



**PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS PETUNJUK  
DENGAN PENDEKATAN PAIKEM  
MELALUI MEDIA PERMAINAN ORIGAMI  
PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 01 TANJUNGREJO KUDUS**

**SKRIPSI**

**untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**oleh:**

**Nama : Sari Yuniarti**  
**NIM : 2101407002**  
**Prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra  
Indonesia**  
**Jurusan : Bahasa dan Sastra Indonesia**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2011**

## SARI

Yuniarti, Sari. 2011. "Peningkatan Keterampilan Menulis Petunjuk dengan Pendekatan PAIKEM melalui Media Permainan Origami pada Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus". Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Drs. Wagiran, M.Hum. Pembimbing II: Imam Baehaqie, S.Pd., M.Hum.

**Kata kunci: keterampilan menulis, petunjuk, pendekatan PAIKEM, media permainan origami.**

Menulis merupakan kegiatan kompleks yang membutuhkan pengetahuan dan keterampilan untuk menyampaikan suatu pesan kepada orang lain dengan medium bahasa yang telah disepakati bersama dan tidak secara tatap muka. Salah satu keterampilan menulis tersebut adalah keterampilan menulis petunjuk yang merupakan keterampilan yang harus dimiliki pada jenjang sekolah dasar. Keterampilan menulis petunjuk bertujuan untuk memberi ketentuan, pedoman, atau pengarahan dalam mengerjakan sesuatu. Peningkatan keterampilan menulis petunjuk perlu ditingkatkan dengan menggunakan pendekatan dan media belajar yang tepat. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia diketahui bahwa tingkat keterampilan menulis petunjuk siswa kelas IV SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus masih rendah. Rendahnya keterampilan menulis petunjuk disebabkan oleh faktor internal atau dari siswanya dan faktor eksternal atau dari lingkungan sekitar.

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah (1) peningkatan keterampilan menulis petunjuk pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus setelah mengikuti pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami dan (2) perubahan perilaku siswa kelas IV SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus setelah mengikuti pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami. Tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan peningkatan keterampilan menulis petunjuk pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus setelah mengikuti pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami; dan (2) mendeskripsikan perubahan perilaku siswa kelas IV SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus setelah mengikuti pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Tiap siklus terdiri atas perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah keterampilan menulis petunjuk siswa kelas IV SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus. Dalam penelitian ini digunakan dua variabel yaitu (1) keterampilan menulis petunjuk dan (2) pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami. Dalam pengumpulan data pada siklus I dan siklus II digunakan teknik tes dan nontes dengan penerapan teknik pembelajaran. Tes yang digunakan adalah tes unjuk kerja berupa penugasan menulis petunjuk, sedangkan teknik nontes yang digunakan berupa observasi, catatan harian siswa, catatan

harian guru, wawancara, dan dokumentasi foto. Dalam penelitian ini digunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Teknik kuantitatif digunakan untuk menganalisis dan membandingkan hasil tes siklus I dan siklus II. Sementara itu, teknik kualitatif digunakan untuk menganalisis dan membandingkan hasil nontes siklus I dan siklus II.

Penggunaan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami pada pembelajaran terbukti dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis petunjuk. Peningkatan ini dapat diketahui dari hasil tes yang dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus yang meliputi tes prasiklus, siklus I, dan siklus II. Pada prasiklus diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 63,65. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 69,45. Terjadi peningkatan hasil keterampilan menulis petunjuk sebesar 5,8 poin atau 9,11%. Pada siklus II diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 80,14. Jadi peningkatan keterampilan menulis petunjuk dari prasiklus ke siklus II adalah 16,49 poin atau 25,9% dan dari siklus I sampai siklus II adalah 10,69 poin atau 15,39%. Peningkatan keterampilan menulis petunjuk ini diikuti dengan perubahan perilaku siswa kelas IV SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus yang berubah ke arah yang positif. Pada siklus II siswa terlihat lebih tertarik, lebih aktif, dan makin bersemangat mengikuti pembelajaran terhadap pendekatan yang digunakan guru.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, simpulan yang dapat diambil adalah keterampilan menulis petunjuk siswa kelas IV SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus mengalami peningkatan dan perubahan tingkah laku yang lebih positif setelah mengikuti proses pembelajaran dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami. Berdasarkan hal tersebut, peneliti menyampaikan kepada guru khususnya guru kelas IV SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus untuk menggunakan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami pada pembelajaran menulis petunjuk. Bagi peneliti, disarankan agar melakukan penelitian pengembangan yang lebih lanjut mengenai keterampilan menulis petunjuk.

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Semarang, 14 September 2011

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II

Drs. Wagiran, M.Hum.

Imam Baehaqie, S.Pd., M.Hum.

NIP 196703131993031002

NIP 19750217200511001



## PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, pada:

hari : Senin

tanggal : 26 September 2011

### Panitia Ujian Skripsi

Ketua,

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M. Hum.  
NIP 19600803 198901 1 001

Sekretaris,

Sumartini, S. S., M. A.  
NIP 197307111998022001

Penguji I,

Dr. Mimi Mulyani, M.Hum.  
NIP 196203181989032003

Penguji II,

Penguji III,

Imam Baehaqie, S.Pd., M. Hum.  
NIP 19750217200511001

Drs. Wagiran, M. Hum.  
NIP 196703131993031002

## **PERNYATAAN**

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 13 September 2011

Sari Yuniarti

NIM 2101407002



## MOTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTO

1. “Aku kabulkan permohonan orang yang berdoa apabila dia berdoa kepada-Ku” (Q.S. Al-Baqarah (2): 186).
2. Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil. Kita baru tampak yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik (Evelyn Underhill).
3. Penyesalan selalu datang terlambat. Jangan berlarut-larut dalam penyesalan. Bangkit dan jalani dengan ikhlas dan penuh semangat! Insya Allah akan berbuah sesuatu yang manis dan indah (Penulis).

### PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Ibu dan Bapak tercinta,
2. Kakak tersayang,
3. Masroni,
4. Keluarga besarku,
5. Sahabat terbaik,
6. Almamaterku.

## PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah Swt. yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada peneliti sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Menulis Petunjuk dengan Pendekatan PAIKEM melalui Media Permainan Origami pada Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus” dengan baik.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, fasilitas, semangat, serta dukungan yang diberikan oleh berbagai pihak. Untuk itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada Drs. Wagiran, M.Hum., dan Imam Baehaqie, S.Pd., M.Hum., selaku Pembimbing I dan Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan petunjuk kepada penulis. Tidak lupa penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang, Prof. Dr. H. Sudijono Sastroatmodjo, M.Si., yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu di Universitas Negeri Semarang ini,
2. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan izin dalam pembuatan skripsi ini,
3. Ketua Jurusan, Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum., yang telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini,
4. Dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, yang telah memberikan bekal ilmu dan pengalaman kepada peneliti,



5. Kepala SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus, Sugito, A. Ma. Pd., yang telah memberikan izin penelitian,
6. Ibu Sri Sugiarti, S.Pd., guru kelas IV SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus, atas segala bantuan, arahan, masukan, dan motivasinya selama peneliti melakukan penelitian,
7. Siswa-siswi SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus, khususnya siswa kelas IV yang telah memberikan kepercayaan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian, dan
8. Semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini, yang tidak dapat peneliti sebut satu demi satu.

Semoga amal baik yang telah diberikan kepada peneliti mendapat balasan yang setimpal dari Allah Swt. Harapan penulis, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, baik di masa sekarang maupun masa yang akan datang.

Semarang, 13 September 2011

Sari Yuniarti

## DAFTAR ISI

<b>SARI</b> .....	i
<b>PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING</b> .....	iii
<b>PENGESAHAN KELULUSAN</b> .....	iv
<b>PERNYATAAN</b> .....	v
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>PRAKATA</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xv
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	xvii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xviii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Pembatasan Masalah.....	9
1.4 Rumusan Masalah.....	9
1.5 Tujuan Penelitian .....	10
1.6 Manfaat Penelitian .....	10
1.6.1 Manfaat Teoretis .....	11
1.6.1 Manfaat Praktis .....	11
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS</b> .....	13

2.1 Kajian Pustaka.....	13
2.2 Landasan Teoretis .....	22
2.2.1 Hakikat Menulis .....	22
2.2.1.1 Tujuan Menulis .....	24
2.2.1.2 Manfaat Menulis .....	25
2.2.1.3 Langkah-Langkah Menulis .....	28
2.2.1.4 Ciri-Ciri Tulisan yang Baik .....	31
2.2.2 Kalimat Efektif .....	32
2.2.3 Menulis Petunjuk .....	34
2.2.3.1 Hakikat Petunjuk .....	35
2.2.3.2 Syarat-Syarat Petunjuk yang Baik .....	35
2.2.4 Pendekatan PAIKEM.....	36
2.2.4.1 Pengertian PAIKEM .....	38
2.2.4.2 Prosedur PAIKEM .....	41
2.2.5 Media Permainan Origami .....	42
2.2.5.1 Pengertian Origami .....	42
2.2.5.2 Karakteristik Origami .....	43
2.2.5.3 Origami Sebagai Media Pembelajaran .....	44
2.2.6 Tahap Perkembangan Anank Operasional Konkret .....	44
2.2.7 Pembelajaran Menulis Petunjuk dengan Pendekatan PAIKEM melalui Media Permainan Origami.....	46
2.3 Kerangka Berpikir.....	48
2.4 Hipotesis Tindakan .....	51

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>52</b>
3.1 Desain Penelitian.....	52
3.1.1 Prosedur Tindakan Siklus I .....	54
3.1.1.1 Perencanaan .....	54
3.1.1.2 Tindakan .....	54
3.1.1.3 Observasi atau Pengamatan .....	57
3.1.1.4 Refleksi .....	58
3.1.2 Prosedur Tindakan pada Siklus II .....	58
3.1.2.1 Perencanaan .....	59
3.1.2.2 Tindakan.....	59
3.1.2.3 Observasi atau Pengamatan .....	61
3.1.2.4 Refleksi .....	62
3.2 Subjek Penelitian .....	63
3.3 Variabel Penelitian.....	64
3.3.1 Variabel Keterampilan Menulis Petunjuk .....	64
3.3.2 Variabel Pendekatan PAIKEM melalui Media Permainan Origami .....	65
3.4 Instrumen Penelitian .....	66
3.4.1 Instrumen Tes.....	66
3.4.2 Instrumen Nontes .....	72
3.4.2.1 Pedoman Observasi atau Pengamatan .....	72
3.4.2.2 Pedoman Wawancara.....	73
3.4.2.3 Pedoman Catatan Harian Guru dan Siswa .....	74

3.4.2.4 Pedoman Dokumentasi Foto .....	74
3.5. Teknik Pengumpulan Data.....	75
3.5.1 Teknik Tes .....	75
3.5.2 Teknik Nontes .....	76
3.5.2.1 Observasi.....	76
3.5.2.2 Wawancara .....	76
3.5.2.3 Catatan Harian .....	77
3.5.2.4 Dokumentasi Foto .....	78
3.6 Teknik Analisis Data .....	78
3.6.1 Teknik Kuantitatif .....	79
3.6.2 Teknik Kualitatif .....	80
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>81</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	81
4.1.1 Hasil Prasiklus .....	82
4.1.2 Hasil Penelitian Siklus I.....	82
4.1.2.1 Keterampilan Menulis Petunjuk Siklus I .....	82
4.1.2.1.1 Keterampilan Menulis Petunjuk Aspek Kejelasan Petunjuk .....	84
4.1.2.1.2 Keterampilan Menulis Petunjuk Aspek Ketepatan Tata Urutan Petunjuk .....	85
4.1.2.1.3 Keterampilan Menulis Petunjuk Aspek Keefektifan Kalimat.....	86
4.1.2.1.4 Keterampilan Menulis Petunjuk Aspek Penggunaan Ejaan dan Tanda Baca .....	87

4.1.2.1.5 Keterampilan Menulis Petunjuk Aspek Ketepatan Diksi dalam Petunjuk .....	88
4.1.2.1.6 Keterampilan Menulis Petunjuk Aspek Kemenarikan Tampilan Petunjuk .....	89
4.1.2.2 Perilaku Siswa pada Siklus II .....	90
4.1.2.2.1 Perilaku Berdasarkan Hasil Observasi .....	91
4.1.2.2.2 Perilaku Berdasarkan Hasil Catatan Harian .....	96
4.1.2.2.2.1 Catatan Harian Siswa .....	96
4.1.2.2.2.2 Catatan Harian Guru .....	99
4.1.2.2.3 Perilaku Berdasarkan Hasil Wawancara .....	102
4.1.2.2.4 Perilaku Berdasarkan Hasil Dokumentasi Foto .....	104
4.1.2.3 Refleksi Siklus I .....	109
4.1.3 Hasil Penelitian Siklus II .....	113
4.1.3.1 Keterampilan Menulis Petunjuk Siklus II .....	113
4.1.3.1.1 Keterampilan Menulis Petunjuk Aspek Kejelasan Petunjuk .....	115
4.1.3.1.2 Keterampilan Menulis Petunjuk Aspek Ketepatan Tata Urutan Petunjuk .....	116
4.1.3.1.3 Keterampilan Menulis Petunjuk Aspek Keefektifan Kalimat ....	117
4.1.3.1.4 Keterampilan Menulis Petunjuk Aspek Penggunaan Ejaan dan Tanda Baca .....	118
4.1.3.1.5 Keterampilan Menulis Petunjuk Aspek Ketepatan Diksi dalam Petunjuk .....	119

4.1.3.1.6 Keterampilan Menulis Petunjuk Aspek Kemenarikan Tampilan	
Petunjuk .....	120
4.1.3.2 Perilaku Siswa pada Siklus II.....	121
4.1.3.2.1 Perilaku Berdasarkan Hasil Observasi .....	121
4.1.3.2.2 Perilaku Berdasarkan Hasil Catatan Harian.....	124
4.1.3.2.2.1 Catatan Harian Siswa .....	125
4.1.3.2.2.2 Catatan Harian Guru .....	127
4.1.3.2.3 Perilaku Berdasarkan Hasil Wawancara .....	129
4.1.3.2.4 Perilaku Berdasarkan Hasil Dokumentasi Foto .....	131
4.1.3.3 Refleksi Siklus II.....	135
4.2 Pembahasan.....	138
4.2.1 Peningkatan Keterampilan Menulis dengan Pendekatan PAIKEM melalui Media Permainan Origami .....	138
4.2.2 Perubahan Perilaku Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus Terhadap Pembelajaran Menulis Petunjuk dengan Pendekatan PAIKEM melalui Media Permainan Origami .....	143
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	157
5.1 Simpulan .....	157
5.2 Saran.....	158
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	159
<b>LAMPIRAN</b> .....	162

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Skor Penilaian pada Instrumen Tes.....	67
2. Kriteria Penilaian Keterampilan Menulis Petunjuk .....	68
3. Pedoman Penilaian Keterampilan Menulis Petunjuk.....	72
4. Keterampilan Menulis Petunjuk Prasiklus .....	81
5. Keterampilan Menulis Petunjuk dengan Pendekatan PAIKEM melalui Media Permainan Origami Siklus I .....	83
6. Keterampilan Menulis Petunjuk Aspek Kejelasan Petunjuk Siklus I .....	85
7. Keterampilan Menulis Petunjuk Aspek Ketepatan Tata Urutan Petunjuk Siklus I .....	86
8. Keterampilan Menulis Petunjuk Aspek Keefektifan Kalimat Siklus I .....	87
9. Keterampilan Menulis Petunjuk Aspek Penggunaan Ejaan dan Tanda Baca Siklus I .....	88
10. Keterampilan Menulis Petunjuk Aspek Ketepatan Diksi dalam Petunjuk Siklus I .....	89
11. Keterampilan Menulis Petunjuk Aspek Kemenarikan Tampilan Petunjuk Siklus I .....	90
12. Hasil Observasi Siklus I.....	91



13. Keterampilan Menulis Petunjuk dengan Pendekatan PAIKEM melalui Media Permainan Origami Siklus II .....	114
14. Keterampilan Menulis Petunjuk Aspek Kejelasan Petunjuk Siklus II .....	115
15. Keterampilan Menulis Petunjuk Aspek Ketepatan Tata Urutan Petunjuk Siklus II.....	116
16. Keterampilan Menulis Petunjuk Aspek Keefektifan Kalimat Siklus II .....	117
17. Keterampilan Menulis Petunjuk Aspek Penggunaan Ejaan dan Tanda Baca Siklus II .....	118
18. Keterampilan Menulis Petunjuk Aspek Ketepatan Diksi dalam Petunjuk Siklus II.....	119
19. Keterampilan Menulis Petunjuk Aspek Kemenarikan Tampilan Petunjuk Siklus II.....	120
20. Hasil Observasi Siklus II .....	121
21. Peningkatan Rata-rata Hasil Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II .....	139
22. Peningkatan Keterampilan Menulis Petunjuk dengan Pendekatan PAIKEM melalui Media Permainan Origami .....	140
23. Peningkatan Perilaku Siswa Berdasarkan Hasil Observasi Siklus I dan Siklus II .....	144

## DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) .....	52



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Contoh Origami Bentuk Kepala Kucing.....	43
2. Pembelajaran Menulis Petunjuk dengan Pendekatan PAIKEM melalui Media Permainan Origami Siklus I.....	104
3. Kegiatan Siswa Tanya Jawab dengan Guru Siklus I.....	106
4. Aktivitas Siswa Berdiskusi Kelompok Siklus I.....	107
5. Aktivitas Siswa Saat Permainan Rekonstruksi Origami Siklus I.....	107
6. Kegiatan Siswa Menulis Petunjuk Siklus I .....	108
7. Pembelajaran Menulis Petunjuk dengan Pendekatan PAIKEM melalui Media Permainan Origami Siklus II .....	132
8. Aktivitas Tanya Jawab antara Guru dengan Siswa Siklus II .....	133
9. Kegiatan Siswa Berdiskusi Kelompok Siklus II.....	134
10. Aktivitas Siswa Ketika Permainan Rekonstruksi Origami Siklus II..	134
11. Aktivitas Siswa Menulis Petunjuk Siklus II .....	135
12. Perbandingan Aktivitas Tanya Jawab antara Siswa dengan Guru pada Siklus I dan Siklus II .....	154
13. Perbandingan Kegiatan Siswa Berdiskusi Kelompok pada Siklus I dan Siklus II .....	155
14. Perbandingan Kegiatan Siswa dalam Permainan Origami pada Siklus I dan Siklus II.....	155
15. Perbandingan Kegiatan Siswa Saat Menulis Petunjuk pada Siklus I dan Siklus II.....	156

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	162
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	173
3. Contoh Petunjuk Siklus I .....	186
4. Contoh Petunjuk Siklus II.....	188
5. Hasil Kerja Siswa Siklus I.....	190
6. Hasil Kerja Siswa Siklus II .....	193
7. Daftar Nilai Prasiklus .....	196
8. Daftar Nilai Siklus I .....	197
9. Daftar Nilai Siklus II.....	199
10. Pedoman Observasi.....	201
11. Pedoman Catatan Harian Siswa .....	203
12. Pedoman Catatan Harian Guru.....	204
13. Pedoman Wawancara.....	205
14. Pedoman Dokumentasi Foto .....	206
15. Hasil Observasi Siklus I.....	207
16. Hasil Catatan Harian Siswa Siklus I .....	209
17. Hasil Catatan Harian Guru Siklus I.....	212
18. Hasil Wawancara Siklus I .....	215
19. Hasil Observasi Siklus II.....	218
20. Hasil Catatan Harian Siswa Siklus II.....	220

21. Hasil Catatan Harian Guru Siklus II .....	223
22. Hasil Wawancara Siklus II.....	225
23. Daftar Nama Siswa .....	228
24. Surat Penetapan Dosen Pembimbing .....	229
25. Surat Bukti Melakukan Observasi .....	230
26. Surat Izin Penelitian .....	231
27. Surat Bukti Melakukan Penelitian .....	232
28. Surat Keterangan Selesai Bimbingan.....	233
29. Surat Keterangan Lulus EYD.....	234
30. Lembar Konsultasi .....	235



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif dalam dirinya. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis (Depdiknas 2003).

Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung. Keterampilan menulis tidak didapatkan secara alamiah, tetapi harus melalui proses belajar dan berlatih. Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Dalam kegiatan menulis, penulis harus terampil memanfaatkan grafologi, kosakata, struktur kalimat, pengembangan paragraf, dan logika berbahasa (Wagiran dan Doyin 2005:2).

Pengembangan keterampilan menulis perlu mendapat perhatian sungguh-sungguh sebagai salah satu aspek keterampilan berbahasa. Menulis memang dapat dikuasai oleh siapa saja yang memiliki keterampilan intelektual yang memadai.

Berbeda dengan keterampilan menyimak dan berbicara, menulis tidak diperoleh secara "alami" melainkan perlu pelatihan.

Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang perlu dimiliki oleh para siswa yang sedang belajar mulai dari tingkat pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Keterampilan ini fungsional sifatnya bagi pengembangan diri dan kehidupan masyarakat. Oleh karena itu, menulis harus mendapatkan perhatian yang serius dalam pengajaran. Keterampilan menulis seseorang merupakan gambaran dari penguasaan seseorang terhadap bahasa yang digunakan untuk mengukur tingkat keterampilan berbahasa seseorang. Dikatakan demikian, karena keterampilan menulis menggabungkan sejumlah keterampilan lainnya.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV terdapat kompetensi dasar menulis petunjuk. Dalam kompetensi dasar tersebut terdapat indikator yang harus dicapai siswa dari materi pokok yang harus diajarkan guru. Indikator dari kompetensi dasar menulis petunjuk adalah mampu menulis petunjuk berdasarkan media yang tersedia yang memenuhi syarat-syarat petunjuk yang baik. Materi pokok adalah konsep petunjuk, contoh petunjuk, dan langkah-langkah menulis petunjuk yang memenuhi syarat-syarat petunjuk yang baik. Indikator dan materi pokok tersebut dapat dikembangkan oleh guru untuk lebih meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis petunjuk. Keterampilan menulis petunjuk ini perlu diajarkan agar siswa kelas IV SD mampu menulis petunjuk yang memenuhi ciri-ciri petunjuk yang baik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada guru dan siswa SD Negeri 01 Tanjungrejo yang dilakukan oleh peneliti, dapat diketahui bahwa keterampilan menulis siswa masih rendah khususnya keterampilan menulis petunjuk.

Di SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) rata-rata untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 70, termasuk keterampilan menulis petunjuk. Dalam keterampilan menulis petunjuk, nilai terendah yaitu 35 dan nilai tertinggi mencapai 81. Secara keseluruhan hasil keterampilan menulis petunjuk siswa kurang maksimal, yaitu ditunjukkan dengan nilai rata-rata 63,65. Hasil yang kurang maksimal disebabkan ketika proses kegiatan belajar mengajar berlangsung, masih banyak faktor-faktor penghambat dalam peningkatan keterampilan menulis petunjuk baik dari faktor siswa, guru, maupun sarana prasarana.

Rendahnya keterampilan menulis petunjuk tersebut terlihat dalam hal pemahaman siswa terhadap keterampilan menulis masih kurang, siswa tidak senang dengan pembelajaran menulis petunjuk yang monoton dan membosankan karena tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik, siswa belum menguasai penggunaan ejaan dan tanda baca yang baik dan benar. Selain itu, siswa juga belum bisa menulis petunjuk secara urut dan baik.

Penyebab lain di samping faktor dari siswa adalah faktor dari guru, antara lain kurang memberi motivasi kepada siswa dalam hal menulis petunjuk, kurangnya alokasi waktu dalam pembelajaran menulis menyebabkan siswa semakin malas untuk menulis, guru tidak menggunakan media yang menarik



dalam proses pembelajaran, guru hanya memanfaatkan buku sumber dalam kegiatan menulis, teknik pembelajaran yang digunakan guru yaitu dengan menggunakan ceramah dan penugasan, pemberian materi menulis petunjuk yang dilakukan guru tidak bervariasi dan monoton, sehingga siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang dilakukan guru selama ini.

Sarana dan prasarana juga menjadi faktor rendahnya keterampilan menulis petunjuk. Hal itu terbukti dengan tidak adanya media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran menulis petunjuk dan tidak tersedianya buku-buku tentang menulis khususnya menulis petunjuk yang terdapat di perpustakaan SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus.

Hal ini masih bisa diatasi dengan cara sebagai berikut: (1) guru sering memberikan motivasi dan latihan pada siswa untuk menulis; (2) guru memberikan bimbingan secara intensif pada siswa; (3) guru menciptakan situasi lingkungan belajar yang menyenangkan; dan (4) guru lebih aktif dan kreatif dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran.

Penggunaan pendekatan yang kurang relevan yang digunakan oleh guru pun dapat menyebabkan kurangnya kemampuan siswa dalam menulis petunjuk. Guru masih menggunakan pendekatan yang klasikal yang dapat menyebabkan siswa merasa jenuh dan bosan dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran yang tidak berhasil dan kurang bermakna. Guru dalam mengajar hanya menyampaikan materi secara teoretis tanpa adanya praktek yang bisa meningkatkan daya pikir dan daya kreatif siswa. Dalam proses pembelajaran, guru kurang memantau kondisi siswa ketika sedang melakukan

kegiatan tulis-menulis, khususnya menulis petunjuk. Kondisi seperti ini membutuhkan perhatian yang lebih. Oleh karena itu, peneliti ingin mencoba menggunakan dan menerapkan sebuah media pembelajaran yang membuat siswa nyaman, aktif dan kreatif ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas.

Salah satu cara yang dilakukan oleh peneliti untuk meningkatkan keterampilan menulis petunjuk yaitu dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami. Pendekatan PAIKEM adalah pendekatan yang memungkinkan peserta didik mengerjakan kegiatan yang beragam untuk mengembangkan keterampilan dan pemahaman dengan penekanan kepada belajar sambil bekerja, sementara guru menggunakan berbagai sumber dan alat bantu belajar termasuk pemanfaatan lingkungan supaya pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan efektif. Proses pembelajaran aktif inovatif kreatif efektif menyenangkan berlangsung secara alamiah dalam bentuk siswa terlibat langsung dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan pada belajar melalui berbuat. Siswa mengalami sendiri apa yang menjadi objek kajiannya dan bukan hanya transfer ilmu pengetahuan dari guru ke siswa

Yang menjadi fokus pembicaraan dalam penulisan ini adalah perkembangan kognitif atau perkembangan intelektual anak. Berbicara masalah pertumbuhan dan perkembangan intelektual anak, pada umumnya orang merujuk teori Jean Piaget yang mengemukakan bahwa perkembangan intelektual merupakan hasil interaksi dengan lingkungan dan kematangan anak. Semua anak melewati tahapan intelektual dan tiap tahapan yang lebih awal kemudian

tergabung dalam tahapan berikutnya sebagai struktur berpikir baru yang sedang berada pada tahap perkembangan anak (Nurgiantoro 2005:50).

Tahapan perkembangan intelektual anak yang menjadi fokus penelitian adalah tahap operasional konkret. Ini merupakan tahapan ketiga dalam perkembangan kognitif anak dan dialami oleh anak yang berusia 7-11 tahun. Suparno (2001:69), mencirikan tahap ini dengan perkembangan sistem pemikiran yang didasarkan pada aturan-aturan tertentu yang logis. Anak sudah memperkembangkan operasi-operasi logis. Operasi itu bersifat reversibel, artinya dapat dimengerti dalam dua arah, yaitu suatu pemikiran yang dapat dikembalikan kepada awalnya lagi

Tahap operasional konkret tetap ditandai dengan adanya sistem operasi berdasarkan apa-apa yang kelihatan nyata/konkret. Anak masih menerapkan logika berpikir pada barang-barang yang konkret, belum bersifat abstrak apalagi hipotesis. Anak masih mempunyai kesulitan untuk memecahkan persoalan yang mempunyai banyak variabel. Maka itu, meskipun intelegensi pada tahap ini sudah sangat maju, cara berpikir seorang anak masih terbatas karena masih berdasarkan sesuatu yang konkret (Suparno 2001:70).

Dari berbagai uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media permainan origami sesuai dengan tahap perkembangan operasional konkret. Pertama, origami merupakan benda konkret yang sudah memenuhi sistem operasi anak pada tahap ini. Kedua, origami berbentuk sederhana lebih memudahkan siswa untuk membuatnya daripada origami yang mempunyai bentuk lebih kompleks. Ketiga,

penggunaan bahasa sederhana dengan teknik penuturan secara langsung dan tidak bertele-tele.

Origami adalah seni melipat kertas yang berasal dari Jepang. Origami dapat menumbuhkan motivasi, kreativitas, keterampilan, dan ketekunan. Selain itu, origami juga dapat melatih motorik halus anak-anak pada masa perkembangannya. Permainan origami adalah sebuah permainan yang dapat merangsang daya pikir dan daya kreativitas siswa. Permainan origami dalam pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu atau media dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan.

Keterampilan menulis harus dipelajari secara serius dan perlu pelatihan secara efektif karena masih banyak siswa yang beranggapan bahwa menulis itu sulit. Dalam pembelajaran menulis petunjuk perlu diterapkan suatu pendekatan dan media pembelajaran yang efektif dan menunjang kegiatan pembelajaran. Pendekatan dan media pembelajaran yang bermacam-macam menyebabkan guru harus selektif dalam memilih model pembelajaran yang akan digunakan.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan pendekatan PAIKEM yang mampu mengajak siswa untuk aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti mengambil judul *Peningkatan Keterampilan Menulis Petunjuk dengan Pendekatan PAIKEM melalui Permainan Origami pada Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus.*

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, ketidakberhasilan dalam kegiatan pembelajaran bahasa khususnya dalam kegiatan menulis petunjuk disebabkan oleh tiga faktor, yaitu faktor yang berasal dari siswa, guru dan sarana prasarana.

Faktor yang berasal dari siswa diantaranya yaitu (1) pemahaman siswa terhadap keterampilan menulis masih kurang; (2) siswa tidak senang dengan pembelajaran menulis petunjuk yang monoton dan membosankan karena tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik; (3) penggunaan kosakata yang belum maksimal; (4) penggunaan ejaan dan tanda baca yang masih salah; (5) siswa juga belum bisa menulis petunjuk secara urut dan baik.

Faktor yang berasal dari guru diantaranya (1) kurang memberi motivasi kepada siswa dalam hal menulis petunjuk; (2) kurangnya alokasi waktu dalam pembelajaran menulis menyebabkan siswa semakin malas untuk menulis; (3) guru tidak menggunakan media yang menarik dalam proses pembelajaran; (4) guru hanya memanfaatkan buku sumber dalam kegiatan menulis; (5) teknik pembelajaran yang digunakan guru yaitu menggunakan ceramah dan penugasan; (6) pemberian materi menulis petunjuk yang dilakukan guru tidak bervariasi dan monoton, sehingga siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang dilakukan guru selama ini.

Faktor sarana prasarana, yaitu (1) belum adanya media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran menulis petunjuk, dan (2) tidak tersedianya buku-buku tentang menulis khususnya menulis petunjuk.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis petunjuk pada siswa adalah dengan menerapkan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami. Penggunaan pendekatan PAIKEM dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Untuk dapat menulis petunjuk dengan baik perlu adanya media pembelajaran yang dapat menunjang dan membangkitkan motivasi siswa selama proses pembelajaran. Penggunaan media permainan origami dalam menulis petunjuk akan merangsang daya pikir dan kreativitas siswa ketika proses pembelajaran berlangsung.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka penelitian ini dibatasi pada penggunaan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami. Hal ini dilakukan sebagai tindakan guru dalam memperbaiki proses pembelajaran menulis petunjuk agar siswa tidak merasa jenuh dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, sehingga terlihat adanya perubahan perilaku yang disertai dengan peningkatan keterampilan menulis petunjuk pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus. Pembatasan masalah ini dilakukan dengan tujuan agar pembahasan masalah tidak meluas.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan pada latar belakang masalah, adapun rumusan masalah yang timbul pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Bagaimanakah peningkatan keterampilan menulis petunjuk siswa kelas IV SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus setelah mengikuti pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami?
- (2) Bagaimanakah perubahan perilaku siswa kelas IV SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus setelah mengikuti pembelajaran menulis petunjuk pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami?

### **1.5 Tujuan Masalah**

Sesuai dengan rumusan permasalahan di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

- (1) Mengetahui peningkatan keterampilan menulis petunjuk siswa kelas IV SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus setelah mengikuti pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami.
- (2) Mengetahui perubahan perilaku siswa kelas IV SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus dalam menulis petunjuk setelah diberi pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian tentang peningkatan keterampilan menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus ini mempunyai dua manfaat, yaitu: manfaat teoretis dan manfaat praktis.

### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran teori pendekatan dan media pembelajaran, khususnya pendekatan PAIKEM dan media permainan origami. Selain itu, penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan inovasi baru dalam pembelajaran menulis petunjuk.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis petunjuk dan keaktifan siswa dalam pembelajaran karena dalam penelitian ini peserta didiklah yang menjadi subjek penelitian. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan bagi guru mata pelajaran tentang pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami.

#### **1) Bagi Siswa**

Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam membuat kalimat-kalimat efektif sehingga membentuk satu kesatuan urutan petunjuk membuat sesuatu maupun petunjuk menggunakan sesuatu.

#### **2) Bagi Guru**

Penelitian ini dapat digunakan untuk membantu memudahkan pelaksanaan pembelajaran menulis petunjuk dan dapat memberikan pengetahuan bagi guru mata pelajaran bahasa Indonesia tentang pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami.

#### **3) Bagi Sekolah**



Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pada sekolah, yang berupa perbaikan pembelajaran menulis petunjuk dengan hasil yang memuaskan dan berupa peningkatan kualitas sekolah.

4) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan suatu pengalaman yang berharga dan dapat memberikan dorongan untuk mengadakan penelitian-penelitian selanjutnya.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

#### 2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian tindakan kelas tentang keterampilan menulis merupakan penelitian yang menarik. Banyaknya penelitian tentang keterampilan menulis dapat dijadikan salah satu bukti bahwa keterampilan menulis di sekolah sangat menarik untuk diteliti. Penelitian menulis itu telah dilakukan antara lain oleh Nystrand dan Graff (2000), Andrzejczak, (2005), Rahayu (2007), Subakti (2008), Marsiyah (2009), Sulistyowati (2009), Hartati (2009), dan Roysa (2009).

Nystrand dan Graff (2000) dalam penelitiannya yang berjudul *Report in Argument's Clothing: An Ecological Perspective on Writing Instruction* menunjukkan bahwa pembelajaran menulis argumentasi lebih efektif dengan menggunakan model pembelajaran memodifikasi gagasan yang diperoleh dari pengadopsian strategi inovatif dengan cara melalui penafsiran, penulisan, dan pengembangan teks sehingga siswa secara efektif bisa membuat tulisan argumentasi.

Persamaan penelitian Nystrand dan Graff (2000) dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada keterampilan yang dikaji, yaitu sama-sama mengenai keterampilan menulis. Perbedaannya terletak pada kompetensi dasar, subjek penelitian dan tindakan yang dilakukan. Pada penelitian Nystrand dan Graff (2000) kompetensi dasar yang diteliti yaitu paragraf argumentasi, sedangkan kompetensi dasar yang peneliti teliti adalah petunjuk. Subjek penelitian dari

penelitian Nystrand dan Graff (2000) adalah siswa kelas VII pada Sekolah Menengah Midwest, sedangkan subjek penelitian penulis dalam penelitiannya adalah siswa kelas IV SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus. Pada penelitian Nystrand dan Graff (2000) menerapkan model pembelajaran memodifikasi gagasan yang diperoleh dari pengadopsian strategi inovatif dengan cara melalui penafsiran, penulisan, dan pengembangan teks, sedangkan penulis dalam penelitiannya menggunakan pendekatan PAIKEM.

Andrzejczak, Guy, dan Monique (2005) dalam penelitiannya yang berjudul *From Image to Text: Using Image in The Writing Process* menunjukkan bahwa penciptaan seni visual meningkatkan proses penulisan. Manfaat dari pengalaman seni visual yang kaya dapat meningkatkan berpikir dan menulis dalam menanggapi karya seni selesai.

Persamaan penelitian Andrzejczak, Guy, dan Monique (2005) dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada keterampilan yang dikaji, yaitu sama-sama mengenai keterampilan menulis dan menggunakan karya seni dalam kegiatan menulis. Perbedaannya terletak pada kompetensi dasar. Pada penelitian Nystrand dan Graff (2000) kompetensi dasar yang diteliti yaitu menulis secara luas, sedangkan kompetensi dasar yang peneliti teliti lebih spesifik yaitu menulis petunjuk.

Rahayu (2007) dalam penelitiannya yang berjudul *Peningkatan Kompetensi Menulis Petunjuk melalui The Real Things Media dengan Pendekatan Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif Menyenangkan (PAKEM) pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kersana Kabupaten Brebes Tahun Ajaran 2006/2007*

menunjukkan bahwa penerapan pendekatan PAKEM melalui *The Real Things Media* dapat meningkatkan hasil menulis petunjuk dan perubahan perilaku siswa kelas VIII E SMP Negeri 1 Kersana Kabupaten Brebes. Hal ini dapat dilihat dari adanya perbedaan hasil dari siklus I dan siklus II, siklus II merupakan peningkatan dari siklus I. Pada siklus I nilai rata-rata menulis petunjuk sebesar 68,99%. Setelah dilakukan tindakan siklus II rata-rata menulis petunjuk mengalami kenaikan 10,20%. Rata-rata menulis petunjuk menjadi 79,19%. Peningkatan keterampilan menulis petunjuk siswa ini diikuti pula dengan perubahan perilaku menjadi lebih baik.

Persamaan penelitian Rahayu (2007) dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah desain penelitian, instrumen penelitian, dan keterampilan yang ditingkatkan. Desain penelitian yang digunakan sama-sama penelitian tindakan kelas, instrumen yang digunakan berupa instrumen tes dan nontes. Keterampilan yang ditingkatkan adalah menulis petunjuk.

Perbedaan penelitian Rahayu (2007) dengan penelitian penulis terletak pada tindakan yang dilakukan. Tindakan yang dilakukan dalam penelitian Rahayu adalah penggunaan pendekatan PAKEM dan *The Real Things Media* untuk meningkatkan keterampilan menulis petunjuk. Subjek penelitian ini adalah keterampilan menulis petunjuk siswa kelas VIII E SMP 1 Kersana Kabupaten Brebes.

Penelitian yang dilakukan oleh penulis berbeda dengan penelitian yang dilakukan Rahayu (2007). Tindakan yang dilakukan oleh penulis adalah pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami. Subjek penelitian yang

diteliti oleh penulis adalah keterampilan menulis petunjuk siswa kelas IV SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus.

Pada Tahun 2008 Subakti melakukan penelitian yang berjudul *Peningkatan Keterampilan Menyimak Dongeng melalui Media Audiovisual dengan Pendekatan PAKEM dan Metode Resitasi pada Siswa Kelas VII A SMP Negeri 11 Semarang*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan PAKEM dan metode resitasi melalui media audiovisual dapat meningkatkan hasil menyimak dongeng dan perubahan perilaku siswa kelas VI A SMP Negeri 11 Semarang. Hal ini dapat dilihat dari setiap siklus yang mengalami peningkatan. Pada siklus I diperoleh hasil nilai rata-rata 68,87 % dan pada siklus II diperoleh hasil nilai rata-rata sebesar 81,42 %. Peningkatan nilai rata-rata dari siklus I ke siklus II sebesar 12,55 %. Hasil observasi, lembar jurnal, wawancara, dan dokumentasi foto menunjukkan adanya perubahan perilaku siswa ke arah positif pada tiap siklus.

Persamaan penelitian Subakti (2008) dengan penelitian yang dilakukan penulis terletak pada desain penelitian, instrumen penelitian, dan salah satu dari tindakan yang dilakukan. Desain penelitian yang digunakan sama-sama penelitian tindakan kelas, instrumen yang digunakan berupa instrumen tes dan nontes. Salah satu tindakan yang dilakukan yang hampir sama dengan tindakan penelitian penulis adalah PAKEM, hanya saja penulis menambahkan satu aspek lagi yaitu "Inovatif" sehingga menjadi PAIKEM.

Perbedaan penelitian Subakti (2008) dengan penelitian penulis terletak pada kompetensi dasar yang ditingkatkan, tindakan yang dilakukan, dan subjek

penelitian. Kompetensi yang ditingkatkan dalam penelitian Subakti adalah menyimak dongeng. Tindakan yang dilakukan adalah dengan pendekatan PAKEM dan metode resitasi melalui media audiovisual. Pada tindakan yang dilakukan ada sedikit persamaan dengan tindakan yang dilakukan oleh penulis. Subjek penelitian ini adalah keterampilan menyimak dongeng siswa kelas VII A SM Negeri 11 Semarang.

Penelitian yang dilakukan oleh penulis berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Subakti (2008). Kompetensi yang akan ditingkatkan oleh penulis adalah menulis petunjuk. Tindakan yang dilakukan oleh penulis adalah dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami. Subjek penelitian yang akan diteliti oleh penulis adalah keterampilan menulis petunjuk siswa kelas IV SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus.

Marsiyah (2009) dalam penelitiannya yang berjudul *Peningkatan Keterampilan Menulis Petunjuk dengan Menggunakan Media Gambar Berangkai pada Siswa kelas IV B SD Negeri Sampangan 02 Semarang* mengemukakan bahwa penggunaan media gambar berangkai dapat meningkatkan hasil keterampilan menulis petunjuk dan perubahan perilaku siswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I nilai rata-rata sebesar 64,28% dan pada siklus II nilai rata-rata sebesar 75,53%. Peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 19,25%. Peningkatan keterampilan menulis petunjuk siswa ini juga diikuti dengan perubahan perilaku negatif menjadi perilaku positif.

Persamaan penelitian Marsiyah (2009) dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah desain penelitian, instrumen penelitian, dan keterampilan yang ditingkatkan. Desain penelitian yang digunakan sama-sama penelitian tindakan kelas, instrumen yang digunakan berupa instrumen tes dan nontes. Keterampilan yang ditingkatkan sama sama keterampilan menulis petunjuk.

Perbedaan penelitian Marsiyah (2009) dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis terletak pada tindakan yang dilakukan dan subjek penelitian. Tindakan yang dilakukan adalah penggunaan media gambar berangkai. Subjek penelitiannya adalah keterampilan menulis petunjuk siswa kelas IV B SD Negeri Sampangan 02 Semarang.

Penelitian yang dilakukan oleh penulis berbeda dengan penelitian yang dilakukan Marsiyah (2009). Tindakan yang dilakukan oleh penulis adalah pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami. Subjek penelitian yang diteliti oleh penulis adalah keterampilan menulis petunjuk siswa kelas IV SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus.

Pada Tahun 2009 Sulistyowati melakukan penelitian yang berjudul *Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi melalui pendekatan PAIKEM pada Siswa Kelas X B SMA 1 Godong Grobogan Tahun Ajaran 2008/2009*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan PAIKEM dapat meningkatkan hasil menulis narasi dan perubahan perilaku siswa kelas X B SMA 1 Godong Grobogan. Hal ini dapat dilihat dari setiap siklus yang mengalami peningkatan. Pada siklus I diperoleh hasil nilai rata-rata 57,76 % dan pada siklus II diperoleh hasil nilai rata-rata sebesar 75,14 %. Peningkatan nilai rata-rata dari

siklus I ke siklus II sebesar 17,58 %. Hasil observasi, lembar jurnal, wawancara, dan dokumentasi foto menunjukkan adanya perubahan perilaku siswa ke arah positif pada tiap siklus.

Persamaan penelitian Sulistyowati (2009) dengan penelitian yang dilakukan penulis terletak pada desain penelitian, instrumen penelitian, dan salah satu dari tindakan yang dilakukan. Desain penelitian yang digunakan sama-sama penelitian tindakan kelas, instrumen yang digunakan berupa instrumen tes dan nontes. Tindakan yang dilakukan juga sama-sama pendekatan PAIKEM.

Perbedaan penelitian Sulistyowati (2009) dengan penelitian penulis terletak pada kompetensi dasar yang ditingkatkan dan subjek penelitian. Kompetensi yang ditingkatkan dalam penelitian Sulistyowati adalah menulis narasi. Tindakan yang dilakukan adalah dengan pendekatan PAIKEM. Subjek penelitian ini adalah keterampilan menulis narasi siswa kelas X B SMA Negeri 1 Godong Grobogan.

Penelitian yang dilakukan oleh penulis berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Sulistyowati (2009). Kompetensi yang akan ditingkatkan oleh penulis adalah menulis petunjuk. Tindakan yang dilakukan oleh penulis adalah dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami. Subjek penelitian yang akan diteliti oleh penulis adalah keterampilan menulis petunjuk siswa kelas IV SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus.

Hartati (2009) dalam penelitiannya yang berjudul *Peningkatan Keterampilan Menulis Petunjuk dengan Model Pembelajaran Snowball Throwing melalui Pendekatan Atraktif pada Siswa Kelas IV A SD Negeri Petompon 5*



*Semarang* menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran snowball throwing melalui pendekatan kooperatif dapat meningkatkan hasil keterampilan menulis petunjuk dan perubahan perilaku siswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan siklus I ke siklus II. Pada siklus I nilai rata-rata menulis petunjuk mencapai 63,14%. Setelah dilakukan tindakan siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 79,02 %. Peningkatan nilai rata-rata dari siklus I ke siklus II sebesar 15,88 %. Peningkatan keterampilan menulis petunjuk siswa ini diikuti pula dengan perubahan perilaku negatif menjadi positif ketika proses pembelajaran.

Persamaan penelitian Hartati (2009) dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah desain penelitian, instrumen penelitian, dan keterampilan yang ditingkatkan. Desain penelitian yang digunakan sama-sama penelitian tindakan kelas, instrumen yang digunakan berupa instrumen tes dan nontes. Keterampilan yang ditingkatkan sama-sama keterampilan menulis petunjuk.

Perbedaan penelitian Hartati (2009) dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis terletak pada tindakan yang dilakukan dan subjek penelitian. Tindakan yang dilakukan oleh Hartati adalah dengan model pembelajaran snowball throwing melalui pendekatan atraktif. Subjek penelitiannya adalah keterampilan menulis petunjuk siswa kelas IV A SMP Negeri Petompon 5 Semarang.

Penelitian yang dilakukan oleh penulis berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Hartati (2009). Tindakan yang dilakukan oleh penulis adalah dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami. Subjek penelitiannya adalah keterampilan menulis petunjuk siswa kelas IV SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus.

Roysa (2009) dalam penelitiannya yang berjudul *Peningkatan Keterampilan Menulis Petunjuk dengan Menggunakan Media Reading Box pada Siswa Kelas VII D SMP 1 Jekulo Kabupaten Kudus* menunjukkan bahwa penerapan media reading box dalam upaya peningkatan keterampilan menulis petunjuk membuahkan hasil yang optimal dan perubahan perilaku siswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I nilai rata-rata sebesar 74,3 % dan pada siklus II nilai rata-rata sebesar 87 %. Peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 17 %. Peningkatan keterampilan menulis petunjuk siswa ini juga diikuti dengan perubahan perilaku negatif menjadi perilaku positif.

Persamaan penelitian Roysa (2009) dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah desain penelitian, instrumen penelitian, dan keterampilan yang ditingkatkan. Desain penelitian yang digunakan sama-sama penelitian tindakan kelas, instrumen yang digunakan berupa instrumen tes dan nontes. Keterampilan yang ditingkatkan adalah keterampilan menulis petunjuk.

Perbedaan penelitian Roysa (2009) dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis terletak pada tindakan yang dilakukan. Tindakan yang dilakukan dalam penelitian Roysa adalah penggunaan media reading box untuk meningkatkan keterampilan menulis petunjuk. Subjek penelitian ini adalah keterampilan menulis petunjuk siswa kelas VIII D SMP 1 Jekulo Kabupaten Kudus.

Penelitian yang dilakukan oleh penulis berbeda dengan penelitian yang dilakukan Roysa (2009). Tindakan yang dilakukan oleh penulis adalah pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami. Subjek penelitian yang diteliti oleh

penulis adalah keterampilan menulis petunjuk siswa kelas IV SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus.

Berdasarkan tinjauan pustaka tersebut, penelitian ini berkedudukan sebagai pelengkap dari penelitian-penelitian yang lain. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri atas dua siklus. Pada penelitian ini akan dikaji tentang peningkatan keterampilan menulis petunjuk dan perubahan perilaku siswa kelas IV SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus setelah mengikuti pembelajaran menulis petunjuk. Pada penelitian ini, peneliti akan menghadirkan contoh petunjuk pada saat pembelajaran, sehingga siswa dapat membuat petunjuk dengan baik dan benar karena sebelumnya siswa telah membaca dan mengamati penulisan petunjuk yang benar. Dengan demikian, diharapkan keterampilan menulis petunjuk dapat meningkat dan terjadi perubahan perilaku.

## **2.2 Landasan Teoretis**

### **2.2.1 Hakikat Menulis**

Wagiran dan Doyin (2005:2) menyatakan bahwa menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang dipergunakan dalam komunikasi secara tidak langsung. Keterampilan menulis tidak didapatkan secara alamiah, tetapi harus melalui proses belajar dan berlatih. Berdasarkan sifatnya, menulis juga merupakan keterampilan bahasa yang produktif dan reseptif. Dalam kegiatan menulis, penulis harus terampil memanfaatkan grafologi, kosakata, struktur kalimat, pengembangan paragraf, dan logika berbahasa.

Nurudin (2007:4) mengatakan bahwa menulis adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk menghasilkan suatu tulisan yang bisa dipahami oleh orang lain.

Menurut Suparno dan Yunus (2007:1.3) menulis dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Pesan adalah isi atau muatan yang terkandung dalam suatu tulisan. Tulisan merupakan sebuah simbol atau lambang bahasa yang dapat dilihat dan disepakati pemakaiannya. Komunikasi tulis terdapat empat unsur, yaitu (1) penulis sebagai penyampaian pesan (penulis), (2) pesan atau tulisan, (3) saluran atau media berupa tulisan, dan (4) pembaca sebagai penerima pesan.

Heuken (2008:10) mengungkapkan istilah menulis dengan menggunakan istilah mengarang yang berarti menggunakan bahasa yang menyatakan isi hati atau buah pikiran secara menarik kepada pembaca.

Menurut Irawan (2008:14) menulis adalah salah satu cara memangkas bagian permukaan segala sesuatu untuk menjelajahi atau memahami banyak hal. Menulis adalah salah satu cara memahami dan menemukan arti hidup.

Tarigan (2008:3) mengatakan bahwa menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai pengertian menulis tersebut, dapat disimpulkan bahwa pada hakikatnya menulis adalah suatu keterampilan

berbahasa yang digunakan untuk mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihak lain melalui bahasa tulis. Ketepatan pengungkapan gagasan harus didukung oleh ketepatan bahasa yang digunakan. Selain komponen kosakata dan gramatikal, ketepatan kebahasaan juga sebaiknya didukung oleh konteks dan penggunaan ejaan.

### 2.2.1.1 Tujuan Menulis

Menurut Sujanto (1988:68), “menggariskan tujuan penulisan adalah: (1) mengekspresikan perasaan; (2) memberi informasi; (3) mempengaruhi pembaca; dan (4) memberi hiburan”.

Sedangkan menurut Tarigan (1993:23), “yang dimaksud dengan tujuan penulis (*the writer's intention*) adalah ‘respons atau jawaban yang diharapkan oleh penulis akan diperolehnya dari pembaca’”.

Sehubungan dengan “tujuan” penulisan suatu tulisan, maka Hugo Hartig (dalam Tarigan 2008:25) merangkumkannya sebagai berikut.

- (1) *assignment purpose* (tujuan penugasan), artinya penulis menulis sesuatu karena ditugaskan, bukan atas kemauan sendiri;
- (2) *altruistic purpose* (tujuan altruistik), artinya penulis menulis karena untuk menyenangkan para pembaca dengan karyanya;
- (3) *persuasive purpose* (tujuan persuasif) yaitu tulisan yang bertujuan meyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan;
- (4) *informational purpose* (tujuan informasional, tujuan penerangan), yaitu tulisan yang bertujuan memberi informasi atau keterangan/penerangan kepada para pembaca;
- (5) *self-expressive purpose* (tujuan pernyataan diri), yaitu tulisan yang bertujuan memperkenalkan atau menyatakan diri sang pengarang kepada para pembaca;
- (6) *creative purpose* (tujuan kreatif), yaitu tulisan yang bertujuan mencapai nilai-nilai artistik, nilai-nilai kesenian; dan
- (7) *problem-solving purpose* (tujuan pemecahan masalah), artinya sang penulis ingin memecahkan masalah yang dihadapinya.

Menurut Gie (2002:10) ada delapan tujuan menulis, yaitu: (1) ingin terkenal; (2) mendapat honorarium; (3) mempengaruhi orang lain; (4) mencerdaskan masyarakat; (5) menghibur; (6) menenangkan kalbu; (7) menyampaikan pengetahuan; dan (8) mengisi waktu kosong.

Berdasarkan analisis penulis, dapat disimpulkan bahwa tujuan menulis adalah memberi informasi, memberikan arahan, menjelaskan sesuatu, mempengaruhi dan meyakinkan pembaca. Tujuan menulis juga dapat menghibur pembaca, mengekspresikan sesuatu dalam bentuk tulisan dan memperkenalkan diri sebagai pengarang.

#### **2.2.1.2 Manfaat menulis**

Menurut Akhadiyah (1998:1-2) menulis mempunyai manfaat bagi penulis itu sendiri, yaitu (1) dapat mengetahui kemampuan dan potensi dirinya, (2) dapat mengembangkan berbagai gagasan, (3) dapat lebih banyak menyerap, mencari, serta menginformasikan sehubungan dengan topik yang ditulis, (4) dapat terlatih dalam mengorganisasikan secara sistematis serta mengekspresikan secara tersurat, (5) dapat meninjau dan menilai gagasan sendiri secara objektif, (6) mudah memecahkan masalah, (7) terdorong terus belajar secara aktif, dan (8) terbiasa berpikir serta berbahasa secara tertib dan teratur.

Bernard (dalam Gie 2002:21-22) mengemukakan enam manfaat kegiatan karang-mengarang. Pertama, suatu sarana untuk pengungkapan diri (*a tool for self-expression*), yaitu suatu sarana untuk mengungkapkan perasaan seseorang.

Kedua, suatu sarana untuk pemahaman (*a tool for understanding*), yaitu sewaktu mengarang seseorang merenungkan gagasannya dan menyempurnakan penangkapannya terhadap sesuatu hal sehingga akhirnya ia dapat memperoleh pemahaman yang baru atau yang lebih mendalam tentang hal yang ditulisnya itu.

Ketiga, suatu sarana untuk membantu mengembangkan kepuasan pribadi, kebanggaan, dan suatu perasaan harga diri (*a tool to help developing personal satisfaction, pride, and feeling of self-worth*), artinya rasa bangga, puas, dan harga diri dapat membangkitkan kepercayaan terhadap kemampuan sendiri untuk menciptakan karya-karya tulis lainnya.

Keempat, suatu sarana untuk meningkatkan kesadaran dan penerapan terhadap lingkungan sekeliling seseorang (*a tool for increasing awareness and perception of one's environment*), maksudnya dengan sering mengarang seseorang meninggikan kesiagaan inderawinya dan mengembangkan daya serapnya pada tingkat kejasmaniah, tingkat perasaan maupun tingkat kerohaniah.

Kelima, suatu sarana untuk keterlibatan secara bersemangat dan bukannya penerimaan yang pasrah (*a tool for active involvement, not passive acceptance*), artinya dengan mengarang, seseorang dapat mengemukakan gagasan, menciptakan suatu, dan secara aktif melibatkan diri dengan ciptaannya.

Keenam, suatu sarana untuk mengembangkan suatu pemahaman tentang dan kemampuan menggunakan bahasa (*a tool for developing an understanding of and ability to use the language*), artinya kegiatan mengarang bermanfaat membantu tercapainya kemampuan membaca dan mengerti apa yang ditulis.

Selanjutnya Komaidi (2007:12) juga mengemukakan enam manfaat menulis. Pertama, menimbulkan rasa ingin tahu (*curiosity*) dan melatih kepekaan dalam melihat realitas di sekitar. Kedua, mendorong kita untuk mencari referensi seperti buku, majalah, koran, dan sejenisnya. Ketiga, terlatih untuk menyusun pemikiran dan argumen secara runtut, sistematis, dan logis. Keempat, secara psikologis akan mengurangi ketegangan dan stress. Kelima, dengan menulis, hasil tulisan yang dimuat di media massa kita akan mendapatkan kepuasan batin dan honorarium. Dan keenam, dengan menulis di mana tulisan kita dibaca oleh banyak orang membuat sang penulis semakin populer dan dikenal oleh publik pembaca.

Menurut Putra (2007:22) menulis mempunyai empat manfaat yaitu manfaat promotif atau kenaikan pangkat, manfaat sosial, manfaat finansial, dan manfaat intelektual.

Suparno (2007:1.4) menyimpulkan ada empat manfaat menulis, yaitu (1) peningkatan kecerdasan, (2) pengembangan daya inisiatif dan kreativitas, (3) penumbuhan keberanian, dan (4) pendorong kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa dengan menulis kita dapat mengetahui kemampuan diri, mengembangkan gagasan dan ide, menguasai informasi, mudah memecahkan masalah, meningkatkan kegiatan belajar, dan berpikir serta berbahasa secara tertib dan teratur.



### 2.2.1.3 Langkah-Langkah Menulis

Akhadiah (1998:3-5) dalam bukunya “Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia” menyimpulkan sebagai berikut.

Menulis dapat dikatakan sebagai kegiatan tunggal jika yang ditulis ialah sebuah karangan yang sederhana, pendek, dan bahannya sudah siap di kepala. Pada dasarnya kegiatan menulis adalah suatu proses. Ini berarti bahwa kita melakukan kegiatan itu dalam beberapa tahap, yakni tahap prapenulisan, tahap penulisan, dan tahap revisi.

Langkah pertama adalah tahap prapenulisan. Tahap ini merupakan tahap perencanaan atau persiapan menulis dan mencakup beberapa langkah kegiatan. Tahap-tahap menulis pada langkah pertama yaitu: (1) menentukan topik, ini berarti bahwa kita menentukan apa yang akan dibahas di dalam tulisan; (2) membatasi topik, berarti mempersempit dan memperkhusus lingkup pembicaraan; (3) menentukan tujuan penulisan; berarti semacam pola yang mengendalikan tulisan secara menyeluruh; (4) menentukan bahan atau materi penulisan, macamnya, berapa luasnya, dan dari mana diperoleh. Yang dimaksud dengan bahan penulisan ialah semua informasi atau data yang dipergunakan untuk mencapai tujuan penulisan; dan (5) menyusun kerangka (rancang bangun) karangan, berarti memecahkan topik ke dalam sub-sub topik.

Langkah kedua adalah tahap penulisan. Pada tahap ini membahas setiap butir topik yang ada di dalam kerangka yang disusun. Ini berarti bahwa kita menggunakan bahan-bahan yang sudah diklasifikasikan menurut keperluan sendiri. Dalam tahap penulisan dilakukan pengembangan gagasan dalam kalimat-kalimat, satuan paragraf, bab atau bagian, sehingga selesailah buram (*draf*) yang pertama.

Langkah ketiga adalah tahap revisi. Pada tahap ini biasanya kita meneliti secara menyeluruh mengenai logika, sistematika, ejaan, tanda baca, pilihan kata, kalimat, paragraf, pengetikan, catatan kaki, dan daftar pustaka. Jika tidak ada lagi yang kurang memenuhi persyaratan selesailah sudah tulisan kita.

Hal senada juga diungkapkan oleh Wagiran dan Doyin (2005:7-10) tentang tahap-tahap menulis, yaitu pertama, tahap pramenulis, meliputi kegiatan: (a) menulis topik berdasarkan pengalaman sendiri; (b) melakukan kegiatan-kegiatan latihan sebelum menulis; (c) mengidentifikasi pembaca tulisan yang akan mereka tulis; (d) mengidentifikasi tujuan menulis; (e) memilih bentuk tulisan yang tepat berdasarkan pembaca dan tujuan yang telah mereka tentukan.

Kedua, tahap pembuatan draf, meliputi: (a) membuat draf kasar; maksudnya penulis mulai menuliskan gagasan dengan berbekal apa-apa yang telah dipersiapkan pada tahap pramenulis; dan (b) lebih menekankan isi daripada tata tulis, maksudnya penulisan lebih ditekankan pada pencurahan gagasan dan kelengkapan isi tulisan.

Tahap ketiga yaitu tahap merevisi, meliputi: (a) berbagai tulisan dengan teman-teman (kelompok); (b) berpartisipasi secara konstruktif dalam diskusi tentang tulisan teman-teman sekelompok atau sekelas; (c) mengubah tulisan dengan memperhatikan reaksi dan komentar baik dari pengajar maupun teman; (d) membuat perubahan yang substansi pada draf pertama dan draf berikutnya, sehingga menghasilkan draf akhir.

Tahap keempat yaitu tahap menyunting, meliputi: (a) membetulkan kesalahan bahasa tulis sendiri, mulai dari penggunaan ejaan, pilihan kata,

penggunaan kalimat, sampai pengembangan paragraf; (b) membetulkan kaidah tata tulis yang meliputi kaidah penulisan paragraf, penulisan judul, penomoran, kaidah pengutipan, dan kaidah-kaidah lain yang diatur secara teknis; (c) mengoreksi dan menata kembali isi tulisan, baik dari segi sistematika, kelogisan, ketajaman pembahasan, dan kelengkapan isi; dan (d) berbagi dengan teman untuk saling memberikan koreksi.

Tahap terakhir yaitu tahap berbagi, meliputi: (a) memublikasikan (memajang) tulisan dalam suatu bentuk tulisan yang sesuai, atau (b) berbagi tulisan yang dihasilkan dengan pembaca yang telah mereka tentukan dalam forum diskusi atau seminar.

Trim (2006: 25) mengemukakan bahwa pramenulis adalah tahapan paling awal sebelum menulis atau boleh disebut juga dengan tahap persiapan. Persiapan awal menulis selalu distimulus dengan apa yang disebut ide atau gagasan. Tahapan berikutnya dapat dikenali dari pramenulis yaitu, (a) menentukan pembaca sasaran tulisan; (b) menentukan jenis tulisan yang akan dibuat; (c) membuat *outline*, terutama untuk tulisan semiberat dan berat; (d) menentukan judul tentatif (sementara); (e) menentukan media yang tepat untuk memublikasikan karya tulisan; dan (f) mengumpulkan referensi yang relevan.

Berdasarkan beberapa pendapat, dapat disimpulkan bahwa tahap-tahap menulis mengacu pada pendapat Akhadiah dan Wagiran, yaitu (1) tahap prapenulisan; (2) tahap penulisan; dan (3) tahap revisi. Hal ini dikarenakan pendapat mereka sesuai dengan perencanaan dan tindakan dalam penelitian ini, yaitu tahap prapenulisan dengan proses eksplorasi data (benda), tahap penulisan

yaitu dengan proses penuangan pikiran dengan membuat petunjuk, dan tahap revisi adalah dengan proses evaluasi hasil pekerjaan siswa.

#### 2.2.1.4 Ciri-Ciri Penulisan yang Baik

Secara umum tulisan yang baik adalah tulisan yang berisi pesan secara efektif. Artinya, pesan yang tertuang dalam tulisan itu dapat dipahami atau dimengerti oleh pembaca secara jelas seperti yang dimaksudkan penulisnya.

Hairston (dalam Kelompok Studi Bahasa dan Sastra Indonesia 1991:99) mengemukakan bahwa tulisan nonfiksi yang berkualitas adalah tulisan yang bermakna (*significance*), jelas (*clarity*), utuh (*unity*), ekonomis (*economy*) dan menggunakan kaidah bahasa yang dapat diterima (*acceptable usage*).

Menurut Akhadiah (1998:2) tulisan yang baik memiliki beberapa ciri, diantaranya bermakna, jelas atau lugas, merupakan kesatuan yang bulat, singkat dan padat, serta memenuhi kaidah kebahasaan dan komunikatif.

Senada dengan Akhadiah, Soenardji (1998:10-12) mengatakan bahwa tulisan yang baik memiliki ciri-ciri antara lain bermakna, jelas, bulat dan utuh, ekonomis, memenuhi kaidah-kaidah gramatika.

Ciri-ciri penulisan yang baik menurut Adelstein dan Pival (dalam Tarigan 2008:6-7) yaitu: (1) mencerminkan kemampuan sang penulis mempergunakan nada yang serasi; (2) mencerminkan kemampuan sang penulis. Menyusun bahan-bahan yang tersedia menjadi suatu keseluruhan yang utuh; (3) mencerminkan kemampuan sang penulis untuk menulis dengan jelas dan tidak samar-samar: memanfaatkan struktur kalimat, bahasa, dan contoh-contoh sehingga maknanya

sesuai yang diinginkan oleh sang penulis; (4) mencerminkan kemampuan sang penulis untuk menulis secara meyakinkan: menarik minat para pembaca terhadap pokok pembicaraan serta mendemonstrasikan suatu pengertian yang masuk akal dan cermat-teliti mengenai hal itu; (5) mencerminkan kemampuan sang penulis untuk mengkritik naskah tulisannya yang pertama serta memperbaikinya; (6) mencerminkan kebanggaan sang penulis dalam naskah atau manuskrip: kesediaan mempergunakan ejaan dan tanda baca secara seksama, memeriksa makna kata dan hubungan ketatabahasaan dalam kalimat-kalimat sebelum menyajikannya kepada para pembaca.

Berdasarkan keempat pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri penulisan yang baik, adalah: bermakna, jelas atau lugas, merupakan kesatuan yang bulat, singkat dan padat, serta memenuhi kaidah kebahasaan dan komunikatif.

### **2.2.2 Kalimat Efektif**

Akhadiyah dkk. (1998:116-128) mengemukakan beberapa ciri kalimat efektif, yaitu (1) kesepadanan dan kesatuan; (2) kesejajaran bentuk; (3) penekanan; (4) kehematan dalam mempergunakan kata; dan (5) kevariasian struktur kalimat. Kesepadanan kalimat diperlihatkan oleh kemampuan struktur bahasa dalam mendukung gagasan atau konsep yang merupakan kepaduan pikiran. Sementara itu, kesatuan menunjukkan bahwa pada umumnya dalam sebuah kalimat terdapat satu ide atau gagasan yang hendak disampaikan serta komentar atau penjelasan mengenai ide tersebut. Kesejajaran (*parallelisme*) dalam

kalimat adalah penggunaan bentuk-bentuk yang sama atau konstruksi bahasa yang sama yang dipakai dalam susunan serial. Jika sebuah gagasan (ide) dalam suatu kalimat dinyatakan dalam frase (kelompok kata), maka gagasan-gagasan lain yang sederajat harus dinyatakan dalam frase.

Doyin dan Wagiran (2002:24) mengemukakan bahwa sebuah “kalimat dikatakan efektif jika mempunyai kemampuan untuk menimbulkan kembali gagasan pada pikiran pendengar atau pembaca seperti apa yang terdapat pada pikiran penulis atau pembaca”.

Sementara itu Moeliono (dalam Satun 2002:149) mengemukakan bahwa kalimat efektif adalah kalimat yang dapat menimbulkan pengaruh, meninggalkan kesan, atau menerbitkan akibat.

Widyamartaya (2010:18-39) mengemukakan bahwa kalimat yang efektif adalah kalimat yang memenuhi syarat-syarat antara lain (1) secara tepat dapat mewakili gagasan atau perasaan pembicara atau penulis; (2) sanggup menimbulkan gagasan yang sama tepatnya dalam pemikiran pendengar atau pembaca seperti apa yang dipikirkan pembicara atau penulis. Widyamartaya menambahkan, adapun ciri-ciri kalimat efektif, yaitu: (1) mengandung kesatuan gagasan, artinya setiap kalimat mengandung satu ide pokok; (2) mewujudkan koherensi yang baik dan kompak, maksudnya koherensi adalah pertautan antara unsur-unsur yang membangun kalimat dan alinea; (3) merupakan komunikasi yang berharkat, artinya daya, tenaga, kekuatan; (4) memperhatikan paralelisme (kesejajaran), yaitu penggunaan bentuk gramatikal yang sama untuk unsur-unsur kalimat yang sama fungsinya; (5) diwarnai kehematan; maksudnya tidak

memubazirkan kata-kata (pemborosan kata); (6) didukung variasi, artinya variasi kalimat-kalimat yang membangun paragraf atau alinea; (7) dibantu pemakaian EYD; dan (8) berdasarkan pilihan kata yang baik, maksudnya dalam komunikasi berbahasa harus didasari/konsientiasi kata kesadaran akan seluk-beluk kata dan kemahiran memilih-milih kata.

Berdasarkan berbagai penjelasan, dapat disimpulkan bahwa kalimat efektif adalah kalimat yang mengandung satu kesatuan yang utuh sehingga mampu menimbulkan kembali gagasan pada pikiran pembaca seperti apa yang terdapat pada pikiran penulisnya. Sebuah kalimat dikatakan efektif jika mengandung ciri-ciri sebagai berikut: (1) jelas; (2) ringkas; (3) adanya koherensi yang baik antarkalimat atau anatarparagraf; (4) bervariasi; dan (5) pemakaian EYD dan bahasa baku yang baik dan benar. Hal ini sesuai dengan syarat-syarat petunjuk yang dijadikan pedoman dalam penelitian ini, yaitu petunjuk harus jelas, logis, dan singkat.

### **2.2.3 Menulis Petunjuk**

Menulis petunjuk adalah salah satu kompetensi dasar keterampilan menulis kebahasaan pada siswa kelas IV SD. Dalam standar kompetensi dasar tersebut terdapat kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa yaitu mampu menulis petunjuk untuk melakukan sesuatu/penjelasan tentang cara membuat sesuatu.

### **2.2.3.1 Hakikat Petunjuk**

Tarigan (dalam Roysa 2009:30-31) petunjuk adalah ketentuan. Ketentuan yang patut diikuti atau dituruti dalam melakukan sesuatu. Petunjuk bermakna ketentuan, ketentuan yang patut diikuti dalam melakukan sesuatu. Petunjuk biasanya ketentuan, pedoman, dan pengarahan dalam mengerjakan sesuatu. Dengan kata lain, petunjuk berfungsi sebagai pedoman atau pembimbing dalam mengerjakan sesuatu.

Menurut Sunarti (2006:143), petunjuk sebaiknya ditulis dalam bahasa yang singkat. Bila petunjuk itu ditujukan bagi semua pembaca dari berbagai pengguna bahasa, ada baiknya menggunakan simbol atau gambar yang mudah dimengerti semua pembacanya.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa petunjuk adalah nasihat, ajaran, dan ketentuan-ketentuan yang patut diturut untuk melakukan, menggunakan, dan membuat sesuatu.

Mengacu pada pengertian petunjuk, maka dapat dirumuskan pengertian menulis petunjuk. Menulis petunjuk merupakan suatu kegiatan menuangkan gagasan, pikiran, dan perasaan dalam bentuk tulisan yang bertujuan untuk memberikan ketentuan-ketentuan tentang sesuatu agar dapat dilakukan oleh orang lain dengan baik dan benar. Petunjuk yang baik haruslah komunikatif dan mudah dipahami.

### **2.2.3.2 Syarat-Syarat Petunjuk yang Baik**

Menurut Depdiknas (2004:40-41) untuk dapat menulis petunjuk dengan baik, harus diperhatikan ciri-ciri sebagai berikut. (1) jelas, maksudnya tidak



membingungkan dan mudah diikuti. Kejelasan tersebut mencakup pilihan kata/bahasa, keruntutan uraian, dan penggunaan istilah-istilah yang lazim. Tidak menimbulkan banyak penafsiran; (2) logis, maksudnya dalam menjelaskan urutan-urutan tersebut harus berhubungan secara praktis dan logis, tidak menimbulkan salah langkah; (3) singkat, artinya hanya mencantumkan hal-hal yang penting saja.

Mulyati (1991:1.24) persyaratan yang diperlukan dalam petunjuk yaitu "Petunjuk harus jelas, singkat dan tepat". Petunjuk harus (1) jelas, artinya harus menghindari dari kerancuan dan kesamar-samaran; (2) singkat, artinya kata yang digunakan tidak berlebihan; (3) tepat, artinya sesuai dengan sasaran sehingga tidak salah arti.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli, dapat dirumuskan syarat-syarat menulis petunjuk yang baik adalah mengacu pada persyaratan yang dirumuskan Depdiknas yaitu petunjuk harus jelas, logis, dan singkat. Hal ini dimaksudkan agar petunjuk, baik tulis maupun lisan, dapat digunakan dengan tepat tanpa terjadi kesalahan tangkap isi petunjuk. Bila ketiga syarat tersebut dapat dipenuhi, maka petunjuk dapat dikatakan baik.

#### **2.2.4 Pendekatan PAIKEM**

Dalam rangka peningkatan mutu pendidikan dan juga tuntutan desentralisasi pendidikan, diperkenalkan pendekatan baru dalam rangka pengelolaan berbasis sekolah. Beberapa gagasan serta kebijaksanaan pemerintah yang mendasari pengelolaan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di sekolah antara

lain mengenai empat pilar pendidikan yaitu belajar untuk mengetahui (*learning to know*), belajar untuk melakukan (*learning to do*), belajar untuk menjadi diri sendiri/mandiri (*learning to be*), dan belajar untuk kebersamaan (*learning to life together*).

Ada kecenderungan dewasa ini untuk kembali pada suatu pemikiran bahwa siswa akan belajar lebih baik jika lingkungan yang diciptakan alamiah. Belajar akan lebih bermakna jika siswa “mengalami” apa yang dipelajarinya, bukan “mengetahui” apa yang dipelajari. Kenyataan telah membuktikan, pembelajaran yang berorientasi pada target penguasaan materi terbukti berhasil dalam kompetensi “mengingat” dalam jangka pendek, tetapi gagal dalam membekali siswa untuk memecahkan persoalan dalam kehidupan jangka panjang.

Karli dan Yuliaritiningih (dalam Ramadhan 2008:-) Model pembelajaran dengan pendekatan lingkungan, bukan merupakan pendekatan pembelajaran yang baru, melainkan sudah dikenal dan populer, hanya saja sering terlupakan. Adapun yang dimaksud dengan pendekatan lingkungan adalah suatu strategi pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan sebagai sasaran belajar, sumber belajar, dan sarana belajar. Hal tersebut dapat dimanfaatkan untuk memecahkan masalah lingkungan dan untuk menanamkan sikap cinta lingkungan.

Menurut Margaretha S.Y., (dalam Ramadhan 2008) bahwa kecenderungan siswa sekolah dasar yang senang bermain dan bergerak menyebabkan anak-anak lebih menyukai belajar lewat eksplorasi dan penyelidikan di luar ruang kelas.

Dengan demikian cara pengelolaan pada proses pembelajaran harus lebih diperhatikan, salah satunya adalah metode yang sesuai dengan pembelajaran.

Pendekatan berarti cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai maksud. Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai cara menyeluruh (dari awal sampai akhir) dan mencapai tujuan pembelajaran. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan PAIKEM. Dalam pendekatan PAIKEM ada berbagai strategi. Strategi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *The Power of Two and Four*.

#### **2.2.4.1 Pengertian PAIKEM**

Menurut Ismail (2008:46-47) pengertian PAIKEM secara bahasa dan istilah dapat dijelaskan secara singkat, merupakan singkatan dari pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Istilah Aktif, maksudnya pembelajaran adalah sebuah proses aktif membangun makna dan pemahaman dari informasi, ilmu pengetahuan maupun pengalaman oleh peserta didik. Istilah inovatif, dimaksudkan dalam proses pembelajaran diharapkan muncul ide-ide baru atau inovasi-inovasi positif yang lebih baik. Istilah Kreatif memiliki makna bahwa pembelajaran merupakan sebuah proses mengembangkan kreativitas peserta didik, karena pada dasarnya setiap individu memiliki imajinasi dan rasa ingin tahu yang tidak pernah berhenti. Istilah Efektif, berarti bahwa model pembelajaran apapun yang dipilih harus menjamin bahwa tujuan pembelajaran akan tercapai secara maksimal. Sedangkan istilah Menyenangkan dimaksudkan bahwa proses pembelajaran harus berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan.

Menurut Ramadhan (2008:-) PAIKEM adalah singkatan dari pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Aktif dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan.

Pembelajaran inovatif bisa mengadaptasi dari model pembelajaran yang menyenangkan. *Learning is fun* merupakan kunci yang diterapkan dalam pembelajaran inovatif. Jika siswa sudah menanamkan hal ini di pikirannya tidak akan ada lagi siswa yang pasif di kelas, perasaan tertekan dengan tenggat waktu tugas, kemungkinan kegagalan, keterbatasan pilihan, dan tentu saja rasa bosan.

Membangun metode pembelajaran inovatif sendiri bisa dilakukan dengan cara di antaranya mengakomodir setiap karakteristik diri. Artinya mengukur daya kemampuan serap ilmu masing-masing orang. Contohnya saja sebagian orang ada yang berkemampuan dalam menyerap ilmu dengan menggunakan visual atau mengandalkan kemampuan penglihatan, *auditory* atau kemampuan mendengar, dan kinestetik. Dan hal tersebut harus disesuaikan pula dengan upaya penyeimbangan fungsi otak kiri dan otak kanan yang akan mengakibatkan proses renovasi mental, diantaranya membangun rasa percaya diri siswa.

Kreatif dimaksudkan agar guru menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa. Menyenangkan adalah suasana belajar-mengajar yang menyenangkan sehingga siswa memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar sehingga waktu curah perhatiannya ("*time on task*") tinggi.

Aqib (2009:19) menyatakan bahwa PAKEM adalah cara atau strategi pembelajaran di mana guru dan murid terlibat langsung dalam proses pembelajaran, baik fisik maupun psikis. Murid dipandang bukan sebagai objek, melainkan diperlakukan sebagai subjek pembelajaran. Adapun guru merupakan fasilitator atau pembimbing dalam kegiatan pembelajaran yang dapat merancang pembelajaran dengan berbagai kreativitas.

Syah (2009:1) mengemukakan bahwa PAIKEM dapat didefinisikan sebagai pendekatan mengajar (*approach to teaching*) yang digunakan bersama metode tertentu dan pelbagai media pengajaran yang disertai penataan lingkungan sedemikian rupa agar proses pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Selanjutnya Suprijono (2009:x-xi) mengatakan bahwa pembelajaran PAIKEM adalah pembelajaran bermakna yang dikembangkan dengan cara membantu peserta didik membangun keterkaitan antara informasi (pengetahuan) baru dengan pengalaman (pengetahuan lain) yang telah dimiliki dan dikuasai peserta didik. Peserta didik dibelajarkan bagaimana mereka mempelajari konsep tersebut dapat dipergunakan di luar kelas. Peserta didik diperkenalkan secara kooperatif.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa karakteristik PAIKEM adalah: 1) *aktif*, maksudnya dalam proses pembelajaran guru harus harus menciptakan suasana yang mendukung (konduktivitas) sehingga siswa aktif, bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan; 2) *inovatif* dimaksudkan dalam proses pembelajaran diharapkan muncul ide-ide baru atau inovasi-inovasi positif yang lebih baik 3)

*kreatif*, dimaksudkan agar guru menciptakan KBM yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa; 4) *efektif* yaitu menghasilkan apa yang harus dikuasai siswa setelah proses pembelajaran berlangsung; dan 5) *menyenangkan* adalah suasana belajar yang menyenangkan sehingga waktu untuk mencurahkan tinggi.

#### **2.2.4.2 Prosedur PAIKEM**

Ismail (2008:54-56) mengemukakan prinsip-prinsip yang harus diperhatikan guru dalam penerapan PAIKEM, yaitu (1) memahami sifat peserta didik, (2) mengenal peserta didik secara perorangan, (3) memanfaatkan perilaku peserta didik dalam pengorganisasian belajar, (4) mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif serta mampu memecahkan masalah, (5) menciptakan ruangan kelas sebagai lingkungan belajar yang menarik, (6) memanfaatkan lingkungan sebagai lingkungan belajar, (7) memberikan umpan balik untuk meningkatkan kegiatan, dan (8) membedakan antara aktif fisik dan aktif mental.

Menurut Amri (2010:17) penerapan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran harus dipraktekkan dengan benar. Secara garis besar meliputi: (1) siswa langsung terlibat ke dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan belajar melalui praktek; (2) guru dituntut menggunakan berbagai alat bantu dan berbagai cara dalam membangkitkan semangat, termasuk menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar untuk menjadikan pembelajaran menarik, menyenangkan, dan cocok bagi siswa; (3) guru harus bisa mengatur kelas dengan

berbagai variasi seperti memajang buku-buku dan bahan belajar yang lebih menarik dan menyediakan alat-alat pembelajaran; (4) guru menerapkan tentang cara mengajar yang lebih kooperatif dan interaktif, termasuk cara belajar kelompok dalam segala suasana; dan (5) guru mendorong, memberikan motivasi siswa untuk menemukan caranya sendiri dalam pemecahan suatu masalah, untuk mengungkapkan gagasannya, dan melibatkan siswa dalam menciptakan lingkungan sekolahnya.

Dari prinsip-prinsip yang dikemukakan oleh Ismail, penerapan prinsip-prinsip dalam proses pembelajaran yaitu siswa terlibat dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan pada belajar melalui berbuat, guru menggunakan berbagai alat bantu dan berbagai cara dalam membangkitkan semangat siswa, guru mengatur kelas dengan memajang buku-buku dan bahan ajar yang lebih menarik, guru menerapkan cara mengajar yang lebih kooperatif dan interaktif, dan guru mendorong siswa untuk menemukan caranya sendiri dalam pemecahan suatu masalah.

## **2.2.5 Media Permainan Origami**

### **2.2.5.1 Pengertian Origami**

Menurut Hirai (2008:iii) Origami adalah seni melipat kertas yang berasal dari Jepang. Origami dapat menumbuhkan motivasi, kreativitas, keterampilan, dan ketekunan. Selain itu, origami juga dapat melatih motorik halus anak-anak pada masa perkembangannya.

Origami merupakan satu kesenian melipat kertas yang dipercayai bermula sejak kertas diperkenalkan pada abad pertama di zaman Tiongkok Kuno pada tahun 105 Masehi oleh Ts'ai Lun. Origami pun menjadi populer di kalangan orang Jepang sampai sekarang bahkan tidak hanya di Jepang seluruh dunia pun menjadi tahu kesenian ini.

#### 2.2.5.2 Karakteristik Origami

Bahan yang digunakan untuk membuat origami adalah kertas atau kain yang biasanya berbentuk persegi. Tetapi dalam perkembangannya, ada bahan-bahan selain kertas yang dijadikan sebagai bahan membuat origami seperti: bahan plastik, aluminium foil, kain, dan lain-lain. Secara prinsip, yang menjadi media dasar seni origami adalah kertas. Sebuah hasil origami merupakan suatu hasil kerja tangan yang sangat teliti dan halus pada pandangan. Berikut salah satu origami yang berbentuk kepala kucing.



**Gambar 1. Contoh Origami Bentuk Kepala Kucing**



### **2.2.5.3 Origami sebagai Media Pembelajaran**

Origami dapat menumbuhkan motivasi, kreativitas, keterampilan, dan ketekunan. Selain itu, origami juga dapat melatih motorik halus anak-anak pada masa perkembangannya. Dilihat dari manfaatnya, origami dapat dijadikan sebagai media pembelajaran melalui sebuah permainan.

Permainan origami adalah sebuah permainan yang dapat merangsang dan mengasah daya pikir dan daya kreativitas siswa. Permainan origami dalam pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu atau media dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan. Permainan origami selain berfungsi sebagai media penunjang pembelajaran, juga sebagai alat pemacu motivasi dan keaktifan siswa ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Salah satu jenis permainan origami adalah rekonstruksi origami. Dalam permainan ini, origami yang sudah jadi dibongkar lagi, kemudian dibuat lagi berdasarkan lipatan yang sudah ada. Dalam pembuatan lagi atau lebih dikenal dengan istilah rekonstruksi, siswa diminta untuk menuliskan sebuah petunjuk membuat origami yang baik. Disinilah siswa dituntut aktif tidak hanya dalam kegiatan menulis tetapi dalam kegiatan langsung mempraktekkan pembuatan sebuah origami.

### **2.2.6 Tahap Perkembangan Anak Operasional Konkret**

Perkembangan berbagai aspek kejiwaan anak sesuai dengan usia secara universal melewati tahap-tahap tertentu. Menurut Brady (Saxby&Winch dalam Nurgiantoro 2005:49) para peneliti telah mengidentifikasi umur serta tahapan dan karakteristik perkembangan kejiwaan anak yang meliputi aspek berpikir,

bahasa, personalitas, moral, dan pertanyaan terkait yang dapat membantu dalam seleksi bacaan sastra.

Yang menjadi fokus pembicaraan dalam penulisan ini adalah perkembangan kognitif atau perkembangan intelektual anak. Berbicara masalah pertumbuhan dan perkembangan intelektual anak, pada umumnya orang merujuk teori Jean Piaget yang mengemukakan bahwa perkembangan intelektual merupakan hasil interaksi dengan lingkungan dan kematangan anak. Semua anak melewati tahapan intelektual dan tiap tahapan yang lebih awal kemudian tergabung dalam tahapan berikutnya sebagai struktur berpikir baru yang sedang berada pada tahap perkembangan anak (Nurgiantoro 2005:50).

Tahapan perkembangan intelektual anak yang menjadi fokus penelitian adalah tahap operasional konkret. Ini merupakan tahapan ketiga dalam perkembangan kognitif anak dan dialami oleh anak yang berusia 7-11 tahun. Suparno (2001:69), mencirikan tahap ini dengan perkembangan sistem pemikiran yang didasarkan pada aturan-aturan tertentu yang logis. Anak sudah memperkembangkan operasi-operasi logis. Operasi itu bersifat reversibel, artinya dapat dimengerti dalam dua arah, yaitu suatu pemikiran yang dapat dikembalikan kepada awalnya lagi

Tahap operasi konkret tetap ditandai dengan adanya sistem operasi berdasarkan apa-apa yang kelihatan nyata/konkret. Anak masih menerapkan logika berpikir pada barang-barang yang konkret, belum bersifat abstrak apalagi hipotesis. Anak masih mempunyai kesulitan untuk memecahkan persoalan yang mempunyai banyak variabel. Maka itu, meskipun intelegensi pada tahap ini sudah

sangat maju, cara berpikir seorang anak masih terbatas karena masih berdasarkan sesuatu yang konkret (Suparno 2001:70).

Dari berbagai uraian di atas, dapat disimpulkan media permainan origami sesuai dengan tahap perkembangan operasional konkret. Pertama, origami merupakan benda konkret yang sudah memnuhi sistem operasi anak pada tahap ini. Kedua, origami berbentuk sederhana lebih memudahkan siswa untuk membuatnya daripada origami yang mempunyai bentuk lebih kompleks. Ketiga, penggunaan bahasa sederhana dengan teknik penuturan secara langsung dan tidak bertele-tele.

### **2.2.7 Pembelajaran Menulis Petunjuk dengan Pendekatan PAIKEM melalui Media Permainan Origami.**

Dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, pembelajaran keterampilan menulis harus disajikan secara terpadu dengan keterampilan berbahasa lainnya. Pembelajaran menulis petunjuk, siswa dituntut untuk aktif dalam kegiatan yang meningkatkan pemahaman dan kemampuan mereka serta dituntut untuk dapat menulis petunjuk yang memenuhi ciri-ciri petunjuk yang baik. Jadi siswa tidak hanya duduk diam mendengarkan guru menjelaskan materi, tetapi siswa dilibatkan secara aktif dalam proses belajar mengajar, sehingga diharapkan siswa tidak bosan dan akan menyenangi pembelajaran menulis petunjuk. Penulis memadukan pembelajaran dengan pendekatan PAIKEM ini melalui media permainan origami karena media permainan origami mendukung penerapan pendekatan PAIKEM dalam kegiatan belajar mengajar.

Pendekatan PAIKEM merupakan pembelajaran kooperatif dan interaktif

yang bertujuan untuk menggali kreativitas siswa dengan menggunakan berbagai alat bantu dan lingkungan sebagai sumber belajar untuk menjadikan pembelajaran menarik, menyenangkan, dan cocok bagi siswa.

Permainan origami adalah sebuah permainan yang dapat merangsang dan mengasah daya pikir dan daya kreativitas siswa. Permainan origami dalam pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu atau media dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan. Permainan origami selain berfungsi sebagai media penunjang pembelajaran, juga sebagai alat pemacu motivasi dan keaktifan siswa ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Materi pembelajaran adalah menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami. Pada tahap pertama melakukan apersepsi, siswa dikondisikan untuk siap mengikuti proses pembelajaran. Guru memberikan penjelasan pada siswa mengenai tujuan pembelajaran serta manfaat yang akan diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan mengaitkan pada dunia nyata siswa.

Tahap berikutnya yaitu proses pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami. Penggunaan *The Power of Two and Four* merupakan salah satu strategi PAIKEM yang akan digunakan dalam pembelajaran menulis petunjuk. Langkah-langkah penerapan strategi ini terdiri dari 9 tahap. 9 tahap dalam strategi ini merupakan kegiatan inti dari langkah-langkah pembelajaran yang dibagi menjadi eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Pada tahap eksplorasi, kegiatannya antara lain: (1) siswa diajak melihat sebuah petunjuk membuat mie instant; (2) siswa bertanya jawab

dengan guru tentang petunjuk dan kebermaknaan menulis petunjuk sesuai dengan contoh petunjuk. Pada tahap elaborasi, kegiatannya antara lain: (1) guru menyuruh siswa menemukan ciri-ciri petunjuk beserta bukti dari contoh petunjuk tersebut; (2) siswa menganalisis secara individual; (3) guru memeriksa hasil kerja; (4) siswa diperintahkan bekerja berpasangan 2 orang dan berdiskusi tentang ciri-ciri petunjuk lalu guru memeriksa hasil kerja berpasangan; (5) siswa menuliskan jawaban yang telah disepakati berdua di lembar kerja yang baru; dan (6) siswa diperintahkan bekerja berpasangan 4 orang untuk berdiskusi menemukan ciri-ciri petunjuk kemudian guru memeriksanya lagi. Pada tahap konfirmasi, kegiatannya antara lain: (1) perwakilan siswa tiap kelompok diminta mempresentasikan hasil kerja di depan kelas secara bergantian; (2) siswa diberi kesempatan untuk menanggapi hasil kerja kelompok yang presentasi; dan (3) guru dan siswa melakukan diskusi kelas untuk menyamakan petunjuk.

Pada tahap terakhir atau penutup, guru bersama siswa mengadakan evaluasi kemudian guru memberi kesimpulan yang berkaitan pembelajaran menulis petunjuk.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Manusia dalam melakukan aktivitasnya memerlukan implementasi dari kemampuan menulis. Terutama dalam kehidupan sehari-hari, kita sering mengerjakan dan melaksanakan sesuatu dipandu oleh petunjuk tertulis agar aktivitas tersebut berjalan dengan baik. Penulisan petunjuk yang baik akan memudahkan pembaca dalam melakukan apa yang dicantumkan didalamnya.

Oleh karena itu, semakin banyak berlatih menulis petunjuk, maka semakin besar pula kemungkinan dapat menguasai keterampilan tersebut. Tidak ada manusia yang dapat langsung terampil menulis tanpa suatu proses latihan. Kemampuan menulis petunjuk yang baik, dapat dimiliki oleh setiap individu apabila pembelajaran menulis petunjuk yang diberikan lebih intensif dan berlangsung secara terus menerus.

Sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan menulis khususnya dalam menulis petunjuk, guru harus menerapkan pengetahuannya mengenai metode dalam mengajar. Peneliti dalam hal ini sebagai guru menggunakan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami yang bertujuan mengaktifkan dan meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran menulis petunjuk.

Penggunaan pendekatan PAIKEM akan menuntut siswa berpikir aktif menuangkan apa yang ia pikirkan dan ia rasakan. Selain itu penerapan pendekatan PAIKEM dalam proses pembelajaran dapat membuat kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan dan siswa tidak akan cepat bosan ketika mengikuti pembelajaran. Media permainan origami dapat membantu siswa untuk mengalirkan secara bebas apapun yang telah tersimpan di dalam pikiran dan perasaan siswa. Media permainan origami merupakan media belajar yang kaya untuk bahan belajar siswa. Penggunaan media permainan origami sebagai media pembelajaran akan membuat siswa merasa senang dalam belajar. Mengalami langsung apa yang sedang dipelajari akan mengaktifkan lebih banyak indera daripada hanya mendengarkan guru menjelaskan. Membangun pemahaman dari

pengamatan dan pengalaman langsung akan lebih mudah daripada membangun pemahaman dari uraian lisan guru, terlebih lagi bila siswa masih diminta untuk berpikir secara abstrak (mengingat seperangkat fakta tentang urutan langkah-langkah pelaksanaan, pembuatan, dan penggunaan sesuatu). Belajar dengan cara mengalami langsung akan meningkatkan kebertahanan informasi dalam pikiran manusia.

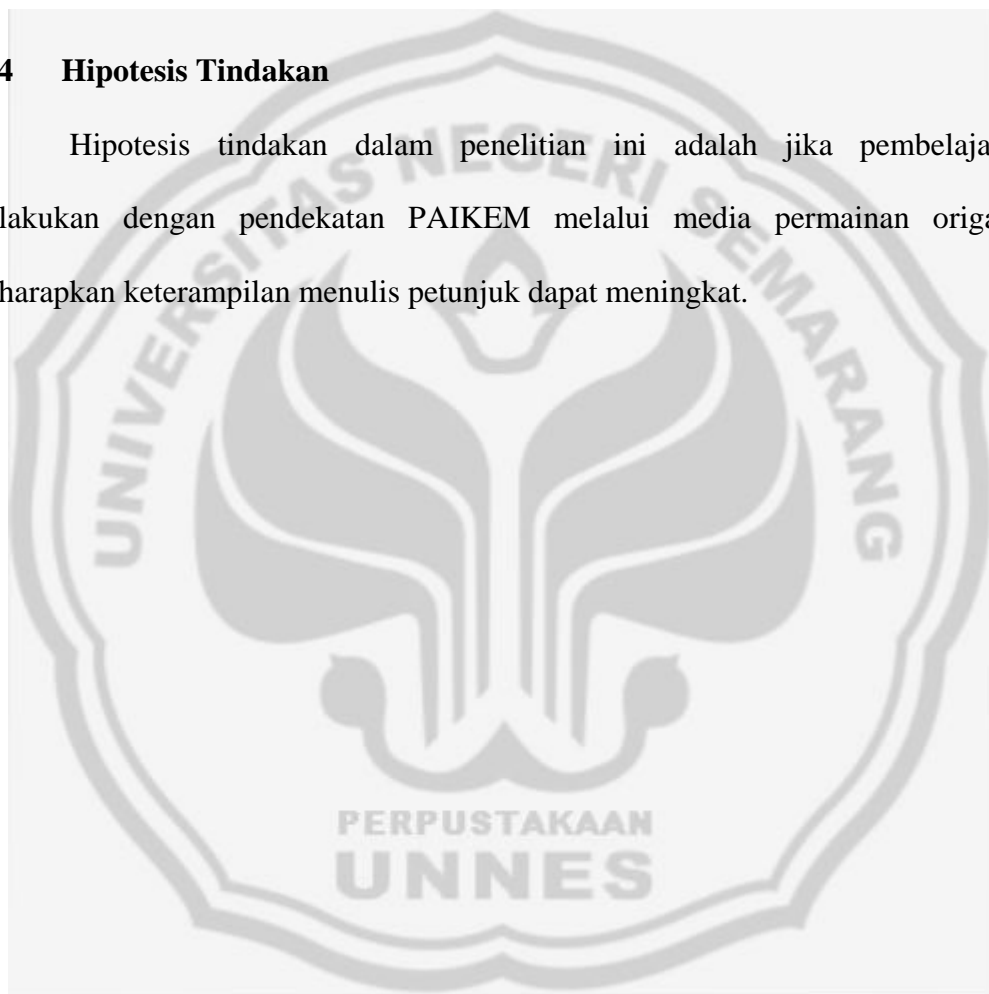
Dalam hubungannya dengan proses menulis petunjuk, maka siswa harus betul-betul memahami alur pelaksanaan dari sebuah petunjuk. Pemahaman siswa mengenai isi petunjuk yang dituliskan dapat dilihat dari syarat petunjuk yang sudah terpenuhi yaitu jelas, logis, dan singkat. Jelas, artinya tidak membingungkan dan mudah diikuti. Logis, artinya urutan pelaksanaannya tidak menimbulkan kesalahan langkah. Singkat, artinya hanya mencantumkan hal-hal yang penting saja. Dalam hal ini ketiga syarat tersebut dapat terpenuhi jika siswa dalam mempraktikkan petunjuk runtut sesuai dengan tata pelaksanaan yang seharusnya.

Maka dari itu, peneliti menghadirkan suatu media yang jarang digunakan yaitu origami ke dalam kelas untuk membantu siswa dalam mempermudah proses penulisan teks petunjuk tanpa harus mengingat seperangkat fakta-fakta. Efek yang ditimbulkan dari pembelajaran menulis petunjuk adalah dari psikologis siswa, siswa merasa senang karena pembelajaran seperti itu belum lazim digunakan dalam kelas konvensional, jadi seolah siswa menemukan suasana baru sekaligus menyenangkan, yang benar-benar nyata dihadirkan di dalam kelas. Dengan proses mengalami langsung apa yang sedang dipelajari (dengan mempraktekan terlebih

dahulu petunjuk yang akan dibuat) akan mengaktifkan siswa dan menghindari adanya salah langkah. Adanya kegiatan mengalami dan menemukan sendiri kompetensi pembelajaran yang seharusnya dimiliki siswa berkaitan dengan petunjuk, membuat siswa menjadi lebih terlatih untuk berpikir kritis dan kreatif.

#### **2.4 Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika pembelajaran dilakukan dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami diharapkan keterampilan menulis petunjuk dapat meningkat.





## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Penelitian terhadap pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subyantoro (2009:10) mengemukakan PTK adalah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti, sejak disusunnya suatu perencanaan sampai penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar mengajar, untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan atas empat tahap, yakni tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Keempat tahap tersebut dapat digambarkan dengan jelas di bawah ini.



O O

**Bagan 1. Desain Penelitian tindakan Kelas (PTK)**

Keterangan :

P = Perencanaan

T = Tindakan

O = Observasi

R = Refleksi

RP = Revisi Perencanaan

Berdasarkan bagan tersebut peneliti melaksanakan dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Observasi awal dilakukan sebelum peneliti melakukan siklus I dan siklus II. Observasi ini dilakukan agar peneliti mengetahui kondisi siswa dalam kelas, dan kesulitan yang dialami oleh siswa. Selain itu, observasi awal ini bertujuan agar siswa mengenal peneliti sehingga pada saat penelitian siswa sudah terbiasa dan tidak asing dengan peneliti. Dengan keadaan seperti ini maka penelitian dapat berjalan dengan baik dan alami.

Perencanaan dalam siklus meliputi dua hal, yaitu perencanaan umum dan perencanaan khusus. Yang dimaksud perencanaan umum adalah perencanaan yang meliputi keseluruhan aspek yang berhubungan dengan penelitian tindakan kelas. Perencanaan khusus dimaksudkan untuk menyusun rancangan dari siklus persiklus. Perencanaan khusus terdiri atas perencanaan ulang atau disebut revisi perencanaan.

Dalam perencanaan ini peneliti berkonsultasi dan bekerja sama dengan guru mata pelajaran yang bersangkutan kelas IV SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus khususnya dalam merancang rencana pembelajaran. Selain itu, peneliti juga bekerja sama dalam menentukan dan memilih alokasi waktu yang akan digunakan

dalam penelitian tersebut. Hal ini dilakukan peneliti agar perencanaan pembelajaran dalam proses pembelajaran lebih baik.

Pelaksanaan penelitian menurut desain tersebut dapat dipaparkan sebagai berikut:

### **3.1.1 Prosedur Tindakan pada Siklus I**

Prosedur tindakan yang dilakukan pada siklus I ini meliputi tahapan sebagai berikut:

#### **3.1.1.1 Perencanaan**

Pada tahap ini penulis mempersiapkan proses pembelajaran dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) menyusun satuan pelajaran, (2) menyusun rencana pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami, (3) membuat dan menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi, lembar wawancara, lembar catatan harian siswa, lembar catatan harian guru, dan dokumentasi yang berupa foto, (4) menyiapkan perangkat tes menulis petunjuk yang berupa kisi-kisi soal, pedoman penilaian, dan penilaian, (5) menyusun rancangan evaluasi program.

#### **3.1.1.2 Tindakan**

Tindakan yang akan dilakukan peneliti pada siklus I adalah melaksanakan pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami. Pada siklus I dilakukan dua kali pertemuan, masing-masing pertemuan terdiri atas tiga tahap proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut.

### 1) Pertemuan Pertama

Pada tahap pendahuluan, peneliti melakukan apersepsi, siswa dikondisikan untuk siap mengikuti proses pembelajaran. Peneliti memberikan penjelasan pada siswa mengenai tujuan pembelajaran serta manfaat yang akan diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan mengaitkan pada dunia nyata siswa. Peneliti melakukan tanya jawab tentang hal-hal yang berkaitan dengan petunjuk.

Pada tahap inti, (1) eksplorasi: peneliti mengajak siswa melihat sebuah petunjuk membuat mie instant. Peneliti melakukan tanya jawab dengan siswa tentang petunjuk dan kebermaknaan menulis petunjuk sesuai dengan contoh petunjuk; (2) elaborasi: peneliti menyuruh siswa menemukan ciri-ciri petunjuk beserta bukti dari contoh petunjuk tersebut. Siswa menganalisis secara individual. Peneliti memeriksa hasil kerja siswa. Siswa diperintahkan bekerja berpasangan 2 orang dan berdiskusi tentang ciri-ciri petunjuk lalu peneliti memeriksa hasil kerja berpasangan, siswa menuliskan jawaban yang telah disepakati berdua. Siswa diperintahkan bekerja berpasangan 4 orang untuk berdiskusi menemukan ciri-ciri petunjuk kemudian peneliti memeriksanya lagi; dan (3) konfirmasi: (1) perwakilan siswa tiap kelompok diminta mempresentasikan hasil kerja di depan kelas secara bergantian; (2) siswa diberi kesempatan untuk menanggapi hasil kerja kelompok yang presentasi; dan (3) guru dan siswa melakukan diskusi kelas untuk menyamakan ciri-ciri petunjuk.

Pada tahap terakhir atau penutup, guru bersama siswa mengadakan evaluasi kemudian guru memberi kesimpulan yang berkaitan pembelajaran menulis petunjuk.

## 2) Pertemuan Kedua

Pada tahap pendahuluan, peneliti mempresensi kehadiran siswa dan mengecek kesiapan siswa dalam menerima pembelajaran. Peneliti mengaitkan pembelajaran pada pertemuan sebelumnya kepada siswa. Peneliti melakukan tanya jawab tentang hal-hal yang berkaitan aspek-aspek penilaian menulis petunjuk.

Pada tahap inti, (1) eksplorasi: peneliti melakukan tanya jawab dengan siswa tentang bagaimana menulis sebuah petunjuk sesuai dengan ciri-ciri dan aspek-aspek penilaian petunjuk; (2) elaborasi: peneliti memberi penjelasan tentang petunjuk dan aturan permainan origami. Peneliti membagikan sebuah origami berbentuk kelinci dan memberi satu pertanyaan bagaimana membuat origami tersebut. Siswa melakukan permainan rekonstruksi origami. Siswa menuliskan petunjuk membuat origami berbentuk kelinci pada lembar kerja; dan (3) konfirmasi: siswa secara acak diminta mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas. Siswa lain diberi kesempatan untuk menanggapi hasil kerja siswa yang presentasikan peneliti dan siswa melakukan diskusi kelas untuk menyamakan petunjuk.

Pada tahap terakhir atau penutup, guru bersama siswa mengadakan evaluasi kemudian guru memberi kesimpulan yang berkaitan pembelajaran menulis petunjuk.

### 3.1.1.3 Observasi atau Pengamatan

Observasi atau pengamatan dilakukan dengan mengambil data dari mengamati dan mencatat kegiatan yang dilakukan siswa selama penelitian berlangsung dan respon siswa terhadap pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami. Agar hasil pengamatan bisa objektif, dalam pelaksanaannya peneliti minta bantuan kepada rekan guru bahasa dan sastra Indonesia untuk ikut mengadakan pengamatan. Pengamat mengikuti kegiatan dari awal sampai akhir pembelajaran. Aspek-aspek yang dinilai dalam pengamatan adalah perilaku siswa selama mengikuti proses pembelajaran seperti keseriusan siswa dalam mengikuti pembelajaran, keaktifan siswa dalam mengerjakan tugas, dan tanggapan siswa terhadap pendekatan dan media pembelajaran.

Setelah terlaksana kegiatan belajar mengajar, lembar catatan harian siswa dibagikan kepada siswa untuk mengetahui kesan, tanggapan, dan saran siswa mengenai materi belajar mengajar, pendekatan dan media yang digunakan dalam menulis petunjuk. Hal ini digunakan untuk memperbaiki tindakan pada siklus berikutnya.

Catatan harian guru berisi tentang ungkapan perasaan setelah melaksanakan pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami.

Wawancara dilakukan untuk mengetahui tanggapan siswa tentang pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media

permainan origami, kesulitan dan penyebab kesulitan yang dihadapi siswa. Hal ini juga digunakan untuk memperbaiki tindakan pada siklus berikutnya.

#### **3.1.1.4 Refleksi atau Evaluasi**

Setelah pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan analisis mengenai hasil tes dan hasil nontes.

Berdasarkan analisis itu dilakukan refleksi, meliputi: (1) pengungkapan hasil pengamatan oleh peneliti tentang kelebihan dan kekurangan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami yang digunakan untuk menulis petunjuk (2) pengungkapan tindakan-tindakan yang telah dilakukan oleh siswa selama proses belajar mengajar, dan (3) pengungkapan tindakan-tindakan yang telah dilakukan oleh guru selama proses belajar mengajar. Penentuan refleksi itu didiskusikan dengan rekan observator.

Refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil tes dan nontes dalam siklus I ini untuk introspeksi terhadap perencanaan pembelajaran, tindakan pembelajaran, dan observasi yang telah dilakukan. Setelah itu, apabila terdapat kekurangan-kekurangan pada siklus I ini, maka akan diperbaiki dan dicari pemecahannya pada siklus II. Apabila ada kelebihan dalam siklus I, maka akan dipertahankan atau ditingkatkan pada siklus II.

#### **3.1.2 Prosedur Tindakan pada Siklus II**

Pada siklus II, langkah-langkah yang ditempuh sama seperti siklus I. Siklus II hanya menyempurnakan atau memperbaiki kekurangan pada siklus I.

Langkah-langkah pada siklus II yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

### **3.1.2.1 Perencanaan**

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, kegiatan dilakukan pada tahap ini meliputi hal-hal sebagai berikut: (1) menyusun perbaikan satuan pelajaran sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan pada siklus II, (2) menyusun perbaikan rencana pembelajaran sesuai dengan tindakan yang akan dilakukan pada siklus II, (3) menyusun perbaikan pedoman pengamatan, yaitu melalui observasi, wawancara, catatan harian siswa dan catatan harian guru, (4) menyusun perbaikan rancangan evaluasi program.

### **3.1.2.2 Tindakan**

Tindakan pada siklus II dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah disiapkan sebagai upaya memperbaiki tindakan sebelumnya dan meningkatkan hasil belajar siswa. Tindakan siklus II dilaksanakan dalam dua pertemuan. Langkah-langkah pembelajaran yang dilaksanakan yaitu pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Berikut ini uraian mengenai langkah-langkah tindakan siklus II.

#### **1) Pertemuan Pertama**

Pada tahap pendahuluan, peneliti memberikan pembukaan. Peneliti memberikan penjelasan mengenai tujuan dan manfaat yang diperoleh setelah mengikuti pembelajaran menulis petunjuk. Pada siklus II ini, siswa juga



dimotivasi agar lebih bersungguh-sungguh dalam melaksanakan pembelajaran menulis petunjuk.

Pada tahap inti, (1) eksplorasi: peneliti mengajak siswa melihat sebuah petunjuk membuat origami berbentuk kepala kucing. Peneliti melakukan tanya jawab dengan siswa tentang petunjuk dan kebermaknaan menulis; (2) elaborasi: peneliti memberi pertanyaan tentang bahasa yang ada dalam petunjuk dan menyuruh siswa menganalisis bahasa dalam petunjuk tersebut. Siswa menganalisis secara individual. Peneliti memeriksa hasil kerja siswa. Siswa diperintahkan bekerja berpasangan 2 orang dan berdiskusi tentang bahasa petunjuk lalu peneliti memeriksa hasil kerja berpasangan, siswa menuliskan jawaban yang telah disepakati berdua. Siswa diperintahkan bekerja berpasangan 4 orang untuk berdiskusi menganalisis bahasa dalam petunjuk kemudian peneliti memeriksanya lagi; dan (3) konfirmasi: (1) perwakilan siswa tiap kelompok diminta mempresentasikan hasil kerja di depan kelas secara bergantian; (2) siswa diberi kesempatan untuk menanggapi hasil kerja kelompok yang presentasi; dan (3) guru dan siswa melakukan diskusi kelas untuk menyamakan persepsi tentang bahasa petunjuk.

Pada tahap terakhir atau penutup, guru bersama siswa mengadakan evaluasi kemudian guru memberi kesimpulan yang berkaitan pembelajaran menulis petunjuk. Guru merefleksi hasil dari pembelajaran menulis petunjuk.

## 2) Pertemuan Kedua

Pada tahap pendahuluan, peneliti mengingatkan kembali pelajaran yang telah lalu. Peneliti memberikan penjelasan mengenai tujuan dan manfaat yang

diperoleh setelah mengikuti pembelajaran menulis petunjuk dengan mengaitkan pada dunia nyata.

Pada tahap inti, (1) eksplorasi: siswa diberi penjelasan mengenai penggunaan ejaan dan tanda baca. Siswa bertanya jawab dengan peneliti tentang bagaimana menulis sebuah petunjuk dengan menggunakan bahasa yang baik dan sesuai EYD; (2) elaborasi: peneliti memberi penjelasan tentang petunjuk dan mengingatkan aturan permainan origami. Siswa memerhatikan guru yang sedang merekonstruksi sebuah origami dan menuliskan tata urutan petunjuknya. Peneliti membagikan sebuah origami berbentuk kepala anjing dan memberi satu pertanyaan bagaimana membuat origami tersebut. Siswa melakukan permainan rekonstruksi origami. Siswa secara mandiri menuliskan petunjuk pada kertas yang dibagikan oleh guru; dan (3) konfirmasi: siswa secara acak diminta mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas. Siswa lain diberi kesempatan untuk menanggapi hasil kerja siswa yang presentasi, peneliti dan siswa melakukan diskusi kelas untuk menyamakan petunjuk.

Pada tahap terakhir atau penutup, guru bersama siswa mengadakan evaluasi kemudian guru memberi kesimpulan yang berkaitan pembelajaran menulis petunjuk.

### **3.1.2.3 Observasi atau Pengamatan**

Sasaran observasi adalah pengamatan terhadap kegiatan siswa selama penelitian berlangsung. Agar hasil pengamatan bisa objektif, dalam pelaksanaannya peneliti minta bantuan kepada rekan guru bahasa dan sastra

Indonesia untuk ikut mengadakan pengamatan. Pengamat mengikuti kegiatan dari awal sampai akhir pembelajaran. Pengamatan dilakukan secara cermat sehingga penulis mempunyai beberapa temuan. Aspek-aspek yang dinilai dalam pengamatan adalah: (1) perubahan perilaku siswa selama mengikuti proses pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami menjadi lebih baik atau justru berkurang, (2) kesungguhan siswa memperhatikan penjelasan guru pada saat siswa menulis petunjuk mengalami perubahan yang lebih baik atau tidak, dan (3) perubahan motivasi untuk menulis teks petunjuk.

#### **3.1.2.4 Refleksi dan Evaluasi**

Pada akhir kegiatan siklus II, penulis melakukan analisis mengenai hasil tes dan hasil nontes.

Berdasarkan analisis itu dilakukan refleksi, meliputi: (1) pengungkapan hasil pengamatan oleh penulis tentang kelebihan dan kekurangan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami yang digunakan untuk menulis petunjuk, (2) pengungkapan tindakan-tindakan yang telah dilakukan oleh siswa selama proses belajar mengajar, dan (3) pengungkapan tindakan-tindakan yang telah dilakukan oleh guru selama proses belajar mengajar. Penentuan refleksi itu didiskusikan dengan rekan observator.

Refleksi dilakukan untuk mengetahui keefektifan penggunaan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami, melihat peningkatan menulis

petunjuk dan mengetahui perubahan perilaku siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran serta untuk merefleksi hasil evaluasi belajar siswa pada siklus I.

### **3.2 Subjek Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus. Peneliti memilih kelas ini karena kompetensi menulis petunjuk masih rendah walaupun sudah diajarkan.

Rendahnya kemampuan menulis tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yaitu faktor siswa, guru, dan sarana prasarana. Faktor yang berasal dari siswa di antaranya, yaitu: (1) pemahaman siswa terhadap keterampilan menulis petunjuk masih kurang; (2) siswa tidak senang dengan pembelajaran menulis petunjuk yang monoton dan membosankan karena tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik; (3) penggunaan kosakata yang belum maksimal; (4) penggunaan ejaan dan tanda baca yang masih salah; (5) siswa juga belum bisa menulis petunjuk secara urut dan baik.

Faktor yang berasal dari guru di antaranya: (1) kurang memberi motivasi kepada siswa dalam hal menulis petunjuk; (2) kurangnya alokasi waktu dalam pembelajaran menulis menyebabkan siswa semakin malas untuk menulis; (3) guru tidak menggunakan media yang menarik dalam proses pembelajaran; (4) guru hanya memanfaatkan buku sumber dalam kegiatan menulis; (5) metode pembelajaran yang digunakan guru yaitu menggunakan ceramah dan penugasan; (6) pemberian materi menulis petunjuk yang dilakukan guru tidak bervariasi dan

monoton, sehingga siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang dilakukan guru selama ini.

Faktor sarana prasarana, yaitu: (1) belum adanya media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran menulis petunjuk, dan (2) tidak tersedianya buku-buku tentang menulis khususnya menulis petunjuk.

### **3.3 Variabel Penelitian**

Variabel dalam penelitian ini adalah dua macam, yaitu: (1) variabel keterampilan menulis petunjuk dan (2) variabel penggunaan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami dalam menulis petunjuk.

#### **3.3.1 Variabel Keterampilan Menulis Petunjuk**

Siswa dikatakan dapat menulis petunjuk dengan baik bila memenuhi aspek-aspek: (1) kejelasan petunjuk yang memenuhi 5 unsur (menggunakan istilah lazim, penggunaan nomor untuk membedakan langkah, bisa dipahami, mudah diikuti, dan adanya gambar); (2) ketepatan tata urutan petunjuk yang memenuhi 3 unsur (urutan harus berhubungan secara praktis dan logis, tidak menimbulkan salah langkah, dan tidak ada yang terbalik); (3) keefektifan kalimat yang memenuhi 4 unsur (kehematan kalimat atau ringkas, adanya koherensi antar kalimat, jelas, dan mengandung kesatuan gagasan); (4) penggunaan ejaan dan tanda baca yang dihitung dari jumlah kesalahan; (5) kesesuaian bahasa yang digunakan dengan sasaran petunjuk; dan (6) kemenarikan tampilan petunjuk yang memenuhi 3 unsur (tulisan rapi, bersih, dan gambar yang jelas serta menarik).

Dengan pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami diharapkan keterampilan menulis petunjuk siswa kelas IV SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus dapat memenuhi target yang diharapkan dengan nilai lebih atau sama dengan 70 dari rentang nilai 0-100 dan terjadi perubahan perilaku yang positif.

### **3.3.2 Variabel Penggunaan Pendekatan PAIKEM melalui Media Permainan Origami**

Variabel kedua adalah penggunaan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami. Pendekatan PAIKEM ditandai dengan ciri-ciri antara lain: (1) aktif, yang ditandai dengan siswa aktif bertanya dan menemukan gagasan; (2) inovatif, yang ditandai dengan munculnya ide baru atau inovasi positif; (3) kreatif, yang ditandai dengan kegiatan belajar yang beragam disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa; (4) efektif, yang ditandai dengan hasil siswa setelah proses pembelajaran berlangsung; dan (5) menyenangkan, yang ditandai dengan suasana belajar yang menyenangkan. Penggunaan media permainan origami dalam pembelajaran menulis petunjuk merupakan alternatif pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini dikarenakan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar sambil bermain.

Permainan origami adalah sebuah media pembelajaran yang dapat merangsang daya pikir dan daya kreativitas siswa. Selain siswa mempunyai akademik yang baik, siswa juga dapat mempunyai sebuah kreativitas yang menakjubkan. Dengan menggunakan media pembelajaran yang bersifat permainan, siswa akan lebih cepat menangkap pengetahuan yang ada.

Salah satu jenis permainan origami adalah rekonstruksi origami. Dalam permainan ini, origami yang sudah jadi dibongkar lagi, kemudian dibuat lagi berdasarkan lipatan yang sudah ada. Dalam pembuatan lagi atau lebih dikenal dengan istilah rekonstruksi, siswa diminta untuk menuliskan sebuah petunjuk membuat origami yang baik. Disinilah siswa dituntut aktif tidak hanya dalam kegiatan menulis tetapi dalam kegiatan langsung mempraktekkan pembuatan sebuah origami.

### **3.4 Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian adalah tes dan nontes. Dengan menggunakan tes, peneliti dapat mengetahui kemampuan menulis petunjuk siswa. Sedangkan bentuk instrumen nontes dalam penelitian ini adalah pedoman observasi, pedoman wawancara, catatan harian siswa, catatan harian guru, dan dokumentasi foto yang digunakan untuk mengetahui perubahan tingkah laku siswa.

#### **3.4.1 Instrumen Tes**

Bentuk instrumen tes yaitu tes menulis petunjuk. Beberapa aspek yang dinilai dalam menulis petunjuk adalah: (1) aspek struktur petunjuk meliputi: kejelasan petunjuk, ketepatan tata urutan petunjuk, keefektifan kalimat; (2) aspek bahasa meliputi: penggunaan ejaan dan tanda baca, kesesuaian bahasa yang digunakan dengan sasaran petunjuk; dan (3) aspek teknis yaitu kemenarikan tampilan petunjuk.

**Tabel 1. Skor penilaian pada Instrumen Tes**

No.	Aspek Penilaian	Rentang Skor				Bobot	Skor Maksimal
		4	3	2	1		
1.	Kejelasan petunjuk					5	20
2.	Ketepatan tata urutan petunjuk					5	20
3.	Keefektifan kalimat					5	20
4.	Penggunaan ejaan dan tanda baca					4	16
5.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan sasaran petunjuk					4	16
6.	Kemenarikan tampilan petunjuk					4	16
	Jumlah						98

Keterangan:

4 : Sangat Baik (SB)

3 : Baik (B)

2 : Cukup (C)

1 : Kurang (K)



**Tabel 2. Kriteria Penilaian Keterampilan Menulis Petunjuk**

No.	Aspek Penilaian	Kategori	Skor	Kriteria
1.	Kejelasan Petunjuk	Sangat Baik (4)	20	Kejelasan petunjuk sangat baik bila memenuhi 5 unsur (menggunakan istilah lazim, penggunaan nomor untuk membedakan langkah, bisa dipahami, mudah diikuti, dan adanya gambar).
		Baik (3)	15	Kejelasan petunjuk baik bila memenuhi 4 unsur.
		Cukup (2)	10	Kejelasan petunjuk dikatakan cukup bila hanya memenuhi 3 unsur.
		Kurang (1)	5	Kejelasan petunjuk dikatakan kurang bila ada kurang dari 3 unsur yang terpenuhi.

2.	Ketepatan Tata Urutan Petunjuk	Sangat Baik (4)  Baik (3)  Cukup (2)  Kurang (1)	20  15  10  5	Tata urutannya tepat yang memenuhi 3 unsur (urutan harus berhubungan secara praktis dan logis, tidak menimbulkan salah langkah, dan tidak ada langkah yang terbalik). Tata urutan yang hanya memenuhi 2 unsur. Tata urutan yang hanya memenuhi 1 unsur saja. Tata urutannya tidak memenuhi unsur ketepatan.
3.	Keefektifan Kalimat	Sangat Baik (4)	20	Kalimat yang digunakan memenuhi 4 unsur (kehematan kalimat atau ringkas, jelas, adanya koherensi antar kalimat, dan mengandung kesatuan

		Baik (3)	15	gagasan). kalimat yang digunakan hanya memenuhi 3 unsur.
		Cukup (2)	10	Kalimat yang digunakan hanya memenuhi 2 unsur.
		Kurang (1)	5	Kalimat yang digunakan memenuhi kurang dari 2 unsur.
4.	Penggunaan Ejaan dan Tanda Baca	Sangat Baik (4)	16	Jumlah kesalahan 1–5
		Baik (3)	12	Jumlah kesalahan 6–10
		Cukup (2)	8	Jumlah kesalahan 11–15
		Kurang (1)	4	Jumlah kesalahan 15–20
5.	Ketepatan Diksi dalam Petunjuk	Sangat Baik (4)	16	Diksi yang digunakan memenuhi 3 unsur (kata yang dipakai kata baku, kata yang dipakai tidak bermakna ganda atau ambigu,

		Baik (3)	12	dan diksi yang dipakai sesuai dengan sasaran petunjuk).
		Cukup (2)	8	Diksi yang digunakan hanya memenuhi 2 unsur.
		Kurang (1)	4	Diksi yang digunakan hanya memenuhi 1 unsur saja.
				Diksi yang digunakan tidak memenuhi unsur ketepatan diksi.
6.	Kemenarikan Tampilan Petunjuk	Sangat Baik (4)	16	Tampilan sangat menarik bila memenuhi 3 unsur (tulisan rapi, bersih, dan disertai gambar yang jelas).
		Baik (3)	12	Tampilan petunjuk hanya memenuhi 2 unsur.
		Cukup (2)	8	Tampilan petunjuk hanya memenuhi 2

		Kurang (1)	4	unsur. Tampilan petunjuk tidak memenuhi unsur kemenarikan tampilan petunjuk.
--	--	------------	---	---

Nilai Akhir =  $\frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$  (Skor Ideal)

Skor Maksimal

Dari pedoman di atas, guru dapat mengetahui kemampuan menulis petunjuk siswa berhasil mencapai kategori sangat baik, baik, cukup, dan kurang.

**Tabel 3. Pedoman Penilaian Keterampilan Menulis Petunjuk**

No.	Kategori	Rentang Skor
1.	Sangat Baik	85-100
2.	Baik	70-84
3.	Cukup	50-69
4.	Kurang	0-49

### 3.4.2 Instrumen Nontes

Teknik nontes yang digunakan adalah observasi, wawancara, catatan harian, dan dokumentasi foto.

#### 3.4.2.1 Pedoman Observasi atau Pengamatan

Pengamatan atau observasi pada penelitian ini digunakan untuk mengambil data penelitian, mengamati sikap siswa, perilaku, respon atau

tanggapan, dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Aspek yang diamati meliputi:

- 1) Keaktifan siswa mendengarkan penjelasan guru (appersepsi) dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran menulis petunjuk berlangsung sampai pada kegiatan refleksi siswa.
- 2) Respon siswa dalam menerima materi pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami.
- 3) Respon siswa terhadap pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami.

#### **3.4.2.2 Pedoman Wawancara**

Pedoman wawancara digunakan untuk mendapatkan data tentang pembelajaran menulis petunjuk. Wawancara dilakukan terhadap siswa yang hasil tesnya tinggi, sedang, dan rendah. Wawancara ini untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap materi pelajaran, kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran, pendekatan, dan media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran.

Aspek yang diungkap melalui wawancara adalah:

- 1) Perasaan siswa pada saat menerima materi pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami.
- 2) Minat siswa terhadap pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami.
- 3) Pengetahuan yang diperoleh.

- 4) Kesulitan yang dihadapi ketika menulis petunjuk.
- 5) Harapan siswa terhadap pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami.

#### **3.4.2.3 Pedoman Catatan Harian**

Catatan harian yang ada berupa catatan harian siswa dan catatan harian guru. Catatan harian siswa berisi perasaan siswa dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran, mulai dari ketika siswa belajar bersama mengonstruksi sebuah origami, perasaan siswa ketika mempraktekan langsung petunjuk yang akan mereka tulis, kesulitan siswa dalam menulis petunjuk, dan hal-hal yang ingin dikemukakan oleh siswa berkaitan dengan pembelajaran yang telah diikuti.

Sementara itu, catatan harian guru berisi informasi naratif yang mengungkap tentang kesiapan siswa terhadap pembelajaran menulis petunjuk, respon siswa terhadap permainan rekonstruksi origami, respon siswa terhadap kegiatan praktek langsung tentang apa yang akan ditulis menjadi sebuah petunjuk, respon siswa terhadap kegiatan menulis petunjuk, keaktifan siswa dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan dalam pembelajaran menulis petunjuk, dan situasi atau suasana kelas ketika pembelajaran berlangsung.

#### **3.4.2.4 Pedoman Dokumentasi Foto**

Instrumen penelitian yang terakhir digunakan adalah dokumentasi foto. Foto digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan siswa maupun guru saat proses pembelajaran berlangsung. Aspek yang diambil pada dokumentasi foto

meliputi: (1) kegiatan awal pembelajaran, (2) sikap minat siswa saat mendengarkan penjelasan guru, (3) aktivitas tanya jawab, (4) kegiatan diskusi kelompok, (5) aktivitas siswa dalam mengerjakan tugas dari peneliti untuk menulis petunjuk.

Data dokumentasi foto ini diambil pada awal hingga akhir penelitian saat pembelajaran siklus I dan siklus II berlangsung. Data-data dokumentasi foto ini berwujud gambar visual yang dikumpulkan selanjutnya dilaporkan secara deskriptif sesuai dengan petunjuk yang ada, sehingga dengan teknik dokumentasi ini pembaca dapat langsung menikmati suasana secara visual.

### **3.5 Teknik Pengumpulan Data**

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan cara teknik tes dan nontes.

#### **3.5.1 Teknik Tes**

Data dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan tes yang dilakukan sebanyak dua kali. Tes pertama berupa tes awal dilaksanakan setelah pembelajaran pada siklus I. Tes diberikan setelah siswa diberi kesempatan untuk menemukan dan mengalami sendiri berbagai hal berkaitan dengan petunjuk. Tes ini dijadikan sebagai acuan dalam melakukan perbaikan tindakan siklus II. Tes yang kedua dilaksanakan setelah pembelajaran pada siklus II. Tes diberikan setelah siswa melakukan kegiatan belajar menulis petunjuk yang telah disertai upaya perbaikan pembelajaran oleh guru. Tes ini dijadikan sebagai tolok ukur peningkatan keberhasilan siswa dalam menulis petunjuk setelah dilakukan



pembelajaran dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami. Tes menulis petunjuk ini berupa lembar tugas yang berisi perintah kepada siswa untuk menulis satu buah petunjuk. Hasil tes berupa petunjuk membuat, menggunakan, dan melakukan sesuatu.

### **3.5.2 Teknik Nontes**

Teknik nontes yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, catatan harian, dan dokumentasi yang berupa foto.

#### **3.5.2.1 Observasi**

Observasi dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan pada semua siswa dengan mengamati tingkah laku yang muncul pada siswa. Tingkah laku ini sudah dituliskan pada lembar observasi siswa, peneliti tinggal memberi tanda cek list saja. Dalam penelitian ini observasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai sikap dan tingkah laku siswa terhadap kegiatan menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami.

#### **3.5.2.2 Wawancara**

Wawancara dilaksanakan terhadap siswa yang mendapat nilai tinggi, sedang, dan rendah. Wawancara ini dilaksanakan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dan mengetahui kesulitan-kesulitan yang dialami siswa ketika pembelajaran berlangsung. Dalam wawancara menggunakan teknik bebas, yaitu pertanyaan telah dipersiapkan pewawancara dan responden bebas menjawab

tanpa terikat. Kegiatan wawancara ini dilaksanakan di luar jam pelajaran. Wawancara dilakukan setelah diketahui hasil yang diperoleh siswa setelah dilakukan pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami. Wawancara dilakukan dengan langsung mewawancarai siswa.

Adapun jumlah siswa yang menjadi sasaran pada tiap siklusnya (siklus I dan siklus II) adalah tiga siswa. Sasaran wawancara siklus I yaitu 1 siswa yang nilai tesnya tinggi, 1 siswa yang nilai tesnya sedang, dan 1 siswa yang nilai tesnya rendah dalam menulis petunjuk pada tes awal. Sasaran wawancara siklus II adalah 1 siswa yang nilai tesnya tinggi, 1 siswa yang nilai tesnya sedang, dan 1 siswa yang mendapat nilai rendah dalam menulis petunjuk pada tes siklus 1. Adapun cara yang ditempuh peneliti dalam melaksanakan wawancara yaitu (1) mempersiapkan lembar wawancara yang berisi daftar pertanyaan yang akan diajukan pada siswa, (2) menentukan siswa yang akan diwawancarai kemudian diajak wawancara, (3) mencatat hasil.

### **3.5.2.3 Catatan Harian**

Catatan harian digunakan untuk mendapatkan data tentang respon siswa sebagai penelitian selama proses pembelajaran. Catatan harian dibuat dua macam yaitu catatan harian penelitian yang diisi oleh siswa dan catatan harian yang diisi oleh guru. Catatan harian berisi tentang kesan dan pesan siswa, siswa memberikan respon positif atau negatif terhadap pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami. Catatan harian guru

berisi tentang uraian pendapat dari seluruh kejadian yang dilihat dan dirasakan oleh guru selama kegiatan pembelajaran menulis petunjuk berlangsung. Catatan harian siswa diisi oleh semua siswa kelas IV SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus pada setiap akhir pembelajaran. Sedangkan catatan harian guru diisi oleh guru setelah akhir pembelajaran menulis petunjuk.

#### **3.5.2.4 Dokumentasi Foto**

Dokumentasi foto digunakan untuk merekam tingkah laku siswa selama pembelajaran menulis petunjuk dan pada saat siswa diwawancarai. Foto yang diambil berupa aktivitas-aktivitas siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran dan saat guru melakukan wawancara dengan siswa. Gambar yang sudah diambil selanjutnya dideskripsikan sesuai kondisi pada saat itu. Foto ini merupakan bukti otentik mengenai tingkah laku siswa pada saat pembelajaran menulis petunjuk dan bukti telah melakukan kegiatan wawancara.

### **3.6 Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu secara kuantitatif dan kualitatif.

#### **3.6.1 Teknik Kuantitatif**

Teknik kuantitatif ini diperoleh dari hasil tes yang dilakukan sebanyak dua kali, yaitu pada akhir siklus I, dan akhir siklus II. Adapun langkah penghitungannya adalah dengan menghitung skor yang diperoleh siswa, menghitung skor kumulatif dari seluruh aspek, menghitung skor rata-rata,

menghitung nilai, menghitung nilai rata-rata, dan menghitung persentase dengan rumus sebagai berikut.

$$SP = \frac{SK}{R} \times 100\%$$

KR

Keterangan:

SP : Skor Persentase

SK : Skor Kumulatif

R : Jumlah Responden

Hasil penghitungan siswa dari masing-masing tes ini kemudian dibandingkan, yaitu antara siklus I dan siklus II. Hasil ini akan memberikan gambaran mengenai persentase peningkatan kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami.

### 3.6.2 Teknik Kualitatif

Teknik kualitatif dipakai untuk menganalisis data nontes yang berupa pedoman observasi, pedoman wawancara, catatan harian siswa, catatan harian guru, dan dokumentasi foto. Data atau pengamatan dan catatan harian kegiatan siswa dianalisis dengan cara mendeskripsikan hasil pengamatan dan uraian dari catatan harian kegiatan siswa yang kemudian dikelompokkan berdasarkan aspek-aspek yang diteliti. Dalam hal ini data observasi dan catatan harian digunakan untuk memilih siswa yang mengalami kesulitan untuk dijadikan respon dalam wawancara. Data wawancara berfungsi untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi

siswa sehingga dengan melakukan pendekatan melalui wawancara siswa akan lebih berani mengungkapkan permasalahannya mengenai kemampuan menulisnya. Dengan cara seperti ini, guru akan lebih mengetahui kesulitan siswa sehingga dapat mencari jalan terbaik untuk mengatasinya dalam upaya meningkatkan keterampilan menulis siswa.

Sementara itu, data yang berupa foto digunakan sebagai bukti otentik proses pembelajaran dan ketika sedang diwawancarai. Data ini dapat memberikan gambaran yang jelas terhadap penerapan pembelajaran dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami.

Hasil analisis data secara kualitatif menggunakan deskripsi kualitatif dengan membandingkan hasil siklus I dengan siklus II. Dari analisis tersebut dapat dilihat hasil tes kualitatif siswa yang mengalami kesulitan dalam menulis petunjuk, kelebihan ataupun kekurangan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami dalam pembelajaran dan untuk mengetahui peningkatan keterampilan menulis petunjuk siswa.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas ini diperoleh dari tes awal atau prasiklus, siklus I, dan siklus II. Hasil tes awal atau prasiklus berupa keterampilan menulis petunjuk sebelum tindakan penelitian dilakukan. Hasil penelitian siklus I dan siklus II berupa keterampilan menulis petunjuk setelah mendapatkan pembelajaran dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami, sedangkan hasil nontes terdiri atas observasi, catatan harian, wawancara, dan dokumentasi foto.

Penelitian menulis petunjuk dengan dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami terdiri atas dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Pada setiap siklus, pelaksanaan tindakan dilakukan dua kali pertemuan, setiap kali pertemuan terdiri atas dua jam pelajaran yang setiap jamnya adalah 35 menit. Sama halnya dengan prosedur penelitian, setiap siklus dilaksanakan dengan beberapa tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Akan tetapi, sebelum dilakukan tindakan siklus I dan siklus II, peneliti melakukan observasi dengan guru bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus untuk memperoleh informasi mengenai kondisi awal pembelajaran menulis petunjuk. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada pembahasan berikut ini.

#### 4.1.1 Hasil Prasiklus

Hasil tes prasiklus merupakan hasil tes menulis petunjuk sebelum dilakukan tindakan. Hasil tes prasiklus digunakan untuk mengetahui kondisi awal siswa dalam menulis petunjuk pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus. Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menulis petunjuk sebelum dilakukan tindakan kelas berupa pembelajaran menggunakan dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami maka peneliti melakukan wawancara dengan guru, yaitu dengan tujuan mengetahui kemampuan siswa dalam keterampilan menulis petunjuk. Hasil dari wawancara tersebut dapat dilihat sebagai berikut.

**Tabel 4. Keterampilan Menulis Petunjuk Prasiklus**

No.	Kategori	Skor	f	Bobot	Persen-tase (%)	Rata-rata	Ketun-tasan
1.	Sangat Baik	85-100	0	0	0	1846/29	9/29 x
2.	Baik	70-84	9	701	31,04	$x \ 100 =$	$100\% =$
3.	Cukup	50-69	15	921	51,72	63,65	31,04%
4.	Kurang	0-59	5	224	17,24	Kategori	
Jumlah			29	1846	100	cukup	

Dari tabel 4 dapat diketahui bahwa sebelum mendapatkan tindakan, sebanyak 5 siswa atau 17,24% memiliki kemampuan menulis petunjuk dalam kategori kurang. Sebanyak 15 siswa atau 51,72% telah memiliki kemampuan menulis petunjuk dengan kategori cukup, sedangkan sisanya sebanyak 9 siswa

atau 31,04% memiliki kemampuan menulis petunjuk dalam kategori baik. Rata-rata nilai siswa dalam menulis petunjuk adalah 63,65. Hal itu menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas tersebut termasuk dalam kategori cukup dan belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan oleh guru, yaitu 70.

Berdasarkan data yang diperoleh dari tes prasiklus, keterampilan menulis petunjuk siswa perlu ditingkatkan. Peningkatan tersebut dapat diwujudkan dengan melakukan tindakan siklus I dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami. Data prasiklus tersebut dapat dijadikan sebagai landasan diterapkannya penelitian tindakan kelas menulis petunjuk siswa kelas IV SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus dengan dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami.

#### **4.1.2 Hasil Penelitian Siklus I**

Hasil tes pada siklus I merupakan tindakan awal dengan menggunakan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami. Tindakan siklus I ini dilaksanakan sebagai upaya untuk memperbaiki dan memecahkan masalah yang muncul pada prasiklus. Penelitian siklus I dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Pelaksanaan pembelajaran menulis petunjuk siklus I terdiri atas data tes dan nontes. Hasil kedua data tersebut diuraikan secara rinci sebagai berikut.

##### **4.1.2.1 Keterampilan Menulis Petunjuk Siklus I**

Tes menulis petunjuk siswa dilaksanakan setelah tes prasiklus. Hasil tes menulis petunjuk siklus I ini merupakan data awal setelah diberlakukan tindakan



pembelajaran dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami. Kriteria penilaian meliputi beberapa aspek, yaitu: (1) kejelasan petunjuk; (2) ketepatan tata urutan petunjuk; (3) keefektifan kalimat; (4) penggunaan ejaan dan tanda baca; (5) ketepatan diksi dalam petunjuk; dan (6) kemenarikan tampilan petunjuk. Secara umum, hasil tes keterampilan menulis petunjuk siswa dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 5. Keterampilan Menulis Petunjuk dengan Pendekatan PAIKEM melalui Media Permainan Origami Siklus I**

No	Kategori	Nilai	f	Persentase (%)	Jumlah Nilai	Rata-Rata	Ketuntasan
1.	Sangat Baik	85-100	6	20,69	536	$2014/29=69,45$	$15/29 \times 100\% = 51,72\%$
2.	Baik	70-84	9	31,04	663	Kategori cukup	
3.	Cukup	50-69	12	41,38	739		
4.	Kurang	0-49	2	6,89	76		
Jumlah			29	100	2014		

Dari tabel 5 dapat diketahui bahwa hasil keterampilan menulis petunjuk siswa pada siklus I dalam kategori cukup, dengan nilai rata-rata 69,45. Rata-rata skor tersebut dapat dikatakan belum memuaskan karena belum mencapai target yang telah ditentukan dengan kriteria ketuntasan minimal sebesar 70. Pada siklus I, ada 6 siswa atau 20,69% yang berhasil mendapatkan nilai sangat baik atau nilai 85-100. Nilai dengan kategori baik, yaitu antara 70-84 diperoleh 9 siswa atau 31,04%. Sebanyak 12 siswa atau 41,38% yang mendapat nilai antara 50-69 dalam

kategori cukup. Sebanyak 2 siswa atau 6,89% yang mendapat nilai antara 0-49 dalam kategori kurang. Siswa yang dinyatakan tuntas atau mencapai kriteria ketuntasan minimal sebanyak 15 siswa atau 51,72%.

Nilai rata-rata kelas menulis petunjuk pada siklus I sebesar 69,45. Hasil tes keterampilan menulis petunjuk pada siklus I dalam kategori cukup. Dari 29 siswa kelas IV SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus terdapat 2 siswa yang mendapat nilai dalam kategori kurang. Hal tersebut dimungkinkan karena pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami masih baru bagi siswa sehingga siswa harus menyesuaikan diri dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami yang diterapkan oleh peneliti sebagai proses awal bagi siswa untuk melakukan perbaikan pada pembelajaran selanjutnya. Hasil tes menulis petunjuk untuk tiap-tiap aspek pada siklus I akan dijelaskan sebagai berikut.

#### **4.1.2.1.1 Keterampilan Menulis Petunjuk Aspek Kejelasan Petunjuk**

Penilaian aspek kejelasan petunjuk difokuskan pada tingkat kemudahan sebuah petunjuk untuk dilakukan dan adanya gambar yang memperjelas petunjuk. Hasil penilaian tes siklus I dalam aspek kejelasan petunjuk dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 6. Keterampilan Menulis Petunjuk Aspek Kejelasan Petunjuk Siklus I**

No.	Skor	f	Persentase (%)	Jumlah Nilai	Keterangan	
					Rata-rata	Ketuntasan
1.	20	3	10,35	60	385/29/20 x100=	18/29 x 100% = 62,07%
2.	15	15	51,72	225		
3.	10	9	31,04	90	66,38	
4.	5	2	6,89	10	Kategori	
Jumlah		29	100	385	cukup	

Data pada tabel 6 tersebut menunjukkan hasil keterampilan menulis petunjuk aspek kejelasan petunjuk. Hasil tes menulis petunjuk aspek kejelasan petunjuk untuk kategori sangat baik dicapai oleh 3 siswa atau sebesar 10,35%, kategori baik dicapai oleh 15 siswa atau sebesar 51,72%, kategori cukup dicapai oleh 9 siswa atau sebesar 31,04%, dan kategori kurang dicapai oleh 2 siswa atau sebesar 6,89%. Dari data yang telah diperoleh tersebut, dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata yang diperoleh siswa adalah 66,38 atau masuk dalam kategori cukup. Ketuntasan siswa pada aspek kejelasan petunjuk dicapai oleh 18 siswa atau sebesar 62,07%.

#### **4.1.2.1.2 Keterampilan Menulis Petunjuk Aspek Ketepatan Tata Urutan Petunjuk**

Penilaian aspek ketepatan tata urutan petunjuk difokuskan pada keruntutan siswa dalam menulis petunjuk, yaitu secara urut, sistematis, dan jelas sehingga mudah dipahami. Hasil penilaian tes siklus I dalam aspek ketepatan tata urutan petunjuk dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 7. Keterampilan Menulis Petunjuk Aspek Ketepatan Tata Urutan Petunjuk Siklus I**

No.	Skor	f	Persentase (%)	Jumlah Nilai	Keterangan	
					Rata-rata	Ketuntasan
1.	20	6	20,69	120	380/29/20	14/29 x 100% = 48,28%
2.	15	8	27,59	120	x100=	
3.	10	13	44,38	130	65,52	
4.	5	2	6,89	10	Kategori	
Jumlah		29	100	380	cukup	

Data pada tabel 7 tersebut menunjukkan hasil keterampilan menulis petunjuk aspek ketepatan tata urutan petunjuk. Hasil tes menulis petunjuk aspek ketepatan tata urutan petunjuk untuk kategori sangat baik dicapai oleh 6 siswa atau sebesar 20,69%, kategori baik dicapai oleh 8 siswa atau sebesar 27,59%, kategori cukup dicapai oleh 13 siswa atau sebesar 44,83%, dan kategori kurang dicapai oleh 2 siswa atau sebesar 6,89%. Dari data yang telah diperoleh tersebut, dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata yang diperoleh siswa adalah 65,52 atau masuk dalam kategori cukup. Ketuntasan siswa pada aspek ketepatan tata urutan petunjuk dicapai oleh 14 siswa atau sebesar 48,28%.

#### **4.1.2.1.3 Keterampilan Menulis Petunjuk Aspek Keefektifan Kalimat**

Penilaian aspek keefektifan kalimat difokuskan pada kalimat yang digunakan siswa dalam menulis petunjuk singkat, padat, dan jelas. Hasil penilaian tes siklus I dalam aspek keefektifan kalimat dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 8. Keterampilan Menulis Petunjuk Aspek Keefektifan Kalimat Siklus I**

No.	Skor	f	Persentase (%)	Jumlah Nilai	Keterangan	
					Rata-rata	Ketuntasan
1.	20	4	13,79	80	365/29/20 x100=	12/29 x 100% = 41,38%
2.	15	8	27,59	120		
3.	10	16	55,17	160	62,93	
4.	5	1	3,45	5	Kategori	
Jumlah		29	100	365	cukup	

Data pada tabel 8 tersebut menunjukkan hasil keterampilan menulis petunjuk aspek keefektifan kalimat. Hasil tes menulis petunjuk aspek keefektifan kalimat untuk kategori sangat baik dicapai oleh 4 siswa atau sebesar 13,79%, kategori baik dicapai oleh 8 siswa atau sebesar 27,59%, kategori cukup dicapai oleh 16 siswa atau sebesar 55,17%, dan kategori kurang dicapai oleh 1 siswa atau sebesar 3,45%. Dari data yang telah diperoleh tersebut, dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata yang diperoleh siswa adalah 62,93 atau masuk dalam kategori cukup. Ketuntasan siswa pada aspek keefektifan kalimat dicapai oleh 12 siswa atau sebesar 41,38%.

#### **4.1.2.1.4 Keterampilan Menulis Petunjuk Aspek Penggunaan Ejaan dan Tanda Baca**

Penilaian aspek penggunaan ejaan dan tanda baca difokuskan pada ketepatan siswa dalam menggunakan ejaan yang disempurnakan dan tanda baca dalam petunjuk. Hasil penilaian tes siklus I dalam aspek penggunaan ejaan dan tanda baca dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 9. Keterampilan Menulis Petunjuk Aspek Penggunaan Ejaan dan Tanda Baca Siklus I**

No.	Skor	f	Persentase (%)	Jumlah Nilai	Keterangan	
					Rata-rata	Ketuntasan
1.	16	2	6,89	32	276/29/16	$10/29 \times 100\% = 34,48\%$
2.	12	8	27,59	96	$\times 100 =$	
3.	8	18	62,07	144	59,48	
4.	4	1	3,45	4	Kategori cukup	
Jumlah		29	100	276		

Data pada tabel 9 tersebut menunjukkan hasil keterampilan menulis petunjuk aspek penggunaan ejaan dan tanda baca. Hasil tes menulis petunjuk aspek penggunaan ejaan dan tanda baca untuk kategori sangat baik dicapai oleh 2 siswa atau sebesar 6,89%, kategori baik dicapai oleh 8 siswa atau sebesar 27,59%, kategori cukup dicapai oleh 18 siswa atau sebesar 62,07%, dan kategori kurang dicapai oleh 1 siswa atau sebesar 3,45%. Dari data yang telah diperoleh tersebut, dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata yang diperoleh siswa adalah 59,48 atau masuk dalam kategori cukup. Ketuntasan siswa pada aspek penggunaan ejaan dan tanda baca dicapai oleh 10 siswa atau sebesar 34,48%.

#### **4.1.2.1.5 Keterampilan Menulis Petunjuk Aspek Ketepatan Diksi dalam Petunjuk**

Penilaian aspek ketepatan diksi dalam petunjuk difokuskan pada diksi digunakan siswa dalam menulis petunjuk harus tepat, tidak ambigu (bermakna satu), dan mudah dipahami. Hasil penilaian tes siklus I dalam aspek ketepatan diksi dalam petunjuk dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 10. Keterampilan Menulis Petunjuk Aspek Ketepatan Diksi dalam Petunjuk Siklus I**

No.	Skor	f	Persentase (%)	Jumlah Nilai	Keterangan	
					Rata-rata	Ketuntasan
1.	16	7	24,13	112	356/29/16 x100= 76,72 Kategori baik	25/29 x 100% = 86,21%
2.	12	18	62,07	216		
3.	8	3	10,35	24		
4.	4	1	3,45	4		
Jumlah		29	100	356		

Data pada tabel 10 tersebut menunjukkan hasil keterampilan menulis petunjuk aspek ketepatan diksi dalam petunjuk. Hasil tes menulis petunjuk aspek ketepatan diksi dalam petunjuk untuk kategori sangat baik dicapai oleh 7 siswa atau sebesar 24,13%, kategori baik dicapai oleh 18 siswa atau sebesar 62,07%, kategori cukup dicapai oleh 3 siswa atau sebesar 10,35%, dan kategori kurang dicapai oleh 1 siswa atau sebesar 3,45%. Dari data yang telah diperoleh tersebut, dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata yang diperoleh siswa adalah 76,72 atau masuk dalam kategori baik. Ketuntasan siswa pada aspek ketepatan diksi dalam petunjuk dicapai oleh 25 siswa atau sebesar 86,21%.

#### **4.1.2.1.6 Keterampilan Menulis Petunjuk Aspek Kemenarikan Tampilan Petunjuk**

Penilaian aspek kemenarikan tampilan petunjuk difokuskan pada adanya gambar yang jelas dan menarik serta kebersihan dan kerapian tulisan. Hasil penilaian tes siklus I dalam aspek kemenarikan tampilan petunjuk dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 11. Keterampilan Menulis Petunjuk Aspek Kemerarikan Tampilan  
Petunjuk Siklus I**

No.	Skor	f	Persentase (%)	Jumlah Nilai	Keterangan	
					Rata-rata	Ketuntasan
1.	16	0	0	0	252/29/16	10/29 x 100% = 34,48%
2.	12	10	34,48	120	x100=	
3.	8	14	48,28	112	54,31	
4.	4	5	17,24	20	Kategori cukup	
Jumlah		29	100	252		

Data pada tabel 11 tersebut menunjukkan hasil keterampilan menulis petunjuk aspek kemerarikan tampilan petunjuk. Hasil tes menulis petunjuk aspek kemerarikan tampilan petunjuk untuk kategori sangat baik dicapai oleh 0 siswa atau sebesar 0%, kategori baik dicapai oleh 10 siswa atau sebesar 34,48%, kategori cukup dicapai oleh 14 siswa atau sebesar 48,28%, dan kategori kurang dicapai oleh 5 siswa atau sebesar 17,24%. Dari data yang telah diperoleh tersebut, dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata yang diperoleh siswa adalah 54,31 atau masuk dalam kategori cukup. Ketuntasan siswa pada aspek kemerarikan tampilan petunjuk dicapai oleh 10 siswa atau sebesar 34,48%.

#### 4.1.2.2 Perilaku Siswa pada Siklus I

Perilaku Siswa diperoleh dari data hasil observasi, wawancara, catatan harian guru, catatan harian siswa, dan dokumentasi. Hasil selengkapnya dari masing-masing data dijelaskan pada uraian berikut.



#### 4.1.2.2.1 Perilaku Berdasarkan Hasil Observasi

Pengambilan data observasi dilakukan selama proses pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus berlangsung. Kegiatan observasi ini bertujuan untuk mengetahui perilaku siswa selama mengikuti pembelajaran menulis petunjuk. Pengamatan dilakukan dengan memperhatikan sikap positif dan sikap negatif siswa. Berikut penjelasannya.

Hasil observasi siklus I menunjukkan terdapat beberapa siswa yang melakukan sikap positif maupun sikap negatif saat pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami. Hal ini dapat dipahami karena proses pembelajaran yang dilakukan peneliti merupakan sesuatu yang baru bagi mereka sehingga diperlukan proses untuk penyesuaian. Hasil observasi siklus I dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 12. Hasil Observasi Siklus I**

No.	Aspek Observasi	Frekuensi	Persentase
<b>Aspek Positif</b>			
1.	Siswa antusias memperhatikan penjelasan guru dengan baik.	22	75,9%
2.	Siswa merespon baik penggunaan media permainan origami.	29	100%
3.	Siswa mengerjakan tugas menulis petunjuk dengan sungguh-sungguh.	24	82,7%
4.	Siswa aktif dalam kegiatan diskusi kelompok	17	58,6%
5.	Siswa aktif menanggapi kelompok yang sedang mempresentasikan hasil kerjanya.	10	34,5%
6.	Siswa aktif bertanya ketika mengalami kesulitan selama pembelajaran.	15	51,7%
<b>Aspek Negatif</b>			
1.	Siswa meremehkan penjelasan guru.	7	24,1%
2.	Siswa kurang merespon penggunaan media permainan origami.	0	0%

3.	Siswa tidak sungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas menulis petunjuk.	5	17,3%
4.	Siswa tidak aktif dalam kegiatan diskusi kelompok.	12	41,4%
5.	Siswa pasif dan tidak menanggapi kelompok yang sedang mempresentasikan hasil kerjanya.	19	65,5%
6.	Siswa tidak mau bertanya pada guru ketika mengalami kesulitan selama proses pembelajaran.	14	48,3%

Keterangan:

1. SB = Sangat Baik : 81%-100%
2. B = Baik : 61%-80%
3. C = Cukup : 41%-60%
4. K = Kurang : 21%-40%
5. SK = Sangat Kurang : 0%-20%

Tabel 12 merupakan hasil observasi yang dilakukan oleh guru pada siswa. Berdasarkan data pada tabel tersebut, diambil kesimpulan bahwa dalam mengikuti pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami, perilaku siswa dapat diamati jelas oleh guru. Pada aspek keantusiasan siswa dalam memperhatikan penjelasan guru dalam kategori baik. Hal tersebut dapat diketahui dari sikap duduk siswa yang teratur ketika guru sedang menyampaikan materi pelajaran. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya siswa yang antusias memperhatikan penjelasan guru yaitu sebanyak 22 siswa atau 75,9% dari keseluruhan jumlah siswa. Ini berarti lebih banyak dari pada siswa yang meremehkan penjelasan guru yaitu 7 siswa atau 24,1%.

Pada aspek kedua yaitu respon siswa tentang penggunaan media permainan origami yang dibagikan guru dalam pembelajaran menulis petunjuk, masuk kategori sangat baik dengan perolehan hasil observasi 100% atau 29 siswa

merespon dengan baik penggunaan media pembelajaran tersebut dalam menulis petunjuk. Mereka sebagian terlihat sungguh-sungguh melakukan permainan origami kelinci.

Menurut siswa, mereka belum pernah belajar menulis petunjuk melalui pemanfaatan media permainan origami. Hal ini sesuai dengan harapan peneliti, yaitu dengan menggunakan media permainan origami dalam pembelajaran menulis petunjuk akan dapat membuat siswa tertarik dan memotivasi dalam menulis petunjuk. Oleh karena itu, peneliti memilih menggunakan media permainan origami dalam pembelajaran menulis petunjuk.

Pada aspek ketiga yaitu siswa mengerjakan menulis petunjuk dengan sungguh-sungguh, masuk dalam kategori sangat baik dengan perolehan hasil observasi 82,7% atau 24siswa melakukan kegiatan menulis petunjuk dengan penuh perhatian. Mereka terlihat sungguh-sungguh dalam menulis petunjuk, apalagi didukung dengan adanya penggunaan media permainan origami yang menurut mereka sangat menarik.

Pada aspek keaktifan siswa dalam diskusi kelompok digolongkan dalam kategori cukup. Hal ini dibuktikan dengan persentase siswa yang aktif dalam diskusi kelompok yaitu sebesar 58,6% atau 17 siswa, dibandingkan dengan siswa yang tidak aktif yaitu 12 siswa atau 41,4%. Pembelajaran di kelas siswa harus aktif untuk berbicara menyampaikan pendapatnya dan saling berdiskusi menemukan atau memahami suatu konsep.

Aspek kelima yaitu keaktifan siswa menanggapi kelompok yang sedang mempresentasikan hasil kerjanya digolongkan dalam kategori kurang. Hal ini

disebabkan karena siswa belum mempunyai rasa percaya diri pada kemampuannya sendiri terlihat dari presentase siswa yang aktif lebih sedikit dibandingkan dari yang pasif yaitu 34,5% atau 10 siswa, sedangkan yang pasif sebesar 65,5% atau 19 siswa.

Aspek keenam yaitu keaktifan siswa dalam bertanya kepada guru digolongkan dalam kategori cukup. Hal ini terlihat dari presentase siswa yang aktif bertanya yaitu sebesar 51,7% atau 15 siswa. Ini berarti lebih banyak dari pada siswa yang kurang aktif bertanya pada guru jika mengalami kesulitan yaitu 14 siswa atau 48,3%. Perbedaan antara yang aktif dan pasif sangat tipis. Hal ini disebabkan sebagian besar siswa masih malu bertanya ketika mengalami kesulitan, padahal guru sudah memberikan kesempatan untuk bertanya tetapi masih belum dimanfaatkan dengan baik oleh siswa. Siswa lebih suka bertanya ketika guru sedang melakukan pengawasan dan mendekati siswa, pada saat itulah siswa berani bertanya kepada guru. Ketika berhadapan secara langsung, siswa menjadi tidak malu bertanya, karena bertatap muka langsung dengan guru dan tidak diperhatikan oleh teman yang lain.

Pada siklus I ini, masih terlihat beberapa siswa yang berperilaku negatif. Siswa yang berperilaku negatif tersebut diantaranya 7 siswa atau 24,1% siswa kurang memperhatikan penjelasan peneliti saat pembelajaran berlangsung. Ketujuh siswa tersebut terlihat ada yang tidur-tiduran dengan menyandarkan kepala di meja, menggambar sesuatu yang tidak jelas di buku catatannya, dan mengobrol sendiri dengan teman di sekitarnya. Hal ini dikarenakan siswa tersebut

menganggap peneliti adalah bukan guru mereka, jadi mereka tidak memperhatikan penjelasan peneliti.

Pada siklus I, siswa yang tidak merespon media permainan origami yang digunakan dalam pembelajaran adalah 0% atau tidak ada siswa yang tidak merespon media permainan origami. Hal ini terlihat dari antusias siswa akan media permainan origami yang menurut mereka sangat menarik karena belum pernah digunakan dalam pembelajaran. Dalam kegiatan diskusi, terdapat 12 siswa atau 41,4% siswa tidak aktif dalam diskusi. Ada 5 anak yang sering mengganggu kelompok lain yang sedang berdiskusi, sedangkan sisanya 7 orang menganggap tugas kelompok sudah ada yang mengerjakan salah satu, mereka merasa bukan suatu kewajiban untuk mengerjakan tugas kelompok.

Sebanyak 14 siswa atau 48,3% siswa kurang aktif bertanya saat mengalami kesulitan selama proses pembelajaran berlangsung. Alasan mereka adalah merasa malu dan takut untuk ditertawakan teman lain. Mereka hanya mengikuti apa yang diperintahkan oleh peneliti.

Berdasarkan uraian tersebut, pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami sudah baik. Akan tetapi, dengan masih dijumpainya perilaku negatif siswa saat pembelajaran menulis petunjuk berlangsung, menjadi pertimbangan bagi peneliti melakukan perbaikan dan mengurangi perilaku negatif ini pada siklus II.

#### **4.1.2.2.2 Perilaku Berdasarkan Hasil Catatan Harian**

Catatan harian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas dua macam, yaitu lembar catatan harian siswa dan lembar catatan harian guru. Catatan harian tersebut berisi ungkapan perasaan dan tanggapan siswa dan guru selama pembelajaran menulis petunjuk melalui PAIKEM melalui media permainan origami berlangsung. Berikut ini penjelasan lebih lanjut mengenai hasil dari catatan harian siswa dan catatan harian guru pada pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami pada siklus I.

##### **4.1.2.2.2.1 Catatan Harian Siswa**

Pengisian catatan harian siswa dilakukan setelah pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami siklus I selesai, yaitu pada akhir pertemuan kedua selama lima menit. Catatan harian siswa berisi empat pertanyaan yang harus diisi siswa. Pertanyaan tersebut antara lain mengenai: (1) perasaan siswa setelah mengikuti pembelajaran menulis petunjuk yang baru dilaksanakan; (2) pendapat siswa tentang pembelajaran menulis petunjuk yang baru saja dilakukan; (3) kemudahan serta kesulitan yang dialami siswa selama proses pembelajaran menulis petunjuk yang baru saja dilakukan; dan (4) hal-hal yang ingin dikemukakan terhadap pembelajaran menulis petunjuk yang baru saja dilaksanakan.

Berikut ini tanggapan, pendapat, serta perasaan siswa ketika mengisi lembar catatan harian mengenai pembelajaran menulis petunjuk berlangsung. Secara keseluruhan, siswa dapat menerima pelajaran menulis petunjuk dengan

pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami yang telah dilaksanakan. Hal ini dikarenakan gaya guru dalam mengajar dan media yang digunakan guru dalam mengajar merupakan hal yang baru bagi siswa. Hal tersebut juga dapat mempengaruhi hasil dari kegiatan belajar itu sendiri. Siswa juga berantusias ketika guru membagikan lembar catatan harian kepada seluruh siswa kelas IV SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus. Keantusiasan siswa terlihat ketika ada sebagian siswa yang ingin segera mendapatkan catatan harian yang dibagikan.

Tanggapan siswa secara keseluruhan mengenai perasaan setelah mengikuti pembelajaran menulis petunjuk yang telah mereka laksanakan adalah merasa senang. Kegiatan pembelajaran diwarnai dengan diskusi kelompok, presentasi, dan bertanya jawab. Walaupun ada sebagian siswa yang masih pasif dalam kegiatan diskusi dan malu jika disuruh guru untuk presentasi, tetapi mereka tetap bersemangat untuk mengikuti pelajaran. Hal ini dapat dimaklumi karena selama ini siswa belum terbiasa mengikuti pembelajaran dengan melibatkan mereka harus aktif di dalam pembelajaran tersebut. Mereka juga tampak antusias untuk mengamati media origami yang telah dibagikan oleh guru dan diaplikasikan dalam permainan yaitu permainan rekonstruksi origami.

Selanjutnya yaitu tanggapan siswa mengenai pembelajaran menulis petunjuk secara keseluruhan. Mereka merasa tertarik untuk mengikuti pembelajaran menulis petunjuk. Siswa secara seksama mengikuti setiap instruksi dari guru terlebih saat guru menyuruh siswa untuk mulai praktek menulis petunjuk dengan menggunakan media permainan origami. Menurut salah satu siswa yang bernama Ezra Sonni Arimathea, pembelajaran menulis petunjuk

dengan media permainan origami adalah hal yang menyenangkan karena dalam pembelajaran ada permainan origami yang membuat mereka semakin kreatif. Pendapat lain dikemukakan oleh Yulina Larasati, “Menurut saya pembelajaran petunjuk kali ini bisa menambah pengetahuan untuk membuat petunjuk dan dapat membuat origami.” Dari beberapa pendapat tersebut, secara umum dapat disimpulkan siswa merespon positif pembelajaran menulis petunjuk yang telah dilaksanakan.

Selanjutnya adalah tanggapan siswa tentang kemudahan dan kesulitan dalam menulis petunjuk. Kemudahan yang dirasakan siswa adalah saat memahami materi tentang petunjuk. Materi petunjuk siswa didapatkan melalui kegiatan diskusi kelompok kemudian siswa dan guru menyimpulkan bersama-sama materi tersebut. Menurut salah satu siswa, menerima materi dengan cara ini mudah untuk dimengerti. Adanya media permainan origami juga membuat siswa merasa terbantu untuk menulis petunjuk karena mereka langsung mempraktekkan sendiri cara membuat origami, sedangkan kesulitan yang dialami siswa saat pembelajaran menulis petunjuk adalah saat praktek menulis petunjuk. Mereka merasa sulit untuk menuangkan kata ke dalam bentuk kalimat yang efektif. Siswa beralasan belum terbiasa dan baru pertama kali membuat petunjuk sehingga masih merasa kesulitan.

Hal-hal yang dikemukakan siswa terhadap pembelajaran menulis petunjuk sangat beraneka ragam. Sebagian besar dari mereka ada yang beranggapan mudah dalam menulis petunjuk apalagi dengan adanya media permainan origami yang membuat pelajaran tidak terlalu tegang. Sebagian juga berpendapat menulis



petunjuk jika menggunakan media permainan origami sangat cocok dan menyenangkan.

#### **4.1.2.2.2 Catatan Harian Guru**

Catatan harian guru berisi segala sesuatu hal yang dirasakan guru selama pembelajaran berlangsung. Hal-hal yang menjadi objek sasaran dalam catatan harian guru adalah sebagai berikut: (1) kesiapan siswa terhadap pembelajaran menulis petunjuk, (2) respon siswa terhadap contoh petunjuk yang diberikan oleh guru, (3) respon siswa terhadap kegiatan cara membuat dan melakukan sesuatu, serta mencoba menemukan pengetahuan mengenai petunjuk, (4) respon siswa terhadap kegiatan diskusi yang dilakukan, (5) respon keaktifan siswa dalam mengikuti seluruh rangkaian dalam pembelajaran menulis petunjuk, (6) situasi atau suasana kelas ketika pembelajaran berlangsung. Catatan harian tersebut diisi oleh guru setelah akhir pembelajaran menulis petunjuk.

Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami dapat terlihat ketika peneliti memasuki kelas, beberapa siswa masih berada di luar kelas dan ada juga yang mengobrol dengan teman lain. Akan tetapi, suasana kelas yang tidak kondusif menjadi kondusif setelah peneliti memperkenalkan diri dan membuka pelajaran. Siswa mulai tertarik dengan pembelajaran setelah guru menyebutkan materi dan yang akan dipelajari yaitu tentang petunjuk. Seluruh siswa mengaku belum pernah sama sekali membuat petunjuk. Oleh karena itu, mereka tertarik

dengan pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami.

Ketertarikan siswa semakin meningkat lagi saat guru menunjukkan contoh sebuah petunjuk yaitu petunjuk membuat mie instant. Petunjuk tersebut ditulis pada sebuah kertas berukuran A4 dan dibagikan ke semua siswa. Semua siswa mengamati petunjuk tersebut dan saling memberikan komentarnya. Semua siswa menunjukkan ekspresinya masing-masing, ada yang senang karena dapat melihat petunjuk yang disertai gambar ada juga yang acuh tidak menunjukkan ketertarikan pada contoh petunjuk tersebut. Sebagian besar siswa yang senang mulai membuat gaduh, tetapi suasana kelas menjadi kondusif lagi saat guru menyuruh siswa untuk berdiskusi.

Selanjutnya yaitu tentang respon siswa terhadap kegiatan cara membuat dan melakukan sesuatu, serta mencoba menemukan pengetahuan mengenai petunjuk. Setelah siswa mengamati contoh petunjuk yang diberikan oleh guru, guru memberikan tugas kepada siswa untuk mencari konsep tentang apa itu petunjuk dan ciri-ciri petunjuk yang baik. Siswa mencari materi tersebut dengan berdiskusi dengan teman sekelompoknya.

Kegiatan diskusi pada awal pembelajaran ini memang tidak tertata dengan baik. Alasannya adalah siswa belum terbiasa untuk melakukan diskusi kelompok. Beberapa siswa tampak malas beranjak dari tempat duduknya untuk membentuk kelompok. Suasana diskusi pada beberapa kelompok ada yang ramai sendiri, terutama kelompok yang bagian belakang. Mereka membicarakan hal-hal yang

tidak ada hubungannya dengan pelajaran. Mereka kembali berdiskusi dengan baik setelah peneliti berkeliling mengecek jalannya diskusi masing-masing kelompok.

Keaktifan siswa selama mengikuti pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami ditunjukkan dari respon siswa yang mau menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan peneliti selama pembelajaran berlangsung. Beberapa siswa sudah mulai aktif untuk menanyakan hal-hal yang dirasa sulit. Misalnya seperti, cara menulis kalimat yang efektif. Tetapi ada juga siswa yang mengajukan pertanyaan di luar materi petunjuk. Sebagian besar mereka bertanya pada saat peneliti berjalan-jalan memantau setiap kelompok. Hal itu disebabkan siswa belum terbiasa bertanya, mereka merasa malu dan takut ditertawakan teman-teman yang lain.

Aspek yang terakhir yaitu tentang suasana kelas saat pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami berlangsung. Suasana kelas sangat ramai, kegiatan-kegiatan pembelajaran diwarnai dengan siswa saling berkomunikasi baik dengan siswa lain ataupun dengan guru. Kegiatan yang paling menyenangkan adalah ketika mereka melakukan permainan origami kemudian menuliskan petunjuknya. Mereka tampak semangat dan serius menulis petunjuk, walaupun ada pula yang tidak semangat. Mikha Febrian Riski Valentin salah satunya. Dia merasa sulit untuk menulis petunjuk dan akhirnya hanya mengganggu teman-temannya. Pada saat diskusi kelompok berlangsung, masih ada beberapa siswa yang bercanda dengan teman, dan tidak berdiskusi, bahkan ada yang tiduran ketika diskusi. Kegiatan siswa saat mempresentasikan petunjuk yang mereka buat juga tidak kalah heboh.

Siswa bersemangat untuk memberikan komentar baik itu berupa kekurangan ataupun kelebihan dan diakhiri dengan tepuk tangan bersama.

#### **4.1.2.2.3 Perilaku Berdasarkan Hasil Wawancara**

Kegiatan wawancara dilakukan setelah selesai pembelajaran siklus I dan setelah memperoleh nilai hasil tes siklus I. Peneliti mewawancarai tiga siswa dengan kriteria memperoleh nilai menulis petunjuk tinggi, sedang, dan rendah.

Kegiatan wawancara yang dilakukan memiliki tujuan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada siswa saat wawancara diantaranya: (1) minat siswa terhadap pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami, (2) pendapat siswa tentang pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami, (3) kesulitan yang dihadapi siswa selama mengikuti pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami, (4) manfaat yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami, dan (5) harapan siswa mengenai pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami.

Dari hasil wawancara dengan ketiga siswa yang diwawancarai, siswa yang memperoleh nilai menulis petunjuk tinggi mengemukakan sangat berminat dengan pembelajaran menulis petunjuk. Dengan adanya media permainan origami

membuat pembelajaran sangat menarik. Selain itu media permainan origami belum pernah digunakan guru dalam mengajar. Siswa yang memperoleh nilai sedang juga merasa senang dan berminat dengan pembelajaran menulis petunjuk karena sebelumnya pembelajaran menulis petunjuk terasa sulit dan tidak ada media yang digunakan. Sedangkan siswa yang memperoleh nilai rendah berpendapat bahwa pembelajaran yang dilaksanakan cukup menyenangkan walaupun belum mampu menulis petunjuk dengan baik.

Menurut siswa yang memperoleh nilai tinggi, sedang, dan rendah mengaku bahwa pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami sangat bagus dan menyenangkan. Materi petunjuk menurut mereka adalah sesuatu hal yang baru. Selain itu, media permainan origami juga sesuatu yang baru terlihat dari banyaknya siswa yang antusias dan senang ketika melakukan permainan rekonstruksi origami.

Pertanyaan berikutnya yaitu tentang kesulitan dihadapi siswa selama mengikuti pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami. Siswa yang mendapat nilai tinggi dan sedang merasa belum menghadapi kesulitan yang berarti. Hal itu disebabkan mereka paham benar dengan materi petunjuk yang mereka simpulkan sendiri kemudian diberi penguatan oleh guru. Media permainan origami juga turut membantu memudahkan menulis petunjuk. Sementara itu, siswa yang mendapat nilai rendah merasa kesulitan untuk menulis petunjuk karena belum paham dengan materi petunjuk.

Manfaat yang diperoleh siswa baik siswa yang memperoleh nilai tinggi, sedang, dan rendah setelah mengikuti pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami sama yaitu mereka merasa lebih mudah dan mengerti bagaimana menulis petunjuk yang benar. Selain itu, siswa dapat membuat origami beberapa bentuk. Siswa juga merasa dengan adanya media permainan origami dapat membuat mereka lebih kreatif lagi dan sebagian siswa bisa menyalurkan hobi mereka.

Pertanyaan terakhir yaitu tentang harapan siswa mengenai pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami. Harapan siswa yang memperoleh nilai tinggi dan nilai sedang berharap agar pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami bisa diterapkan ketika peneliti menjadi guru kelak dan dapat dikembangkan lebih bagus lagi. Siswa yang memperoleh nilai rendah hanya berharap lebih bagus lagi dan menjadi lebih menarik.

#### **4.1.2.2.4 Perilaku Berdasarkan Hasil Dokumentasi Foto**

Pengambilan dokumentasi foto berdasarkan pedoman dokumentasi yang telah dibuat. Pengambilan foto dilakukan saat pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami berlangsung, yaitu saat peneliti membuka pelajaran, pada saat siswa berdiskusi kelompok, saat siswa menulis petunjuk, saat siswa mempresentasikan petunjuk yang mereka buat. Peneliti dibantu oleh teman sejawat pada saat melakukan pengambilan dokumentasi foto. Aspek-aspek yang didokumentasikan pada siklus I ini adalah

(1) pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami; (2) aktivitas siswa pada saat melakukan tanya jawab dengan guru; (3) aktivitas siswa ketika berdiskusi kelompok; (4) aktivitas siswa saat melakukan permainan origami; dan (5) aktivitas siswa saat menulis petunjuk.

Berikut adalah hasil dokumentasi siklus I.



Gambar 2 merupakan gambaran keseluruhan proses pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami. Sebagian besar siswa antusias mengikuti pembelajaran menulis petunjuk dari awal hingga akhir, diantaranya kegiatan bertanya jawab, kegiatan mendengarkan penjelasan dari guru, kegiatan berdiskusi kelompok, dan kegiatan menulis

petunjuk. Sebagian besar siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari guru tentang cara menulis petunjuk dengan baik. Dalam kegiatan bertanya jawab dengan guru, siswa sudah banyak yang aktif. Dari gambar tersebut juga dapat dilihat masih ada siswa yang menoleh ke belakang, mengajak berbicara, dan bercanda dengan teman yang lain. Selain itu, juga masih terdapat siswa yang bermalas-malasan dan tiduran.



**Gambar 3. Kegiatan Siswa Tanya Jawab dengan Guru**

Gambar 3 memperlihatkan bahwa kegiatan tanya jawab guru dengan siswa tentang menulis petunjuk berlangsung dengan baik. Pada saat pembelajaran berlangsung, sebagian besar mau menjawab beberapa pertanyaan dari guru dan bertanya apabila menemukan kesulitan mengenai materi yang disampaikan guru. Siswa berani bertanya apabila guru berkeliling. Demikian juga saat memberikan tanggapan atau jawaban dari pertanyaan yang diberikan guru. Ada beberapa siswa ketika proses tanya jawab berlangsung masih bercanda sambil mengacungkan jari. Sedikitnya keaktifan siswa dalam bertanya disebabkan karena mereka masih malu dan takut salah.





**Gambar 4. Aktivitas Siswa Berdiskusi Kelompok**

Gambar 4 merupakan aktivitas siswa saat mereka sedang berdiskusi kelompok. Pada saat pembagian kertas, ada beberapa siswa yang menggunakan kesempatan itu untuk bercanda dan mengobrol dengan teman yang lain. Kemudian, tiap kelompok mulai berdiskusi dengan kelompok mereka tiap-tiap. Mereka mendiskusikan tentang ciri-ciri petunjuk yang baik dan benar. Ada beberapa siswa yang masih bercanda dan mengganggu teman yang lain. Namun, pada saat guru berkeliling untuk memantau proses diskusi, siswa mulai tenang dan berdiskusi kembali dengan kelompoknya. Setelah proses diskusi selesai, ada siswa yang mempresentasikan hasil diskusi mereka. Pada saat siswa membacakan hasil diskusi, siswa yang lain mendengarkan dan memperhatikan.



**Gambar 5. Aktivitas Siswa Saat Permainan Rekonstruksi Origami**

Gambar 5 adalah aktivitas siswa saat permainan rekonstruksi origami. Siswa tidak bisa langsung melakukan permainan ini sendiri. Guru memberi contoh cara bagaimana permainan rekonstruksi origami dilakukan. Pada saat guru memberi contoh, siswa sangat antusias untuk memperhatikan dan mengamati dengan seksama. Setelah itu, siswa melakukan permainan rekonstruksi origami sendiri. Ketika semua siswa, melakukan permainan rekonstruksi, ada sedikit siswa yang agak tidak berminat dengan permainan ini. Hal ini disebabkan mereka menganggap sangat sulit permainan rekonstruksi origami.



**Gambar 6. Kegiatan Siswa Menulis Petunjuk**

Gambar 6 menggambarkan kegiatan siswa menulis petunjuk. Kegiatan ini hampir bersamaan dengan kegiatan permainan rekonstruksi origami. Siswa menulis setiap langkah membuat origami setelah merekonstruksi origami. Siswa menulis petunjuk membuat origami dengan penuh semangat dan antusias. Sebagian besar siswa mulai menulis petunjuk origami dengan terlebih dahulu kemudia memberi gambar yang memperjelas petunjuk membuat origami. Sebagian siswa, ada juga yang masih bingung dengan petunjuk yang akan mereka tulis. Selain itu juga, ada yang mengerjakan tidak sungguh dan menggoda teman

dibelakangnya Siswa tersebut bertanya kepada guru saat guru berkeliling untuk melihat pekerjaan siswa.

#### **4.1.2.3 Refleksi Siklus I**

Pelaksanaan pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami, pada dasarnya telah berjalan dan dilaksanakan dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil tes menulis petunjuk siswa yang meningkat. Hasil tes yang diperoleh siswa pada tes di siklus I telah mengalami peningkatan sebesar 5,80 yaitu dari 63,65 menjadi 69,45. Rata-rata tersebut masih jauh dari kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan oleh peneliti, yaitu 70. Siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 15 orang, sedangkan yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 14 orang. Masih rendahnya hasil tes keterampilan menulis petunjuk tersebut dikarenakan siswa belum terbiasa menulis petunjuk, ada juga siswa yang baru pertama kali menulis petunjuk, serta beberapa siswa belum mengetahui materi petunjuk dengan baik. Guru mata pelajaran bahasa Indonesia biasanya hanya menyuruh siswa untuk mengerjakan materi petunjuk yang terdapat di dalam buku paket atau LKS saja tanpa ada pembahasan yang lebih lanjut. Selain itu, media permainan origami yang digunakan oleh peneliti dalam pembelajaran menulis petunjuk dirasa masih baru oleh siswa.

Hasil tes keterampilan menulis petunjuk siswa kelas IV SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus secara keseluruhan masih tergolong dalam kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa hasil tes keterampilan menulis petunjuk pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus perlu ditingkatkan. Tindakan-tindakan

yang dilakukan siswa pada saat pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami juga perlu diperhatikan. Tindakan tersebut adalah keseriusan siswa dalam mengerjakan tugas menulis petunjuk, keseriusan siswa dalam kegiatan diskusi, dan keaktifan siswa dalam bertanya jawab. Hal ini akan membantu siswa untuk menghasilkan petunjuk yang lebih baik lagi.

Selain hasil tes, hasil observasi, catatan harian siswa, catatan harian guru, wawancara, dan dokumentasi juga memperlihatkan perilaku siswa yang beragam. Perilaku tersebut ada yang positif dan ada juga yang negatif. Walaupun sebagian siswa merasa tertarik dan senang untuk mengikuti pembelajaran menulis petunjuk yang telah dilaksanakan, tetapi ada beberapa siswa yang belum mampu memahami petunjuk sehingga belum mampu menulis petunjuk dengan baik.

Berdasarkan uraian tersebut, pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami masih mempunyai kelemahan dan kekurangan dalam pelaksanaannya. Pada pembelajaran siklus I, penggunaan media permainan origami pada dasarnya disukai siswa, tetapi ada beberapa siswa yang kurang suka dan menganggap origaminya biasa saja sehingga origami tersebut dianggap kurang menarik. Selain itu, ada beberapa siswa yang masih belum bisa melaksanakan permainan dengan baik karena siswa masih bingung lipatan-lipatan yang membentuk sebuah origami. Terkait pendekatan pembelajaran yang digunakan, yaitu pendekatan PAIKEM, dalam pelaksanaannya di siklus I kurang berjalan dengan baik, ada beberapa siswa yang belum bisa menemukan ciri-ciri petunjuk yang baik. Siswa juga terlihat malas

dalam diskusi. Pada saat siswa dikelompokkan, kedisiplinan siswa masih kurang, siswa cenderung gaduh dan berbicara sendiri ketika bergabung dengan siswa satu kelompoknya. Selain itu, siswa juga kurang aktif pada saat kegiatan presentasi dilakukan. Siswa cenderung malu untuk mengungkapkan pendapatnya.

Kelemahan dan kekurangan juga terlihat pada pemahaman materi siswa. Sebagian besar siswa kurang memahami dan belum bisa membuat petunjuk dengan kalimat yang efektif. Beberapa siswa juga masih sulit menggunakan bahasa dan EYD dengan baik, sehingga dari hasil tes siswa masih banyak ditemukan kesalahan-kesalahan dalam menulis kata atau kalimat dalam petunjuk yang dibuat siswa. Selain itu, beberapa siswa juga berperilaku negatif, perilaku negatif tersebut antara lain siswa masih ada yang berbicara sendiri ketika guru menjelaskan materi pembelajaran. Ada juga siswa yang merasa malas ketika diminta menulis petunjuk. Perilaku negatif lain terlihat ketika ada siswa yang melakukan presentasi, ada beberapa siswa yang bercanda dengan temannya dan kurang memperhatikan presentasi dari kelompok yang maju.

Walaupun ada kekurangan-kekurangan dalam pelaksanaannya, kelebihan-kelebihan dalam pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami juga banyak, antara lain berdasarkan catatan harian siswa dan wawancara yang telah dilakukan, sebagian besar siswa berpendapat bahwa siswa sangat senang penggunaan media permainan origami dalam pembelajaran. Selain karena bentuknya menarik, menurut beberapa siswa, permainan origami memudahkan mereka membuat petunjuk karena mereka terlibat langsung dalam pembuatan origami. Terkait pelaksanaan dengan

pendekatan PAIKEM, sebagian besar siswa melaksanakan diskusi dengan baik, tugas-tugas yang diberikan guru ketika pembelajaran pun dapat diselesaikan dengan baik melalui diskusi kelompok. Walaupun beberapa siswa terlihat malas dan gaduh, tetapi setelah diberi bimbingan dan motivasi, siswa-siswa tersebut dapat memperbaiki perilakunya dan mengikuti diskusi dengan baik. Adapun kelebihan dari pendekatan yang digunakan, melalui instrumen catatan harian siswa, beberapa siswa berpendapat bahwa pendekatan PAIKEM dapat membuat siswa lebih mudah dalam menulis petunjuk. Selain itu, pendekatan PAIKEM juga bisa melatih siswa untuk lebih aktif dalam diskusi kelompok. Walaupun begitu, penggunaan pendekatan ini oleh siswa belum maksimal, hal ini dikarenakan siswa belum memahami dengan baik pelaksanaan pendekatan ini dalam pembelajaran.

Berdasarkan kelebihan-kelebihan dan kekurangan-kekurangan pelaksanaan pembelajaran tersebut, peneliti harus merencanakan pembelajaran yang lebih baik dari pembelajaran di siklus I. Hal ini dilakukan supaya kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahan yang ada di siklus I tidak lagi muncul di siklus II. Pada pembelajaran siklus II, motivasi dan bimbingan yang lebih akan diberikan guru bagi siswa yang masih berperilaku negatif, hal ini dilakukan supaya siswa yang berperilaku negatif dapat mengubah perilakunya menjadi lebih baik. Peneliti juga akan memberikan penjelasan kembali mengenai beberapa materi yang belum dikuasai siswa seperti ciri-ciri petunjuk dan baik dan bagaimana cara menulis petunjuk dengan kalimat yang efektif dan sesuai EYD. Selain itu, pada pembelajaran di siklus II, peneliti akan memberikan bentuk origami yang lebih menarik, sehingga siswa lebih tertarik melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Untuk itu, pada pembelajaran di siklus II ini, guru akan memberikan contoh petunjuk membuat origami, kemudian secara bersama-sama, guru memberikan contoh bagaimana menganalisis petunjuk tersebut. Setelah semua siswa paham tentang ciri-ciri petunjuk dengan baik dan benar, guru akan membagikan origami untuk siswa kemudian melaksanakan permainan origami yang langkah-langkahnya akan ditulis menjadi sebuah petunjuk. Diharapkan dengan pelaksanaan rencana tersebut, siswa dapat lebih paham terhadap materi pembelajaran dan dapat menulis petunjuk dengan baik. Perbaikan rencana pembelajaran ini dimaksudkan supaya hasil tes siswa dapat mencapai nilai yang ditentukan yaitu 70, serta terjadi perubahan perilaku siswa yang lebih positif.

#### **4.1.3 Hasil Penelitian Siklus II**

Tindakan siklus II merupakan kelanjutan dari tindakan siklus I. Hasil penelitian siklus II ini akan membahas hasil tes dan nontes setelah dilaksanakan dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami. Hasil tes mengungkapkan kemampuan keterampilan menulis petunjuk siswa. Hasil penelitian nontes memaparkan perilaku siswa selama pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami.

##### **4.1.3.1 Keterampilan Menulis Petunjuk Siklus II**

Hasil tes siklus II merupakan hasil tes keterampilan menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami pada siklus II.

Setelah dilaksanakan tes di akhir pembelajaran siklus II, diperoleh hasil seperti tercantum di bawah ini.

**Tabel 13. Keterampilan Menulis Petunjuk dengan Pendekatan PAIKEM melalui Media Permainan Origami Siklus II**

No	Kategori	Nilai	f	Persentase (%)	Jumlah Nilai	Rata-rata	Ketuntasan
1.	Sangat Baik	85-100	11	37,93	979	$2324/29 = 80,14$	$24/29 \times 100 \% = 82,75\%$
2.	Baik	70-84	13	44,83	1022	Kategori baik	
3.	Cukup	50-69	5	17,24	323		
4.	Kurang	0-49	0	0	0		
Jumlah			29	100	2324		

Tabel 13 tersebut menunjukkan hasil tes keterampilan menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami pada siklus II. Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa hasil keterampilan menulis petunjuk siswa pada siklus II dalam kategori baik, dengan nilai rata-rata 80,14. siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM=70) sebanyak 24 atau sebesar 82,75%.

Berdasarkan tabel 13, dapat diketahui bahwa siswa yang berada dalam kategori sangat baik dengan rentang nilai 85-100 sebanyak 11 siswa atau 37,93%. Nilai dengan kategori baik, yaitu antara 70-84 diperoleh 13 siswa atau 44,83%. Sebanyak 5 siswa atau 17,24% yang mendapat nilai antara 50-69 dalam kategori cukup. Adapun kategori rendah, yaitu antara nilai 0-49 tidak terdapat siswa yang berada dalam kategori ini.



#### 4.1.3.1.1 Keterampilan Menulis Petunjuk Aspek Kejelasan Petunjuk

Penilaian aspek kejelasan petunjuk difokuskan pada tingkat kemudahan sebuah petunjuk untuk dilakukan dan adanya gambar yang memperjelas petunjuk. Hasil penilaian tes siklus II dalam aspek kejelasan petunjuk dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 14. Keterampilan Menulis Petunjuk Aspek Kejelasan Petunjuk Siklus II**

No.	Skor	f	Persentase (%)	Jumlah Nilai	Keterangan	
					Rata-rata	Ketuntasan
1.	20	4	13,79	80	420/29/20 x100= 72,41 Kategori baik	22/29 x 100% = 75,86%
2.	15	18	62,07	270		
3.	10	7	24,14	70		
4.	5	0	0	0		
Jumlah		29	100	420		

Data pada tabel 14 tersebut menunjukkan hasil keterampilan menulis petunjuk aspek kejelasan petunjuk. Hasil tes menulis petunjuk aspek kejelasan petunjuk untuk kategori sangat baik dicapai oleh 4 siswa atau sebesar 13,79%, kategori baik dicapai oleh 18 siswa atau sebesar 62,07%, dan kategori cukup dicapai oleh 7 siswa atau sebesar 24,14%, dan tidak ada siswa yang berada dalam kategori kurang. Dari data yang telah diperoleh tersebut, dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata yang diperoleh siswa adalah 72,41 atau masuk dalam kategori baik. Ketuntasan siswa pada aspek kejelasan petunjuk dicapai oleh 22 siswa atau sebesar 75,86%.

#### 4.1.3.1.2 Keterampilan Menulis Petunjuk Aspek Ketepatan Tata Urutan Petunjuk

Penilaian aspek ketepatan tata urutan petunjuk difokuskan pada keruntutan siswa dalam menulis petunjuk, yaitu secara urut, sistematis, dan jelas sehingga mudah dipahami. Hasil penilaian tes siklus II dalam aspek ketepatan tata urutan petunjuk dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 15. Keterampilan Menulis Petunjuk Aspek Ketepatan Tata Urutan Petunjuk Siklus II**

No.	Skor	f	Persentase (%)	Jumlah Nilai	Keterangan	
					Rata-rata	Ketuntasan
1.	20	8	27,59	160	425/29/20	19/29 x 100% = 65,51%
2.	15	11	37,93	165	x100=	
3.	10	10	34,48	100	73,72	
4.	5	0	0	0	Kategori	
Jumlah		29	100	425	baik	

Data pada tabel 15 tersebut menunjukkan hasil keterampilan menulis petunjuk aspek ketepatan tata urutan petunjuk. Hasil tes menulis petunjuk aspek ketepatan tata urutan petunjuk untuk kategori sangat baik dicapai oleh 8 siswa atau sebesar 27,59%, kategori baik dicapai oleh 11 siswa atau sebesar 37,93%, dan kategori cukup dicapai oleh 10 siswa atau sebesar 34,48%, dan tidak ada siswa yang berada dalam kategori kurang. Dari data yang telah diperoleh tersebut, dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata yang diperoleh siswa adalah 73,27 atau masuk dalam kategori baik. Ketuntasan siswa pada aspek ketepatan tata urutan petunjuk dicapai oleh 19 siswa atau sebesar 65,51%.

#### 4.1.3.1.3 Keterampilan Menulis Petunjuk Aspek Keefektifan Kalimat

Penilaian aspek keefektifan kalimat difokuskan pada kalimat yang digunakan siswa dalam menulis petunjuk singkat, padat, dan jelas. Hasil penilaian tes siklus II dalam aspek keefektifan kalimat dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 16. Keterampilan Menulis Petunjuk Aspek Keefektifan Kalimat**

**Siklus II**

No.	Skor	f	Persentase (%)	Jumlah Nilai	Keterangan	
					Rata-rata	Ketuntasan
1.	20	6	20,69	120	415/29/20 x100= 71,55 Kategori baik	19/29 x 100% = 65,51%
2.	15	13	44,83	195		
3.	10	10	34,48	100		
4.	5	0	0	0		
Jumlah		29	100	415		

Data pada tabel 16 tersebut menunjukkan hasil keterampilan menulis petunjuk aspek keefektifan kalimat. Hasil tes menulis petunjuk aspek keefektifan kalimat untuk kategori sangat baik dicapai oleh 6 siswa atau sebesar 20,69%, kategori baik dicapai oleh 13 siswa atau sebesar 44,83%, dan kategori cukup dicapai oleh 10 siswa atau sebesar 34,48%, dan tidak ada siswa yang berada dalam kategori kurang. Dari data yang telah diperoleh tersebut, dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata yang diperoleh siswa adalah 71,55 atau masuk dalam kategori baik. Ketuntasan siswa pada aspek keefektifan kalimat dicapai oleh 19 siswa atau sebesar 65,51%.

#### 4.1.3.1.4 Keterampilan Menulis Petunjuk Aspek Penggunaan Ejaan dan Tanda Baca

Penilaian aspek penggunaan ejaan dan tanda baca difokuskan pada ketepatan siswa dalam menggunakan ejaan yang disempurnakan dan tanda baca dalam petunjuk. Hasil penilaian tes siklus II dalam aspek penggunaan ejaan dan tanda baca dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 17. Keterampilan Menulis Petunjuk Aspek Penggunaan Ejaan dan Tanda Baca Siklus II**

No.	Skor	f	Persentase (%)	Jumlah Nilai	Keterangan	
					Rata-rata	Ketuntasan
1.	16	13	44,28	208	368/29/16	21/29 x 100% = 72,41%
2.	12	8	27,59	96	x100=	
3.	8	8	27,59	64	79,31	
4.	4	0	0	0	Kategori	
Jumlah		29	100	368	baik	

Data pada tabel 17 tersebut menunjukkan hasil keterampilan menulis petunjuk aspek penggunaan ejaan dan tanda baca. Hasil tes menulis petunjuk aspek penggunaan ejaan dan tanda baca untuk kategori sangat baik dicapai oleh 13 siswa atau sebesar 44,82%, kategori baik dicapai oleh 8 siswa atau sebesar 27,59%, dan kategori cukup dicapai oleh 8 siswa atau sebesar 27,59%, dan tidak ada siswa yang berada dalam kategori kurang. Dari data yang telah diperoleh tersebut, dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata yang diperoleh siswa adalah 79,31 atau masuk dalam kategori baik. Ketuntasan siswa pada aspek penggunaan ejaan dan tanda baca dicapai oleh 21 siswa atau sebesar 72,41%.

#### 4.1.3.1.5 Keterampilan Menulis Petunjuk Aspek Ketepatan Diksi dalam Petunjuk

Penilaian aspek ketepatan diksi dalam petunjuk difokuskan pada diksi digunakan siswa dalam menulis petunjuk harus tepat, tidak ambigu (bermakna satu), dan mudah dipahami. Hasil penilaian tes siklus II dalam aspek ketepatan diksi dalam petunjuk dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 18. Keterampilan Menulis Petunjuk Aspek Ketepatan Diksi dalam Petunjuk Siklus II**

No.	Skor	f	Persentase (%)	Jumlah Nilai	Keterangan	
					Rata-rata	Ketuntasan
1.	16	7	24,13	112	368/29/16	$27/29 \times 100\% = 93,11\%$
2.	12	20	68,96	240	$\times 100 =$	
3.	8	2	6,91	16	79,31	
4.	4	0	0	0	Kategori	
Jumlah		29	100	368	baik	

Data pada tabel 18 tersebut menunjukkan hasil keterampilan menulis petunjuk aspek ketepatan diksi dalam petunjuk. Hasil tes menulis petunjuk aspek ketepatan diksi dalam petunjuk untuk kategori sangat baik dicapai oleh 7 siswa atau sebesar 24,13%, kategori baik dicapai oleh 20 siswa atau sebesar 68,96%, kategori cukup dicapai oleh 2 siswa atau sebesar 6,91%, dan tidak ada siswa yang berada dalam kategori kurang. Dari data yang telah diperoleh tersebut, dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata yang diperoleh siswa adalah 79,31 atau masuk dalam kategori baik. Ketuntasan siswa pada aspek ketepatan diksi dalam petunjuk dicapai oleh 27 siswa atau sebesar 93,11%.

#### 4.1.3.1.6 Keterampilan Menulis Petunjuk Aspek Kemenarikan Tampilan Petunjuk

Penilaian aspek kemenarikan tampilan petunjuk difokuskan pada adanya gambar yang jelas dan menarik serta kebersihan dan kerapian tulisan. Hasil penilaian tes siklus II dalam aspek kemenarikan tampilan petunjuk dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 19. Keterampilan Menulis Petunjuk Aspek Kemenarikan Tampilan Petunjuk Siklus II**

No.	Skor	f	Persentase (%)	Jumlah Nilai	Keterangan	
					Rata-rata	Ketuntasan
1.	16	7	24,13	112	328/29/16	$17/29 \times 100\% = 58,62\%$
2.	12	10	34,48	120	$\times 100 =$	
3.	8	12	41,39	96	70,69	
4.	4	0	0	0	Kategori	
Jumlah		29	100	328	baik	

Data pada tabel 19 tersebut menunjukkan hasil keterampilan menulis petunjuk aspek kemenarikan tampilan petunjuk. Hasil tes menulis petunjuk aspek kemenarikan tampilan petunjuk untuk kategori sangat baik dicapai oleh 7 siswa atau sebesar 24,13%, kategori baik dicapai oleh 10 siswa atau sebesar 34,48%, kategori cukup dicapai oleh 12 siswa atau sebesar 41,39%, dan tidak ada siswa yang berada dalam kategori kurang. Dari data yang telah diperoleh tersebut, dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata yang diperoleh siswa adalah 70,69 atau masuk dalam kategori baik. Ketuntasan siswa pada aspek ketepatan diksi dalam petunjuk dicapai oleh 17 siswa atau sebesar 58,62%.

#### 4.1.3.2 Perilaku Siswa pada Siklus II

Pada siklus II ini, data penelitian nontes diperoleh dari hasil observasi, catatan harian siswa, catatan harian guru, wawancara, dan hasil dokumentasi foto. Hasil selengkapnya masing-masing data nontes pada siklus II dijelaskan pada uraian berikut.

##### 4.1.3.2.1 Perilaku Berdasarkan Hasil Observasi

Pada siklus II hasil nontes yang pertama yaitu hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada siswa. Observasi ini dilakukan pada waktu pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami dilakukan di kelas IV SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus. Pengambilan data nontes yang berupa observasi dilakukan peneliti dengan bantuan rekan sejawat. Adapun aspek yang diamati dalam observasi siklus II ini, sama dengan aspek yang diamati pada siklus I. Aspek yang diamati itu antara lain aspek positif dan aspek negatif siswa dalam pembelajaran. Hasil observasi siklus II ini mengalami peningkatan dibandingkan hasil observasi siklus I. Hasil ini menunjukkan peningkatan respon positif terhadap pembelajaran menulis petunjuk yang dilaksanakan. Berikut adalah penjabaran hasil tiap aspek yang diamati pada siklus II.

**Tabel 20. Hasil Observasi Siklus II**

No.	Aspek Observasi	Frekuensi	Persentase
	Aspek Positif		
1.	Siswa antusias memperhatikan penjelasan guru dengan baik.	26	89,7%
2.	Siswa merespon baik penggunaan media permainan origami.	29	100%

3.	Siswa mengerjakan tugas menulis petunjuk dengan sungguh-sungguh.	27	93,1%
4.	Siswa aktif dalam kegiatan diskusi kelompok	22	75,9%
5.	Siswa aktif menanggapi kelompok yang sedang mempresentasikan hasil kerjanya.	21	72,4%
6.	Siswa aktif bertanya ketika mengalami kesulitan selama pembelajaran.	22	75,9%
Aspek Negatif			
1.	Siswa meremehkan penjelasan guru.	3	10,3%
2.	Siswa kurang merespon penggunaan media permainan origami.	0	0%
3.	Siswa tidak sungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas menulis petunjuk.	2	6,9%
4.	Siswa tidak aktif dalam kegiatan diskusi kelompok.	7	24,1%
5.	Siswa pasif dan tidak menanggapi kelompok yang sedang mempresentasikan hasil kerjanya..	8	27,6%
6.	Siswa tidak mau bertanya pada guru ketika mengalami kesulitan selama proses pembelajaran.	7	24,1%

Keterangan:

1. SB = Sangat Baik : 81%-100%
2. B = Baik : 61%-80%
3. C = Cukup : 41%-60%
4. K = Kurang : 21%-40%
5. SK = Sangat Kurang : 0%-20%

Berdasarkan tabel hasil observasi tersebut, jelas terlihat adanya perubahan perilaku negatif ke arah perilaku positif. Pada aspek siswa antusias memperhatikan penjelasan guru dengan baik, masuk dalam kategori sangat baik. Pada siklus II ini siswa lebih banyak memperhatikan penjelasan guru yaitu sebanyak 26 orang siswa atau 89,7%. Hal ini disebabkan siswa sudah mulai akrab dengan guru dan memperhatikan setiap penjelasan yang disampaikan.

Aspek berikutnya yaitu respon siswa terhadap penggunaan media permainan origami dalam menulis petunjuk. Pada aspek ini, sebanyak 29 siswa



atau 100% sudah merespon baik penggunaan media permainan origami. Jumlah ini sama dengan siklus I karena sangat terlihat jelas antusiasme siswa terhadap penggunaan media permainan origami.

Kemudian aspek berikutnya, yakni aspek kesungguhan siswa dalam mengerjakan tugas menulis petunjuk. Pada aspek ini, diketahui termasuk dalam kategori sangat baik. Dalam mengerjakan tugas menulis petunjuk, siswa sudah berusaha mengerjakannya dengan sungguh-sungguh. Hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya siswa yang menulis petunjuk dengan sungguh-sungguh yaitu sebanyak 27 siswa atau 93,1%. Siswa terlihat lebih sungguh-sungguh mengerjakan tugas menulis petunjuk yang diberikan guru dibandingkan siklus I. Tidak ada siswa yang terlihat berbicara atau bergurau dengan teman lainnya.

Aspek berikutnya adalah keaktifan siswa dalam kegiatan diskusi kelompok. Saat diskusi kelompok, pada siklus II hampir sebagian besar siswa sudah melakukan perannya dengan baik. Tidak seperti pada siklus I yang hanya berjumlah 17 anak atau 58,6%. Pada siklus II, sebanyak 22 siswa atau 75,9% sudah berdiskusi dengan baik. Siswa terlihat aktif dan lebih serius dalam mencari informasi menemukan ciri-ciri petunjuk. Pada aspek ini, diketahui termasuk dalam kategori baik

Aspek berikutnya adalah keaktifan siswa menanggapi kelompok yang sedang presentasi. Pada aspek ini, diketahui termasuk dalam kategori baik. Dalam menanggapi kelompok yang sedang presentasi, sebagian siswa sudah tidak malu dan mau menanggapi kelompok yang sedang presentasi. Hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya siswa yang menanggapi kelompok yang sedang presentasi

yaitu sebanyak 21 siswa atau 72,4%. Siswa terlihat lebih aktif menanggapi kelompok yang sedang presentasi dibandingkan siklus I.

Selanjutnya, aspek keaktifan siswa bertanya ketika mengalami kesulitan selama pembelajaran digolongkan dalam kategori baik yaitu 22 siswa atau 75,9%. Siswa mulai terbuka apabila mengalami kesulitan dan lebih aktif bertanya kepada guru. Siswa terlihat menggunakan kesempatan untuk bertanya yang diberikan guru. Bahkan siswa sudah berani bertanya secara langsung pada saat guru selesai menerangkan materi. Namun, masih ada siswa yang masih malu-malu bertanya kepada guru dengan alasan takut ditertawakan teman. Kebanyakan siswa yang masih takut bertanya adalah siswa perempuan yang memang lebih pasif dibandingkan dengan siswa laki-laki.

Berdasarkan uraian tersebut, diketahui selama proses pembelajaran siklus II sebagian besar siswa menunjukkan sikap positif, walaupun juga masih terlihat beberapa siswa yang berlaku negatif. Namun, secara keseluruhan hasil observasi siklus II ini menunjukkan adanya perubahan perilaku siswa menjadi lebih baik daripada siklus I.

#### **4.1.3.2.2 Perilaku Berdasarkan Hasil Catatan Harian**

Catatan harian yang digunakan pada siklus II sama dengan catatan harian siklus I, yaitu catatan harian siswa dan guru. Catatan harian tersebut berisi ungkapan perasaan dan tanggapan siswa dan guru selama pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami berlangsung.

#### 4.1.3.2.2.1 Catatan Harian Siswa

Aspek-aspek yang harus diisi siswa pada siklus II sama seperti aspek-aspek yang diisi siswa pada siklus I. Catatan harian siswa berisi empat pertanyaan yang harus diisi siswa. Pertanyaan tersebut antara lain mengenai (1) perasaan siswa setelah mengikuti pembelajaran menulis petunjuk yang baru dilaksanakan; (2) pendapat siswa tentang pembelajaran menulis petunjuk yang baru saja dilakukan; (3) kemudahan serta kesulitan yang dialami siswa selama proses pembelajaran menulis petunjuk yang baru saja dilakukan; dan (4) hal-hal yang ingin dikemukakan terhadap pembelajaran menulis petunjuk yang baru saja dilaksanakan. Berikut ini adalah data hasil catatan harian siswa pada siklus II.

Pada saat peneliti membagikan catatan harian siswa, siswa sudah merasa terbiasa karena pengisian catatan harian sudah pernah dilakukan pada siklus I. Siswa terlihat sangat antusias pada saat pengisian catatan harian. Siswa mengisi catatan harian sesuai dengan pendapat dan perasaan mereka masing-masing selama mengikuti pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami.

Aspek yang pertama, tanggapan siswa secara keseluruhan mengenai perasaan yang mereka rasakan setelah mengikuti pembelajaran menulis petunjuk, masih sama dengan siklus I. Mereka semua merasa senang dan antusias mengikuti pembelajaran menulis petunjuk. Kegiatan pembelajaran diwarnai dengan diskusi kelompok, presentasi, menulis petunjuk dan bertanya jawab. Hampir semua siswa terlihat aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa siswa merespon positif setiap kegiatan pembelajaran yang diinstruksikan oleh

guru. Mereka juga tampak antusias untuk mengamati dan melakukan permainan rekonstruksi origami.

Aspek yang kedua, tanggapan siswa mengenai pembelajaran menulis petunjuk secara keseluruhan. Mereka merasa tertarik untuk mengikuti pembelajaran menulis petunjuk. Siswa secara seksama mengikuti setiap instruksi dari guru terlebih saat guru menyuruh siswa untuk mulai praktek menulis petunjuk dengan media permainan origami.

Menurut salah satu siswa yang bernama M. Noval Anggoro, pembelajaran menulis petunjuk yang baru saja dilaksanakan tidak begitu sulit dan mudah dipahami. Pendapat lain dikemukakan oleh Nurul Fatimah, “Saya sangat senang karena saya sudah bisa menulis petunjuk dengan benar.” Dari beberapa pendapat tersebut, secara umum dapat disimpulkan siswa merespon positif pembelajaran menulis petunjuk yang telah dilaksanakan dan siswa merasa semakin mudah dalam menulis petunjuk.

Aspek yang ketiga, tanggapan siswa tentang kemudahan dan kesulitan dalam menulis petunjuk. Sebagian besar siswa lebih banyak merasakan kemudahan daripada kesulitan dalam menulis petunjuk. Adanya media origami dan materi yang telah dipahami siswa dengan baik, membuat siswa merasa mudah untuk menulis petunjuk. Sedangkan kesulitan yang masih dialami siswa adalah mengenai ejaan. Siswa belum terbiasa menulis dengan ejaan yang benar.

Aspek selanjutnya adalah hal-hal yang ingin dikemukakan berkaitan dengan pembelajaran menulis petunjuk yang telah dilaksanakan. Menurut salah satu murid yang bernama Yonathan Setyo Nugroho, pembelajaran menulis

petunjuk yang baru saja dilaksanakan dapat menambah wawasan dan pengetahuan. Mereka semakin mengetahui tentang cara menulis petunjuk yang benar dan cara membuat origami setelah mengikuti pembelajaran menulis petunjuk dengan media permainan origami.

#### **4.1.3.2.2 Catatan Harian Guru**

Catatan harian guru yang digunakan pada siklus II ini sama dengan siklus I. Catatan harian guru berisi segala sesuatu hal yang dirasakan guru selama pembelajaran berlangsung. Hal-hal yang menjadi objek sasaran dalam catatan harian guru adalah sebagai berikut: (1) kesiapan siswa terhadap pembelajaran menulis petunjuk, (2) respon siswa terhadap contoh petunjuk yang diberikan oleh guru, (3) respon siswa terhadap kegiatan cara membuat dan melakukan sesuatu, serta mencoba menemukan pengetahuan mengenai petunjuk, (4) respon siswa terhadap kegiatan diskusi yang dilakukan, (5) respon keaktifan siswa dalam mengikuti seluruh rangkaian dalam pembelajaran menulis petunjuk, (6) situasi atau suasana kelas ketika pembelajaran berlangsung. Catatan harian tersebut diisi oleh guru setelah akhir pembelajaran menulis petunjuk.

Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami pada siklus II ini terlihat lebih baik. Pada saat awal guru masuk ke kelas, sebagian siswa masih berada di luar. Akan tetapi, dengan segera mereka masuk ke kelas menyusul guru. Suasana kelas lebih kondusif dibanding dengan siklus I. Siswa terlihat lebih serius

menerima pelajaran dan jarang ada siswa yang mengobrol sendiri dengan teman sebangkunya.

Respon siswa terhadap contoh petunjuk yang diberikan oleh guru, sudah lebih baik dibanding dengan siklus I. Siswa merespon positif contoh petunjuk yang diberikan oleh guru. Tidak ada siswa yang menyepelkan atau menertawakan contoh yang diberikan oleh guru karena contoh tersebut berkaitan dengan petunjuk yang akan dibuat. Contoh petunjuk yang diberikan oleh guru pada siklus II ini lebih kompleks dibandingkan siklus I.

Selanjutnya yaitu tentang respon siswa terhadap kegiatan cara membuat dan melakukan sesuatu, serta mencoba menemukan pengetahuan mengenai petunjuk. Respon siswa terhadap kegiatan menemukan konsep pengetahuan tentang petunjuk sudah lebih baik dibandingkan siklus I. Hal ini dikarenakan siswa sebelumnya sudah mengetahui konsep petunjuk dan hanya mengingat kembali konsep yang telah didapatkan pada siklus I.

Respon siswa terhadap kegiatan diskusi yang dilakukan, sudah lebih baik dibandingkan siklus II. Kegiatan diskusi pertama kali yang dilakukan pada siklus II ini adalah untuk menganalisis bahasa yang ada dalam petunjuk. Siswa terlihat sangat bersemangat saat berdiskusi kelompok.

Keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami pada siklus II ini juga lebih baik daripada siklus I. Jumlah siswa yang bertanya mengenai kesulitan yang mereka hadapi juga lebih banyak. Kebanyakan siswa lebih suka bertanya saat guru berkeliling mengamati pekerjaan siswa. Akan tetapi, masih ada beberapa

siswa lebih suka bertanya kepada teman dalam satu kelompok daripada kepada guru.

Suasana kelas saat pembelajaran menulis petunjuk berlangsung sangat ramai dan sesuai dengan apa yang diharapkan guru. Pada siklus II, siswa terlihat lebih bersemangat dan sungguh-sungguh dalam menulis petunjuk. Sebagian siswa sudah menunjukkan keaktifannya pada saat diskusi kelompok, menulis petunjuk, melakukan permainan rekonstruksi origami dan juga pada saat mempresentasikan hasil menulis petunjuk.

#### **4.1.3.2.3 Perilaku Berdasarkan Hasil Wawancara**

Kegiatan wawancara pada siklus II ini sama dengan wawancara yang dilakukan pada siklus I. Kategori siswa dan aspek yang akan diwawancarakan masih sama dengan siklus I. Wawancara yang dilakukan oleh guru pada siklus II difokuskan pada tiga orang yaitu siswa yang mendapatkan nilai tinggi, sedang, dan rendah.

Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada siswa saat wawancara diantaranya: (1) minat siswa terhadap pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami, (2) pendapat siswa tentang pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami, (3) kesulitan yang dihadapi siswa selama mengikuti pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami, (4) manfaat yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media

permainan origami, dan (5) harapan siswa mengenai pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami.

Pada dasarnya ketiga responden merasa senang dan berminat dengan pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami. Menurut mereka, pembelajaran seperti ini tidak pernah dilakukan sebelumnya. Guru hanya sebatas memberikan materi dan tugas kepada siswa. Siswa tidak pernah dibiarkan aktif untuk menemukan konsep, pesan, atau informasi secara mandiri.

Pendapat siswa tentang pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami adalah sebagai berikut. Untuk siswa yang memperoleh nilai tinggi merasa pembelajaran menulis petunjuk yang dilakukan sangatlah menarik dan memudahkan siswa memahami materi pembelajaran. Permainan rekonstruksi origami sangat membantu siswa untuk menulis petunjuk. Mereka berpendapat bahwa guru sangat jelas dalam mengajar sehingga mereka paham dan bisa menulis petunjuk dengan baik. Mereka mengaku merasa antusias mengikuti setiap langkah-langkah pembelajaran dan setiap instruksi yang diberikan oleh guru.

Kesulitan dan penyebab yang dialami siswa selama mengikuti pembelajaran menulis petunjuk adalah sebagai berikut. Siswa yang mendapat nilai tertinggi dan sedang merasa belum menghadapi kesulitan yang berarti sama dengan siklus I. Sementara siswa yang mendapat nilai rendah merasa kesulitan untuk menulis petunjuk menggunakan kalimat yang efektif atau benar. Hal ini



dipicu oleh ketidakseriusan mereka dalam memahami materi dan menulis petunjuk origami yang telah dibagikan oleh guru.

Menurut semua siswa banyak manfaat yang mereka peroleh, diantaranya dapat menulis petunjuk dengan baik dan mendapat pengetahuan bagaimana membuat origami berbagai bentuk. Hal ini dikarenakan pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami tepat dan dapat diserap semua siswa.

Harapan siswa mengenai pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami. Harapan siswa yang memperoleh nilai tinggi dan nilai sedang berharap agar pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami bisa diterapkan ketika peneliti menjadi guru kelak dan dapat dikembangkan lebih bagus lagi. Siswa yang memperoleh nilai rendah hanya berharap lebih bagus lagi dan menyenangkan.

#### **4.1.3.2.4 Perilaku Berdasarkan Hasil Dokumentasi Foto**

Dokumentasi yang digunakan peneliti pada siklus II hampir sama dengan dokumentasi siklus I yaitu berupa foto. Pengambilan foto dilakukan saat pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami berlangsung, yaitu saat peneliti membuka pelajaran, pada saat siswa berdiskusi kelompok, saat siswa menulis petunjuk, saat siswa mempresentasikan petunjuk yang mereka buat. Peneliti dibantu oleh teman sejawat pada saat melakukan pengambilan dokumentasi foto. Aspek-aspek yang

didokumentasikan pada siklus II ini adalah (1) pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami; (2) aktivitas siswa pada saat melakukan tanya jawab dengan guru; (3) aktivitas siswa ketika berdiskusi kelompok; (4) aktivitas siswa saat melakukan permainan origami; dan (5) aktivitas siswa saat menulis petunjuk. Berikut adalah hasil dokumentasi siklus

II.



**Gambar 7. Pembelajaran Menulis Petunjuk dengan Pendekatan PAIKEM melalui Media Permainan Origami**

Gambar 7 memperlihatkan pembelajaran dari awal hingga akhir pada siklus II. Secara keseluruhan siswa lebih antusias, tenang, dan sungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran. Walaupun masih ada sedikit siswa yang tidak menunjukkan perilaku yang baik. Misalnya saat berdiskusi masih ada siswa yang tidak aktif dalam kegiatan berdiskusi kelompok. Pada awal pembelajaran siswa

sangat memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari guru. Ketika kegiatan tanya jawab siswa bertanya hal-hal belum mereka pahami dan mengerti. Melihat ini, guru pun sangat senang dan antusias menjawab apapun kesulitan mereka. Pada gambar 7 juga terlihat siswa sangat bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas menulis petunjuk. Hal ini berbeda pada siklus II yang masih ada sebagian siswa yang tidak sungguh-sungguh dalam mengerjakan menulis petunjuk.



**Gambar 8. Aktivitas Tanya Jawab antara Guru dengan Siswa**

Gambar 8 menunjukkan aktivitas siswa ketika bertanya jawab dengan guru siklus II. Sebelum kegiatan ini, guru terlebih dulu memberi penguatan materi kepada siswa tentang petunjuk yang baik, serta penggunaan ejaan dan tanda baca dalam petunjuk. Siswa merasa belum paham dengan penjelasan guru. Oleh karena itu, guru berinisiatif membuka sesi tanya jawab untuk membantu siswa yang kesulitan dalam memahami penjelasan guru. Banyak siswa yang aktif dalam kegiatan tanya jawab dibanding pada siklus I. Tetapi masih ada 1-2 orang yang bertanya ketika guru sudah berkeliling kelas. Hal itu disebabkan siswa malu dan takut ditertawakan teman yang lain.



**Gambar 9. Kegiatan Siswa Berdiskusi Kelompok**

Gambar 9 adalah aktivitas siswa saat berdiskusi kelompok. Guru terlebih dahulu membentuk kelompok. Siswa menerima contoh petunjuk yang berbeda dari siklus I. Contoh petunjuk yang dibagikan adalah contoh petunjuk membuat origami kepala kucing berserta origaminya. Kegiatan berdiskusi terlihat menarik karena siswa aktif dalam kegiatan tersebut. Siswa merasa hal yang didiskusikan pada siklus II lebih kompleks dan berkaitan dengan apa yang akan mereka tulis saat kegiatan menulis petunjuk nanti.



**Gambar 10. Aktivitas Siswa Ketika Permainan Rekonstruksi Origami**

Gambar 10 menunjukkan bahwa siswa sedang bermain rekonstruksi yang dibantu oleh guru pada awal permainan. Setelah itu siswa meneruskan sendiri

permainan tersebut. Origami yang direkonstruksi pada siklus II adalah origami kepala anjing. Siswa tidak merasa kesulitan. Itu terbukti dari gambar yang memperlihatkan kesungguhan siswa dalam memperhatikan guru pada awal permainan rekonstruksi origami.



**Gambar 11. Aktivitas Siswa Menulis Petunjuk**

Ketika siswa melakukan permainan rekonstruksi, di saat itulah siswa juga menulis petunjuk. Setiap lipatan dibentuk kembali, siswa menuliskan langkah tersebut di lembar kerja. Jadi antara permainan rekonstruksi origami dan kegiatan menulis petunjuk dilakukan bersama. Gambar 10 menunjukkan keseriusan siswa dalam mengikuti setiap perintah guru dan menulis petunjuk origami. Guru berkeliling untuk memantau kegiatan ini dan memberi penjelasan apabila ada yang merasa kesulitan.

#### **4.1.3.3 Refleksi Siklus II**

Berdasarkan hasil tes dan nontes yang telah dilaksanakan pada siklus II, pembelajaran menulis petunjuk sudah dapat diikuti dengan baik oleh siswa. Hal ini dikarenakan siswa sudah paham dan jelas terhadap pembelajaran yang

disampaikan oleh guru. Keterampilan menulis petunjuk siswa berdasarkan hasil tes pada akhir pembelajaran siklus II menunjukkan peningkatan dari siklus I. Pada siklus II ini, nilai tes siswa tidak ada yang berada dalam kategori kurang. Nilai rata-rata kelas pada keterampilan menulis petunjuk dari seluruh aspek siklus I hanya mencapai 69,45 dan termasuk dalam kategori cukup, sedangkan pada siklus II nilai rata-rata kelas mencapai 80,14 dan termasuk dalam kategori baik. Dari pencapaian nilai rata-rata kelas siklus I dan siklus II ini diperoleh peningkatan sebesar 10,69. Hasil tes pada siklus II ini sudah memuaskan karena telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan yaitu 70. Hasil tersebut disebabkan karena adanya tindakan penggunaan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami dalam pembelajaran menulis petunjuk.

Hasil tes pada siklus II masih terdapat lima siswa yang berada dalam kategori cukup dan belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Namun, peneliti tidak melakukan tindak lanjut pada siswa tersebut karena penelitian yang dilakukan peneliti sudah sesuai dengan target yang diinginkan serta mengalami peningkatan karena lebih dari 75% siswa sudah memperoleh nilai diatas kriteria ketuntasan minimal.

Perilaku siswa pada siklus II mengalami perubahan ke arah positif. Sebagian besar siswa sudah mampu berkonsentrasi dan memperhatikan penjelasan guru dengan baik. Siswa yang semula tidak bersemangat dan malas menjadi lebih serius, antusias, dan sungguh-sungguh ketika mengikuti pembelajaran menulis petunjuk. Mereka lebih termotivasi dalam pembelajaran sehingga nilai tes mereka

menjadi lebih baik. Pembelajaran pada siklus II merupakan tindakan perbaikan dari pembelajaran pada siklus I. Pada siklus I masih banyak dijumpai kesulitan yang dihadapi siswa. Kesulitan tersebut kemudian dicarikan jalan keluar untuk diterapkan pada pembelajaran siklus II. Pada pembelajaran siklus II, guru memberikan motivasi kepada siswa serta membuat suasana lebih santai agar dapat mengurangi ketegangan. Guru menyampaikan kesalahan-kesalahan yang dilakukan oleh siswa agar kesalahan siswa tidak diulangi lagi.

Berdasarkan hasil nontes yang meliputi observasi, catatan harian guru, catatan harian siswa, wawancara, dan dokumentasi foto, perilaku siswa pada pembelajaran siklus II ini juga lebih positif daripada siklus I. Berdasarkan hasil observasi, tampak semakin banyak siswa yang memperhatikan penjelasan guru, siswa lebih berantusias menulis petunjuk, dan merespon baik penggunaan media permainan origami.

Berdasarkan hasil catatan harian siswa dan wawancara pada siklus II terungkap bahwa banyak siswa yang tertarik dan merasa senang dengan pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami. Berdasarkan hasil dokumentasi foto juga terungkap bahwa siswa lebih antusias dan bersungguh-sungguh dalam menulis petunjuk. Perubahan perilaku siswa ini dikarenakan adanya tindakan penggunaan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami dalam pembelajaran menulis petunjuk yang diterapkan oleh peneliti.

Berdasarkan uraian tersebut, hasil tes dan nontes pada siklus II telah mencapai hasil yang maksimal. Hasil tes siswa telah mencapai KKM yang telah

ditentukan oleh peneliti, yaitu 70. Nilai rata-rata siswa pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 10,69 atau sebesar 15,39%. Selain itu, perilaku siswa juga mengalami peningkatan, yaitu siswa lebih aktif, mudah bekerja sama dalam kelompok, berani menyampaikan pendapat, disiplin dan bertanggung jawab.

#### **4.2 Pembahasan**

Pembahasan didasarkan pada hasil penelitian selama dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Pembahasan hasil dua siklus itu meliputi hasil tes dan nontes. Pembahasan hasil tes merujuk pada pemerolehan skor yang dicapai siswa ketika mengerjakan tugas menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami. Aspek-aspek yang dijadikan penilaian dalam tes menulis petunjuk meliputi enam aspek, yaitu (1) kejelasan petunjuk, (2) ketepatan tata urutan petunjuk, (3) keefektifan kalimat, (4) penggunaan ejaan dan tanda baca, (5) ketepatan diksi dalam petunjuk, dan (6) kemenarikan tampilan petunjuk.

Pembahasan hasil nontes berpedoman pada empat bentuk instrumen penelitian, yaitu (1) observasi atau pengamatan, (2) catatan harian siswa dan guru, (3) wawancara, dan (4) dokumentasi foto. Hasil tes dan nontes pada pembahasan ini dibahas secara terpisah sebagai berikut.



#### 4.2.1 Peningkatan Keterampilan Menulis Petunjuk dengan Pendekatan PAIKEM melalui Media Permainan Origami

Hasil menulis petunjuk yang telah dilakukan melalui prasiklus, siklus I, dan siklus II mengalami peningkatan yang cukup memuaskan. Nilai rata-rata pada siklus II mengalami peningkatan yang cukup memuaskan. Nilai rata-rata pada prasiklus mengalami peningkatan pada siklus I dan meningkat lagi pada siklus II. Nilai rata-rata prasiklus, siklus I, dan siklus II secara berurutan adalah 63,65, 69,45, dan 80,14. Peningkatan nilai rata-rata siklus dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 21. Peningkatan Nilai Rata-Rata Hasil Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II**

No.	Kategori	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
		f	(%)	f	(%)	f	(%)
1.	Sangat baik	0	0	6	20,69	11	37,93
2.	Baik	9	31,04	9	31,04	13	44,83
3.	Cukup	15	51,72	12	41,38	5	17,24
4.	Kurang	5	17,24	2	6,89	0	0
Jumlah		29	100	29	100	29	100
Nilai rata-rata		63,65		69,45		80,14	
Pesentase		0 %		9,11 %		25,9 %	
Kategori		Cukup		Cukup		Baik	

Berdasarkan data hasil penilaian tes keterampilan menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami sebelum dilakukan tindakan siklus I dan siklus II, dapat diketahui nilai rata-rata hasil

prasiklus sebesar 63,65 dalam kategori cukup. Untuk meningkatkan hasil tersebut, dilakukan tindakan siklus I dan didapat nilai rata-rata mencapai 69,45 dalam kategori cukup atau terjadi peningkatan sebesar 5,8 poin atau 9,11 %. Akan tetapi, belum mencapai target rata-rata kelas sebesar 70. Hal ini dikarenakan masih banyak siswa yang belum memahami tentang cara menulis petunjuk yang baik. Pada siklus II terjadi peningkatan nilai rata-rata menjadi 80,14 dari siklus I sebesar 69,45. Peningkatan dari prasiklus ke siklus II sebesar 16,49 poin atau 25,9%. Pada umumnya hasil menulis petunjuk siswa pada siklus II lebih baik dibandingkan pada siklus I. Para siswa sudah memahami bagaimana membuat petunjuk yang baik. Peningkatan aspek penilaian menulis petunjuk siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 22 berikut.

**Tabel 22. Peningkatan Keterampilan Menulis Petunjuk dengan Pendekatan PAIKEM melalui Media Permainan Origami Siklus I dan Siklus II**

No.	Aspek Penilaian	Rata-rata		Peningkatan	
		SI	SII	SI-SII	Peningkatan
1	Kejelasan petunjuk	66,38	72,41	6,03	9,1%
2.	Ketepatan tata urutan petunjuk	65,52	73,27	7,75	11,8%
3.	Keefektifan kalimat	62,93	71,55	8,62	13,6%
4.	Penggunaan ejaan dan tanda baca	59,48	79,31	19,83	33,3%
5.	Ketepatan diksi dalam petunjuk	76,72	79,31	2,59	3,37%
6.	Kemenarikan tampilan petunjuk	54,31	70,69	16,38	30,1%
Nilai Rata-rata		69,45	80,14	10,69	15,39%

Berdasarkan tabel 22 tersebut, menunjukkan bahwa hasil tes keterampilan menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 10,69 atau 15,39%, yaitu dari nilai rata-rata kelas pada siklus I sebesar 69,45 menjadi 80,14 pada siklus II.

Aspek kejelasan petunjuk mengalami peningkatan, siklus I nilai rata-rata kelas 66,38 meningkat menjadi 72,41 pada siklus II. Peningkatan siklus I ke siklus II sebesar 6,03 atau 9,1%. Peningkatan ini disebabkan pada siklus II origami dibuat lebih menarik dan origami yang akan dibuat petunjuknya lebih sederhana sehingga langkah-langkah tidak terlalu banyak dan memudahkan siswa dalam menulis petunjuk dengan jelas.

Aspek ketepatan tata urutan petunjuk mengalami peningkatan, siklus I nilai rata-rata kelas 65,52 meningkat menjadi 73,27 pada siklus II. Peningkatan siklus I ke siklus II sebesar 7,75 atau 11,8%. Peningkatan pada aspek ini terjadi karena pemanfaatan media origami yang tepat. Pada siklus II origami yang digunakan berbentuk kepala anjing. Pemilihan origami tersebut berdasarkan pendapat dan kondisi siswa yang merasa kesulitan menuliskan petunjuk origami pada siklus I yaitu origami berbentuk kelinci. Dengan begitu, siswa dapat menuliskan petunjuk urutan sesuai dengan langkah-langkah yang benar dan langkah-langkah tersebut mudah untuk diikuti.

Aspek keefektifan kalimat mengalami peningkatan, siklus I nilai rata-rata kelas 62,93 meningkat menjadi 71,55 pada siklus II. Peningkatan siklus I ke siklus II sebesar 8,62 atau 13,6%. Peningkatan aspek keefektifan kalimat disebabkan oleh siswa dijelaskan kembali tentang hakikat, ciri-ciri dan langkah-langkah

petunjuk sehingga siswa yang awalnya belum paham menjadi paham tentang petunjuk. Dalam ciri-ciri petunjuk, ada salah satu yang mengemukakan bahwa petunjuk itu harus singkat dan jelas. Hal itu berarti petunjuk harus menggunakan kalimat yang efektif. Pemahaman siswa tentang ciri-ciri petunjuk berdampak pada hasil tes siklus II yang mengalami peningkatan yaitu kalimat-kalimat yang ada dalam petunjuk mereka sudah menunjukkan adanya kalimat efektif.

Aspek penggunaan ejaan dan tanda baca mengalami peningkatan, siklus I nilai rata-rata kelas 59,48 meningkat menjadi 79,31 pada siklus II. Peningkatan siklus I ke siklus II sebesar 19,83 atau 33,3%. Siswa lebih mengetahui bagaimana penggunaan ejaan yang disempurnakan serta tanda baca yang benar setelah guru memberi penguatan sedikit tentang hal tersebut. Dengan demikian, siswa lebih mudah dalam menggunakan ejaan dan tanda baca.

Aspek ketepatan diksi dalam petunjuk mengalami peningkatan, siklus I nilai rata-rata kelas 76,72 meningkat menjadi 79,31 pada siklus II. Peningkatan siklus I ke siklus II sebesar 2,59 atau 3,37%. Peningkatan hasil tes menulis petunjuk aspek ketepatan diksi, siswa sudah mampu menggunakan kata yang sesuai dengan sasaran petunjuk. Siswa sudah menggunakan kata yang baku dalam penulisan petunjuk. Peningkatan aspek ketepatan diksi disebabkan oleh siswa diberi penguatan materi saat awal pembelajaran oleh guru.

Aspek kemenarikan tampilan petunjuk mengalami peningkatan, siklus I nilai rata-rata kelas 54,31 meningkat menjadi 70,69 pada siklus II. Peningkatan siklus I ke siklus II sebesar 16,38 atau 30,1%. Peningkatan aspek tampilan tulisan disebabkan oleh siswa diingatkan oleh guru tentang kriteria penilaian menulis

petunjuk yang salah satunya adalah tampilan tulisan. Siswa menjadi lebih berhati-hati dalam menulis sehingga tulisan terlihat rapi, bersih, dan terbaca.

Peningkatan keterampilan menulis petunjuk merupakan suatu keberhasilan yang memuaskan. Setelah dilakukan tindakan pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami hasil keterampilan menulis petunjuk adalah 69,45 dan berada dalam kategori cukup. Hal ini disebabkan oleh siswa belum terbiasa dengan pendekatan PAIKEM dan siswa belum begitu jelas dengan menulis petunjuk. Namun, setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, nilai rata-siswa meningkat sebesar 10,69 atau 15,39% menjadi 80,14. Pada siklus II, sebagian besar sudah mampu menulis petunjuk dengan baik dan mencapai KKM, tetapi masih ada lima siswa yang berada di bawah KKM.

Berdasarkan hasil perbandingan tes tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis petunjuk. Hasil tes siklus II menunjukkan sebagian besar siswa sudah berada di atas KKM, tetapi masih terdapat lima siswa yang belum mencapai KKM. Peneliti tidak melakukan remedi terhadap siswa yang berada di bawah KKM karena penelitian yang dilakukan peneliti sudah sesuai dengan target yang diinginkan serta mengalami peningkatan, karena lebih dari 75% siswa sudah memperoleh nilai di atas kriteria ketuntasan minimal.

#### **4.2.3 Perubahan Perilaku Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus terhadap Pembelajaran Menulis Petunjuk dengan Pendekatan PAIKEM melalui Media Permainan Origami**

Selama proses pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami dilakukan juga pengamatan terhadap perilaku siswa. Pengamatan dimulai dari siklus I sampai siklus II berakhir. Proses pengamatan dilakukan melalui instrumen nontes yang berupa observasi, catatan harian siswa, catatan harian guru, wawancara, dan dokumentasi foto. Berdasarkan berbagai analisis data, baik data tes dan nontes dapat disimpulkan bahwa perilaku siswa saat mengikuti pembelajaran berubah ke arah yang positif.

Pedoman observasi yang digunakan pada siklus I sama dengan yang digunakan pada siklus II. Aspek-aspek dalam observasi meliputi sikap positif dan sikap negatif yang ditunjukkan siswa selama proses pembelajaran, antara lain yaitu (1) perhatian siswa terhadap penjelasan guru, (2) respon siswa terhadap penggunaan media permainan origami, (3) kesungguhan siswa dalam mengerjakan tugas menulis petunjuk, (4) keaktifan siswa dalam kegiatan diskusi kelompok, (5) keaktifan siswa menanggapi kelompok yang presentasi; dan (6) keaktifan siswa saat bertanya ketika mengalami kesulitan selama pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I dan II dapat diketahui perubahan perilaku siswa. Terjadi penambahan jumlah siswa yang melakukan sikap positif dan terjadi pula penurunan jumlah siswa yang melakukan sikap negatif selama pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel dibawah ini yang menunjukkan adanya peningkatan perilaku positif dari siklus I-II dan penurunan perilaku negatif dari siklus I-II.

**Tabel 23. Peningkatan Perilaku Siswa Berdasarkan Hasil Observasi Siklus I dan Siklus II**

No	Aspek Observasi	Siklus I		Siklus II		Peningkatan/ Penurunan	
		f	%	f	%	f	%
	Aspek Positif						
1.	Siswa antusias memperhatikan penjelasan guru dengan baik.	22	75,9	26	89,7	4	13,8
2.	Siswa merespon baik penggunaan media permainan origami.	29	100	29	100	0	0
3.	Siswa mengerjakan tugas menulis petunjuk dengan sungguh-sungguh.	24	82,7	27	93,1	3	10,4
4.	Siswa aktif dalam kegiatan diskusi kelompok	17	58,6	22	75,9	5	17,3
5.	Siswa aktif menanggapi kelompok yang sedang mempresentasikan hasil kerjanya.	10	34,5	21	74,4	11	37,9
6.	Siswa aktif bertanya ketika mengalami kesulitan selama pembelajaran.	15	51,7	22	75,9	7	24,2
	Aspek Negatif						
1.	Siswa meremehkan penjelasan guru.	7	24,1	3	10,3	4	-13,8
2.	Siswa kurang merespon penggunaan media permainan origami.	0	0	0	0	0	0
3.	Siswa tidak sungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas menulis petunjuk.	5	17,3	2	6,9	3	-10,4
4.	Siswa tidak aktif dalam kegiatan diskusi kelompok.	12	41,4	7	24,1	5	-17,3
5.	Siswa pasif dan tidak menanggapi kelompok yang sedang mempresentasikan hasil kerjanya.	19	65,5	8	27,6	11	-37,9
6.	Siswa tidak mau bertanya pada guru ketika mengalami kesulitan selama proses pembelajaran.	14	48,3	7	24,1	13	-24,2

Berdasarkan tabel 23, pada aspek observasi positif siswa antusias mendengarkan penjelasan guru dengan baik, jumlah siswa yang antusias mendengarkan penjelasan guru pada siklus II lebih banyak dibandingkan dengan jumlah siswa yang mendengarkan pada siklus I. Sementara itu, pada aspek observasi negatif siswa meremehkan penjelasan guru pada siklus II mengalami penurunan jumlah siswa yang lebih sedikit dibanding dengan siklus I. Hal ini dapat dilihat dari suasana kelas yang lebih kondusif pada siklus II saat peneliti menjelaskan materi pembelajaran.

Pada aspek observasi positif siswa merespon dengan baik penggunaan media permainan origami dalam pembelajaran menulis petunjuk, jumlah siswa yang merespon pada siklus II lebih banyak dibandingkan dengan siklus I. Sedangkan pada aspek negatif, siswa kurang merespon penggunaan media permainan origami dalam pembelajaran menulis petunjuk pada siklus II mengalami penurunan dibanding dengan siklus I.

Pada aspek observasi positif siswa mengerjakan tugas menulis petunjuk dengan sungguh-sungguh, jumlah siswa yang mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh pada siklus II lebih banyak dibandingkan dengan siklus I. Sedangkan pada aspek negatif, siswa enggan mengerjakan tugas menulis petunjuk pada siklus II mengalami penurunan dibanding dengan siklus I.

Pada aspek observasi positif siswa aktif dalam kegiatan diskusi kelompok, jumlah siswa yang aktif diskusi pada siklus II lebih banyak dibanding dengan siklus I. Aspek observasi negatif siswa kurang aktif dalam kegiatan diskusi kelompok pada siklus II mengalami penurunan dibanding dengan siklus I. Hal ini



terbukti dengan sebagian besar siswa sudah melakukan perannya dengan baik. Sebagian besar siswa terlihat bersungguh-sungguh menemukan ciri-ciri petunjuk melalui contoh petunjuk.

Pada aspek observasi positif siswa aktif menanggapi kelompok yang presentasi, jumlah siswa yang aktif memberi tanggapan pada siklus II lebih banyak dibanding dengan siklus I. Aspek observasi negatif siswa kurang aktif menanggapi kelompok yang presentasi pada siklus II mengalami penurunan dibanding dengan siklus I. Hal ini terbukti dengan sebagian besar siswa sudah mampu mengemukakan tanggapan atau pendapatnya dengan baik.

Aspek observasi positif yang terakhir adalah siswa aktif bertanya ketika mengalami kesulitan selama pembelajaran menulis petunjuk, jumlah siswa yang aktif bertanya pada siklus II lebih banyak dibanding dengan siklus I. Sementara itu, pada aspek observasi negatif yang terakhir siswa enggan bertanya ketika mengalami kesulitan saat pembelajaran berlangsung pada siklus II lebih sedikit dibanding siklus I.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, jumlah siswa pada keseluruhan aspek observasi positif meningkat pada siklus II. Sementara itu, pada aspek observasi negatif, jumlah siswa yang berperilaku negatif pada berkurang pada siklus II. Jadi, dapat disimpulkan dari siklus I ke siklus II pada aspek observasi perilaku positif mengalami peningkatan, sedangkan pada aspek observasi negatif mengalami penurunan.

Perubahan perilaku siswa juga dapat dilihat dari catatan harian, baik berupa catatan harian guru maupun siswa. Pada catatan harian siswa dapat

diketahui pendapat siswa tentang pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami. Pengisian catatan harian siswa dilakukan oleh masing-masing siswa setelah mengikuti proses pembelajaran pada pertemuan kedua pada siklus I dan siklus II.

Catatan harian yang diberikan kepada siswa berisi empat pertanyaan yaitu mengenai: (1) perasaan siswa setelah mengikuti pembelajaran menulis petunjuk yang baru dilaksanakan; (2) pendapat siswa tentang pembelajaran menulis petunjuk yang baru saja dilakukan; (3) kemudahan serta kesulitan yang dialami siswa selama proses pembelajaran menulis petunjuk yang baru saja dilakukan; dan (4) hal-hal yang ingin dikemukakan terhadap pembelajaran menulis petunjuk yang baru saja dilaksanakan.

Aspek yang pertama, yaitu perasaan siswa tentang pembelajaran menulis petunjuk yang baru saja dilaksanakan. Sebagian besar siswa pada siklus I dan siklus II sama-sama merasa senang selama mengikuti pembelajaran. Namun, pada siklus I masih terlihat beberapa siswa yang masih pasif dalam pembelajaran. Sementara itu, pada siklus II jumlah siswa yang pasif berkurang. Siswa terlihat antusias dan aktif selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

Aspek yang kedua, yaitu pendapat siswa tentang pembelajaran menulis petunjuk yang baru saja dilaksanakan. Pada siklus I dan siklus II, siswa sama-sama merasa tertarik untuk mengikuti pembelajaran menulis petunjuk. Siswa secara seksama mengikuti setiap instruksi dari guru terlebih saat guru menyuruh siswa untuk mulai praktek menulis petunjuk dengan melakukan permainan rekonstruksi origami.

Aspek yang ketiga, yaitu kemudahan serta kesulitan yang dialami siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Jumlah siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami pada siklus II lebih sedikit daripada siklus I. Sementara itu, jumlah siswa yang tidak mengalami kesulitan pada siklus II lebih banyak daripada siklus I.

Aspek terakhir, yaitu hal-hal yang ingin dikemukakan berkaitan dengan pembelajaran menulis petunjuk yang baru saja dilaksanakan. Pada siklus I maupun siklus II, keseluruhan siswa berpendapat bahwa pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami dapat membantu mereka dalam memahami materi dan membantu untuk menulis petunjuk. Berdasarkan hasil catatan harian siswa tersebut, dapat disimpulkan bahwa terjadi perubahan respon pembelajaran ke arah yang lebih baik dari siklus I ke siklus II.

Catatan harian guru berisi segala sesuatu hal yang dirasakan guru selama pembelajaran berlangsung. Hal-hal yang menjadi objek sasaran dalam catatan harian guru adalah sebagai berikut: (1) kesiapan siswa terhadap pembelajaran menulis petunjuk, (2) respon siswa terhadap contoh petunjuk yang diberikan oleh guru, (3) respon siswa terhadap kegiatan cara membuat dan melakukan sesuatu, serta mencoba menemukan pengetahuan mengenai petunjuk, (4) respon siswa terhadap kegiatan diskusi yang dilakukan, (5) respon keaktifan siswa dalam mengikuti seluruh rangkaian dalam pembelajaran menulis petunjuk, (6) situasi

atau suasana kelas ketika pembelajaran berlangsung. Catatan harian tersebut diisi oleh guru setelah akhir pembelajaran menulis petunjuk.

Aspek yang pertama, yaitu kesiapan siswa terhadap pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami. Kesiapan siswa dalam pembelajaran menulis petunjuk pada siklus II lebih baik dibandingkan dengan siklus I. Hal ini terlihat dari keadaan kelas yang lebih kondusif pada siklus II dibandingkan dengan siklus I. Pada siklus II siswa jarang ada yang mengobrol dan antusias memperhatikan pembelajaran.

Aspek yang kedua, yaitu respon siswa terhadap contoh petunjuk yang diberikan oleh guru. Respon siswa terhadap contoh petunjuk yang diberikan guru pada siklus II lebih baik daripada siklus I. Pada siklus II tidak ada siswa yang menyepelkan atau menertawakan contoh yang diberikan oleh guru. Lain halnya pada siklus I, pada siklus ini masih ada beberapa siswa yang menertawakan dan menyepelkan contoh petunjuk yang ditunjukkan oleh guru.

Selanjutnya, yaitu respon siswa terhadap kegiatan cara membuat dan melakukan sesuatu, serta mencoba menemukan pengetahuan mengenai petunjuk. Respon siswa terhadap kegiatan menemukan konsep pengetahuan tentang petunjuk sudah lebih baik dibandingkan siklus I. Hal ini dikarenakan siswa sebelumnya sudah mengetahui konsep petunjuk dan hanya mengingat kembali konsep yang telah didapatkan pada siklus I.

Aspek selanjutnya, yaitu respon siswa terhadap kegiatan diskusi yang dilakukan. Respon siswa untuk berdiskusi pada siklus II lebih baik daripada siklus I. Pada siklus I kegiatan diskusi tidak tertata dengan baik. Suasana diskusi pada

beberapa kelompok terutama kelompok yang bagian belakang tampak asyik sendiri. Lain halnya dengan siklus II, kegiatan diskusi berjalan dengan baik.

Aspek kelima, yaitu keaktifan siswa dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran menulis petunjuk. Keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami pada siklus II ini juga lebih baik daripada siklus I. Jumlah siswa yang bertanya mengenai kesulitan yang mereka hadapi juga lebih banyak. Kebanyakan siswa lebih suka bertanya saat peneliti berkeliling mengamati pekerjaan siswa.

Aspek terakhir, yaitu situasi dan suasana kelas ketika pembelajaran berlangsung. Suasana kelas pada siklus II lebih baik daripada siklus I. Pada siklus II, siswa terlihat lebih bersemangat dan sungguh-sungguh dalam menulis petunjuk. Sebagian siswa sudah menunjukkan keaktifannya pada saat diskusi kelompok, menulis petunjuk, dan juga pada saat mempresentasikan hasil menulis petunjuk. Lain halnya pada siklus I masih ada siswa yang mengganggu teman-temannya yang lain saat pembelajaran berlangsung.

Kegiatan wawancara dilakukan pada siklus I dan siklus II. Wawancara dilakukan di luar jam pelajaran atau setelah pembelajaran menulis petunjuk pada pertemuan kedua selesai. Wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada siklus II difokuskan pada tiga orang yaitu siswa yang mendapatkan nilai tinggi, sedang, dan rendah.

Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada siswa saat wawancara diantaranya: (1) minat siswa terhadap pembelajaran menulis petunjuk dengan

pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami, (2) pendapat siswa tentang pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami, (3) kesulitan yang dihadapi siswa selama mengikuti pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami, (4) manfaat yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami, dan (5) harapan siswa mengenai pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami.

Aspek yang pertama adalah minat siswa terhadap pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami. Bagi siswa yang mendapat nilai tinggi, sedang, maupun rendah pada siklus I dan siklus II sama-sama merasa senang, berminat dan antusias dalam mengikuti setiap langkah pembelajaran. Pada siklus II siswa lebih memperhatikan dan mengikuti dengan baik setiap perintah-perintah yang diberikan oleh guru.

Aspek yang pertama adalah pendapat siswa tentang pembelajaran menulis petunjuk yang telah dilaksanakan. Siswa yang memperoleh nilai tinggi pada siklus I dan siklus II mengatakan bahwa pembelajaran menulis pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami sangatlah menarik dan memudahkan siswa dalam menulis petunjuk. Untuk siswa yang memperoleh nilai sedang pada siklus I dan siklus II juga mengatakan pembelajaran menulis petunjuk yang baru saja dilaksanakan sangatlah menarik dan mereka merasa antusias untuk mengikuti pembelajaran. Untuk siswa yang memperoleh nilai rendah pada siklus I merasa cukup menyenangkan, sedangkan

siswa yang memperoleh nilai rendah pada siklus II merasa antusias sekali dan senang mengikuti pembelajaran.

Aspek ketiga, yaitu kesulitan dan penyebab yang dialami siswa selama mengikuti pembelajaran menulis petunjuk. Untuk siswa yang mendapat nilai tertinggi dan sedang pada siklus I dan siklus II merasa belum menghadapi kesulitan yang berarti sama. Sementara siswa yang mendapat nilai rendah pada siklus I dan II merasa kesulitan dalam menulis petunjuk. Hal ini dipicu oleh ketidaseriusan mereka dalam memahami materi petunjuk dan menulis petunjuk.

Menurut semua siswa banyak manfaat yang mereka peroleh, diantaranya dapat menulis petunjuk dengan baik dan mendapat pengetahuan bagaimana membuat origami berbagai bentuk. Hal ini dikarenakan pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami tepat dan dapat diserap semua siswa.

Aspek keempat, yaitu manfaat yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran menulis petunjuk yang telah dilaksanakan. Bagi siswa yang mendapat nilai tinggi, sedang, maupun rendah pada siklus I dan siklus II pembelajaran menulis petunjuk yang telah dilaksanakan mempunyai banyak manfaat yang mereka peroleh, diantaranya dapat menulis petunjuk dengan baik dan mendapat pengetahuan bagaimana membuat origami berbagai bentuk.

Harapan siswa mengenai pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami. Harapan siswa yang memperoleh nilai tinggi dan nilai sedang berharap agar pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami bisa

diterapkan ketika peneliti menjadi guru kelak dan dapat dikembangkan lebih bagus lagi. Siswa yang memperoleh nilai rendah hanya berharap lebih bagus lagi dan menyenangkan.

Aspek yang terakhir adalah harapan siswa mengenai pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami. Harapan siswa yang mendapat nilai tertinggi dan sedang pada siklus I dan siklus II pada pembelajaran menulis petunjuk adalah agar pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami bisa diterapkan ketika peneliti menjadi guru kelak dan dapat dikembangkan lebih bagus lagi. Sedangkan siswa yang mendapat nilai rendah hanya berharap lebih bagus lagi dan menyenangkan.

Perubahan perilaku siswa ke arah positif juga dapat dilihat dari hasil dokumentasi foto. Pengambilan dokumentasi yang berupa foto dilakukan selama kegiatan pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami siklus I dan siklus II pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus berlangsung. Aspek-aspek yang didokumentasikan adalah (1) pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami; (2) aktivitas siswa pada saat melakukan tanya jawab dengan guru; (3) aktivitas siswa ketika berdiskusi kelompok; (4) aktivitas siswa saat melakukan permainan origami; dan (5) aktivitas siswa saat menulis petunjuk.





**Gambar 12. Perbandingan Aktivitas Tanya Jawab antara Siswa dengan Guru**

Pada gambar 12 terlihat perbandingan kondisi siswa ketika kegiatan tanya jawab. Pada siklus I siswa dan guru bertanya jawab tentang petunjuk, sedangkan pada siklus II siswa dan guru bertanya jawab tentang hal-hal yang berkaitan dengan aspek-aspek penilaian petunjuk. Pada siklus I siswa terlihat tidak antusias bertanya jawab dengan guru terlihat dari siswa bertanya ketika guru berkeliling kelas. Berbeda dengan siklus I, pada siklus II siswa terlihat lebih antusias untuk bertanya jawab dengan guru.



**Gambar 13. Perbandingan Kegiatan Siswa Berdiskusi Kelompok**

Pada gambar 13 terlihat perbandingan kegiatan siswa saat berdiskusi memahami contoh petunjuk yang dibagikan. Pada siklus I siswa mendiskusikan

ciri-ciri petunjuk yang baik, sedangkan pada siklus II siswa mendiskusikan bahasa yang ada dalam petunjuk. Pada siklus I siswa terlihat kurang antusias untuk berdiskusi dengan teman sekelompoknya. Berbeda dengan siklus I, pada siklus II siswa terlihat lebih antusias untuk berdiskusi tentang bahasa yang ada dalam petunjuk.



**Gambar 14. Perbandingan Kegiatan Siswa dalam Permainan Origami**

Gambar tersebut menunjukkan kegiatan siswa saat melakukan permainan rekonstruksi origami. Pada siklus I, beberapa siswa yang duduk di belakang masih terlihat kurang serius dengan tugas yang diberikan oleh guru. Hal ini dikarenakan siswa masih merasa bingung untuk memulai permainan tersebut. Berbeda dengan siklus I, pada siklus II siswa terlihat lebih lancar untuk melakukan permainan rekonstruksi origami. Hal ini disebabkan siswa sudah memahami permainan tersebut.



**Gambar 15. Perbandingan Kegiatan Siswa Saat Menulis Petunjuk**

Gambar tersebut menunjukkan kegiatan siswa saat menulis petunjuk berdasarkan origami yang telah dibagikan. Pada siklus I, beberapa siswa yang duduk di belakang masih terlihat kurang serius dengan tugas yang diberikan oleh guru. Hal ini dikarenakan siswa masih merasa bingung untuk menulis petunjuk. Berbeda dengan siklus I, pada siklus II siswa terlihat lebih lancar untuk menulis petunjuk. Hal ini disebabkan siswa sudah memahami materi dengan baik.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Simpulan dari hasil penelitian tentang keterampilan menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus adalah sebagai berikut.

- 1) Keterampilan menulis petunjuk siswa kelas IV SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus mengalami peningkatan sebesar 25,9% dari prasiklus ke siklus II setelah diterapkan pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami. Nilai rata-rata pada prasiklus sebesar 63,65 yang termasuk kategori cukup. Kemudian nilai rata-rata siklus I sebesar 69,45 yang masuk dalam kategori cukup. Terjadi peningkatan hasil keterampilan menulis petunjuk sebesar 5,80. Sementara itu, nilai rata-rata pada siklus II sebesar 80,14 yang masuk dalam kategori baik. Hasil tersebut sudah memenuhi target nilai rata-rata kelas yang ditentukan.
- 2) Perilaku siswa kelas IV SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus setelah mengikuti pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami mengalami perubahan ke arah positif. Perubahan tingkah laku siswa ini dapat dibuktikan dengan data nontes. Data nontes tersebut antara lain berupa observasi, catatan harian siswa, catatan harian guru, wawancara, dan dokumentasi foto. Berdasarkan hasil data nontes pada siklus I, masih tampak perilaku negatif siswa saat pembelajaran berlangsung. Pada siklus II, siswa mengalami perubahan ke arah yang lebih positif.

## 5.2 Saran

Atas dasar simpulan dari penelitian di atas, maka saran yang dapat peneliti sampaikan adalah sebagai berikut.

- 1) Ditemukan kelemahan pada pembelajaran menulis petunjuk dengan pendekatan PAIKEM melalui media permainan origami dalam pembentukan kelompok dan media permainan origami yang digunakan. Oleh karena itu, jika guru bahasa Indonesia menggunakan pendekatan tersebut hendaknya memandu siswa dalam pembentukan kelompok, diskusi kelompok, menulis petunjuk, dan memilih origami yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.
- 2) Tidak semua origami cocok sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, dalam memilih origami harus teliti dan disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa.
- 3) Bagi para peneliti di bidang pendidikan maupun nonpendidikan dapat menerapkan pendekatan PAIKEM sebagai alternatif pendekatan dalam pembelajaran menulis petunjuk, karena dengan pendekatan tersebut guru dapat melihat kinerja siswa dalam kelompok sehingga siswa akan lebih merasa senang dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akhadiah, Sabarti, dkk. 1998. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Amri, Sofan dan Iif Khoiru Ahmadi. 2010. *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Andrzejczak, Nancy, dkk. 2005. *From Image to Text: Using Image in The Writing Process. International Journal of Educations and The Art. Volume 6 Nomor 12*. <http://www.ijea.org/v6n12/index.html>. (diunduh pada 9 September 2011).
- Aqib, Zainal. 2009. *Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Bandung: Yrama Widya.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. 1988. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Depdiknas. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Mata pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar dan Madrasah Ib'tidaiyah*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2004. *Menulis Surat, Iklan, Poster, dan Petunjuk (Bahan Pelatihan Terintegrasi Berbasis Kompetensi Guru SMP)*. Jakarta: Depdiknas.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gie, The Liang. 2002. *Terampil Mengarang*. Yogyakarta: Andi.
- Hartati, Sri. 2009. "Peningkatan Keterampilan Menulis Petunjuk dengan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* melalui Pendekatan Atraktif pada Siswa Kelas IV A SD Negeri Petompon 5 Semarang". *Skripsi*: Unnes.
- Heuken, Adolf. 2008. *Teknik Mengarang*. Yogyakarta: Kanisus.
- Hirai, Maya. 2008. *Origami untuk Sekolah Dasar*. Jakarta: Kawah media.
- Irawan, Agus. 2008. *Cara Asyik menjadi Penulis Beken*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Ismail, SM. 2008. *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Semarang: RaSAIL Media Group.

- Kelompok Studi Bahasa dan Sastra Indonesia. 1991. *Keterampilan Membaca dan Keterampilan Menulis*. Malang: YA3 Malang.
- Keraf, Gorys. 1979. *Komposisi*. Jakarta: Nusa Indah.
- Komaidi, Didik. 2007. *Aku Bisa Menulis*. Yogyakarta: Sabda Media.
- Marsiyah. 2009. "Peningkatan Keterampilan Menulis Petunjuk dengan Menggunakan Media Gambar Berangkai pada Siswa kelas IV B SD Negeri Sampangan 02 Semarang". *Skripsi*. Unnes.
- Mulyati, Yeti, dkk. 1991. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*: Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Nurudin. 2007. *Dasar-dasar Penulisan*. Malang: UMM Press.
- Nystrand, Martin dan Nelson Graff. 2000. *Report in Argument's Clothing: An Ecological Perspective on Writing Instruction. International Journal of Educations and The Arts. Volume 9 Nomor 10*. <http://cela.albany.edu/reports/nystrand/nystrandreport13007.pdf>. (diunduh pada 9 September 2011).
- Putra, R. Masri Sareb. 2007. *How to Write Your Own Text Book*. Bandung: Kolbu.
- Rahayu, Deni Kurnia. 2007. "Peningkatan Kompetensi Menulis Petunjuk melalui The Real Things Media dengan Pendekatan Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif Menyenangkan (PAKEM) pada Siswa Kelas VIII E SMP Negeri 1 Kersana Kabupaten Brebes Tahun Ajaran 2006/2007". *Skripsi*: Unnes.
- Ramadhan, A. Tarmizi. 2008. *Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*. <http://tarmizi.wordpress.com/2008/11/11/pembelajaran-aktif-inovatif-kreatif-efektif-dan-menyenangkan/> (diunduh pada 13 April 2010)
- Roysa, Mila. 2009. "Peningkatan Keterampilan Menulis Petunjuk dengan Menggunakan Media *Reading Box* pada Siswa Kelas VIII D SMP 1 Jekulo Kabupaten Kudus". *Skripsi*: Unnes.
- Satun, Aidy Ruslan. 2002. *Kalimat Efektif dalam Bahasa Indonesia*. Palembang: JBS-FKIP, LB, PSPB-PPS Unsri Balai Bahasa Palembang.
- Soenarji dan Bambang Hartono. 1998. *Asas-Asas Menulis*. Semarang: IKIP Semarang Press.

- Subakti, Langgeng. 2008. "Peningkatan Keterampilan Menyimak Dongeng melalui Media Audiovisual dengan Pendekatan PAIKEM dan Metode Resitasi pada Siswa Kelas VII A SMP Negeri 11 Semarang". *Skripsi*: Unnes.
- Subyantoro. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro Semarang.
- Sujanto, J.CH. 1988. *Keterampilan Berbahasa-Membaca-Menulis-Berbicara Untuk Matakuliah Dasar Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud.
- Sulistiyowati. 2009. "Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi melalui pendekatan PAIKEM pada Siswa Kelas X B SMA 1 Godong Grobogan Tahun Ajaran 2008/2009". *Skripsi*: Unnes.
- Sunarti. 2007. *Intisari Bahasa dan Sastra Indonesia: Ringkasan Materi Lengkap Disertai Contoh Soal-Jawaban dan Latihan UNAS*. Bandung: Pustaka Setia.
- Suparno, Paul. 2001. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. [http://books.google.co.id/books?id=yX8ap3MrxC&pg=PA69&lpg=PA69&dq=jean+piaget+operasional+konkrit&source=bl&ots=uZp8C0Abnt&sig=rRdOeFmYUD264nrjU5pvg9RdsLA&hl=id&ei=cbFITpbVOcLkiAK0ldHcAQ&sa=X&oi=book\\_result&ct=result&resnum=7&ved=0CEYQ6AEwBjgK#v=onepage&q&f=true](http://books.google.co.id/books?id=yX8ap3MrxC&pg=PA69&lpg=PA69&dq=jean+piaget+operasional+konkrit&source=bl&ots=uZp8C0Abnt&sig=rRdOeFmYUD264nrjU5pvg9RdsLA&hl=id&ei=cbFITpbVOcLkiAK0ldHcAQ&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=7&ved=0CEYQ6AEwBjgK#v=onepage&q&f=true). (diunduh pada 14 Agustus 2011).
- Suparno dan Muhamad Yusuf. 2007. *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syah, Muhibin dan Rahayu Kariadinata. 2009. *Bahan Pelatihan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Bandung: UIN Sunan Gunung Djati.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Trim, Bambang. 2006. *Menjadi Powerful Da'i dengan Menulis Buku*. Bandung: Kolbu.
- Wagiran dan Mukh. Doyin. 2005. *Curah Gagasan: Pengantar Penulisan Karya Ilmiah*. Semarang: Rumah Indonesia.
- Wagiran, dkk. 2009. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Semarang: Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Unnes.
- Widyamartaya, A. 2010. *Seni Menggayakan Kalimat*. Jakarta: Kanisius.



**Lampiran I: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS I**

Sekolah : SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus

Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia

Kelas/Semester : IV/1

Alokasi Waktu : 4 x 35 menit

**STANDAR KOMPETENSI**

4. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara tertulis dalam bentuk percakapan, petunjuk, cerita, dan surat.

**KOMPETENSI DASAR**

- 4.1 Menulis petunjuk untuk melakukan sesuatu atau penjelasan tentang cara membuat sesuatu.

**INDIKATOR**

Peserta didik mampu :

1. Mendata urutan melakukan sesuatu dengan tepat.
2. Menyimpulkan syarat-syarat petunjuk dengan baik.
3. Menulis petunjuk membuat sesuatu dengan bahasa yang efektif

### A. Tujuan Pembelajaran

Siswa mampu menulis petunjuk untuk melakukan sesuatu atau penjelasan tentang cara membuat sesuatu.

### B. Materi Pembelajaran

- Konsep petunjuk
- Contoh petunjuk

### C. Metode Pembelajaran

- PAIKEM
- *The power of two and four* (Menggabungkan kekuatan dua dan empat)

### D. Langkah Kegiatan Pembelajaran Siklus I

#### ❖ Pertemuan Pertama

Kegiatan Pembelajaran	Langkah Pembelajaran	Alokasi Waktu dan Teknik
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru melakukan apersepsi dengan menjelaskan kompetensi yang harus dicapai siswa.</li> <li>▪ Guru mengaitkan pengalaman siswa dengan materi pembelajaran tentang petunjuk dan</li> </ul>	2 menit (ceramah)  3 menit (ceramah)

	<p>cara menulis petunjuk.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru melakukan tanya jawab tentang hal-hal yang berkaitan dengan petunjuk.</li> </ul>	<p>5 menit (tanya jawab)</p>
<p>Inti</p> <p>a. Eksplorasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa diberi petunjuk membuat mi instan.</li> <li>▪ Siswa bertanya jawab dengan guru tentang petunjuk dan kebermaknaan menulis petunjuk sesuai dengan contoh petunjuk.</li> </ul>	<p>2 menit (pemodelan) 5 menit (tanya jawab)</p>
<p>b. Elaborasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru menyuruh siswa menemukan ciri-ciri petunjuk beserta bukti dari contoh petunjuk tersebut.</li> <li>▪ Siswa menganalisis secara individual.</li> <li>▪ Guru memeriksa hasil kerja siswa.</li> <li>▪ Siswa diperintahkan bekerja berpasangan (2 orang) dan berdiskusi tentang ciri-ciri petunjuk kemudian guru memeriksa hasil kerja berpasangan.</li> <li>▪ Siswa menuliskan jawaban yang telah disepakati berdua di lembar kerja yang baru.</li> </ul>	<p>2 menit 5 menit (inkuiri) 2 menit 5 menit (diskusi dan strategi <i>the of two and four</i>) 3 menit</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa diperintahkan bekerja berpasangan 4 orang untuk berdiskusi menemukan ciri-ciri petunjuk kemudian guru memeriksanya lagi.</li> </ul>	7 menit (diskusi dan strategi <i>the power of the two and four</i> )
c. Konfirmasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Perwakilan siswa tiap kelompok diminta mempresentasikan hasil kerja di depan kelas secara bergantian.</li> <li>▪ Siswa diberi kesempatan untuk menanggapi hasil kerja kelompok yang presentasi.</li> <li>▪ Guru dan siswa melakukan diskusi kelas untuk menyamakan ciri-ciri petunjuk.</li> </ul>	10 menit (unjuk kerja) 7 menit (unjuk kerja) 5 menit (diskusi)
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru bersama siswa mengadakan evaluasi.</li> <li>▪ Guru dan siswa memberi kesimpulan yang berkaitan dengan menulis petunjuk.</li> </ul>	4 menit 3 menit (diskusi)

## ❖ Pertemuan Kedua

Kegiatan Pembelajaran	Langkah Pembelajaran	Alokasi Waktu dan Teknik
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru mempresensi kehadiran siswa dan mengecek kesiapan siswa dalam menerima pembelajaran.</li> <li>▪ Guru mengaitkan pembelajaran pada pertemuan sebelumnya kepada siswa.</li> <li>▪ Guru melakukan tanya jawab tentang hal-hal yang berkaitan dengan hal-hal yang berkaitan dengan aspek-aspek penilaian menulis petunjuk.</li> </ul>	<p>2 menit</p> <p>3 menit (ceramah)</p> <p>3 menit (tanya jawab)</p>
Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Eksplorasi               <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa bertanya jawab dengan guru tentang bagaimana menulis sebuah petunjuk yang sesuai dengan ciri-ciri petunjuk dan aspek-aspek penilaian petunjuk.</li> </ul> </li> </ul>	<p>5 menit (tanya jawab)</p>
b. Elaborasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru memberi penjelasan tentang petunjuk dan aturan permainan origami.</li> <li>▪ Guru membagikan sebuah origami berbentuk kelinci dan memberi satu pertanyaan tentang</li> </ul>	<p>7 menit (ceramah)</p> <p>3 menit (penugasan)</p>

	<p>bagaimana membuat origami tersebut.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa melakukan permainan rekonstruksi origami.</li> <li>▪ Siswa menuliskan petunjuk membuat origami berbentuk kelinci pada kertas yang dibagikan oleh guru.</li> </ul>	<p>3 menit</p> <p>12 menit</p> <p>(inkuiri)</p>
c. Konfirmasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa secara acak diminta mempresentasikan hasil kerja di depan kelas.</li> <li>▪ Siswa lain diberi kesempatan menanggapi hasil kerja siswa yang presentasi.</li> <li>▪ Guru dan siswa melakukan diskusi kelas untuk menyamakan petunjuk.</li> </ul>	<p>10 menit</p> <p>(unjuk kerja)</p> <p>7 menit</p> <p>5 menit</p> <p>(diskusi)</p>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru bersama siswa mengadakan evaluasi.</li> <li>▪ Guru memberi kesimpulan yang berkaitan tentang pembelajaran menulis petunjuk.</li> </ul>	<p>3 menit</p> <p>(diskusi)</p> <p>3 menit</p>

#### E. Sumber dan Media Pembelajaran

- Petunjuk
- Origami berbagai bentuk (kelinci, kepala kuda, dan kepala anjing)
- Buku Bahasa Indonesia SD kelas IV dan buku penunjang lain

## F. Penilaian

(1) Teknik Penilaian : individu.

(2) Bentuk Instrumen : unjuk kerja dan tes tertulis

### ❖ Skor Penilaian Unjuk Kerja Menulis Petunjuk

No.	Aspek Penilaian	Rentang Skor				Bobot	Skor Maksimal
		4	3	2	1		
1.	Kejelasan petunjuk					5	20
2.	Ketepatan tata urutan petunjuk					5	20
3.	Keefektifan kalimat					5	20
4.	Penggunaan ejaan dan tanda baca					4	16
5.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan sasaran petunjuk					4	16
6.	Kemenaarikan tampilan petunjuk					4	16
	Jumlah						98

Keterangan:

4 : Sangat Baik (SB)

3 : Baik (B)

2 : Cukup (C)

1 : Kurang (K)

### Kriteria Penilaian Keterampilan Menulis Petunjuk

No.	Aspek Penilaian	Kategori	Skor	Kriteria
1.	Kejelasan Petunjuk	Sangat Baik (4)	20	Kejelasan petunjuk sangat baik bila memenuhi 5 unsur (menggunakan istilah lazim, penggunaan nomor untuk membedakan langkah, bisa dipahami, mudah diikuti, dan adanya gambar).
		Baik (3)	15	Kejelasan petunjuk baik bila memenuhi 4 unsur.
		Cukup (2)	10	Kejelasan petunjuk dikatakan cukup bila hanya memenuhi 3 unsur.
		Kurang (1)	5	Kejelasan petunjuk dikatakan kurang bila ada kurang dari 3 unsur yang terpenuhi.
2.	Ketepatan Tata Urutan Petunjuk	Sangat Baik (4)	20	Tata urutannya tepat yang memenuhi 3 unsur (urutan harus berhubungan secara praktis dan logis, tidak menimbulkan salah langkah, dan tidak ada langkah yang terbalik).
		Baik (3)	15	Tata urutan yang hanya memenuhi 2 unsur.



		Cukup (2)	10	Tata urutan yang hanya memenuhi 1 unsur saja.
		Kurang (1)	5	Tata urutannya tidak memenuhi unsur ketepatan.
3.	Keefektifan Kalimat	Sangat Baik (4)	20	Kalimat yang digunakan memenuhi 4 unsur (kehematan kalimat atau ringkas, jelas, adanya koherensi antar kalimat, dan mengandung kesatuan gagasan).
		Baik (3)	15	Kalimat yang digunakan hanya memenuhi 3 unsur.
		Cukup (2)	10	Kalimat yang digunakan hanya memenuhi 2 unsur.
		Kurang (1)	5	Kalimat yang digunakan memenuhi kurang dari 2 unsur.
4.	Penggunaan Ejaan dan Tanda Baca	Sangat Baik (4)	16	Jumlah kesalahan 1–5
		Baik (3)	12	Jumlah kesalahan 6–10
		Cukup (2)	8	Jumlah kesalahan 11-15
		Kurang (1)	4	Jumlah kesalahan 15-20
5.	Ketepatan Diksi dalam Petunjuk	Sangat Baik (4)	16	Diksi yang digunakan memenuhi 3 unsur (kata yang dipakai kata baku, kata yang dipakai tidak bermakna ganda atau ambigu, dan diksi yang

		Baik (3)	12	dipakai sesuai dengan sasaran petunjuk).
		Cukup (2)	8	Diksi yang digunakan hanya memenuhi 2 unsur.
		Kurang (1)	4	Diksi yang digunakan hanya memenuhi 1 unsur saja.
				Diksi yang digunakan tidak memenuhi unsur ketepatan diksi.
6.	Kemenarikan Tampilan Petunjuk	Sangat Baik (4)	16	Tampilan sangat menarik bila memenuhi 3 unsur (tulisan rapi, bersih, dan disertai gambar yang jelas).
		Baik (3)	12	Tampilan petunjuk hanya memenuhi 2 unsur.
		Cukup (2)	8	Tampilan petunjuk hanya memenuhi 2 unsur.
		Kurang (1)	4	Tampilan petunjuk tidak memenuhi unsur kemenarikan tampilan petunjuk.

### Pedoman Penilaian Keterampilan Menulis Petunjuk

No.	Kategori	Rentang Skor
1.	Sangat Baik	85-100
2.	Baik	70-84
3.	Cukup	50-69
4.	Kurang	0-49

#### Perhitungan Nilai Akhir :

Nilai Akhir =  $\frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$  (Skor Ideal)

Skor Maksimal

Kudus, 21 Juli 2011

Guru Mata Pelajaran

Peneliti

Sri Sugiharti, S.Pd

Sari Yuniarti

NIP 195704271977012007

NIM 2101407002

Mengetahui,

Kepala SD Negeri 01 Tanjungrejo

Sugito, A.Ma. Pd.

NIP 195902081979111002

**Lampiran II: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS II**

Sekolah : SD Negeri 01 Tanjungrejo Kudus

Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia

Kelas/Semester : IV/1

Alokasi Waktu : 4 x 35 menit

**STANDAR KOMPETENSI**

4. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara tertulis dalam bentuk percakapan, petunjuk, cerita, dan surat.

**KOMPETENSI DASAR**

- 4.1 Menulis petunjuk untuk melakukan sesuatu atau penjelasan tentang cara membuat sesuatu.

**INDIKATOR**

Peserta didik mampu :

1. Menganalisis bahasa yang ada dalam petunjuk dengan tepat.
2. Menulis petunjuk membuat sesuatu dengan bahasa yang efektif

**A. Tujuan Pembelajaran**

Siswa mampu menulis petunjuk untuk melakukan sesuatu atau penjelasan tentang cara membuat sesuatu.

## B. Materi Pembelajaran

- Konsep petunjuk
- Contoh petunjuk

## C. Metode Pembelajaran

- PAIKEM
- *The power of two and four*

## D. Langkah Kegiatan Pembelajaran Siklus II

### ❖ Pertemuan Pertama

Kegiatan Pembelajaran	Langkah Pembelajaran	Alokasi Waktu dan Teknik
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru memberikan pembukaan (kegiatan singkat mengenai kegiatan pembelajaran hari ini).</li> <li>▪ <b>Guru memberikan penjelasan mengenai tujuan dan manfaat yang diperoleh setelah mengikuti pembelajaran menulis petunjuk.</b></li> </ul>	3 menit (ceramah)
Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Siswa diajak melihat sebuah petunjuk</b></li> </ul>	5 menit (ceramah)
a. Eksplorasi		3 menit

	<p><b>origami berbentuk kepala kucing.</b></p>	(pemodelan)
b. Elaborasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Siswa bertanya jawab dengan guru tentang petunjuk dan kebermaknaan menulis petunjuk.</b></li> <li>▪ <b>Guru memberi pertanyaan tentang bahasa yang ada dalam petunjuk dan menyuruh siswa menganalisis bahasa dalam petunjuk tersebut.</b></li> <li>▪ Siswa menganalisis individual.</li> <li>▪ Guru memeriksa hasil kerja siswa.</li> <li>▪ Siswa diperintahkan bekerja berpasangan 2 orang dan berdiskusi tentang bahasa petunjuk yang baik lalu guru memeriksa hasil kerja berpasangan.</li> <li>▪ Siswa menuliskan jawaban yang telah disepakati berdua di lembar kerja yang baru.</li> </ul>	<p>5 menit (tanya jawab)</p> <p>2 menit</p> <p>5 menit (inkuiri)</p> <p>2 menit</p> <p>5 menit (diskusi dan strategi <i>the of two and four</i>)</p> <p>3 menit</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa diperintahkan bekerja berpasangan 4 orang untuk berdiskusi tentang bahasa petunjuk petunjuk yang benar kemudian guru memeriksanya lagi.</li> </ul>	<p>7 menit (diskusi dan strategi <i>the power of the two and</i></p>

c. Konfirmasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Perwakilan siswa tiap kelompok diminta mempresentasikan hasil kerja di depan kelas secara bergantian.</li> <li>▪ Siswa diberi kesempatan untuk menanggapi hasil kerja kelompok yang peresentasi.</li> <li>▪ Guru dan siswa melakukan diskusi kelas untuk menyamakan bahasa petunjuk.</li> </ul>	<i>four)</i> 10 menit (unjuk kerja) 7 menit (unjuk kerja) 5 menit (diskusi)
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru bersama siswa mengadakan evaluasi.</li> <li>▪ Guru dan siswa memberi kesimpulan yang berkaitan dengan menulis petunjuk.</li> <li>▪ Guru merefleksi hasil dari pembelajaran menulis petunjuk.</li> </ul>	4 menit 2 menit (diskusi) 2 menit

❖ **Pertemuan Kedua**

<b>Kegiatan Pembelajaran</b>	<b>Langkah Pembelajaran</b>	<b>Alokasi Waktu dan Teknik</b>
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru mengingatkan kembali pelajaran yang telah lalu.</li> </ul>	5 menit

Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru memberikan penjelasan mengenai tujuan dan manfaat yang diperoleh setelah mengikuti pembelajaran menulis petunjuk dengan mengaitkan pada dunia nyata.</li> </ul>	3 menit (ceramah)
a. Eksplorasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa diberi penjelasan mengenai penggunaan ejaan dan tanda baca.</li> <li>▪ Siswa bertanya jawab dengan guru tentang bagaimana menulis sebuah petunjuk dengan menggunakan bahasa yang baik dan sesuai EYD.</li> </ul>	5 menit  5 menit (tanya jawab)
b. Elaborasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru memberi penjelasan tentang petunjuk dan mengingatkan aturan permainan origami.</li> <li>▪ Siswa memerhatikan guru yang sedang merekonstruksi sebuah origami dan menuliskan tata urutan petunjuknya.</li> <li>▪ Guru membagikan sebuah origami</li> </ul>	5 menit (ceramah)  7 menit (pemodelan)  3 menit
	<p>berbentuk kepala anjing dan memberi satu pertanyaan tentang bagaimana membuat origami tersebut.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa melakukan permainan rekonstruksi origami.</li> </ul>	(penugasan)    3 menit



c. Konfirmasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa secara mandiri menuliskan petunjuk pada kertas yang dibagikan oleh guru.</li> <li>▪ Siswa mempresentasikan hasil kerja di depan kelas secara bergantian.</li> </ul>	10 menit  10 menit (unjuk kerja)
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa lain diberi kesempatan menanggapi hasil kerja siswa yang presentasi.</li> <li>▪ Guru dan siswa melakukan diskusi kelas untuk menyamakan petunjuk.</li> </ul>	7 menit  3 menit (diskusi)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru bersama siswa mengadakan evaluasi.</li> <li>▪ Guru memberi kesimpulan yang berkaitan tentang pembelajaran menulis petunjuk.</li> </ul>	3 menit (diskusi)  3 menit

#### E. Sumber dan Media Pembelajaran

- Petunjuk
- Origami berbagai bentuk (kelinci, kepala anjing, dan kepala kucing)
- Buku Bahasa Indonesia SD kelas IV dan buku penunjang lain

#### F. Penilaian

- (1) Teknik Penilaian : individu.
- (2) Bentuk Instrumen : unjuk kerja dan tes tertulis

❖ **Skor Penilaian Unjuk Kerja Menulis Petunjuk**

No.	Aspek Penilaian	Rentang Skor				Bobot	Skor Maksimal
		4	3	2	1		
1.	Kejelasan petunjuk					5	20
2.	Ketepatan tata urutan petunjuk					5	20
3.	Keefektifan kalimat					5	20
4.	Penggunaan ejaan dan tanda baca					4	16
5.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan sasaran petunjuk					4	16
6.	Kemenarikan tampilan petunjuk					4	16
	Jumlah						98

Keterangan:

4 : Sangat Baik (SB)

3 : Baik (B)

2 : Cukup (C)

1 : Kurang (K)

### Kriteria Penilaian Keterampilan Menulis Petunjuk

No.	Aspek Penilaian	Kategori	Skor	Kriteria
1.	Kejelasan Petunjuk	Sangat Baik (4)	20	Kejelasan petunjuk sangat baik bila memenuhi 5 unsur (menggunakan istilah lazim, penggunaan nomor untuk membedakan langkah, bisa dipahami, mudah diikuti, dan adanya gambar).
		Baik (3)	15	Kejelasan petunjuk baik bila memenuhi 4 unsur.
		Cukup (2)	10	Kejelasan petunjuk dikatakan cukup bila hanya memenuhi 3 unsur.
		Kurang (1)	5	Kejelasan petunjuk dikatakan kurang bila ada kurang dari 3 unsur yang terpenuhi.
2.	Ketepatan Tata Urutan Petunjuk	Sangat Baik (4)	20	Tata urutannya tepat yang memenuhi 3 unsur (urutan harus berhubungan secara praktis dan logis, tidak menimbulkan salah langkah, dan tidak ada langkah yang terbalik).
		Baik (3)	15	Tata urutan yang hanya memenuhi 2 unsur.

		Cukup (2)	10	Tata urutan yang hanya memenuhi 1 unsur saja.
		Kurang (1)	5	Tata urutannya tidak memenuhi unsur ketepatan.
3.	Keefektifan Kalimat	Sangat Baik (4)	20	Kalimat yang digunakan memenuhi 4 unsur (kehematan kalimat atau ringkas, jelas, adanya koherensi antar kalimat, dan mengandung kesatuan gagasan).
		Baik (3)	15	Kalimat yang digunakan hanya memenuhi 3 unsur.
		Cukup (2)	10	Kalimat yang digunakan hanya memenuhi 2 unsur.
		Kurang (1)	5	Kalimat yang digunakan memenuhi kurang dari 2 unsur.
4.	Penggunaan Ejaan dan Tanda Baca	Sangat Baik (4)	16	Jumlah kesalahan 1–5
		Baik (3)	12	Jumlah kesalahan 6–10
		Cukup (2)	8	Jumlah kesalahan 11-15
		Kurang (1)	4	Jumlah kesalahan 15-20
5.	Ketepatan Diksi dalam Petunjuk	Sangat Baik (4)	16	Diksi yang digunakan memenuhi 3 unsur (kata yang dipakai kata baku, kata yang dipakai tidak bermakna ganda atau ambigu, dan diksi yang

		Baik (3)	12	dipakai sesuai dengan sasaran petunjuk).
		Cukup (2)	8	Diksi yang digunakan hanya memenuhi 2 unsur.
		Kurang (1)	4	Diksi yang digunakan hanya memenuhi 1 unsur saja.
				Diksi yang digunakan tidak memenuhi unsur ketepatan diksi.
6.	Kemenarikan Tampilan Petunjuk	Sangat Baik (4)	16	Tampilan sangat menarik bila memenuhi 3 unsur (tulisan rapi, bersih, dan disertai gambar yang jelas).
		Baik (3)	12	Tampilan petunjuk hanya memenuhi 2 unsur.
		Cukup (2)	8	Tampilan petunjuk hanya memenuhi 2 unsur.
		Kurang (1)	4	Tampilan petunjuk tidak memenuhi unsur kemenarikan tampilan petunjuk.

### Pedoman Penilaian Keterampilan Menulis Petunjuk

No.	Kategori	Rentang Skor
1.	Sangat Baik	85-100
2.	Baik	70-84
3.	Cukup	50-69
4.	Kurang	0-49

#### Perhitungan Nilai Akhir :

Nilai Akhir =  $\frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$  (Skor Ideal)

Skor Maksimal

Kudus, 21 Juli 2011

Guru Mata Pelajaran

Peneliti

Sri Sugiharti, S.Pd

Sari Yuniarti

NIP 195704271977012007

NIM 2101407002

Mengetahui,

Kepala SD Negeri 01 Tanjungrejo

Sugito, A.Ma. Pd.

NIP 195902081979111002

## Lampiran Materi

- Petunjuk adalah ketentuan. Ketentuan yang patut diikuti atau dituruti dalam melakukan sesuatu. Petunjuk bermakna ketentuan, ketentuan yang patut diikuti dalam melakukan sesuatu. Petunjuk biasanya ketentuan, pedoman, dan pengarahan dalam mengerjakan sesuatu. Dengan kata lain, petunjuk berfungsi sebagai pedoman atau pembimbing dalam mengerjakan sesuatu.

- Ciri-ciri petunjuk adalah sebagai berikut.

### 1. Jelas

Yang dimaksud jelas adalah tidak membingungkan dan mudah diikuti. Hal ini menyangkut masalah pilihan kata-kata atau bahasa yang digunakan dan keruntutan uraian. Penggunaan nomor untuk membedakan langkah yang satu dan langkah yang lain merupakan upaya memperjelas petunjuk. Selain itu, kejelasan dapat dicapai dengan menggunakan istilah-istilah yang lazim. Bahkan kadang-kadang, jika istilah yang digunakan terpaksa tidak lazim, petunjuk dapat dilengkapi dengan unsur gambar. Kadang-kadang penerima petunjuk lebih mudah menemukan sesuatu melalui kata-kata.

### 2. Logis

Syarat logis terutama berkaitan dengan urutan penjelasan. Faktor urutan ini menjadi penting karena akan menghindarkan dari kesalahan atau ketumpangtindihan dalam melakukan atau membuat sesuatu. Antara urutan satu dan berikutnya haruslah berhubungan secara praktis dan logis, dalam arti tidak akan menimbulkan kesalahan langkah.

### 3. Singkat

Singkat berarti hanya mencantumkan hal-hal yang penting saja. Artinya, kata-kata atau kalimat yang digunakan tidak ada yang berulang, tetapi sudah mencakupi keseluruhan proses yang dibutuhkan. Penggunaan kata-kata yang fungsinya untuk memperindah petunjuk tidak diperlukan.

- Langkah-langkah menulis petunjuk :
  1. Tentukan isi petunjuk yang akan dibuat, yaitu agar pembaca dapat melakukan sesuatu. Isi petunjuk dapat berupa, misalnya, petunjuk melakukan pemanasan dalam olahraga, petunjuk antri di puskesmas, dan petunjuk mengerjakan soal.
  2. Pilihlah calon sasaran petunjuk yang akan dibuat. Hal ini penting untuk dilakukan supaya dapat memilih bahasa yang tepat.
  3. Buatlah kerangka urutan petunjuk yang harus dilaksanakan. Misalnya petunjuk tersebut harus melalui lima tahapan, maka perlu dibuat ini masing-masing tahapan terlebih dahulu.
  4. Buatlah petunjuk secara lengkap dengan cara melengkapi kerangka yang telah dibuat sebelumnya.
  5. Koreksi hasil kerja barangkali ada ejaan atau cara penulisan yang salah, atau bahkan ada bagian-bagian yang belum dicantumkan.