3) mengemukakan bahwa pendidikan adalah kegiatan sistemik untuk menumbuhkembangkan belajar. Resmini, dkk, (2006: 3) berpendapat bahwa, untuk bisa melaksanakan pembelajaran sehingga siswa mampu belajar untuk mengetahui (*learning how to know*), belajar untuk belajar (*learning how to learn, to relearn, to unlearn*), belajar untuk mengerjakan sesuatu (*learning how to do*), belajar untuk memecahkan masalah (*learning how to solve problems*), belajar untuk hidup bersama (*learning how to live together*), dan belajar untuk kemajuan kehidupan (*learning how to be*) maka dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia guru perlu memahami prinsip-prinsip dan landasan pembelajaran bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang wajib diberikan dari jenjang sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi. Hal ini karena bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional sekaligus bahasa negara di Indonesia (Oka, dalam Muslich 2009: 23). Selain pendapat di atas, Resmini (2006: 9) mengungkapkan pendapatnya tentang tujuan pembelajaran bahasa Indonesia bahwa tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar secara umum mengacu pada kemampuan memahami bahasa Indonesia dari segi bentuk, makna, dan fungsi, serta menggunakannya secara tepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuan, keperluan, dan keadaan secara lisan ataupun tertulis. Oleh karena itu untuk dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran bahasa Indonesia tersebut, harus didukung dengan kemampuan guru dalam memilih strategi pembelajaran agar anak didik dapat belajar secara efektif dan efisien, mengena pada tujuan yang diharapkan.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia terdapat empat keterampilan berbahasa. Empat aspek tersebut yaitu, (1) membaca, (2) menulis, (3) berbicara, dan (4) menyimak. Keempat aspek tersebut memiliki fungsi dan tujuan yang berbeda-beda. Pada penelitian ini, peneliti akan membahas pembelajaran bahasa Indonesia aspek menulis. Menulis adalah kegiatan mewujudkan lambang-lambang bahasa berupa huruf dan angka ke dalam bentuk tulisan sehingga dapat menjadi sarana berkomunikasi.

Berdasarkan observasi dan diskusi dengan Ibu Randiani, A.Ma. guru bahasa Indonesia kelas V SDN 9 Metro Barat, masalah mendasar yang dikeluhkan pada pembelajaran bahasa Indonesia adalah kurangnya kemampuan menulis bahasa siswa. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan siswa untuk menuangkan ide yang akan ditulis dalam karangan masih kurang.

Siswa belum mampu memadukan kalimat dengan baik dan rendahnya kemampuan siswa dalam penggunaan tanda baca dan ejaan. Masalah-masalah di atas timbul karena kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia dan kurangnya minat siswa tersebut membuat aktivitas pembelajaran

tidak berjalan dengan efektif. Siswa sering terlihat jenuh dan kurang aktif dalam mengikuti pelajaran.

Agar masalah-masalah tersebut dapat diatasi, Ibu Randiani telah melaksanakan penelitian dengan menggunakan strategi permainan edukatif. Tetapi hasil yang didapat belum memenuhi harapan untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan deskripsi siswa kelas V SDN 9 Metro Barat. Dan penelitian tersebut dikatakan belum berhasil. Nilai KKM pada mata pelajaran bahasa Indonesia adalah 6,5. Sementara masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Jumlah siswa yang sudah memenuhi nilai KKM hanya 36,67% dan yang belum memenuhi KKM sebanyak 63,33%.

Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian untuk mengatasi permasalahan di atas yang sebelumnya kurang berhasil. Penelitian tersebut menggunakan strategi yang dapat meningkatkan aktivitas siswa, yaitu melalui strategi permainan edukatif. Dari berbagai penelitian (Ditjen Dikti, 2007: 53), seorang pendidik dari Jerman percaya bahwa salah satu alat yang terbaik untuk mendidik anak-anak ialah melalui permainan. Menurut pendapatnya, anak-anak lebih siap dan berpotensi untuk bermain daripada cara lain.

Hal serupa dikemukakan oleh Buhler (Sutarno, 2007: 160), menurutnya bermain merupakan pemicu kreativitas. Anak yang banyak bermain akan meningkat aktivitas dan kreativitasnya. Bermain juga merupakan sarana untuk mengubah potensi-potensi yang ada dalam dirinya. Bermain sangat penting sehingga meskipun terdapat unsur kegembiraan, namun tidak dilakukan demi kesenangan saja. Bermain adalah hal serius karena merupakan cara bagi anak untuk meniru dan menguasai perilaku orang dewasa untuk mencapai kematangan.

Bermain bagi anak-anak sama halnya seperti bekerja bagi orang dewasa. Bermain merupakan kegiatan yang menimbulkan kenikmatan yang akan menjadi rangsangan bagi perilaku lainnya. Orang dewasa bekerja dari pagi hingga sore hari. Waktu bermain anak tidak jauh berbeda dengan waktu bekerja orang dewasa. Anak-anak juga bermain dari pagi hingga sore hari.

Tetapi tidak demikian kenyataannya, dari pagi hingga siang, anak-anak harus belajar di kelas dengan berbagai kondisi, baik kondisi yang menyenangkan maupun kondisi yang tidak menyenangkan. Yang biasa terjadi anak-anak harus duduk diam, tidak boleh bicara, harus selalu rapi, tangan di atas meja, dan harus memperhatikan ibu dan bapak gurunya. Setelah pulang dari sekolah, anak-anak harus mengikuti les atau mengaji. Dan malam harinya harus mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan oleh ibu atau bapak guru dengan jumlah yang tidak sedikit.

Tidak ada waktu lagi bagi anak-anak untuk bermain, padahal bermain sebenarnya merupakan dorongan dari dalam diri anak-anak yang disebut naluri. Semua naluri harus disalurkan secara baik dan terkontrol. Oleh karena itu bermain bagi anak-anak merupakan kebutuhan hidupnya seperti makan, minum, tidur, dan lain-lain.

Kurangnya waktu bermain atau waktu yang relatif sangat sedikit untuk bermain bagi anak-anak, maka hal tersebut akan membuat anak menjadi jenuh ataupun bosan, dan mengakibatkan aktivitas dan hasil belajar siswa menjadi

menurun. Anak tidak bersemangat lagi mengikuti pelajaran di sekolah, akibatnya membuat tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik dan optimal.

Pendapat di atas diperkuat lagi oleh Montessori dalam (Sutarno, 2007: 162) yang dikenal sebagai ahli pendidikan prasekolah. Beliau berpendapat bahwa beliau sangat menghargai nilai-nilai yang terdapat dalam permainan pada masa anak-anak. Baik Froebel maupun Montessori, menerapkan suatu pemikiran bahwa anak belajar sesuatu melalui permainan, jadi keduanya menggunakan permainan sebagai alat pendidikan. Belajar tidak mungkin dipaksakan. Cara belajar yang baik, salah satunya dalam suasana tanpa tekanan dan paksaan, tentunya cara belajar yang paling menyenangkan adalah sambil bermain. Naluri anak yang harus memperoleh kesempatan untuk bermain tetap disalurkan dan pembelajaran yang mestinya kepada anak, mestinya juga tersampaikan.

Permainan biasanya dapat dilakukan dengan menirukan atau memperagakan keadaan yang sebenarnya. Teknik pembelajaran dengan permainan sangat efektif untuk menjelaskan suatu pengertian yang bersifat abstrak atau konsep yang sering sulit dijelaskan dengan kata-kata. Melalui permainan khusus, para siswa dapat mengalami sendiri secara langsung suatu keadaan. Dengan permainan, siswa dapat memahami suatu konsep, prinsip, unsur pokok, dan hasil.

Permainan akan meningkatkan partisipasi aktif anak, sehingga pembelajaran akan efektif. Kesenangan anak saat bermain dapat dipakai sebagai kesempatan untuk belajar hal-hal yang konkret, sehingga daya cipta, imajinasi, dan kreativitas anak dapat berkembang.

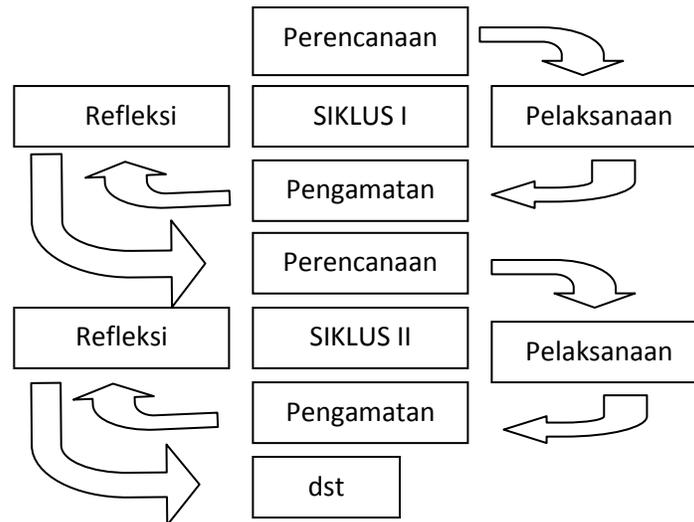
Berdasarkan latar belakang di atas, perlu dilaksanakannya kurikulum berbasis permainan untuk dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia terutama pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 9 Metro barat tahun pelajaran 2012/2013.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom action research*). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat (Wardani, 2007 : 1.4). Penelitian ini bertujuan untuk memecahkan masalah pembelajaran yang ada di kelas V SD N 9 Metro Barat serta berupaya meningkatkan profesionalisme guru melalui kegiatan pembelajaran reflektif dan kolaboratif.

Penelitian yang digunakan berbentuk siklus tindakan. Siklus ini berlangsung beberapa kali. Setiap siklus terdiri dari empat kegiatan pokok yaitu perencanaan (*plan*), pelaksanaan (*act*), pengamatan (*observe*), dan refleksi (*reflect*) (Wardani, 2007: 2.4). Kemudian pada siklus kedua kegiatan selanjutnya dilakukan modifikasi pada tahap perencanaan yaitu menjadi perbaikan perencanaan (*revised plan*), pelaksanaan (*act*), pengamatan (*observe*), dan refleksi (*reflect*).

### SIKLUS PENELITIAN TINDAKAN KELAS



Gambar 2.1.

Prosedur penelitian tindakan kelas Arikunto (2008: 16).

### III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Siklus I

Sebelum melaksanakan proses pembelajaran siklus I dengan menggunakan strategi permainan edukatif pada pelajaran bahasa Indonesia kelas V A SDN 9 Metro Barat, ada beberapa hal yang harus dipersiapkan oleh peneliti, antara lain:

- Menyiapkan perangkat pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), sumber belajar (buku pelajaran bahasa Indonesia atau buku referensi), media dan alat yang akan digunakan untuk strategi permainan edukatif pada pelajaran bahasa Indonesia.
- Menyiapkan RPP yang mengacu pada kurikulum dan sesuai dengan materi yang telah ditetapkan.
- Menyiapkan soal beberapa pertanyaan sebagai acuan sampai dimana tingkat penguasaan siswa terhadap materi karangan deskripsi.
- Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati kegiatan guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung.
- Menyiapkan media pembelajaran dan alat yang akan digunakan selama proses pembelajaran.
- Menyiapkan kamera untuk dokumentasi.

## 1. Hasil Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Siswa Siklus I

### Hasil Penelitian

#### a. Pertemuan 1

Dari hasil tindakan 1 dianalisis hasil mengarang deskripsi siswa, dan hasilnya dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 3.1. Daftar Distribusi Nilai Hasil Karangan Deskripsi Siswa Siklus I (Pertemuan 1)**

No	Nilai (n)	Frekuensi (f)	%	n x f
1.	90	3	10	270
2.	80	7	23,33	560
3.	70	5	16,67	350
4.	60	13	43,33	780
5.	50	2	6,67	100
6.	40	0	0	0
JUMLAH		30	100	2060
Rata : $\frac{\sum nf}{\sum f} = \frac{2060}{30} = 68,67$				

#### b. Pertemuan 2

Setelah dianalisis hasil mengarang deskripsi siswa pada Siklus I pertemuan kedua dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.2. Daftar Distribusi Nilai Hasil Karangan Deskripsi Siswa Siklus I (Pertemuan 2)**

No	Nilai (n)	Frekuensi (f)	%	n x f
1.	90	4	13,33	360
2.	80	8	26,67	640
3.	70	6	20	420
4.	60	11	36,67	660
5.	50	1	3,33	50
6.	40	0	0	0
JUMLAH		30	100	2130
Rata : $\frac{\sum nf}{\sum f} = \frac{2130}{30} = 71$				

## 2. Aktivitas Siswa Siklus I

Pada siklus I pertemuan 2, terdapat beberapa siswa yang mulai aktif, pada saat guru menunjukkan media pembelajaran berupa katalog mainan, siswa mulai aktif memperhatikan penjelasan guru dan terlihat tertarik dengan permainan edukatif yang dilaksanakan bersama-sama dengan guru. Siswa juga mulai aktif bertanya dan menjawab pada saat guru memberikan kesempatan untuk bertanya jawab. Hal ini dapat dilihat dari tabel observasi siswa pada siklus I.

**Tabel 3.3. Data Aktivitas Siswa Siklus I**

No	Indikator Aktivitas	Siklus I		Rata-Rata
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	
1	A	72	84	78
2	B	79	86	82,5
3	C	61	66	63,5
4	D	81	89	85
5	E	62	63	62,5
Jumlah		355	388	371,5
Presentase (%)		47,33	51,73	49,53
Peningkatan		4,4 %		

Keterangan:

Aspek dalam kegiatan pembelajaran

A= Memperhatikan penjelasan guru

B= Antusias mengikuti permainan

C= Aktif mengajukan pertanyaan

D= Aktif mengerjakan tugas

E= Aktif menjawab pertanyaan guru

## 3. Kinerja Guru Siklus I

Kinerja guru pada siklus I pertemuan 1 masih belum maksimal dilihat dari kurang jelasnya penjelasan guru tentang materi dan permainan yang digunakan dalam pembelajaran, sehingga siswa menjadi kurang memahami jalannya permainan edukatif. Guru kurang memanfaatkan media permainan pada saat menjelaskan cara bermain dengan permainan edukatif. Mulai dari pra pembelajaran, kegiatan membuka pembelajaran, kegiatan inti pembelajaran, dan kegiatan penutup pembelajaran.

**Tabel 3.4. Data Kinerja Guru Siklus I**

No	Aspek yang diamati	Skor Siklus I		
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Rata-Rata
1	Pra Pembelajaran	6	7	6,5
2	Kegiatan Awal	5	6	5,5
3	Kegiatan Inti	38	40	39

4	Kegiatan Akhir	8	9	8,5
	Jumlah	57	62	59,5
	Presentase %	51,81	56,36	54,5
	Peningkatan	4,55%		

Setelah pelaksanaan tindakan siklus I maka peneliti melakukan refleksi yang didasarkan pada nilai tes dan hasil observasi aktivitas guru dan siswa. Dari hasil refleksi diketahui bahwa pada siklus I penggunaan strategi permainan edukatif pada proses pembelajaran bahasa Indonesia cukup baik. Namun masih terdapat kekurangan dalam kegiatan pembelajaran yang dialami guru maupun siswa.

Dalam tindakan selanjutnya guru sebaiknya lebih maksimal mengkondisikan kelas, memperhatikan pengelolaan waktu agar pembelajaran dapat sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan. Pemahaman guru terhadap konsep dari permainan edukatif harus lebih ditingkatkan agar pada saat menjelaskan, guru lebih paham maksud dan tujuan dari pembelajaran tersebut, jadi apabila siswa mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran maupun permainan edukatif, guru dapat menjawabnya dengan tepat.

## B. Siklus II

Sebelum melaksanakan proses pembelajaran siklus II dengan menggunakan strategi permainan edukatif pada pelajaran bahasa Indonesia kelas V A SDN 9 Metro Barat, terdapat beberapa hal yang harus dipersiapkan oleh peneliti, yaitu:

- a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan materi siklus II.
- b) Menyiapkan media dan alat pembelajaran sesuai dengan permainan edukatif “Aku Seorang Wartawan” yaitu contoh deskripsi seorang tokoh dan teks percakapan wawancara antara wartawan dengan seorang tokoh.
- c) Menyiapkan media dan alat yang akan digunakan pada permainan edukatif “Menjelajah Tekstur”, yaitu gambar-gambar benda dengan tekstur yang berbeda dan contoh deskripsi benda tersebut
- d) Menyiapkan alat pembelajaran, yaitu kertas folio bergaris dan menyiapkan lembar observasi/instrument untuk mengamati kegiatan siswa dan lembar instrument penilaian kinerja guru.

### 1. Hasil Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Siswa Siklus II

#### a. Pertemuan 1

Dari hasil tindakan 1 pada siklus II dianalisis hasil mengarang deskripsi siswa, dan hasilnya dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 3.5. Daftar Distribusi Nilai Hasil Karangan Deskripsi Siswa Siklus II (Pertemuan 1)**

No	Nilai (n)	Frekuensi (f)	%	n x f
1.	90	5	16,67	450
2.	80	9	30	720
3.	70	5	16,67	350
4.	60	11	36,66	660
5.	50	0	0	0
6.	40	0	0	0
JUMLAH		30	100	2180
Rata : $\frac{\sum nf}{\sum f} = \frac{2180}{30} = 72,66$				

### b. Pertemuan 2

Setelah dianalisis hasil menulis karangan deskripsi siswa dapat dilihat seperti pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.6. Daftar Distribusi Nilai Hasil Karangan Deskripsi Siswa Siklus II (Pertemuan 2)**

No	Nilai (n)	Frekuensi (f)	%	n x f
1.	100	2	6,67	200
2.	90	6	20	540
3.	80	9	30	720
4.	70	10	33,33	700
5.	60	3	10	180
6.	50	0	0	0
JUMLAH		30	100	2340
Rata : $\frac{\sum nf}{\sum f} = \frac{2340}{30} = 78$				

## 2. Aktivitas Siswa Siklus II

Dalam pelaksanaan tindakan siklus II proses pembelajaran sudah berjalan baik, kendala-kendala yang terjadi pada siklus I sudah dapat diperbaiki pada pelaksanaan siklus II. Ketika guru menjelaskan materi dan mengajak belajar dengan menggunakan permainan edukatif, sebagian besar siswa sudah aktif mengikuti pelajaran dan siswa mulai berani menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh guru secara lisan.

Pada siklus II pertemuan 2, hampir semua dari 30 siswa sudah aktif dalam mengikuti proses pembelajaran karena siswa merasa pembelajaran

dengan strategi permainan edukatif sangat menyenangkan. Tidak ada lagi siswa yang melamun dan mengobrol dengan temannya pada saat pelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat dari tabel observasi siswa dalam pembelajaran berikut ini.

**Tabel 3.7. Data Aktivitas Siswa Pada Siklus II**

No	Indikator Aktivitas	Siklus I		Rata-Rata
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	
1	A	97	113	105
2	B	108	119	113,5
3	C	86	99	92,5
4	D	94	118	106
5	E	85	98	91,5
Jumlah		470	547	508,5
Presentase (%)		62,66	72,93	67,79
Peningkatan		10,27%		

Keterangan:

Aspek dalam kegiatan pembelajaran

A= Memperhatikan penjelasan guru

B= Antusias mengikuti permainan

C= Aktif mengajukan pertanyaan

D= Aktif mengerjakan tugas

E= Aktif menjawab pertanyaan guru

### 3. Kinerja Guru Siklus II

Pada siklus II pertemuan 1, refleksi dari siklus II telah diperbaiki pada siklus ini, aspek yang belum terlaksana secara baik pada siklus I telah dilaksanakan dengan baik pada siklus II.

Pada siklus II pertemuan 2, hampir seluruh aspek kinerja guru berjalan dengan baik. Beberapa kendala yang ada adalah kurang mencapai nilai maksimal. Pelaksanaan pembelajaran telah melibatkan siswa dan guru secara aktif dalam proses pembelajaran baik aktivitas guru bertanya siswa menjawab atau pun siswa yang bertanya guru menjawab dan teman yang menanggapi. Hal tersebut dapat terlihat pada tabel aktivitas guru pada siklus II sebagai berikut.

**Tabel 3.8. Data Kinerja Guru pada Siklus II**

No	Aspek yang diamati	Skor Siklus I		
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Rata-Rata
1	Pra Pembelajaran	8	8	8
2	Kegiatan Awal	7	8	7,5
3	Kegiatan Inti	47	53	50
4	Kegiatan Akhir	9	10	9,5
Jumlah		71	79	75
Presentase %		64,54	71,81	68,17
Peningkatan		7,27%		

Berdasarkan observasi/pengamatan yang dilakukan observer terhadap proses pembelajaran pada siklus II, bahwa proses pembelajaran sudah memenuhi harapan yaitu; 1) pengelolaan kelas sudah baik, sebagian besar siswa siap untuk menerima pelajaran; 2) siswa sudah dapat dikondisikan dengan baik pada saat pelajaran berlangsung; 3) pengelolaan waktu sudah baik, sudah disesuaikan dengan alokasi waktu yang disediakan; 4) siswa aktif dan merasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran dengan permainan edukatif.

### Pembahasan

Belajar dengan menggunakan strategi permainan edukatif dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan deskripsi dan aktivitas siswa. Hal ini dapat dibuktikan sesuai dengan nilai hasil menulis karangan deskripsi yang telah dilakukan siswa pada siklus I sampai siklus II yang terdapat pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.9. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Siswa Per-Siklus**

No	Rentang Nilai	Siklus I				Siklus II			
		$\Sigma$	Pert. 1 (%)	$\Sigma$	Pert. 2 (%)	$\Sigma$	Pert. 1 (%)	$\Sigma$	Pert. 2 (%)
1.	$\leq 64$	15	50,00	12	40,00	11	36,66	3	10,00
2.	65-74	5	16,67	6	20,00	5	16,67	10	33,33
3.	75-84	7	23,33	8	26,67	9	30,00	9	30,00
4.	$\geq 85$	3	10	4	13,33	5	16,67	8	26,67
Jumlah		30	100	30	100	30	100	30	100
Nilai Rata-Rata Per-Pertemuan		68,67		71		72,66		78	
Nilai Rata-Rata Kelas Per-siklus		69,83				75,33			

Berdasarkan tabel diatas, nilai hasil karangan deskripsi siswa pada siklus I menunjukkan peningkatan, pada siklus I pertemuan 1 diperoleh nilai rata-rata hasil menulis karangan siswa sebesar 68.67 dan pada siklus I pertemuan 2 diperoleh nilai rata-rata hasil menulis karangan siswa sebesar 71. Untuk nilai rata-rata kelas pada siklus I sebesar 69.83.

Ketuntasan hasil belajar menulis karangan deskripsi siswa pada siklus II menunjukkan peningkatan jika dibandingkan dengan siklus I, pada siklus II pertemuan 1 diperoleh nilai rata-rata hasil karangan deskripsi siswa sebesar 72.66 dan pada siklus II pertemuan 2 diperoleh nilai rata-rata sebesar 78. Untuk nilai rata-rata kelas pada siklus II adalah sebesar 75.33.

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan terhadap siswa kelas V A pada mata pelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Negeri 9 Metro Pusat, dapat disimpulkan bahwa:

1. Strategi permainan edukatif dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan deskripsi siswa kelas V SD Negeri 9 Metro Barat pada mata pelajaran bahasa Indonesia.
2. Melalui strategi permainan edukatif, nilai rata-rata hasil belajar, aktivitas siswa dan aktivitas guru telah mencapai indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas.
3. Penggunaan strategi permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia menunjukkan rata-rata hasil belajar dari siklus I sampai dengan siklus II meningkat. Rata-rata hasil belajar siklus I pertemuan 1 sebesar 68,67%, siklus I pertemuan 2 sebesar 71%, siklus II pertemuan 1 sebesar 72,66%, dan siklus II pertemuan 2 didapat nilai rata-rata hasil belajar siswa yaitu sebesar 78%.
4. Rata-rata aktivitas siswa siklus I sebesar 49,53%, dan siklus II sebesar 67,79%. Peningkatan siklus I ke siklus II adalah sebesar 18,26%.
5. Aktivitas guru meningkat dari siklus ke siklus. Rata-rata aktivitas guru pada siklus I adalah 54,08%, dan siklus II sebesar 68,17%. Peningkatan rata-rata aktivitas guru dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 14,09%.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2004. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Soekamto. 2009. *Panduan E-Tugas Akhir PJJ S1 PGSD*. Jakarta : Ditjen Dikti Depdiknas.
- I.G.K Wardani, dkk, 2004. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Suyatno. 2005. *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Jakarta: PT Grasindo.
- Sutarno. 2007. *Kapita Selekta*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Resmini, Novi, dkk. 2006. *Pembinaan dan Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: UPI Press.

**HALAMAN PENGESAHAN****JURNAL SKRIPSI**

Judul Skripsi : PENGGUNAAN STRATEGI PERMAINAN  
EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN  
KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN  
DESKRIPSI PADA SISWA KELAS V SEKOLAH  
NEGERI 9 METRO BARAT

Nama Mahasiswa : Oktarina Aristyawati

Nomor Pokok Mahasiswa : 0613053047

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Program Studi : S1 PGSD

Metro, 21 Agustus 2013  
Peneliti,

Oktarina Aristyawati  
NPM 0613053047

MENGESAHKAN,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

**Dr. Hi. Suwarjo, M. Pd.**  
NIP 195512221979031003

**Drs. Siswanto, M. Pd.**  
NIP 195409291984031001