



**PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYUSUN PARAGRAF  
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY*  
DENGAN MEDIA PERMAINAN BAHASA *SCRAMBLE*  
PADA SISWA KELAS III SD NEGERI SEKARAN 01  
GUNUNGPATI SEMARANG**

**SKRIPSI**

**untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

oleh :

Nama : Nuryuni Wijayanti  
NIM : 2101407156  
Prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Jurusan : Bahasa dan Sastra Indonesia

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2011**

## SARI

Wijayanti, Nuryuni. 2011. *Peningkatan Keterampilan Menyusun Paragraf Melalui Model Pembelajaran Two Stay Two Stray dengan Media Permainan Bahasa Scramble pada Siswa Kelas III SD Negeri Sekaran 01 Gunungpati Semarang*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Drs. Suparyanto, Pembimbing II: Drs. Wagiran, M.Hum.

**Kata kunci : keterampilan menyusun paragraf, model pembelajaran *Two Stay Two Stray*, dan media permainan bahasa *Scramble*.**

SDN Sekaran 01 Gunungpati Semarang merupakan salah satu SD yang mempunyai permasalahan dalam pembelajaran menulis, khususnya menyusun paragraf. Adapun kekurangan tersebut dikarenakan oleh (1) siswa merasa pembelajaran menulis adalah pembelajaran yang sulit dan membosankan sehingga diperlukan strategi mengajar yang tepat, (2) kurangnya minat siswa dalam pembelajaran menyusun paragraf menyebabkan paragraf yang disusun siswa tidak sistematis dan ejaannya tidak tepat, (3) kurangnya pemahaman siswa terhadap penggunaan ejaan, menyebabkan paragraf yang disusun menjadi tidak sesuai dengan EYD. Salah satu upaya yang dapat dijadikan alternatif pemecahan permasalahan tersebut adalah melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *Scramble*.

Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana peningkatan keterampilan menyusun paragraf dan perubahan perilaku siswa kelas III SDN Sekaran 01 Gunungpati Semarang setelah diterapkan pembelajaran melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *Scramble*. Adapun tujuan penelitian ini adalah mengetahui peningkatan keterampilan menyusun paragraf siswa dan mengetahui perubahan perilaku siswa setelah pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *Scramble* diterapkan.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang meliputi 2 siklus. Tiap-tiap siklus dilakukan secara berdaur yang terdiri atas empat tahap, yaitu (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Data penelitian diambil melalui tes dan nontes. Alat pengambilan data tes yang digunakan berupa tes unjuk kerja menyusun paragraf yang baik dan benar. Untuk data nontes yang digunakan berupa pedoman observasi, catatan harian guru, catatan harian siswa, wawancara, dan dokumentasi foto. Selanjutnya data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif.

Berdasarkan analisis data penelitian, disimpulkan bahwa melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *Scramble* dapat meningkatkan keterampilan menyusun paragraf siswa. Pada prasiklus, nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 60,18, sedangkan pada siklus I, hasil yang dicapai sebesar 72,87. Terjadi peningkatan sebesar 12,69 atau sebesar 21,08%. Pada siklus II nilai rata-rata yang dicapai sebesar 78,27. Terjadi peningkatan sebesar 5,4 atau sebesar 7,41%



dari siklus I dan sebesar 18,09 atau sebesar 30,06% dari prasiklus. Perilaku yang ditunjukkan siswa pun berubah ke arah yang lebih positif setelah diberi tindakan. Perilaku-perilaku yang kurang baik pada siklus sebelumnya juga sudah berkurang.

Dari hasil penelitian dan pembahasan, saran yang dapat direkomendasikan antara lain (1) guru mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia khususnya kelas 3 SD hendaknya menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* menggunakan media permainan bahasa *Scramble* saat mengajar agar siswa tidak bosan dan memudahkan siswa dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru, (2) peneliti lainnya diharapkan dapat meneliti pada aspek yang lain dengan model dan media yang digunakan dalam penelitian ini.





## PERSETUJUAN PEMBIMBING

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





## PENGESAHAN KELULUSAN

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

pada hari : Rabu

tanggal : 13 April 2011

Panitia Ujian Skripsi

Ketua		Sekretaris
Prof. Dr. Rustono, M.Hum. NIP 195801271983031003		Sumartini, S.S., M.A. NIP 197307111998022001
Penguji I	Penguji II	Penguji III
Dra. Suprapti, M.Pd. NIP 195007291979032001	Drs. Wagiran, M.Hum. NIP 196703131993031002	Drs. Suparyanto NIP 194904161975031001



## PERNYATAAN

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





## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto

1. “ Katakanlah (Muhammad), ‘Tidaklah sama yang buruk dengan yang baik, meskipun banyaknya keburukan itu menarik hatimu, maka bertakwalah kepada Allah wahai orang-orang yang mempunyai akal sehat, agar kamu beruntung’.” (Q.S. Al-Maidah: 100)
2. “ Ada dua cara menjalani hidup, yaitu menjalaninya dengan keajaiban-keajaiban atau menjalaninya dengan biasa-biasa saja” (Einstein).
3. “ Kita tidak tahu bagaimana hari esok, yang bisa kita lakukan ialah berbuat sebaik- baiknya dan berbahagia pada hari ini” (Samuel Taylor Coleridge ).
4. Kita tidak dapat mengubah masa lalu, kita tidak dapat mengubah tingkah laku orang, kita tidak dapat mengubah apa yang pasti terjadi, satu hal yang dapat kita ubah adalah satu hal yang dapat kita kontrol, dan itu adalah sikap kita (Penulis).

### PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Ibu, Bapak, Adik, serta Keluarga Besarku.
2. Almamaterku.



## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. yang telah memberikan rahmat dan hidayah kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul *Peningkatan Keterampilan Menyusun Paragraf Melalui Model Two Stay Two Stray dengan Media Permainan Bahasa Scramble pada Siswa Kelas III SD Negeri Sekaran 01 Gunungpati Semarang* dengan baik.

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

1. Rektor Universitas Negeri Semarang, Prof. Dr. H. Sudijono Sastroatmodjo, M.Si., yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu di Universitas Negeri Semarang ini;
2. Prof. Dr. Rustono, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan izin dalam pembuatan skripsi ini;
3. Ketua Jurusan Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum. beserta Dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, yang telah memberikan bekal ilmu dan pengalaman kepada penulis;
4. Kepala Sekolah SD Negeri Sekaran 01 Gunungpati Semarang, Isman, S.Pd., serta Ibu Supatmi, A.Ma., selaku guru mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di kelas III SD Negeri Sekaran 01 Gunungpati Semarang yang telah membantu selama penulis melakukan penelitian.
5. Ayah, ibu, adik, serta keluarga besarku yang selalu memberikan semangat dan doa sampai terselesaikannya skripsi ini;





6. Pihak-pihak yang belum penulis sebutkan yang turut membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Terima kasih atas kebaikan dan perhatian yang kalian berikan.

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





## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>SARI</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>iv</b>
<b>PENGESAHAN KELULUSAN</b> .....	<b>v</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR DIAGRAM</b> .....	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	8
1.3 Pembatasan Masalah .....	9
1.4 Rumusan Masalah .....	9
1.5 Tujuan Penelitian .....	10
1.6 Manfaat Penelitian .....	10
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA, LANDASAN TEORETIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN</b>	
2.1 Kajian Pustaka.....	12
2.2 Landasan Teoretis .....	17
2.2.1 Keterampilan Menulis .....	17



2.2.1.1	Pengertian Menulis.....	18
2.2.1.2	Tujuan Menulis .....	20
2.2.1.3	Manfaat menulis.....	22
2.2.1.4	Asas Menulis yang Baik .....	24
2.2.2	Paragraf .....	27
2.2.3	Model pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> .....	35
2.2.4	Media pembelajaran .....	37
2.2.4.1	Pengertian Media .....	37
2.2.4.2	Pemilihan Media .....	38
2.2.4.3	Fungsi Media pembelajaran .....	39
2.2.4.4	Manfaat Media .....	40
2.2.4.5	Jenis-Jenis Media .....	42
2.2.4.6	Media Permainan Bahasa <i>Scramble</i> .....	43
2.2.5	Penyusunan Paragraf dengan Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> Menggunakan Media Permainan Bahasa <i>Scramble</i> .....	48
2.3	Kerangka Berpikir .....	52
2.4	Hipotesis Tindakan.....	54
 <b>BAB III METODE PENELITIAN</b>		
3.1	Desain Penelitian.....	55
3.1.1	Siklus I .....	56
3.1.1.1	Perencanaan.....	56
3.1.1.2	Tindakan.....	57
3.1.1.3	Observasi.....	58
3.1.1.4	Refleksi .....	58



3.1.2 Siklus II .....	59
3.1.2.1 Perencanaan.....	59
3.1.2.2 Tindakan.....	60
3.1.2.3 Observasi.....	62
3.1.2.4 Refleksi .....	62
3.2 Subjek Penelitian.....	62
3.3 Variabel Penelitian .....	63
3.3.1 Peningkatan Keterampilan Menyusun Paragraf.....	63
3.3.2 Penggunaan Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> Menggunakan Media Permainan Bahasa <i>Scramble</i> .....	64
3.4 Instrumen Penelitian.....	65
3.4.1 Instrumen Tes.....	65
3.4.2 Instrumen Nontes .....	72
3.4.2.1 Pedoman Observasi.....	72
3.4.2.2 Pedoman Catatan Harian .....	73
3.4.2.3 Pedoman Wawancara .....	74
3.4.2.4 Pedoman Dokumentasi Foto .....	75
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	76
3.5.1 Teknik Tes.....	76
3.5.2 Teknik Nontes .....	76
3.5.2.1 Observasi.....	76
3.5.2.2 Wawancara.....	77
3.5.2.3 Catatan Harian.....	78
3.5.2.4 Dokumentasi Foto .....	78
3.6 Teknik Analisis Data.....	79
3.6.1 Teknik Kuantitatif .....	79
3.6.2 Teknik Kualitatif .....	80



<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Hasil Penelitian .....	81
4.1.1 Hasil Prasiklus.....	81
4.1.1.1.1 Hasil Tes Menyusun Paragraf Aspek Struktur Paragraf.....	83
4.1.1.1.2 Hasil Tes Menyusun Paragraf Aspek Kohesi dan Koherensi.....	84
4.1.1.1.3 Hasil Tes Menyusun Paragraf Aspek Ejaan dan Tanda Baca.....	85
4.1.1.1.4 Hasil Tes Menyusun paragraf Aspek Kerapian Tulisan.....	86
4.1.2 Hasil Penelitian Siklus I.....	87
4.1.2.1 Hasil Tes.....	87
4.1.2.1.1 Hasil Tes Menyusun Paragraf Aspek Struktur Paragraf.....	90
4.1.2.1.2 Hasil Tes Menyusun Paragraf Aspek Kohesi dan Koherensi.....	91
4.1.2.1.3 Hasil Tes Menyusun Paragraf Aspek Ejaan dan Tanda Baca.....	92
4.1.2.1.4 Hasil Tes Menyusun paragraf Aspek Kerapian Tulisan.....	93
4.1.2.2 Hasil Nontes.....	93
4.1.2.2.1 Hasil Observasi.....	94
4.1.2.2.2 Hasil Catatan Harian.....	97
4.1.2.2.2.1 Hasil Catatan Harian Guru.....	97
4.1.2.2.2.2 Hasil Catatan Harian Siswa.....	99
4.1.2.2.3 Wawancara.....	102
4.1.2.2.4 Dokumentasi Foto.....	105
4.1.2.2.5 Refleksi Siklus I.....	108
4.1.3 Hasil Penelitian Siklus II.....	110
4.1.3.1 Hasil Tes.....	111
4.1.3.1.1 Hasil Tes Menyusun Paragraf Aspek Struktur Paragraf.....	114
4.1.3.1.2 Hasil Tes Menyusun Paragraf Aspek Kohesi dan Koherensi.....	115
4.1.3.1.3 Hasil Tes Menyusun Paragraf Aspek Ejaan dan Tanda Baca.....	116



4.1.3.1.6 Hasil Tes Menyusun paragraf Aspek Kerapian Tulisan.....	117
4.1.3.2 Hasil Nontes.....	117
4.1.3.2.1 Hasil Observasi.....	118
4.1.3.2.2 Hasil Catatan Harian.....	121
4.1.3.2.2.1 Hasil Catatan Harian Guru.....	121
4.1.3.2.2.2 Hasil Catatan Harian Siswa.....	124
4.1.3.2.3 Wawancara.....	126
4.1.3.2.4 Dokumentasi Foto.....	130
4.1.3.2.5 Refleksi Siklus II.....	133
4.2 Pembahasan.....	135
4.2.1 Peningkatan Hasi Keterampilan Menyusun Paragraf melalui Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> dengan Media Permainan Bahasa <i>Scramble</i> .....	136
4.2.1 Perubahan Perilaku Siswa Kelas III SD Negeri Sekaran 01 Gunungpati Semarang terhadap pembelajaran Menyusun Paragraf melalui Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> dengan Media Permainan Bahasa <i>Scramble</i> .....	141
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Simpulan .....	151
5.2 Saran.....	152
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>153</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>156</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 1	: Uraian Kategori dan Rentang Nilai.....	65
Tabel 2	: Kategori dan Rentang Nilai Tes Unjuk Kerja Menyusun Paragraf yang Baik dan Logis.....	66
Tabel 3	: Penilaian Menyusun Paragraf yang Baik dan Logis.....	67
Tabel 4	: Penjabaran Aspek Penilaian Menyusun Paragraf.....	68
Tabel 5	: Hasil Tes Prasiklus Keterampilan Menyusun Paragraf.....	81
Tabel 6	: Hasil Tes Aspek Struktur Paragraf.....	83
Tabel 7	: Hasil Tes Aspek Kohesi dan Koherensi.....	84
Tabel 8	: Hasil Tes Aspek Ejaan dan Tanda Baca.....	85
Tabel 9	: Hasil Tes Aspek Kerapian Tulisan.....	86
Tabel 10	: Hasil Tes Siklus I Keterampilan Menyusun Paragraf.....	89
Tabel 11	: Hasil Tes Aspek Struktur Paragraf.....	90
Tabel 12	: Hasil Tes Aspek Kohesi dan Koherensi.....	91
Tabel 13	: Hasil Tes Aspek Ejaan dan Tanda Baca.....	92
Tabel 14	: Hasil Tes Aspek Kerapian Tulisan.....	93
Tabel 15	: Hasil Observasi Siklus I.....	94
Tabel 16	: Hasil Tes Siklus II Keterampilan Menyusun Paragraf.....	113
Tabel 17	: Hasil Tes Aspek Struktur Paragraf.....	114
Tabel 18	: Hasil Tes Aspek Kohesi dan Koherensi.....	115
Tabel 19	: Hasil Tes Aspek Ejaan dan Tanda Baca.....	116
Tabel 20	: Hasil Tes Aspek Kerapian Tulisan.....	117
Tabel 21	: Hasil Observasi Siklus II.....	118
Tabel 22	: Perbandingan Rata-Rata Nilai Tes Tiap-Tiap Aspek Keterampilan Menyusun Paragraf yang Baik dan Benar .....	137
Tabel 23	: Perubahan Sikap dan Perilaku Siswa Setelah Menggunakan Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> Menggunakan Media Permainan Bahasa <i>Scramble</i> .....	142



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	: Proses Penelitian Tindakan Kelas.....	55
Gambar 2	: Penyampaian Materi dengan Media Kartu <i>Scramble</i> .....	106
Gambar 3	: Siswa Praktik Menyusun Paragraf Secara Kelompok.....	106
Gambar 4	: Siswa Melaksanakan Perintah Guru untuk Menerapkan Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> .....	107
Gambar 5	: Siswa Menuliskan Hasil Paragraf yang Telah Disusun.....	108
Gambar 6	: Penyampaian Materi dengan Media Kartu <i>Scramble</i> .....	131
Gambar 7	: Siswa Praktik Menyusun Paragraf Secara Kelompok dan Individu.....	131
Gambar 8	: Siswa Melaksanakan Perintah Guru untuk Menerapkan Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> .....	132
Gambar 9	: Siswa Menuliskan Hasil Paragraf yang Telah Disusun.....	133







## DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1	: Nilai Rata-Rata Tiap Aspek pada Prasiklus.....	82
Diagram 2	: Nilai Rata-Rata Tiap Aspek pada Siklus I.....	89
Diagram 3	: Nilai Rata-Rata Tiap Aspek pada Siklus II.....	113





## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan I
- Lampiran 2 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan II
- Lampiran 3 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan I
- Lampiran 4 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan II
- Lampiran 5 : Soal Tes Unjuk Kerja Siklus I
- Lampiran 6 : Soal Tes Unjuk Kerja Siklus II
- Lampiran 7 : Hasil Penelitian Prasiklus
- Lampiran 8 : Hasil Penelitian Siklus I
- Lampiran 9 : Hasil Penelitian Siklus II
- Lampiran 10 : Perbandingan Nilai Rata-Rata Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II
- Lampiran 11 : Lembar Observasi
- Lampiran 12 : Lembar Catatan Harian Guru
- Lampiran 13 : Lembar Catatan Harian Siswa
- Lampiran 14 : Lembar Wawancara
- Lampiran 15 : Lembar Pengambilan Dokumentasi Foto
- Lampiran 16 : Hasil Observasi Siklus I
- Lampiran 17 : Hasil Catatan Harian Guru Siklus I
- Lampiran 18 : Hasil Catatan Harian Siswa Siklus I
- Lampiran 19 : Hasil Wawancara Siklus I
- Lampiran 20 : Hasil Observasi Siklus II
- Lampiran 21 : Hasil Catatan Harian Guru Siklus II
- Lampiran 22 : Hasil Catatan Harian Siswa Siklus II
- Lampiran 23 : Hasil Wawancara Siklus II
- Lampiran 24 : Daftar Nama Siswa Kelas 3 SD N Sekaran 01 Gunungpati Semarang
- Lampiran 25 : Surat Keterangan Bimbingan
- Lampiran 26 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 27 : Surat Keterangan Mengadakan Penelitian



- Lampiran 28 : Surat Pengangkatan Dosen Pembimbing
- Lampiran 29 : Surat Keterangan Lulus Ujian UKDBI
- Lampiran 30 : Contoh Hasil Penyusunan Paragraf Siswa Prasiklus Peringkat Tertinggi
- Lampiran 31 : Contoh Hasil Penyusunan Paragraf Siswa Prasiklus Peringkat Sedang
- Lampiran 32 : Contoh Hasil Penyusunan Paragraf Siswa Prasiklus Peringkat Rendah
- Lampiran 33 : Contoh Hasil Penyusunan Paragraf Siswa Siklus I Peringkat Tertinggi
- Lampiran 34 : Contoh Hasil Penyusunan Paragraf Siswa Siklus I Peringkat Sedang
- Lampiran 35 : Contoh Hasil Penyusunan Paragraf Siswa Siklus I Peringkat Rendah
- Lampiran 36 : Contoh Hasil Penyusunan Paragraf Siswa Siklus II Peringkat Tertinggi
- Lampiran 37 : Contoh Hasil Penyusunan Paragraf Siswa Siklus II Peringkat Sedang
- Lampiran 38 : Contoh Hasil Penyusunan Paragraf Siswa Siklus II Peringkat Rendah

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

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

Selain hal tersebut, salah satu tujuan dari pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di sekolah adalah agar peserta didik dapat berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku baik secara lisan maupun tulis. Memiliki kemampuan dan menguasai bahasa Indonesia berarti mampu menyampaikan pesan pada orang lain dan menerima pesan dari orang lain tanpa mengalami kesulitan. Selain itu, dengan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di sekolah, diharapkan dapat mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, meningkatkan pengetahuan serta meningkatkan keterampilan bahasa peserta didik. Hal ini sejalan

dengan fungsi dan kedudukan bahasa Indonesia yakni sebagai bahasa nasional dan bahasa negara. Bahasa Indonesia harus dipelajari untuk dapat berkomunikasi dengan masyarakat etnik lain di Indonesia.

Menurut Hayon (2007:11) keterampilan berbahasa dibagi atas dua bagian utama yaitu keterampilan bahasa lisan dan keterampilan bahasa tulis. Keterampilan bahasa lisan dan keterampilan bahasa tulis. Keterampilan bahasa lisan terbagi atas dua, yaitu menyimak dan berbicara. Demikian pula, keterampilan tulis pun dibagi menjadi dua, yaitu membaca dan menulis.

Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang menjadi tujuan setiap pengajaran bahasa di sekolah. Seperti kita ketahui dari GBPP Bidang Studi Bahasa Indonesia, baik untuk SD, SMP, dan SMA maupun perguruan tinggi ditujukan untuk mencapai keterampilan-keterampilan: berbicara, membaca, menyimak, dan menulis. Keterampilan-keterampilan tersebut tentu saja harus dilandasi dengan pengetahuan kebahasaan, baik tentang kaidah-kaidah maupun mengenai laras-larasnya.

Berpedoman pada tujuan pengajaran bahasa Indonesia di atas, maka bahasa Indonesia perlu diajarkan sejak seseorang memasuki pendidikan di jenjang sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Pengajaran menulis permulaan sangat penting diajarkan di sekolah dasar agar anak-anak terlibat kegiatan baca-tulis. Pembelajaran tersebut merupakan dasar menulis yang dapat menentukan murid sekolah dasar dalam

menulis lanjut pada kelas berikutnya. Tanpa memiliki kemampuan menulis sejak dini, anak akan mengalami kesulitan belajar pada masa selanjutnya.

Menulis dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau mediana. Menulis sendiri sebenarnya bukanlah sesuatu yang asing bagi kita. Artikel, esai, laporan, resensi, karya sastra, buku, komik, dan cerita adalah contoh bentuk dan produk bahasa tulis yang akrab dengan kehidupan kita. Tulisan-tulisan itu menyajikan secara runtut dan menarik, ide, gagasan, dan perasaan penulisnya. Aktivitas menulis atau kadang orang menyebutnya mengarang, tidak banyak di antara kita yang menyukainya. Aspek pelajaran bahasa yang paling tidak disukai murid dan gurunya adalah menulis atau mengarang (Suparno dan Yunus 2007: 1.3-1.4).

Menulis merupakan kegiatan yang aktif dan produktif yang memerlukan cara berpikir teratur yang diungkapkan dalam bahasa tulis. menulis yang dimaksud adalah sebagai keterampilan seseorang untuk menuangkan ide, pikiran, gagasan, pengetahuan, ilmu, dan pengalaman, sehingga diperlukan suatu latihan dan praktik yang banyak dan teratur agar keterampilan menulis dapat tercapai.

Menulis adalah kegiatan berbahasa yang menggunakan tulisan sebagai mediumnya. Pengembangan keterampilan menulis perlu mendapatkan perhatian yang sungguh-sungguh sejak pendidikan dasar. Sebagai aspek kemampuan berbahasa, menulis dapat dikuasai siapa saja yang memiliki kemampuan intelektual yang memadai. Oleh karena itu, menulis harus terus dilatih secara sungguh-sungguh agar

tujuan pembelajaran menulis dapat tercapai maksimal. Keterampilan menulis bukanlah keterampilan yang diwariskan secara turun-temurun, akan tetapi merupakan proses belajar yang memerlukan ketekunan berlatih. Semakin rajin berlatih keterampilan menulis semakin meningkat.

Permasalahan dalam pembelajaran menulis banyak dialami oleh siswa dari berbagai jenjang pendidikan baik SD, SMP, SMA, maupun perguruan tinggi. Mereka merasa kesulitan untuk menuangkan ide dan gagasan. Penulis memilih untuk melakukan penelitian di SD. Hal ini dikarenakan, penulis ingin memecahkan permasalahan dalam pembelajaran menulis dari jenjang yang paling rendah. Penulis ingin mencari akar permasalahan dari pembelajaran menulis. Apabila siswa SD sudah mempunyai bekal yang baik, pada jenjang pendidikan selanjutnya siswa tidak akan mengalami kesulitan dalam pembelajaran menulis.

Pembelajaran menulis pada siswa SD yang dilaksanakan selama ini kurang produktif. Guru pada umumnya menerangkan hal-hal yang berkenaan dengan teori menulis. Sementara pelatihan menulis yang sebenarnya jarang dibahas atau disampaikan, seperti penggunaan tanda baca dalam menulis, memadukan kalimat, dan menyatukan paragraf yang baik kurang mendapat perhatian.

Sebagai contoh salah satu keterampilan menulis, penulis memilih keterampilan menyusun paragraf. Paragraf adalah seperangkat kalimat yang membicarakan suatu gagasan atau topik. Paragraf merupakan perpaduan kalimat-

kalimat yang memperlihatkan kesatuan pikiran atau kalimat-kalimat yang berkaitan dalam membentuk gagasan atau topik tersebut.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III terdapat kompetensi dasar menyusun paragraf. Dalam kompetensi dasar tersebut terdapat indikator yang harus dicapai oleh siswa dari materi pokok yang harus diajarkan guru. Indikator dari kompetensi dasar menyusun paragraf adalah mampu menyusun paragraf berdasarkan bahan yang tersedia dengan memperhatikan penggunaan ejaan. Materi pokok adalah contoh paragraf dan langkah-langkah menyusun paragraf dengan memperhatikan penggunaan ejaan. Indikator dan materi pokok tersebut dapat dikembangkan oleh guru untuk lebih meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun paragraf. Keterampilan menyusun paragraf ini perlu diajarkan agar siswa kelas III SD mampu menyusun paragraf dengan memperhatikan ejaan yang benar.

Berdasarkan hasil observasi dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SD Negeri Sekaran 01 Gunungpati Semarang, peneliti menemukan masalah yang muncul akibat kurang maksimalnya kemampuan menulis siswa dalam menyusun paragraf. Pada pembelajaran menyusun paragraf masih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM yang sudah ditentukan yaitu 65. Dari hasil observasi dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa masih belum mampu menyusun paragraf dengan menggunakan ejaan yang tepat dan penyusunannya kurang sistematis. Dalam kegiatan menyusun paragraf, siswa tidak menggunakan



huruf kapital di awal kalimat serta untuk nama orang dan tempat juga pada awal kata tidak menggunakan huruf kapital. Serta setiap kalimat ditulis dalam satu baris, kemudian kalimat berikutnya pada baris bawahnya. Dalam satu paragraf biasanya setelah kalimat pertama selesai ditulis namun masih ada tempat di baris yang sama untuk menulis maka kalimat berikutnya ditulis langsung dalam satu baris itu. Guru harus mengingatkan setiap saat tentang hal tersebut pada saat pembelajaran menyusun paragraf ini.

Melihat kondisi keterampilan siswa dalam menyusun paragraf yang kurang maksimal ini, guru perlu mengadakan berbagai upaya dan mencoba berbagai alternatif baik strategi, teknik, maupun model serta media pembelajaran yang bervariasi agar siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran menyusun paragraf. Oleh karena itu, peneliti ingin mencoba menggunakan model serta media yang akan mengantarkan siswa pada pembelajaran yang sebenarnya. Penulis mengharapkan dengan model pembelajaran ini siswa tidak hanya tertarik dengan pembelajarannya, namun juga siswa benar-benar paham dengan pembelajaran yang diberikan.

Salah satu cara yang akan dilakukan oleh peneliti untuk meningkatkan keterampilan menyusun paragraf dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Dalam pembelajaran ini siswa dibentuk kelompok. Masing-masing kelompok anggotanya empat orang. Siswa bekerja sama dalam kelompok dan setelah selesai dua orang dari masing-

masing kelompok menjadi tamu kelompok yang lain. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi ke tamu mereka. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil kerja mereka. Dalam model pembelajaran ini selain dapat menyusun paragraf, siswa juga dituntut untuk mengetahui alasan mengapa siswa menyusun paragraf sedemikian rupa dan menjelaskannya kepada teman dari kelompok lain yang bertamu di kelompoknya.

Selain menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*, peneliti juga menggunakan media permainan bahasa *Scramble*. Hal ini dimaksudkan agar siswa tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran menyusun paragraf ini. Media permainan bahasa *Scramble* merupakan permainan berupa aktivitas menyusun kembali suatu paragraf yang kalimat-kalimatnya telah dikacaulakukan terlebih dahulu. Tujuan permainan ini adalah untuk melatih menyusun paragraf dalam rangka latihan keterampilan ekspresi tulis atau mengarang. Dengan model pembelajaran dan media permainan ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun paragraf.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik melakukan penelitian dengan model pembelajaran yang bisa membuat siswa tertarik dan tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa paham dalam pembelajaran menyusun paragraf. Dalam penelitian ini penulis memilih judul *Peningkatan Keterampilan Menyusun Paragraf melalui Model pembelajaran Two Stay Two Stray dengan Media*

*Permainan Bahasa Scramble pada Siswa Kelas III SD Negeri Sekaran 01 Gunungpati Semarang.*

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang dan hasil observasi tersebut, hasil keterampilan menyusun paragraf pada siswa kelas III SD Negeri Sekaran 01 Gunungpati Semarang dirasa kurang memuaskan. Penyebab rendahnya kemampuan siswa dalam menyusun paragraf disebabkan oleh beberapa faktor baik yang berasal dari siswa maupun guru.

Faktor yang berasal dari siswa meliputi, (1) siswa merasa pembelajaran menulis adalah pembelajaran yang sulit dan membosankan sehingga diperlukan strategi mengajar yang tepat, (2) kurangnya minat siswa dalam pembelajaran menyusun paragraf menyebabkan paragraf yang disusun siswa tidak sistematis dan ejaannya tidak tepat, (3) kurangnya pemahaman siswa terhadap penggunaan ejaan, menyebabkan paragraf yang disusun menjadi tidak sesuai dengan EYD.

Faktor yang berasal dari guru meliputi, (1) cara guru menyampaikan materi tidak menggunakan media pembelajaran yang tepat, (2) strategi mengajar guru yang kurang bervariasi menyebabkan suasana pembelajaran di kelas terasa membosankan, (3) belum adanya variasi-variasi pembelajaran seperti model pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik terhadap pelajaran yang sedang diajarkan.

Merujuk pada pembahasan di atas, dalam pembelajaran menyusun paragraf diperlukan sebuah model pembelajaran dalam mengajar dan media pembelajaran

yang tepat. Penulis memilih model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan media permainan bahasa *Scramble* yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menyusun paragraf.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini pada upaya meningkatkan keterampilan menyusun paragraf dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang tepat. Peneliti memilih menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* agar selain siswa senang dengan pembelajarannya siswa juga paham betul tentang paragraf yang disusun serta mengetahui alasan mengapa paragraf tersebut disusun sedemikian rupa. Peneliti juga menggunakan media permainan bahasa yang menarik yaitu *Scramble* agar memudahkan siswa untuk menyusun paragraf dengan cara menyusun paragraf yang sudah diacak. Media pembelajaran yang tepat akan mendorong motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran menyusun paragraf dan memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran.

### **1.4 Perumusan Masalah**

Bertolak dari latar belakang masalah di atas, masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana peningkatan keterampilan menyusun paragraf pada siswa kelas III SD Negeri Sekaran 01 Gunungpati Semarang setelah dilakukan pembelajaran melalui model *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *Scramble*?
2. Bagaimana perubahan perilaku siswa kelas III SD Negeri Sekaran 01 Gunungpati Semarang dalam pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *Scramble*?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan di atas, tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan siswa kelas III SD Negeri Sekaran 01 Gunungpati Semarang dalam menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *Scramble*.
2. Mendeskripsikan perubahan perilaku siswa kelas III SD Negeri Sekaran 01 Gunungpati Semarang dalam pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *Scramble*.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian tentang peningkatan keterampilan menyusun paragraf melalui menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *Scramble* mempunyai dua manfaat yaitu: manfaat teoretis dan manfaat praktis.

### 1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan penelitian pendidikan Indonesia, khususnya pada bidang penelitian tindakan kelas. Penelitian ini juga diharapkan menambah pengetahuan tentang pembelajaran bahasa Indonesia, terutama penerapan penelitian untuk meningkatkan keterampilan menyusun paragraf dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* melalui media permainan bahasa *Scramble*.

### 2. Manfaat Praktis

Manfaat penelitian ini bagi siswa adalah (1) meningkatkan penalaran dalam memahami bentuk paragraf, (2) meningkatkan keterampilan siswa dalam menyusun paragraf, (3) meningkatkan kreativitas dan keberanian siswa dalam berpikir, (4) meningkatkan keterampilan siswa dalam penggunaan ejaan.

Sedangkan bagi guru, penelitian ini bermanfaat untuk (1) memperkaya khasanah model dan media dalam pembelajaran menulis, (2) dapat

memperbaiki model mengajar yang selama ini digunakan, (3) dapat menciptakan kegiatan belajar-mengajar yang menarik dan tidak membosankan.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA, LANDASAN TEORETIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN

#### 2.1 Kajian Pustaka

Dalam melakukan penelitian hendaknya kita mengacu pada penelitian sebelumnya karena dapat digunakan untuk mengetahui relevansi penelitian yang telah lampau dengan penelitian yang akan dilakukan. Selain itu dapat dijadikan bandingan seberapa besar keaslian dari penelitian yang akan dilaksanakan.

Beberapa peneliti yang membahas mengenai penelitian yang serupa dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu Brandt, dkk (2001), Arisa (2008), Sudrajat (2008), Herwani (2009), Pratiwi (2009), Andriani (2009), Lutfiyah (2010).

Brandt, dkk (2001) dalam jurnal berjudul *Using Backtracking to Solve the Scramble Squares Puzzle* menyatakan bahwa dengan berjalan mundur akan memecahkan permainan teka-teki acak yang berbentuk persegi.

Arisa (2008) dalam skripsinya yang berjudul *Peningkatan Keterampilan Menulis Paragraf Deskripsi dengan Teknik Cloze Procedure melalui Media Read Boxs pada siswa kelas III SD Negeri 5 Randudongkal Kabupaten Pemalang*, menguraikan bahwa keterampilan menulis paragraf deskripsi pada siswa kelas III SD Negeri 5 Randudongkal Kabupaten Pemalang mengalami peningkatan pada tahap siklus I dan siklus II setelah digunakannya pembelajaran dengan media *read boxs*



pada kegiatan menulis paragraf deskripsi. Secara keseluruhan nilai yang diperoleh siswa pada hasil prasiklus mengalami peningkatan dalam siklus I, keterampilan siswa meningkat 7,3; sedangkan siklus II keterampilan siswa meningkat 13,4.

Sudrajat (2008) dalam skripsinya yang berjudul *Peningkatan Keterampilan Menyusun Paragraf dengan Teknik Pembelajaran Paragraf Menggunakan Media Kartu Kalimat pada Siswa Kelas III SDN 02 Mandiraja Wetan Kabupaten Banjarnegara Tahun Ajaran 2008/2009* menguraikan bahwa siswa setelah mengikuti pembelajaran menyusun paragraf dengan teknik pembelajaran paragraf menggunakan media kartu kalimat dapat meningkatkan keterampilan menyusun paragraf siswa. Pada siklus I, nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 67,25. sedangkan pada siklus II, hasil yang dicapai sebesar 75,41. Perilaku yang ditunjukkan siswa pun berubah ke arah yang lebih positif setelah diberi tindakan. Siswa lebih antusias dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran menyusun paragraf dengan kartu kalimat. Perhatian siswa sudah terfokus terhadap materi yang diajarkan oleh guru dan siswa pun tidak segan-segan untuk bertanya pada guru apabila mengalami kesulitan dalam menyusun paragraf dengan kartu kalimat. Siswa yang pada siklus I melakukan tindakan-tindakan yang kurang baik, seperti mengganggu teman, berbicara tidak relevan dan sebagainya untuk siklus II setelah diberi arahan dan nasehat oleh guru (peneliti) sudah mulai berkurang dan lebih baik lagi.

Herwani (2009) dalam skripsi yang berjudul *Peningkatan Keterampilan Menulis Paragraf Deskripsi dengan Menggunakan Media Puzzle melalui*

*Pembelajaran Kooperatif pada Siswa Kelas III SD N Daren 01 Jepara Tahun Ajaran 2008/ 2009*, menguraikan bahwa setelah siswa mengikuti pengajaran menulis paragraf deskripsi dengan media *puzzle* melalui pembelajaran kooperatif pada siswa kelas III SD Negeri Daren I Kabupaten Jepara mengalami peningkatan pada tahap siklus I dan siklus II. Secara keseluruhan nilai yang diperoleh siswa pada hasil prasiklus mengalami peningkatan dalam siklus I, keterampilan siswa meningkat 6,4 %, sedangkan siklus II keterampilan siswa meningkat 10,72 %.

Pratiwi (2009) dalam skripsinya yang berjudul *Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Sederhana dengan Media Gambar pada Siswa Kelas III SD Negeri 1 Doro Kabupaten Pekalongan*, menyimpulkan bahwa setelah mengikuti pembelajaran menulis karangan sederhana dengan media gambar rata-rata klasikal dari nilai prasiklus, siklus I sampai dengan siklus II mengalami peningkatan nilai rata-rata klasikal sebesar 30,3 %. Pada prasiklus nilai rata-rata klasikal mencapai 54,7. Pada siklus I terjadi peningkatan dari nilai rata-rata prasiklus sebesar 20,3% dengan nilai rata-rata klasikal sebesar 75. Pada siklus II mengalami peningkatan dari nilai rata-rata siklus I sebesar 10% dengan nilai rata-rata 85. peningkatan keterampilan menulis karangan sederhana pada tiap siklus diikuti dengan perubahan perilaku siswa ke arah positif.

Andriani (2009) dalam skripsinya yang berjudul *Peningkatan Keterampilan Menulis Paragraf Deskripsi melalui Pendekatan Tematik dengan Media Gambar pada Siswa Kelas III SD Negeri 07 Kecamatan Gubug Kabupaten Grobogan Tahun*

*Ajaran 2008/2009* menyimpulkan bahwa setelah mengikuti pembelajaran menulis paragraf deskripsi melalui pendekatan tematik dengan media gambar mengalami peningkatan. Hasil tes rata-rata pada siklus I adalah 60,04 atau termasuk kategori cukup baik, sedangkan nilai rata-rata pada siklus II sebesar 75,72 dan termasuk kategori baik. Hal ini membuktikan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II sebanyak 15,67 atau sebesar 27,97%. Perilaku tingkah laku siswa dapat dilihat secara jelas pada saat pembelajaran. Berdasarkan hasil data nontes siklus I, masih tampak perilaku negatif siswa saat pembelajaran berlangsung. Pada siklus II perilaku negatif siswa semakin berkurang dan perilaku positif siswa semakin bertambah.

Lutfiyah (2010) dalam skripsinya yang berjudul *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Two Stay Two Stray (TSTS) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Diklat Melakukan Negosiasi (Studi Kasus pada Siswa Kelas X Pemasaran SMK Negeri 1 Turen* menunjukkan bahwa pembelajaran dalam mata diklat melakukan negosiasi mengalami peningkatan. Hasil analisis data bila ditinjau dari hasil belajar siswa yang di tinjau dari aspek kognitif mengalami peningkatan yaitu pada *post test* siklus I jumlah siswa yang tuntas belajar adalah 24 siswa (72.72%) sedangkan yang belum tuntas belajar adalah 9 siswa (27.27%). Pada *post test* siklus II jumlah siswa yang tuntas belajar meningkat menjadi 29 siswa (87.87%) dan yang belum tuntas belajar adalah 4 siswa (12.12%). Bila ditinjau dari aspek afektif juga mengalami peningkatan, yaitu pada siklus I siswa yang tuntas adalah 19 siswa (57.57%) dan yang belum tuntas adalah 14 siswa (42.42%). Pada

siklus II mengalami peningkatan , yaitu siswa yang tuntas adalah 31 siswa (93.93%) dan yang belum tuntas adalah 2 siswa (6.06%). Sedangkan analisis data terhadap keaktifan siswa juga mengalami peningkatan setiap siklusnya. Pada siklus I rata-rata persentase untuk deskriptor (1) Saling Ketergantungan Positif (75%), (2) Interaksi Langsung Antar Individu (62.5%), (3) Akuntabilitas Individu (68.75%), (4) Keterampilan Berinteraksi antar Individu dan Kelompok (83.5%). Pada siklus II mengalami peningkatan untuk tiap-tiap deskriptor yaitu (1) Saling Ketergantungan Positif (93.75%), (2) Interaksi Langsung Antar Individu (100%), (3) Akuntabilitas Individu (93.75%), (4) Keterampilan Berinteraksi antar Individu dan Kelompok (100%). Kesimpulan yang dapat diperoleh adalah penerapan pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan penelitian-penelitian yang telah dikaji terletak pada jenis penelitian, instrumen penelitian, teknik pengambilan data, serta model dan media pembelajaran yang digunakan. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Instrumen yang digunakan berupa instrumen tes dan nontes. Teknik pengambilan data yang digunakan adalah dengan observasi, wawancara, catatan harian, dan dokumentasi foto. Salah satu penelitian yang telah dikaji juga menggunakan model yang sama dengan yang penulis gunakan yaitu model pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Salah satu penelitian yang telah dikaji juga menggunakan media yang sama dengan yang penulis gunakan yaitu media *Scramble*.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan penelitian-penelitian yang telah dikaji terletak pada masalah, tujuan penelitian, variabel penelitian, dan subjek penelitian.

Berdasarkan kajian pustaka tersebut, dapat diketahui bahwa kajian mengenai keterampilan menyusun paragraf dengan berbagai teknik, metode, pendekatan, dan media telah banyak dilakukan serta model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan media *scramble* pernah digunakan. Akan tetapi, penelitian mengenai keterampilan menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *scramble* belum pernah dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat melengkapi hasil dari penelitian sebelumnya serta dapat menjadi pijakan bagi penelitian selanjutnya. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan media permainan bahasa *scramble* sengaja dipilih karena model dan media ini merupakan sebuah konsep belajar yang dapat meningkatkan kompetensi siswa khususnya keterampilan menyusun paragraf.

## **2.2 Landasan Teoretis**

Dalam landasan teori ini, peneliti akan menguraikan teori-teori penelitian yang mengungkapkan pendapat para ahli dari berbagai sumber yang mendukung penelitian. Landasan teori tersebut terdiri atas teori tentang menulis, teori tentang menyusun paragraf, model pembelajaran *Two Stay Two Stray*, media permainan bahasa *Scramble*.

### **2.2.1 Keterampilan Menulis**

Keterampilan menulis dikenal sebagai keterampilan yang paling tinggi diantara keterampilan bahasa lainnya (membaca, menyimak, dan berbicara). Keterampilan ini tentunya sangat memerlukan kecerdasan manusia dalam menghubungkan kalimat logis, kecerdasan penguasaan ejaan yang sebenarnya sudah dibekali sejak usia sekolah.

Oleh karena itu, untuk membantu menumbuhkembangkan kecerdasan penguasaan ejaan dalam menghubungkan kalimat yang logis diperlukan suatu latihan secara terus-menerus dan pemilihan metode dalam pengajaran menulis sangat berpengaruh terhadap tujuan yang hendak dicapai.

#### **2.2.1.1 Pengertian Menulis**

Menurut Gie (2002: 3) berpendapat bahwa menulis arti pertamanya semula ialah membuat huruf, angka, nama, dan sesuatu tanda kebahasaan apa pun dengan sesuatu alat tulis pada suatu halaman tertentu. Menurut beliau menulis dan mengarang adalah kata yang sepadan. Mengarang adalah segenap rangkaian kegiatan seseorang mengungkapkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada masyarakat pembaca untuk dipahami.

Menurut Wiyanto (2004: 1-2) menulis mempunyai dua arti. Pertama, menulis berarti mengubah bunyi yang dapat didengar menjadi tanda-tanda yang dapat dilihat. Kedua, kata menulis mempunyai arti kegiatan mengungkapkan gagasan secara

tertulis. Orang yang melakukan kegiatan ini dinamakan penulis dan hasil kegiatannya berupa tulisan.

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

Menurut Suparno dan Yunus (2007:1.3) menulis dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Pesan adalah isi atau muatan yang terkandung dalam suatu tulisan. Tulisan merupakan sebuah simbol atau lambang bahasa yang dapat dilihat dan disepakati pemakainya. Dengan demikian, dalam komunikasi tulis paling tidak terdapat empat unsur yang terlibat: penulis sebagai penyampai pesan (penulis), pesan atau isi tulisan, saluran atau media berupa tulisan, dan pembaca sebagai penerima pesan. Selanjutnya, juga dapat dikatakan menulis sendiri sebenarnya bukanlah sesuatu yang asing bagi kita. Artikel, esai, laporan, resensi karya sastra, buku, komik, poster, dan cerita adalah contoh bentuk dan produk bahasa tulis yang akrab dengan kehidupan kita. Tulisan-tulisan itu menyajikan secara runtut dan menarik, ide, gagasan, dan perasaan penulisnya.

Sementara itu, Irawan (2008:14) menulis adalah salah satu cara memangkask bagian permukaan segala sesuatu untuk menjelajahi atau memahami banyak hal. Menulis adalah suatu cara memahami dan menemukan arti hidup. Dengan menulis seseorang akan mampu menyelami sisi perasaannya yang paling tersembunyi, mulai dari perasaan terasing, terluka, sepi, senang, gembira atau pun sikap syukur, saat mendapat suatu kesenangan.

Menurut Trim (2006: 32) menulis adalah proses sesungguhnya setelah tahapan menggagas tulisan. Mulailah seseorang yang telah memiliki ide atau telah melakukan tahapan pramenulis melakukan penulisan.

Kegiatan menulis sangat penting dalam pendidikan karena dapat membantu siswa berlatih berpikir, mengungkapkan gagasan, dan memecahkan masalah. Menulis adalah salah satu bentuk berpikir, yang juga merupakan alat untuk membuat orang lain (pembaca) berpikir. Dengan menulis, seorang siswa mampu mengkonstruksi berbagai ilmu atau pengetahuan yang dimiliki dalam sebuah tulisan, baik dalam bentuk esai, artikel, laporan ilmiah, cerpen, puisi dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis adalah sebuah kegiatan menuangkan pikiran, gagasan, dan perasaan seseorang yang diungkapkan dalam bahasa tulis. Menulis merupakan kegiatan untuk menyatakan pikiran dan perasaan dalam bentuk tulisan yang diharapkan dapat dipahami oleh pembaca dan berfungsi sebagai alat komunikasi secara tidak langsung.



### 2.2.1.2 Tujuan Menulis

Pada dasarnya tujuan menulis adalah menyampaikan pesan, ide yang ada dalam benak penulis. Seorang penulis harus dapat memilih topik yang tepat dan harus dapat disesuaikan dengan kondisi pembaca. Tulisan mengandung nada yang serasi dengan maksud dan tujuannya. Menulis tidak hanya mengharuskan memilih suatu pokok pembicaraan yang cocok dan sesuai, tetapi juga harus menentukan siapa yang akan membaca tulisan tersebut, apa maksud, dan tujuannya.

Hartig dalam Tarigan (1982: 24) mengemukakan tujuh tujuan menulis, yaitu :

- (1) tujuan penugasan (*assignment purpose*), yaitu penulis menulis sesuatu karena penugasan dari seseorang, bukan karena kemauannya sendiri;
- (2) tujuan altruistik (*altruistic purpose*), yaitu menulis bertujuan untuk menyenangkan pembaca, untuk menghindarkan kedukaan para pembaca, ingin menolong para pembaca dalam memahami, menghargai perasaan dan penalarannya, ingin membuat hidup para pembaca lebih mudah dan menyenangkan dengan karyanya itu;
- (3) tujuan persuasif (*persuasive purpose*), yaitu tulisan yang bertujuan untuk meyakinkan para pembaca dari kebenaran gagasan yang diutarakan;
- (4) tujuan informasional (*informational purpose*), yaitu tulisan yang bertujuan untuk memberi informasi atau keterangan atau penerangan kepada para pembaca;
- (5) tujuan pernyataan diri (*self expressive purpose*), yaitu tulisan yang bertujuan memperkenalkan atau menyatakan diri sebagai sang pengarang kepada para pembaca;
- (6) tujuan kreatif (*creative purpose*), yaitu tulisan yang bertujuan untuk mencapai nilai-nilai kesenian; dan
- (7) tujuan pemecahan

masalah (*problem solving purpose*), yaitu tulisan yang bertujuan untuk mencerminkan atau menjelajahi pikiran-pikiran agar dapat dimengerti oleh pembaca.

Menurut Sujanto (1988:68), secara garis besar tujuan penulisan adalah mengekspresikan perasaan, memberi informasi, mempengaruhi pembaca, dan memberi hiburan. Akan tetapi dalam kenyataannya, adakalanya maksud dan tujuan saling bercampur, dalam arti mempunyai tujuan ganda. Tulisan yang persuasif tentu saja mengandung informasi-informasi, tulisan yang informatif pun mempunyai unsur-unsur persuasif, demikian juga yang bersifat hiburan dapat juga diwarnai dengan maksud mempengaruhi pembaca.

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

Berdasar uraian tujuan menulis tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa menulis mengandung tujuan untuk melatih diri siswa memiliki kompetensi menulis dalam menyampaikan pendapat dan perasaannya. Selain itu tujuan menulis juga untuk mengekspresikan diri dan sekaligus untuk memperoleh masukan dari pembaca.

### **2.2.1.3 Manfaat Menulis**

Suparno dan Yunus (2007:1.4) mengungkapkan bahwa sebenarnya banyak manfaat yang dipetik dari kegiatan menulis. Manfaat itu diantaranya dalam hal 1)

peningkatan kecerdasan, 2) pengembangan daya inisiatif dan kreativitas, 3) penumbuhan keberanian, 4) pendorong kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi.

Pendapat lain mengenai manfaat menulis, yaitu (1) kalau ia seorang cendekiawan atau tokoh masyarakat, maka kepandaian itu dapat membuahkan karangan untuk dimuat dalam media masa, (2) kalau ia seorang kepala keluarga atau ibu rumah tangga dengan banyak pengalaman suka duka maka kepandaian itu dapat menyajikan cerita menarik untuk dinikmati orang lain, (3) kalau ia seorang dosen perguruan tinggi atau guru sekolah, maka kepandaian itu dapat dimanfaatkan untuk mengarang buku pelajaran, (4) kalau ia seorang pelajar atau mahasiswa, maka kepandaian itu tentu diperlukan untuk menulis skripsi atau *paper*, (5) kalau ia seorang manager perusahaan, maka kepandaian itu menjadi syarat penting untuk dapat menyusun laporan manajemen yang baik, (6) kalau ia seorang penggemar bacaan yang mahir bahasa Inggris, maka kepandaian itu kiranya dapat mengalihkan tulisan asing ke dalam bahasa nasional misalnya dalam bentuk saduran, (7) kalau ia bukan semuanya itu melainkan seorang warga masyarakat biasa, maka kepandaiaannya mengarang berguna sekali untuk menulis buku catatan harian yang mengabadikan peristiwa, kesan, atau renungannya sendiri untuk diri sendiri. Dengan menulis buku catatan harian sebagai suatu budaya menulis yang patut dikembangkan, seseorang dapat mengingat secara jelas masa lampaunya, menghayati secara penuh masa kini dan mengarahkan secara terencana masa depan hari hidupnya (Gie 2007: 21).

Kegiatan menulis dapat membantu penulis mengembangkan berbagai gagasan dan potensi dirinya serta dapat meninjau dan menilai gagasannya sendiri secara objektif, sehingga terbiasa berpikir serta berbahasa tertib dan teratur. Dengan kegiatan menulis secara intensif dan terencana, akan membiasakan penulis dalam berpikir dan berbahasa secara tertib, serta penggunaan kegiatan menulis secara bijaksana dapat memperbaiki kualitas kehidupan bagi manusia.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa sebagai suatu keterampilan berbahasa, menulis merupakan kegiatan yang kompleks karena penulis dituntut untuk menyusun dan mengorganisasikan isi tulisannya serta menuangkannya dalam formulasi ragam bahasa tulis dan konvensi penulisan lainnya. Di balik kerumitannya, menulis mengandung banyak manfaat bagi pengembangan mental, intelektual, dan sosial seseorang. Menulis dapat meningkatkan kecerdasan, mengembangkan daya inisiatif dan kreativitas, menumbuhkan keberanian, serta merangsang kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi. Selain itu, menulis sangat membantu penulis menjadi terbiasa berpikir sistematis serta berbahasa secara tertib dan teratur.

#### **2.2.1.4 Asas Menulis yang Baik**

Ada enam asas menulis yang baik diantaranya: (a) kejelasan (*clarity*) (b) keringkasan (*Consiseness*) (c) ketepatan (*Correctness*) (d) kesatupaduan (*Unity*) (e) pertautan (*Coherence*) dan (f) penegasan (*Emphasis*). Masing-masing dijelaskan sebagai berikut.

**a) Kejelasan (*clarity*)**

Yang dimaksud kejelasan di sini adalah tulisan harus dapat dibaca dan dimengerti oleh pembaca. Hal ini dimaksudkan agar apa yang dimaksud penulis tidak disalahartikan atau salah tafsir oleh pembaca karena kalimat-kalimatnya tidak jelas. Dengan kata lain, kalimat bisa dikatakan jelas kalau apa yang dipahami oleh pembaca sama persis dengan apa yang dimaksud penulisnya. Kejelasan juga berkaitan erat dengan penggunaan kata umum yang sudah dikenal masyarakat. Contohnya adalah kata "sesuai" lebih umum daripada kata "harmonis". Begitu juga dengan kata-kata pertentangan-kontra, kemunduran-depresi, batasan-definisi dan sebagainya.

**b) Keringkasan (*consiseness*)**

Keringkasan di sini adalah bahwa kalimat yang disusun tidak hanya pendek-pendek tetapi juga tidak menggunakan ungkapan-ungkapan yang berlebihan. Itu juga berarti jangan terlalu menghambur-hamburkan kata seenaknya, tidak berputar-putar atau mengulang-ulang dalam menyampaikan gagasan.

**c) Ketepatan (*correctness*)**

Suatu penulisan harus dapat menyampaikan butir gagasan kepada pembaca dengan kecocokan seperti yang dimaksud penulisnya. Ini berarti apa yang diinginkan oleh penulis, bisa dipahami sama persis oleh pembacanya. Itu pulalah yang sering dianjurkan bahwa penulis yang baik adalah penulis yang mampu memahami siapa pembaca tulisannya. Jangan sampai menulis itu dijadikan sebagai tugas dengan bahasa populer atau sebaliknya. Biasanya untuk mengatasi agar tidak terjadi

kesalahpahaman pada diri pembaca (misalnya tentang arti sebuah kata-kata), penulis biasa memberikan arti dalam kurung. Siapa tahu penulisnya sering memakai bahasa asing atau daerah karena bahasa tersebut dirasa lebih sesuai, misalnya kata *sungkan* atau *pekewuh* bisa diartikan tidak enak.

**d) Kesatupaduan (*unity*)**

Yang dimaksud dengan kesatupaduan adalah ada satu gagasan dalam satu alinea. Kasus demikian sering dialami oleh penulis pemula yang belum terbiasa membuat alinea dengan hanya ada satu pokok pikiran. Satu alinea sebisa mungkin hanya memiliki satu pokok pikiran dengan beberapa pokok pikiran penjelas.

**e) Pertautan (*coherence*)**

Maksudnya adalah antarbagian bertautan satu sama lain (antaralinea atau kalimat). Ketiadaan pertautan sangat sering terjadi bila seorang penulis menulis dengan tergesa-gesa dan hanya kompilasi (menggabungkan berbagai sumber, tanpa ada kata atau kalimat perangkai atau hanya tumpukan pendapat banyak orang yang disusun sendiri) dari berbagai sumber. Tentu saja karena dimuatnya tulisan yang dikutip itu, serta contoh yang dikemukakan satu sama lain berbeda, sehingga memungkinkan antarbagiannya tidak saling berkaitan. Untuk mengatasi hal demikian, penulis memang harus jeli dan tahu topik apa yang sedang dibahas dalam sebuah alinea. Sehingga, ketika melompat ke alinea selanjutnya seolah tidak berdiri sendiri. Kata perangkai alinea bisa mengatasi hambatan ketidaktautan ini, misalnya dengan menggunakan kata-kata "dengan demikian", "oleh karena itu", "bahkan", "maka dari

itu” dan sebagainya. Kata-kata perangkai ini menjadi jembatan untuk meloncat ke alinea selanjutnya.

**f) Penegasan (*emphasis*)**

Adanya penonjolan atau adanya derajat perbedaan antarbagian ini sangat tergantung pada keahlian penulis. Seorang penulis yang mahir akan sebisa mungkin menyebarkan penekanan pada setiap bagian kalimat yang ditulis. Tetapi, bukan berarti penulis pemula tidak bisa melakukannya. Penulis pemula bisa melakukannya dengan cara membuat subbahasan dari sebuah tulisan (Nurudin 2007: 39-46)

Dari keenam asas menulis yang baik yang telah diuraikan di atas, dalam penyusunan paragraf asas yang perlu diterapkan adalah kesatupaduan (*unity*) dan pertautan (*coherence*). Hal ini sesuai dengan syarat pembentukan paragraf yang baik.

**2.2.2 Paragraf**

Kemampuan menerapkan Ejaan Yang Disempurnakan, memilih kata yang tepat, membuat kalimat yang efektif, belum sepenuhnya menjamin seseorang mampu menulis. Dalam menuangkan gagasan atau pikiran, kita dituntut mampu menghubungkan kalimat dengan kalimat dalam satu kesatuan yang padu. Hubungan itu menyatakan kesatuan yang diikat oleh struktur bahasa dan kesatuan logis. Dalam tulis-menulis atau karang-megarang, ikatan ini dilahirkan dalam bentuk paragraf.

Menurut Akhadiyah (1988: 144) paragraf merupakan inti penuangan buah pikiran dalam sebuah karangan. Dalam paragraf terkandung satu unit buah pikiran

yang didukung oleh semua kalimat dalam paragraf tersebut, mulai dari kalimat pengenal, kalimat utama atau kalimat topik, kalimat-kalimat penjelas sampai pada kalimat penutup. Himpunan kalimat ini saling bertalian dalam suatu rangkaian untuk membentuk sebuah gagasan.

Paragraf adalah sekelompok kalimat yang saling berhubungan dan bersama-sama menjelaskan satu pikiran untuk mendukung buah pikiran yang lebih besar, yaitu buah pikiran yang diungkapkan dalam sebuah tulisan (Wiyanto 2004: 15)

Arifin (dalam Wagiran dan Doyin 2005: 51) mengemukakan bahwa paragraf adalah seperangkat kalimat yang membicarakan suatu gagasan atau topik. Paragraf merupakan perpaduan kalimat-kalimat yang memperlihatkan kesatuan pikiran atau kalimat-kalimat yang berkaitan dalam membentuk gagasan atau topik tersebut.

Menurut Suparno dan Yunus (2007: 3.16) paragraf atau alinea adalah suatu bagian karangan yang digunakan untuk mengungkapkan sebuah gagasan dalam bentuk untaian kalimat. Berdasarkan pengertian itu, paragraf dapat disebut sebagai untaian kalimat yang berisi sebuah gagasan dalam karangan. Pengertian itu, sejalan dengan konsep untaian kalimat, paragraf yang ideal terdiri atas sejumlah kalimat.

Menurut Nugrahanti (2010) paragraf merupakan suatu bagian dari karangan yang di dalamnya terdiri atas beberapa kalimat yang selalu berkaitan satu sama lain sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh membentuk satu pikiran utama. Di dalam



paragraf biasanya terdapat satu kalimat yang menjadi pokok pikiran dari paragraf tersebut yang biasa kita kenal dengan kalimat utama.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa paragraf adalah bagian-bagian karangan yang terdiri atas kalimat-kalimat yang berhubungan secara utuh dan padu serta merupakan satu kesatuan pikiran.

Paragraf atau alinea adalah suatu bentuk bahasa yang biasanya merupakan hasil penggabungan beberapa kalimat. Dalam upaya menghimpun beberapa kalimat menjadi paragraf, yang perlu diperhatikan adalah kesatuan dan kepaduan. Kesatuan berarti seluruh kalimat dalam paragraf membicarakan satu gagasan(gagasan tunggal). Kepaduan berarti seluruh kalimat dalam paragraf itu kompak, saling berkaitan mendukung gagasan tunggal paragraf.

Akhadiah (1988: 148-153) mengemukakan dalam pengembangan paragraf, kita harus menyajikan dan mengorganisasikan gagasan menjadi suatu paragraf yang memenuhi persyaratan. Persyaratan itu ialah kesatuan, kepaduan dan kelengkapan.

### **1. Kesatuan**

Tiap paragraf hanya mengandung satu gagasan pokok atau satu topik. Fungsi paragraf adalah mengembangkan topik tersebut. Oleh sebab itu, dalam pengembangannya tidak boleh terdapat unsur-unsur yang sama sekali tidak berhubungan dengan topik dan gagasan pokok tersebut. Paragraf dianggap mempunyai kesatuan, jika kalimat-kalimat dalam paragraf itu tidak terlepas dari topiknya atau selalu relevan dengan topik. Contoh:

### **Kerja Bakti**

(1) Pada hari Minggu, sekolah Adi mengadakan kerja bakti. (2) Semua murid bekerja. (3) Ada yang bertugas membawa sabit. (4) Ada yang membawa cangkul. (5) Ada pula yang membawa sapu dan gunting taman. (6) Teman lainnya membawa sapu, lap, dan kemoceng. (7) Semua bekerja dengan senang hati. (8) Lingkungan sekolah bersih dan semua sehat (Sulistyaningsih 2007).

Kesatuan paragraf berarti bahwa paragraf hanya mengandung satu gagasan pokok diletakkan dalam sebuah kalimat utama. Dalam paragraf "Kerja Bakti", gagasan pokok ada pada kalimat (1). Jadi kalimat (1) merupakan kalimat utama dari paragraf itu. Kalimat-kalimat lainnya mendukung gagasan pokok itu. Paragraf di atas sudah memiliki kesatuan karena hanya memiliki satu gagasan pokok yang terletak pada kalimat (1).

### **2. Kepaduan**

Syarat kedua yang harus dipenuhi oleh sebuah paragraf ialah *koherensi* atau *kepaduan*. Satu paragraf bukanlah merupakan kumpulan atau tumpukan kalimat yang masing-masing berdiri sendiri atau terlepas, tetapi dibangun oleh kalimat-kalimat yang mempunyai hubungan timbal balik. Pembaca dapat dengan mudah memahami dan mengikuti jalan pikiran penulis tanpa hambatan karena adanya loncatan pikiran yang membingungkan. Urutan pikiran yang teratur, akan memperlihatkan adanya kepaduan. Jadi, kepaduan atau koherensi dititikberatkan pada hubungan antara kalimat dengan kalimat. Contoh:

### **Kerja Bakti**

(1) Pada hari Minggu, sekolah Adi mengadakan kerja bakti. (2) Semua murid bekerja. (3) Ada yang bertugas membawa sabit. (4) Ada yang membawa cangkul. (5) Ada pula yang membawa sapu dan gunting taman. (6) Teman lainnya membawa

sapu, lap, dan kemoceng. (7) Semua bekerja dengan senang hati. (8) Lingkungan sekolah bersih dan semua sehat (Sulistyaningsih 2007).

Kepaduan paragraf adalah hubungan antara kalimat-kalimat dalam satu paragraf. Kalimat (2) sampai (8) dalam paragraf "Kerja Bakti" berhubungan satu sama lain. Kepaduan itu dijaga dengan pengulangan kata kerja. Selain itu, terdapat pengulangan kata *ada* yang memerinci alat-alat yang dibawa oleh teman-teman Adi. Kemudian, paragraf itu diakhiri oleh kata *semua* yang menunjuk pada Adi dan teman-temannya.

### 3. Kelengkapan

Suatu paragraf dikatakan lengkap jika berisi kalimat-kalimat penjelas yang cukup untuk menunjang kejelasan kalimat topik atau kalimat utama. Sebaliknya suatu paragraf dikatakan tidak lengkap, jika tidak dikembangkan atau hanya diperluas dengan pengulangan-pengulangan. Contoh:

#### **Kerja Bakti**

(1) Pada hari Minggu, sekolah Adi mengadakan kerja bakti. (2) Semua murid bekerja. (3) Ada yang bertugas membawa sabit. (4) Ada yang membawa cangkul. (5) Ada pula yang membawa sapu dan gunting taman. (6) Teman lainnya membawa sapu, lap, dan kemoceng. (7) Semua bekerja dengan senang hati. (8) Lingkungan sekolah bersih dan semua sehat (Sulistyaningsih 2007).

Kelengkapan paragraf berarti bahwa kalimat-kalimat penjelas sudah tuntas menjelaskan kalimat utama. Jadi, dalam paragraf "Kerja Bakti" kalimat-kalimat (2) sampai (8) sudah menguraikan dengan jelas maksud dari kalimat (1).

Menurut Suparno dan Yunus (2007: 3.17-3.27) persyaratan paragraf mencakup (1) persyaratan kesatuan keutuhan, (2) persyaratan pengembangan, (3) persyaratan kepaduan, (4) persyaratan kekompakan. Persyaratan kesatuan dan kepaduan telah dijelaskan sebelumnya dalam pendapat Akhadiah. Sedangkan untuk persyaratan pengembangan dan kekompakan, penjelasannya sebagai berikut.

### **(1) Persyaratan Pengembangan**

Dalam sebuah paragraf gagasan dasar diungkapkan dalam kalimat topik dan gagasan pengembang diungkapkan dalam kalimat-kalimat pengembang. Kondisi demikian menunjukkan bahwa paragraf sudah dikembangkan. Contoh:

Sekarang di Riau amat sukar mencari terubuk (1). Jangankan ikannya, telurnya pun sulit diperoleh (2). Kalau pun bisa diperoleh harganya melambung selangit (3). Makanya, ada kecemasan masyarakat nelayan di sana bahwa terubuk yang spesifik itu akan punah (4) (Chaer 1994).

Dalam contoh paragraf di atas, paragraf tersebut sudah memenuhi syarat pengembangan. Kalimat gagasan dasar atau kalimat topik terletak pada kalimat (1). Dalam paragraf tersebut kalimat (2), (3), (4) merupakan gagasan pengembang yang mengembangkan kalimat topik yaitu kalimat (1).

### **(2) Persyaratan Kekompakan atau Kohesi**

Persyaratan kekompakan mengatur hubungan antarkalimat yang diwujudkan oleh adanya bentuk-bentuk kalimat atau bagian kalimat yang cocok dalam paragraf. Kekompakan dipilah dalam dua kategori, yakni kekompakan struktural dan

kekompakan leksikal. Kekompakan struktural ditandai oleh adanya hubungan struktur kalimat-kalimat yang digunakan dalam paragraf, sedangkan kekompakan leksikal ditandai oleh kata-kata yang digunakan dalam paragraf untuk menandai hubungan antarkalimat atau bagian paragraf. Contoh:

Sekarang di Riau amat sukar mencari terubuk (1). Jangankan ikannya, telurnya pun sulit diperoleh (2). Kalau pun bisa diperoleh harganya melambung selangit (3). Makanya, ada kecemasan masyarakat nelayan di sana bahwa terubuk yang spesifik itu akan punah (4) (Chaer 1994).

Wacana tersebut sudah kohesif. Kekohesifan itu dicapai dengan cara pengacuan dengan menggunakan kata ganti *-nya*. Kalimat (1) adalah kalimat bebas, kalimat utama yang berisi pernyataan, bahwa sekarang di Riau amat sukar mencari terubuk. Kalimat (2) adalah kalimat terikat, yang dikaitkan dengan kalimat (1) dengan menggunakan kata ganti *-nya* pada kata *ikannya* dan *telurnya* yang jelas mengacu pada *terubuk* pada kalimat (1). Kalimat (3) juga dikaitkan dengan kalimat (1) dan kalimat (2) dengan menggunakan kata ganti *-nya* pada kata *harganya*, yang juga jelas mengacu pada kata *terubuk* pada kalimat (1). Lalu kalimat (4) merupakan kesimpulan terhadap pernyataan pada kalimat (1), (2), dan (3), yang dikaitkan dengan bantuan konjungsi antarkalimat *makanya*.

Arifin, Soedjito, Sakri (dalam Wagiran dan Doyin, 2005: 51-53) mengemukakan paragraf yang baik hendaknya memenuhi syarat (1) kesatuan, (2) kepaduan, (3) isi yang memadai, hal ini seperti yang diungkapkan oleh Akhadiah.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa syarat pembentukan paragraf adalah kesatuan, kepaduan, kelengkapan dan persyaratan pengembangan. Kesatuan adalah hanya ada satu buah pokok pikiran dalam sebuah paragraf. Kepaduan adalah keserasian hubungan antarkalimat dalam paragraf. Kelengkapan adalah dalam sebuah paragraf kalimat utama harus ditunjang oleh kalimat pelengkap yang cukup. Sedangkan yang terakhir adalah persyaratan pengembangan adalah dalam sebuah paragraf gagasan dasar diungkapkan dalam kalimat topik dan gagasan pengembang diungkapkan dalam kalimat-kalimat pengembang.

Ada beberapa langkah yang dapat dilakukan untuk menyusun paragraf, yaitu (1) menentukan tema dan judul, (2) mengumpulkan bahan, (3) menyeleksi bahan, (4) membuat kerangka, (5) mengembangkan kerangka.

#### (1) Menentukan Tema dan Judul

Tema adalah pokok persoalan, permasalahan, atau pokok pembicaraan yang mendasari suatu paragraf. Sedangkan yang dimaksud dengan judul adalah kepala paragraf. Kalau tema cakupannya lebih besar dan menyangkut pada persoalan yang diangkat sedangkan judul lebih pada penjelasan awal (penunjuk singkat) isi paragraf yang akan ditulis.

#### (2) Mengumpulkan Bahan

Sebelum melakukan kegiatan menulis, yang diperlukan adalah bahan yang menjadi bekal dalam menunjukkan eksistensi tulisan.

### (3) Menyeleksi Bahan

Setelah bahan sudah terkumpul, tidak semua bahan bisa digunakan. Bahan-bahan tersebut harus dipilih sesuai dengan tema pembahasan.

### (4) Membuat Kerangka

Kerangka menguraikan tiap topik atau masalah menjadi beberapa bahasan yang lebih fokus dan terukur. Kerangka berfungsi untuk (1) memudahkan pengelolaan susunan paragraf agar teratur dan sistematis, (2) memudahkan penulis dalam menguraikan setiap permasalahan, (3) membantu menyeleksi materi yang penting maupun tidak penting.

### (5) Mengembangkan Kerangka

Setelah selesai membuat kerangka, langkah yang selanjutnya adalah mengembangkan kerangka tersebut. Pengembangan kerangka harus sistematis dan terarah. Alur pengembangan juga harus disusun secara teliti dan cermat. Semakin sistematis, logis, dan relevan pada tema yang ditentukan, semakin berbobot pula tulisan yang dihasilkan (Andreas, 2007).

### 2.2.3 Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Joyce (dalam Trianto 2007: 5) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain. Setiap model pembelajaran mengarahkan kita ke dalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Menurut Suprijono (2009: 45-46) model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas. Model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas.

Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif dan jenisnya adalah *Two Stay Two Stray*. Pembelajaran kooperatif muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka berdiskusi dengan temannya. Siswa secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah-masalah yang kompleks. Jadi, hakikatnya sosial dan penggunaan kelompok sejawat menjadi aspek utama dalam pembelajaran kooperatif (Trianto 2007: 41).



Para ahli telah menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik, unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit, dan membantu siswa menumbuhkan kemampuan berpikir kritis. Pembelajaran kooperatif dapat memberikan keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang dipilih oleh peneliti untuk digunakan dalam pembelajaran menyusun paragraf. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* atau Dua Tinggal Dua Tamu merupakan model pembelajaran yang memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lainnya. Hal ini dilakukan dengan cara saling mengunjungi atau bertamu antar kelompok untuk berbagi informasi.

Pembelajaran dengan metode ini diawali dengan pembagian kelompok. Setelah kelompok terbentuk, guru memberi tugas berupa permasalahan-permasalahan yang harus mereka diskusikan jawabannya. Setelah diskusi intrakelompok usai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu kepada kelompok lain. anggota kelompok yang tidak mendapat tugas sebagai duta (tamu) mempunyai kewajiban menerima tamu sari suatu kelompok. Tugas mereka adalah menyajikan hasil kerja kelompoknya kepada tamu tersebut. Dua orang yang

bertugas sebagai tamu diwajibkan bertamu kepada semua kelompok. Jika mereka telah usai menunaikan tugasnya, mereka kembali ke kelompoknya masing-masing. Setelah kembali ke kelompok asal, baik peserta didik yang bertugas bertamu maupun mereka yang bertugas menerima tamu mencocokkan dan membahas hasil kerja yang telah mereka tunaikan (Suprijono 2009:93-94)

## **2.2.4 Media Pembelajaran**

Media termasuk sarana yang digunakan oleh pengajar dalam kegiatan belajar-mengajar. Penyampaian materi pembelajaran memerlukan alat atau media. Alat (alat peraga) ini diperlukan untuk membantu memperjelas siswa pada hal-hal yang belum dipahami.

### **2.2.4.1 Pengertian Media**

Menurut Soeparno (1987:1) Media adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran (channel) untuk menyampaikan suatu pesan (message) atau informasi dari suatu sumber (resource) kepada penerimanya (receiver). Dalam dunia pengajaran, pada umumnya pesan atau informasi tersebut berasal dari sumber informasi, yakni guru; sedangkan sebagai penerima informasinya adalah siswa. Pesan atau informasi yang dikomunikasikan tersebut berupa sejumlah kemampuan yang perlu dikuasai oleh para siswa.

Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Elly (dalam Arsyad 2009: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi

atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Dalam kaitannya dengan usaha menciptakan suasana yang kondusif, media merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medium* yang secara *harviah* berarti tengah, perantara, pengantar. Dengan kata lain, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan (Sutikno 2009:105).

Menurut Fleming (dalam Arsyad 2009: 3-4) media adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah *mediator* media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Disamping itu, *mediator* dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat pula disebut media. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.

Dari beberapa pengertian media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau informasi yang bertujuan untuk memberikan rangsangan atau motivasi siswa dalam pembelajaran.

#### 2.2.4.2 Pemilihan Media

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik. Media pembelajaran apa pun yang digunakan pada prinsipnya harus dapat meningkatkan efektivitas dan kelancaran proses belajar mengajar terutama dalam memperjelas materi yang dipelajari sehingga memudahkan terjadinya proses belajar atau perubahan tingkah laku pada diri siswa.

#### 2.2.4.3 Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, hadirnya media sangat diperlukan, sebab mempunyai peranan besar yang berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

Ada beberapa fungsi penggunaan media dalam proses pembelajaran, diantaranya:

1. menarik perhatian siswa:
2. membantu untuk mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran:
3. memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat *verbalitas* (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan):
4. mengatasi keterbatasan ruang
5. pembelajaran lebih komunikatif dan produktif:
6. waktu pembelajaran bisa dikondisikan:
7. menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar:
8. meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu/ menimbulkan gairah belajar:
9. melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam, serta:

10. meningkatkan kadar keaktifan/ keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran (Sutikno 2009:106-107).

Menurut Kemp & Dayton (dalam Arsyad 2009:19-21) mengemukakan bahwa fungsi utama media adalah (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi.

Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak. Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi.

Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Ketika mendengar atau menonton bahan informasi, para siswa bersifat pasif. Partisipasi yang diharapkan dari siswa hanya terbatas pada persetujuan atau ketidaksetujuan mereka secara mental, atau terbatas pada perasaan tidak atau kurang senang, netral, atau senang.

Media berfungsi untuk tujuan instruksi di masa informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Berdasarkan uraian fungsi media di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi media adalah untuk menarik perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran, membuat

siswa tidak merasa bosan, memperjelas penyajian materi, dan untuk memotivasi siswa untuk aktif dan terlibat dalam pembelajaran.

#### **2.2.4.4 Manfaat Media**

Menurut Sudjana dan Rivai (2007: 2) media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Manfaat media dalam proses belajar siswa antara lain:

- 1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Menurut Arsyad (2009: 25-27) manfaat dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar-mengajar adalah:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bermanfaat dalam proses belajar- mengajar untuk mempertinggi kualitas pengajaran. Manfaat tersebut diantaranya pengajaran akan menjadi lebih menarik perhatian siswa untuk mengikuti pelajaran, penyajian pesan dan informasi akan lebih jelas apabila menggunakan media ini, dan siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru saja.

### 2.2.4.5 Jenis-Jenis Media

Kemp (dalam Soeparno 1987: 13) mengemukakan bahwa ada lima jenis media yaitu (1) media permainan dan simulasi, (2) media pandang, (3) media dengar, (4) media pandang dengar, (5) media rasa. Penjelasannya sebagai berikut,

#### 1. Permainan dan Simulasi

Media permainan dan simulasi dibagi menjadi dua yaitu (1) permainan bahasa yang terdiri atas: bisik berantai, simon says, sambung suku, kategori bingo, silang datar, TTS, *Scrabble*, *Scramble*, 20 pertanyaan, *Spelling bee*, Piramid kata, Berburu kata, Mengarang bersama, Ambilan-ambilan, (2) simulasi yang terdiri atas: permainan simulasi, bermain peran, Sosiodrama, Psikodrama, Sandiwara boneka.

#### 2. Media Pandang

Media pandang dibagi menjadi dua yaitu (1) Nonproyeksi yang terdiri atas Papan tulis, papan tali, Papan flanel, papan magnetis, papan selip, Wall chart, Flash card, Kubus struktur, Reading box, Reading machine, Modul, Kartu gambar, Bumbung substitusi, (2) Berproyeksi terdiri atas: Slide bisu, Film bisu, Film strips, Film loop, Epidiancope, OHP.

#### 3. Media Dengar

Yang termasuk dalam aktegori media dengar adalah radio, Rekaman, PH.



#### 4. Media Pandang Dengar

Yang termasuk dalam kategori pandang dengar adalah Slide suara, Film, TV, VTR.

#### 5. Media Rasa

Yang termasuk dalam kategori media rasa adalah Rasa, Raba, Bau, Keseimbangan.

#### **2.2.4.6 Media Permainan Bahasa *Scramble***

Pada hakikatnya, permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara yang menggembirakan. Masalah permainan itu sendiri hampir tidak pernah terpisahkan dari kehidupan manusia. Baik bayi, anak-anak, remaja, maupun orang dewasa semuanya membutuhkan permainan. Sudah barang tentu jenis dan sifat permainannya berbeda-beda sesuai dengan umur, jenis kelamin, bakat, maupun minat masing-masing.

Dengan jalan bermain itu, seseorang memperoleh suatu kegembiraan atau kesenangan. Kegembiraan yang diperoleh dalam suatu permainan bukan saja karena telah menang dalam permainan tersebut, tetapi selama permainan itu berlangsung seseorang memperoleh kegembiraan juga. Menang dan kalah bukan merupakan tujuan utama permainan. Baik disadari maupun tidak, dalam bermain itu sebenarnya juga melatih keterampilan-keterampilan tertentu. Di dalam setiap permainan terdapat unsur rintangan atau tantangan yang harus dihadapi.

Apabila keterampilan yang diperoleh dalam permainan itu berupa keterampilan bahasa tertentu, maka permainan tersebut dinamakan permainan bahasa. Sebenarnya, permainan bahasa sudah sering dilakukan dalam berbagai kegiatan, tetapi pada umumnya baru merupakan kegiatan iseng sebagai pengisi waktu saja. Masih sangat jarang guru yang tertarik untuk menerapkannya sebagai media pengajaran bahasa.

Permainan bahasa mempunyai tujuan ganda, yakni untuk memperoleh kegembiraan, dan untuk melatih keterampilan berbahasa tertentu. Apabila ada suatu permainan yang dapat menimbulkan kegembiraan tetapi tidak mengandung latihan keterampilan berbahasa, maka permainan itu tidak dapat disebut permainan bahasa. Sebaliknya, apabila ada suatu kegiatan yang dapat melatih keterampilan berbahasa tertentu tetapi tidak menimbulkan kegembiraan, maka kegiatan itu juga tidak dapat disebut permainan bahasa. Jadi, untuk disebut sebagai permainan bahasa harus memenuhi kedua syarat itu.

Permainan *Scramble* merupakan permainan yang berupa aktivitas menyusun kembali suatu struktur bahasa yang sebelumnya telah dikacaulaukan. Beberapa macam bentuk *Scramble* yang kita kenal, yaitu: (1) *scramble* kata, (2) *scramble* kalimat, (3) *scramble* paragraf, (4) *scramble* wacana.

### 1. **Scramble Kata**

Permainan ini berupa suatu aktivitas menyusun kembali susunan huruf-huruf dalam suatu kata yang semula memang telah dikacaulaukan terlebih dahulu.

Tujuan permainan ini adalah untuk membina penguasaan kosakata dan untuk melatih ejaan. Agar lebih menarik, sebaiknya permainan ini dilaksanakan secara kompetisi.

Contoh:

Susunlah huruf-huruf berikut ini sehingga menjadi kata yang benar!

Nama-nama bunga:

- latime =                      - grekang =                      - ahliad =

- waram =                      - mbojaka =

Jawaban dari soal di atas adalah:

- melati                      - anggrek                      - dahlia

- mawar                      - kamboja

## 2. *Scramble* Kalimat

Permainan ini berupa aktivitas menyusun kembali susunan kalimat yang sebelumnya telah dikacaulaukan terlebih dahulu. Tujuan permainan ini adalah untuk melatih menyusun kalimat dalam rangka latihan keterampilan mengarang.

Contoh:

Susunlah kata-kata di bawah ini sehingga menjadi kalimat yang baik!

1) di/ membeli/ lima/ kemarin/ burung/ pagi/ anak/ puyuh/ Arman/ ekor/ Ngasem/ pasar.

Jawab: .....

2) pohon/ mengakibatkan/ dan/ penebangan/ dapat/ hutan/ longsor/ di/ tanah/  
membabi buta/ secara/ banjir.

Jawab: .....

Jawaban dari soal di atas adalah:

- 1) Arman membeli lima ekor anak burung puyuh kemarin di pasar Ngasem.
- 2) Penebangan pohon di hutan secara membabi buta dapat mengakibatkan banjir dan tanah longsor.

### 3. *Scramble Paragraf*

Permainan ini berupa aktivitas menyusun kembali suatu paragraf yang kalimat-kalimatnya telah dikacau-balaukan terlebih dahulu. Tujuan permainan ini adalah untuk melatih menyusun paragraf dalam rangka latihan keterampilan ekspresi tulis atau mengarang. Contoh:

Susunlah kalimat-kalimat di bawah ini sehingga menjadi paragraf yang baik!

- Hasilnya dapat dijadikan hiasan
- Origami berasal dari Jepang
- Dapat juga dibuat burung-burungan
- Melipat kertas yang menyenangkan
- Dari kertas dapat dibuat kapal-kapalan
- Origami adalah seni melipat kertas

Jawaban dari soal di atas adalah

Origami berasal dari Jepang. Origami adalah seni melipat kertas. Melipat kertas yang menyenangkan. Dari kertas dapat dibuat kapal-kapalan. Dapat juga dibuat burung-burungan. Hasilnya dapat dijadikan hiasan.

#### 4. *Scramble Wacana*

Permainan ini berupa aktivitas menyusun kembali suatu wacana atau cerita yang paragraf-paragrafnya telah dikacaulakukan terlebih dahulu. Tujuan permainan ini adalah untuk melatih menyusun paragraf-paragraf menjadi suatu wacana atau cerita. Dengan demikian permainan ini merupakan salah satu bentuk latihan keterampilan ekspresi tulis. Contoh:

Susunlah paragraf-paragraf berikut sehingga menjadi wacana yang baik!

(1) Karena jumlah asap yang dibuang lebih banyak, jumlah racun yang dibuang pun lebih banyak. Kalau si perokok berada di dekat kita, kita akan menghisap lebih banyak asap dan racun daripada dia.

(2) Sesungguhnya, yang paling dirugikan oleh asap rokok bukan si perokok. Kita yang berada di sekitarnya pun terpaksa menghisap asap dan racunnya. Wah, apa iya?

(3) Menurut penelitian, jumlah asap yang tidak dihisap lebih banyak daripada asap yang dihisap. Jumlahnya sepuluh kali lipat. Orang yang merokok sebenarnya hanya menghisap sedikit asap rokok. Sisanya terhisap oleh siapa saja yang berada di dekat si perokok.

( Soeparno, 1987: 60-79)

Jawaban dari soal di atas adalah:

(2) Sesungguhnya, yang paling dirugikan oleh asap rokok bukan si perokok. Kita yang berada di sekitarnya pun terpaksa menghisap asap dan racunnya. Wah, apa iya?

(1) Karena jumlah asap yang dibuang lebih banyak, jumlah racun yang dibuang pun lebih banyak. Kalau si perokok berada di dekat kita, kita akan menghisap lebih banyak asap dan racun daripada dia.

(3) Menurut penelitian, jumlah asap yang tidak dihisap lebih banyak daripada asap yang dihisap. Jumlahnya sepuluh kali lipat. Orang yang merokok sebenarnya

hanya menghisap sedikit asap rokok. Sisanya terhisap oleh siapa saja yang berada di dekat si perokok.

Jadi, menyusun paragraf dengan menggunakan media permainan bahasa *Scramble*, mempunyai pengertian bahwa dalam pembelajaran menyusun paragraf, guru memberikan media pembelajaran berupa paragraf yang kalimatnya telah diacak atau dikacau-balaukan terlebih dahulu kemudian siswa disuruh untuk menyusunnya kembali, sehingga kemampuan dan tingkah laku siswa dalam hal menyusun paragraf meningkat dan menjadi lebih baik. Untuk membuat media kartu *scramble* ini cukup mudah, yang diperlukan hanya sebuah kartu paragraf, kemudian tulislah paragraf dalam kartu tersebut. Langkah selanjutnya adalah mengacak susunan kalimat-kalimatnya. Setelah itu siswa disuruh untuk menyusun kembali kalimat-kalimat yang telah diacak tersebut menjadi baik dan benar.

### **2.2.5 Penyusunan Paragraf melalui Model *Two Stay Two Stray* dengan Media Permainan Bahasa *Scramble***

Dalam rangka peningkatan kualitas siswa dan mengembangkan kurikulum yang tepat dan bermutu, berbagai usaha telah dilakukan oleh Depdiknas. Salah satu diantaranya adalah memberlakukan kurikulum tingkat satuan pendidikan, sebagai acuan dan pedoman dalam pengembangan kegiatan pembelajaran di sekolah. Hal tersebut memiliki tujuan memusatkan pada seluruh kompetensi siswa secara maksimal. Kompetensi merupakan pengetahuan, nilai-nilai yang terefleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak secara konsisten dengan terus-menerus

memungkinkan seseorang menjadi kompeten artinya seseorang itu memiliki pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dasar untuk melakukan sesuatu.

Standar kompetensi mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia berorientasi pada hakikat pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia, bahwa belajar berbahasa adalah belajar berkomunikasi dan belajar sastra adalah menghargai manusia dan nilai-nilai kemanusiannya (Depdiknas, 2003:5)

Salah satu standar kompetensi aspek menulis kelas III adalah mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam bentuk paragraf dan puisi. Standar kompetensi aspek menulis ini terinci lagi ke dalam tiga kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa kelas III, kompetensi tersebut diantaranya adalah menyusun paragraf berdasarkan bahan yang tersedia dengan memperhatikan penggunaan ejaan.

Pembelajaran menyusun paragraf di sini melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *scramble*. Pada model pembelajaran ini siswa tidak hanya mampu menyusun paragraf saja tetapi juga benar-benar paham tentang alasan mengapa paragraf tersebut disusun sedemikian rupa serta siswa mempunyai kemampuan untuk menjelaskan kepada temannya tentang informasi yang diperolehnya.. Selain hal tersebut, dengan media permainan bahasa *scramble* siswa dimudahkan untuk menyusun paragraf dengan ejaan yang tepat.

Dalam pembelajaran menyusun paragraf dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* menggunakan media permainan bahasa *Scramble*, dilaksanakan selama dua pertemuan pelajaran. Pertemuan pertama kegiatan pembelajaran dimulai

dengan guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari empat anak. Guru menyajikan contoh paragraf sederhana untuk diamati oleh siswa. Siswa disuruh untuk berdiskusi dengan teman sekelompoknya mengenai cara penyusunan paragraf, ejaan, dan tanda baca dalam paragraf. Guru dan siswa membahas bersama hasil diskusi tentang cara penyusunan paragraf, ejaan, dan tanda baca dalam paragraf. Guru menjelaskan mengenai penyusunan paragraf yang padu dengan ejaan yang tepat. Guru menjelaskan tentang media *scramble*. Guru membagikan media *scramble* berupa paragraf yang sudah diacak susunan kalimatnya. Siswa berdiskusi untuk menyusun kembali kalimat-kalimat tersebut menjadi sebuah paragraf yang padu dan menuliskannya kembali dengan ejaan yang tepat. Setelah selesai dua orang dari kelompok bertemu ke kelompok lain untuk mencari informasi tentang tugas yang baru saja diselesaikan. Sedangkan dua anak yang lain tetap berada dikelompoknya bertugas sebagai penjamu tamu dari kelompok lain. Setelah selesai semua wakil kelompok yang bertugas bertemu ke kelompok lain kembali kekelompoknya dan menjelaskan informasi yang telah didapatnya dan mengoreksi kembali tugasnya sebelum dipresentasikan. Perwakilan masing-masing kelompok mempresentasikan hasil menyusun paragraf di depan kelas. Guru dan siswa membahas bersama hasil diskusi tentang menyusun paragraf.

Pada pertemuan kedua, kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok beranggotakan empat orang. Guru membagikan media *scramble* berupa kartu yang berisi paragraf yang telah



diacak susunan kalimatnya. Guru mengingatkan kembali tentang hal-hal yang harus diperhatikan dalam menyusun paragraf. Siswa berdiskusi dengan teman kelompoknya membahas tentang susunan paragraf yang benar. Namun, pada pembelajaran kali ini setiap siswa menulis kembali paragraf yang telah disusun dengan ejaan yang benar secara individu.

Penilaian dalam pembelajaran ini adalah menilai hasil pekerjaan siswa dalam menyusun paragraf dan keaktifan siswa dalam berdiskusi dalam satu kelompok dan keaktifan siswa dalam bertanya.

Melalui pembelajaran seperti ini, diharapkan dapat menggugah kemampuan belajar siswa, membuat belajar lebih menyenangkan dan memuaskan, membuat suasana kelas menjadi lebih hidup, memberikan sumbangan kebahagiaan, kecerdasan, kompetensi, dan keberhasilan dalam belajar.

Contoh media permainan bahasa *Scramble* adalah sebagai berikut.

**Susunlah dan tulislah kembali paragraf yang berjudul "Kerja Bakti" berikut dengan ejaan yang tepat!**

(1)

**semua bekerja dengan senang hati**

(2)

**ada pula yang membawa sapu dan gunting taman**

(3)

**semua murid bekerja**

(4)

**pada hari minggu, sekolah adi mengadakan kerja bakti**

(5)

ada yang bertugas membawa sabit

(6)

ada yang membawa cangkul

(7)

lingkungan sekolah bersih dan semua sehat

(8)

teman lainnya membawa sapu, lap, dan kemoceng

Susunan yang benar sebagai berikut:

#### Kerja Bakti

(4) Pada hari Minggu, sekolah Adi mengadakan kerja bakti. (3) Semua murid bekerja. (5) Ada yang bertugas membawa sabit. (6) Ada yang membawa cangkul. (2) Ada pula yang membawa sapu dan gunting taman. (8) Teman lainnya membawa sapu, lap, dan kemoceng. (1) Semua bekerja dengan senang hati. (7) Lingkungan sekolah bersih dan semua sehat (Sulistyaningsih 2007).

### 2.3 Kerangka Berpikir

Keterampilan menulis merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang dipelajari dari pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Pembelajaran menyusun paragraf dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* menggunakan media permainan bahasa *Scramble* merupakan salah satu bentuk pembelajaran keterampilan berbahasa dan bersastra. Pembelajaran ini bertujuan agar

siswa terampil dalam menyusun sebuah paragraf yang baik dan logis. Pembelajaran keterampilan menyusun paragraf merupakan salah satu aspek dalam pembelajaran berbahasa. Untuk dapat mencapai tujuan tersebut, perlu dihadirkan sebuah cara yang dapat mempermudah siswa dalam proses penulisan, khususnya menyusun paragraf. Pemilihan strategi dalam pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berpengaruh besar untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Siswa kelas III SD Negeri Sekaran 01 Gunungpati Semarang adalah salah satu sekolah di Kecamatan Gunungpati yang mengalami masalah dengan pengajaran menulis, khususnya menyusun paragraf. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas III SD Negeri Sekaran 01, kondisi kemampuan menyusun paragraf siswa untuk kelas III SD masih tergolong kurang. Adapun kekurangan tersebut dikarenakan oleh (1) siswa merasa pembelajaran menulis adalah pembelajaran yang sulit dan membosankan, (2) kurangnya minat siswa dalam pembelajaran menyusun paragraf menyebabkan paragraf yang disusun siswa tidak sistematis dan ejaannya tidak tepat, (3) kurangnya pemahaman siswa terhadap penggunaan ejaan, menyebabkan paragraf yang disusun menjadi tidak sesuai dengan yang seharusnya. Pada umumnya siswa pada tingkat sekolah dasar masih senang bermain, daripada belajar berlatih menyusun paragraf.

Minat menulis siswa dapat ditumbuh dan dikembangkan menjadi suatu kebiasaan melalui penerapan metode dan penguasaan teknik menulis yang tepat. Dengan menggunakan metode dan teknik yang tepat membuat keterampilan menulis siswa (khususnya menyusun paragraf) lebih menarik. Pembelajaran menyusun

paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* diharapkan dapat mengatasi kesulitan dalam menyusun paragraf kelas III SD Negeri Sekaran 01 Gunungpati Semarang.

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* cocok diterapkan pada anak-anak tingkat sekolah dasar, yang belum baik dalam menulis, khususnya dalam menyusun paragraf. Diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran seperti ini, dapat menyelesaikan permasalahan pembelajaran menyusun paragraf yang terjadi di kelas III SD Negeri Sekaran 01 Gunungpati Semarang, karena teknik ini lebih menitikberatkan pada tingkat kemampuan dan keterampilan siswa dalam berpikir untuk menyusun sebuah paragraf yang baik. Dalam model ini, anak dikenalkan dengan media permainan bahasa *Scramble*. Dalam media ini sudah disediakan paragraf yang susunan kalimatnya telah diacak sebelumnya dan nantinya siswa mencoba untuk menyusun kalimat tersebut menjadi sebuah paragraf yang baik. Dengan adanya media permainan bahasa, diharapkan anak bisa dengan mudah dan cepat dalam menyusun paragraf yang baik. Dengan berbagai alasan tersebut, keterampilan menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray*, tepat digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia kelas III SD Negeri Sekaran 01 Gunungpati Semarang.

#### 2.4 Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan ini adalah keterampilan menyusun paragraf siswa meningkat dan terjadi perubahan tingkah laku ke arah yang positif setelah siswa kelas III SDN Sekaran 01 Gunungpati Semarang mengikuti pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *Scramble*.



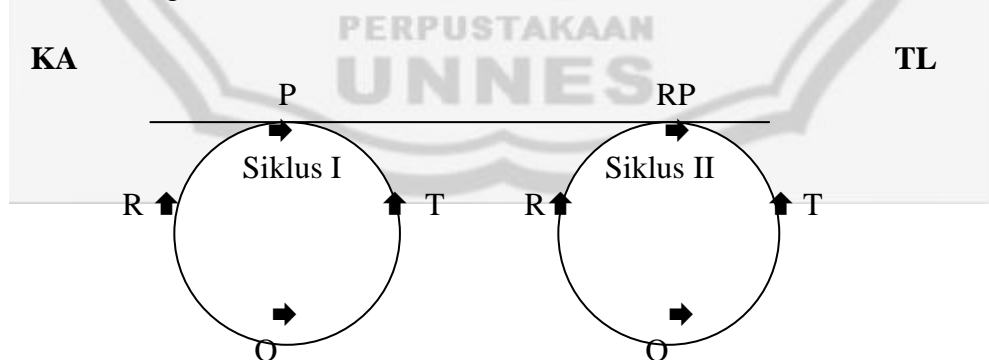
## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Penelitian mengenai pembelajaran menyusun paragraf dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* menggunakan media permainan bahasa *scramble* merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran.

Dalam penelitian ini terdapat dua siklus, yaitu proses tindakan siklus I dan siklus II. Siklus I bertujuan untuk mengetahui keterampilan menulis siswa. Siklus I digunakan sebagai refleksi untuk melaksanakan siklus II, sedangkan hasil proses tindakan pada siklus II bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan menulis setelah dilakukan perbaikan dalam kegiatan belajar-mengajar yang didasarkan pada refleksi siklus I. Tiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Desain penelitian tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar I. (Proses Penelitian Tindakan Kelas)**

Keterangan:

KA : kondisi awal

TL : tindak lanjut

RP : revisi perencanaan

P : perencanaan

O : observasi

T : tindakan

R : refleksi

### **3.1.1 Siklus I**

Siklus I dilakukan dalam empat tahap, yaitu tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

#### **3.1.1.1 Perencanaan**

Pada tahap perencanaan dilakukan persiapan pembelajaran menyusun paragraf. Langkah awal yang dilakukan adalah menyusun rencana pembelajaran yang merupakan program kerja atau pedoman peneliti dalam melaksanakan pembelajaran dalam mencapai tujuan. Pada tahap ini selain menyusun rencana pembelajaran juga membuat instrumen nontes yang berupa lembar observasi, lembar wawancara, lembar catatan harian siswa, lembar catatan harian guru, dan dokumentasi yang berupa foto. Selain menyiapkan instrumen nontes juga menyiapkan perangkat tes yang berupa soal yang akan diujikan melalui lembar menyusun paragraf beserta kriteria penilaiannya.

Penyusunan instrumen ini dikonsultasikan dengan guru mata pelajaran dan dosen pembimbing.

### 3.1.1.2 Tindakan

Tindakan merupakan pelaksanaan rencana pembelajaran yang telah dipersiapkan. Tindakan yang akan dilakukan secara garis besar adalah pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *scramble*. Pada tahap ini dilakukan tiga tahap proses belajar-mengajar, yaitu apersepsi, inti pembelajaran, dan penutup.

Pada tahap apersepsi siswa dikondisikan untuk siap mengikuti proses pembelajaran. Peneliti memberikan penjelasan kepada siswa mengenai tujuan pembelajaran dan manfaat yang akan diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut.

Setelah siswa siap mengikuti pembelajaran, kegiatan selanjutnya adalah proses pembelajaran menyusun paragraf dilakukan. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri atas empat siswa. Guru memberikan contoh paragraf sederhana. Sambil bertanya jawab pada siswa, guru menjelaskan materi tentang pengertian paragraf, syarat-syarat paragraf yang baik, ejaan dan tanda baca serta langkah-langkah menyusun paragraf. Guru memberikan kartu *scramble* yang berupa paragraf sederhana yang sudah diacak susunan kalimatnya. Siswa berdiskusi dalam satu kelompok untuk menyusun kembali paragraf tersebut. Dua orang perwakilan dari masing-masing kelompok bertugas mengunjungi kelompok



lain untuk mencari informasi sebanyak-banyaknya tentang paragraf yang telah disusun. Sedangkan 2 orang yang tertinggal di kelompoknya bertugas menerima tamu dari kelompok lain dengan memberikan informasi kepada kelompok yang berkunjung. Setelah selesai perwakilan kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing dan melaporkan informasi yang telah didapat dan mendiskusikannya.

Akhir siklus I yaitu kegiatan evaluasi. Evaluasi dilakukan dengan kegiatan berupa tes yang dilaksanakan pada kegiatan pembelajaran. Guru menyuruh siswa untuk mengumpulkan paragraf yang telah disusun. Kemudian guru memberikan penilaian. Tujuan evaluasi ini adalah untuk mengetahui keterampilan siswa dalam menyusun paragraf. Langkah terakhir adalah guru dan siswa merefleksi kegiatan pembelajaran hari itu.

### **3.1.1.3 Observasi**

Observasi adalah mengamati kegiatan dan tingkah laku siswa selama penelitian berlangsung untuk mengetahui dampak pelaksanaan tindakan dan respon siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan. Pengamatan dilakukan melalui data tes dan nontes. Pengamatan melalui data tes dilakukan dengan mengamati hasil tes untuk mengetahui tingkat keberhasilan tindakan. Pengamatan melalui data nontes dilakukan dengan pelaksanaan observasi, wawancara, catatan harian siswa, catatan harian guru, dan dokumentasi foto saat proses pembelajaran.

#### **3.1.1.4 Refleksi**

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

#### **3.1.2 Siklus II**

Pada siklus II langkah-langkah yang ditempuh sama seperti siklus I. Siklus II hanya menyempurnakan atau memperbaiki kekurangan pada siklus I. Langkah-langkah pada siklus II yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

##### **3.1.2.1 Perencanaan**

Tahap perencanaan siklus II ini, berdasarkan temuan dari siklus I dan perevisian siklus I. Adapun rencana tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus II adalah (1) membuat perbaikan rencana pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *scramble* yang materinya masih sama dengan siklus I, tetapi fokus pembelajarannya lebih ditekankan pada perbaikan masalah atau meminimalkan kekurangan-kekurangan pada siklus I, (2) menyiapkan lembar observasi, lembar wawancara, lembar catatan harian siswa, dan catatan harian guru untuk memperoleh data nontes pada siklus II,

dan (3) menyiapkan kartu *scramble*, (4) memberikan hadiah kepada siswa jika dapat melaksanakan kegiatan menyusun paragraf dengan baik dan benar, (5) memotivasi siswa agar lebih bersemangat dalam kegiatan menulis, khususnya menyusun paragraf, (6) menyusun rancangan evaluasi.

### 3.1.2.2 Tindakan

Tindakan yang dilaksanakan peneliti dalam proses pembelajaran keterampilan menyusun paragraf pada siklus II ini sesuai dengan tindakan perencanaan yang telah disusun. Tindakan yang dilaksanakan peneliti secara garis besar adalah melaksanakan proses pembelajaran keterampilan menyusun paragraf. Tindakan ini meliputi tiga tahap, yaitu apersepsi, inti pembelajaran, dan penutup.

Pertama, apersepsi. Tahap ini digunakan sebagai awal pembelajaran menyusun paragraf. Guru mengkondisikan siswa untuk siap mengikuti proses pembelajaran. Guru memberikan penjelasan kepada siswa mengenai langkah-langkah dan tujuan pembelajaran serta menjelaskan kesalahan-kesalahan yang terdapat pada pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *Scramble* yang telah dilaksanakan siswa. Kemudian siswa diberi bimbingan dan arahan agar dalam pelaksanaan kegiatan menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *Scramble* menjadi lebih baik.

Kedua, tahap inti pembelajaran. Kegiatan pembelajaran siklus II ini dilakukan dengan tahap-tahap sebagai berikut: (1) Siswa membentuk kelompok masing-masing 4 orang, (2) guru memberikan media permainan bahasa berupa kartu yang berisi kalimat yang telah diacak susunannya dan menjelaskan kepada siswa tentang tugas yang harus dikerjakan, (3) masing-masing kelompok mencermati media tersebut dan berdiskusi, (4) dua orang perwakilan dari masing-masing kelompok bertugas mengunjungi kelompok lain untuk mencari informasi sebanyak-banyaknya tentang paragraf yang telah disusun. Sedangkan 2 orang yang tertinggal di kelompoknya bertugas menerima tamu dari kelompok lain dengan memberikan informasi kepada kelompok yang berkunjung, (5) Setelah selesai perwakilan kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing dan melaporkan informasi yang telah didapat dan mendiskusikannya, (6) setelah selesai berdiskusi, secara individu siswa menyusun kalimat-kalimat yang telah diacak tersebut menjadi paragraf yang baik berdasarkan bahan yang tersedia dengan memperhatikan ejaan, (7) salah satu siswa dari masing-masing kelompok menuliskan hasil pekerjaannya di depan kelas, (8) kelompok lain mengomentari hasil pekerjaan temannya, (9) siswa dan guru saling bertanya seputar materi pembelajaran dan kesulitan yang dialami siswa.

Pada tahap terakhir yaitu penutup. Pada tahap ini meliputi beberapa bagian, antara lain: (1) siswa dan guru menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, (2) guru dan siswa melakukan refleksi bersama-sama, (3) guru memberikan motivasi pada siswa agar terus berlatih menyusun paragraf, (4) guru

memberikan hadiah kepada siswa yang mendapat nilai tertinggi dalam menyusun paragraf.

Pada pembelajaran siklus II ini lebih ditekankan pada kualitas penyusunan paragraf. Siswa harus memperhatikan kualitas paragraf dengan memperhatikan struktur paragraf, kohesi dan koherensi, ejaan dan tanda baca, pilihan kata, keefektifan kalimat, kerapian penulisan paragraf.

### **3.1.2.3 Observasi**

Observasi atau pengamatan dan pemotretan terhadap siswa dilakukan selama proses menyusun paragraf berlangsung. Observasi pada siklus II ini dilihat dari peningkatan hasil tes dan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Perilaku siswa yang diamati antara lain, keaktifan siswa dalam memperhatikan penjelasan guru, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, dan keaktifan siswa dalam mengerjakan tugas.

### **3.1.2.4 Refleksi**

Pada siklus II ini, refleksi dilakukan untuk memecahkan masalah dan mengatasi kendala serta mempertahankan kemajuan proses pembelajaran mulai dari perencanaan sampai hasil akhir siklus I. Selain itu juga untuk mengetahui keefektifan penggunaan model dalam pembelajaran menyusun paragraf dan untuk melihat peningkatan kemampuan menyusun paragraf, serta mengetahui perubahan perilaku siswa setelah mengikuti pembelajaran.

### 3.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah keterampilan menyusun paragraf siswa kelas III SD Negeri 01 Sekaran Gunungpati Semarang tahun ajaran 2010/2011. Peneliti memilih kelas ini karena kompetensi menyusun paragraf masih kurang meskipun sudah diajarkan.

Kurangnya kemampuan menulis tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yaitu yang berasal dari guru dan yang berasal dari siswa. Faktor pertama yang berasal dari guru meliputi, (1) cara guru menyampaikan materi tidak menggunakan media pembelajaran yang tepat, (2) strategi mengajar guru yang kurang bervariasi menyebabkan suasana pembelajaran di kelas terasa membosankan, (3) belum adanya variasi-variasi pembelajaran seperti model pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik terhadap pelajaran yang sedang diajarkan.

Sedangkan faktor yang kedua berasal dari siswa sendiri meliputi, (1) siswa merasa pembelajaran menulis adalah pembelajaran yang sulit dan membosankan sehingga diperlukan strategi mengajar yang tepat, (2) kurangnya minat siswa dalam pembelajaran menyusun paragraf menyebabkan paragraf yang disusun siswa tidak sistematis dan ejaannya tidak tepat, (3) kurangnya pemahaman siswa terhadap penggunaan ejaan, menyebabkan paragraf yang disusun menjadi tidak sesuai dengan yang seharusnya.

### 3.3 Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel peningkatan keterampilan menyusun paragraf dan variabel penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *scramble*. Penjelasan kedua variabel diuraikan sebagai berikut.

#### 3.3.1 Peningkatan Keterampilan Menyusun Paragraf

Variabel keterampilan menyusun paragraf merupakan keterampilan siswa dalam menyusun paragraf. Target yang akan diharapkan adalah siswa mampu menyusun paragraf dengan aspek penilaian yaitu struktur paragraf, kohesi dan koherensi, ejaan dan tanda baca, pilihan kata, keefektifan kalimat, kerapian penulisan paragraf. Dalam penelitian tindakan kelas ini, siswa dikatakan berhasil dalam pembelajaran menyusun paragraf apabila telah mencapai nilai ketuntasan belajar sebesar 70.

#### 3.3.2 Penggunaan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan Media Permainan Bahasa *Scramble*.

Variabel model pembelajaran *Two Stay Two Stray* merupakan salah satu model pembelajaran yang menyarankan agar hasil pembelajaran diperoleh dari kerja sama dengan orang lain. Tidak hanya dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* saja, penelitian ini juga menggunakan media permainan bahasa *scramble* sebagai stimulus untuk menyusun paragraf. Dalam hal ini proses pembelajaran dilakukan dengan kelompok-kelompok belajar dan guru lebih banyak memberikan

strategi daripada memberikan informasi. Siswa berpartisipasi secara aktif untuk memperdalam konsep, pengertian, dan fakta yang dipelajari siswa, karena pada hakikatnya siswa sendirilah yang mencari dan menemukan konsep yang terdapat dalam paragraf melalui tanya jawab antara guru dan siswa. Siswa juga bekerja sama berdiskusi dalam satu kelompok untuk memahami media *scramble* yang berupa paragraf yang telah diacak susunan kalimatnya sebagai media untuk menyusun paragraf. Media *scramble* yang berupa paragraf yang telah diacak susunan kalimatnya yang diberikan untuk memudahkan siswa dalam menyusun paragraf. Dalam pembelajaran ini siswa dituntut dapat berpikir kritis untuk menyusun kembali paragraf tersebut dan menulisnya kembali berdasarkan syarat-syarat paragraf yang baik sehingga akan terbentuk susunan paragraf yang baik dan logis.

### **3.4 Instrumen Penelitian**

Pada bagian ini dijelaskan tentang instrumen penelitian. Penjelasan instrumen penelitian yang dimaksud meliputi bentuk instrumen, yang ada di dalamnya menyangkut instrumen tes dan nontes, kemudian penjelasan tentang validitas instrumen. Berikut adalah penjelasannya.

#### **3.4.1 Instrumen Tes**

Tes yang digunakan adalah tes unjuk kerja menyusun paragraf yang baik dan logis tiap individu, hal ini untuk mengukur kemampuan siswa dalam mengungkapkan



pikiran dan gagasan dalam menyusun paragraf yang baik dan logis. Tabel berikut ini menunjukkan kategori dan nilai akhir yang dapat diperoleh siswa.

**Tabel 1. Uraian Kategori dan Rentang Nilai Akhir**

No.	Kategori	Rentang Nilai
1.	Sangat baik	85-100
2.	Baik	70-84
3.	Cukup	55-69
4.	Kurang	0-54

Berdasarkan tabel 1 dapat dijelaskan bahwa siswa yang memperoleh nilai dengan rentang 85-100 masuk dalam kategori sangat baik, nilai dengan rentang 70-84 masuk dalam kategori baik, nilai dengan rentang 55-69 masuk dalam kategori cukup, dan nilai dengan rentang 0-54 masuk dalam kategori kurang.

#### **3.4.1.1 Tes Unjuk Kerja Menyusun Paragraf yang Baik dan Logis**

Tes unjuk kerja menyusun paragraf yang baik dan logis dilaksanakan satu kali dalam tiap siklus, yaitu dilaksanakan selama siklus berlangsung. Siswa dikatakan mencapai kategori sangat baik jika memperoleh nilai dengan rentang 85-100, kategori baik nilai 70-84, kategori cukup nilai 55-69, dan kategori kurang nilai 0-54, sebagaimana tercantum dalam tabel 2 berikut ini.

**Tabel 2. Kategori dan Rentang Nilai Tes Unjuk Kerja Menyusun paragraf yang Baik dan logis**

No.	Kategori	Rentang Nilai
1.	Sangat baik	85-100
2.	Baik	70-84
3.	Cukup	55-69
4.	Kurang	0-54

Kriteria penilaian tes unjuk kerja menyusun paragraf yang baik dan logis siswa dalam keterampilan menulis menggunakan rubrik penilaian. Indikator keberhasilannya ialah siswa mampu menyusun paragraf yang baik serta logis. Artinya, siswa dinilai berdasarkan ketepatan, kepaduan, ejaan, dan tanda baca, pilihan kata, keefektifan kalimat serta kerapian dalam menyusun sebuah paragraf yang baik.

**Tabel 3. Penilaian Menyusun Paragraf yang Baik dan Logis**

No.	Aspek-aspek yang Dinilai	Skor maksimal
1.	Ketepatan menyusun paragraf (struktur paragraf)	25
2.	Kohesi dan koherensi	25
3.	Ejaan dan tanda baca	25
4.	Kerapian Tulisan	25
Jumlah		100

Adapun penjabaran masing-masing aspek penilaian untuk tes unjuk kerja menyusun paragraf dengan kalimat sederhana dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut.

**Tabel 4.1 Penjabaran Aspek Penilaian Menyusun Paragraf Siklus I**

No.	Aspek Penilaian	Kriteria	Kategori	Skor
1.	Ketepatan Menyusun Paragraf (Struktur Paragraf)	a. Terdapat 5 kalimat yang susunannya logis, efektif, dan bentuk paragrafnya sempurna.	Sangat Baik	25
		b. Terdapat 4 kalimat yang susunannya logis dan bentuk paragrafnya sempurna.	Baik	19
		c. Terdapat 3 kalimat yang susunannya logis dan bentuk paragrafnya kurang sempurna.	Cukup	13
		d. Terdapat 2 kalimat yang susunannya logis dan bentuk paragrafnya tidak sempurna.	Kurang	7
2.	Koherensi dan Kohersif Paragraf dikatakan kohesif dan koherensif apabila: 1. Ada satu pokok pikiran (gagasan utama) 2. Kalimat disusun secara	a. Paragraf kohesif dan koherensif jika 4 syarat terpenuhi.	Sangat Baik	25
		b. Paragraf cukup kohesif dan koherensif jika 3 syarat terpenuhi.	Baik	19
		c. Paragraf kurang kohesif dan koherensif jika 2	Cukup	13

	<p>logis dan urut.</p> <p>3. Tidak ada kalimat yang sumbang dan kalimat-kalimatnya saling berhubungan.</p> <p>4. Adanya sarana penghubung/ pengait yang diurutkan secara benar.</p>	<p>syarat terpenuhi.</p> <p>d. Paragraf tidak kohesif dan koherensif jika 1 syarat terpenuhi.</p>	Kurang	7
3.	Ejaan dan Tanda Baca	<p>a. Ejaan dan tanda baca sudah tepat dan sesuai (tidak terdapat kesalahan).</p> <p>b. Jumlah kesalahan 1 s.d 3.</p> <p>c. Jumlah kesalahan 4 s.d 5.</p> <p>d. Jumlah kesalahan lebih dari 5.</p>	<p>Sangat Baik</p> <p>Baik</p> <p>Cukup</p> <p>Kurang</p>	<p>25</p> <p>19</p> <p>13</p> <p>7</p>
4.	Kerapian Tulisan	<p>a. Tulisan jelas, terbaca, dan bersih (tidak ada coretan).</p> <p>b. Tulisan jelas, terbaca, tetapi ada 1 coretan.</p> <p>c. Tulisan kurang jelas tetapi terbaca dan ada 2 coretan.</p> <p>d. Tulisan tidak jelas, tidak terbaca, dan ada lebih dari 3 coretan.</p>	<p>Sangat Baik</p> <p>Baik</p> <p>Cukup</p> <p>Kurang</p>	<p>25</p> <p>19</p> <p>13</p> <p>7</p>

Tabel 4.2 Penjabaran Aspek Penilaian Menyusun Paragraf Siklus II

No.	Aspek Penilaian	Kriteria	Kategori	Skor
1.	Ketepatan Menyusun Paragraf (Struktur Paragraf)	a. Terdapat 7 kalimat yang susunannya logis, efektif, dan bentuk paragrafnya sempurna.	Sangat Baik	25
		b. Terdapat 6 kalimat yang susunannya logis dan bentuk paragrafnya sempurna.	Baik	19
		c. Terdapat 4 kalimat yang susunannya logis dan bentuk paragrafnya kurang sempurna.	Cukup	13
		d. Terdapat 3 kalimat yang susunannya logis dan bentuk paragrafnya tidak sempurna.	Kurang	7
2.	Kohesi dan Koherensi Paragraf dikatakan kohesif dan koherensif apabila: 1. Ada satu pokok pikiran (gagasan utama) 2. Kalimat disusun secara logis dan urut. 3. Tidak ada kalimat yang sumbang dan kalimat-kalimatnya saling berhubungan.	a. Paragraf kohesif dan koherensif jika 4 syarat terpenuhi.	Sangat Baik	25
		b. Paragraf cukup kohesif dan koherensif jika 3 syarat terpenuhi.	Baik	19
		c. Paragraf kurang kohesif dan koherensif jika 2 syarat terpenuhi.	Cukup	13
		d. Paragraf tidak kohesif dan koherensif jika 1 syarat terpenuhi.	Kurang	7

	4. Adanya sarana penghubung/ pengait yang diurutkan secara benar.			
3.	Ejaan dan Tanda Baca	<p>a. Ejaan dan tanda baca sudah tepat dan sesuai (tidak terdapat kesalahan).</p> <p>b. Jumlah kesalahan 4 s.d 5.</p> <p>c. Jumlah kesalahan 6 s.d 7.</p> <p>d. Jumlah kesalahan lebih dari 7.</p>	<p>Sangat Baik</p> <p>Baik</p> <p>Cukup</p> <p>Kurang</p>	<p>25</p> <p>19</p> <p>13</p> <p>7</p>
4.	Kerapian Tulisan	<p>a. Tulisan jelas, terbaca, dan bersih (tidak ada coretan).</p> <p>b. Tulisan jelas, terbaca, tetapi ada 2 coretan.</p> <p>c. Tulisan kurang jelas tetapi terbaca dan ada 3 coretan.</p> <p>d. Tulisan tidak jelas, tidak terbaca, dan ada lebih dari 4 coretan.</p>	<p>Sangat Baik</p> <p>Baik</p> <p>Cukup</p> <p>Kurang</p>	<p>25</p> <p>19</p> <p>13</p> <p>7</p>

### **3.4.2 Instrumen Nontes**

Teknik nontes adalah alat penilaian yang dipergunakan untuk mendapatkan informasi tentang keadaan isi tes tersebut tanpa alat tes. Teknik nontes dipergunakan untuk mendapatkan data yang tidak secara langsung berkaitan dengan tingkah laku kognitif.

Dalam penelitian ini, instrumen ini berwujud observasi atau pengamatan, pedoman wawancara, catatan harian, dan dokumentasi foto.

#### **3.4.2.1 Pedoman Observasi**

Observasi dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data penelitian, observasi dilakukan dengan panduan lembar observasi. Lembar observasi adalah lembar pengamatan yang memuat segala spek yang akan diamati ketika penelitian berlangsung. Lembar pengamatan digunakan untuk mendapatkan data tentang perilaku dan tanggapan siswa selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus I dan siklus II. Pengamatan dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Pengamatan langsung mencakup semua pancaindra, sedangkan pengamatan tidak langsung dilakukan melalui lembar pengamatan atau angket.

Aspek perilaku yang menjadi objek pengamatan peneliti dalam penelitian ini lebih ditekankan pada aktivitas inti pembelajaran, yaitu aktivitas pada saat kegiatan menyusun paragraf yang baik dan logis. Perilaku yang diamati meliputi perilaku

negatif dan positif yang berkaitan dengan kegiatan menulis, khususnya (menyusun paragraf).

Aspek-aspek yang dinilai pada aktivitas menyusun paragraf adalah (1) perhatian terhadap penjelasan guru, (2) ketertarikan siswa terhadap media permainan bahasa *scramble* yang ditampilkan, (3) antusias siswa mengikuti pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray*, (4) kepatuhan siswa saat guru memberikan perintah untuk menyusun paragraf, (5) suasana saat pembelajaran berlangsung (tenang), (6) berbicara tidak relevan, (7) menulis sambil berbicara, (8) berjalan-jalan di kelas, (9) mengganggu teman, (10) berusaha melihat pekerjaan teman.

#### **3.4.2.2 Pedoman Catatan Harian**

Catatan harian adalah instrumen nontes yang digunakan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan kesan siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan. Catatan harian dibuat dua macam yaitu catatan harian penelitian yang diisi oleh siswa dan catatan harian yang diisi oleh guru. Catatan harian siswa berisi uraian pendapat dan kesan siswa, siswa memberikan respon positif dan negatif terhadap pembelajaran menyusun paragraf dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* menggunakan media permainan bahasa *scramble*. Catatan harian guru berisi tentang uraian pendapat dari seluruh kejadian yang dilihat dan dirasakan oleh guru selama kegiatan pembelajaran menyusun paragraf berlangsung.



Aspek pertanyaan yang digunakan dalam catatan harian siswa meliputi: (1) perasaan siswa selama mengikuti pembelajaran menyusun paragraf dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* menggunakan media permainan bahasa *scramble*, (2) kesulitan siswa dalam menyusun paragraf dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* menggunakan media permainan bahasa *scramble*, dan (3) ketertarikan siswa terhadap media yang digunakan berupa media permainan bahasa *scramble*. Catatan harian tersebut diisi oleh semua siswa kelas III SD Negeri 01 Sekaran Gunungpati Semarang.

Catatan Harian guru berisi uraian pendapat dan seluruh kegiatan yang dianggap penting selama pembelajaran berlangsung secara tertulis. Aspek pertanyaan yang digunakan dalam catatan harian guru meliputi: (1) respon siswa terhadap pembelajaran menyusun paragraf, (2) respon siswa terhadap pembelajaran menyusun paragraf dengan diterapkannya model pembelajaran *Two Stay Two Stray* menggunakan media permainan bahasa *scramble*, (3) keseriusan siswa mengikuti pembelajaran menyusun paragraf, (4) situasi atau suasana kelas dengan diterapkannya model pembelajaran *Two Stay Two Stray*, (5) keefektifan dan keefisienan media permainan bahasa *scramble* untuk pembelajaran menulis, khususnya menyusun paragraf bagi siswa kelas 3 SD, (6) pendapat lain-lain.

#### **3.4.2.3 Pedoman Wawancara**

Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi, untuk melengkapi suatu penyelidikan, dan untuk memperoleh data. Dalam penelitian ini, aspek yang diungkap

melalui teknik wawancara antara lain: (1) perasaan siswa saat mengikuti pembelajaran menyusun paragraf dengan dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* menggunakan media permainan bahasa *scramble*, (2) kesulitan yang dirasakan siswa dalam menyusun paragraf dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* menggunakan media permainan bahasa *scramble*, (3) kesan pada saat mengikuti pembelajaran menyusun paragraf dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* menggunakan media permainan bahasa *scramble*, (4) pendapat siswa mengenai kegunaan media permainan bahasa *scramble* dalam pembelajaran menulis, (5) kesan siswa terhadap kegiatan merangkai kalimat-kalimat menjadi sebuah paragraf.

#### **3.4.2.4 Dokumentasi**

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dokumentasi foto. Peristiwa yang diabadikan dalam bentuk foto ini dapat berupa aktivitas guru, kegiatan siswa, dan suasana berlangsungnya pembelajaran menyusun paragraf yang didesain dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* menggunakan media permainan bahasa *scramble*. Selain itu, data yang diambil melalui dokumentasi foto ini juga memperjelas data yang lain yang hanya terdeskripsikan melalui tulisan dan angka. Sebagai data penelitian, hasil dokumentasi ini selanjutnya dideskripsikan sesuai dengan keadaan yang ada dan dipadukan dengan data yang lain. Hal-hal yang harus didokumentasikan antara lain: (1) aktivitas guru saat mengajar di dalam kelas, (2) respons siswa saat menerima pembelajaran, (3) segala aktivitas siswa saat pembelajaran menulis khususnya menyusun paragraf berlangsung.

Dokumentasi dilakukan pada saat (1) saat guru menyampaikan pembelajaran menyusun paragraf dengan media permainan bahasa *scramble*, (2) saat siswa melaksanakan kegiatan menyusun paragraf, (3) saat guru melaksanakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (4) saat siswa melaksanakan tes unjuk kerja.

### **3.5 Teknik Pengumpulan Data**

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

#### **3.5.1 Teknik Tes**

Data penelitian ini diperoleh dengan menggunakan tes yang dilakukan sebanyak dua kali, yaitu siklus I dan siklus II. Tes diberikan kepada siswa pada akhir pembelajaran dengan memberikan tugas kepada siswa untuk menyusun paragraf. Tes diberikan untuk mengetahui keterampilan siswa dalam menyusun paragraf meliputi struktur paragraf, kohesi dan koherensi, ejaan dan tanda baca, pilihan kata, keefektifan kalimat, kerapian penulisan paragraf.

#### **3.5.2 Teknik Nontes**

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

### 3.5.2 .1 Observasi

Observasi dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan pada semua siswa dengan mengamati tingkah laku yang muncul pada siswa. Tingkah laku ini sudah dituliskan pada lembar observasi siswa, peneliti tinggal memberi tanda cek list saja. Dalam penelitian ini observasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai sikap dan tingkah laku siswa terhadap kegiatan menyusun paragraf dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* menggunakan media permainan bahasa *Scramble*.

### 3.5.2.2 Wawancara

Wawancara yang dilakukan merupakan wawancara terbuka. Wawancara terbuka merupakan wawancara yang subjeknya mengetahui yang sedang diwawancarai dan mengetahui pula apa maksud wawancara. Wawancara dilakukan setelah pembelajaran selesai. Tujuan dilakukan wawancara ini adalah untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dan kesulitan-kesulitan dalam menyusun paragraf. Wawancara dilakukan terhadap siswa yang dinilai tesnya tertinggi, sedang, dan rendah dalam menyusun paragraf.

Adapun jumlah siswa yang menjadi sasaran pada tiap siklusnya (siklus I dan siklus II) adalah tiga siswa. Sasaran wawancara siklus I yaitu 1 siswa yang nilai tesnya tinggi, 1 siswa yang nilai tesnya sedang, dan 1 siswa yang nilai tesnya rendah dalam menyusun paragraf pada tes awal. Sasaran wawancara siklus II adalah 1 siswa

yang nilai tesnya tinggi, 1 siswa yang nilai tesnya sedang, dan 1 siswa yang nilai tesnya rendah dalam menyusun paragraf pada tes siklus I. Adapun cara yang ditempuh peneliti dalam melaksanakan wawancara yaitu (1) mempersiapkan lembar wawancara yang berisi daftar pertanyaan yang akan diajukan pada siswa, (2) menentukan siswa yang akan diwawancrai kemudian diajak wawancara, (3) mencatat hasil.

### 3.5.2.3 Catatan Harian

Catatan harian digunakan untuk mendapatkan data tentang respon siswa sebagai penelitian selama proses pembelajaran. Catatan harian dibuat dua macam yaitu catatan harian penelitian yang diisi oleh siswa dan catatan harian yang diisi oleh guru. Catatan harian berisi tentang kesan dan pesan siswa, siswa memberikan respon positif dan negatif terhadap pembelajaran menyusun paragraf dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* menggunakan media permainan bahasa *scramble*. Catatan harian guru berisi tentang uraian pendapat dari seluruh kejadian yang dilihat dan dirasakan oleh guru selama kegiatan pembelajaran menyusun paragraf berlangsung. Catatan harian siswa diisi oleh semua siswa kelas III SD Negeri 01 Sekaran Gunungpati Semarang pada akhir pembelajaran. Sedangkan catatan harian guru diisi oleh guru setelah akhir pembelajaran menyusun paragraf.

### 3.5.2.4 Dokumentasi Foto

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

## 3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif.

### 3.6.1 Teknik Kuantitatif

Teknik kuantitatif dipakai untuk menganalisis data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes menyusun paragraf dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* menggunakan media permainan bahasa *scramble* pada siklus I dan siklus II. Nilai dari masing-masing siklus dihitung jumlahnya dalam satu kelas, selanjutnya jumlah tersebut dihitung dalam presentase dengan rumus sebagai berikut.

Presentase keterampilan menyusun paragraf:  $\frac{\sum N}{S} \times 100\%$

S

Keterangan:

$\sum N$  : jumlah nilai dalam satu kelas

S : jumlah siswa dalam satu kelas

Hasil perhitungan tes keterampilan menyusun paragraf dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* menggunakan media permainan bahasa *scramble* antara siklus I dan siklus II jika dibandingkan, hasil ini akan memberikan gambaran mengenai presentase peningkatan keterampilan menyusun paragraf dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* menggunakan media permainan bahasa *scramble* pada siswa kelas III SD Negeri 01 Sekaran Gunungpati Semarang tahun ajaran 2010/2011.

### **3.6.2 Teknik Kualitatif**

Teknik kualitatif dipakai untuk menganalisis data nontes yang berupa pedoman observasi, pedoman wawancara, catatan harian siswa, catatan harian guru, dan dokumentasi. Data atau pengamatan dan catatan harian kegiatan siswa dianalisis dengan cara mendeskripsikan hasil pengamatan dan uraian dari catatan harian kegiatan siswa yang kemudian dikelompokkan berdasarkan aspek-aspek yang diteliti. Dalam hal ini data observasi dan catatan harian digunakan untuk memilih siswa yang mengalami kesulitan untuk dijadikan respon dalam wawancara. Data wawancara berfungsi untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi siswa sehingga dengan melakukan pendekatan melalui wawancara siswa akan lebih berani mengungkapkan permasalahannya mengenai kemampuan menulisnya. Dengan cara seperti ini, guru

akan lebih mengetahui kesulitan siswa sehingga dapat mencari jalan terbaik untuk mengatasinya dalam upaya meningkatkan keterampilan menulis siswa.

Sementara itu, data yang berupa foto digunakan sebagai bukti otentik proses pembelajaran dan ketika sedang diwawancarai. Data ini dapat memberikan gambaran yang jelas terhadap penerapan pembelajaran dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* menggunakan media permainan bahasa *Scramble*.





## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang diuraikan pada bagian ini meliputi hasil tes dan non tes, baik pada prasiklus, siklus I maupun siklus II. Hasil tes prasiklus berupa keterampilan menyusun paragraf sebelum penelitian dilakukan. Hasil tes siklus I dan siklus II berupa kemampuan menyusun paragraf siswa melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *Scramble*. Data nontes diperoleh dari observasi, wawancara, catatan harian, dan dokumentasi foto.

##### 4.1.1 Hasil Prasiklus

Hasil tes prasiklus adalah keterampilan menyusun paragraf siswa sebelum dilakukan tindakan penelitian. Hasil tes prasiklus dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui keadaan awal kemampuan menyusun paragraf siswa kelas III SDN Sekaran 01 Gunungpati Semarang tahun ajaran 2010/2011. Tes prasiklus yang dilakukan adalah menyusun paragraf yang baik dan benar. Hasil tes menyusun paragraf prasiklus dapat dilihat pada tabel 5 berikut ini.

Tabel 5 Hasil Tes Prasiklus Keterampilan Menyusun Paragraf

No.	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	$\Sigma$ Nilai	Presentase	Rata-Rata
1	Sangat baik	85-100	-	-	-	$X = \frac{2708}{45} = 60,18$ (kategori cukup)
2	Baik	70-84	4	308	8,89	
3	Cukup	55-69	36	2158	80,00	
4	Kurang	0-54	5	242	11,11	
Jumlah			45	2708	100	

Tabel 5 di atas merupakan hasil tes kemampuan menyusun paragraf. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram batang berikut.

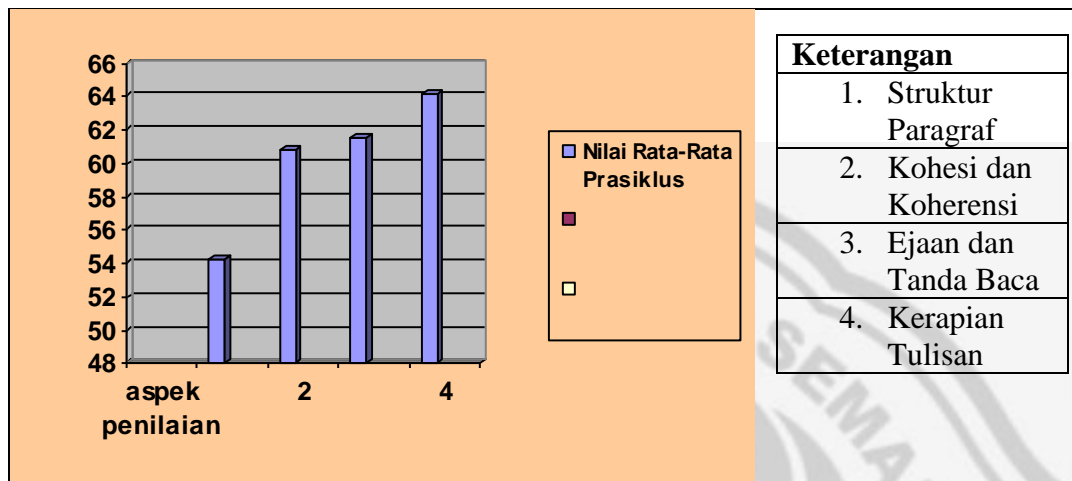


Diagram 1 Nilai Rata-rata Tiap Aspek pada Prasiklus

Tabel 5 dan diagram 1 di atas menunjukkan bahwa kemampuan siswa kelas III SDN Sekaran 01 Gunungpati Semarang dalam menyusun paragraf masih belum baik. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai klasikal 60,18 dan termasuk dalam kategori cukup. Kategori sangat baik tidak ada yang mencapainya. Kategori baik dicapai oleh 4 siswa atau sebesar 8,89%. Untuk kategori cukup dicapai oleh 36 siswa atau sebesar 80%. Sedangkan untuk kategori kurang dipai oleh 5 siswa atau sebesar 11,11%. Untuk rata-rata nilai per aspeknya adalah untuk aspek struktur paragraf sebesar 54,24 termasuk dalam kategori cukup, untuk aspek kohesi dan koherensi sebesar 60,8 termasuk dalam kategori cukup, untuk aspek ejaan dan tanda baca sebesar 61,52 termasuk dalam kategori cukup, sedangkan untuk aspek kerapian tulisan sebesar

64,16 termasuk dalam kategori cukup. Dari nilai rata-rata tersebut masih belum cukup untuk mencapai KKM yang ada di kelas tersebut yaitu sebesar 65. Kurangnya kemampuan siswa dalam menyusun paragraf disebabkan karena siswa kurang gemar berlatih menyusun paragraf, mereka lebih senang bermain. Perincian hasil tes menyusun paragraf siswa untuk tiap-tiap aspek pada prasiklus dijelaskan sebagai berikut.

#### 4.1.1.1 Hasil Tes Menyusun Paragraf Aspek Struktur Paragraf

Secara rinci, hasil tes kemampuan menyusun paragraf, khususnya aspek ketepatan menyusun dapat dilihat pada tabel 6 berikut ini.

Tabel 6 Hasil Tes Aspek Struktur Paragraf

No.	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	$\Sigma$ Nilai	Persen (%)	Keterangan
1.	Sangat Baik	20-25	4	80	8,88	Skor rata-rata = $\frac{610}{45} = 13,56$
2.	Baik	14-19	16	232	35,56	
3.	Cukup	8-13	25	298	55,56	
4.	Kurang	0-7	-	-	-	
Jumlah			45	610	100	Nilai rata-rata $13,56 \times 100 = 54,24$ Kategori cukup

Tabel 6 menunjukkan rata-rata skor aspek struktur paragraf sebesar 13,56 yang termasuk kategori cukup dan nilai rata-rata sebesar 54,24 yang termasuk kategori cukup. Skor dengan kategori sangat baik dicapai oleh 4 siswa atau sebesar 8,88%. Kategori baik dicapai 16 siswa atau sebesar 35,56%. Skor dengan kategori

cukup dicapai oleh 25 siswa atau sebesar 55,56%. Kategori kurang tidak ada yang mencapainya.

Pemerolehan nilai pada aspek struktur paragraf masih tergolong dalam kategori cukup. Hal ini dibuktikan dengan struktur paragraf yang disusun cukup baik meskipun belum sempurna.

#### 4.1.1.2 Hasil Tes Menyusun Paragraf Aspek Kohesi dan Koherensi

Secara rinci, hasil tes kemampuan menyusun paragraf, khususnya aspek kohesi dan koherensi dapat dilihat pada tabel 7 berikut ini.

Tabel 7 Hasil Tes Aspek Kohesi dan Koherensi

No.	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	$\Sigma$ Nilai	Persen (%)	Keterangan
1.	Sangat Baik	20-25	5	103	11,11	Skor rata-rata = $\frac{684}{45} = 15,2$
2.	Baik	14-19	31	474	68,89	
3.	Cukup	8-13	9	107	20	
4.	Kurang	0-7	-	-	-	
Jumlah			45	684	100	Nilai rata-rata $\frac{15,2}{25} \times 100 = 60,8$ Kategori cukup

Data tabel 7 menunjukkan rata-rata skor aspek kohesi dan koherensi sebesar 15,2 dan termasuk dalam kategori baik sedangkan untuk nilai rata-ratanya adalah 60,8 dan termasuk kategori cukup. Skor dengan kategori sangat baik diperoleh 5 siswa atau sebesar 11,11%. Skor dengan kategori baik diperoleh 31 siswa atau sebesar 68,89%. Skor dengan kategori cukup dicapai oleh 9 siswa atau sebesar 20%. Skor dengan kategori kurang tidak ada yang mencapainya. Dapat dikatakan

bahwa kemampuan siswa dalam menyusun paragraf lumayan baik namun belum cukup jelas keterpaduan isi antarparagraf dan antar kalimatnya. Hal ini dikarenakan siswa baru pertama kali mendapatkan materi tentang menyusun paragraf.

#### 4.1.1.3 Hasil Tes Menyusun Paragraf Aspek Ejaan dan Tanda Baca

Penilaian aspek ejaan dan tanda baca dalam menyusun paragraf adalah ketepatan penggunaan ejaan dan tanda baca dalam menyusun paragraf. Hasil tes aspek ejaan dan tanda baca dalam menyusun paragraf dapat dilihat pada tabel 8 berikut.

Tabel 8 Hasil Tes Aspek Ejaan dan Tanda Baca

No.	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	$\Sigma$ Nilai	Persen (%)	Keterangan
1.	Sangat Baik	20-25	5	100	11,11	$\frac{692}{45} = 15,38$
2.	Baik	14-19	30	474	66,67	
3.	Cukup	8-13	10	118	22,22	
4.	Kurang	0-7	-	-	-	
Jumlah			45	692	100	Nilai rata-rata $\frac{15,38}{25} \times 100 = 61,52$ Kategori cukup

Berdasarkan tabel 8, dapat dijelaskan bahwa hasil tes menyusun paragraf aspek ejaan dan tanda baca masuk dalam kategori baik, dengan skor rata-rata sebesar 15,38 sedangkan nilai rata-ratanya adalah 61,52 dan termasuk dalam kategori cukup . Untuk skor dengan kategori sangat baik dicapai oleh 5 siswa atau sebesar 11,11%. Kategori baik dicapai oleh 30 siswa atau 66,67%. Untuk kategori cukup dicapai oleh

10 siswa atau sebesar 22,22%. Sedangkan untuk kategori kurang tidak ada yang mencapainya. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah lumayan baik dalam menggunakan ejaan dan tanda baca meskipun masih ada beberapa siswa yang sering mengabaikan ejaan dan tanda baca dalam menyusun paragraf.

#### 4.1.1.4 Hasil Tes Menyusun Paragraf Aspek Kerapian Tulisan

Penilaian aspek kerapian tulisan dalam menyusun paragraf adalah kejelasan tulisan dalam menyusun paragraf. Hasil tes aspek kerapian tulisan dalam menyusun paragraf dapat dilihat pada tabel 9 berikut.

Tabel 9. Hasil Tes Aspek Kerapian Tulisan

No.	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	$\Sigma$ Nilai	Persen (%)	Keterangan
1.	Sangat Baik	20-25	-	-	-	Skor rata-rata = $\frac{722}{45} = 16,04$
2.	Baik	14-19	40	662	88,89	
3.	Cukup	8-13	5	60	11,11	
4.	Kurang	0-7	-	-	-	
Jumlah			45	722	100	Nilai rata-rata 16,04 $\frac{16,04}{25} \times 100 = 64,16$ Kategori cukup

Berdasarkan tabel 9 dapat dijelaskan bahwa hasil tes menyusun paragraf aspek kerapian tulisan termasuk dalam kategori baik, dengan skor rata-rata 16,04 atau rata-rata nilai sebesar 64,16 termasuk dalam kategori cukup. Untuk kategori sangat baik tidak ada yang mencapainya. Kategori baik, dicapai oleh 40 siswa atau sebesar 88,89%. Kategori cukup dicapai oleh 5 siswa atau sebesar 11,11%. Sedangkan

kategori kurang tidak ada mencapainya. Dapat disimpulkan bahwa siswa sudah cukup baik dalam kejelasan tulisan.

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

Siklus I ini merupakan tindakan awal penelitian menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *Scramble*. Adapun pelaksanaan pembelajaran menyusun paragraf siklus I terdiri atas tes dan nontes. Hasil kedua data tersebut diuraikan secara rinci sebagai berikut.

##### **4.1.2.1 Hasil Tes**

Data hasil tes ini merupakan data penentu kemampuan menyusun paragraf siswa. Dari hasil tes ini diketahui tingkat kemampuan siswa dalam menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan model pembelajaran *Scramble*. Sebelum melakukan pembelajaran, peneliti melakukan apersepsi dan memberikan penjelasan kepada siswa mengenai langkah-langkah dan tujuan pembelajaran serta manfaat yang akan diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *Scramble*. Selanjutnya, guru menyampaikan pengantar serta menyiapkan kartu *scramble* yang berisi kalimat-kalimat yang belum baik susunan dan urutannya. Guru menjelaskan contoh paragraf yang telah diacak kemudian disusun kembali dengan menggunakan media kartu

*scramble* tersebut di papan tulis dan meminta siswa untuk mengamati, kemudian bertanya jawab tentang pengertian paragraf, syarat paragraf yang baik, dan ejaan dalam menyusun paragraf.

Langkah selanjutnya, siswa berkelompok yang beranggotakan empat orang dan guru membagikan kartu *scramble* kepada setiap kelompok. Setelah diberi aba-aba, siswa mulai berdiskusi dalam kelompok untuk menyusun kalimat-kalimat dalam kartu tersebut agar menjadi paragraf yang baik dan menuliskannya kembali di buku tugas dengan memperhatikan syarat paragraf yang baik. Setelah selesai dua orang perwakilan dari masing-masing kelompok bertamu ke kelompok lain untuk mencari informasi tentang tugas yang baru saja dikerjakan sedangkan dua orang yang lain tetap tinggal dikelompoknya untuk menjamu tamu dari kelompok lain. Setelah selesai, perwakilan yang bertamu kembali ke kelompoknya masing-masing dan membahas informasi yang baru saja diperoleh dari kelompok lain. Setelah diskusi selesai salah satu perwakilan kelompok menuliskan hasil pekerjaannya dan kelompok lain menanggapi kemudian guru membahas hasil pekerjaan siswa tersebut. Guru memberi kunci penyusunan paragraf yang benar serta memberikan penilaian. Penilaian tes ini meliputi aspek ketepatan menyusun paragraf, kohesi dan koherensi, ejaan dan tanda baca, serta kerapian tulisan. Masing-masing aspek dinilai berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Secara umum, hasil tes kemampuan menyusun paragraf siswa kelas III SD Negeri Sekaran 01 Gunungpati Semarang pada siklus I ini dapat dilihat pada tabel 10 berikut ini.



Tabel 10. Hasil Tes Siklus I Keterampilan Menyusun Paragraf

No.	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	$\Sigma$ Nilai	Presentase	Rata-Rata
1	Sangat baik	85-100	4	343	8,89	$X = \frac{3279}{45} = 72,87$ (kategori baik)
2	Baik	70-84	29	2160	64,49	
3	Cukup	55-69	11	725	24,44	
4	Kurang	0-54	1	51	2,22	
Jumlah			45	3279	100	

Tabel 10 di atas merupakan hasil tes kemampuan menyusun paragraf. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram batang berikut.

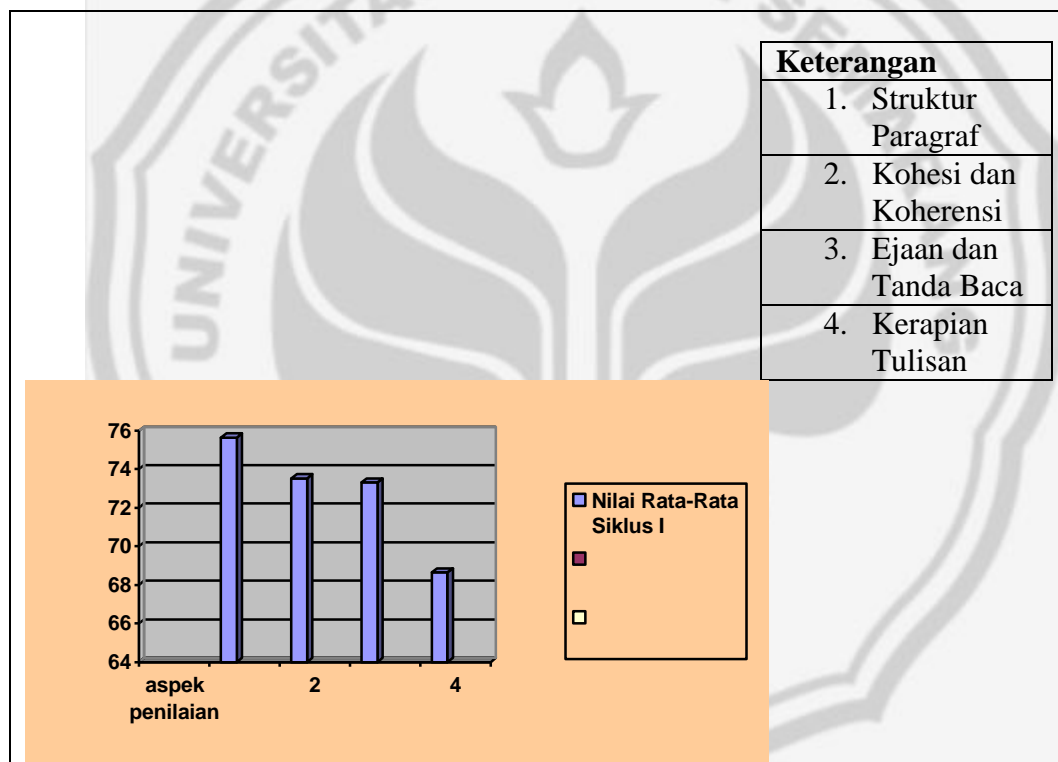


Diagram 2 Nilai Rata-rata Tiap Aspek pada Siklus I

Tabel 10 dan diagram 2 di atas menunjukkan bahwa kemampuan siswa kelas III SD N Sekaran 01 Gunungpati Semarang dalam menyusun paragraf sudah cukup

baik. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai klasikal 72,87% dan termasuk kategori baik. Dari jumlah keseluruhan 45 siswa, kategori sangat baik dicapai oleh 4 siswa atau sebesar 8,89%. Kategori baik dicapai oleh 29 siswa atau sebesar 64,49%. Kategori cukup dicapai oleh 11 siswa atau sebesar 24,44%. Kategori kurang dicapai oleh 1 siswa atau sebesar 2,22%. Untuk rata-rata nilai per aspeknya adalah untuk aspek struktur paragraf sebesar 75,64 termasuk dalam kategori baik, untuk aspek kohesi dan koherensi sebesar 73,52 termasuk dalam kategori baik, untuk aspek ejaan dan tanda baca sebesar 73,32 termasuk dalam kategori baik, sedangkan untuk aspek kerapian tulisan sebesar 68,64 termasuk dalam kategori cukup.

Masih rendahnya kemampuan menyusun paragraf siswa ini, kemungkinan disebabkan siswa kurang berlatih menyusun paragraf yang baik dan benar, karena masih tahap awal pembelajaran.

Dengan demikian, kemampuan menyusun paragraf perlu ditingkatkan lagi, karena pada siklus I belum mencapai hasil yang ditargetkan. Perlu sekali adanya perbaikan agar siswa mampu mendapatkan hasil yang lebih baik lagi. Oleh karena itu, harus ada tindakan siklus II sebagai perbaikan dari siklus I dan diharapkan dapat meningkatkan nilai dan merubah perilaku siswa ke arah yang positif terhadap pembelajaran menyusun paragraf.

#### **4.1.2.1.1 Hasil Tes Menyusun paragraf Aspek Struktur Paragraf**

Secara rinci, hasil tes kemampuan menyusun paragraf, khususnya aspek struktur paragraf dapat dilihat pada tabel 11 berikut

Tabel 11 Hasil Tes Aspek Struktur Paragraf

No.	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	$\Sigma$ Nilai	Persen (%)	Keterangan
1.	Sangat Baik	20-25	16	338	35,56	Skor rata-rata = 851 $\frac{\quad}{45} = 18,91$
2.	Baik	14-19	28	501	62,22	
3.	Cukup	8-13	1	12	2,22	
4.	Kurang	0-7	-	-	-	
	Jumlah		45	851	100	Nilai rata-rata 18,91 $\frac{\quad}{25} \times 100 = 75,64$ Kategori baik

Data tabel 13 menunjukkan rata-rata skor aspek struktur paragraf sebesar 18,91 atau termasuk dalam kategori baik dengan nilai rata-rata sebesar 75,64. skor dengan kategori sangat baik diperoleh 16 siswa atau sebesar 35,56%. Kategori baik diperoleh 28 siswa atau sebesar 62,22 %. Skor dengan kategori cukup diperoleh 1 siswa atau sebesar 2,22%. Untuk skor dengan kategori kurang tidak ada yang mencapainya.

Pemerolehan nilai pada aspek ketepatan menyusun sudah termasuk dalam kategori baik. Hal ini dibuktikan dengan paragraf yang dibuat siswa sudah baik susunannya.

#### 4.1.2.1.2 Hasil Tes Menyusun Paragraf Aspek Kohesi dan Koherensi

Secara rinci, hasil tes kemampuan menyusun paragraf, khususnya aspek kohesi dan koherensi dapat dilihat pada tabel 12 berikut ini.

Tabel 12. Hasil Tes Aspek Kohesi dan Koherensi

No.	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	$\Sigma$ Nilai	Persen (%)	Keterangan
1.	Sangat Baik	20-25	16	340	35,56	Skor rata-rata = $\frac{827}{45} = 18,38$
2.	Baik	14-19	26	449	57,78	
3.	Cukup	8-13	3	38	6,67	
4.	Kurang	0-7	-	-	-	
Jumlah			45	827	100	Nilai rata-rata $\frac{18,38}{25} \times 100 = 73,52$ Kategori baik

Data tabel 12 menunjukkan skor rata-rata aspek kohesi dan koherensi sebesar 18,38 atau nilai rata-rata sebesar 73,52 dan termasuk dalam kategori baik. Skor dengan kategori sangat baik diperoleh oleh 16 siswa atau sebesar 35,56%. Kategori baik dicapai oleh 26 siswa atau sebesar 57,78%. Kategori cukup dicapai oleh 3 siswa atau sebesar 6,67%. Skor dengan kategori kurang tidak ada siswa yang memperolehnya. Hal ini menunjukkan bahwa susunan paragraf yang disusun siswa sudah padu.

#### 4.1.2.1.3 Hasil Tes Menyusun Paragraf Aspek Ejaan dan Tanda Baca

Penilaian aspek ejaan dan tanda baca dalam menyusun paragraf adalah ketepatan penggunaan ejaan dan tanda baca dalam menyusun paragraf. Hasil tes aspek ejaan dan tanda baca dalam menyusun paragraf dapat dilihat pada tabel 13 berikut.

Tabel 13. Hasil Tes Aspek Ejaan dan Tanda Baca

No.	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	$\Sigma$ Nilai	Persen (%)	Keterangan
1.	Sangat Baik	20-25	10	207	22,22	Skor rata-rata = $\frac{825}{45} = 18,33$ Nilai rata-rata $\frac{18,33}{25} \times 100 =$ 73,32 Kategori baik
2.	Baik	14-19	34	606	75,56	
3.	Cukup	8-13	1	12	2,22	
4.	Kurang	0-7	-	-	-	
Jumlah			45	825	100	

Berdasarkan tabel 13, dapat dijelaskan bahwa hasil tes menyusun paragraf aspek ejaan dan tanda baca termasuk dalam kategori baik dengan skor rata-rata 18,33 atau nilai rata-rata sebesar 73,32. Untuk kategori sangat baik diperoleh 10 siswa atau sebesar 22,22%. Siswa yang memperoleh skor dengan kategori baik sebanyak 34 siswa atau sebesar 75,56%. Kategori cukup dicapai oleh 1 siswa atau sebesar 2,22%. Sedangkan untuk kategori kurang tidak ada yang mencapainya. Dapat disimpulkan bahwa siswa sudah baik dalam menggunakan ejaan dan tanda baca.

#### 4.1.2.1.6 Hasil Tes Menyusun paragraf Aspek Kerapian Tulisan

Penilaian aspek kerapian tulisan dalam menyusun paragraf adalah kejelasan dalam menyusun paragraf. Hasil tes aspek kerapian tulisan dalam menyusun paragraf dapat dilihat pada tabel 14 berikut ini.

Tabel 14. Hasil Tes Aspek Kerapian Tulisan

No.	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	$\Sigma$ Nilai	Persen (%)	Keterangan
1.	Sangat Baik	8-10	4	85	8,89	Skor rata-rata = $\frac{772}{45} = 17,16$ Nilai rata-rata= $17,16 \times 100 = 68,64$
2.	Baik	6-7	41	687	91,11	
3.	Cukup	3-5	-	-	-	
4.	Kurang	0-2	-	-	-	
Jumlah			45	772	100	25 Kategori cukup

Berdasarkan tabel 14 dapat dijelaskan bahwa hasil tes menyusun paragraf aspek kerapian tulisan skor rata-ratanya sebesar 17,16 termasuk dalam kategori baik atau nilai rata-rata sebesar 68,64 termasuk dalam kategori cukup. Untuk kategori sangat baik dicapai oleh 4 siswa atau sebesar 8,89%. Kategori baik dicapai oleh 41 siswa atau sebesar 91,11%. Kategori cukup dan kategori kurang tidak ada yang mencapainya. Dapat disimpulkan bahwa siswa sudah mulai baik dalam menulis.

#### 4.1.2.2 Hasil Nontes

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

#### 4.1.2.2.1 Hasil Observasi

Pengambilan data melalui observasi ini bertujuan untuk mengetahui perilaku siswa selama pembelajaran berlangsung. Aspek yang diamati dalam observasi ini meliputi perilaku siswa saat mengikuti pembelajaran. Adapun aspek yang menjadi sasaran observasi antara lain: (1) memperhatikan penjelasan guru, (2) tertarik atau senang terhadap media permainan bahasa *scramble*, (3) antusias mengikuti pembelajaran menyusun paragraf dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*, (4) melaksanakan perintah guru menyusun paragraf, (5) tenang saat menyusun paragraf, (6) berbicara tidak relevan, (7) menulis sambil bicara, (8) berjalan-jalan di kelas, (9) mengganggu teman, (10) berusaha melihat pekerjaan teman. Secara umum hasil observasi dapat dilihat pada tabel 15 berikut.

**Tabel 15. Hasil Observasi Siklus I**

Baik			Tidak Baik		
Aspek amatan	Jumlah	Persen	Aspek Amatan	Jumlah	Persen
Aspek amatan 1	32	71,11 %	Aspek amatan 6	13	28,89 %
Aspek amatan 2	34	75,56 %	Aspek amatan 7	11	24,44 %
Aspek amatan 3	33	73,33 %	Aspek amatan 8	12	26,67 %
Aspek amatan 4	36	80 %	Aspek amatan 9	9	20 %

Aspek amatan 5	30	66,67 %	Aspek amatan 10	15	33,33 %
----------------	----	---------	-----------------	----	---------

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I hampir sebagian besar siswa sudah memperhatikan penjelasan guru. Dari 45 siswa, hampir sebagian besar siswa sudah memperhatikan penjelasan guru, ditunjukkan dengan persentase sebesar 71,11 % atau 32 siswa yang memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari guru. Mereka sangat antusias mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan. Perhatian siswa sudah menunjukkan ketertarikan siswa terhadap materi yang diajarkan. Sebagian besar siswa mencatat materi yang disajikan saat pembelajaran. Sebagian hasil observasi awal, hal ini sudah baik.

Selanjutnya, mengenai respon ketika ditampilkan media kartu *scramble*, hampir seluruh siswa mengatakan senang dengan media yang digunakan. Dari 45 siswa, ada 34 atau sebesar 75,56 % yang menunjukkan ketertarikan terhadap media yang digunakan. Hal tersebut merupakan bukti ketertarikan siswa terhadap media kartu *scramble* yang digunakan dalam pembelajaran menyusun paragraf.

Keaktifan siswa dalam bertanya jawab sudah cukup baik. Setiap siswa yang kesulitan dalam menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* tidak segan-segan untuk bertanya pada guru. Dari 45 siswa, 33 di antaranya atau sebesar 73,33 % menunjukkan antusias mereka terhadap pembelajaran menyusun paragraf. Hal tersebut menunjukkan bahwa rasa ingin tahu siswa sangat besar terhadap materi yang diajarkan.



Pada saat kegiatan menyusun paragraf, hampir seluruh siswa sudah melaksanakan tugasnya dengan baik. Dari 45 siswa, 36 siswa atau sebesar 80 % melaksanakan perintah guru untuk menyusun paragraf yang baik dan benar. Mereka berusaha sebaik mungkin untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Secara tepat waktu, siswa sudah dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik.

Pada saat menyusun paragraf, siswa sudah menunjukkan sikap yang baik selama menyusun paragraf. Dari 45 siswa, ada 30 siswa atau sebesar 66,67 % menunjukkan sikap yang tenang saat pembelajaran berlangsung. Siswa tenang dan serius dalam menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *scramble*. Kondisi kelas terlihat cukup kondusif.

Sedangkan perilaku yang kurang baik, di antaranya berbicara tidak relevan saat pembelajaran berlangsung. Dari 45 siswa, hanya 28,89 % atau 13 siswa yang berbicara tidak relevan saat pembelajaran berlangsung.

Untuk perilaku siswa yang kurang baik, misalnya berbicara sambil menulis ketika guru memberi perintah siswa untuk menulis materi atau menyusun paragraf saat pembelajaran, dari 45 siswa, ada 11 atau 24,44 % siswa yang menunjukkan sikap berbicara ketika sedang menulis.

Perilaku siswa yang suka berjalan-jalan di kelas saat pembelajaran berlangsung, dari 45 siswa hanya 12 atau sebesar 26,67 % yang melakukan tindakan tersebut. Perilaku siswa yang suka mengganggu teman saat pembelajaran dari 45 siswa hanya 9 siswa atau sebesar 20 % yang melakukan kegiatan tersebut. Sedangkan

perilaku yang kurang baik yang lain yaitu berusaha melihat pekerjaan teman saat kegiatan menyusun paragraf berlangsung, dari 45 siswa ada 15 siswa atau sebesar 33,33 % yang melakukan tindakan tersebut.

Hasil observasi di atas sudah menunjukkan hasil yang baik. Berdasarkan pengamatan peneliti selama pembelajaran menyusun paragraf sudah cukup baik, meskipun masih ada beberapa siswa yang masih berperilaku kurang baik, seperti berjalan-jalan di kelas, asyik berbicara dengan temannya, melihat hasil pekerjaan teman lain serta suka mengganggu teman yang lain. Keadaan tersebut merupakan masalah besar yang harus dipecahkan oleh peneliti. Oleh karena itu, perlu dilakukan tindakan agar dapat mengurangi dan menghilangkan perilaku kurang baik pada siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Hal ini menjadi tugas guru pada siklus II untuk melakukan perbaikan agar perilaku kurang baik tersebut dapat dikurangi. Perencanaan pembelajaran pada siklus II harus lebih baik supaya perilaku siswa saat pembelajaran menjadi lebih baik dari sebelumnya.

#### **4.1.2.2.2 Hasil Catatan Harian**

Catatan harian yang digunakan pada penelitian ini meliputi catatan harian guru dan catatan harian siswa. Data catatan harian ini berisi ungkapan perasaan guru dan siswa selama pembelajaran keterampilan menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *Scramble*. Di bawah ini dijelaskan hasil kedua catatan harian tersebut.

#### 4.1.2.2.2.1 Catatan Harian Guru

Catatan harian yang dilakukan dalam penelitian ini ada dua macam yaitu catatan harian guru dan catatan harian siswa. Kedua catatan harian ini berisi ungkapan perasaan, tanggapan, pesan terhadap pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *Scramble*.

Pengisian catatan harian guru dilakukan oleh guru. Catatan harian guru ini berisi segala hal yang dirasakan guru selama pembelajaran berlangsung. Hal-hal yang terdapat dalam catatan harian guru yaitu: (1) respon siswa terhadap pembelajaran menyusun paragraf, (2) respon siswa terhadap pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *Scramble*, (3) keseriusan siswa mengikuti pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray*, (4) bagaimana situasi atau suasana kelas ketika pembelajaran berlangsung, (5) Keefektifan dan keefisienan media permainan bahasa *Scramble* yang digunakan dalam pembelajaran menyusun paragraf.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada saat pembelajaran berlangsung, minat siswa dalam mengikuti pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *Scramble* dapat dikatakan sudah cukup baik. Hal ini dapat dilihat pada semangat siswa ketika mengikuti pembelajaran. Secara bersama-sama siswa selalu menjawab pertanyaan guru

(walaupun ada juga beberapa siswa yang masih pasif). Selain itu, keberadaan beberapa siswa yang aktif bertanya juga merupakan wujud minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Pada saat guru meminta untuk berdiskusi, siswa juga menjalankan tugasnya dengan baik dan terlihat senang meskipun ada beberapa siswa yang kurang serius menjalankan tugasnya.

Respon siswa terhadap metode yang digunakan peneliti dalam mengajar juga positif. Hal tersebut terlihat dari ketertarikan siswa terhadap kartu *scramble* yang digunakan dalam pembelajaran menyusun paragraf. Di mana pembelajaran tersebut terasa berbeda apabila dibandingkan dengan pembelajaran yang selama ini diperoleh. Dengan kartu *scramble*, siswa lebih mudah dan cepat menangkap materi karena hurufnya tercetak besar dan menarik.

Hal lain yang membuat guru cukup puas adalah keseriusan siswa saat pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *scramble*. Sebagian besar siswa cukup serius mengikuti pembelajaran menyusun paragraf, mereka memperhatikan dengan baik dan seksama. Walaupun begitu, masih ada beberapa siswa yang ramai dan kurang memperhatikan.

Situasi atau suasana kelas ketika pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *scramble* ini, situasi kelas belum cukup kondusif. Siswa belum dapat berkonsentrasi dalam

mengikuti pembelajaran, terlihat ada beberapa siswa yang ramai dan berbicara dengan temannya ketika pembelajaran berlangsung.

Aspek terakhir yaitu mengenai pendapat guru tentang kartu *scramble* yang digunakan dalam pembelajaran menyusun paragraf. Pemanfaatan kartu *scramble* cukup efektif untuk pembelajaran menulis di kelas. Karena hurufnya tercetak besar dan menarik sehingga dapat dibaca oleh seluruh siswa. Selain itu, kartu *scramble* lebih efisien untuk pembelajaran menyusun paragraf, karena peneliti tidak repot untuk membuat kartu *scramble* dari kertas *quarto* sebanyak kalimat yang dibutuhkan.

#### **4.1.2.2.2 Catatan Harian Siswa**

Catatan harian siswa diisi setelah selesai menyusun paragraf. Lembar catatan harian siswa yang harus diisi oleh siswa meliputi empat pertanyaan, yaitu: (1) perasaan siswa mengikuti pembelajaran menyusun paragraf yang baru saja dilakukan, (2) pendapat siswa mengenai pembelajaran menyusun paragraf yang baru saja dilakukan, (3) kemudahan dan kesulitan apa yang kamu alami selama pembelajaran menyusun paragraf yang baru saja dilakukan, (4) tulislah hal-hal yang ingin kamu kemukakan berkaitan dengan pembelajaran menyusun paragraf yang baru saja dilakukan.

Berikut ini tanggapan, kesan, pesan, dan saran siswa ketika mengisi lembar catatan harian mengenai pembelajaran menyusun paragraf. Secara keseluruhan, siswa dapat menerima pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *scramble* yang telah dilaksanakan.

Hal ini dikarenakan gaya guru dalam mengajar dan model pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar merupakan hal baru bagi siswa. Hal tersebut juga dapat mempengaruhi hasil dari kegiatan belajar itu sendiri. Siswa juga berantusias ketika guru membagikan lembar catatan harian kepada seluruh siswa kelas III SD N Sekaran 01 Gunungpati Semarang. Keantusiasan siswa terlihat ketika ada sebagian siswa yang ingin segera mendapatkan catatan harian yang dibagikan.

Tanggapan siswa secara keseluruhan mengenai perasaan setelah mengikuti pembelajaran menyusun paragraf yang telah mereka laksanakan adalah merasa senang. Menurut mereka, belajar menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *scramble* merupakan pengetahuan baru bagi mereka. Siswa merasa lebih terbantu dalam menuangkan ide dan gagasannya karena kalimat yang akan dijadikan paragraf sudah tersedia dalam kartu kalimat dan siswa tinggal menyusunnya. Mereka beranggapan dengan pembelajaran menyusun paragraf tersebut dapat memperdalam pengetahuan mereka tentang paragraf. Selain itu, media kartu *scramble* yang digunakan dapat menambah pengetahuan siswa tentang media pembelajaran.

Selanjutnya yaitu tanggapan siswa mengenai pembelajaran menyusun paragraf secara keseluruhan. Mereka merasa tertarik untuk mengikuti pembelajaran menyusun paragraf. Siswa secara seksama mengikuti setiap instruksi dari guru. Menurut salah satu siswa yang bernama Dyah Ayu Phitaloka Putri mengatakan bahwa pembelajaran menyusun paragraf sangat menyenangkan dan memberikan manfaat baginya untuk

menyusun paragraf yang baik saat menulis cerita. Pendapat lain dikemukakan oleh Yudhistira Cikal Senoaji yang mengatakan sangat senang dengan pembelajaran yang dilaksanakan dan dia berharap bisa diajar dengan pembelajaran seperti itu lagi. Dari beberapa pendapat di atas, secara umum dapat disimpulkan siswa merespon positif pembelajaran menyusun paragraf yang telah dilaksanakan.

Selanjutnya adalah tanggapan siswa tentang kemudahan dan kesulitan dalam menyusun paragraf. Meskipun ada sebagian siswa yang merasa mudah dengan pembelajaran menyusun paragraf, namun masih ada juga sebagian siswa yang mengalami kesulitan. Kesulitan-kesulitan tersebut antara lain siswa masih bingung dalam menyusun paragraf, karena baru pertama kali belajar menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan media kartu *scramble* sehingga siswa cenderung masih bingung untuk memulai menyusun paragraf.

Saran yang diberikan siswa terhadap pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *scramble* mengenai pembelajaran yang dilakukan agar lebih ditingkatkan lagi. Selain itu, mereka menyarankan penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* tidak hanya digunakan dalam materi menyusun paragraf saja tetapi juga digunakan pada materi dan mata pelajaran yang lain. Karena menurut siswa pembelajaran dengan diselingi permainan membuat pelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

#### **4.1.2.2.3 Wawancara**

Pada siklus I ini, wawancara dilakukan kepada 3 orang siswa yaitu siswa yang mendapat nilai tertinggi, sedang, dan rendah. Wawancara pada siklus I dilakukan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *scramble*.

Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada siswa saat wawancara diantaranya: (1) pendapat siswa tentang pembelajaran menyusun paragraf yang telah dilaksanakan, (2) pendapat siswa tentang perasaannya selama mengikuti pembelajaran menyusun paragraf yang baru saja dilakukan, (3) kesulitan dan penyebab yang dialami siswa selama mengikuti pembelajaran menyusun paragraf, (4) motivasi yang dirasakan siswa setelah mengikuti pembelajaran menyusun paragraf.

Dari hasil wawancara dengan ketiga siswa yang diwawancarai, siswa yang memperoleh nilai menyusun paragraf tinggi berpendapat bahwa pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *scramble* merupakan pembelajaran yang menarik. Siswa merasa menarik karena model pembelajaran yang diberikan berbeda dengan model pembelajaran yang diajarkan guru selama ini. Siswa yang memperoleh nilai sedang dan rendah pun juga merasa kalau pembelajaran yang dilaksanakan menarik dan menyenangkan.

Menurut siswa yang memperoleh nilai tinggi, sedang, dan rendah mengaku bahwa mereka senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran menyusun



paragraf. Menurut mereka, pembelajaran melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *scramble* memudahkan siswa dalam belajar menyusun paragraf dan pembelajarannya pun tidak membosankan. Kenyataan ini sangat relevan dengan tanggapan siswa terhadap pembelajaran yang diberikan oleh guru. Siswa merespon positif terhadap pembelajaran yang diberikan oleh guru. Hal ini dibuktikan dengan kesediaan dan kesungguhan siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Pembelajaran melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *scramble* menjadikan siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran menyusun paragraf. Siswa tak malu untuk bertanya ketika mengalami kesulitan dalam menyusun paragraf, siswa juga tidak segan untuk bertanya tentang materi yang guru sajikan. Mereka pun semangat dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Walaupun masih ada beberapa siswa yang ramai dan tidak peduli, namun sebagian besar siswa sangat antusias belajar menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *scramble*. Keadaan ini merupakan perubahan perilaku positif siswa dari siklus I.

Belajar menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *scramble* merupakan pengalaman pertama bagi siswa. Oleh karena itu, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan-kesulitan dalam pembelajaran menyusun paragraf. Kemampuan tiap-tiap siswa berbeda-beda dalam menerima pelajaran. Ada yang cepat tanggap, bahkan ada yang memerlukan

penjelasan berulang-ulang untuk memahaminya. Siswa yang mendapat nilai tes menyusun paragraf rendah, mereka menyatakan bahwa masih kesulitan dalam menyusun paragraf, tetapi dengan menggunakan media kartu *scramble* menjadi lebih terbantu untuk menuangkan ide dan gagasannya dalam menyusun sebuah paragraf yang baik dan benar.

Pada umumnya siswa masih kesulitan dalam menyusun paragraf yang baik dan logis. Namun, hal tersebut dapat teratasi dengan arahan dari guru. Siswa juga kesulitan dalam memadukan kalimat-kalimat yang nantinya akan dijadikan sebuah paragraf yang baik dan logis. Selain itu, siswa masih banyak melakukan kesalahan dalam penggunaan ejaan dan tanda baca. Siswa yang mendapatkan nilai tertinggi mengatakan bahwa mereka sangat senang dengan adanya model pembelajaran *Two Stay Two Stray* menggunakan media permainan bahasa *scramble* yang digunakan oleh guru. Menurut mereka, model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan media kartu *scramble* ini cukup bagus dan mempermudah siswa dalam penyusunan paragraf. Sehingga, bagi mereka merupakan suatu hal yang baru dan perlu dikembangkan. Untuk mengatasi kesulitan-kesulitan yang ada, siswa tidak segan-segan meminta bantuan kepada guru. Kemudian guru membantu siswa dengan memberitahukan langkah-langkah yang benar. Siswa mengikuti petunjuk yang diberikan guru.

Motivasi yang dirasakan siswa selama mengikuti pembelajaran menyusun paragraf adalah mereka merasa bahwa paragraf itu adalah hal yang menarik dan

banyak manfaatnya. Dengan menyusun paragraf yang baik mendatangkan inspirasi untuk mereka dalam menulis apa pun.

Kesimpulan dari beberapa jawaban siswa adalah mereka senang dengan model dan media yang digunakan oleh guru. Menurut mereka, pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *scramble* lebih santai, tidak menegangkan, dan tidak membosankan.

#### 4.1.2.2.4 Dokumentasi Foto

Pada siklus I ini, dokumentasi foto yang diambil difokuskan pada kegiatan selama proses pembelajaran, yaitu pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *scramble*. Pembelajaran menyusun paragraf ini dilakukan di ruang kelas. Gambar yang diambil pada siklus I antara lain pada (1) saat guru menyampaikan pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *scramble*, (3) saat siswa berkelompok melaksanakan kegiatan menyusun paragraf, (4) saat guru melaksanakan model pembelajaran *Two Stay two Stray*, (5) pada saat siswa menuliskan hasil paragraf yang telah disusun. Deskripsi gambar pada siklus I selengkapnya sebagai berikut ini.



**Gambar 2.** Penyampaian Materi dengan Media Kartu *Scramble*

Gambar 2 merupakan situasi kegiatan penyampaian materi dengan media kartu *scramble*. Situasi tersebut menggambarkan penjelasan guru mengenai pembelajaran menyusun paragraf dengan kartu *scramble*. Mereka terlihat sangat tertarik dengan media kartu *scramble* yang digunakan. Siswa dengan antusias mengikuti penjelasan guru. Setiap siswa memperhatikan dengan seksama materi yang disajikan, contoh paragraf yang ditampilkan, berikut tugas yang guru berikan. Pada kegiatan pembelajaran menyusun paragraf dengan media kartu *scramble* ini, siswa dituntut untuk mengerjakan secara kelompok dan individu. Siswa dibagi ke dalam kelompok yang masing-masing beranggotakan 4 orang. Aktivitas tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini.



**Gambar 3.** Siswa Praktik Menyusun Paragraf Secara Kelompok

Gambar 3 peneliti ambil saat siswa praktek menyusun paragraf dengan media kartu *scramble* secara kelompok. Terlihat dalam gambar siswa aktif bekerjasama dalam kelompoknya. Dengan antusias, siswa mengikuti langkah-langkah yang guru berikan, dari membaca sejeakan kalimat yang ada pada kartu *scramble*, kemudian berdiskusi untuk menyusun kalimat-kalimat yang ada pada kartu *scramble* menjadi sebuah paragraf yang baik dan logis. Setelah selesai menyusun paragraf, hasil penyusunan dicatat dalam buku catatan. Setelah siswa selesai berdiskusi, dua orang dari masing-masing kelompok bertemu ke kelompok lain. Inilah yang disebut model pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Aktivitas ini terlihat pada gambar berikut ini.



**Gambar 4.** Siswa Melaksanakan Perintah Guru untuk Menerapkan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Dalam gambar 4 terlihat saat siswa melaksanakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Mereka terlihat senang dan bersemangat untuk melaksanakan model ini. Dua orang dari masing-masing kelompok bertemu ke kelompok lain untuk mencari informasi sebanyak-banyaknya berkaitan dengan tugas yang baru saja



dikerjakan. Setelah selesai mereka kembali ke kelompoknya masing-masing dan berdiskusi untuk memperbaiki hasil pekerjaannya. Setelah selesai mereka menuliskan hasil pekerjaannya di papan tulis. Aktivitas tersebut terlihat pada gambar berikut ini.



**Gambar 5.** Siswa Menuliskan Hasil Paragraf yang Telah Disusun

Dalam gambar 5 terlihat perwakilan dari kelompok menuliskan hasil pekerjaannya di papan tulis. Sedangkan kelompok lain menanggapi hasil pekerjaan kelompok lain. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan dari pekerjaan yang dibuat sehingga hasilnya menjadi lebih baik. Kemudian siswa memperbaiki paragraf yang telah dibuat. Kegiatan selanjutnya adalah guru dan siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.

#### 4.1.2.2.5 Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil tes keterampilan menyusun paragraf pada siklus I dapat diketahui bahwa rata-rata nilai menyusun paragraf kelas III SD Negeri Sekaran 01 Gunungpati Semarang sebesar 72,87. Hasil tes tersebut belum memenuhi target yang diharapkan oleh peneliti. Sebanyak 33 siswa telah memenuhi target nilai yang

diharapkan peneliti dengan memperoleh nilai 70 atau >70. sebanyak 12 siswa belum memenuhi target tersebut dengan memperoleh nilai di bawah 70. Masih rendahnya hasil tes keterampilan menyusun paragraf tersebut dikarenakan siswa belum terbiasa menyusun paragraf dengan kriteria paragraf yang baik, ada juga siswa yang belum mengetahui materi menyusun paragraf dengan memenuhi syarat-syarat paragraf yang baik. Guru mata pelajaran bahasa Indonesia biasanya hanya menyuruh siswa untuk mengerjakan materi menyusun paragraf yang terdapat di dalam buku paket atau LKS saja tanpa ada pembahasan yang lebih lanjut.

Hasil tes keterampilan menyusun paragraf siswa kelas III SD Negeri Sekaran 01 Gunungpati Semarang secara keseluruhan tergolong dalam kategori baik namun belum semua siswa bisa mencapainya. Hal ini menunjukkan bahwa hasil tes keterampilan menyusun paragraf pada siswa kelas III SD Negeri Sekaran 01 Gunungpati Semarang perlu ditingkatkan. Tindakan-tindakan yang dilakukan siswa pada saat pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *Scramble* juga perlu diperhatikan. Tindakan tersebut adalah keseriusan siswa dalam mengerjakan tugas menyusun paragraf, keseriusan siswa dalam kegiatan diskusi, dan keaktifan siswa dalam model pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Hal ini akan membantu siswa untuk menghasilkan susunan paragraf yang lebih baik lagi.

Selain hasil tes, hasil observasi, catatan harian guru, catatan harian siswa, wawancara, dan dokumentasi foto juga memperlihatkan perilaku siswa yang

beragam. Perilaku tersebut ada yang positif dan ada juga yang negatif. Walaupun sebagian siswa merasa tertarik dan senang untuk mengikuti pembelajaran menyusun paragraf yang telah dilaksanakan, tetapi ada beberapa siswa yang belum mampu memahami paragraf yang baik sehingga belum mampu menyusun paragraf dengan baik. Hal-hal negatif yang terjadi di dalam siklus I ini nantinya harus diperbaiki ke arah yang lebih baik lagi pada siklus II. Untuk mengatasi kekurangan tersebut, dapat dilakukan dengan lebih mengintensifkan siswa saat berdiskusi dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* serta melatih siswa untuk aktif bertanya sehingga apabila siswa mengalami kesulitan pada saat belajar menyusun paragraf dapat bertanya langsung kepada guru.

Selain itu, siswa juga dilatih dan diberi motivasi agar lebih serius dalam menyusun paragraf dengan memperhatikan struktur paragraf, kohesi dan koherensi, ejaan dan tanda baca, dan kerapian tulisan. Hal ini diharapkan agar siswa semakin baik lagi dalam menyusun paragraf. Selain itu, perilaku siswa juga akan diarahkan dan diperbaiki ke perilaku yang lebih positif lagi. Untuk itu, pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *Scramble* pada siklus II nanti akan direncanakan pembelajaran yang lebih baik lagi.

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



Pada siklus II ini, penelitian dilaksanakan dengan rencana dan persiapan yang lebih matang daripada siklus I. Dengan adanya perbaikan-perbaikan pembelajaran yang mengarah pada peningkatan hasil belajar, maka hasil penelitian berupa nilai tes kemampuan menyusun paragraf siswa dapat meningkat. Sebagaimana siklus I, pemaparan hasil penelitian pada siklus II ini terdiri atas hasil tes dan nontes. Selengkapnya, hasil tes dan nontes pada siklus II ini diuraikan secara rinci sebagai berikut.

#### **4.1..1 Hasil Tes**

Berdasarkan hasil tes menyusun paragraf pada siklus I, ternyata hasil belajar siswa belum mencapai target yang diharapkan. Oleh karena itu, guru memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ditemukan pada siklus I. Tindakan perbaikan tersebut adalah melakukan perbaikan pada media pembelajaran yang digunakan, serta perbaikan cara belajar siswa yaitu di dalam kelompok siswa mengerjakan tugasnya secara individu, guru juga berkeliling dari satu siswa ke siswa lain untuk melakukan bimbingan dan arahan kepada siswa yang kelihatan bingung.

Apersepsi pembelajaran dilakukan di dalam kelas. Guru memaparkan hasil menyusun paragraf pada siklus I dan memberitahukan pada siswa kekurangan-kekurangan dari hasil pembelajaran menyusun paragraf di siklus I supaya dilakukan perbaikan pada siklus II. Selanjutnya, guru menyiapkan kartu *scramble* yang berisi

kalimat-kalimat yang belum baik susunan dan urutannya yang temanya berbeda dengan siklus I. Guru menjelaskan contoh paragraf yang telah diacak kemudian disusun kembali dengan menggunakan media kartu *scramble* tersebut di papan tulis dan meminta siswa untuk mengamati dan bertanya jawab tentang pengertian paragraf, syarat paragraf yang baik, dan ejaan dalam menyusun paragraf untuk menyegarkan kembali ingatan siswa tentang pembelajaran pada pertemuan lalu.

Langkah selanjutnya, siswa berkelompok yang beranggotakan empat orang dan guru membagikan kartu *scramble* kepada setiap kelompok. Setelah diberi aba-aba, siswa mulai berdiskusi dalam kelompok untuk menyusun kalimat-kalimat dalam kartu tersebut agar menjadi paragraf yang baik dan menuliskannya kembali di buku tugas dengan memperhatikan syarat paragraf yang baik secara individu. Setelah selesai dua orang perwakilan dari masing-masing kelompok bertamu ke kelompok lain untuk mencari informasi tentang tugas yang baru saja dikerjakan sedangkan dua orang yang lain tetap tinggal dikelompoknya untuk menjamu tamu dari kelompok lain. Setelah selesai, perwakilan yang bertamu kembali ke kelompoknya masing-masing dan membahas informasi yang baru saja diperoleh dari kelompok lain. Setelah diskusi selesai salah satu perwakilan kelompok menuliskan hasil pekerjaannya dan kelompok lain menanggapi kemudian guru membahas hasil pekerjaan siswa tersebut. Guru memberi kunci penyusunan paragraf yang benar serta memberikan penilaian. Penilaian tes ini meliputi aspek ketepatan menyusun paragraf,

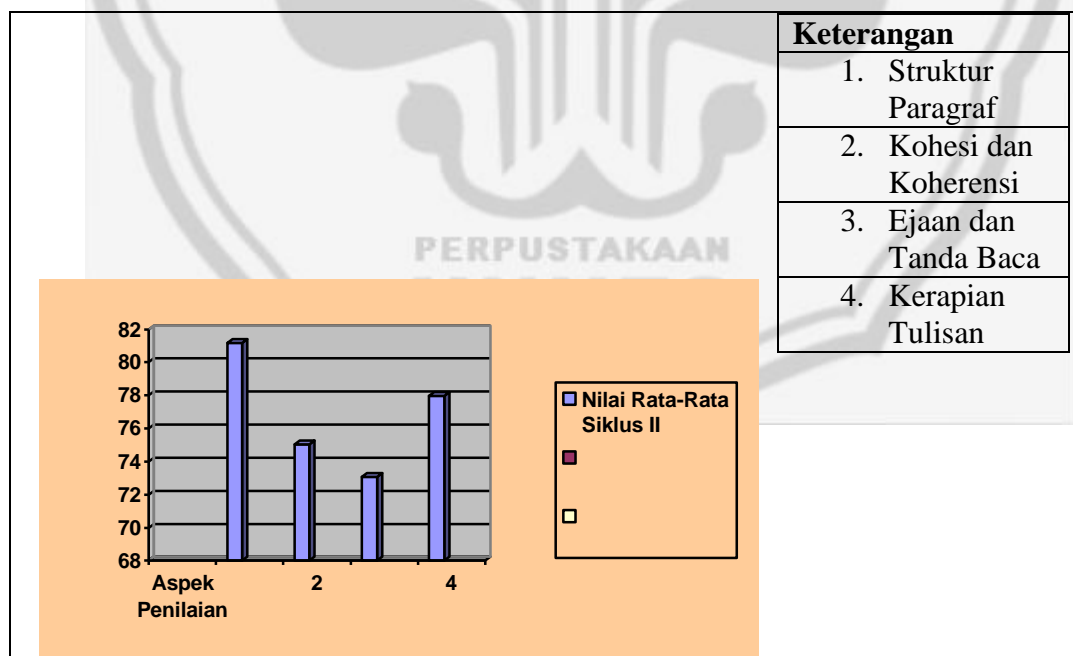
koherensi, ejaan dan tanda baca, serta kerapian tulisan. Pada siklus II ini, siswa sudah cukup paham menggunakan media kartu *scramble*.

Secara umum, hasil tes kemampuan menyusun paragraf siswa kelas III SD Negeri Sekaran 01 Gunungpati Semarang pada siklus II ini dapat dilihat pada tabel 16 berikut.

Tabel 16. Hasil Tes Siklus II Keterampilan Menyusun Paragraf

No.	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	$\Sigma$ Nilai	Presentase	Rata-Rata
1	Sangat baik	85-100	7	612	15,56	$X = \frac{3522}{45} = 78,27$ (kategori baik)
2	Baik	70-84	38	2910	84,44	
3	Cukup	55-69	-	-	-	
4	Kurang	0-54	-	-	-	
Jumlah			45	3522	100	

Tabel 16 di atas merupakan hasil tes kemampuan menyusun paragraf. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram batang berikut.



### Diagram 3 Nilai Rata-rata Tiap Aspek pada Siklus II

Tabel 16 dan diagram 3 menunjukkan bahwa hasil tes kemampuan menyusun paragraf siswa secara klasikal mencapai nilai 78,27 termasuk dalam kategori baik. Rata-rata ini mengalami peningkatan dari siklus I yang hanya 72,87. Hal ini tidak lepas dari perbaikan tindakan dari perbaikan tindakan yang dilakukan pada siklus II. Dari ke 45 siswa yang diteliti, terdapat 7 siswa yang berhasil mendapat nilai dalam kategori baik atau sebesar 15,56 %. Kategori baik dicapai oleh 38 siswa atau sebesar 84,44 %. Pada siklus II ini, tidak ada yang mendapat nilai cukup dan kurang.

Untuk rata-rata nilai per aspeknya adalah untuk aspek struktur paragraf sebesar 81,16 termasuk dalam kategori baik, untuk aspek kohesi dan koherensi sebesar 75,04 termasuk dalam kategori baik, untuk aspek ejaan dan tanda baca sebesar 73,08 termasuk dalam kategori baik, sedangkan untuk aspek kerapian tulisan sebesar 77,96 termasuk dalam kategori baik.

#### 4.1.3.1.1 Hasil Tes Menyusun Paragraf Aspek Struktur Paragraf

Secara rinci, hasil tes kemampuan menyusun paragraf, khususnya aspek struktur paragraf dapat dilihat pada tabel 17 berikut.

Tabel 17. Hasil Tes Aspek Struktur Paragraf

No.	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	$\Sigma$ Nilai	Persen (%)	Keterangan
1.	Sangat Baik	20-25	33	693	73,33	Skor rata-rata = $\frac{913}{45} = 20,29$ Nilai rata-rata
2.	Baik	14-19	12	220	26,67	
3.	Cukup	8-13	-	-	-	
4.	Kurang	0-7	-	-	-	

Jumlah	45	913	100	$\frac{20,29 \times 100}{25} = 81,16$ Kategori baik
--------	----	-----	-----	--

Data tabel 17 menunjukkan skor rata-rata aspek struktur paragraf sebesar 20,29 termasuk dalam kategori sangat baik dengan nilai rata-rata 81,16 termasuk dalam kategori baik. Skor dengan kategori sangat baik dicapai oleh 33 siswa atau sebesar 73,33 %. Kategori baik dicapai oleh 12 siswa atau sebesar 26,67 %. Skor dengan kategori cukup dan kategori kurang tidak ada yang memperolehnya.

Dari hasil yang dicapai dapat disimpulkan bahwa siswa sudah paham dengan materi yang disajikan dalam media kartu *scramble*. Dari kartu yang sudah disediakan, siswa mampu menyusun paragraf dengan baik dan benar. Media kartu *scramble* tersebut sangat membantu siswa dalam menuangkan ide dan gagasannya dalam penyusunan paragraf yang baik.

#### 4.1.3.1.2 Hasil Tes Menyusun Paragraf Aspek Kohesi dan Koherensi

Secara rinci, hasil tes kemampuan menyusun paragraf, khususnya aspek kohesi dan koherensi dapat dilihat pada tabel 18 berikut ini.

Tabel 18. Hasil Tes Aspek Kohesi dan Koherensi

No.	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	$\Sigma$ Nilai	Persen (%)	Keterangan
1.	Sangat Baik	20-25	15	324	33,33	Skor rata-rata = $\frac{844}{45} = 18,76$
2.	Baik	14-19	30	520	66,67	
3.	Cukup	8-13	-	-	-	

4.	Kurang	0-7	-	-	-	Nilai rata-rata $\frac{18,76 \times 100}{25} = 75,04$ 25 Kategori baik
Jumlah			45	844	100	

Data pada tabel 18 menunjukkan skor rata-rata dalam aspek kohesi dan koherensi yang dicapai sebesar 18,76 termasuk dalam kategori baik dan nilai rata-rata 75,04 termasuk dalam kategori baik. Perolehan nilai dalam kategori sangat baik dicapai oleh 15 siswa atau sebesar 33,33 %. Kategori baik dicapai oleh 30 siswa atau sebesar 66,67 %. Untuk kategori cukup dan kurang tidak ada yang mencapainya.

#### 4.1.3.1.3 Hasil Tes Menyusun Paragraf Aspek Penggunaan Ejaan dan Tanda Baca

Penilaian aspek dan tanda baca dalam menyusun paragraf adalah ketepatan penggunaan ejaan dan tanda baca dalam menyusun paragraf. Hasil tes aspek ejaan dan tanda baca dalam menyusun paragraf dapat dilihat pada tabel 19 berikut.

Tabel 19. Hasil Tes Aspek Ejaan dan Tanda Baca

No.	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	$\Sigma$ Nilai	Persen (%)	Keterangan
1.	Sangat Baik	20-25	27	490	60	Skor rata-rata = $\frac{822}{45} = 18,27$
2.	Baik	14-19	18	332	40	
3.	Cukup	8-13	-	-	-	Nilai rata-rata $\frac{18,27 \times 100}{25} = 73,08$ 25 Kategori baik
4.	Kurang	0-7	-	-	-	
Jumlah			45	822	100	

Data tabel 19 menunjukkan skor rata-rata dalam aspek ejaan dan tanda baca yang dicapai siswa sebesar 18,27 termasuk dalam kategori baik dengan nilai rata-rata sebesar 73,08 yang termasuk dalam kategori baik. Artinya keterampilan siswa dalam aspek ejaan dan tanda baca sudah baik, dan berarti siswa sudah menggunakan ejaan dan tanda baca dengan benar dalam penyusunan paragraf. Perolehan nilai dalam kategori sangat baik dicapai oleh 27 siswa atau sebesar 60%. Kategori baik diperoleh 18 siswa atau sebesar 40 %. Untuk kategori cukup dan kurang tidak ada yang mencapainya.

#### 4.1.3.1.4 Hasil Tes Menyusun Paragraf Aspek Kerapian Tulisan

Penilaian dalam menyusun paragraf aspek kerapian tulisan difokuskan pada jelas tidaknya kalimat yang disusun oleh siswa termasuk tulisnya. Berikut ini hasil perolehan nilai menyusun paragraf aspek kerapian tulisan.

Tabel 20 Hasil Tes Aspek Kerapian Tulisan

No.	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	$\Sigma$ Nilai	Persen (%)	Keterangan
1.	Sangat Baik	20-25	19	412	42,22	Skor rata-rata = $\frac{877}{45} = 19,49$ Nilai rata-rata $\frac{19,49 \times 100}{25} = 77,96$
2.	Baik	14-19	26	465	57,78	
3.	Cukup	8-13	-	-	-	
4.	Kurang	0-7	-	-	-	
Jumlah			45	877	100	25

			Kategori baik
--	--	--	---------------

Data tabel 20 menunjukkan skor rata-rata dalam aspek kerapian tulisan yang dicapai siswa sebesar 19,49 yang termasuk dalam kategori baik dengan nilai rata-rata sebesar 77,96 yang termasuk dalam kategori baik. Artinya keterampilan siswa dalam aspek kerapian tulisan sudah cukup baik, paragraf yang disusun oleh siswa sudah jelas maksudnya, bisa dipahami, dan mudah untuk dibaca. Perolehan nilai dalam kategori sangat baik dicapai oleh 19 siswa atau sebesar 42,22%. Kategori baik diperoleh 26 siswa atau sebesar 57,78 %. Untuk kategori cukup dan kurang tidak ada yang mencapainya.

#### **4.1.3.2 Hasil Nontes**

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

##### **4.1.3.2.1 Hasil Observasi**

Pengambilan data melalui observasi ini bertujuan untuk mengetahui perilaku siswa selama pembelajaran berlangsung. Aspek yang diamati dalam observasi ini meliputi perilaku siswa saat mengikuti pembelajaran. Adapun aspek yang menjadi sasaran observasi antara lain: (1) memperhatikan penjelasan guru, (2) tertarik atau



senang terhadap media permainan bahasa *scramble*, (3) antusias mengikuti pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray*, (4) melaksanakan perintah guru menyusun paragraf, (5) tenang saat menyusun paragraf, (6) berbicara tidak relevan, (7) menulis sambil bicara, (8) berjalan-jalan di kelas, (9) mengganggu teman, (10) berusaha melihat pekerjaan teman. Secara umum hasil observasi dapat dilihat pada tabel 21 berikut.

**Tabel 21. Hasil Observasi Siklus II**

Baik			Tidak Baik		
Aspek amatan	Jumlah	Persen	Aspek Amatan	Jumlah	Persen
Aspek amatan 1	42	93,33 %	Aspek amatan 6	3	6,67 %
Aspek amatan 2	43	95,56 %	Aspek amatan 7	2	4,44 %
Aspek amatan 3	40	88,89 %	Aspek amatan 8	5	11,11 %
Aspek amatan 4	41	91,11 %	Aspek amatan 9	4	8,89 %
Aspek amatan 5	40	88,89 %	Aspek amatan 10	5	11,11 %

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II hampir sebagian besar siswa sudah memperhatikan penjelasan guru. Dari 45 siswa, hampir sebagian besar siswa sudah memperhatikan penjelasan guru, ditunjukkan dengan persentase sebesar 93,33 % atau 42 siswa yang memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari guru. Mereka sangat antusias mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan. Perhatian siswa

sudah menunjukkan ketertarikan siswa terhadap materi yang diajarkan. Sebagian besar siswa mencatat materi yang disajikan saat pembelajaran.

Selanjutnya, mengenai respon ketika ditampilkan media kartu *scramble*, hampir seluruh siswa mengatakan senang dengan media yang digunakan. Dari 45 siswa, ada 43 atau sebesar 95,56 % yang menunjukkan ketertarikan terhadap media yang digunakan. Hal tersebut merupakan bukti ketertarikan siswa terhadap media kartu *scramble* yang digunakan dalam pembelajaran menyusun paragraf.

Keaktifan siswa dalam bertanya pada siklus II ini lebih baik dibandingkan siklus I. Siswa selalu bertanya pada guru jika kurang paham dengan materi yang disajikan. Selain itu, siswa yang kesulitan dalam menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* tidak segan-segan untuk bertanya pada guru. Dari 45 siswa, 40 di antaranya atau sebesar 88,89 % menunjukkan antusias mereka terhadap pembelajaran menyusun paragraf. Hal tersebut menunjukkan keseriusan siswa untuk belajar menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

Pada saat kegiatan menyusun paragraf, hampir seluruh siswa sudah melaksanakan tugasnya dengan baik. Dari 45 siswa, 41 siswa atau sebesar 91,11 % melaksanakan perintah guru untuk menyusun paragraf yang baik dan benar. Mereka berusaha sebaik mungkin untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Secara tepat waktu, siswa sudah dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik.

Pada saat menyusun paragraf, siswa sudah menunjukkan sikap yang baik selama menyusun paragraf. Dari 45 siswa, ada 40 siswa atau sebesar 88,89 % menunjukkan sikap yang tenang saat pembelajaran berlangsung. Siswa tenang dan serius dalam menyusun paragraf dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* menggunakan media permainan bahasa *scramble*. Kondisi kelas terlihat cukup kondusif.

Sedangkan perilaku yang kurang baik, di antaranya berbicara tidak relevan saat pembelajaran berlangsung. Dari 45 siswa, hanya 6,67 % atau 3 siswa yang berbicara tidak relevan saat pembelajaran berlangsung. Hal tersebut menunjukkan peningkatan dibandingkan siklus I.

Untuk perilaku siswa yang kurang baik, misalnya berbicara sambil menulis ketika guru memberi perintah siswa untuk menulis materi atau menyusun paragraf saat pembelajaran, dari 45 siswa, ada 2 atau 4,44 % siswa yang menunjukkan sikap berbicara ketika sedang menulis.

Perilaku siswa yang suka berjalan-jalan di kelas saat pembelajaran berlangsung, dari 45 siswa hanya 5 atau sebesar 11,11 % yang melakukan tindakan tersebut. Perilaku siswa yang suka mengganggu teman saat pembelajaran dari 45 siswa hanya 4 siswa atau sebesar 8,89 % yang melakukan kegiatan tersebut. Sedangkan perilaku yang kurang baik yang lain yaitu berusaha melihat pekerjaan teman saat kegiatan menyusun paragraf berlangsung, dari 45 siswa ada 5 siswa atau

sebesar 11,11 % yang melakukan tindakan tersebut. Hal tersebut menunjukkan peningkatan dibandingkan siklus I.

Hasil observasi tersebut sudah menunjukkan hasil yang baik. Hampir semua siswa sudah melaksanakan tugasnya dengan baik. Mereka serius dan antusias dalam belajar menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *scramble*. Perilaku siswa di siklus II ini sudah lebih baik dari sebelumnya.

#### **4.1.3.2.2 Hasil Catatan Harian**

Catatan harian yang digunakan pada penelitian ini meliputi catatan harian guru dan catatan harian siswa. Data catatan harian ini berisi ungkapan perasaan guru dan siswa selama pembelajaran keterampilan menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *Scramble*. Di bawah ini dijelaskan hasil kedua catatan harian tersebut.

##### **4.1.3.2.2.1 Catatan Harian Guru**

Catatan harian yang dilakukan dalam penelitian ini ada dua macam yaitu catatan harian guru dan catatan harian siswa. Kedua catatan harian ini berisi ungkapan perasaan, tanggapan, pesan terhadap pembelajaran menyusun paragraf

melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *Scramble*.

Pengisian catatan harian guru dilakukan oleh guru. Catatan harian guru ini berisi segala hal yang dirasakan guru selama pembelajaran berlangsung. Hal-hal yang terdapat dalam catatan harian guru yaitu: (1) respon siswa terhadap pembelajaran menyusun paragraf, (2) respon siswa terhadap pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stay* dengan media permainan bahasa *Scramble*, (3) keseriusan siswa mengikuti pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray*, (4) bagaimana situasi atau suasana kelas ketika pembelajaran berlangsung, (5) Keefektifan dan keefisienan media permainan bahasa *Scramble* yang digunakan dalam pembelajaran menyusun paragraf.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada saat pembelajaran berlangsung, minat siswa dalam mengikuti pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *Scramble* pada siklus II ini, dapat dikatakan lebih baik daripada siklus I. Hal ini dapat dilihat pada semangat siswa ketika mengikuti pembelajaran. Secara bersama-sama siswa selalu menjawab pertanyaan guru (walaupun ada juga beberapa siswa yang masih pasif). Selain itu, keberadaan beberapa siswa yang aktif bertanya juga merupakan wujud minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Pada saat guru meminta untuk berdiskusi, siswa juga menjalankan tugasnya dengan baik dan terlihat senang meskipun ada beberapa siswa yang kurang serius menjalankan tugasnya.

Respon siswa terhadap metode yang digunakan peneliti dalam mengajar juga positif. Hal tersebut terlihat dari ketertarikan siswa terhadap kartu *scramble* yang digunakan dalam pembelajaran menyusun paragraf. Di mana pembelajaran tersebut terasa berbeda apabila dibandingkan dengan pembelajaran yang selama ini diperoleh. Dengan kartu *scramble*, siswa lebih mudah dan cepat menangkap materi karena hurufnya tercetak besar dan menarik.

Aspek yang lain adalah keseriusan siswa saat pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *scramble*. Sebagian besar siswa pada siklus II ini lebih serius mengikuti pembelajaran menyusun paragraf, mereka memperhatikan dengan baik dan seksama materi yang diajarkan oleh guru (peneliti).

Situasi atau suasana kelas ketika pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *scramble* ini, sudah berlangsung dengan kondusif. Siswa yang sebelumnya belum dapat berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran, untuk siklus II ini sudah dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

Pendapat guru tentang keefektifan dan keefisienan media permainan bahasa *scramble* yang digunakan dalam pembelajaran menyusun paragraf. Pemanfaatan kartu *scramble* cukup efektif untuk pembelajaran menulis khususnya menyusun paragraf di kelas. Karena hurufnya tercetak besar dan lebih menarik sehingga dapat dibaca oleh seluruh siswa. Selain itu, kartu *scramble* lebih efisien untuk pembelajaran

menyusun paragraf, karena peneliti tidak repot untuk membuat kartu *scramble* dari kertas *quarto* sebanyak kalimat yang dibutuhkan.

Pada siklus II ini, siswa terlihat lebih siap mengikuti pembelajaran sehingga peneliti merasa bangga dengan pembelajaran tersebut. Siswa tidak segan-segan bertanya jika mengalami kesulitan. Hingga akhir pembelajaran siswa masih terlihat aktif. Demikian perasaan senangnya, seakan siswa enggan meninggalkan kelas. Mereka senang mengerjakan tugas yang diberikan guru. Siswa memberikan respon positif terhadap media dan model pembelajaran yang digunakan. Kehadiran model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan media permainan bahasa *scrmable* dapat membantu siswa dalam menyusun paragraf.

#### **4.1.2.2.2 Catatan Harian Siswa**

Aspek-aspek yang harus diisi siswa pada siklus II sama seperti aspek-aspek yang diisi siswa pada siklus I. Catatan harian siswa berisi empat pertanyaan yang harus diisi siswa. Pertanyaan tersebut antara lain mengenai : (1) perasaan siswa mengikuti pembelajaran menyusun paragraf yang baru saja dilakukan, (2) pendapat siswa mengenai pembelajaran menyusun paragraf yang baru saja dilakukan, (3) kemudahan dan kesulitan apa yang kamu alami selama pembelajaran menyusun paragraf yang baru saja dilakukan, (4) pesan, kesan, dan saran siswa terhadap pembelajaran menyusun paragraf yang baru saja dilaksanakan. Berikut ini adalah data hasil catatan harian siswa pada siklus II.

Pada saat peneliti membagikan catatan harian siswa, siswa sudah merasa terbiasa karena pengisian catatan harian sudah pernah dilakukan pada siklus I. Siswa terlihat sangat antusias pada saat pengisian catatan harian. Siswa mengisi catatan harian sesuai dengan pendapat dan perasaan mereka masing-masing selama mengikuti pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *scramble*.

Aspek yang *pertama*, tanggapan siswa secara keseluruhan mengenai perasaan yang mereka rasakan setelah mengikuti pembelajaran menyusun paragraf, masih sama dengan siklus I. Tanggapan mereka terhadap pembelajaran menyusun paragraf yang diberikan guru sudah baik. Mereka sangat senang melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *scramble* dalam pembelajaran menyusun paragraf. Hal ini karena model dan media yang digunakan memudahkan mereka dalam menyusun paragraf. Selain itu, mereka juga mengatakan bahwa belajar menyusun paragraf dengan kartu *scramble* lebih menyenangkan daripada belajar dengan teknik sederhana yang sering digunakan guru selama ini.

Sama halnya dengan siklus I, hasil catatan harian siswa secara keseluruhan menyimpulkan bahwa siswa senang terhadap pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *scramble*. Siswa sangat terbantu dalam menuangkan ide dan gagasannya. Mereka menyatakan pembelajaran di siklus II lebih menyenangkan dan lebih menarik.



Dari data yang diperoleh, seluruh siswa berpendapat senang mengikuti pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *scramble*. Alasannya, pengetahuan mereka semakin bertambah tentang paragraf dan juga model serta media yang digunakan. Mereka sudah mulai bisa menyusun paragraf dengan baik dan logis daripada pertemuan sebelumnya.

Aspek yang *kedua* yaitu tanggapan siswa mengenai pembelajaran menyusun paragraf secara keseluruhan. Mereka merasa tertarik untuk mengikuti pembelajaran menyusun paragraf. Siswa secara seksama mengikuti setiap instruksi dari guru. Menurut salah satu siswa yang bernama Dyah Ayu Phitaloka Putri mengatakan bahwa pembelajaran menyusun paragraf yang baru dilaksanakan mengasyikkan sekali karena diselingi dengan permainan dan mediana menarik.. Pendapat lain dikemukakan oleh Alex Triyanto yang mengatakan sangat senang dengan pembelajaran yang dilaksanakan dan dia berharap bisa diajar dengan pembelajaran seperti itu lagi. Dari beberapa pendapat di atas, secara umum dapat disimpulkan siswa merespon positif pembelajaran menyusun paragraf yang telah dilaksanakan dan siswa merasa semakin mudah dalam menyusun paragraf.

Aspek yang *ketiga* adalah tanggapan siswa tentang kemudahan dan kesulitan dalam menyusun paragraf. Kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa pada siklus I sedikit demi sedikit dapat dikurangi. Mereka sudah tidak bingung lagi dalam menyusun paragraf yang baik dan logis. Pembelajarannya pun mudah untuk

dipahami, apalagi dengan adanya media permainan bahasa *scramble*, siswa lebih terbantu dalam menyusun sebuah paragraf yang baik dan logis.

Aspek yang *keempat*, adalah mengenai pesan, kesan, atau komentar yang diberikan siswa terhadap pembelajaran menyusun paragraf dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* menggunakan media permainan bahasa *scramble* yang telah dilaksanakan. Mereka berpendapat bahwa melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *scramble* dapat memotivasi siswa untuk belajar menyusun paragraf dengan baik, siswa lebih senang dan terbantu untuk menuangkan idenya dalam menyusun paragraf.

#### **4.1.3.2.3 Wawancara**

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

Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada siswa saat wawancara diantaranya (1) pendapat siswa tentang pembelajaran menyusun paragraf yang telah dilaksanakan, (2) pendapat siswa tentang perasaannya selama mengikuti pembelajaran menyusun paragraf yang baru saja dilakukan, (3) kesulitan dan

penyebab yang dialami siswa selama mengikuti pembelajaran menyusun paragraf, (4) motivasi yang dirasakan siswa setelah mengikuti pembelajaran menyusun paragraf.

Pada dasarnya ketiga responden merasa senang dengan pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *scramble*. Menurut mereka, pembelajaran seperti ini tidak pernah dilakukan sebelumnya. Guru hanya sebatas memberikan materi dan tugas kepada siswa. Siswa tidak pernah dibiarkan aktif untuk menemukan konsep, pesan, atau informasi secara mandiri.

Dari hasil wawancara dengan ketiga siswa yang diwawancarai, siswa yang memperoleh nilai menyusun paragraf tinggi berpendapat bahwa pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *scramble* merupakan pembelajaran yang menarik. Siswa merasa menarik karena model pembelajaran yang diberikan berbeda dengan model pembelajaran yang diajarkan guru selama ini. Siswa yang memperoleh nilai sedang dan rendah pun juga merasa kalau pembelajaran yang dilaksanakan menarik dan menyenangkan. Menurutnya pembelajaran ini memudahkan siswa dalam menyerap dan memahami materi. Selain itu mengurangi rasa kejenuhan dalam menerima materi pembelajaran. Pembelajaran seperti ini merupakan pengalaman baru yang dialami oleh siswa dan hendaknya sering-sering dilakukan.

Pendapat siswa tentang perasaan yang mereka rasakan setelah mengikuti pembelajaran menyusun paragraf adalah sama-sama merasa senang. Baik siswa yang

mendapat nilai tinggi, sedang, dan rendah mengaku merasa antusia mengikuti setiap langkah-langkah pembelajaran dan setiap instruksi yang diberikan oleh guru.

Pembelajaran melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *scramble* menjadikan siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran menyusun paragraf. Siswa tak malu untuk bertanya ketika mengalami kesulitan dalam menyusun paragraf, siswa juga tidak segan untuk bertanya tentang materi yang guru sajikan. Mereka pun semangat dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

Belajar menyusun paragraf dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* menggunakan media permainan bahasa *scramble* merupakan pengalaman pertama bagi siswa. Oleh karena itu, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan-kesulitan dalam pembelajaran menyusun paragraf. Kemampuan tiap-tiap siswa berbeda-beda dalam menerima pelajaran. Ada yang cepat tanggap, bahkan ada yang memerlukan penjelasan berulang-ulang untuk memahaminya. Siswa yang mendapat nilai tes menyusun paragraf rendah, mereka menyatakan bahwa masih kesulitan dalam menyusun paragraf, tetapi dengan menggunakan media kartu *scramble* menjadi lebih terbantu untuk menuangkan ide dan gagasannya dalam menyusun sebuah paragraf yang baik dan benar.

Pada umumnya siswa yang masih bingung melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan media kartu *scramble* pada siklus I, pada siklus II ini berkat arahan dari guru, siswa menjadi lebih paham dalam menggunakan kartu *scramble*

untuk menyusun sebuah paragraf. Siswa yang kesulitan dalam mengurutkan dan menyusun kalimat menjadi sebuah paragraf yang baik dan logis pada siklus II ini sudah lebih baik atau mengalami perubahan dibandingkan dengan pembelajaran siklus I. Selain itu, siswa yang pada siklus I masih banyak melakukan kesalahan dalam penggunaan dan tanda baca, untuk siklus II sudah mulai berkurang. Siswa yang mendapat nilai tertinggi mengatakan bahwa mereka sangat senang melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan media kartu *scramble* yang digunakan oleh guru. Menurut mereka model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan media kartu *scramble* ini bagus dan memudahkan siswa dalam menyusun paragraf. Sehingga, bagi mereka merupakan suatu hal yang baru dan perlu dikembangkan.

Untuk mengatasi kesulitan tersebut, siswa tidak segan-segan meminta bantuan guru. Kemudian guru membantu siswa dengan memberitaukan langkah-langkah yang benar. Siswa mengikuti petunjuk yang diberikan guru.

Motivasi yang dirasakan siswa selama mengikuti pembelajaran menyusun paragraf adalah mereka merasa bahwa paragraf itu adalah hal yang menarik dan banyak manfaatnya. Dengan menyusun paragraf yang baik mendatangkan inspirasi untuk mereka dalam menulis apa pun. Hal itu diungkapkan oleh siswa yang mendapat nilai tinggi dan sedang. Sedangkan siswa yang mendapat nilai rendah merasa biasa saja dengan pembelajaran yang mereka terima.

Kesimpulan dari beberapa jawaban siswa adalah mereka senang dengan model dan media yang digunakan oleh guru. Menurut mereka, pembelajaran

menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *scramble* lebih santai, tidak menegangkan, dan tidak membosankan.

#### 4.1.3.2.4 Dokumentasi Foto

Pada siklus II ini, dokumentasi foto yang diambil difokuskan pada kegiatan selama proses pembelajaran, yaitu pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *scramble*. Pembelajaran menyusun paragraf ini dilakukan di ruang kelas. Gambar yang diambil pada siklus II antara lain pada (1) saat guru menyampaikan pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *scramble*, (2) saat siswa secara individu dan berkelompok melaksanakan kegiatan menyusun paragraf, (3) saat siswa melaksanakan perintah guru untuk menerapkan model pembelajaran *Two Stay two Stray*, (4) pada saat siswa melakukan tes unjuk kerja. Deskripsi gambar pada siklus II selengkapnya sebagai berikut ini. Kegiatan yang pertama adalah apersepsi. Pada kegiatan ini guru menjelaskan kekurangan-kekurangan di siklus I untuk perbaikan pembelajaran menyusun paragraf pada hari itu. Setelah kegiatan apersepsi selesai, dilanjutkan dengan kegiatan penyampaian materi yang dapat dilihat pada gambar berikut ini.



**Gambar 6.** Penyampaian Materi dengan Media Kartu *Scramble*

Gambar 6 merupakan situasi kegiatan penyampaian materi dengan media kartu *scramble*. Situasi tersebut menggambarkan penjelasan guru mengenai pembelajaran menyusun paragraf dengan kartu *scramble*. Mereka terlihat sangat tertarik dengan media kartu *scramble* yang digunakan. Siswa dengan antusias mengikuti penjelasan guru. Setiap siswa memperhatikan dengan seksama materi yang disajikan, contoh paragraf yang ditampilkan, berikut tugas yang guru berikan. Pada kegiatan pembelajaran menyusun paragraf dengan media kartu *scramble* ini, siswa dituntut untuk mengerjakan secara kelompok dan individu. Siswa dibagi ke dalam kelompok yang masing-masing beranggotakan 4 orang. Aktivitas tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini.



**Gambar 7.** Siswa Praktik Menyusun Paragraf Secara Kelompok dan Individu

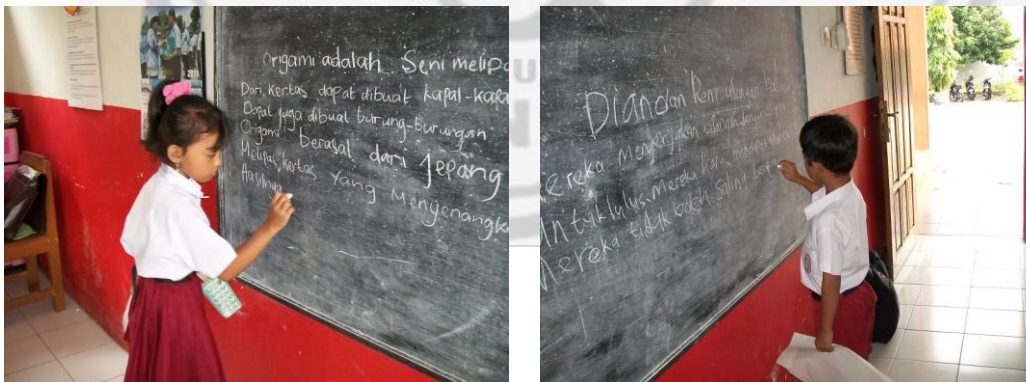
Gambar 7 peneliti ambil saat siswa praktek menyusun paragraf dengan media kartu *scramble* secara kelompok dan individu. Terlihat dalam gambar siswa aktif bekerjasama dalam kelompoknya. Dengan antusias, siswa mengikuti langkah-langkah yang guru berikan, dari membaca sejenak kalimat yang ada pada kartu *scramble*, kemudian berdiskusi untuk menyusun kalimat-kalimat yang ada pada kartu *scramble* menjadi sebuah paragraf yang baik dan logis. Setelah selesai menyusun paragraf, hasil penyusunan dicatat dalam buku catatan. Selain mengerjakan secara kelompok siswa juga mengerjakan tugas yang diberikan secara individu. Setelah siswa selesai berdiskusi, dua orang dari masing-masing kelompok bertemu ke kelompok lain. Inilah yang disebut model pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Aktivitas ini terlihat pada gambar berikut ini.





**Gambar 8.** Siswa Melaksanakan Perintah Guru untuk Menerapkan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Dalam gambar 8 terlihat saat siswa melaksanakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Mereka terlihat senang dan bersemangat untuk melaksanakan model ini. Dua orang dari masing-masing kelompok bertamu ke kelompok lain untuk mencari informasi sebanyak-banyaknya berkaitan dengan tugas yang baru saja dikerjakan. Setelah selesai mereka kembali ke kelompoknya masing-masing dan berdiskusi untuk memperbaiki hasil pekerjaannya. Setelah selesai mereka menuliskan hasil pekerjaannya di papan tulis. Aktivitas tersebut terlihat pada gambar berikut ini.



**Gambar 9.** Siswa Menuliskan Hasil Paragraf yang Telah Disusun

Dalam gambar 9 terlihat perwakilan dari kelompok menuliskan hasil pekerjaannya di papan tulis. Sedangkan kelompok lain menanggapi hasil pekerjaan kelompok lain. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan dari pekerjaan yang dibuat sehingga hasilnya menjadi lebih baik. Kemudian siswa memperbaiki paragraf yang telah dibuat. Kegiatan selanjutnya adalah guru dan siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.

#### **4.1.2.2.5 Refleksi Siklus II**

Berdasarkan hasil tes keterampilan menyusun paragraf pada siklus II diketahui bahwa nilai rata-rata tes menyusun paragraf siswa kelas III SD Negeri Sekaran 01 Gunungpati Semarang mengalami peningkatan. Hal ini dapat diketahui dari nilai rata-rata klasikal yang diperoleh siswa kelas III SD Negeri Sekaran 01 Gunungpati Semarang pada pembelajaran menyusun paragraf siklus II yaitu sebesar 78,27 yang berada pada kategori baik. Semua siswa sudah mencapai nilai sesuai dengan target yang diharapkan peneliti. Hasil tes pada siklus II ini sudah memuaskan karena telah mencapai target yang diinginkan oleh peneliti, yaitu memenuhi nilai rata-rata klasikal 70. Karena semua siswa sudah mencapai target nilai maka peneliti tidak mengadakan siklus berikutnya dan menyerahkan kepada guru mata pelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan lagi hasil ini.

Berdasarkan hasil nontes yang meliputi observasi, catatan harian guru, catatan harian siswa, wawancara, dan dokumentasi foto, perilaku siswa pada pembelajaran siklus II ini juga lebih positif daripada siklus I. Berdasarkan hasil observasi, tampak semakin banyak siswa yang memperhatikan penjelasan guru, siswa lebih antusias menyusun paragraf, dan merespon baik penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan media permainan bahasa *Scramble*.

Berdasarkan hasil catatan harian siswa dan wawancara pada siklus II terungkap bahwa banyak siswa yang tertarik dan merasa senang dengan pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *Scramble*. Berdasarkan hasil dokumentasi foto juga terungkap bahwa siswa lebih antusias dan bersungguh-sungguh dalam menyusun paragraf.

Berdasarkan hasil tes dan nontes siklus II dapat disimpulkan siswa kelas III SD Negeri 01 Sekaran Gunungpati Semarang sudah mencapai kriteria ketuntasan yang diinginkan pada pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *Scramble*.

#### **4.2 Pembahasan**

Pembahasan dibuat berdasarkan pada hasil prasiklus, siklus I dan siklus II. Tindakan pertama yang dilakukan yaitu tes pratindakan. Tes ini bertujuan untuk mengetahui gambaran kondisi awal keterampilan siswa kelas III SDN Sekaran 01 Gunungpati Semarang dalam menyusun paragraf. Berdasarkan hasil analisis nilai siswa prasiklus, disimpulkan bahwa kemampuan menyusun paragraf siswa masih

tergolong cukup. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata nilai yang diperoleh siswa sebesar 60,18.

Setelah peneliti melihat kondisi awal keterampilan menyusun paragraf siswa melalui hasil tes prasiklus tersebut, peneliti melakukan tindakan pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *scramble*. Dalam hal ini penelitian sudah difokuskan pada hasil siklus I dan siklus II. Pembahasan hasil tersebut meliputi hasil tes dan nontes. Tiap-tiap siklus dilakukan dengan prosedur yang berdaur melalui beberapa tahap, yaitu perencanaan, pengamatan, tindakan, dan refleksi. Siklus II dilakukan sebagai wujud perbaikan dari pembelajaran siklus I. Pemerolehan hasil penelitian mengacu pada pemerolehan skor yang dicapai siswa ketika diberi tugas untuk menyusun paragraf yang baik dan benar dengan memperhatikan ejaan. Hasil penelitian pada siklus I dan siklus II dijamin menggunakan instrumen penjangkauan data, baik melalui tes maupun nontes. Dari hasil kedua siklus tersebut diketahui taraf peningkatan keterampilan siswa dalam menyusun paragraf. Berikut ini disajikan penjelasan mengenai peningkatan keterampilan menyusun paragraf serta perubahan perilaku siswa kelas III SD Negeri 01 Sekaran Gunungpati Semarang setelah melakukan pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *Scramble*.

#### **4.2.1 Peningkatan Hasil Keterampilan Menyusun Paragraf Melalui Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan Media Permainan Bahasa *Scramble***

Berdasarkan hasil tes menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *Scramble*, diperoleh hasil bahwa nilai rata-rata siswa kelas III SD Negeri Sekaran 01 Gunungpati Semarang mengalami peningkatan sebesar 12,69 yaitu dari 60,18 pada prasiklus menjadi 72,87 pada siklus I dan sebesar 5,4, yaitu dari 72,87 pada siklus I menjadi 78,27 pada siklus II. Peningkatan nilai rata-rata siswa dari 72,87 pada siklus I menjadi 78,27 pada siklus II terjadi akibat adanya perbaikan perencanaan maupun tindakan pada siklus II. Tindakan perbaikan yang dilakukan meliputi (1) belajar menyusun paragraf yang baik dan benar pada siklus II dilakukan sebanyak 2 kali, sehingga siswa lebih terampil dan tahu bagaimana menyusun paragraf dengan baik dan benar, (2) mengganti kartu *scramble* menjadi lebih menarik dan lebih disukai siswa, (3) saat tes unjuk kerja, guru mempersilakan siswa secara sukarela untuk ke depan menuliskan hasil pekerjaan mereka, (4) memancing siswa dengan pemberian hadiah kepada siswa yang memperoleh nilai tertinggi. Semua upaya perbaikan yang telah peneliti lakukan berdasarkan refleksi dari pelaksanaan siklus I terbukti mampu meningkatkan keterampilan menyusun paragraf, serta mengubah perilaku siswa menjadi ke arah yang lebih baik.

Hasil penelitian ini didasarkan pada hasil tindakan prasiklus, siklus I, dan hasil tindakan siklus II. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu, prasiklus, siklus I dan siklus II. Hasil penelitian meliputi hasil tes prasiklus, hasil tes dan nontes dari siklus I dan siklus II. Hasil tes berpedoman pada pemerolehan skor yang dicapai siswa dalam tes unjuk kerja. Aspek-aspek yang dinilai meliputi gabungan dari dua tes tersebut, yaitu: (1) struktur paragraf, (2) kohesi dan koherensi, (3) ejaan dan tanda baca, (4) diksi atau pilihan kata, (5) keefektifan kalimat, dan (6) kerapian tulisan. Pada tabel 28 berikut disajikan hasil tes sekaligus peningkatan nilai di tiap-tiap aspek.

**Tabel 22. Perbandingan Rata-Rata Nilai Tes Tiap Tiap Aspek Keterampilan Menyusun Paragraf yang Baik dan Benar**

Aspek	Nilai Rata-rata Kelas			Peningkatan					
	PS	S I	S II	PS-S I	%	SI-S II	%	PS-SII	%
1	13,56	18,91	20,29	5,35	39,45%	1,38	7,30%	6,73	49,63%
2	15,2	18,38	18,76	3,18	20,92%	0,38	2,07%	3,56	23,42%
3	15,38	18,33	18,27	2,95	19,18%	-0,06	-3,27%	2,89	18,79%
4	16,04	17,16	19,49	1,12	6,98%	2,33	13,58%	3,45	21,51%
Rata-rata	60,18	72,78	76,81	12,6	20,94%	4,03	5,54%	16,63	21,65%
Rata-rata nilai	60,18	72,87	78,27	12,69	21,08%	5,4	7,41%	18,09	30,06%

Keterangan:

1. Struktur Paragraf
2. Kohesi dan Koherensi
3. Ejaan dan Tanda Baca

#### 4. Kerapian Tulisan

Hasil tes prasiklus nilai rata-rata kelas mencapai 60,18 dan termasuk kategori cukup karena masih berada pada rentang nilai 55-69. nilai rata-rata tersebut berasal dari jumlah rata-rata masing-masing aspek yang dinilai. Pada prasiklus, aspek struktur paragraf dengan nilai rata-rata 13,56 termasuk kategori cukup. Aspek kohesi dan koherensi dengan nilai rata-rata 15,2 termasuk kategori baik. Aspek ejaan dan tanda baca dengan nilai rata-rata 15,38 termasuk kategori baik. Aspek kerapian tulisan dengan nilai rata-rata 16,04 termasuk kategori baik.

Hasil tes siklus I menyusun paragraf dengan nilai rata-rata klasikal 72,87 atau dalam kategori baik namun masih ada beberapa siswa yang belum mencapai hasil yang ditargetkan oleh peneliti. Nilai rata-rata tersebut diakumulasikan dari beberapa aspek penilaian.

Pada aspek struktur paragraf dengan nilai rata-rata 18,91 termasuk kategori baik dan mengalami peningkatan sebesar 5,35 atau sebesar 39,45 % dari nilai rata-rata prasiklus. Pada aspek kohesi dan koherensi dengan nilai rata-rata 18,38 termasuk kategori baik dan mengalami peningkatan sebesar 3,18 atau sebesar 20,92 % dari nilai rata-rata prasiklus. Aspek ejaan dan tanda baca dengan nilai rata-rata 18,33 termasuk kategori baik dan mengalami peningkatan sebesar 2,95 atau sebesar 19,18% dari nilai prasiklus. Aspek yang terakhir yaitu, kerapian tulisan dengan nilai rata-rata 17,16 termasuk kategori baik dan mengalami peningkatan sebesar 1,12 atau sebesar 6,98% dari nilai prasiklus.

Hasil tes menyusun paragraf siklus II diperoleh nilai rata-rata klasikal siswa kelas III SDN Sekaran 01 Gunungpati Semarang sebesar 78,27 dalam kategori baik, karena pada rentang nilai 70-84. peningkatan nilai tersebut telah mencapai nilai rata-rata klasikal yang ditentukan. Dengan demikian siklus III ditiadakan. Nilai masing-masing aspek diuraikan sebagai berikut.

Pada aspek struktur paragraf dengan nilai rata-rata 20,29 dalam kategori sangat baik dan mengalami peningkatan sebesar 1,38 atau sebesar 7,30% dari nilai rata-rata siklus I, atau meningkat sebesar 6,73 atau sebesar 49,63% dari prasiklus. Aspek kohesi dan koherensi dengan nilai rata-rata 18,76 dalam kategori baik dan mengalami peningkatan sebesar 0,38 atau sebesar 2,07% dari nilai rata-rata siklus I, atau meningkat sebesar 3,56 atau sebesar 23,42% dari nilai prasiklus. Pada aspek ejaan dan tanda baca dengan nilai rata-rata 18,27 dalam kategori baik tetapi mengalami penurunan sebesar 0,06 atau sebesar 3,27% dari nilai siklus I, atau meningkat sebesar 2,89 atau sebesar 18,79% dari nilai prasiklus. Aspek yang terakhir, yaitu kerapian tulisan dengan nilai rata-rata 19,49 dalam kategori baik dan mengalami peningkatan sebesar 2,33 atau sebesar 13,58% dari nilai siklus I, atau mengalami peningkatan sebesar 3,45 atau sebesar 21,51% dari nilai prasiklus.

Dari uraian tersebut, dapat diketahui peningkatan terbesar nilai rata-rata klasikal dari prasiklus ke siklus I adalah aspek struktur paragraf sebesar 5,35 atau sebesar 39,45% sedangkan peningkatan terendah pada aspek kerapian tulisan sebesar 1,12 atau sebesar 6,98%.



Peningkatan terbesar nilai rata-rata klasikal dari siklus I ke siklus II adalah aspek struktur paragraf sebesar 1,38 atau sebesar 7,30% sedangkan peningkatan terendah pada aspek ejaan dan tanda baca sebesar -0,06 atau sebesar -3,27%. Peningkatan terbesar nilai rata-rata klasikal dari prasiklus ke siklus II adalah aspek struktur paragraf sebesar 6,73 atau sebesar 49,63% sedangkan peningkatan terendah pada aspek ejaan dan tanda baca sebesar 2,89 atau sebesar 18,79%.

Peningkatan keterampilan menyusun paragraf ini merupakan prestasi siswa yang memuaskan. Sebelum dilakukannya tindakan siklus I dan siklus II ini keterampilan siswa masih kurang dan belum memuaskan. Setelah diadakan pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *scramble*, keterampilan menyusun paragraf siswa meningkat. Dari pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan media permainan bahasa *Scramble* dalam pembelajaran menyusun paragraf siswa kelas III SD N Sekaran 01 Gunungpati Semarang terat membantu kelancaran, aktivitas, dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Adanya model pembelajaran *Two Stay Two Stray* membuat siswa lebih mudah memahami materi tentang paragraf dan membuat suasana kelas menjadi lebih hidup. Media permainan bahasa *Scramble* membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pembelajaran dan lebih memahami syarat-syarat paragraf yang baik.

#### **4.2.2 Perubahan Perilaku Siswa Kelas III SD Negeri 01 Sekaran Gunungpati Semarang terhadap Pembelajaran Menyusun Paragraf Melalui Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan Media Permainan Bahasa *Scramble***

Selama proses pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *Scramble*, dilakukan juga pengamatan terhadap perilaku siswa. Pengamatan dimulai dari siklus I sampai siklus II berakhir. Proses pengamatan dilakukan melalui instrumen nontes yang berupa observasi, catatan harian guru, catatan harian siswa, wawancara, dan dokumentasi foto. Berdasarkan analisis data, baik data tes dan nontes dapat disimpulkan bahwa perilaku siswa saat mengikuti pembelajaran berubah ke arah yang positif.

Perbandingan hasil observasi pada siklus I dan II yang meliputi aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran menulis, terutama pada saat melakukan kegiatan menyusun paragraf. Aspek tersebut meliputi: (1) perhatian terhadap penjelasan guru, (2) tertarik atau senang terhadap media permainan bahasa *scramble*, (3) antusias mengikuti pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray*, (4) melaksanakan perintah guru menyusun paragraf, (5) tenang saat menyusun paragraf, (6) berbicara tidak relevan, (7) menulis sambil bicara, (8) berjalan-jalan di kelas, (9) mengganggu teman, (10) berusaha melihat pekerjaan teman. Tabel 23 berikut ini menjelaskan perubahan perilaku siswa dari hasil observasi setelah dilaksanakan dua siklus.

**Tabel 23. Perubahan Sikap dan Perilaku Siswa setelah Menggunakan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan Media Permainan Bahasa *Scramble* dalam Dua Siklus**

		Baik					Tidak Baik				
		Aspek Amatan					Aspek Amatan				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>Sikap dan Perilaku Siklus I</b>	<b>F</b>	32	34	33	36	30	13	11	12	9	15
	<b>%</b>	71,11	75,56	73,33	80	66,67	28,89	24,44	26,67	20	33,33
<b>Sikap dan Perilaku Siklus II</b>	<b>F</b>	42	43	40	41	40	3	2	5	4	5
	<b>%</b>	93,33	95,56	88,89	91,11	88,89	6,67	4,44	11,1	8,89	11,1

Berdasarkan tabel yang berisi perbandingan hasil observasi siklus I dan siklus II dapat dijelaskan. Hasil observasi menunjukkan secara jelas perubahan perilaku dan sikap siswa setelah digunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *Scramble* dalam dua siklus.

Secara umum perilaku dan sikap siswa saat aktivitas menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *Scramble* mengalami peningkatan ke arah yang lebih positif. Untuk aspek memperhatikan penjelasan guru, jika pada siklus I terdapat 32 siswa atau 71,11%, maka pada siklus II menjadi 42 siswa atau 93,33%. Aspek tertarik atau senang

terhadap media permainan bahasa *scramble* yang digunakan dalam pembelajaran menyusun paragraf, jika pada siklus I sebanyak 34 siswa atau 75,56%, maka pada siklus II menjadi 43 siswa atau 95,56%. Aspek antusias mengikuti pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray*, jika pada siklus I terdapat 33 siswa atau 73,33%, maka pada siklus II menjadi 40 siswa atau 88,89%. Aspek melaksanakan perintah guru menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *Scramble*, jika pada siklus I terdapat 36 siswa atau 80%, maka pada siklus II menjadi 41 siswa atau 91,11%. Aspek tenang saat menyusun paragraf berlangsung, jika pada siklus I terdapat 30 siswa atau 66,67%, maka pada siklus II menjadi 40 siswa atau 88,89%. Sedangkan perilaku siswa yang kurang baik, diantaranya berbicara tidak relevan saat pembelajaran berlangsung jika pada siklus I terdapat 13 siswa atau 28,89%, maka pada siklus II menjadi 3 siswa atau 6,67%. Aspek menulis sambil bicara ketika pembelajaran berlangsung jika pada siklus I terdapat 11 siswa atau 24,44%, maka pada siklus II menjadi 2 siswa atau 4,44%. Aspek suka berjalan-jalan di kelas pada saat pembelajaran berlangsung jika pada siklus I terdapat 12 siswa atau 26,67%, maka pada siklus II menjadi 5 siswa atau 11,1%. Aspek suka mengganggu teman pada saat pelajaran jika pada siklus I terdapat 9 siswa atau 20%, maka pada siklus II menjadi 4 siswa atau 8,89%. Aspek berusaha melihat pekerjaan teman saat kegiatan menyusun paragraf berlangsung, jika pada siklus I terdapat 15 siswa atau 33,33%, maka pada siklus II menjadi 5 siswa atau 11,1%.

Perubahan perilaku siswa juga dapat dilihat dari catatan harian, baik berupa catatan harian siswa maupun guru. Hasil catatan harian guru menunjukkan bahwa siswa pada siklus II mengalami perubahan sikap dan perilaku ke arah positif bila dibandingkan pada siklus I. Pada siklus II, siswa lebih antusias dan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran menulis khususnya menyusun paragraf. Hal tersebut dapat terbukti dari respons siswa terhadap pembelajaran menyusun paragraf, pada siklus I siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran, terlihat ketika siswa memperhatikan penjelasan dari guru, namun masih ada beberapa siswa yang ramai. Pada siklus II, siswa terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran, mereka memperhatikan dengan baik penjelasan dari guru.

Aspek respon siswa terhadap pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stay* dengan media permainan bahasa *Scramble*. Pada siklus I, siswa terlihat masih bingung dengan pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stay* dengan media permainan bahasa *Scramble*, karena siswa kali pertama mengenal pembelajaran tersebut. Pada siklus II, siswa terlihat lebih memahami pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stay* dengan media permainan bahasa *Scramble*, setelah guru terus memberikan penjelasan dan arahan pada siswa mengenai pembelajaran tersebut.

Aspek keseriusan siswa mengikuti pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stay*. Pada siklus I, siswa belum sepenuhnya

serus, masih ada beberapa siswa yang ramai dan tidak memperhatikan pembelajaran. Masih banyak siswa yang malu ketika guru memberikan kebebasan untuk bertanya. Pada siklus II, siswa terlihat lebih serius dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, hal tersebut terlihat dari berkurangnya perilaku negatif siswa, siswa sangat bersemangat ketika diberikan kesempatan untuk maju menulis paragraf di papan tulis.

Aspek situasi atau suasana kelas ketika pembelajaran berlangsung. Pada siklus I, siswa terlihat ramai dan suasana kelas belum begitu kondusif. Beberapa siswa ada yang berbicara dan bermain-main dengan teman lannya, sehingga pembelajaran menyusun paragraf belum maksimal. Pada siklus II, siswa terlihat lebih tenang dan suasana kelas lebih kondusif. Siswa merasa senang dengan pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *Scramble*, karena pembelajaran tersebut merupakan pembelajaran yang baru bagi siswa. Apalagi dengan adanya media kartu *scramble*, menambah semangat dan pengetahuan baru bagi siswa tentang media pembelajaran.

Aspek Keefektifan dan keefisienan media permainan bahasa *Scramble* yang digunakan dalam pembelajaran menyusun paragraf bagi siswa kelas 3 SD. Kehadiran media kartu *scramble* sebagai media dalam pembelajaran menyusun paragraf pada siswa kelas III SD N Sekaran 01 Gunungpati Semarang terbukti mampu membantu kelancaran, efektifitas, dan efisiensi pembelajaran. Pembelajaran yang semula biasa menjadi lebih menarik dengan adanya media kartu *scramble*. Belajar dengan kartu

*scramble* memberikan nilai lebih bagi siswa. Pembelajaran menjadi lebih bermakna, serius, santai, dan menyenangkan. Dikatakan lebih bermakna, karena pembelajaran menyusun paragraf dengan kartu *scramble* mampu merubah perilaku siswa ke arah yang positif. Hal ini dibuktikan dengan sikap siswa dalam menanggapi pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Hasil menyusun paragraf pun semakin meningkat.

Untuk catatan harian siswa menunjukkan bahwa siswa pada siklus II mengalami perubahan sikap dan perilaku ke arah positif bila dibandingkan pada siklus I. Catatan harian yang diberikan kepada siswa berisi empat pertanyaan yaitu mengenai: (1) perasaan siswa mengikuti pembelajaran menyusun paragraf yang baru saja dilakukan, (2) pendapat siswa mengenai pembelajaran menyusun paragraf yang baru saja dilakukan, (3) kemudahan dan kesulitan apa yang kamu alami selama pembelajaran menyusun paragraf yang baru saja dilakukan, (4) pesan, kesan, dan saran siswa terhadap pembelajaran menyusun paragraf yang baru saja dilaksanakan.

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

Aspek yang *kedua*, yaitu pendapat siswa tentang pembelajaran menyusun paragraf yang baru saja dilakukan. Pada siklus I dan siklus II, siswa sama-sama

merasa tertarik untuk mengikuti pembelajaran menyusun paragraf. Siswa secara seksama mengikuti setiap instruksi dari guru.

Aspek yang *ketiga*, yaitu kemudahan serta kesulitan yang dialami siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Jumlah siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *scramble* pada siklus II lebih sedikit daripada siklus I. Sementara itu, jumlah siswa yang tidak mengalami kesulitan pada siklus II lebih banyak daripada siklus I.

Aspek *keempat*, yaitu pesan, kesan, dan saran siswa terhadap pembelajaran menyusun paragraf yang baru saja dilakukan. Pada siklus I maupun siklus II, keseluruhan siswa berpendapat bahwa pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *scramble* dapat membantu mereka dalam memahami materi dan membuat suasana pembelajaran menjadi tidak membosankan. Berdasarkan hasil catatan harian di atas, dapat disimpulkan bahwa terjadi perubahan respon pembelajaran ke arah yang lebih baik dari siklus I ke siklus II.

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



Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan saat wawancara diantaranya: (1) pendapat siswa tentang pembelajaran menyusun paragraf yang telah dilaksanakan, (2) pendapat siswa tentang perasaannya selama mengikuti pembelajaran menyusun paragraf yang baru saja dilakukan, (3) kesulitan dan penyebab yang dialami siswa selama mengikuti pembelajaran menyusun paragraf, (4) motivasi yang dirasakan siswa setelah mengikuti pembelajaran menyusun paragraf.

Aspek yang *pertama*, adalah pendapat siswa tentang pembelajaran menyusun paragraf yang telah dilaksanakan. Siswa yang memperoleh nilai tinggi pada siklus I dan siklus II mengatakan bahwa pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *scramble* sangatlah menarik dan memudahkan siswa dalam menyusun paragraf. Untuk siswa yang memperoleh nilai sedang pada siklus I dan siklus II juga mengatakan pembelajaran menyusun paragraf yang baru saja dilakukan sangatlah menarik dan mereka merasa antusias untuk mengikuti pembelajaran. Untuk siswa yang memperoleh nilai rendah pada siklus II merasa antusias sekali dan senang mengikuti pembelajaran.

Aspek *kedua*, yaitu perasaan siswa selama mengikuti pembelajaran menyusun paragraf yang telah dilaksanakan. Bagi siswa yang mendapat nilai tinggi, sedang, maupun rendah pada siklus I dan siklus II sama-sama merasa senang dan antusias dalam mengikuti setiap langkah pembelajaran. Pada siklus II siswa lebih

memperhatikan dan mengikuti dengan baik setiap perintah-perintah yang diberikan oleh guru.

Aspek *ketiga*, yaitu kesulitan dan penyebab yang dialami siswa selama mengikuti pembelajaran menyusun paragraf. Untuk siswa yang mendapat nilai tertinggi dan sedang pada siklus I dan siklus II merasa belum menghadapi kesulitan yang berarti. Sementara siswa yang mendapat nilai rendah pada siklus I dan II merasa kesulitan dalam menyusun paragraf secara baik dan benar serta dalam menggunakan ejaan dan tanda baca. Hal ini dipicu oleh ketidakseriusan mereka dalam memahami materi.

Aspek yang *keempat*, adalah motivasi yang dirasakan siswa setelah mengikuti pembelajaran menyusun paragraf. Motivasi yang dirasakan siswa yang mendapat nilai tertinggi dan sedang pada siklus I dan siklus II pada pembelajaran menyusun paragraf adalah merasa bahwa berita itu adalah hal yang menarik dan banyak manfaatnya. Semua merasa termotivasi untuk lebih mendalami materi paragraf. Sedangkan siswa yang mendapat nilai rendah mengatakan bahwa menyusun paragraf adalah hal yang biasa-biasa saja.

Perubahan perilaku siswa ke arah positif juga dapat dilihat dari hasil dokumentasi foto. Pengambilan dokumentasi yang berupa foto dilakukan selama kegiatan pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *Scramble* siklus I dan siklus II pada siswa kelas III SD Negeri Sekaran 01 Gunungpati Semarang berlangsung. Aspek-aspek

yang didokumentasikan meliputi: (1) saat guru menyampaikan pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *scramble*, (2) saat siswa berkelompok melaksanakan kegiatan menyusun paragraf, (3) saat siswa melaksanakan perintah guru untuk menerapkan model pembelajaran *Two Stay two Stray*, (4) pada saat siswa melakukan tes unjuk kerja.

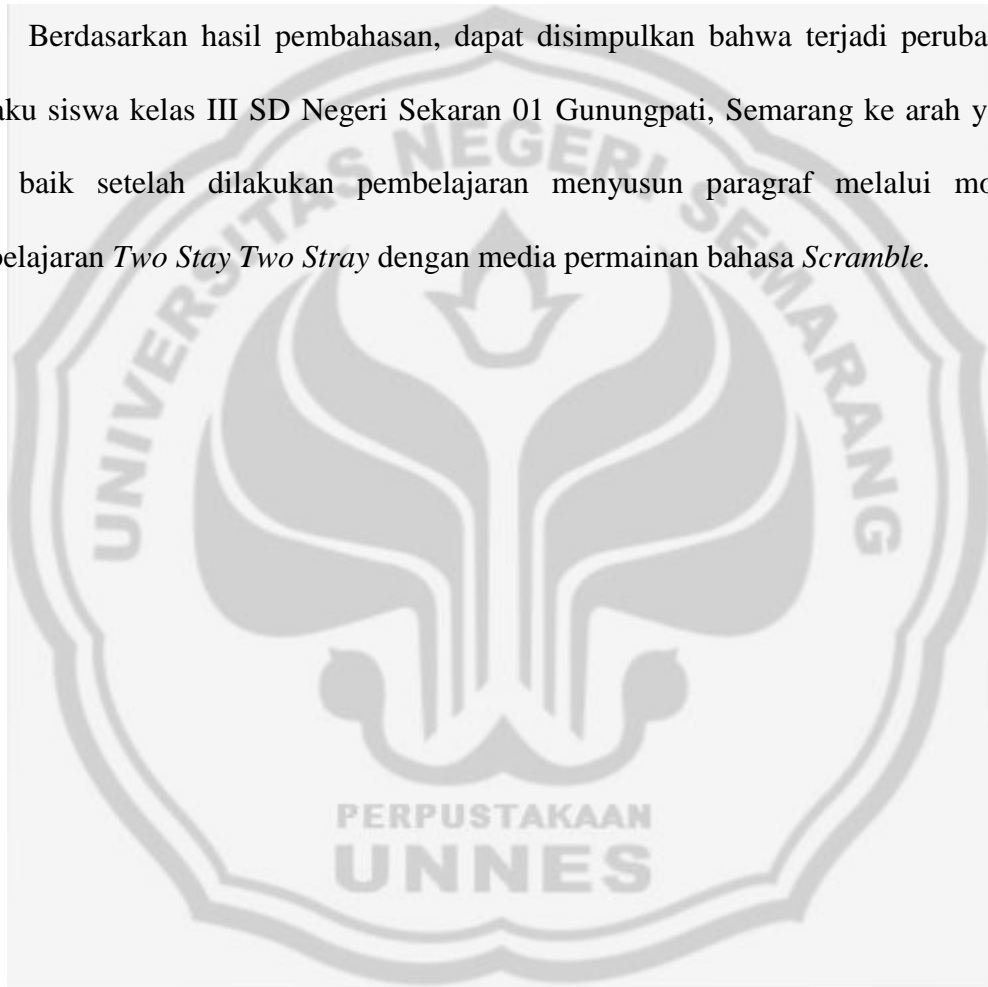
Gambaran situasi pada saat guru menyampaikan materi dengan kartu *Scramble* pada siklus I saat guru menyampaikan materi siswa kurang memperhatikan dan suasana kelas belum kondusif. Terlihat ada siswa yang berdiri dan berbicara dengan temannya. Pada siklus II siswa terlihat lebih antusias, tenang, dan memperhatikan penjelasan guru.

Gambaran situasi pada saat siswa berkelompok melaksanakan kegiatan menyusun paragraf, pada siklus I siswa terlihat belum fokus berdiskusi dan malah bersantai-santai dan mengobrol dengan temannya. Pada siklus II terlihat siswa sudah fokus mengerjakan dan tidak berbicara sendiri.

Gambaran situasi pada saat siswa melaksanakan perintah guru untuk menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada siklus I pada saat dilakukan model pembelajaran tersebut siswa masih bingung karena ini pertama kalinya dan terlihat suasana belum kondusif. Pada siklus II siswa sudah paham dengan model pembelajaran tersebut dan mengerti tentang tugas apa yang harus dilakukan sehingga suasana kelas kondusif.

Gambaran situasi pada saat siswa menuliskan hasil paragraf yang telah disusun, pada siklus I dan II siswa memang maju dengan kesadaran diri dan tidak perlu ditunjuk. Namun, pada siklus I pada saat maju menuliskan hasil pekerjaan siswa maju secara berkelompok dan pada siklus II siswa maju sendiri tanpa ditemani siswa lain.

Berdasarkan hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terjadi perubahan perilaku siswa kelas III SD Negeri Sekaran 01 Gunungpati, Semarang ke arah yang lebih baik setelah dilakukan pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *Scramble*.



## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Simpulan dari hasil penelitian tentang keterampilan menyusun paragraf dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* menggunakan media permainan bahasa *Scramble* pada siswa kelas III SD Negeri Sekaran 01 Gunungpati Semarang adalah sebagai berikut.

1. Keterampilan menyusun paragraf siswa kelas III SD Negeri Sekaran 02 Gunungpati Semarang mengalami peningkatan setelah diterapkan pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *Scramble*. Nilai rata-rata klasikal 60,18 yang termasuk kategori cukup. Kemudian nilai rata-rata siklus I sebesar 72,87 yang masuk dalam kategori baik. Terjadi peningkatan hasil keterampilan menyusun paragraf sebesar 12,69 atau 21,08%. Walaupun sudah mengalami peningkatan dari prasiklus ke siklus I, namun hasil tersebut belum memenuhi target nilai yang sudah ditentukan karena masih ada beberapa siswa yang belum mencapai nilai tersebut. Sementara itu, nilai rata-rata klasikal pada siklus II sebesar 78,27 yang masuk dalam kategori baik. Hasil tersebut sudah memenuhi target nilai rata-rata kelas yang ditentukan. Dengan demikian, terjadi peningkatan hasil keterampilan menyusun paragraf sebesar 18,09 atau

30,06% dari prasiklus ke siklus II dan 5,4 atau sebesar 7,41% dari siklus I ke siklus II.

2. Perilaku siswa kelas III SD Negeri Sekaran 01 Gunungpati Semarang setelah mengikuti pembelajaran menyusun paragraf melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *Scramble* mengalami perubahan ke arah positif. Perubahan tingkah laku siswa ini dapat dbuktikan dengan data nontes. Data nontes tersebut antara lain berupa observasi, catatan harian guru, catatan harian siswa, wawancara, dan dokumentasi foto. Berdasarkan hasil data nontes pada siklus I, masih tampak perilaku negatif siswa saat pembelajaran berlangsung. Pada siklus II tingkah laku negatif siswa semakin berkurang dan tingkahlaku positif siswa semakin bertambah.

## 5.2 Saran

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

1. Guru bahasa dan sastra Indonesia kreatif dalam memilih media pembelajaran dalam mengajar. Guru mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia khususnya kelas 3 SD hendaknya menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media permainan bahasa *Scramble* saat mengajar.
2. Para peneliti dapat melakukan penelitian lanjutan dari penelitian ini dengan aspek yang lain, untuk mengembangkan khasanah ilmu bahasa dan meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akhadiah, Sabarti, dkk. 1988. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Andriani .2009.*Peningkatan Keterampilan Menulis Paragraf Deskripsi melalui Pendekatan Tematik dengan Media Gambar pada Siswa Kelas III SD Negeri 07 Kecamatan Gubug Kabupaten Grobogan Tahun Ajaran 2008/2009*. Skripsi. Semarang: UNNES.
- Andreas, Viklund. 2007. *Langkah-Langkah Menyusun Karangan*. <file:///C:/Documents%20and%20Settings/Spotzone/My%20Documents/Downloads/Langkah%20langkah%20menyusun%20karangan%20%C2%AB%20Aradee%E2%80%99s%20words.htm> diunduh tanggal 21 Januari 2011.
- Arisa , Lisa Fitri.2008. *Peningkatan Keterampilan Menulis Paragraf Deskripsi dengan Teknik Cloze procedure melalui Media Read Boxs pada siswa kelas III SD Negeri 5 Randudongkal kabupaten Pemalang*. Skripsi. Semarang: UNNES.
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Kurikulum Standar Isi*.
- Brandt, Keith, dkk. 2001. *Using Backtracking To Solve The Scramble Squares Puzzle*. Journal. Kansas City: Rochurst University.
- Chaer, Abdul. 1994. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Depdiknas.
- Gie, The Liang. 2002. *Terampil Mengarang*. Yogyakarta: Andi.
- Herwani . 2009.*Peningkatan Keterampilan Menulis Paragraf Deskripsi dengan Menggunakan Media Puzzle melalui Pembelajaran Kooperatif pada Siswa Kelas III SD N Daren 01 Jepara Tahun Ajaran 2008/ 2009*. Skripsi. Semarang: UNNES.
- Irawan, Aguk. 2008. *Cara Asyik Menjadi Penulis Beken*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran

- Lutfiyah, Anisah .2010. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Two Stay Two Stray (TSTS) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Diklat Melakukan Negosiasi (Studi Kasus pada Siswa Kelas X Pemasaran SMK Negeri I Turen*. Skripsi. Malang: Universitas Malang.
- Nugrahanti, Windi Andriarini. 2010. *Persyaratan Paragraf yang Baik (Kepaduan, Kesatuan, dan Kelengkapan)* (<file:///C:/Documents%20and%20Settings/Spotzone/My%20Documents/Downloads/persyaratan-paragraf-yang-baik-kepaduan.html> diunduh tanggal 21 Januari 2011).
- Nurudin. 2007. *Dasar-Dasar Penulisan*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Pratiwi .2009. *Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Sederhana dengan Media Gambar pada Siswa Kelas III SD Negeri 1 Doro Kabupaten Pekalongan*. Skripsi. Semarang: UNNES.
- Soeparno. 1987. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: Intan Pariwara.
- Subyantoro.2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: Rumah Indonesia.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2007. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo Offset Bandung.
- Sudrajat, Wiwid Imam. 2008. *Peningkatan Keterampilan Menyusun Paragraf dengan Teknik Pembelajaran Paragraf Menggunakan Media Kartu Kalimat pada Siswa Kelas III SDN 02 Mandiraja Wetan Kabupaten Banjarnegara Tahun Ajaran 2008/2009*. Skripsi. Semarang: UNNES.
- Sujanto. 1988. *Keterampilan Berbahasa Membaca-Menulis Berbicara untuk Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: P2LPTK.
- Sulistyaningsih, Mei. 2007. *Bahasa Indonesia untuk SD dan MI Kelas III*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Suparno dan Muhammad Yunus. 2007. *Keterampilan Dasar Menulis*. Universitas Terbuka.



- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Sutikno, M. Sobry. 2009. *Belajar dan Pembelajaran (Upaya Kreatif dalam Mewujudkan Pembelajaran yang Berhasil)*. Bandung: Prospect.
- Tarigan, Henry Guntur. 1982. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, Jakarta: Pustaka Publisher.
- Trim, Bambang. 2006. *Menjadi Powerful Da'i dengan Menulis*. Bandung: Kolbu.
- Wagiran dan Mukh Doyin. 2005. *Curah Gagasan (Pengantar Penulisan Karya Ilmiah)*. Semarang: Rumah Indah.
- Wiyanto. Asul. 2004. *Terampil Menulis Paragraf*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.



**LAMPIRAN 1**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**  
**SIKLUS I PERTEMUAN I**

**Sekolah** : SD Negeri Sekaran 01 Gunungpati

**Mata Pelajaran** : Bahasa dan Sastra Indonesia

**Kelas/ Semester** : 3/1

**Standar Kompetensi** : 4. Menulis

Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam bentuk paragraf dan puisi.

**Kompetensi Dasar** : 4.1 Menyusun paragraf berdasarkan bahan yang tersedia dengan memperhatikan penggunaan ejaan.

**Indikator** :

- Siswa dapat menyusun paragraf
- Siswa dapat menyusun paragraf berdasarkan bahan yang tersedia dengan memperhatikan penggunaan ejaan.

**Alokasi Waktu** : 2 x 35 menit (1 pertemuan)

**A. Tujuan Pembelajaran**

Siswa mampu menyusun paragraf berdasarkan bahan yang tersedia dengan memperhatikan penggunaan ejaan.

**B. Materi Pembelajaran**

- Pengertian paragraf
- Syarat-syarat paragraf yang baik
- Langkah-langkah menyusun paragraf
- Menyusun paragraf dengan memperhatikan ejaan

**C. Model Pembelajaran**

Pendekatan : Kooperatif

Model : *Two Stay Two Stray*

#### D. Langkah-langkah Pembelajaran

No	Kegiatan Pembelajaran	Metode/ Teknik	Alokasi Waktu
1.	<p><b>Kegiatan Awal</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengkondisikan siswa agar siswa siap menerima pembelajaran menyusun paragraf dengan model pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> dengan menggunakan media permainan bahasa <i>scramble</i>.</li> <li>2. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar mengikuti pembelajaran dengan baik.</li> <li>3. Guru memberikan manfaat dan tujuan pembelajaran pada hari ini.</li> </ol>	Ceramah	10 menit
2.	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p><b>a. Eksplorasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyajikan contoh paragraf dalam bentuk kartu <i>scramble</i>.</li> <li>2. Siswa mencermati contoh paragraf tersebut.</li> <li>3. Siswa dan guru bertanya-jawab tentang pengertian paragraf dan membuat kesimpulan tentang syarat-syarat paragraf yang baik dari contoh paragraf yang telah disediakan.</li> <li>4. Siswa membentuk kelompok masing-masing 4 orang.</li> </ol>	Pemodel-an Inkuiri Tanya-jawab	50 menit

	<p><b>b. Elaborasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan media permainan bahasa berupa kartu yang berisi kalimat yang telah diacak susunannya dan menjelaskan kepada siswa tentang tugas yang harus dikerjakan.</li> <li>2. Masing-masing kelompok mencermati media tersebut dan berdiskusi untuk menyusun kalimat-kalimat yang telah diacak menjadi paragraf.</li> <li>3. Setelah selesai, 2 orang perwakilan dari masing-masing kelompok bertugas mengunjungi kelompok lain untuk mencari informasi sebanyak-banyaknya tentang paragraf yang telah disusun. Sedangkan 2 orang yang tertinggal di kelompoknya bertugas menerima tamu dari kelompok lain dengan memberikan informasi kepada kelompok yang berkunjung.</li> <li>4. Setelah selesai perwakilan kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing dan melaporkan informasi yang telah didapat dan mendiskusikannya untuk memperbaiki pekerjaan kelompoknya.</li> </ol> <p><b>c. Konfirmasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Setelah selesai berdiskusi masing-masing kelompok menuliskan hasil pekerjaannya di papan tulis.</li> </ol>	<p>Ceramah</p> <p>Inkuiri</p> <p>Model <i>Two Stay</i> <i>Two Stray</i></p> <p>Diskusi</p> <p>Unjuk Kerja</p>	
--	--	---	--

	2. Kelompok lain mengomentari hasil pekerjaan temannya. 3. Siswa dan guru saling bertanya jawab seputar materi pembelajaran dan kesulitan yang dialami siswa.	Tanya jawab	
3.	<b>Kegiatan Akhir</b> 1. Siswa dan guru menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. 2. Guru dan siswa melakukan refleksi bersama.	Tanya jawab	10 menit

#### E. Media dan Sumber Belajar

##### Sumber Belajar:

- a. Contoh paragraf
- b. Sulistyarningsih, Mei. 2007. *Bahasa Indonesia untuk SD & MI Kelas III*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- c. Warsidi, Edi dan Farika. 2008. *Bahasa Indonesia membuatku Cerdas 3*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- d. Buku penunjang yang lain.

**Media** : Kartu *Scramble*

#### F. Penilaian Hasil Belajar

##### 1. Penilaian Proses

Penilaian proses ini dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung yaitu tentang sikap siswa pada saat mengikuti pembelajaran.

Penilaian ini merujuk pada lembar observasi.

## 2. Penilaian Hasil

Penilaian hasil diperoleh dari hasil pekerjaan siswa dalam menyusun paragraf.

Rubrik Penilaian Tes Unjuk Kerja (Menyusun Paragraf)

No.	Aspek-aspek yang Dinilai	Skor maksimal
1.	Ketepatan menyusun paragraf (struktur paragraf)	25
2.	Kohesi dan koherensi	25
3.	Ejaan dan tanda baca	25
4.	Kerapian Tulisan	25
Jumlah		100

Kolom Penilaian Tes Unjuk Kerja (Menyusun Paragraf)

No.	Nama Siswa	Aspek Penilaian				Jumlah Skor
		A1	A2	A3	A4	
1.	...					
2.	...					
Dst.	...					

Perhitungan Menyusun Paragraf

$NA = \frac{\text{Skor Siswa}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$
--

Soal Tes Unjuk Kerja

Susunlah kalimat berikut ini sehingga menjadi sebuah paragraf yang baik!

**mereka tergesa-gesa karena akan ulangan**

**mereka berharap lulus ulangan**

**dian dan reni berjalan menuju sekolah**

**Hari ini mereka ulangan bahasa indonesia**

Semarang, 2 Maret 2011

Mengetahui,

Guru Bidang Studi

Peneliti

Supatmi, A.Ma.

NIP. 196704242006042007

Nuryuni Wijayanti

NIM 2101407156

Kepala SDN 01 Sekaran

Isman, S.Pd.

NIP.195909121980121007

**LAMPIRAN 2**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**  
**SIKLUS I PERTEMUAN II**

**Sekolah** : SD Negeri Sekaran 01 Gunungpati

**Mata Pelajaran** : Bahasa dan Sastra Indonesia

**Kelas/ Semester** : 3/1

**Standar Kompetensi** : 4. Menulis

Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam bentuk paragraf dan puisi.

**Kompetensi Dasar** : 4.1Menyusun paragraf berdasarkan bahan yang tersedia dengan memperhatikan penggunaan ejaan.

**Indikator** :

- Siswa dapat menyusun paragraf
- Siswa dapat menyusun paragraf berdasarkan bahan yang tersedia dengan memperhatikan penggunaan ejaan.

**Alokasi Waktu** : 2 x 35 menit (1 pertemuan)

**A. Tujuan Pembelajaran**

Siswa mampu menyusun paragraf berdasarkan bahan yang tersedia dengan memperhatikan penggunaan ejaan.

**B. Materi Pembelajaran**

- Pengertian paragraf
- Syarat-syarat paragraf yang baik
- Langkah-langkah menyusun paragraf
- Menyusun paragraf dengan memperhatikan ejaan

**C. Model Pembelajaran**

Pendekatan : Kooperatif



Model : *Two Stay Two Stray*

#### D. Langkah-langkah Pembelajaran

No	Kegiatan Pembelajaran	Metode/ Teknik	Alokasi Waktu
1.	<p><b>Kegiatan Awal</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengkondisikan siswa agar siswa siap menerima pembelajaran menyusun paragraf dengan model pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> dengan menggunakan media permainan bahasa <i>scramble</i>.</li> <li>2. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar mengikuti pembelajaran dengan baik.</li> <li>3. Guru memberikan manfaat dan tujuan pembelajaran pada hari ini.</li> </ol>	Ceramah	10 menit
2.	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p><b>a. Eksplorasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru bertanya-jawab dengan siswa tentang paragraf dan syarat paragraf yang baik untuk mengingatkan kembali tentang pelajaran pada pertemuan lalu.</li> <li>2. Guru menegaskan kembali tentang media permainan bahasa <i>scramble</i>.</li> <li>3. Siswa membentuk kelompok masing-masing 4 orang.</li> </ol> <p><b>b. Elaborasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan media permainan bahasa</li> </ol>	<p>Tanya-jawab</p> <p>Ceramah</p> <p>Ceramah</p>	50 menit

	<p>berupa kartu yang berisi kalimat yang telah diacak susunannya dan menjelaskan kepada siswa tentang tugas yang harus dikerjakan.</p> <p>2. Masing-masing kelompok mencermati media tersebut dan berdiskusi.</p> <p>3. Dua orang perwakilan dari masing-masing kelompok bertugas mengunjungi kelompok lain untuk mencari informasi sebanyak-banyaknya tentang paragraf yang telah disusun. Sedangkan 2 orang yang tertinggal di kelompoknya bertugas menerima tamu dari kelompok lain dengan memberikan informasi kepada kelompok yang berkunjung.</p> <p>3. Setelah selesai perwakilan kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing dan melaporkan informasi yang telah didapat dan mendiskusikannya.</p> <p>4. Setelah selesai berdiskusi masing-masing siswa menyusun kalimat-kalimat yang telah diacak tersebut menjadi paragraf yang baik berdasarkan bahan yang tersedia dengan memperhatikan ejaan.</p> <p><b>c. Konfirmasi</b></p> <p>1. Salah satu siswa dari masing-masing kelompok menuliskan hasil pekerjaannya di depan kelas.</p> <p>2. Kelompok lain mengomentari hasil</p>	<p>Inkuiri</p> <p>Model <i>Two Stay</i> <i>Two Stray</i></p> <p>Diskusi</p> <p>Inkuiri</p> <p>Unjuk Kerja</p>	
--	--	---	--

	pekerjaan temannya. 3. Siswa dan guru saling bertanya seputar materi pembelajaran dan kesulitan yang dialami siswa.	Tanya jawab	
3.	<b>Kegiatan Akhir</b> 1. Siswa dan guru menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. 2. Guru dan siswa melakukan refleksi bersama. 3. Siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya. 4. Guru memberikan soal sebagai PR di rumah dan dikumpulkan pertemuan berikutnya.	Tanya jawab    Penugasan	10 menit

### E. Media dan Sumber Belajar

#### Sumber Belajar:

- a. Contoh paragraf
- b. Sulistyarningsih, Mei. 2007. *Bahasa Indonesia untuk SD & MI Kelas III*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- c. Warsidi, Edi dan Farika. 2008. *Bahasa Indonesia membuatku Cerdas 3*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- d. Buku penunjang yang lain.

**Media** : Kartu *Scramble*

### F. Penilaian Hasil Belajar

#### 1. Penilaian Proses

Penilaian proses ini dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung yaitu tentang sikap siswa pada saat mengikuti pembelajaran. Penilaian ini merujuk pada lembar observasi.

## 2. Penilaian Hasil

Penilaian hasil diperoleh dari hasil pekerjaan siswa dalam menyusun paragraf.

Rubrik Penilaian Tes Unjuk Kerja (Menyusun Paragraf)

No.	Aspek-aspek yang Dinilai	Skor maksimal
1.	Ketepatan menyusun paragraf (struktur paragraf)	25
2.	Kohesi dan koherensi	25
3.	Ejaan dan tanda baca	25
4.	Kerapian Tulisan	25
Jumlah		100

Kolom Penilaian Tes Unjuk Kerja (Menyusun Paragraf)

No.	Nama Siswa	Aspek Penilaian				Jumlah Skor
		A1	A2	A3	A4	
1.	...					
2.	...					
Dst.	...					

Perhitungan Menyusun Paragraf

$$NA = \frac{\text{Skor Siswa}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Soal Tes Unjuk Kerja

Susunlah kalimat berikut ini sehingga menjadi sebuah paragraf yang baik!

**untuk lulus ulangan, mereka harus dapat nilai delapan**

**bertanya berarti tidak lulus**

**mereka mengerjakan ulangan dengan cermat**

**dian dan reni ulangan bahasa indonesia**

**mereka tidak boleh saling bertanya**

Semarang, 3 Maret 2011

Mengetahui,  
Guru Bidang Studi

Peneliti

Supatmi, A.Ma.  
NIP. 196704242006042007

Nuryuni Wijayanti  
NIM 2101407156

Kepala SDN 01 Sekaran

Isman, S.Pd.  
NIP. 195909121980121007

**LAMPIRAN 3**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**  
**SIKLUS II PERTEMUAN I**

**Sekolah** : SD Negeri Sekaran 01 Gunungpati

**Mata Pelajaran** : Bahasa dan Sastra Indonesia

**Kelas/ Semester** : 3/1

**Standar Kompetensi** :4. Menulis

Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam bentuk paragraf dan puisi.

**Kompetensi Dasar** : 4.1 Menyusun paragraf berdasarkan bahan yang tersedia dengan memperhatikan penggunaan ejaan.

**Indikator** :

- Siswa dapat menyusun paragraf
- Siswa dapat menyusun paragraf berdasarkan bahan yang tersedia dengan memperhatikan penggunaan ejaan.

**Alokasi Waktu** : 2 x 35 menit (1 pertemuan)

**C. Tujuan Pembelajaran**

Siswa mampu menyusun paragraf berdasarkan bahan yang tersedia dengan memperhatikan penggunaan ejaan.

**D. Materi Pembelajaran**

- Pengertian paragraf
- Syarat-syarat paragraf yang baik
- Langkah-langkah menyusun paragraf
- Menyusun paragraf dengan memperhatikan ejaan

**C. Model Pembelajaran**

Pendekatan : Kooperatif

Model : *Two Stay Two Stray*

### G. Langkah-langkah Pembelajaran

No	Kegiatan Pembelajaran	Metode/ Teknik	Alokasi Waktu
1.	<p><b>Kegiatan Awal</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan umpan balik mengenai hasil pembelajaran yang diperoleh pada siklus I</li> <li>2. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar mengikuti pembelajaran dengan baik.</li> <li>3. Guru memberikan manfaat dan tujuan pembelajaran pada hari ini.</li> <li>4. Guru memberikan penjelasan umum tentang materi yang akan diajarkan.</li> </ol>	Ceramah	10 menit
2.	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p><b>a. Eksplorasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengadakan perbaikan pembelajaran dengan menyajikan contoh paragraf dalam bentuk kartu <i>scramble</i> yang paragrafnya lebih kompleks dan lebih menarik bentuknya dibandingkan dengan siklus I. Selain itu, guru juga mengadakan perbaikan dengan lebih mengintensifkan siswa saat berdiskusi dengan model pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i>. Serta melatih siswa untuk aktif bertanya sehingga siswa dapat langsung bertanya</li> </ol>	Pemodel-an	50 menit

	<p>kepada guru apabila mengalami kesulitan dalam pembelajaran menyusun paragraf.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Guru menjelaskan kembali kepada siswa tentang model pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> dan media permainan bahasa <i>Scramble</i> serta memberi motivasi agar siswa lebih bersemangat dan mengikuti pembelajaran dengan baik. Serta guru mengadakan perbaikan terhadap perilaku siswa dengan mengarahkannya ke perilaku yang lebih positif lagi.</li> <li>3. Siswa mencermati contoh paragraf tersebut.</li> <li>4. Siswa dan guru bertanya-jawab tentang pengertian paragraf dan syarat-syarat paragraf yang baik untuk mengingatkan kembali materi yang dijelaskan pada siklus I serta bertanya jawab tentang menyusun paragraf dengan ejaan yang benar.</li> <li>5. Siswa membentuk kelompok masing-masing 4 orang.</li> </ol> <p><b>b. Elaborasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan media permainan bahasa berupa kartu yang berisi kalimat yang telah diacak susunannya dengan bentuk yang lebih menarik dibandingkan siklus I dan menjelaskan kepada siswa tentang tugas yang harus dikerjakan.</li> <li>2. Masing-masing kelompok mencermati</li> </ol>	<p>Ceramah</p> <p>Inkuiri</p> <p>Tanya-jawab</p> <p>Ceramah</p> <p>Inkuiri</p>	
--	--	--	--



	<p>media tersebut dan berdiskusi untuk menyusun kalimat-kalimat yang telah diacak menjadi paragraf.</p> <p>3. Setelah selesai, 2 orang perwakilan dari masing-masing kelompok bertugas mengunjungi kelompok lain untuk mencari informasi sebanyak-banyaknya tentang paragraf yang telah disusun. Sedangkan 2 orang yang tertinggal di kelompoknya bertugas menerima tamu dari kelompok lain dengan memberikan informasi kepada kelompok yang berkunjung.</p> <p>4. Setelah selesai mencari informasi dengan cara bertamu ke kelompok lain, perwakilan kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing dan melaporkan informasi yang telah didapat dan mendiskusikannya untuk memperbaiki pekerjaan kelompoknya.</p> <p>5. Siswa dan guru bersama-sama membahas hasil kerja siswa.</p> <p><b>c. Konfirmasi</b></p> <p>3. Guru menjelaskan kesalahan-kesalahan yang terjadi pada tes menyusun paragraf siklus I.</p> <p>2. Siswa dan guru saling bertanya seputar materi pembelajaran dan kesulitan yang dialami siswa.</p>	<p>Model <i>Two Stay Two Stray</i></p> <p>Diskusi</p> <p>Tanya jawab</p>	
3.	<p>Kegiatan Akhir</p> <p>4. Siswa dan guru menyimpulkan hasil kegiatan</p>	Tanya	10 menit

	<p>pembelajaran yang telah dilaksanakan.</p> <p>5. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk dikerjakan di rumah sebagai latihan untuk menyusun paragraf yang baik dan benar.</p> <p>2. Guru dan siswa melakukan refleksi bersama.</p>	jawab	
--	---	-------	--

### E. Media dan Sumber Belajar

#### Sumber Belajar:

- a. Contoh paragraf
- b. Sulistyarningsih, Mei. 2007. *Bahasa Indonesia untuk SD & MI Kelas III*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- c. Warsidi, Edi dan Farika. 2008. *Bahasa Indonesia membuatku Cerdas 3*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- d. Buku penunjang yang lain.

**Media** : Kartu *Scramble*

### F. Penilaian Hasil Belajar

#### 1. Penilaian Proses

Penilaian proses ini dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung yaitu tentang sikap siswa pada saat mengikuti pembelajaran. Penilaian ini merujuk pada lembar observasi.

#### 2. Penilaian Hasil

Penilaian hasil diperoleh dari hasil pekerjaan siswa dalam menyusun paragraf.

Rubrik Penilaian Tes Unjuk Kerja (Menyusun Paragraf)

No.	Aspek-aspek yang Dinilai	Skor maksimal
1.	Ketepatan menyusun paragraf (struktur paragraf)	25
2.	Kohesi dan koherensi	25
3.	Ejaan dan tanda baca	25
4.	Kerapian Tulisan	25
Jumlah		100

Kolom Penilaian Tes Unjuk Kerja (Menyusun Paragraf)

No.	Nama Siswa	Aspek Penilaian				Jumlah Skor
		A1	A2	A3	A4	
1.	...					
2.	...					
Dst.	...					

Perhitungan Menyusun Paragraf

<p>Skor Siswa</p> <p>NA = <math>\frac{\text{Skor Siswa}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%</math></p>
--

Soal Tes Unjuk Kerja

Susunlah kalimat berikut ini sehingga menjadi sebuah paragraf yang baik!

**1) contohnya kursi dari bambu**

**2) bambu dapat dimanfaatkan untuk membuat benda kerajinan**

**3) bambu juga dapat dijadikan alat rumah tangga**

**4) alat musik yang terbuat dari bambu antara lain angklung dan suling**

**5) contohnya keranjang buah-buahan**

**6) dari bambu juga dapat dibuat alat musik**

Mengetahui,  
Guru Bidang Studi

Supatmi, A.Ma.  
NIP. 196704242006042007

Kepala SDN Sekaran 01

Semarang, 7 Maret 2011

Peneliti

Nuryuni Wijayanti  
NIM 2101407156

Isman, S.Pd.  
NIP. 195909121980121007

**LAMPIRAN 4**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**  
**SIKLUS II PERTEMUAN II**

**Sekolah** : SD Negeri Sekaran 01 Gunungpati

**Mata Pelajaran** : Bahasa dan Sastra Indonesia

**Kelas/ Semester** : 3/1

**Standar Kompetensi** : 4. Menulis

Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam bentuk paragraf dan puisi.

**Kompetensi Dasar** : 4.1Menyusun paragraf berdasarkan bahan yang tersedia dengan memperhatikan penggunaan ejaan.

**Indikator** :

- Siswa dapat menyusun paragraf
- Siswa dapat menyusun paragraf berdasarkan bahan yang tersedia dengan memperhatikan penggunaan ejaan.

**Alokasi Waktu** : 2 x 35 menit (1 pertemuan)

**B. Tujuan Pembelajaran**

Siswa mampu menyusun paragraf berdasarkan bahan yang tersedia dengan memperhatikan penggunaan ejaan.

**B. Materi Pembelajaran**

- Pengertian paragraf
- Syarat-syarat paragraf yang baik
- Langkah-langkah menyusun paragraf
- Menyusun paragraf dengan memperhatikan ejaan

**C. Model Pembelajaran**

Pendekatan : Kooperatif

Model : *Two Stay Two Stray*

### E. Langkah-langkah Pembelajaran

No	Kegiatan Pembelajaran	Metode/ Teknik	Alokasi Waktu
1.	<p><b>Kegiatan Awal</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar mengikuti pembelajaran pembelajaran menyusun paragraf dengan model pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> dengan menggunakan media permainan bahasa <i>scramble</i>.</li> <li>2. Guru memberikan penjelasan hasil perbaikan menyusun paragraf pada pertemuan sebelumnya.</li> <li>3. Guru memberikan manfaat dan tujuan pembelajaran pada hari ini.</li> </ol>	Ceramah	10 menit
2.	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p><b>a. Eksplorasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dan guru mengingat kembali tentang hal-hal yang harus diperhatikan dalam menyusun paragraf dan menekankan pada aspek penilaian tes keterampilan menyusun paragraf dengan model <i>Two Stay Two Stray</i> menggunakan media <i>scramble</i>.</li> <li>2. Siswa membentuk kelompok masing-masing 4 orang.</li> </ol>	Tanya-jawab  Ceramah	50 menit

	<p><b>b. Elaborasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan media permainan bahasa berupa kartu yang berisi kalimat yang telah diacak susunannya serta bentuknya lebih menarik dibandingkan siklus I dan menjelaskan kepada siswa tentang tugas yang harus dikerjakan. Serta memberikan motivasi agar siswa lebih intensif dalam berdiskusi dan mengikuti pembelajaran dengan baik.</li> <li>2. Masing-masing kelompok mencermati media tersebut dan berdiskusi.</li> <li>3. Dua orang perwakilan dari masing-masing kelompok bertugas mengunjungi kelompok lain untuk mencari informasi sebanyak-banyaknya tentang paragraf yang telah disusun. Sedangkan 2 orang yang tertinggal di kelompoknya bertugas menerima tamu dari kelompok lain dengan memberikan informasi kepada kelompok yang berkunjung.</li> <li>4. Setelah selesai perwakilan kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing dan melaporkan informasi yang telah didapat dan mendiskusikannya.</li> <li>5. Setelah selesai berdiskusi, secara individu siswa menyusun kalimat-kalimat yang telah diacak tersebut menjadi paragraf yang baik</li> </ol>	<p>Ceramah</p> <p>Inkuiri</p> <p>Model <i>Two Stay</i> <i>Two Stray</i></p> <p>Diskusi</p> <p>Inkuiri</p>	
--	--	---	--

	<p>berdasarkan bahan yang tersedia dengan memperhatikan ejaan.</p> <p><b>c. Konfirmasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Salah satu siswa dari masing-masing kelompok menuliskan hasil pekerjaannya di depan kelas.</li> <li>2. Kelompok lain mengomentari hasil pekerjaan temannya.</li> <li>3. Siswa dan guru saling bertanya seputar materi pembelajaran dan kesulitan yang dialami siswa.</li> </ol>	<p>Unjuk Kerja</p> <p>Tanya jawab</p>	
3.	<p>Kegiatan Akhir</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dan guru menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.</li> <li>6. Guru dan siswa melakukan refleksi bersama-sama.</li> <li>7. Guru memberikan motivasi pada siswa agar terus berlatih menyusun paragraf.</li> <li>4. Guru memberikan hadiah kepada siswa yang mendapat nilai tertinggi dalam menyusun paragraf.</li> </ol>	<p>Tanya jawab</p> <p>Penugasan</p>	10 menit

### E. Media dan Sumber Belajar

#### Sumber Belajar:

- a. Contoh paragraf
- b. Sulistyarningsih, Mei. 2007. *Bahasa Indonesia untuk SD & MI Kelas III*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.



- c. Warsidi, Edi dan Farika. 2008. *Bahasa Indonesia membuatku Cerdas 3*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- d. Buku penunjang yang lain.

**Media** : Kartu *Scramble*

## F. Penilaian Hasil Belajar

### 1. Penilaian Proses

Penilaian proses ini dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung yaitu tentang sikap siswa pada saat mengikuti pembelajaran. Penilaian ini merujuk pada lembar observasi.

### 2. Penilaian Hasil

Penilaian hasil diperoleh dari hasil pekerjaan siswa dalam menyusun paragraf.

Rubrik Penilaian Tes Unjuk Kerja (Menyusun Paragraf)

No.	Aspek-aspek yang Dinilai	Skor maksimal
1.	Ketepatan menyusun paragraf (struktur paragraf)	25
2.	Kohesi dan koherensi	25
3.	Ejaan dan tanda baca	25
4.	Kerapian Tulisan	25
Jumlah		100

## Kolom Penilaian Tes Unjuk Kerja (Menyusun Paragraf)

No.	Nama Siswa	Aspek Penilaian				Jumlah Skor
		A1	A2	A3	A4	
1.	...					
2.	...					
Dst.	...					

## Perhitungan Menyusun Paragraf

$$NA = \frac{\text{Skor Siswa}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Soal Tes Unjuk Kerja

Susunlah kalimat berikut ini sehingga menjadi sebuah paragraf yang baik!

**1) hasilnya dapat dijadikan hiasan**

**2) origami berasal dari Jepang**

**3) dapat juga dibuat burung-burungan**

**4) melipat kertas yang menyenangkan**

**5) dari kertas dapat dibuat kapal-kapalan**

**6) origami adalah seni melipat kertas**

Semarang, 8 Maret 2011

Mengetahui,  
Guru Bidang Studi

Peneliti

Supatmi, A.Ma.  
NIP. 196704242006042007

Nuryuni Wijayanti  
NIM 2101407156

Kepala SDN Sekaran 01

Isman, S.Pd.  
NIP. 195909121980121007



## Lampiran 5. Soal Tes Unjuk Kerja Siklus I

**SOAL TES UNJUK KERJA SIKLUS I**

Susunlah kalimat-kalimat berikut menjadi sebuah paragraf yang baik dengan memperhatikan ejaan dan tanda baca!

1)

**rekreasi ini dilaksanakan pada waktu liburan sekolah**

2)

**ongkos angkutan antarkota menjadi mahal nanti**

3)

**diperkirakan kedatangan nanti terlambat dua jam lebih sampai ke tempat tujuan**

4)

**sekolah kami akan mengadakan rekreasi**

5)

**karena musim liburan lalu lintas sangat padat**

**Kunci Jawaban:**

**(4) Sekolah kami akan mengadakan rekreasi. (1) Rekreasi ini dilaksanakan pada waktu liburan sekolah. (5) Karena musim liburan, lalu lintas sangat padat. (2) Ongkos angkutan antarkota menjadi mahal nanti. (3) Diperkirakan kedatangan nanti terlambat dua jam lebih sampai ke tempat tujuan.**

## Lampiran 6. Soal Tes Unjuk Kerja Siklus II

**SOAL TES UNJUK KERJA SIKLUS II**

Susunlah kalimat-kalimat berikut menjadi sebuah paragraf yang baik dengan memperhatikan ejaan dan tanda baca!

1)

**akan tetapi ia bingung bagaimana cara membuatnya**

2)

**namun ia tidak mau pigura yang mahal**

3)

**ia akan membuat pigura foto dari kertas daur ulang**

4)

**ayah menyarankan agar rini membuat pigura foto dari kertas**

5)

**rini ditugasi gurunya membuat pigura foto**

6)

**setelah berpikir rini setuju**

7)

**ia ingin membuat pigura yang unik**

**Kunci Jawaban:**

(5) Rini ditugasi gurunya membuat pigura foto. (1) Akan tetapi, ia bingung bagaimana cara membuatnya. (7) Ia ingin membuat pigura yang unik. (2) Namun, ia tidak mau pigura yang mahal. (4) Ayah menyarankan agar Rini membuat pigura foto dari kertas. (6) Setelah berpikir Rini setuju. (3) Ia akan membuat pigura foto dari kertas daur ulang.



## Lampiran 7. Hasil Penelitian Prasiklus

**Rekapitulasi Nilai Menyusun Paragraf yang Baik dan Benar Prasiklus**

No.	Nama Siswa	Aspek Penilaian				Jumlah Skor	Kategori
		A1	A2	A3	A4		
1.	ERISKA ARMITA	14	16	15	17	62	Cukup
2.	RISQI FEBRIAN SAPUTRA	14	16	13	17	60	Cukup
3.	DIANA LESTARI. H.	13	16	13	19	61	Cukup
4.	ARIF HENDRO.S.	10	10	8	19	47	Kurang
5.	KELVIN BERLIAN	12	14	16	17	59	Cukup
6.	MEICANIA ADELIA.P.	14	15	17	13	59	Cukup
7.	NOVELLIA ROSSA.O.	12	14	14	18	58	Cukup
8.	EVA OKTAVIA	11	15	15	17	58	Cukup
9.	SEKAR RAHMAWATI	14	15	19	19	67	Cukup
10.	FIRSTA ARUNA.C.P.	14	15	14	14	57	Cukup
11.	MAULANA MALIK.I.	14	16	15	14	59	Cukup
12.	ANITA RISKIANA.H.	20	22	19	17	78	Baik
13.	RANGGA NOVEAN.H.	15	16	18	14	63	Cukup
14.	AFANDI KISWORO	14	16	12	14	56	Cukup
15.	RISQI NUR AMALIA	13	17	13	14	57	Cukup
16.	DYAHAYU PHITALOKA.P.	13	17	15	19	64	Cukup
17.	HAFIDS M DZIDAN.W.	14	16	14	14	58	Cukup
18.	ALEX TRIYANTO	10	12	11	14	47	Kurang
19.	PUTRI AMANDA.D.	13	17	18	14	62	Cukup
20.	KHOIRUL AHMAD.F.	12	12	11	11	46	Kurang
21.	ANDIKA SAPUTRA	15	15	13	11	54	Kurang
22.	HANIFAH NUREVITA.M.	16	12	16	12	56	Cukup
23.	FEBRINA CAROLLINE.A.	12	13	14	17	56	Cukup

24.	FANIA ANANDA.R.	12	15	14	15	56	Cukup
25.	DIANA FEBRIANINGSIH	13	13	17	17	60	Cukup
26.	REFANDI ESKA.T.	20	20	17	15	72	Baik
27.	MAULANA ZIDAN .P.	20	20	20	18	78	Baik
28.	UMMI UMROATUN	12	15	20	16	63	Cukup
29.	INDIRA SETIA PUTRI	12	15	20	17	64	Cukup
30.	VAISAL YAYAS.A.	14	20	17	17	68	Cukup
31.	FERDIAN WICAKSONO	12	15	12	17	56	Cukup
32.	AYU PUSPITA	12	12	18	17	59	Cukup
33.	ALINA INDRA SAKTI.D.	13	16	16	17	62	Cukup
34.	ASAMILA NUR .P.	12	15	15	17	59	Cukup
35.	HENDRO KRISANTORO	12	14	15	17	58	Cukup
36.	ERLA ALDIANITA.C.	12	14	16	17	59	Cukup
37.	SALSA NAILIL MUNA	12	14	19	19	64	Cukup
38.	ANDRE SETYO.N.	20	21	20	19	80	Baik
39.	MUHAMMAD RASYID.A.	15	16	20	18	69	Cukup
40.	ARINA HUSNUNNIDA	12	14	14	17	57	Cukup
41.	CHOIURUL TRI.W.	12	14	14	17	57	Cukup
42.	YUDHISTIRA CIKAL.S.	16	13	12	15	56	Cukup
43.	FARA ASTIA	15	15	15	17	62	Cukup
44.	MAHANIKA PANJI.K.	9	10	14	15	48	Kurang
45.	MUTIARA ARIFIANI	14	16	14	13	57	Cukup



## Lampiran 8. Hasil Penelitian Siklus I

**Rekapitulasi Nilai Menyusun Paragraf yang Baik dan Benar Siklus I**

No.	Nama Siswa	Aspek Penilaian				Jumlah Skor	Kategori
		A1	A2	A3	A4		
1.	ERISKA ARMITA	19	18	18	18	73	Baik
2.	RISQI FEBRIAN SAPUTRA	14	13	18	20	65	Cukup
3.	DIANA LESTARI. H.	19	17	18	17	71	Baik
4.	ARIF HENDRO.S.	21	21	16	16	74	Baik
5.	KELVIN BERLIAN	21	21	18	17	77	Baik
6.	MEICANIA ADELIA.P.	22	23	21	17	83	Baik
7.	NOVELLIA ROSSA.O.	15	16	15	16	62	Cukup
8.	EVA OKTAVIA	17	18	16	17	68	Cukup
9.	SEKAR RAHMAWATI	19	19	20	17	75	Baik
10.	FIRSTA ARUNA.C.P.	19	19	20	17	75	Baik
11.	MAULANA MALIK.I.	17	16	18	17	68	Cukup
12.	ANITA RISKIANA.H.	21	21	21	22	85	Sangat Baik
13.	RANGGA NOVEAN.H.	19	19	19	16	73	Baik
14.	AFANDI KISWORD	12	12	12	15	51	Kurang
15.	RISQI NUR AMALIA	19	19	19	17	74	Baik
16.	DYAHAYU PHITALOKA.P.	20	13	15	17	65	Cukup
17.	HAFIDS M DZIDAN.W.	21	22	22	16	81	Baik
18.	ALEX TRIYANTO	21	21	19	17	78	Baik
19.	PUTRI AMANDA.D.	19	15	19	16	69	Cukup
20.	KHOIRUL AHMAD.F.	19	19	19	16	73	Baik
21.	ANDIKA SAPUTRA	19	22	19	15	75	Baik
22.	HANIFAH NUREVITA.M.	22	21	17	17	77	Baik
23.	FEBRINA CAROLLINE.A.	15	17	18	17	67	Cukup

24.	FANIA ANANDA.R.	22	23	22	18	85	Sangat Baik
25.	DIANA FEBRIANINGSIH	20	15	19	17	71	Baik
26.	REFANDI ESKA.T.	19	19	19	15	72	Baik
27.	MAULANA ZIDAN .P.	22	22	20	16	80	Baik
28.	UMMI UMROATUN	20	14	19	17	70	Baik
29.	INDIRA SETIA PUTRI	19	19	19	16	73	Baik
30.	VAISAL YAYAS.A.	15	14	16	19	64	Cukup
31.	FERDIAN WICAKSONO	19	20	19	15	73	Baik
32.	AYU PUSPITA	20	21	18	16	75	Baik
33.	ALINA INDRA SAKTI.D.	22	20	23	20	85	Sangat baik
34.	ASAMILA NUR .P.	17	17	16	17	67	Cukup
35.	HENDRO KRISANTORO	19	19	19	18	75	Baik
36.	ERLA ALDIANITA.C.	19	16	19	18	72	Baik
37.	SALSA NAILIL MUNA	19	17	19	18	73	Baik
38.	ANDRE SETYO.N.	19	20	19	17	75	Baik
39.	MUHAMMAD RASYID.A.	23	22	20	23	88	Sangat Baik
40.	ARINA HUSNUNNIDA	15	15	16	17	63	Cukup
41.	CHOIURUL TRI.W.	19	19	17	17	72	Baik
42.	YUDHISTIRA CIKAL.S.	19	19	17	17	72	Baik
43.	FARA ASTIA	17	18	17	18	72	Baik
44.	MAHANIKA PANJI.K.	17	16	17	17	67	Cukup
45.	MUTIARA ARIFIANI	20	20	20	16	76	Baik

## Lampiran 9. Hasil Penelitian Siklus II

**Rekapitulasi Nilai Menyusun Paragraf yang Baik dan Logis Siklus II**

No.	Nama Siswa	Aspek Penilaian				Jumlah Skor	Kategori
		A1	A2	A3	A4		
1.	ERISKA ARMITA	20	22	22	21	85	Sangat Baik
2.	RISQI FEBRIAN SAPUTRA	19	16	17	18	70	Baik
3.	DIANA LESTARI. H.	19	18	20	18	75	Baik
4.	ARIF HENDRO.S.	20	20	19	18	77	Baik
5.	KELVIN BERLIAN	20	18	20	22	80	Baik
6.	MEICANIA ADELIA.P.	22	16	21	23	82	Baik
7.	NOVELLIA ROSSA.O.	17	20	16	17	70	Baik
8.	EVA OKTAVIA	18	18	16	21	73	Baik
9.	SEKAR RAHMAWATI	21	15	21	18	75	Baik
10.	FIRSTA ARUNA.C.P.	23	23	20	21	87	Sangat Baik
11.	MAULANA MALIK.I.	19	16	19	18	72	Baik
12.	ANITA RISKIANA.H.	22	23	22	23	90	Sangat Baik
13.	RANGGA NOVEAN.H.	20	19	20	21	80	Baik
14.	AFANDI KISWORO	17	16	19	18	70	Baik
15.	RISQI NUR AMALIA	21	22	20	20	83	Baik
16.	DYAHAYU PHITALOKA.P.	21	14	19	21	75	Baik
17.	HAFIDS M DZIDAN.W.	23	23	23	19	88	Sangat Baik
18.	ALEX TRIYANTO	19	19	19	18	75	Baik
19.	PUTRI AMANDA.D.	21	16	20	19	76	Baik
20.	KHOIRUL AHMAD.F.	20	20	20	19	79	Baik
21.	ANDIKA SAPUTRA	21	21	20	17	79	Baik
22.	HANIFAH NUREVITA.M.	19	16	20	18	73	Baik
23.	FEBRINA CAROLLINE.A.	21	19	21	18	79	Baik

24.	FANIA ANANDA.R.	20	19	19	17	75	Baik
25.	DIANA FEBRIANINGSIH	21	16	20	22	79	Baik
26.	REFANDI ESKA.T.	20	21	20	17	78	Baik
27.	MAULANA ZIDAN .P.	22	18	20	21	81	Baik
28.	UMMI UMROATUN	21	16	19	17	73	Baik
29.	INDIRA SETIA PUTRI	21	19	20	17	77	Baik
30.	VAISAL YAYAS.A.	16	14	18	22	70	Baik
31.	FERDIAN WICAKSONO	19	19	20	18	76	Baik
32.	AYU PUSPITA	21	19	20	19	79	Baik
33.	ALINA INDRA SAKTI.D.	22	17	19	23	84	Baik
34.	ASAMILA NUR .P.	20	17	19	18	74	Baik
35.	HENDRO KRISANTORO	20	19	18	22	79	Baik
36.	ERLA ALDIANITA.C.	19	17	19	18	73	Baik
37.	SALSA NAILIL MUNA	20	18	19	22	79	Baik
38.	ANDRE SETYO.N.	20	19	20	22	81	Baik
39.	MUHAMMAD RASYID.A.	23	22	22	23	90	Sangat Baik
40.	ARINA HUSNUNNIDA	19	18	19	17	73	Baik
41.	CHOIURUL TRI.W.	20	19	19	18	76	Baik
42.	YUDHISTIRA CIKAL.S.	21	20	20	17	78	Baik
43.	FARA ASTIA	22	22	21	22	87	Sangat Baik
44.	MAHANIKA PANJI.K.	21	22	20	19	82	Baik
45.	MUTIARA ARIFIANI	22	23	20	20	85	Sangat Baik

Lampiran 10. Perbandingan Nilai Rata-Rata Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

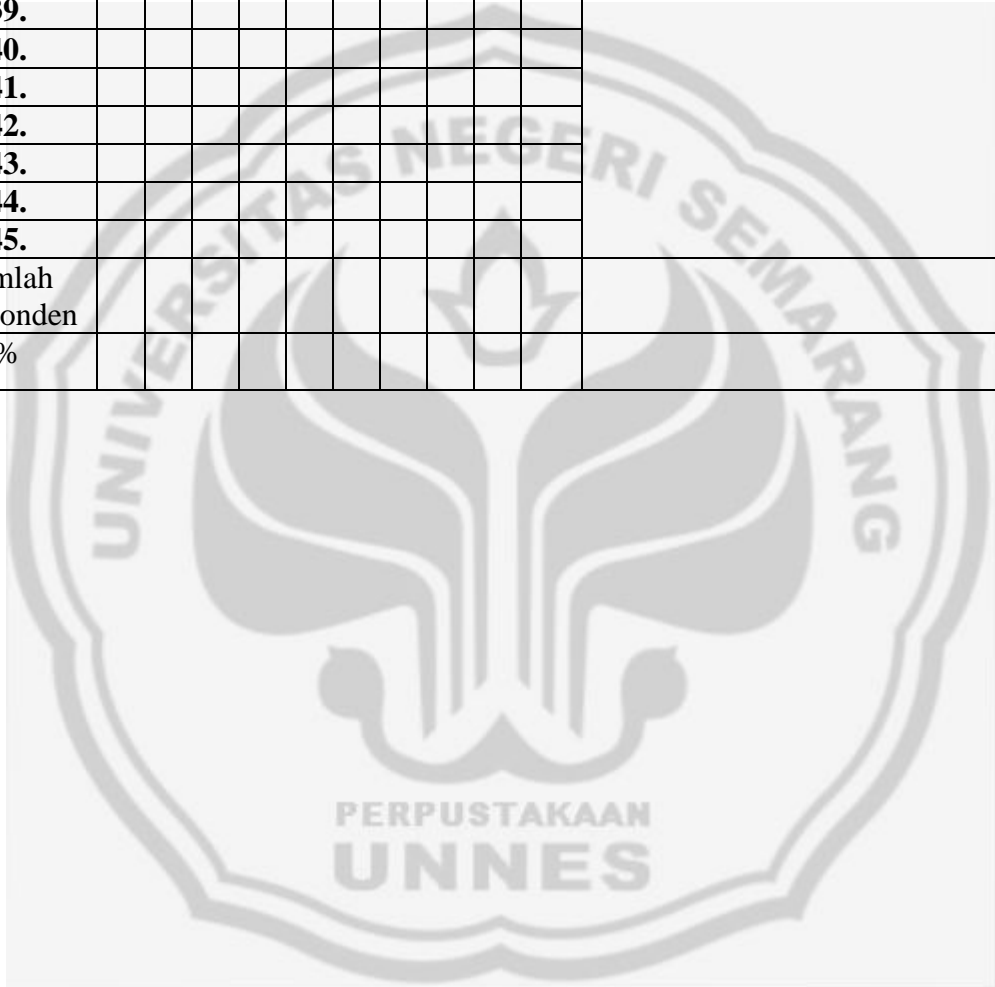
**PERBANDINGAN NILAI RATA-RATA PRASIKLUS, SIKLUS I, DAN  
SIKLUS II**

No.	Nama Siswa	Perbandingan		
		Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1.	ERISKA ARMITA	62	73	85
2.	RISQI FEBRIAN SAPUTRA	60	65	70
3.	DIANA LESTARI. H.	61	71	75
4.	ARIF HENDRO.S.	47	74	77
5.	KELVIN BERLIAN	59	77	80
6.	MEICANIA ADELIA.P.	59	83	82
7.	NOVELLIA ROSSA.O.	58	62	70
8.	EVA OKTAVIA	58	68	73
9.	SEKAR RAHMAWATI	67	75	75
10.	FIRSTA ARUNA.C.P.	57	75	87
11.	MAULANA MALIK.I.	59	68	72
12.	ANITA RISKIANA.H.	78	85	90
13.	RANGGA NOVEAN.H.	63	73	80
14.	AFANDI KISWORO	56	51	70
15.	RISQI NUR AMALIA	57	74	83
16.	DYAHAYU PHITALOKA.P.	64	65	75
17.	HAFIDS M DZIDAN.W.	58	81	88
18.	ALEX TRIYANTO	47	78	75
19.	PUTRI AMANDA.D.	62	69	76

20.	KHOIRUL AHMAD.F.	46	73	79
21.	ANDIKA SAPUTRA	54	75	79
22.	HANIFAH NUREVITA.M.	56	77	73
23.	FEBRINA CAROLLINE.A.	56	67	79
24.	FANIA ANANDA.R.	56	85	75
25.	DIANA FEBRIANINGSIH	60	71	79
26.	REFANDI ESKA.T.	72	72	78
27.	MAULANA ZIDAN .P.	78	80	81
28.	UMMI UMROATUN	63	70	73
29.	INDIRA SETIA PUTRI	64	73	77
30.	VAISAL YAYAS.A.	68	64	70
31.	FERDIAN WICAKSONO	56	73	76
32.	AYU PUSPITA	59	75	79
33.	ALINA INDRA SAKTI.D.	62	85	84
34.	ASAMILA NUR .P.	59	67	74
35.	HENDRO KRISANTORO	58	75	79
36.	ERLA ALDIANITA.C.	59	72	73
37.	SALSA NAILIL MUNA	64	73	79
38.	ANDRE SETYO.N.	80	75	81
39.	MUHAMMAD RASYID.A.	69	88	90
40.	ARINA HUSNUNNIDA	57	63	73
41.	CHOIURUL TRI.W.	57	72	76
42.	YUDHISTIRA CIKAL.S.	56	72	78
43.	FARA ASTIA	62	72	87
43	MAHANIKA PANJ.K.	48	67	82
45.	MUTIARA ARIFIANI	57	76	85



30.																					
31.																					
32.																					
33.																					
34.																					
35.																					
36.																					
37.																					
38.																					
39.																					
40.																					
41.																					
42.																					
43.																					
44.																					
45.																					
Jumlah Responden																					
%																					





## Lampiran 12. Lembar Catatan Harian Guru Siklus I dan Siklus II

**HASIL CATATAN HARIAN GURU**

Guru Pengampu :

Mata Pelajaran :

Hari/ Tanggal :

Tempat :

1. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran menyusun paragraf?

.....

.....

2. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran menyusun paragraf dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stay* menggunakan media permainan bahasa *Scramble*?

.....

.....

3. Bagaimana keseriusan siswa mengikuti pembelajaran menyusun paragraf dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stay*?

.....

.....

4. Bagaimana situasi atau suasana kelas ketika pembelajaran berlangsung?

.....

.....

5. Keefektifan dan keefisienan media permainan bahasa *Scramble* yang digunakan dalam pembelajaran menyusun paragraf?

.....

.....

## Lampiran 13. Lembar Catatan Harian Siswa Siklus I dan Siklus II

**HASIL CATATAN HARIAN SISWA**

Nama :

Kelas :

No.Absen :

Hari/Tanggal :

1. Apakah kamu senang mengikuti pembelajaran menyusun paragraf yang baru saja dilakukan?

.....  
.....

2. Bagaimana pendapat kamu mengenai pembelajaran menyusun paragraf yang baru saja dilakukan?

.....  
.....

3. Kemudahan dan kesulitan apa yang kamu alami selama pembelajaran menyusun paragraf yang baru saja dilakukan?

.....  
.....

4. Tulislah hal-hal yang ingin kamu kemukakan berkaitan dengan pembelajaran menyusun paragraf yang baru saja dilakukan?

.....  
.....

## Lembar 14. Lembar Wawancara Siklus I dan Siklus II

**PEDOMAN WAWANCARA**

Nama :

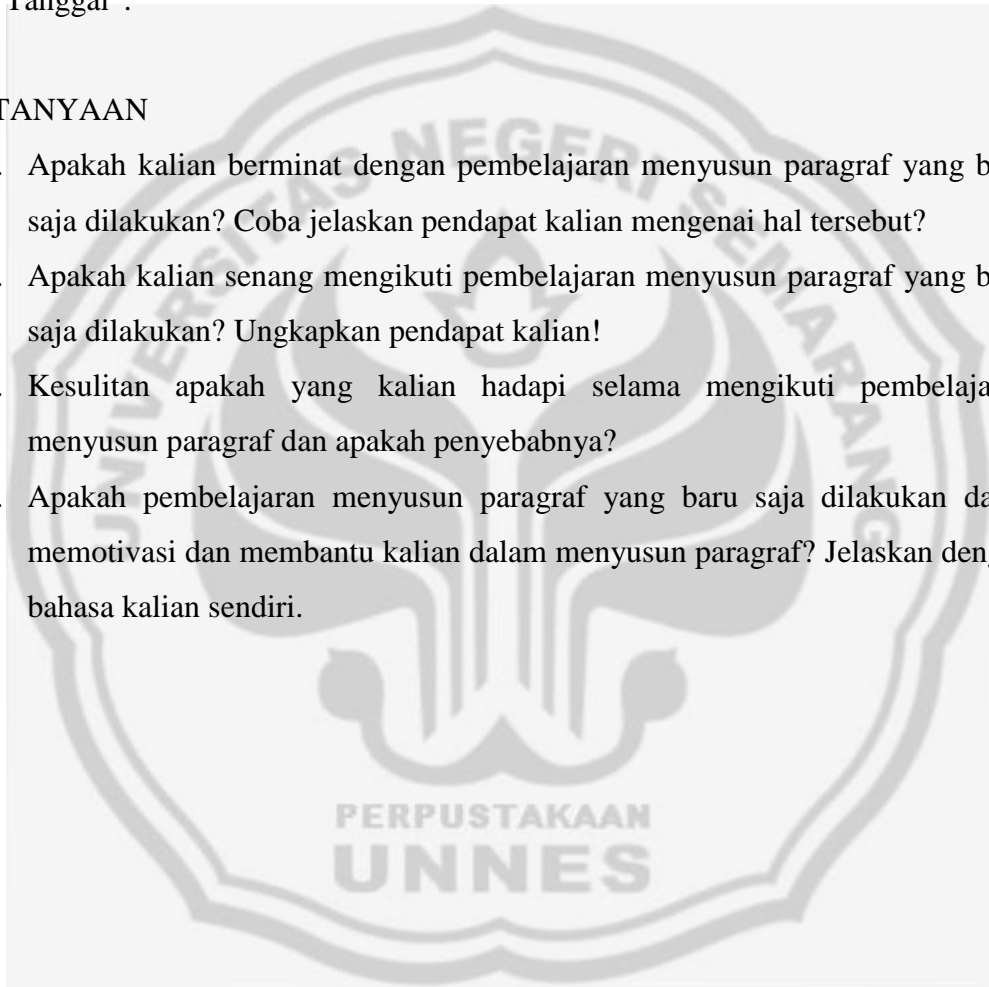
Kelas :

No.Absen :

Hari/ Tanggal :

**PERTANYAAN**

1. Apakah kalian berminat dengan pembelajaran menyusun paragraf yang baru saja dilakukan? Coba jelaskan pendapat kalian mengenai hal tersebut?
2. Apakah kalian senang mengikuti pembelajaran menyusun paragraf yang baru saja dilakukan? Ungkapkan pendapat kalian!
3. Kesulitan apakah yang kalian hadapi selama mengikuti pembelajaran menyusun paragraf dan apakah penyebabnya?
4. Apakah pembelajaran menyusun paragraf yang baru saja dilakukan dapat memotivasi dan membantu kalian dalam menyusun paragraf? Jelaskan dengan bahasa kalian sendiri.

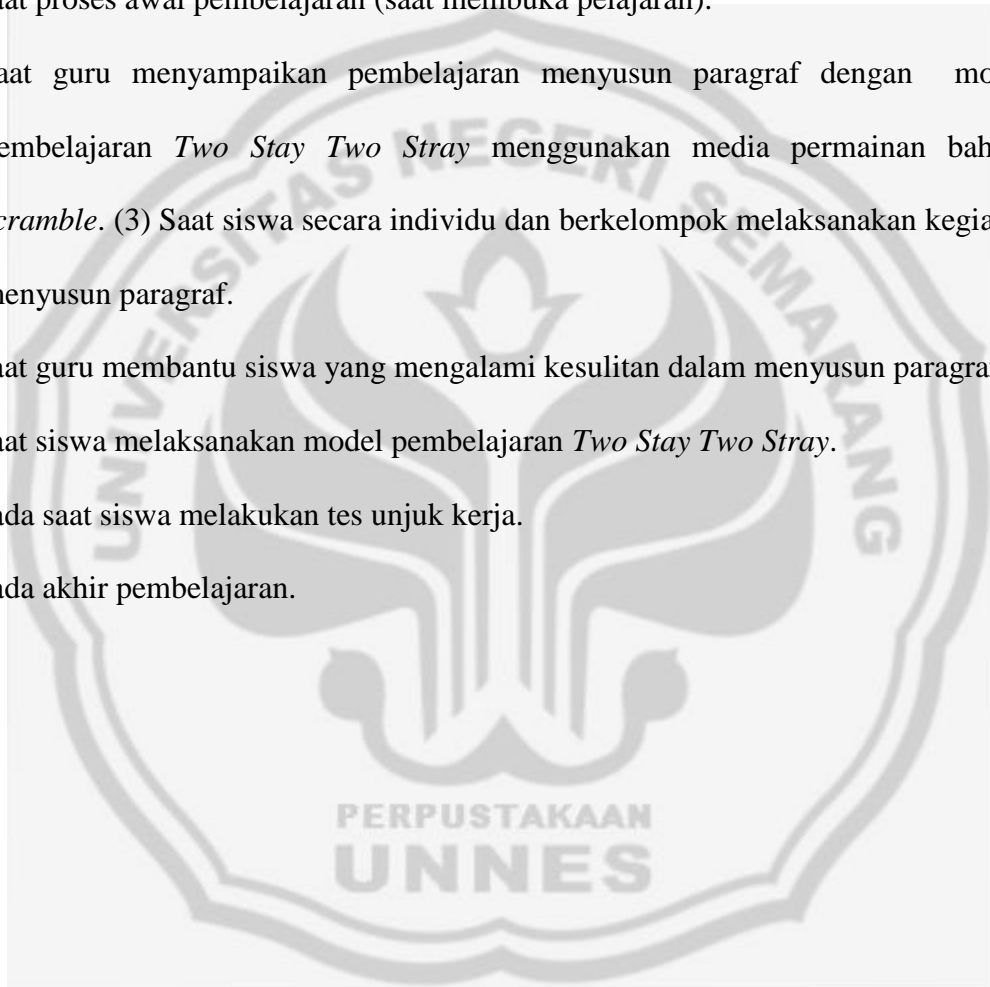


## Lampiran 15. Lembar Pengambilan Dokumentasi Foto

**PEDOMAN DOKUMENTASI FOTO SIKLUS I DAN SIKLUS II**

Aspek-aspek yang didokumentasikan pada siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut:

1. Saat proses awal pembelajaran (saat membuka pelajaran).
2. Saat guru menyampaikan pembelajaran menyusun paragraf dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* menggunakan media permainan bahasa *scramble*.
3. Saat siswa secara individu dan berkelompok melaksanakan kegiatan menyusun paragraf.
4. Saat guru membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam menyusun paragraf.
5. Saat siswa melaksanakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.
6. Pada saat siswa melakukan tes unjuk kerja.
7. Pada akhir pembelajaran.



## Lampiran 16. Hasil Observasi Siklus I

**HASIL OBSERVASI SIKLUS I**

Mata pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia

Kelas/ Semester : 3/1

Hari/ Tanggal : Kamis, 3 Maret 2011

No. Responden	Aspek Observasi										Keterangan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	v	v	v	v	-	-	-	-	-	v	1. Memperhatikan penjelasan guru
2.	v	v	-	-	v	-	-	v	v	-	2. Tertarik atau senang terhadap media permainan bahasa <i>scramble</i>
3.	v	v	v	v	v	-	-	-	-	-	3. Antusias mengikuti pembelajaran
4.	-	-	v	-	-	v	v	-	v	v	4. Melaksanakan perintah guru
5.	-	-	v	-	-	v	v	-	v	v	5. menyusun paragraf dengan model pembelajaran <i>Two Stay Two Stay</i>
6.	v	v	v	v	v	-	-	-	-	-	6. Melaksanakan perintah guru
7.	v	v	-	-	v	-	-	v	v	-	7. menyusun paragraf
8.	v	v	v	v	v	-	-	-	-	-	8. Tenang saat menyusun paragraf
9.	v	v	v	v	v	-	-	-	-	-	9. Berbicara tidak relevan
10.	v	v	v	v	v	-	-	-	-	-	10. Menulis sambil bicara
11.	v	v	v	v	v	-	-	-	-	-	11. Berjalan-jalan di kelas
12.	v	v	v	v	v	-	-	-	-	-	12. Mengganggu teman
13.	-	-	-	-	v	v	v	v	v	-	13. Berusaha melihat pekerjaan teman.
14.	-	-	-	-	v	v	v	v	v	-	
15.	v	v	v	v	v	-	-	-	-	-	
16.	v	v	v	v	v	-	-	-	-	-	
17.	-	v	v	v	-	v	-	-	-	v	
18.	-	v	v	v	-	v	-	-	-	v	
19.	v	v	v	v	v	-	-	-	-	-	
20.	v	v	-	v	-	-	-	v	-	v	
21.	v	v	-	v	-	-	-	v	-	v	
22.	v	v	v	v	v	-	-	-	-	-	
23.	v	v	v	v	-	-	-	-	-	v	
24.	v	v	v	v	-	-	-	-	-	v	
25.	v	v	v	v	v	-	-	-	-	-	
26.	v	v	-	-	v	-	-	v	v	-	
27.	v	v	-	-	-	-	-	v	v	v	
28.	v	v	v	v	v	-	-	-	-	-	
29.	v	v	v	v	v	-	-	-	-	-	
30.	-	-	v	v	-	v	v	-	-	v	
31.	-	-	v	v	-	v	v	-	-	v	
32.	v	v	v	v	v	-	-	-	-	-	
33.	v	v	-	v	v	-	-	v	-	-	
34.	v	v	v	v	v	-	-	-	-	-	
35.	-	-	v	v	-	v	v	-	-	v	
36.	v	v	-	-	v	-	-	v	v	-	
37.	v	v	v	v	v	-	-	-	-	-	
38.	-	-	v	v	-	v	v	-	-	v	
39.	v	v	v	v	v	-	-	-	-	-	
40.	v	v	v	v	v	-	-	-	-	-	

41.	-	-	v	v	v	v	v	-	-	-	
42.	-	-	v	v	v	v	v	-	-	-	
43.	v	v	-	v	-	-	-	v	-	v	
44.	-	-	v	v	v	v	v	-	-	-	
45.	v	v	-	v	v	-	-	v	-		
<b>Jumlah Responden</b>	32	34	33	36	30	13	11	12	9	15	
<b>%</b>	71,11	75,56	73,33	80	66,67	28,89	24,44	26,67	20	33,33	



## Lampiran 17. Hasil Catatan Harian Guru Siklus I

**HASIL CATATAN HARIAN GURU SIKLUS I**

Guru Pengampu : Supatmi, A.Ma.  
 Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia  
 Hari/ Tanggal : Kamis, 3 Maret 2011  
 Tempat : SD N Sekaran 01 Gunungpati Semarang

1. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran menyusun paragraf?  
 Jawab: Minat siswa terhadap pembelajaran menyusun paragraf sudah cukup baik. Secara bersama-sama siswa selalu menjawab pertanyaan yang diajukan guru tetapi masih ada juga siswa yang masih pasif.
2. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran menyusun paragraf dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stay* menggunakan media permainan bahasa *Scramble*?  
 Jawab: Respon siswa terhadap metode yang digunakan peneliti dalam mengajar adalah positif. Hal tersebut terlihat dari ketertarikan siswa terhadap kartu *Scramble* yang digunakan dalam pembelajaran menyusun paragraf.
3. Bagaimana keseriusan siswa mengikuti pembelajaran menyusun paragraf dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*?  
 Jawab: Sebagian besar siswa cukup serius mengikuti pembelajaran menyusun paragraf, mereka memperhatikan dengan baik dan seksama. Walaupun masih ada siswa yang ramai dan kurang memperhatikan.
4. Bagaimana situasi atau suasana kelas ketika pembelajaran berlangsung?  
 Jawab: Situasi kelas belum cukup kondusif karena metode ini baru pertama dijalankan, siswa belum dapat berkonsentrasi dalam mengikuti

pembelajaran, terlihat ada beberapa siswa yang ramai dan bicara dengan temannya ketika pembelajaran berlangsung.

5. Keefektifan dan keefisienan media permainan bahasa *Scramble* yang digunakan dalam pembelajaran menyusun paragraf?

Jawab: Pemanfaatan kartu *Scramble* cukup efektif untuk pembelajaran menulis di kelas karena hurufnya tercetak tebal dan menarik sehingga dapat dibaca oleh seluruh siswa. Selain itu, kartu *Scramble* lebih efisien untuk pembelajaran menyusun paragraf karena peneliti tidak repot untuk membuatnya karena pembuatannya sangat mudah.





## Lembar 19. Hasil Wawancara Siklus I

**HASIL WAWANCARA SIKLUS I**

No. Responden : 39, 6, 14  
 Kelas : 3  
 Hari/ Tanggal : Jumat, 4 Maret 2011

**PERTANYAAN**

1. Apakah kalian berminat dengan pembelajaran menyusun paragraf yang baru saja dilakukan? Coba jelaskan pendapat kalian mengenai hal tersebut?

Jawab:

Nilai tertinggi: berminat karena pembelajarannya menarik dan modelnya berbeda dengan model pembelajaran yang diajarkan guru selama ini.

Nilai sedang: berminat karena pembelajarannya menarik dan menyenangkan.

Nilai rendah: berminat karena pembelajarannya menarik dan menyenangkan.

2. Apakah kalian senang mengikuti pembelajaran menyusun paragraf yang baru saja dilakukan? Ungkapkan pendapat kalian!

Jawab:

Nilai tertinggi: senang karena pembelajarannya tidak membosankan dan membantu dalam pembelajaran menyusun paragraf.

Nilai sedang: senang karena pembelajarannya sangat mengasyikkan.

Nilai rendah: biasa saja.

3. Kesulitan apakah yang kalian hadapi selama mengikuti pembelajaran menyusun paragraf dan apakah penyebabnya?

Jawab:

Nilai tertinggi: tidak ada kesulitan, media ini sangat membantu.

Nilai sedang: tidak terlalu sulit.

Nilai rendah: kesulitan untuk menyusun paragraf secara padu karena belum terlalu paham.

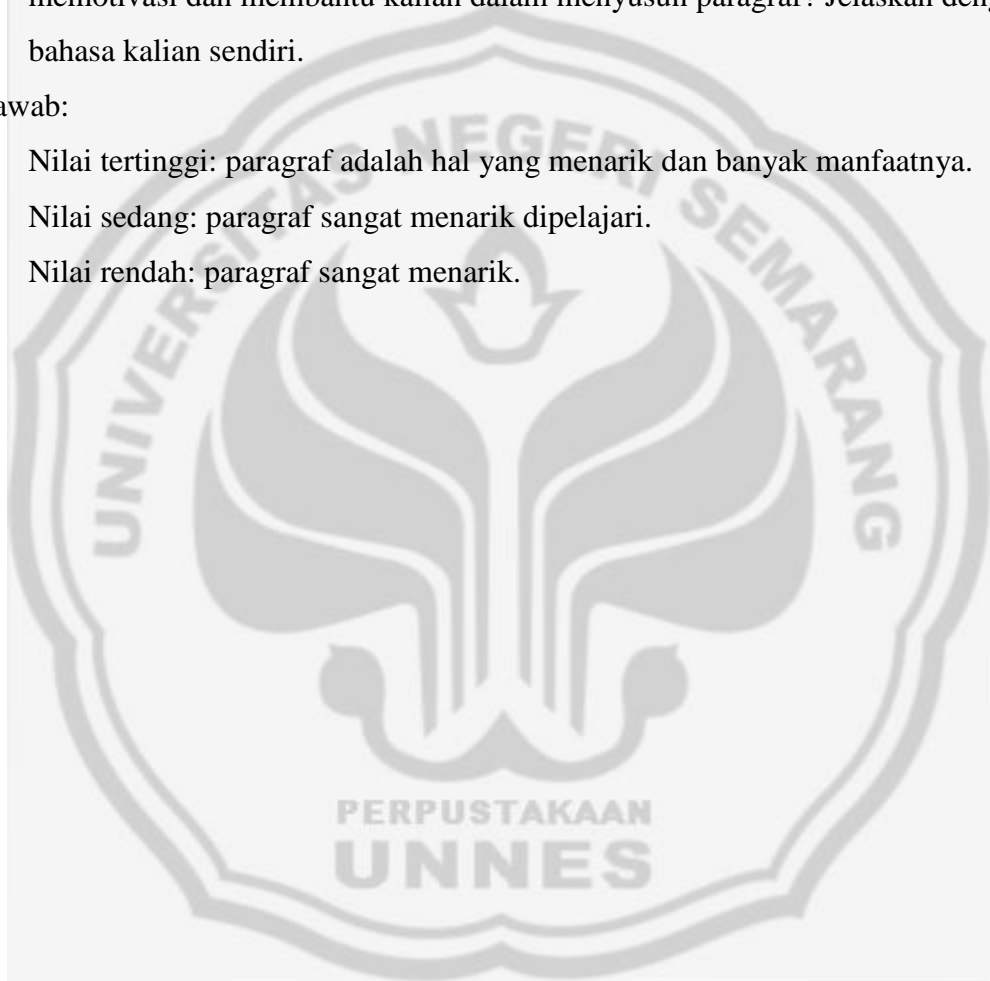
4. Apakah pembelajaran menyusun paragraf yang baru saja dilakukan dapat memotivasi dan membantu kalian dalam menyusun paragraf? Jelaskan dengan bahasa kalian sendiri.

Jawab:

Nilai tertinggi: paragraf adalah hal yang menarik dan banyak manfaatnya.

Nilai sedang: paragraf sangat menarik dipelajari.

Nilai rendah: paragraf sangat menarik.



## Lampiran 20. Hasil Observasi Siklus II

**HASIL OBSERVASI SIKLUS II**

Mata pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia

Kelas/ Semester : 3/1

Hari/ Tanggal : Selasa, 8 Maret 2011

No. Responden	Aspek Observasi										Keterangan	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	v	v	v	v	v	-	-	-	-	-		1. Memperhatikan penjelasan guru 2. Tertarik atau senang terhadap media permainan bahasa <i>scramble</i> 3. Antusias mengikuti pembelajaran menyusun paragraf dengan model pembelajaran <i>Two Stay Two Stay</i> 4. Melaksanakan perintah guru menyusun paragraf 5. Tenang saat menyusun paragraf 6. Berbicara tidak relevan 7. Menulis sambil bicara 8. Berjalan-jalan di kelas 9. Mengganggu teman 10. Berusaha melihat pekerjaan teman.
2.	v	v	-	v	v	-	-	v	-	-		
3.	v	v	v	v	v	-	-	-	-	-		
4.	-	-	v	v	-	v	v	-	v	v		
5.	v	v	v	v	-	-	-	-	-	v		
6.	v	v	v	v	v	-	-	-	-	-		
7.	v	v	-	-	v	-	-	v	v	-		
8.	v	v	v	v	v	-	-	-	-	-		
9.	v	v	v	v	v	-	-	-	-	-		
10.	v	v	v	v	v	-	-	-	-	-		
11.	v	v	v	v	v	-	-	-	-	-		
12.	v	v	v	v	v	-	-	-	-	-		
13.	-	-	-	v	v	v	v	v	-	-		
14.	-	v	v	v	v	v	-	-	-	-		
15.	v	v	v	v	v	-	-	-	-	-		
16.	v	v	v	v	v	-	-	-	-	-		
17.	v	v	v	v	-	-	-	-	-	v		
18.	v	v	v	v	-	-	-	-	-	v		
19.	v	v	v	v	v	-	-	-	-	-		
20.	v	v	v	v	-	-	-	-	-	v		
21.	v	v	v	v	v	-	-	-	-	-		
22.	v	v	v	v	v	-	-	-	-	-		
23.	v	v	v	v	v	-	-	-	-	-		
24.	v	v	v	v	v	-	-	-	-	-		
25.	v	v	v	v	v	-	-	-	-	-		
26.	v	v	-	-	v	-	-	v	v	-		
27.	v	v	-	-	v	-	-	v	v	-		
28.	v	v	v	v	v	-	-	-	-	-		
29.	v	v	v	v	v	-	-	-	-	-		
30.	v	v	v	v	v	-	-	-	-	-		
31.	v	-	v	v	v	-	v	-	-	-		
32.	v	v	v	v	v	-	-	-	-	-		
33.	v	v	v	v	v	-	-	-	-	-		
34.	v	v	v	v	v	-	-	-	-	-		
35.	v	-	v	v	v	-	v	-	-	-		
36.	v	v	v	v	v	-	-	-	-	-		
37.	v	v	v	v	v	-	-	-	-	-		
38.	v	-	v	v	v	v	-	-	-	-		
39.	v	v	v	v	v	-	-	-	-	-		

40.	v	v	v	v	V	-	-	-	-	-	
41.	V	V	v	v	V	-	-	-	-	-	
42.	V	V	v	v	V	-	-	-	-	-	
43.	V	V	V	v	V	-	-	-	-	-	
44.	v	v	-	-	V	-	-	v	v	-	
45.	v	v	v	v	V	-	-	-	-	-	
Jumlah Responden	42	43	40	41	40	3	2	5	4	5	
%	93,33	95,56	88,89	91,11	88,89	6,67	4,44	11,11	8,89	11,11	



## Lampiran 21. Hasil Catatan Harian Guru Siklus II

**HASIL CATATAN HARIAN GURU SIKLUS II**

Guru Pengampu : Supatmi, A.Ma.  
 Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia  
 Hari/ Tanggal : Selasa, 8 Maret 2011  
 Tempat : SD N Sekaran 01 Gunungpati Semarang

1. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran menyusun paragraf?  
 Jawab: Minat siswa dalam mengikuti pembelajaran pada siklus II ini lebih baik dari siklus I. Siswa sangat bersemangat dan selalu menjawab pertanyaan guru ketika ditanya serta banyak siswa aktif bertanya. Siswa berdiskusi dan menjalankan tugasnya dengan baik.
2. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran menyusun paragraf dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stay* menggunakan media permainan bahasa *Scramble*?  
 Jawab: Respon siswa sangat positif, dengan adanya model serta media ini membuat pembelajaran terasa berbeda dan hal ini membantu siswa untuk menangkap materi dengan mudah.
3. Bagaimana keseriusan siswa mengikuti pembelajaran menyusun paragraf dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stay*?  
 Jawab: Pada siklus II ini siswa terlihat lebih serius mengikuti pembelajaran menyusun paragraf, mereka memperhatikan dengan baik dan seksama.
4. Bagaimana situasi atau suasana kelas ketika pembelajaran berlangsung?  
 Jawab: Situasi sudah kondusif, siswa lebih tenang dalam belajar dan tidak ramai. Mereka mengikuti pembelajaran dengan baik.

5. Keefektifan dan keefisienan media permainan bahasa *Scramble* yang digunakan dalam pembelajaran menyusun paragraf?

Jawab: Pemanfaatan kartu *Scramble* cukup efektif untuk pembelajaran menulis di kelas karena hurufnya tercetak tebal dan menarik sehingga dapat dibaca oleh seluruh siswa. Selain itu, kartu *Scramble* lebih efisien untuk pembelajaran menyusun paragraf karena peneliti tidak repot untuk membuatnya karena pembuatannya sangat mudah.



Lembar 23. Hasil Wawancara Siklus II

### HASIL WAWANCARA SIKLUS II

No. Responden : 39, 35, 14  
 Kelas : 3  
 Hari/ Tanggal : Selasa, 8 Maret 2011

#### PERTANYAAN

1. Apakah kalian berminat dengan pembelajaran menyusun paragraf yang baru saja dilakukan? Coba jelaskan pendapat kalian mengenai hal tersebut?

Jawab:

Nilai tertinggi: berminat karena pembelajaran yang dilaksanakan menarik dan menyenangkan. Pembelajarannya memudahkan untuk menyerap materi serta mengurangi rasa kejenuhan dalam menerima pelajaran.

Nilai sedang: berminat karena pembelajarannya menarik dan menyenangkan serta tidak membosankan.

Nilai rendah: berminat karena pembelajarannya menarik dan menyenangkan.

2. Apakah kalian senang mengikuti pembelajaran menyusun paragraf yang baru saja dilakukan? Ungkapkan pendapat kalian!

Jawab:

Nilai tertinggi: senang dan antusias karena pembelajarannya tidak membosankan dan membantu dalam pembelajaran menyusun paragraf.

Nilai sedang: senang karena pembelajarannya sangat mengasyikkan.

Nilai rendah: pembelajarannya menyenangkan.

3. Kesulitan apakah yang kalian hadapi selama mengikuti pembelajaran menyusun paragraf dan apakah penyebabnya?

Jawab:

Nilai tertinggi: tidak ada kesulitan, media ini sangat membantu.

Nilai sedang: tidak terlalu sulit.

Nilai rendah: kesulitan untuk menyusun paragraf secara padu karena belum terlalu paham, namun dengan bantuan dan arahan guru membuat lebih mudah memahami.

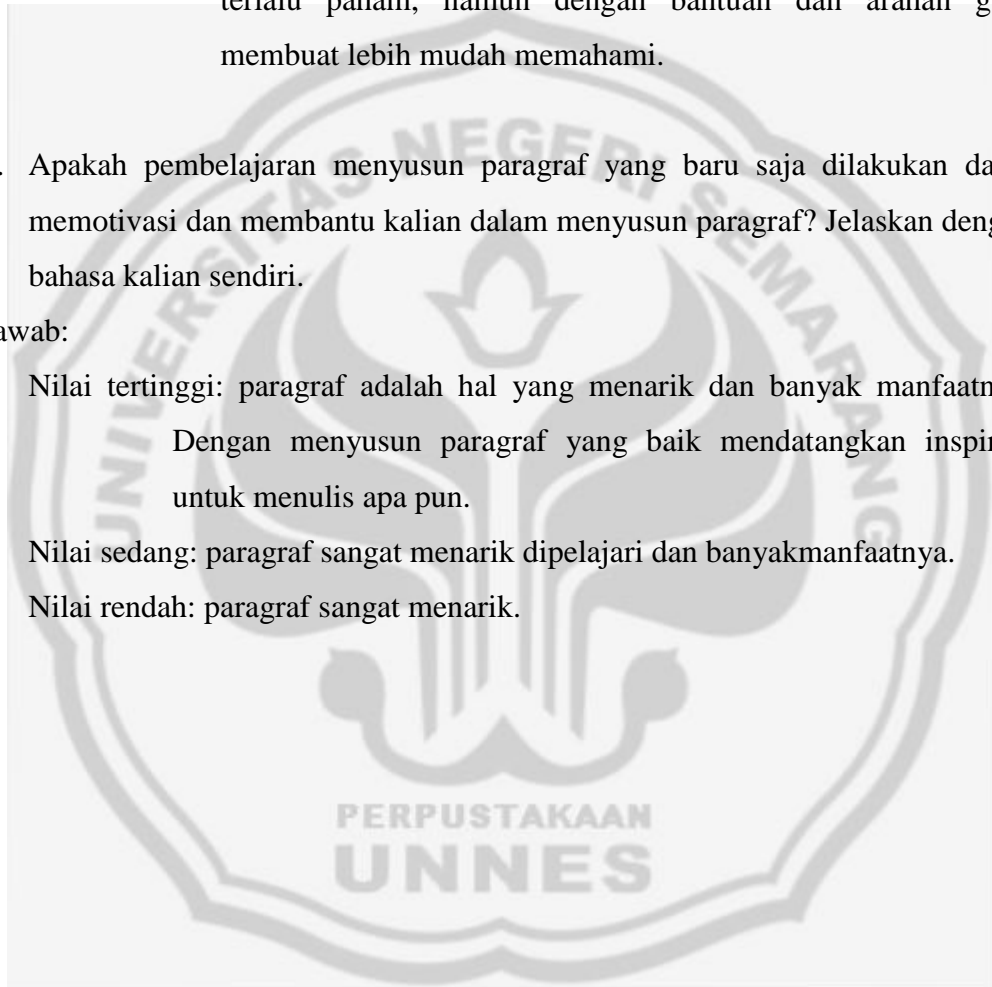
3. Apakah pembelajaran menyusun paragraf yang baru saja dilakukan dapat memotivasi dan membantu kalian dalam menyusun paragraf? Jelaskan dengan bahasa kalian sendiri.

Jawab:

Nilai tertinggi: paragraf adalah hal yang menarik dan banyak manfaatnya. Dengan menyusun paragraf yang baik mendatangkan inspirasi untuk menulis apa pun.

Nilai sedang: paragraf sangat menarik dipelajari dan banyak manfaatnya.

Nilai rendah: paragraf sangat menarik.





Lampiran 24. Daftar Nama Siswa

**DAFTAR NAMA SISWA KELAS III SDN SEKARAN 01 GUNUNGPATI  
SEMARANG**

No.	Nama Siswa	Jenis Kelamin	
		Laki-Laki	Perempuan
1.	ERISKA ARMITA		P
2.	RISQI FEBRIAN SAPUTRA	L	
3.	DIANA LESTARI. H.		P
4.	ARIF HENDRO.S.	L	
5.	KELVIN BERLIAN	L	
6.	MEICANIA ADELIA.P.		P
7.	NOVELLIA ROSSA.O.		P
8.	EVA OKTAVIA		P
9.	SEKAR RAHMAWATI		P
10.	FIRSTA ARUNA.C.P.		P
11.	MAULANA MALIK.I.	L	
12.	ANITA RISKIANA.H.		P
13.	RANGGA NOVEAN.H.	L	
14.	AFANDI KISWORO	L	
15.	RISQI NUR AMALIA		P
16.	DYAHAYU PHITALOKA.P.		P
17.	HAFIDS M DZIDAN.W.	L	
18.	ALEX TRIYANTO	L	
19.	PUTRI AMANDA.D.		P
20.	KHOIRUL AHMAD.F.	L	
21.	ANDIKA SAPUTRA	L	
22.	HANIFAH NUREVITA.M.		P

23.	FEBRINA CAROLLINE.A.		P
24.	FANIA ANANDA.R.		P
25.	DIANA FEBRIANINGSIH		P
26.	REFANDI ESKA.T.	L	
27.	MAULANA ZIDAN .P.	L	
28.	UMMI UMROATUN		P
29.	INDIRA SETIA PUTRI		P
30.	VAISAL YAYAS.A.	L	
31.	FERDIAN WICAKSONO	L	
32.	AYU PUSPITA		P
33.	ALINA INDRA SAKTI.D.		P
34.	ASAMILA NUR .P.		P
35.	HENDRO KRISANTORO	L	
36.	ERLA ALDIANITA.C.		P
37.	SALSA NAILIL MUNA		P
38.	ANDRE SETYO.N.	L	
39.	MUHAMMAD RASYID.A.	L	
40.	ARINA HUSNUNNIDA		P
41.	CHOIURUL TRI.W.	L	
42.	YUDHISTIRA CIKAL.S.	L	
43.	FARA ASTIA		P
44.	MAHANIKA PANJI.K.	L	
45.	MUTIARA ARIFIANI		P

