



**PENINGKATAN KETERAMPILAN
MENULIS PANTUN ANAK MELALUI
THINK TALK WRITE BERBANTUAN *FLASH CARD*
PADA SISWA KELAS IV SDN GUNUNGPATI 02**

SKRIPSI

Disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

UNNES
Oleh
LUTFI KHOIRUN NAJIB
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
NIM 1401410347

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2015

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lutfi Khoirun Najib

NIM : 1401410347

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun Anak melalui *Think Talk Write* berbantuan *Flash Card* pada Siswa Kelas IV SDN Gunungpati 02.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini adalah karya sendiri, bukan jiplakan karya tulis orang lain baik sebagian atau keseluruhan. Pendapat atau tulisan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 7 Juli 2015



Lutfi Khoirun Najib

NIM 1401410347

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Lutfi Khoirun Najib, NIM 1401410347, dengan judul “Peningkatan Keterampilan Menulis Pntun Anak melalui Metode *Think Talk Write* berbantuan Media *Flash Card* pada Siswa Kelas IV SDN Gunungpati 02 Semarang”, telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Jumat
tanggal : 24 Juli 2015

Semarang, Juli 2015

Mengetahui

Ketua Jurusan PGSD FIP UNNES,

Dosen Pembimbing,



Dra. Hartati, M.Pd.

NIP 195510051980122001

Drs. Umar Samadhy, M.Pd.

NIP 195604031982031003

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi atas nama Lutfi Khoirun Najib, NIM 1401410347, dengan judul “Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun Anak melalui *Think Talk Write* berbantuan *Flash Card* pada Siswa Kelas IV SDN Gunungpati 02”, telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Jumat
tanggal : 24 Juli 2014

Panitia Ujian Skripsi



Ketua,
Prof. Dr. Fakhrudhin, M.Pd.
NIP 195604271986031001

Sekretaris,

Dra. Hartati, M.Pd.

NIP 195510051980122001

UNNES

Penguji I,

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Dra. Nuraeni Abbas, M.Pd.

NIP 195906191987032001

Penguji II,

Dra. Hartati, M.Pd.

Penguji III,

Drs. Umar Samadhy, M.Pd.

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

Bacalah yang tersurat dan tersirat (Al Baqarah 2)

Hai orang-orang yang beriman, bersabarlah kalian dan kuatkanlah kesabaran kalian, dan tetaplah bersiap siaga, dan bertaqwalah kepada Allah supaya kalian beruntung (Ali Imron 200)

Urip iku urup (Falsafah Jawa)

Kalau kamu bukan anak raja dan engkau bukan anak ulama besar, maka jadilah penulis (Imam Al-Ghazali)



UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERSEMBAHAN:

Karya ini saya persembahkan kepada

Orangtuaku tercinta, Bapak Khoerun dan Ibu Nanik

Teman-teman seperjuangan di PGSD FIP UNNES

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya karena peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul *Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun Anak melalui Think Talk Write berbantuan Flash Card pada Siswa Kelas IV SDN Gunungpati 02*. Skripsi ini merupakan syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan S1 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan.
3. Dra. Hartati, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, serta Dosen Penguji I yang telah menguji serta memberikan masukan untuk kesempurnaan skripsi ini.
4. UmarSamadhy, M.Pd., Dosen Pembimbing yang dengan penuh kesabaran, keikhlasan, dan kebijaksanaan memberikan bimbingan, arahan, dan masukan kepada peneliti.
5. Dra. Nuraeni Abbas, M.Pd., Dosen Penguji Utama, yang telah menguji serta memberikan masukan untuk kesempurnaan skripsi ini.
6. Dosen dan Karyawan Jurusan PGSD FIP UNNES yang telah memberi ilmu dan bantuan selama menjalani kehidupan akademik.
7. Mujiyana, S.Pd., Kepala SDN Gunungpati 02 yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian.
8. Sayoga, S.Pd., guru kelas IV SDN Gunungpati 02 sekaligus kolaborator yang telah mendukung dan membantu selama penelitian.

9. HIMA PGSD FIP UNNES yang telah memberikan pengalaman, pengetahuan dan kesan yang begitu mendalam.
10. Aliansi Veteran HIMA PGSD FIP UNNES Periode 2012-2013 (Faisal, Wisnu, Anas, Akbar, Satria, Huda, Shalih, Mirza, Eka, Aini, Ayu, Eropa, Mia, Mukhlis, Lukman, Yoyok , Witri, Ucup, Hujat, Rakhma, Kiki, Itsna, Erna, Ratih, Candra), terima kasih telah menjadi salah satu bagian terpenting dalam hidupku, yaitusebagai sahabat dan keluarga.
11. Teman-teman klub sepak bola yang selalu bisa menghiburku.
12. Teman-temanku yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Semarang, 7 Juli 2015



Peneliti



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Najib, Lutfi Khoirun. 2015. *Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun Anak melalui Think Talk Write berbantuan Flash Card pada Siswa Kelas IV SDN Gunungpati 02.* Skripsi. Jurusan PGSD. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Dosen Pembimbing Umar Samadhy, M.Pd. 249 Halaman.

Berdasarkan observasi diperoleh permasalahan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 belum optimal. Hal ini ditunjukkan dari: (1) keterampilan guru rendah; (2) aktivitas siswa rendah; (3) siswa belum mampu mengungkapkan informasi dan mengembangkan gagasan dalam bentuk tulisan. Hal ini berdampak pada rendahnya nilai bahasa Indonesia semester II tahun ajaran 2013/ 2014, dengan persentase ketuntasan belajar siswanya 20% dengan rata-rata kelas 58. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti menerapkan metode *think talk write* berbantuan *flash card* dalam pembelajaran. Rumusan masalah penelitian adalah bagaimana cara meningkatkan keterampilan menulis pantun anak kelas IV SDN Gunungpati 02 Semarang menggunakan metode *think talk write* berbantuan media *flash card*. Tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 Semarang melalui penerapan metode *think talk write* berbantuan media *flash card*. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Gunungpati 02. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan non tes. Analisis data terdiri atas data kuantitatif dan data kualitatif.

Penerapan metode *think talk write* berbantuan media *flash card* meningkatkan keterampilan menulis pantun anak siswa kelas IV SDN Gunungpati 02. Terbukti dengan peningkatan keterampilan guru siklus I memperoleh skor 22, siklus II memperoleh skor 29, dan siklus III memperoleh skor 37. Aktivitas siswa siklus I memperoleh rata-rata jumlah skor setiap anak 26 dengan kriteria baik, siklus II memperoleh rata-rata jumlah skor setiap anak 27,65 dengan kriteria baik dan siklus III memperoleh rata-rata jumlah skor setiap anak 31,34 dengan kriteria sangat baik. Keterampilan menulis siswa pada siklus I memperoleh rata-rata skor 68,9, siklus II memperoleh rerata skor 76,3 dan siklus III memperoleh rata-rata skor 80,6 dengan kriteria sangat baik. Persentase ketuntasan klasikal nilai hasil keterampilan menulis pantun anak pada siklus I mencapai 65%, siklus II mencapai 74% dan siklus III mencapai 91,3%.

Simpulan dari penelitian ini adalah melalui metode *think talk write* berbantuan media *flash card* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan keterampilan menulis pantun anak siswa kelas IV SDN Gunungpati 02. Berdasarkan hasil penelitian disarankan agar guru merencanakan dan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan metode dan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sehingga aktivitas siswa dan keterampilan menulis siswa meningkat.

Kata kunci: menulis, pantun anak, *think talk write*, *flash card*

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA SKRIPSI	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GRAFIK	xv
DAFTAR BAGAN.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR DIAGRAM	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah	8
1.2.1 Rumusan Masalah	8
1.2.2 Pemecahan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian	11
1.3.1 Tujuan Umum.....	11
1.3.2 Tujuan Khusus.....	11
1.4 Manfaat Penelitian.....	11
1.4.1 Manfaat Teoretis.....	11
1.4.2 Manfaat Praktis	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Teori.....	13
2.1.1 Belajar dan Pembelajaran.....	13
2.1.2 Hakikat Kualitas Pembelajaran.....	15

2.1.2.1 Keterampilan Guru	17
2.1.2.2 Aktivitas Siswa.....	29
2.1.2.3 Hasil Belajar.....	31
2.1.3 Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar	32
2.1.3.1 Hakikat Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.....	32
2.1.3.2 Ruang Lingkup Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.....	33
2.1.4 Keterampilan Berbahasa dan Keterampilan Menulis.....	34
2.1.4.1 Keterampilan Berbahasa	34
2.1.4.2 Keterampilan Menulis	35
2.1.5 Hakikat Sastra Anak	36
2.1.6 Hakikat Pantun.....	37
2.1.6.1 Pengertian Pantun.....	38
2.1.6.2 Ciri-ciri Pantun.....	38
2.1.6.3 Jenis Pantun Anak	39
2.1.7 Metode Pembelajaran.....	41
2.1.7.1 Pengertian Metode Pembelajaran.....	41
2.1.7.2 Pemilihan Metode Pembelajaran.....	42
2.1.7.3 Metode <i>Think Talk Write</i> (TTW)	45
2.1.8 Media Pembelajaran.....	46
2.1.8.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	46
2.1.8.2 Media <i>Flash Card</i>	48
2.1.9 Pendekatan Saintifik	49
2.2 Kajian Empiris.....	53
2.3 Kerangka Berpikir.....	56
2.4 Hipotesis Tindakan.....	59


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi Penelitian.....	60
3.2 Subjek Penelitian	60
3.3 Variabel Penelitian	61
3.4 Prosedur atau Langkah-langkah PTK.....	62
3.4.1 Perencanaan.....	62
3.4.2 Pelaksanaan Tindakan	63
3.4.3 Observasi.....	65

3.4.4 Refleksi	65
3.5 Perencanaan Tahap Penelitian	66
3.5.1 Siklus I	66
3.5.1.1 Perencanaan.....	66
3.5.1.2 Pelaksanaan Tindakan.....	67
3.5.1.3 Observasi.....	68
3.5.1.4 Refleksi	68
3.5.2 Siklus II	69
3.5.2.1 Perencanaan.....	69
3.5.2.2 Pelaksanaan Tindakan.....	69
3.5.2.3 Observasi.....	71
3.5.2.4 Refleksi	71
3.5.3 Siklus III	72
3.5.3.1 Perencanaan.....	72
3.5.3.2 Pelaksanaan Tindakan.....	72
3.5.3.3 Observasi.....	74
3.5.3.4 Refleksi	74
3.6 Data dan Teknik Pengumpulan Data	75
3.6.1 Sumber Data	75
3.6.2 Jenis Data	76
3.6.3 Teknik Pengumpulan Data	77
3.6.3.1 Teknik Tes.....	77
3.6.3.2 Teknik Nontes	77
3.7 Teknik Analisis Data	80
3.8 Indikator Keberhasilan	84

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	85
4.1.1 Hasil Penelitian Siklus I	85
4.1.1.1 Hasil Tes Siklus I.....	85
4.1.1.2 Hasil Nontes Siklus I	89
4.1.1.2.1 Hasil Pengamatan Keterampilan Guru	89
4.1.1.2.2 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa	93
4.1.1.2.3 Catatan Lapangan	98

4.1.1.2.4	<i>Dokumentasi</i>	99
4.1.1.3	Refleksi	100
4.1.2	Hasil Penelitian Siklus II	102
4.1.2.1	Hasil Tes Siklus II	102
4.1.2.2	Hasil Nontes Siklus II.....	105
4.1.2.2.1	<i>Hasil Pengamatan Keterampilan Guru</i>	105
4.1.2.2.2	<i>Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa</i>	110
4.1.2.2.3	<i>Catatan Lapangan</i>	115
4.1.2.2.4	<i>Dokumentasi</i>	116
4.1.2.3	Refleksi	117
4.1.3	Hasil Penelitian Siklus III.....	119
4.1.3.1	Hasil Tes Siklus III.....	119
4.1.3.2	Hasil Nontes Siklus III.....	122
4.1.3.2.1	<i>Hasil Pengamatan Keterampilan Guru</i>	122
4.1.3.2.2	<i>Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa</i>	126
4.1.3.2.3	<i>Catatan Lapangan</i>	131
4.1.3.2.4	<i>Dokumentasi</i>	132
4.1.3.3	Refleksi	133
4.2	Pembahasan	134
4.2.1	Pemaknaan Temuan Penelitian.....	134
4.2.1.1	Hasil Keterampilan Guru	134
4.2.1.2	Hasil Aktivitas Siswa.....	137
4.2.1.3	Hasil Keterampilan Menulis Siswa	141
4.2.2	Implikasi Hasil Penelitian.....	144
		
UNNES UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG		
 BAB V PENUTUP		
5.1	Simpulan	146
5.2	Saran	147
5.3	DAFTAR PUSTAKA.....	148

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Sintak Pembelajaran	9
Tabel 3.1	Kategori Subjek Penelitian Tindakan Tuntas	60
Tabel 3.2	Angket Respon Siswa Terhadap Pembelajaran.....	80
Tabel 3.3	KKM Maa Pelajaran Bahasa Indonesia SDN Gunungpati 02	81
Tabel 3.4	Kriteria Ketuntasan Klasik	82
Tabel 3.5	Kriteria Ketuntasan.....	83
Tabel 3.6	Kriteria Penilaian Keterampilan Guru	83
Tabel 3.7	Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa.....	84
Tabel 3.8	Kriteria Penilaian Keterampilan Menulis Siswa.....	84
Tabel 4.1	Hasil Tes Keterampilan Menulis Siklus I.....	86
Tabel 4.2	Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I.....	89
Tabel 4.3	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I.....	93
Tabel 4.4	Hasil Tes Keterampilan Menulis Siklus II.....	106
Tabel 4.5	Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II	106
Tabel 4.6	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II.....	110
Tabel 4.7	Hasil Tes Keterampilan Menulis Siklus III.....	119
Tabel 4.8	Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus III.....	123
Tabel 4.11	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus III.....	127

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Hasil Tes Keterampilan Menulis Siklus I.....	88
Grafik 4.2 Hasil Tes Keterampilan Menulis Siklus II.....	105
Grafik 4.3 Hasil Tes Keterampilan Menulis Siklus III	122



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR BAGAN

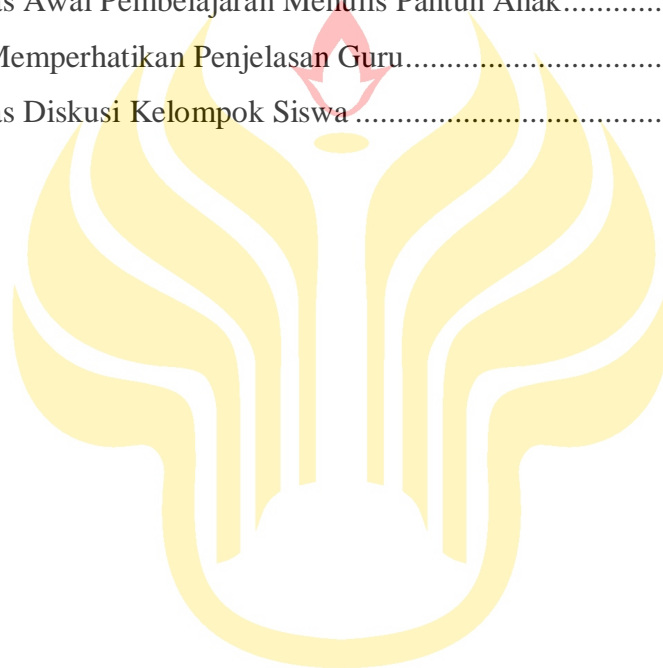
Bagan 2.1 Kerangka Berpikir	58
Bagan 3.1 Desain Model Penelitian Tindakan Kelas.....	62



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Aktivitas Awal Pembelajaran Menulis Pantun Anak.....	99
Gambar 4.2 Siswa Memperhatikan Penjelasan Guru.....	100
Gambar 4.3 Aktivitas Diskusi Kelompok Siswa	100
Gambar 4.4 Aktivitas Awal Pembelajaran Menulis Pantun Anak.....	116
Gambar 4.5 Siswa Memperhatikan Penjelasan Guru	116
Gambar 4.6 Aktivitas Diskusi Kelompok Siswa	117
Gambar 4.7 Aktivitas Awal Pembelajaran Menulis Pantun Anak.....	132
Gambar 4.8 Siswa Memperhatikan Penjelasan Guru.....	133
Gambar 4.9 Aktivitas Diskusi Kelompok Siswa	121



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Hasil Keterampilan Guru Siklus I.....	92
Diagram 4.2 Hasil Keterampilan Guru Siklus II	109
Diagram 4.3 Hasil Keterampilan Guru Siklus III.....	126



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Penetapan Indikator Keterampilan Guru.....	151
Lampiran 2 Pedoman Penetapan Indikator Aktivitas Siswa	153
Lampiran 3 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	155
Lampiran 4 Lembar Observasi Keterampilan Guru.....	157
Lampiran 5 Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa.....	160
Lampiran 6 Lembar Penilaian Hasil Belajar	163
Lampiran 7 Catatan Lapangan.....	165
Lampiran 8 Angket Respon Siswa.....	166
Lampiran 9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	167
Lampiran 10 Daftar Nilai Siklus I	182
Lampiran 11 Catatan Lapangan Siklus I.....	183
Lampiran 12 Hasil Angket Siklus I.....	185
Lampiran 13 Lembar Observasi Keterampilan Guru.....	186
Lampiran 14 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I.....	189
Lampiran 15 Lembar Evaluasi Siswa Siklus I.....	190
Lampiran 16 Gambar Kegiatan Pembelajaran Siklus I.....	193
Lampiran 17 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	195
Lampiran 18 Daftar Nilai Siklus II.....	209
Lampiran 19 Catatan Lapangan Siklus II.....	210
Lampiran 20 Hasil Angket Siklus II.....	212
Lampiran 21 Lembar Observasi Keterampilan Guru.....	213
Lampiran 22 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II.....	216
Lampiran 23 Lembar Evaluasi Siswa Siklus II.....	217
Lampiran 24 Gambar Kegiatan Pembelajaran Siklus II.....	220
Lampiran 25 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus III	222
Lampiran 26 Daftar Nilai Siklus III.....	236
Lampiran 27 Catatan Lapangan Siklus III	237
Lampiran 28 Hasil Angket Siklus III.....	239
Lampiran 29 Lembar Observasi Keterampilan Guru.....	240
Lampiran 30 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus III	243
Lampiran 31 Lembar Evaluasi Siswa Siklus III.....	244

Lampiran 32 Gambar Kegiatan Pembelajaran Siklus III247
Lampiran 33 Surat Bukti Penelitian.....249



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 dalam Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum (2007) menerangkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Disebutkan pula pada pasal 37 yang mendasari pengembangan potensi peserta didik mengatur bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Republik Indonesia Nomor 22 tahun 2006 menjelaskan bahwa bahasa Indonesia penting untuk dipelajari dalam rangka mengembangkan potensi dari dalam diri siswa, baik pada aspek intelektual, sosial, dan emosional. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 mengungkapkan bahwa proses pembelajaran dirancang untuk mengembangkan kegemaran membaca, pemahaman beragam bacaan, dan berekspresi dalam berbagai bentuk tulisan.

Permendikbud nomor 65 tahun 2013 tentang standar proses pendidikan dasar menengah menjelaskan tentang pentingnya proses pembelajaran yang dipandu dengan suatu kaidah pendekatan saintifik. Pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengonstruksi (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan menkomunikasikan konsep yang "ditemukan". Proses pembelajaran dengan pendekatan saintifik harus menyentuh tiga ranah, yaitu sikap, keterampilan dan pengetahuan. Ranah sikap meliputi transformasi materi ajar agar peserta didik tau materi tentang "mengapa". Ranah keterampilan mencakup transformasi ajar agar peserta didik tau tentang "bagaimana". Ranah pengetahuan berisi transformasi materi ajar agar peserta didik tahu tentang "apa". Pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal dan memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru.

Kompetensi utama dalam pendekatan saintifik dikelompokkan ke dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas, dan mata pelajaran, sedangkan kompetensi inti harus menggambarkan kualitas yang seimbang antara pencapaian *hard skills* dan *soft skills* siswa. Kompetensi inti terdiri dari sikap keagamaan, sikap sosial, pengetahuan dan penerapan pengetahuan. Keempat kelompok itu menjadi acuan

dari kompetensi dasar dan harus dikembangkan dalam setiap peristiwa pembelajaran secara integrative.

Aspek kebahasaan terdiri dari empat ruang lingkup, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Depdiknas, 2006: 318). Sedangkan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia agar peserta didik memiliki kemampuan untuk: 1) mampu berkomunikasi dengan efektif dan efisien sesuai etika yang berlaku secara lisan maupun tertulis, 2) menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara, 3) memahami bahasa Indonesia dan mengatakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, 4) menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan sosial, 5) menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperluas budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa; dan 6) menghargai dan meninggikan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia (Depdiknas, 2006: 120).

Aspek menulis menjadi salah satu aspek penting, karena melalui kegiatan menulis seseorang dapat menyampaikan informasi kepada orang lain. Namun pada kenyataannya kemampuan menulis dalam bahasa Indonesia masih rendah. Hal tersebut diperkuat oleh survey yang dilakukan PIRLS (*Progress in International Reading Literacy Study*) pada tahun 2011. Survei menunjukkan bahwa literasi membaca siswa kelas IV Indonesia secara signifikan lebih rendah dari *centerpoint* (500) skala PIRLS. Indonesia berada antara *intermediate* (475) dan *low* (100). Hasil survei PIRLS menunjukkan bahwa kemampuan literasi

membaca Indonesia masih rendah yang menggambarkan bahwa minat baca Indonesia rendah. Jika keterampilan membaca rendah maka akan mempengaruhi keterampilan menulis. Kualitas membaca berhubungan erat dengan keterampilan menulis. Kualitas membaca mempengaruhi kualitas menulis. Membaca merupakan kegiatan untuk mendapatkan informasi dan gagasan-gagasan hingga mencapai sebuah simpulan. Oleh karena itu, keterampilan membaca mempengaruhi kemampuan siswa untuk menguraikan ide atau menuangkan gagasannya dalam bentuk tulisan.

Temuan seperti di atas juga ditemukan di SDN Gunungpati 02 Semarang. Berdasarkan refleksi awal bersama kolaborator ditemukan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia pada keterampilan menulis, khususnya materi menulis pantun belum baik. Hal tersebut disebabkan oleh: 1) pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada guru sehingga siswa belum dapat mengembangkan kemampuan berpikir dan bekerjasama secara kolaboratif. Hal tersebut mengakibatkan aktivitas siswa kurang dalam mengikuti pembelajaran baik secara individual maupun bekerjasama dalam kelompok kecil, sehingga siswa kesulitan dalam menguasai gagasan dan pendapat ke dalam bentuk tulisan. Oleh sebab itu, keterampilan menulis siswa masih kurang; 2) keterampilan siswa dalam menulis dalam pantun masih kurang karena pengetahuan siswa tentang kaidah bahasa masih kurang. Hal tersebut disebabkan karena guru kurang memberikan balikan terhadap hasil pekerjaan siswa sehingga siswa tidak mengetahui kesalahannya dalam menulis pantun. Hal ini menyebabkan pembelajaran menulis pantun dianggap pembelajaran yang sulit, serta 3) siswa kurang aktif dalam pembelajaran

karena media pembelajaran yang digunakan belum variatif sehingga siswa kurang terfokus pada materi yang diajarkan.

Keterampilan menulis pantun siswa masih kurang dapat dilihat dari hasil pantun yang dibuat siswa. Sajak pantun yang dibuat siswa masih belum sesuai dengan sajak pantun yang benar, yaitu a-b-a-b. Keterkaitan antara jenis pantun yang harus dibuat siswa dengan pantun yang dibuat siswa juga masih kurang. Oleh sebab itu, tulisan siswa masih belum baik dan akan mempengaruhi keterampilan siswa dalam menulis pantun.

Permasalahan tersebut juga didukung dengan data dari pencapaian hasil belajar bahasa Indonesia semester II tahun ajaran 2013/2014 siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 yang kurang memuaskan dalam evaluasi menulis pantun. Dari 23 siswa di kelas IV SDN Gunungpati 02, ada 18 siswa yang skornya di bawah KKM dan serta 5 siswa yang mencapai nilai di atas KKM. Kriteria ketuntasan minimal pelajaran bahasa Indonesia yang ditetapkan oleh sekolah adalah 68. Berdasarkan hal tersebut, maka diperlukan perbaikan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia agar keterampilan guru, aktivitas siswa, dan keterampilan menulis pantun siswa dapat menjadi baik. Selain itu, diperlukan penerapan model pembelajaran inovatif agar kualitas pembelajaran pembelajaran bahasa Indonesia pada keterampilan menulis pantun dapat meningkat.

Permasalahan mengenai kualitas pembelajaran bahasa Indonesia keterampilan menulis pantun pada siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 Semarang yang belum baik tersebut sangat penting dan mendesak untuk dicarikan alternatif pemecahan masalahnya. Peneliti bersama kolaborator berinisiatif menerapkan

pemecahan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menerapkan pendekatan saintifik melalui metode TTW berbantu media *flash card*. Penerapan pendekatan saintifik akan menciptakan hubungan interaktif antara guru dengan siswa, antar siswa maupun siswa dengan lingkungan belajar lainnya. Begitu pula ketika menerapkan metode TTW, maka akan meningkatkan aktivitas siswa baik secara individual maupun berkolaborasi dalam diskusi selama proses pembelajaran. Penggunaan media *flash card* akan membuat siswa lebih aktif dan fokus dalam mengikuti proses pembelajaran karena media *flash card* dapat menarik perhatian siswa. Jadi penerapan pendekatan saintifik melalui metode TTW berbantuan media *flash card* akan meningkatkan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga keterampilan menulis pantun siswa pada siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 Semarang dapat meningkat.

Kemendikbud (2013) menjelaskan proses pembelajaran dengan pendekatan saintifik harus menyentuh tiga ranah, yaitu sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Pendekatan saintifik dalam pembelajaran meliputi mengamati, menanya, menalar, mencoba, mengolah, menyimpulkan, menyajikan dan mengkomunikasikan. Pendekatan ini sangat cocok diterapkan dalam kegiatan pembelajaran menulis pantun karena siswa akan mengetahui substansi tentang mengapa, bagaimana, dan apa itu menulis pantun sehingga siswa akan lebih memahami konsep menulis pantun dengan baik.

Penerapan pendekatan saintifik ini dilengkapi dengan metode TTW. TTW dipilih menjadi alternatif pemecahan masalah untuk diterapkan pada mata pelajaran bahasa Indonesia karena metode ini dapat membuat aktivitas siswa

menjadi lebih baik, yaitu memicu siswa lebih aktif dalam berpikir, berdiskusi, serta menuangkan hasil pemikiran siswa dalam tulisan. Dengan demikian, siswa akan memahami konsep dengan lebih kuat dan lebih mudah mengembangkan ide atau gagasan mereka.

TTW merupakan strategi yang memfasilitasi latihan berbahasa secara lisan dan menulis bahasa tersebut dengan lancar (Huda, 2013: 218). Yamin dan Ansari (2012: 84) menyatakan metode TTW dikembangkan oleh Huinker dan Laughlin. Ditambahkan pula, metode pembelajaran TTW merangsang peserta didik untuk berpikir, berbicara, dan kemudian menuliskan suatu topik tertentu, sehingga siswa bisa mempengaruhi serta memanipulasi ide-ide melalui proses berpikir dan berbicara sebelum menuliskannya.

Fitria (2011) menyebutkan kelebihan metode pembelajaran TTW adalah sebagai berikut: 1) siswa menjadi lebih kritis, 2) semua siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, 3) siswa menjadi lebih paham terhadap materi yang dipelajari. TTW menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga akan mempengaruhi penguasaan materi siswa.

Untuk meningkatkan aktivitas siswa serta membuat kegiatan pembelajaran yang tidak membosankan, maka metode TTW akan dibantu dengan penggunaan media *flash card*. Media *flash card* merupakan media pembelajaran yang berbentuk kartu bergambar yang dibelakangnya disajikan keterangan sebagai rangkaian pesan yang berhubungan dengan gambar.

Indriana (2011: 69) mengungkapkan kelebihan media *flash card* yaitu: 1) mudah dibawa kemana-mana karena ukutrannya kecil, 2) praktis dalam membuat

dan menggunakannya sehingga kapan pun peserta didik bisa belajar dengan menggunakan media ini, 3) mudah diingat karena media ini bergambar yang sangat menarik perhatian atau berisi huruf atau angka yang simpel dan menarik sehingga merangsang otak untuk lebih lama mengingat pesan yang ada dalam media tersebut, 4) media ini juga sangat menyenangkan digunakan sebagai media pembelajaran bahkan bisa digunakan untuk permainan.

Dari ulasan latar belakang di atas, maka peneliti akan meneliti lebih lanjut melalui penelitian tindakan kelas dengan judul, “ Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun Anak melalui Metode *Think Talk Write* berbantuan Media *FlashCard* pada Siswa Kelas IV SDN Gunungpati 02 Semarang”.

1.2 RUMUSAN MASALAH DAN PEMECAHAN MASALAH

1.2.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dirumuskan permasalahan umum yaitu, bagaimanakah cara meningkatkan keterampilan menulis pantun anak pada siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 Semarang?

Rumusan masalah umum tersebut dapat dirinci sebagai berikut:

- a. Apakah melalui metode pembelajaran TTW berbantuan media *flash card* dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran menulis pantun anak pada siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 Semarang?
- b. Apakah melalui metode pembelajaran TTW berbantuan media *flash card* dapat meningkatkan aktivitas siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 Semarang dalam pembelajaran menulis pantun anak?

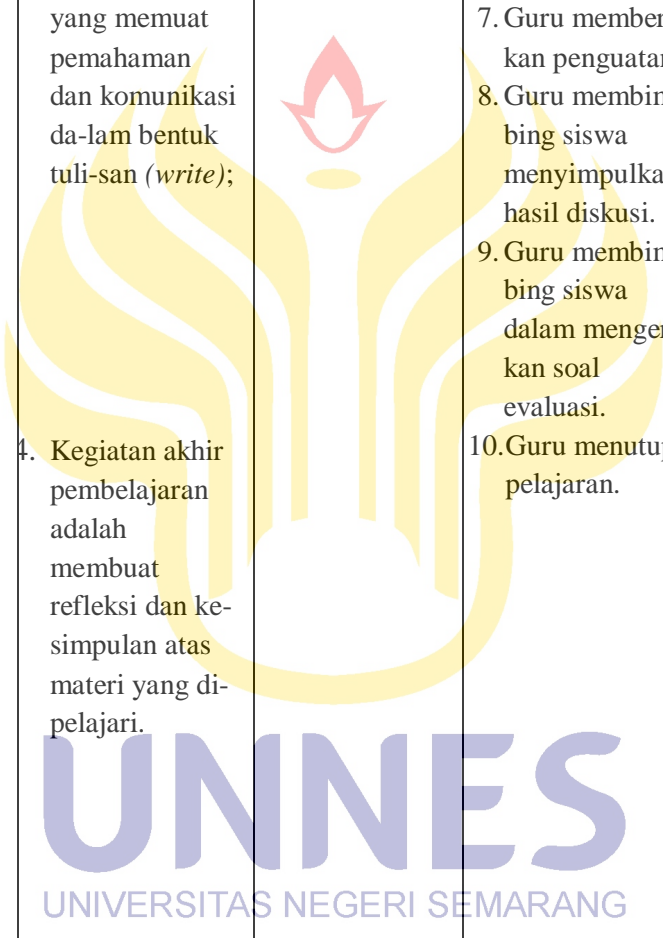
- c. Apakah melalui metode pembelajaran TTW berbantuan media *flash card* dapat meningkatkan keterampilan menulis pantun anak pada siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 Semarang?

1.2.2 Pemecahan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, peneliti bersama kolaborator merencanakan sintak pembelajaran menulis pantun anak dengan menerapkan pendekatan saintifik melalui metode TTW berbantuan media *flash card* sebagai berikut.

Tabel 1.1
Sintak Pembelajaran

Langkah-Langkah Pendekatan Saintifik *	Langkah-Langkah TTW**	Langkah-Langkah Penggunaan Media <i>Flash Card</i> ***	Keterampilan Guru dengan Pendekatan Saintifik melalui Metode TTW berbantuan Media <i>Flash Card</i>	Aktivitas Siswa dengan Pendekatan Saintifik melalui Metode TTW berbantuan Media <i>Flash Card</i>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati, kegiatan membaca, menyimak, dan melihat; 2. Menanya, kegiatan mengajukan pertanyaan tentang informasi yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati; 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membaca teks dan membuat catatan dari hasil baca-an secara individual (<i>think</i>), untuk dibawa ke forum diskusi; 2. Siswa berinteraksi dan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mempersiapkan diri. 2. Guru membangkitkan kesiapan siswa. 3. Siswa mengamati <i>flash card</i>. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mempersiapkan siswa menerima pelajaran. 2. Guru membuka pelajaran. 3. Guru mengelompokkan siswa. 4. Guru membagikan <i>flash card</i> dan lembar kerja 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mempersiapkan diri untuk menerima pelajaran. 2. Siswa menanggapi apersepsi guru. 3. Siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru tentang materi pembelajaran. 4. Siswa tertib ketika guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok. 5. Siswa aktif berdiskusi

<p>3. Mengumpulkan informasi atau eksperimen, membaca sumber lain selain buku teks, mengamati objek, atau kejadian atau aktivitas, dan wawancara dengan nara sumber;</p> <p>4. Mengasosiasikan atau mengolah informasi, kegiatan mengolah informasi yang sudah dikumpulkan baik dari hasil mengumpulkan atau eksperimen maupun hasil dari mengamati dari kegiatan mengumpulkan informasi, pengolahan informasi yang dikumpulkan dari yang bersifat menambah keluasan sampai kepada mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan;</p> <p>5. Mengkomunikasikan, yaitu kegiatan menyampaikan hasil pengamatan, simpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan maupun tertulis.</p>	<p>berko-laborasi dengan teman satu grup untuk memba-has isi catatan (<i>talk</i>);</p> <p>3. Siswa mengonstruksikan sendiri pengetahuan yang memuat pemahaman dan komunikasi dalam bentuk tulisan (<i>write</i>);</p> <p>4. Kegiatan akhir pembelajaran adalah membuat refleksi dan kesimpulan atas materi yang dipelajari.</p>		<p>siswa.</p> <p>5. Guru membimbing siswa dalam diskusi.</p> <p>6. Guru membimbing siswa dalam mempresentasikan hasil diskusi.</p> <p>7. Guru memberikan penguatan.</p> <p>8. Guru membimbing siswa menyimpulkan hasil diskusi.</p> <p>9. Guru membimbing siswa dalam mengerjakan soal evaluasi.</p> <p>10. Guru menutup pelajaran.</p>	<p>dengan kelompok saat mengerjakan LKS.</p> <p>6. Siswa mendemonstrasikan hasil diskusi.</p> <p>7. Siswa menanggapi hasil diskusi kelompok lain.</p> <p>8. Siswa aktif membuat kesimpulan dengan bimbingan guru.</p> <p>9. Siswa bertanya mengenai materi yang belum jelas.</p> <p>10. Siswa mengerjakan soal evaluasi</p>
--	--	---	---	---

Keterangan:

*Modifikasi langkah-langkah pendekatan saintifik (Permendikbud, 2013: 35).

** Modifikasi langkah-langkah TTW diadopsi dari Huda (2013).

*** Modifikasi langkah-langkah media *flash card* diadopsi dari susilana (2009).

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun anak pada siswa kelas IV SDN Gunungpati 02. Tujuan umum tersebut secara khusus dapat dirinci sebagai berikut:

- a. Mendiskripsikan peningkatan keterampilan guru dalam pembelajaran menulis pantun anak melalui penerapan metode TTW berbantuan media *flash card* pada siswa kelas IVSDN Gunungpati 02 Semarang.
- b. Mendiskripsikan peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran menulis pantun anak melalui penerapan metode TTW berbantuan media *flash card* pada siswa kelas IVSDN Gunungpati 02 Semarang.
- c. Meningkatkan keterampilan menulis pantun anak melalui penerapan metode TTW berbantuan media *flash card* pada siswa kelas IVSDN Gunungpati 02 Semarang.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis yaitu hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah kekayaan penelitian di bidang pendidikan, khususnya di sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi perbandingan bagi pengembangan inovasi pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan pada pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia pada materi menulis pantun anak.

Sedangkan manfaat praktis dibagi menjadi tiga, yaitu bagi guru, bagi siswa, dan bagi sekolah.

1) Bagi Guru

Melalui penerapan metode pembelajaran TTW berbantuan media *flash card* guru dapat mengembangkan kemampuan menyusun strategi pembelajaran dengan metode dan media yang tepat sesuai dengan materi ajar dan kebutuhan siswa. Selain itu, kemampuan guru dalam mengajar dapat meningkat melalui pengalaman dan tambahan wawasan tentang pembelajaran inovatif.

2) Bagi Siswa

Penerapan pendekatan saintifik melalui metode pembelajaran TTW berbantuan media *flash card* siswa dapat menyampaikan ide, gagasan, juga pikiran mereka kepada orang lain melalui tulisan. Selain itu, siswa juga mampu bertanggung jawab dalam bekerja baik secara mandiri maupun kelompok ketika menulis pantun anak. Aktivitas siswa dan hasil pembelajaran bahasa Indonesia siswa dapat meningkat. Manfaat utama yang didapatkan oleh siswa adalah terbentuknya karakter siswa melalui pengalaman belajar yang luas dalam mengembangkan kemampuan untuk bersikap, berpengetahuan, berketerampilan, dan bertindak.

3) Bagi Sekolah

Melalui penerapan metode TTW berbantuan media *flash card* dapat meningkatkan kualitas pendidikan khususnya dalam penggunaan metode dan media pembelajaran yang inovatif. Selanjutnya pengembangan metode TTW dapat meningkatkan prestasi sekolah seiring meningkatnya prestasi siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 KAJIAN TEORI

Teori yang dikaji dalam penelitian ini meliputi; Belajar dan Pembelajaran, Hakikat Kualitas Pembelajaran, Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, Keterampilan Berbahasa dan Keterampilan Menulis, Hakikat Sastra Anak, Hakikat Pantun, Metode Pembelajaran, Media Pembelajaran, serta Pendekatan Saintifik.

2.1.1 Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan proses yang dilakukan sengaja untuk memperoleh perubahan perilaku secara keseluruhan pada diri seseorang. Perubahan itu sendiri yang terjadi akibat adanya suatu pengalaman atau latihan. Menurut Slamet (dalam Hamdani, 2011: 20) belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Bruner (dalam Iskandarwassid dan Sunendar, 2013: 4) mengemukakan proses belajar yang terdiri atas tiga tahapan, yaitu tahapan informasi, transformasi,

dan evaluasi. Tahap informasi adalah proses penjelasan, penguraian, atau pengarahan mengenai prinsip-prinsip struktur tadi ke dalam diri peserta didik. Proses transformasi dilakukan melalui informasi yang sudah dianalisis.

Sedangkan Sardiman (2012: 21) belajar berarti usaha mengubah tingkah laku siswa menuju ke perkembangan pribadi manusia seutuhnya yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa, ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Secara umum, belajar boleh dikatakan juga sebagai suatu proses interaksi antar diri manusia dengan lingkungannya, yang mungkin berwujud pribadi, fakta, konsep ataupun teori.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, belajar merupakan usaha sadar seseorang menuju ke arah perubahan tingkah laku melalui serangkaian interaksi dengan lingkungan yang dilakukan dengan sadar menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Belajar berbeda dengan pembelajaran, Hamdani (2011: 23) mengemukakan bahwa menurut aliran behavioristik pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus. Darsono (dalam Hamdani, 2011: 23) aliran kognitif mendefinisikan pembelajaran sebagai cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir agar mengenal dan memahami sesuatu yang sedang dipelajari.

Hamdani mengatakan (2011: 23) salah satu sasaran pembelajaran adalah membangun gagasan saintifik setelah siswa berinteraksi dengan lingkungan, peristiwa, dan informasi dari sekitarnya. Pada dasarnya, semua siswa memiliki gagasan atau pengetahuan awal yang sudah terbangun dalam wujud skemata. Dari

pengetahuan awal dan pengalaman yang ada, siswa menggunakan informasi yang berasal dari lingkungannya dalam rangka membangun penafsiran pribadi serta makna-maknanya. Makna dibangun ketika guru memberikan permasalahan yang berkaitan dengan pengetahuan dan pengalaman yang sudah ada sebelumnya, memberi kesempatan kepada siswa menemukan dan menerapkan idenya sendiri. Untuk membangun makna tersebut, proses belajar mengajar terpusat pada siswa.

Sesuai dengan pendapat Suprijono (2011) pembelajaran menunjuk pada proses belajar yang menempatkan peserta didik sebagai *center stage performance*. Pembelajaran lebih menekankan bahwa peserta didik sebagai makhluk berkesadaran memahami arti penting interaksi dirinya dengan lingkungan yang menghasilkan pengalaman adalah kebutuhan, yaitu kebutuhan baginya untuk mengembangkan seluruh potensi kemanusiaan yang dimilikinya.

2.1.2 Hakikat Kualitas Pembelajaran

Suatu pembelajaran yang unggul adalah pembelajaran yang berkualitas baik. Kualitas pembelajaran yang baik dapat diketahui dari optimalisasi pencapaian komponen-komponen pembelajaran. Komponen-komponen tersebut saling terkait dalam mendukung tercapainya kualitas pembelajaran.

Komponen pembelajaran menurut Winataputra (2008: 1.21) yaitu:

1) Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran mengacu pada kemampuan atau kompetensi yang diharapkan dimiliki siswa setelah mengikuti suatu pembelajaran tertentu.

2) Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran adalah segala sesuatu yang dibahas dalam pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

3) Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran mengacu pada penggunaan pendekatan, strategi, metode, teknik dan media dalam rangka membangun proses belajar, antara lain membahas materi dan melakukan pengalaman belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal.

4) Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan guru untuk mengukur tingkat ketercapaian suatu kompetensi pembelajaran tertentu sehingga dapat mengukur tingkat kualitas pembelajaran kompetensi mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa.

Berdasarkan uraian diatas, yang dimaksud kualitas pembelajaran adalah tingkat ketercapaian yang dicapai seorang guru dalam menyelenggarakan suatu proses pembelajaran yang ditandai dengan tercapainya tujuan pembelajaran. Kualitas pembelajaran yang baik yaitu pembelajaran yang ditandai dengan tingkat ketercapaian yang optimal sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam rencana pembelajaran.

Depdiknas (2004: 8-10) menyatakan indikator untuk mencapai suatu kualitas pembelajaran yang baik meliputi perilaku pendidik, perilaku siswa, iklim pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, materi pembelajaran, dan sistem pembelajaran. Penelitian tindakan kelas ini menetapkan indikator

pengamatan tercapainya kualitas pembelajaran yaitu (1) perilaku pendidik, dalam hal ini yaitu keterampilan guru dalam mengajar menulis pantun melalui metode TTW berbantuan media *flash card*; (2) perilaku siswa, dalam hal ini yaitu aktivitas siswa selama pembelajaran menulis pantun anak melalui metode TTW berbantuan media *flash card*; (3) hasil belajar siswa dalam kompetensi materi pembelajaran menulis pantun anak melalui metode TTW berbantuan media *flash card*. Berikut ini uraian dari indikator yang ditetapkan.

2.1.2.1 Keterampilan Guru

Rusman (2013: 80) mengemukakan bahwa keterampilan dasar mengajar (*teaching skill*) merupakan suatu karakteristik umum dari seseorang yang berhubungan dengan pengetahuan dan keterampilan yang diwujudkan melalui tindakan. Keterampilan dasar mengajar pada dasarnya adalah berubah bentuk-bentuk perilaku bersifat mendasar dan khusus yang harus dimiliki oleh seorang guru sebagai awal untuk melaksanakan tugas-tugas pembelajarannya secara terencana dan profesional.

Depdiknas (2008: 26-34) menguraikan delapan indikator abilitas guru (karakteristik umum dari seorang guru yang berhubungan dengan pengetahuan dan keterampilan yang diwujudkan melalui tindakan). Keterampilan seorang guru secara aplikatif indikatornya digambarkan melalui delapan keterampilan mengajar (*teaching skills*), yaitu:

2.1.2.1.1 Keterampilan Bertanya

Dalam proses pembelajaran, bertanya memainkan peranan penting, hal ini dikarenakan pertanyaan yang tersusun dengan baik dan teknik memberikan pertanyaan yang tepat akan memberikan dampak positif terhadap siswa, diantaranya:

- a. Meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran;
- b. Membangkitkan minat dan rasa ingin tahu siswa terhadap suatu masalah yang sedang dibicarakan;
- c. Mengembangkan pola pikir dan cara belajar aktif dari siswa, karena pada hakikatnya berpikir itu sendiri sesungguhnya adalah bertanya;
- d. Menuntun proses berpikir siswa, sebab pertanyaan yang baik akan membantu siswa agar dapat menentukan jawaban yang baik;
- e. Memusatkan perhatian siswa terhadap masalah yang baik sedang dibahas dalam pembelajaran.
- f. Pertanyaan yang baik menurut uraian yang dijelaskan Depdiknas (2008: 26) yaitu:
 - 1) Jelas dan mudah dimengerti oleh siswa;
 - 2) Berikan informasi yang cukup untuk menjawab pertanyaan;
 - 3) Difokuskan pada suatu masalah atau tugas tertentu;
 - 4) Berikan waktu yang cukup kepada siswa untuk berpikir sebelum menjawab pertanyaan;
 - 5) Berikan pertanyaan kepada seluruh siswa secara merata;

- 6) Berikan respon yang ramah dan menyenangkan sehingga timbul keberanian siswa untuk menjawab dan bertanya;
- 7) Tuntunlah jawaban siswa sehingga mereka dapat menemukan sendiri jawaban yang benar.

2.1.2.1.2 Keterampilan Memberi Penguatan

Penguatan adalah segala bentuk respon apakah bersifat verbal (diungkapkan dengan kata-kata langsung seperti: bagus, pintar, ya, betul, tepat sekali), maupun nonverbal (biasanya dilakukan dengan gerak, isyarat, pendekatan) merupakan bagian dari modifikasi tingkah laku guru terhadap tingkah laku siswa yang bertujuan untuk memberikan informasi atau umpan balik (*feedback*) bagi siswa atas perbuatannya sebagai suatu tindak dorongan atau koreksi. *Reinforcement* dapat berarti juga respon terhadap suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan berulangnya kembali tingkah laku tersebut. Tindakan tersebut dimaksudkan untuk memberikan pujian atau membesarkan hati siswa agar mereka lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran,

Tujuan dari pemberian penguatan adalah untuk :

- a. Meningkatkan perhatian siswa terhadap pembelajaran;
- b. Merangsang dan meningkatkan motivasi belajar;
- c. Meningkatkan kegiatan belajar dan membina tingkah laku siswa yang produktif.

Terdapat empat cara dalam memberikan penguatan, yaitu:

- a. Penguatan kepada pribadi tertentu. Penguatan harus jelas kepada siapa ditujukan, yaitu dengan cara menyebutkan namanya, sebab bila tidak jelas akan tidak efektif;
- b. Penguatan kepada kelompok siswa, yaitu dengan memberikan penghargaan kepada kelompok yang dapat menyelesaikan tugas dengan baik;
- c. Pemberian penguatan dengan cara segera. Penguatan seharusnya diberikan sesegera mungkin setelah muncul tingkah laku atau respon siswa yang diharapkan dalam pembelajaran. Penguatan yang ditunda cenderung kurang efektif;
- d. Variasi dalam penggunaan. Jenis penguatan yang diberikan hendaknya bervariasi, tidak terbatas pada satu jenis saja karena akan menimbulkan kebosanan, dan lama kelamaan akan kurang efektif.

2.1.2.1.3 Keterampilan Mengadakan Variasi

Variasi stimulus adalah suatu kegiatan guru dalam konteks proses interaksi pembelajaran yang ditujukan untuk mengatasi kejenuhan siswa, sehingga dalam situasi belajar mengajar, siswa menunjukkan ketekunan, antusiasme serta penuh partisipasi.

Tujuan dan manfaat *variation skills* adalah untuk:

- a. Menimbulkan dan meningkatkan perhatian siswa kepada aspek-aspek pembelajaran yang relevan;

- b. Memberikan kesempatan berkembangnya bakat yang dimiliki siswa;
- c. Memupuk tingkah laku yang positif terhadap guru & sekolah dengan berbagai cara mengajar yang lebih hidup dan lingkungan belajar yang lebih baik;
- d. Memberi kesempatan kepada siswa untuk memperoleh cara menerima pelajaran yang disenangi.

Ada tiga prinsip penggunaan *variation skills* yang perlu diperhatikan guru yaitu:

- a. Variasi hendaknya digunakan dengan suatu maksud tertentu yang relevan dengan tujuan yang hendak dicapai;
- b. Variasi harus digunakan secara lancar dan berkesinambungan sehingga tidak akan merusak perhatian siswa dan tidak mengganggu kegiatan pembelajaran;
- c. Pembelajaran secara baik, dan secara eksplisit dicantumkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

2.1.2.1.4 Keterampilan Menjelaskan

Keterampilan menjelaskan dalam pembelajaran adalah penyajian informasi secara lisan yang diorganisasi secara sistematis untuk menunjukkan adanya hubungan yang satu dengan lainnya, misalnya sebab dan akibat. Penyampaian informasi yang terencana dengan baik dan disajikan dengan urutan yang cocok merupakan ciri utama kegiatan menjelaskan. Pemberian penjelasan merupakan aspek yang sangat penting dari kegiatan guru dalam berinteraksi dengan siswa di dalam kelas.

Tujuan pemberian penjelasan dalam pembelajaran adalah:

- a. Membimbing siswa untuk dapat memahami konsep, hukum, dalil, fakta, dan prinsip secara objektif dan bernalar;
- b. Melibatkan siswa untuk berfikir dengan memecahkan masalah-masalah atau pertanyaan;
- c. Mendapatkan balikan dari siswa mengenai tingkat pemahamannya dan untuk mengatasi kesalahpahaman siswa; dan
- d. Membimbing siswa untuk menghayati dan mendapat proses penalaran dan menggunakan bukti-bukti dalam memecahkan masalah.

2.1.2.1.5 Keterampilan Membuka dan Menutup Pelajaran

Membuka pelajaran (*set induction*) adalah usaha atau kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran untuk menciptakan pra-kondisi bagi siswa agar mental maupun perhatiannya terpusat pada apa yang akan dipelajarinya, sehingga usaha tersebut akan memberikan efek yang positif terhadap kegiatan pelajaran. Menutup pelajaran (*closure*) adalah kegiatan yang dilakukan guru untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran. Kegiatan ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari oleh siswa, mengetahui tingkat pencapaian siswa dan tingkat keberhasilan guru dalam proses pembelajaran. Komponen membuka dan menutup pelajaran seperti yang dijelaskan Depdiknas (2008: 30) yaitu membuka dan menutup pelajaran.

Membuka pelajaran, komponennya meliputi:

- a. Menarik perhatian siswa. Gaya mengajar, penggunaan media pembelajaran atau pada interaksi yang bervariasi;
- b. Menimbulkan motivasi, disertai kehangatan dan keantusiasan, menimbulkan rasa ingin tahu, mengemukakan ide yang bertentangan dan memperhatikan minat atau *interest* siswa;
- c. Member acuan melalui berbagai usaha, seperti mengemukakan tujuan pembelajaran dan batas- batas tugas, menyarankan langkah- langkah yang akan dilakukan, mengingatkan masalah pokok yang akan dibahas dan mengajukan beberapa pertanyaan;
- d. Memberikan apersepsi (memberikan kaitan antara materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari) sehingga materi yang dipelajari merupakan satu kesatuan yang utuh yang tidak terpsah- pisah;

Dalam menutup pembelajaran, cara yang harus dilakukan guru adalah :

- a. Meninjau kembali penguasaan materi pokok dengan merangkum atau menyimpulkan hasil pembelajaran;
- b. Melakukan evaluasi. Bentuk evaluasi yang dilakukan oleh guru antara lain adalah mendemonstrasikan keterampilan, mengaplikasikan ide baru pada situasi lain, mengeksplorasi pendapat siswa sendiri dan memberikan soal-soal tertulis.

2.1.2.1.6 Keterampilan Membimbing Diskusi Kelompok Kecil

Diskusi kelompok adalah suatu proses yang teratur yang melibatkan sekelompok siswa dalam interaksi tatap muka yang informal dengan berbagai pengalaman atau informasi, pengambilan kesimpulan dan pemecahan masalah. Siswa berdiskusi dengan kelompok- kelompok kecil di bawah bimbingan guru atau temannya untuk berbagi informasi, pemecahan masalah atau pengambilan keputusan.

Komponen-komponen yang perlu dikuasai guru dalam membimbing diskusi kelompok yaitu:

- a. Memusatkan perhatian siswa pada tujuan dan topik diskusi, dengan cara merumuskan tujuan dan topik yang akan dibahas pada awal diskusi, kemukakan masalah- masalah khusus, catat perubahan atau penyimpangan diskusi dari tujuan dan merangkum hasil diskusi;
- b. Memperjelas masalah, untuk menghindari kesalahpahaman dalam memimpin diskusi seorang guru perlu memperjelas atau menguraikan permasalahan, meminta komentar siswa, dan menguraikan gagasan siswa dengan memberikan informasi tambahan agar kelompok peserta diskusi memperoleh pengertian yang lebih jelas;
- c. Menganalisis pandangan siswa. Adanya perbedaan pendapat dalam diskusi, membuat seorang guru harus mampu menganalisis dengan cara mempelajari hal- hal yang disepakati dan hal- hal yang perlu disepakati di samping meneliti apakah suatu alasan mempunyai suatu dasar yang kuat;

- d. Meningkatkan urunan siswa, yaitu mengajukan pertanyaan- pertanyaan yang menantang, memberikan contoh dengan tepat, dan memberikan waktu untuk berpikir;
- e. Memberikan kesempatan untuk berpartisipasi, dilakukan dengan cara memancing pertanyaan siswa yang enggan berpartisipasi, memberikan kesempatan pada siswa yang belum bertanya (diam) terlebih dahulu, mencegah monopoli pembicaraan, dan mendukung siswa untuk berkomentar terhadap pertanyaan temannya;
- f. Menutup diskusi, yaitu membuat rangkuman hasil diskusi, menindaklanjuti hasil diskusi dan mengajak siswa untuk menilai proses maupun hasil diskusi;
- g. Hal- hal yang perlu dihindari yaitu mendominasi/monopoli pembicaraan dalam diskusi, membicarakan terjadinya penyimpangan dalam diskusi.

2.1.2.1.7 Keterampilan Mengelola Kelas

Pengelolaan kelas adalah keterampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses pembelajaran, seperti penghentian perilaku siswa yang memindahkan perhatian kelas, memberikan ganjaran bagi siswa yang tepat waktu dalam menyelesaikan tugas.

Komponen- komponen dalam mengelola kelas adalah sebagai berikut:

- a. Keterampilan yang berhubungan dengan penciptaan dan pemeliharaan kondisi belajar yang optimal, seperti menunjukkan sikap tanggap,

memberikan perhatian, memusatkan perhatian kelompok, memberikan petunjuk yang jelas, menegur bila siswa melakukan tindakan menyimpang, memberikan penguatan (*reinforcement*);

- b. Ketasaerampilan yang berhubungan dengan pengembalian kondisi belajar yang optimal, yaitu berkaitan dengan respon guru terhadap gangguan siswa yang berkelanjutan dengan maksud agar guru dapat melakukan tindakan remedial untuk mengembalikan kondisi belajar yang optimal dan kondusif.

Guru dapat menggunakan strategi :

- a. Modifikasi tingkah laku. Guru hendaknya menganalisis tingkah laku siswa yang mengalami masalah/kesulitan dan berusaha memodifikasi tingkah laku tersebut dengan mengaplikasikan pemberian penguatan;
- b. Guru menggunakan pendekatan pemecahan masalah kelompok dengan cara memperlancar tugas- tugas melalui kerjasama di antara siswa dan memelihara kegiatan- kegiatan kelompok;
- c. Menemukan, memecahkan dan menyelesaikan tingkah laku yang menimbulkan masalah.

Selain dua jenis keterampilan di atas, hal lain yang perlu diperhatikan oleh guru dalam pengelolaan kelas adalah menghindari campur tangan yang berlebihan, menghentikan penjelasan tanpa alasan, ketidaktepatan memulai kegiatan dan mengakhiri kegiatan, penyimpangan, dan sikap yang terlalu membingungkan.

2.1.2.1.8 Keterampilan Pembelajaran Perseorangan

Pembelajaran ini dilakukan untuk membimbing kelompok kecil dan untuk perseorangan.

Hakikat pembelajaran perseorangan adalah :

- a. Terjadinya hubungan impersonal antara guru dengan siswa dan juga siswa dengan siswa;
- b. Siswa belajar sesuai dengan kecepatan dan kemampuan masing- masing;
- c. Siswa mendapat bantuan dari guru sesuai dengan kebutuhannya;
- d. Siswa dilibatkan dalam perencanaan kegiatan pembelajaran. Peran guru dalam pembelajaran perseorangan ini adalah sebagai organisator, narasumber, motivator, fasilitator, dan konselor.

Komponen- komponen yang perlu dikuasai guru berkenaan dengan pembelajaran perseorangan ini adalah :

- a. Keterampilan mengadakan pendekatan secara pribadi;
- b. Keterampilan mengorganisasi;
- c. Keterampilan membimbing dan memudahkan belajar, yaitu memungkinkan guru membantu siswa untuk maju tanpa mengalami frustrasi. Hal ini dapat dicapai bagi guru yang memiliki keterampilan dalam memberikan penguatan dan mengembangkan supervisi;
- d. Keterampilan merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran, mencakup membantu siswa menetapkan tujuan dan menstimulasi siswa untuk mencapai tujuan tersebut, merencanakan kegiatan pembelajaran bersama siswa

yang mencakup criteria keberhasilan, langkah- langkah kegiatan pembelajaran, waktu serta kondisi belajar, bertindak sebagai supervisor dan membantu siswa menilai pencapaiannya sendiri.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa keterampilan guru sangat mempengaruhi proses pembelajaran. Kualitas pembelajaran akan bermakna dan efektif jika guru mampu menguasai dan menerapkan keterampilan tersebut kedalam proses pembelajaran dengan baik dan tepat. Selain itu, guru juga harus memperhatikan kualitas setiap komponen pembelajaran yang ada sehingga materi akan tersampaikan secara optimal serta dapat memaksimalkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa.

Berikut ini indikator keterampilan guru dalam keterampilan menulis pantun anak melalui model TTW berbantuan media *flash card* pada siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 Semarang:

1. Mempersiapkan siswa untuk mengikuti pembelajaran (keterampilan membuka pembelajaran);
2. Membuka pelajaran (keterampilan membuka pelajaran, keterampilan bertanya);
3. Mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok (keterampilan mengelola kelas);
4. Membagikan *flash card* dan lembar kerja siswa (keterampilan mengelola kelas);

5. Membimbing siswa dalam diskusi(keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, keterampilan menjelaskan);
6. Membimbing siswa dalam mempresentasikan hasil diskusi (keterampilanmenjelaskan, keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil);
7. Memberikan penguatan (keterampilan memberikan penguatan);
8. Membimbing siswa menyimpulkan hasil diskusi (keterampilan memberikan penguatan);
9. Membimbing siswa dalam mengerjakan soal evaluasi (keterampilan pembelajaran perseorangan);
10. Menutup pelajaran (keterampilan menutup peajaran).

2.1.2.2 Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa adalah suatu sistem belajar yang menekankan keaktifan siswa. Dierich (dalam Sardiman, 2012: 99) menggolongkan aktivitas siswa dalam pembelajaran sebagai berikut:

- 1) *Visual activities* yang termasuk didalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- 2) *Oral activities* seperti menyatakan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
- 3) *Listening activities* sebagai contoh mendengarkan, uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.

- 4) *Writing activities* misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- 5) *Drawing activities* misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- 6) *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
- 7) *Mental activities* sebagai contoh misalnya, menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- 8) *Emotional activities* seperti misalnya menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang dan gugup.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa aktivitas siswa adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam rangka mengembangkan keterampilan baik kognitif, afektif maupun psikomotorik melalui proses pembelajaran yang dirancang oleh guru.

Berikut ini indikator aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran menulis pantun anak melalui model TTW berbantuan media *flash card* pada siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 Semarang:

- 1) Siswa mempersiapkan diri menerima pelajaran (kegiatan emosional);
- 2) Siswa menanggapi apersepsi guru (kegiatan lisan, kegiatan mendengarkan, kegiatan visual);
- 3) Siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru tentang materi pembelajaran(kegiatan mendengarkan);

- 4) Siswa tertib ketika guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok (kegiatan emosional, kegiatan mendengarkan);
- 5) Siswa aktif berdiskusi dengan kelompok saat mengerjakan LKS (kegiatan lisan, kegiatan emosional, kegiatan mendengarkan, kegiatan menulis, kegiatan visual);
- 6) Siswa mempresentasikan hasil diskusi (kegiatan emosional, kegiatan lisan, kegiatan mental, kegiatan visual, kegiatan mendengarkan);
- 7) Siswa menanggapi hasil diskusi kelompok lain (kegiatan emosional, kegiatan mental, kegiatan lisan, kegiatan visual);
- 8) Siswa aktif membuat kesimpulan dengan bimbingan guru (kegiatan emosional, visual, lisan);
- 9) Siswa bertanya mengenai materi yang belum jelas (kegiatan emosional, kegiatan mental, kegiatan lisan);
- 10) Siswa mengerjakan soal evaluasi (kegiatan menulis, kegiatan visual, kegiatan emosional).

2.1.2.3 Hasil Belajar

Poerwanti (2008: 75) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan hasil penilaian terhadap siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar dipengaruhi oleh apa yang telah dipelajari oleh peserta didik selama kegiatan belajar. Hasil belajar dapat berupa perubahan perilaku oleh peserta didik. Hasil belajar merupakan prestasi belajar peserta didik secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dasar dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan

(Mulyasa:2010:212). Selanjutnya, Suprijono (2011:5) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

Dari beberapa pendapat di atas, hasil belajar adalah hasil penilaian terhadap perubahan perilaku siswa yang berupa pola-pola, perbuatan, pengertian-pengertian, dan keterampilan setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar siswa dalam penelitian ini adalah nilai produk pantun anak yang dibuat oleh siswa selama mengikuti proses pembelajaran.

2.1.3 Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar akan membahas hakikat dan ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2.1.3.1 Hakikat Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis;
- 2) Menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara;
- 3) Memahami Bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan;

- 4) Menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional dan sosial;
- 5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa;
- 6) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia (KTSP 2006).

Pembelajaran keterampilan menulis pantun anak melalui metode TTW berbantuan *flash card* akan membantu terwujudnya tujuan mata pelajaran Bahasa Indonesia tersebut, khususnya dalam keterampilan menulis. Siswa akan lebih senang, tertarik, fokus dan aktif dalam pembelajaran sehingga menunjang meningkatnya keterampilan menulisnya sehingga keterampilan berbahasa siswa lebih optimal.

2.1.3.2 Ruang Lingkup Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah Dasar mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut: 1) mendengarkan; 2) berbicara; 3) membaca; 4) menulis (KTSP 2006). Sebagai langkah mewujudkan tujuan mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD sesuai KTSP tahun 2006, siswa perlu menguasai keterampilan berbahasa yang memiliki ruang lingkup dalam 4 aspek

tersebut. Guru harus dapat mengarahkan siswa mencapai aspek-aspek tersebut dengan optimal melalui pembelajaran yang inovatif.

2.1.4 Keterampilan Berbahasa dan Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis merupakan salah satu aspek dalam keterampilan berbahasa selain tiga aspek keterampilan berbahasa selain tiga aspek keterampilan lain; yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, serta keterampilan membaca.

2.1.4.1 Keterampilan Berbahasa

Tarigan (2008:1) mengelompokkan keterampilan berbahasa menjadi empat, yaitu: (1) keterampilan menyimak; (2) keterampilan berbicara; (3) keterampilan membaca; (4) keterampilan menulis.

Keterampilan berbahasa memiliki hubungan yang erat antara aspek keterampilan yang satu dengan yang lain serta memerlukan keterlibatan. Karena hubungannya berkaitan alias sangat erat itulah maka keempat aspek keterampilan berbahasa itu lazim disebut catur tunggal keterampilan berbahasa atau empat serangkai keterampilan berbahasa (Nurjamal dkk,2013:2). Sunendar dan Iskandarwassid (2011:227-248) mengungkapkan ruang lingkup pembelajaran bahasa sebagai berikut:

- a) Menyimak; suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menginterpretasi, menilai dan mereaksi makna yang terkandung didalamnya.

- b) Berbicara; merupakan keterampilan untuk mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan dan keinginan kepada orang lain.
- c) Membaca; merupakan kegiatan untuk mendapatkan makna dari apa yang tertulis dalam teks. Proses ini menuntun agar kelompok kata yang merupakan satu kesatuan akan terlihat sekilas dalam pandangan dan makna-makna individual dapat diketahui.
- d) Menulis; merupakan suatu bentuk manifestasi kemampuan dan keterampilan berbahasa yang paling akhir yang dikuasai oleh pembelajar bahasa setelah kemampuan menyimak, berbicara dan membaca.

2.1.4.2 Keterampilan Menulis

Doan dan Warigan (2010:12) menjelaskan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang dipergunakan dalam komunikasi secara tidak langsung. Menurut Nurjamal, dkk (2013:4) menulis merupakan keterampilan berbahasa aktif serta merupakan kemampuan puncak seseorang untuk dikatakan terampil berbahasa. Suparno dan Yunus (2008:1.3) mendefinisikan menulis sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya.

Jadi, menulis merupakan keterampilan berbahasa aktif yang dipergunakan dalam komunikasi secara tidak langsung dalam bentuk tulisan. Keterampilan menulis sangat penting untuk dikuasai siswa. Peneliti memfokuskan penelitian ini pada keterampilan menulis karya sastra, khususnya pantun anak.

2.1.5 Hakikat Sastra Anak

Sastra anak adalah sastra yang mencerminkan perasaan dan pengalaman anak – anak masa kini yang dapat dilihat dan dipahami anak (Tarigan, 2011:3). Sastra anak mengalami perubahan pada setiap waktu sesuai dengan apa yang dilihat dan dialami oleh anak. Sastra anak telah melahirkan berbagai karangan. Karangan merupakan ide atau gagasan pikiran seseorang yang dituangkan dalam tulisan. Karangan sastra merupakan karangan yang bersumber dari imajinasi seseorang (Asrifin 2008:8). Sastra Indonesia mengenal dua keompok karya sastra, yaitu sastra lama dan sastra baru. Sastra lama adalah sastra sebelum abad ke-20 dan sastra baru adalah sastra abad ke-20 (Berdianti 2008:6) .

Asrifin (2008:8-9) membagi sastra berdasarkan bentuknya, yaitu prosa, puisi, dan drama. Puisi terdiri dari dua macam, yaitu puisi lama dan puisi baru. Pantun merupakan bagian dari jenis sastra berupa puisi lama.

Santoso, dkk (2012:8.18) menjelaskan apresiasi sastra anak sebagai pemahaman (terhadap karya sastra anak) yang didasarkan pada pemahaman.

Berikut ini kegiatan apresiasi sastra menurut Puji Santosa, dkk (2012:8.19-8.29) :

a. Kegiatan Apresiasi Langsung

Kegiatan apresiasi langsung adalah kegiatan yang dilakukan secara sadar untuk memperoleh nilai kenikmatan dan kekhidmatan dari karya sastra anak yang diapresiasi. Kegiatan apresiasi langsung meliputi: 1) membaca sastra

anak, 2) mendengarkan sastra anak ketika dibacakan atau dideklamasikan, 3) menonton pertunjukkan karya sastra anak ketika karya sastra anak itu dipentaskan.

b. Kegiatan Apresiasi Tidak Langsung

Kegiatan apresiasi tidak langsung adalah suatu kegiatan apresiasi yang menunjang pemahaman terhadap karya sastra anak. Kegiatan pokok kegiatan apresiasi tidak langsung yaitu: 1) mempelajari teori sastra, 2) mempelajari kritik dan esai sastra, 3) mempelajari sejarah sastra.

c. Pendokumentasian Karya Sastra

Bentuk apresiasi atau penghargaan terhadap karya sastra dengan cara mendokumentasikan karya sastra dilihat dari segi fisiknya ikut memelihara karya sastra, menyediakan data bagi yang membutuhkan dan menyelamatkan karya sastra dari kepunahan.

d. Kegiatan Kreatif

Kegiatan kreatif juga termasuk salah satu kegiatan apresiasi sastra. Kegiatan kreatif terdiri dari belajar menciptakan karya sastra, misalnya menulis puisi atau membuat cerita pendek.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.1.6 Hakikat Pantun

Hal – hal yang dibahas dalam hakikat pantun dalam penelitian ini adalah pengertian pantun, ciri – ciri pantun dan jenis – jenis pantun serta manfaat pantun bagi siswa sekolah dasar.

2.1.6.1 Pengertian Pantun

Berikut ini pendapat – pendapat mengenai pengertian pantun:

- a. Pantun adalah puisi lama yang bercirikan bersajak a-b-a-b, tiap bait 4 baris, tiap baris terdiri dari 8-12 suku kata, 2 baris awal sebagai sampiran, 2 baris berikutnya sebagai isi (Damayanti, 2013:74);
- b. Pantun merupakan bentuk puisi lama yang asli berasal dari Indonesia dan merupakan jenis puisi tertua. Dari segi bahasa pantun berarti ibarat seperti, umpama atau laksana (Asrifin, 2008:22);
- c. Pantun diambil dari Bahasa Sansekerta berarti *paribahasa* yang artinya perumpamaan (Rizal, 2010:11).

Berdasarkan pendapat- pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pantun merupakan karya sastra yang termasuk dalam bentuk puisi lama asli Indonesia yang berarti mengatur atau menyusun suatu perumpamaan.

2.1.6.2 Ciri-Ciri Pantun

Ciri – ciri pantun adalah aturan yang digunakan dalam membuat pantun. Berikut ini ciri – ciri pantun yang dijadikan acuan dalam penelitian ini:

- a. Setiap baris terdiri dari 8-10 suku kata;
- b. Setiap bait terdiri dari 4 baris;
- c. Setiap bait paling banyak terdiri dari 4 kata;
- d. Baris satu dan dua dinamakan sampiran, baris tiga dan empat dinamakan isi;
- e. Mementingkan rima akhir disebut a-b-a-b (Rizal, 20010: 14).

2.1.6.3 Jenis Pantun Anak

Berikut ini beberapa pendapat para ahli sastra mengenai jenis – jenis pantun anak:

a) Menurut Asrifin (2008:24)

Pantun anak dibedakan menjadi dua, yaitu pantun anak bersuka-cita dan berduka cita.

1) Pantun Bersuka-cita

Pantun bersuka-cita adalah pantun yang berisi kegembiraan dan kesenangan.

Contoh :

Bersepeda pergi ke pasar

Perginya ke pasar Sampangan

Senang sekali hati si Bahar

Bermain bola bersama teman

2) Pantun Berduka-cita

Pantun duka-cita adalah pantun yang berisi kesedihan dan kesengsaraan.

Contoh :

Naik pesawat ke Wonogiri

Naik dari kota Makasar

Sedih sekali hatiku ini

Belum sarapan perutpun lapar

b. Menurut Rizal (2010:23-26)

1) Pantun Bersuka-cita

Pantun suka-cita adalah yang berisi kegembiraan dan kesenangan hati.

Contoh :

Jalan-jalan di Minggu pagi
 Tidak lupa makan pepaya
 Senang sekali hatiku ini
 Bertemu dengan Olga Syahputra

2) Pantun Teka-teki

Pantun teka-teki adalah pantun yang biasanya berisi tebak – tebakkan.

Contoh:

Jam istirahat waktunya santai
 Pergi jajan enak tentunya
 Siapakah yang paling pandai
 Yang tahu sebutkan namanya

UNNES
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

3) Pantun Berduka-cita

Pantun duka-cita adalah pantun yang berisi kesedihan dan kesengsaraan.

Contoh:

Siang ini panas sekali
 Minum es duhai enaknya

Aku ingin menolong sekali

Pengemis yang minta-minta

Peneliti memberikan batasan pantun yang akan dipelajari siswa dalam penelitian ini sesuai kompetensi dalam kurikulum tahun 2006 yaitu jenis pantun anak (pantun anak suka-cita/kesukaan), duka-cita/kedukaan, teka-teki dan jenaka. Pantun yang dibuat seputar tema persahabatan, ketekunan, kepatuhan, dan tema lingkungan serta pengalaman siswa.

Dari beberapa uraian tersebut, peneliti menentukan indikator penilaian menulis pantun anak oleh siswa sebagai berikut:

- 1) Ketepatan memahami konsep pantun.
- 2) Kesesuaian dengan petunjuk soal.
- 3) Kesesuaian dengan ciri-ciri pantun.
- 4) Ketepatan pemilihan kata (diksi).
- 5) Kerapihan penulisan.

2.1.7 Metode Pembelajaran

2.1.7.1 Pengertian metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa (Hamdani, 2011:80). Metode yang digunakan guru pada setiap kegiatan belajar selalu berbeda sesuai dengan pelajaran apa yang akan disampaikan. Menurut Aqib (2013:102) secara khusus, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara atau pola yang khas dalam

memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan. Selain itu metode pembelajaran merupakan berbagai teknik dan sumber daya terkait lainnya agar terjadi proses pembelajaran pada diri pembelajar.

Suyatno (2009: 26) menjelaskan bahwa metode pembelajaran merupakan jabaran dari pendekatan. Metode adalah prosedur pembelajaran yang difokuskan pada pencapaian tujuan. Dari metode, teknik pembelajaran diturunkan secara aplikatif, nyata, dan praktis di kelas saat pembelajaran berlangsung. Guru dapat berganti-ganti teknik meskipun dalam koridor metode yang sama. Bungkus dari penerapan pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran tersebut dinamakan model.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah penjabaran pendekatan berupa cara yang digunakan guru untuk menciptakan proses pembelajaran pada diri pembelajar.

2.1.7.2 Pemilihan Metode Pembelajaran

Pemilihan metode pembelajaran yang sesuai akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Berikut ini beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan dalam memilih metode pembelajaran (Suyatno, 2009:28-35).

a) Perhatikan tujuan pembelajaran

Tujuan lebih penting dibandingkan dengan proses. Percuma proses pembelajaran dijalankan sampai menghabiskan energi berlebih jika proses itu tidak mendukung tujuan pembelajaran. Tujuan sebaiknya diperhatikan dengan seksama karena tujuan merupakan arah dan pedoman pembelajaran

yang akan dicapai. Tujuan harus menjadi perhatian pertama dalam mengembangkan metode pembelajaran.

b) Perhatikan karakteristik siswa

Siswa memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Ada kelas yang didominasi oleh siswa yang berlatar belakang kinestetis atau gerak, ada siswa yang juga didominasi kecerdasan matematis, dan ada siswa yang didominasi kecerdasan lainnya. Pemilihan metode pembelajaran harus memperhatikan karakteristik siswa.

c) Perhatikan kemasan materi pembelajaran

Pemilihan metode pembelajaran perlu memperhatikan kemasan materi yang akan dikuasai oleh siswa. Materi pembelajaran yang bersifat fakta tentu akan berbeda dengan materi yang bersifat prosedural dalam penggunaan metode pembelajarannya. Metode berbasis masalah akan lebih cocok untuk pendalaman materi yang bersifat konsep dibandingkan untuk pemahaman materi fakta. Begitu pula, metode kooperatif akan lebih tepat digunakan untuk pendalaman materi yang bersifat prinsip atau prosedural.

d) Perhatikan situasi dan konteks belajar siswa

Situasi dan konteks pembelajaran akan menentukan keberhasilan pembelajaran yang dilakukan seorang guru. Jika situasi yang terjadi berupa hujan deras, padahal pembelajaran dirancang di halaman sekolah. Dan tentu saja, pembelajaran akan segera berganti dengan metode pembelajaran yang cocok untuk di dalam kelas dalam situasi hujan.

e) Perhatikan sumber belajar yang ada

Sumber belajar merupakan pendukung penentuan metode pembelajaran inovatif yang akan digunakan oleh guru. Sumber belajar adalah segala sesuatu yang mengandung informasi, gagasan, konsep dan dapat memudahkan, mengonkretkan, dan menyederhanakan materi sehingga siswa dapat lebih cepat, mudah, dan paham dalam memahami materi pembelajaran. Dengan begitu, tujuan pembelajaran dapat dengan mudah dan cepat untuk mencapai tingkat ketercapaiannya.

f) Perhatikan waktu yang tersedia

Aspek berikutnya yang perlu diperhatikan dalam memilih metode inovatif adalah aspek ketersediaan waktu. Percuma saja pembelajaran dirancang dengan sangat ideal manakala waktu yang tersedia sangat terbatas. Guru harus mampu mengatur penggunaan waktu sesuai dengan tahapan pembelajarannya.

Peneliti mempertimbangkan berbagai hal yang seperti tersebut di atas dalam pemilihan metode pembelajaran yang tepat. Peneliti memilih metode TTW dalam penelitian ini.

2.1.7.3 Metode *Think Talk Write* (TTW)

Huda (2013:218) mengungkapkan TTW adalah strategi yang memfasilitasi latihan berbahasa secara lisan dan menulis bahasa tersebut dengan lancar. Yamin dan Ansari (2012: 84) menyatakan bahwa metode pembelajaran TTW dikembangkan oleh Huinker dan Laughlin. Metode pembelajaran ini didasarkan pada pemahaman bahwa belajar adalah sebuah perilaku sosial. Metode

pembelajaran TTW merangsang peserta didik untuk berpikir, berbicara dan kemudian menuliskan suatu topik tertentu. Sehingga metode pembelajaran TTW memperkenalkan siswa untuk mempengaruhi dan memanipulasi ide-ide melalui proses berpikir dan berbicara sebelum menuliskannya.

Selanjutnya, Suyatno (2009:66) menjelaskan bahwa TTW dimulai dengan berpikir melalui bahan bacaan (menyimak, mengkritisi, dan alternatif sosial), hasil bacaannya dikomunikasikan dengan presentasi, diskusi, dan kemudian membuat laporan hasil presentasi. Sintaknya adalah: informasi, kelompok, (membaca-mencatat-menandai), presentasi, diskusi, dan melaporkan.

Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode TTW (Huda,2013:220) adalah:

- a) Siswa membaca teks dan membuat catatan dari hasil bacaan secara individual (*think*), untuk dibawa ke forum diskusi.
- b) Siswa berinteraksi dan berkolaborasi dengan teman satu grup untuk membahas isi catatan (*talk*).
- c) Siswa mengontruksikan sendiri pengetahuan yang memuat pemahaman dan komunikasi matematika dalam bentuk tulisan (*write*).
- d) Kegiatan akhir pembelajaran adalah membuat refleksi dan kesimpulan atas materi yang dipelajari.

Fitria (2011) menjelaskan kelebihan metode pembelajaran TTW adalah sebagai berikut: 1) siswa menjadi lebih kritis; 2) semua siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran; 3) dan siswa lebih paham terhadap materi yang dipelajari.

Silver dan Smith (dalam Huda, 2013: 219-220) menyatakan peranan dan tugas guru dalam usaha mengefektifkan penggunaan strategi TTW adalah mengajukan dan menyediakan tugas yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif berpikir, mendorong dan menyimak ide-ide yang dikemukakan siswa secara lisan dan tertulis dengan hati-hati, mempertimbangkan dan memberi informasi terhadap apa yang digali siswa dalam diskusi, serta memonitor, menilai, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Tugas yang disiapkan diharapkan dapat menjadi pemicu siswa untuk bekerja secara aktif, seperti soal yang memiliki jawaban divergen atau *open-ended task*.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa TTW merupakan metode pembelajaran yang di dalamnya terdapat tahapan untuk berpikir (*think*), berbicara (*talk*) dan menuliskannya (*write*). Penggunaan metode pembelajaran saja akan menghasilkan hasil yang kurang maksimal dalam penelitian ini, oleh karena itu untuk mendukung metode TTW yang akan dibantu oleh media pembelajaran berupa flash card untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

2.1.8 Media Pembelajaran

2.1.8.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harafiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Guna meningkatkan keterampilan menulis dalam penelitian ini peneliti menggunakan media audio visual.

Menurut Asyar (2012: 4), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Indriana (2011: 23) mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan wadah dari pesan (materi pembelajaran) yang ingin disampaikan oleh guru kepada murid, yang bertujuan mencapai proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Selanjutnya, dijelaskan oleh Daryanto (2010: 5-6) bahwa media pembelajaran memiliki banyak kegunaan dalam pembelajaran yaitu: (1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis; (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra; (3) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dan sumber belajar; (4) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya; (5) memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama; (6) proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana pendukung untuk menimbulkan gairah belajar, menumbuhkan interaksi antara murid dan sumber belajar untuk mencapai proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

2.1.8.2 Media Flash Card

Media *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 20 x30 cm. Gambar yang ditampilkan dalam kartu adalah gambar tangan atau foto, atau gambar/ foto yang sudah ada dan ditempelkan pada lembar kartu- kartu tersebut. Gambar yang ada pada media ini merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan pada bagian belakangnya dan media ini hanya cocok untuk kelompok kecil yang tidak lebih dari 25 orang (Indriana,2011 :68-69).

Kelebihan dari media *flash card* (Indriana,2011 :68-69) adalah:

- 1) Mudah dibawa kemana-mana karena ukurannya kecil,
- 2) Praktis dalam membuat dan menggunakannya sehingga kapan pun anak didik bisa belajar dengan baik menggunakan media ini,
- 3) Mudah diingat karena media ini bergambar yang sangat menarik perhatian atau berisi huruf angka yang simpel dan menarik sehingga merangsang otak untuk lebih lama mengingat pesan yang ada dalam media tersebut, dan
- 4) Media ini juga sangat menyenangkan digunakan sebagai media pembelajaran bahkan bisa digunakan dalam bentuk permainan.

Langkah –langkah penggunaan media *flash card* menurut Susilana (2009: 30):

- 1) Mempersiapkan diri,
- 2) membangkitkan kesiapan siswa,
- 3) mengamati *flash card*.

Penerapan media *flash card* pada penelitian yang akan dilakukan ini adalah sebagai berikut :

- 1) Siswa mempersiapkan diri.
- 2) Guru membagikan *flash card* kepada siswa.
- 3) Siswa mengamati *flash card* yang dibagikan.
- 4) Siswa berkelompok untuk berdiskusi serta menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan *flash card*.
- 5) Siswa menyampaikan hasil diskusi.

2.1.9 Pendekatan Saintifik

Permendikbud Nomor 81 tahun 2013 menyatakan proses pembelajaran pada tahun 2013 untuk semua jejang pendidikan dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan saintifik. Proses pembelajaran harus menyentuh tiga ranah, yaitu sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*), dan pengetahuan (*Knowledge*). Ranah sikap meliputi transformasi materi ajar agar peserta didik tahu tentang “mengapa”. Ranah keterampilan mencakup transformasi materi ajar agar peserta didik tahu tentang “bagaimana”. Ranah pengetahuan mencakup transformasi materi ajar agar peserta didik tahu tentang “apa”. Hasil akhirnya adalah peningkatan dan keseimbangan antara kemampuan untuk menjadi manusia yang baik (*soft skills*) dan manusia yang memiliki kecakapan dan pengetahuan untuk hidup secara layak (*hard skills*) dari peserta didik yang meliputi aspek kompetensi sikap, keterampilan dan pengetahuan (Sugiarto: 2013). Pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa

informasi bias berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru.

Menurut Sugiarto (2013) pendekatan saintifik dalam semua mata pelajaran menggali informasi melalui pengamatan, bertanya, percobaan, kemudian mengolah data atau informasi, menyajikan data atau informasi, dilanjutkan dengan menganalisis, menalar, kemudian menyimpulkan, dan mencipta. Pendekatan saintifik pembelajaran disajikan berikut ini :

1) Mengamati

Metode mengamati mengutamakan kebermanaknaan proses pembelajaran (*meaningfull learning*). Metode ini memiliki keunggulan tertentu, seperti menyajikan media objek secara nyata, peserta didik senang dan tertantang, dan mudah pelaksanakannya. Metode mengamati sangat bermanfaat bagi pemenuhan rasa ingin tahu peserta didik. Sehingga proses pembelajaran memiliki kebermanaknaan yang tinggi. Kegiatan pembelajaran pada metode mengamati berupa membaca, mendengar, menyimak, dan melihat (tanpa atau dengan alat). Kompetensi yang dikembangkan berupa melatih kesungguhan, ketelitian, dan melatih informasi.

2) Menanya

Guru yang efektif mampu menginspirasi peserta didik untuk meningkatkan dan mengembangkan ranah sikap, kemampuan dan keterampilannya. Pada saat guru bertanya, pada saat itu pula dia membimbing atau memandu peserta didiknya belajar dengan baik. Ketika guru menjawab

pertanyaan peserta didiknya, ketika itu pula dia mendorong asuhannya itu untuk menjadi penyimak dan pembelajar yang baik.

Kegiatan pembelajaran pada menanya berupa mengajukan pertanyaan tentang informasi yang tidak dipahami dari apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai pertanyaan yang bersifat hipotetik). Kompetensi yang dikembangkan berupa mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat.

3) Menalar

Penalaran adalah proses berfikir yang logis dan sistematis atas fakta-fakta empiris yang dapat diobservasi untuk memperoleh simpulan berupa pengetahuan. Penalaran yang dimaksudkan merupakan penalaran ilmiah. Terdapat dua cara menalar, yaitu penalaran induktif dan penalaran deduktif. Penalaran induktif adalah proses penarikan simpulan dari kasus-kasus yang bersifat nyata secara individual atau spesifik menjadi simpulan yang bersifat umum. Kegiatan menalar secara induktif lebih banyak berpijak pada observasi inderawi atau pengalaman empirik. Penalaran deduktif merupakan cara menalar dengan menarik kesimpulan dari pertanyaan-pertanyaan atau fenomena yang bersifat umum menuju pada hal yang bersifat khusus. Pola penalaran deduktif dikenal dengan pola silogisme.

Kegiatan pembelajaran pada metode menalar berupa melakukan eksperimen, membaca sumber lain selain buku teks, mengamati objek/ kejadian/ aktivitas, dan wawancara dengan narasumber. Kompetensi yang dikembangkan berupa mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang

lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.

4) Mencoba

Untuk memperoleh hasil belajar yang nyata atau otentik, peserta didik harus mencoba atau melakukan percobaan, terutama untuk materi substansi yang sesuai. Mencoba dimaksudkan untuk mengembangkan berbagai ranah tujuan belajar, yaitu sikap, keterampilan, dan pengetahuan.

Kegiatan pembelajaran pada mencoba berupa mengolah informasi yang dikumpulkan melalui eksperimen atau dari kegiatan mengamati. Pengolahan informasi yang dikumpulkan dari yang bersifat menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber. Kompetensi yang dikembangkan berupa mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berfikir induktif serta deduktif dalam menyimpulkan.

5) Mengkomunikasikan

Kegiatan pembelajaran pada metode mengkomunikasikan berupa menyampaikan hasil pengamatan, kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya. Kompetensi yang dikembangkan berupa mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berfikir sistematis, mengemukakan pendapat dengan singkat dan jelas, dan mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar.

2.2 KAJIAN EMPIRIS

Terdapat beberapa penelitian yang dalam pemecahan masalahnya menerapkan metode pembelajaran *Think Talk Write* dan menggunakan media *flash card* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia, diantaranya:

- a. Penelitian eksperimen yang dilakukan Putu Susma Indrayani dkk pada tahun 2014 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TTW Berbasis Kearifan Lokal Tri Karya Parisudha Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Siswa Kelas V SD” menemukan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TTW berbasis kearifan lokal Tri Karya Parisudha menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dari pada model konvensional.
- b. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Istiqomah dkk yang diterbitkan pada tahun 2014 dengan judul “Penerapan Strategi Pembelajaran *Think-Talk-Write* (TTW) untuk Meningkatkan Keterampilan Menyelesaikan Soal Cerita Pecahan” menemukan bahwa penerapan strategi pembelajaran *think talk write* dapat meningkatkan keterampilan menyelesaikan soal cerita pecahan dan meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran menyelesaikan soal cerita pecahan pada siswa kelas V SD Negeri 2 Gagaksipat tahun ajaran 2013/2014.
- c. Penelitian yang dilakukan oleh Ni Luh Sritaman dkk pada tahun 2014 dengan judul “Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif dengan teknik TTW dalam Rangka Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemahaman Bacaan Pembelajaran Bahasa Indonesia” menemukan bahwa dengan penggunaan model TTW pada siswa kelas VII SMPN 3 Payangan menunjuk-

kan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa antara yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe TTW dengan yang mengikuti pembelajaran konvensional, perbedaan juga nampak pada pemahaman bacaan pada pembelajaran bahasa Indonesia antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe TTW dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional, serta terdapat perbedaan secara simultan terhadap kemampuan berpikir kritis dan pemahaman bacaan pada pembelajaran dengan teknik TTW dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

- d. Penelitian yang dilakukan Qomariyah yang diterbitkan pada tahun 2010 dengan judul “Peningkatan Kemampuan Menulis Pantun Melalui Metode TTW (*Think Talk Write*) Siswa Kelas IV SDN 1 Platar, Tahunan, Jepara” menemukan bahwa nilai rata-rata siswa pada siklus I yaitu 64,27, siklus II nilai rata-rata siswa 74,13 dan siklus III nilai rata-rata siswa 86,67. Persentase aktivitas siswa pada siklus I 69%, siklus II sebesar 76% dan siklus III sebesar 87%. Keterampilan guru pada siklus I sebesar 68,75%, siklus II sebesar 85,71% dan siklus III sebesar 86,43%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model *think talk write* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, aktivitas guru dan aktivitas siswa.
- e. Jurnal Roz Ivanič dalam *Language and Education* yang berjudul “*Discourses of Writing and Learning to Write*” yang diterbitkan pada tahun 2010 menemukan tentang analisis dari teori dan penelitian tentang menulis dan pembelajaran menulis, mengidentifikasi enam bentuk tulisan dari keyakinan

dan pengalaman dalam hubungan pembelajaran menulis. Penelitian ini mengenalkan dan menjelaskan sebuah kerangka untuk analisis dari data pendidikan tentang pembelajaran menulis yang mana menggambarkan hubungan antara pandangan kebahasaan, pandangan menulis, pandangan pembelajaran menulis, pendekatan dalam pembelajaran menulis, dan pendekatan dalam penilaian menulis.

- f. Jurnal nasional oleh Lailatul Maghfiroh dan Ulhaq Zuhdi pada tahun 2013 dengan judul “Penggunaan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada pembelajaran Tematik. Penelitian ini dilakukan di kelas III SDN Denanyar II Jombang. Dalam penelitian ini, peneliti membuktikan bahwa media *flashcard* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan meningkatkan hasil belajar siswa.
- g. Jurnal nasional oleh Budi Rahman dan Haryanto pada tahun 2013 dengan judul “Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media *Flashcard* Pada Siswa Kelas I SDN Bajayau Tengah 2”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flashcard* dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas I SDN Bajayau Tengah 2.
- h. Jurnal internasional oleh Lindsay Nist dan Laurice M Joseph pada tahun 2008 dengan judul “*Effectiveness and efficiency of flashcard drill instructional methods on urban first-graders' word recognition, acquisition, maintenance, and generalization*”. Results revealed that incremental rehearsal was the

most effective method for students as a group, whereas the traditional drill and practice was the most efficient method on reading performance (Hasil penelitian menunjukkan bahwa latihan bertahap adalah metode yang paling efektif bagi siswa sebagai kelompok, sedangkan pembelajaran konvensional adalah metode yang paling efisien membaca kinerja). Penelitian ini menyebutkan bahwa media *flashcard* berpengaruh terhadap kemampuan membaca siswa.

2.3 KERANGKA BERPIKIR

Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Sehingga keterampilan menulis menjadi salah satu aspek kemampuan berbahasa dan bersastra yang perlu ditingkatkan peserta didik. Sebuah keterampilan tidak akan terwujud jika tidak ada pelatihan. Sehingga keterampilan menulis dapat ditingkatkan melalui pelatihan yang benar dan terus menerus.

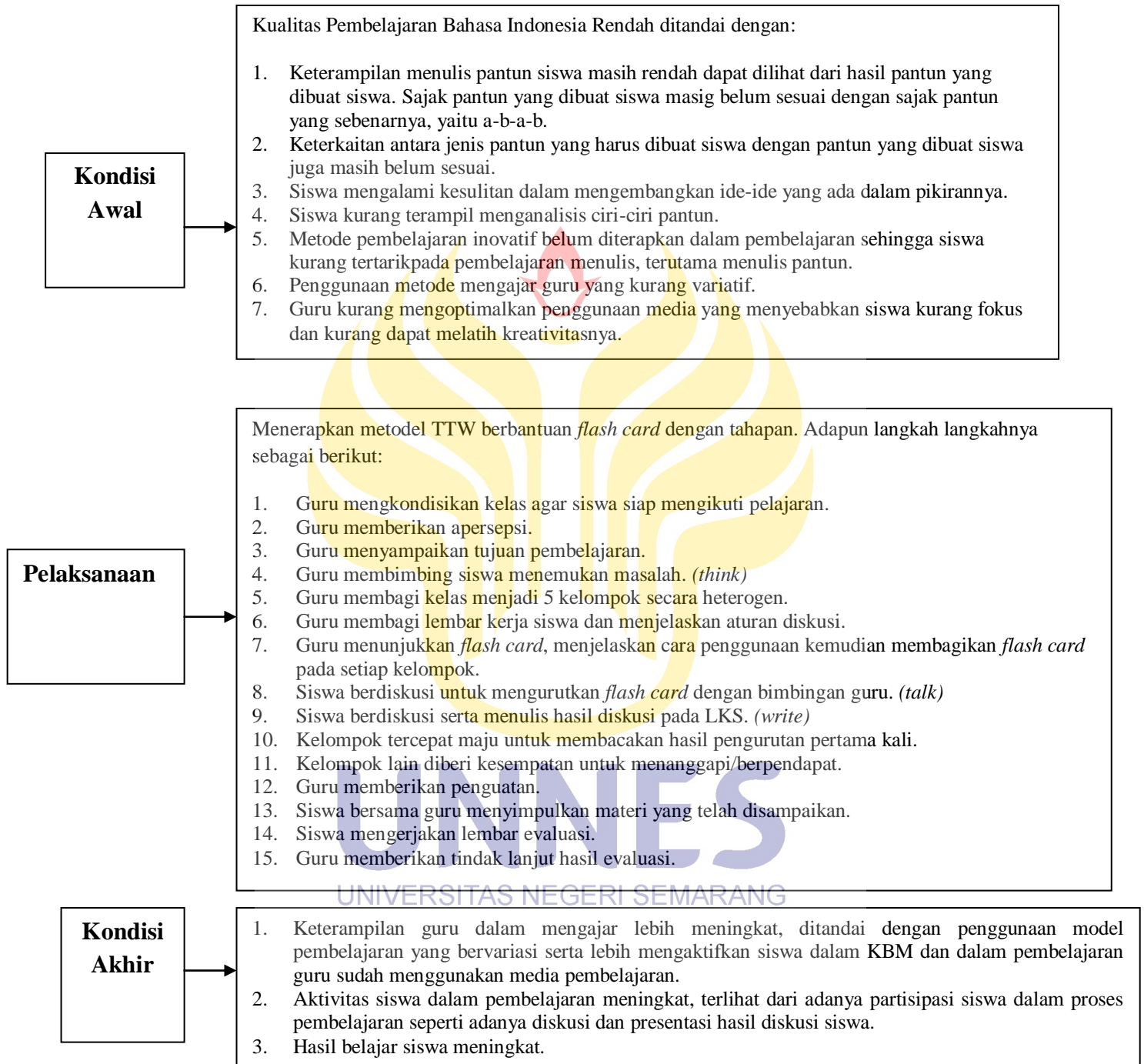
Namun, keterampilan menulis siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 Kabupaten Semarang belum berkembang dengan baik. Peneliti menyimpulkan akar permasalahan penyebab keterampilan menulis siswa belum berkembang baik adalah keterampilan guru, aktivitas siswa dan keterampilan menulis siswa masih tergolong kurang.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti bersama tim kolaborasi menetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa. Peneliti

menggunakan metode pembelajaran *think talk write* berbantuan media *flash card* dalam pembelajaran menulis pantun anak.

Metode pembelajaran *think talk write* merangsang peserta didik untuk berpikir, berbicara dan kemudian menuliskan suatu topik tertentu. Sehingga metode pembelajaran *think talk write* memperkenankan siswa untuk mempengaruhi dan memanipulasi ide-ide melalui proses berpikir dan berbicara sebelum menuliskannya. Dalam pelaksanaannya media pembelajaran yang digunakan adalah *flash card*. Media ini berupa kartu bergambar yang di belakangnya terdapat keterangan dari gambar yang ada pada kartu. Media ini dapat menarik perhatian peserta didik karena gambarnya yang menarik.

Bagan kerangka berpikir dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan2.1
Kerangka Berpikir

2.4 HIPOTESIS TINDAKAN

Berdasarkan kajian teori, kajian empiris, dan kerangka berpikir dirumuskan hipotesis tindakan bahwa dengan menerapkan metode pembelajaran TTW berbantuan media *flash card* maka aktivitas siswa dan keterampilan menulis pantun anak kelas IV Gunungpati 02 Semarang dapat meningkat.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB V

PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai peningkatan keterampilan menulis pantun anak melalui metode *think talk write* berbantuan media *flash card* pada siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 Semarang, peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

- a. Penerapan metode *think talk write* berbantuan media *flash card* dapat meningkatkan keterampilan guru pada pembelajaran menulis pantun anak di kelas IV SDN Gunungpati 02. Pada siklus I jumlah skor yang diperoleh guru sebesar 22 dengan kriteria baik. Pada siklus II jumlah skor yang diperoleh guru sebesar 29 dengan kriteria baik. Pada siklus III jumlah skor yang diperoleh guru sebesar 37 dengan kriteria sangat baik.
- b. Penerapan metode *think talk write* berbantuan media *flash card* dapat meningkatkan aktivitas siswa pada pembelajaran menulis pantun anak di kelas IV SDN Gunungpati 02 Semarang. Pada siklus I rata-rata jumlah skor setiap anak sebesar 26 dengan kriteria baik. Pada siklus II rata-rata jumlah skor setiap anak sebesar 27,65 dengan kriteria baik. Pada siklus III rata-rata jumlah skor setiap anak sebesar 31,34 dengan kriteria sangat baik.
- c. Penerapan metode *think talk write* berbantuan media *flash card* dapat meningkatkan keterampilan menulis pantun anak pada siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 Semarang. Pada siklus I nilai rata-rata kelas yang diperoleh

adalah 68,9 dengan kriteria tuntas. Persentase ketuntasan klasikal hasil menulis laporan pengamatan adalah 65% sedangkan 35% siswa dalam kriteria belum tuntas. Pada siklus II nilai rata-rata kelas yang diperoleh adalah 76,3 dengan persentase ketuntasan klasikal adalah 74% dan persentase siswa yang tidak tuntas mencapai 26%. Pada siklus III nilai rata-rata kelas yang diperoleh adalah 80,65 dengan persentase ketuntasan klasikal adalah 91,3% dan persentase siswa yang tidak tuntas mencapai 8,7%.

5.2 SARAN

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

- a. Metode *think talk write* cocok diterapkan pada mata pelajaran bahasa Indonesia, khususnya untuk mengembangkan keterampilan menulis siswa.
- b. Untuk meningkatkan keaktifan siswa, guru dapat menerapkan metode *think talk write* berbantuan media *flash card*.
- c. Guru sebaiknya merencanakan pembelajaran dengan matang agar proses pembelajaran berjalan lancar.

5.3 DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. *Model-Model Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ashyar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Asrifin. 2008. *Buku Pintar Sastra Indonesia*. Surabaya: Cv. Duta Graha Pustaka.
- Berdiyanti, Ika. 2008. *Membuat Puisi*. Semarang: PT. Sindur Press.
- Daeng, Nurjamal dkk. 2013. *Terampil Berbahasa*. Bandung: Alfabeta.
- Damayanti, Dwi. 2013. *Buku Pintar Sastra Indonesia*. Yogyakarta: Araska.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2004. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Fitria. 2011. Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran. (<http://fitria507.blogspot.com/2011/12/kelebihan-dan-kekurangan-metode.html> diunduh pada tanggal 5 Februari 2014 pukul 09.49 WIB).
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Huda, Miftakhul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* Yogyakarta: Diva Press
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar. 2013. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mukh Doyin dan Wagiran. 2010. *Bahasa Indonesia Pengantar Penulisan Karya Ilmiah*. Semarang: Unnes Press.
- Mulyasa. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Mustofa. 2010. <http://mustofa-menulis.blogspot.com/2010/11/keterampilan-menulis.html>. diakses pada tanggal 10 Januari 2013 pukul 21.00 WIB.
- Poerwanti, dkk. 2008. *Assesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: DIKTI.
- Rizal, Yose. 2010. *Apresiasi Puisi & Sastra Indonesia*. Jakarta: Grafika Mulia.
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Santosa, dkk. 2012. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sufanti, Main. 2010. *Strategi Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sunendar dan Iskandarwassid. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Rosdakarya
- Suparno & Yunus. 2008. *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susilana, dkk. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. 2011. *Psikosastra*. Bandung: Angkasa.
- Winataputra, Udin S. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Yamin, Martinis & Bansu I. Ansari. 2012. *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG