

MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS PARAGRAF MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CONCEPT SENTENCE* DENGAN PERMAINAN *DETECTIVE SHERLOCK HOLMES AND THE ADVENTURE BOOK*

Rizky Fajriani¹, Dadan Djuanda², Ali Sudin³

¹²³Program Studi PGSD UPI Kampus Sumedang
Jl. Mayor Abdurachman No. 211 Sumedang

¹Email: fajrianirizky@gmail.com

²Email: dadansmd@upi.edu

³Email: alisudin03@gmail.com

Abstract

This research was conducted as an effort to improve the quality of process and learning result from paragraph writing skill of Indonesian subject in SDN Wargaluyu Kecamatan Ganeas Kabupaten Sumedang through the application of Model Concept Sentence with the game Sherlock Holmes and The Adventure Book. The result of observation and the interview on the initial data indicated that present the problem with the writing competence of student. Based on the problem which is found on the learning process, then the selected method in this research is class action research with Kemmis and Mc Taggart design. Over all, the improvement of process and the result learning occurred in three times cycle. The collecting data for research importance was conducted through observation technique, interview, test, and field record. All data which has been found were validated with member check, triangulation, audit trail and expert opinion. The result of processing data showed that model Concept Sentence with game Sherlock Holmes and The Adventure Book are able to improve the process and the learning result from paragraph writing skill of third grade students of SDN Wargaluyu.

Keywords: *paragraph writing skills, model concept sentence, process and learning result from writing skill*

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Bahasa adalah alat dan perantara bagi manusia untuk dapat melakukan komunikasi dengan komunikatif. Untuk dapat mengaplikasikan bahasa dalam segala aspek kehidupan dengan baik dan benar, maka kurikulum pendidikan formal di Indonesia telah menjadikan bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran yang wajib diberikan mulai dari jenjang pendidikan dasar, menengah, dan tinggi. Meskipun setiap jenjang pendidikan memberikan mata pelajaran yang sama, namun setiap kompetensi capaiannya tidaklah sama. Pelajaran bahasa Indonesia yang diberikan

pada pendidikan formal memiliki sejumlah kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa. Kompetensi-kompetensi tersebut berinduk kepada empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Pada akhirnya tujuan pelajaran bahasa Indonesia ini adalah agar siswa memiliki kompetensi bahasa yang baik.

Keempat keterampilan berbahasa yang termuat dalam kompetensi standar tersebut

merupakan modalitas utama yang dijadikan bekal untuk melakukan komunikasi. Keterampilan-keterampilan tersebut dapat dikategorikan menjadi dua. Seperti yang dikatakan oleh Zainurrahman (2013), keterampilan berbahasa dapat diklasifikasikan berdasarkan cara pemerolehannya, yaitu pemerolehan dengan cara alami dan tidak alami. Keterampilan yang dapat diperoleh secara alami diantaranya adalah menyimak dan berbicara. Pada dasarnya, setiap manusia dapat melakukan kegiatan menyimak dan berbicara secara alami dalam interaksi sehari-hari. Melalui kegiatan interaksi tersebut, manusia dapat melatih dan menguasai keterampilan menyimak dan berbicaranya. Sedangkan untuk menguasai keterampilan membaca dan menulis, manusia tidak bisa memperolehnya secara alami. Perlu adanya suatu penguasaan konsep tertentu yang disertai dengan latihan, maka dari itu keterampilan ini termasuk kedalam keterampilan tidak alami. Berdasarkan cara pemerolehannya, dapat dikatakan bahwa penguasaan keterampilan membaca dan menulis lebih kompleks.

Keterampilan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah keterampilan menulis. Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya, keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang lebih sulit dikuasai dibandingkan dengan keterampilan yang lainnya. Terlepas dari sukar atau tidaknya, keterampilan menulis tetap menjadi keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa. Menulis sangat berpengaruh terhadap kehidupan, bahkan dapat dikatakan jika peradaban manusia dimulai dengan adanya tulisan. Hedge (dalam Nurhayati, 2008, hlm. 112) menyatakan, "Keterampilan menulis pada dasarnya diperlukan oleh siswa karena siswa membutuhkannya baik bagi pendidikannya, kehidupan sosialnya, maupun pada kehidupan profesionalnya nanti". Dalam

setiap kepentingan tersebut, keterampilan menulis dapat menjadi sarana komunikasi serta pengembangan kemampuan dan keterampilan berfikir maupun belajar. Pada dasarnya, penguasaan keterampilan menulis bukan semata-mata agar siswa menjadi seorang penulis, tetapi karena tuntutan untuk terampil berkomunikasi dalam bahasa tulis.

Pengembangan keterampilan menulis sebaiknya dilakukan secara metodis dan sistematis. Alasan pemerolehan keterampilan menulis yang bersifat tidak alami menjadi pertimbangan dalam pembinaan pengembangannya. Menulis bukanlah keterampilan yang dapat dikuasai secara instan. Menulis adalah berkomunikasi melalui bahasa tulis yang harus diorganisasikan secara baik agar dapat dipahami oleh orang lain. Tanpa adanya pelatihan dan pembinaan secara metodis dan sistematis, maka keterampilan ini akan sulit untuk dikuasai. Menurut Chaniago, dkk. (2016), kesulitan siswa dalam menguasai keterampilan menulis dapat disebabkan oleh kesempatan latihan yang kurang baik, benar, dan sungguh-sungguh.

Dalam pembelajaran menulis di sekolah dasar, siswa akan mendapatkan pengetahuan-pengetahuan dasar yang dapat dijadikan bekal untuk belajar menulis pada jenjang yang lebih tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa setiap siswa harus mampu mencapai setiap kompetensi menulis yang telah ditetapkan pada jenjang sekolah dasar. Namun pada kenyataannya, hal tersebut ternyata tidak sejalan dengan kenyataan yang terjadi di lapangan. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas III SDN Wargaluyu Kecamatan Ganeas Kabupaten Sumedang, sebagian besar menunjukkan bahwa keterampilan menulis siswa masih sangatlah

rendah. Siswa mengalami kesulitan dalam menyusun paragraf dan penggunaan ejaan. Kesulitan menyusun paragraf ini terjadi karena siswa selalu ragu untuk mencoba mengembangkan ide menulisnya.

Setelah dilakukan observasi data awal pada tanggal 15 November 2016, maka berikut ini merupakan permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran menyusun paragraf di kelas III SDN Wargaluyu.

1. Siswa kesulitan untuk mengembangkan makna yang ingin disampaikan dalam tulisan, sehingga berdampak pada ketidakmampuan menyusun paragraf.
2. Siswa kurang mampu menggunakan ejaan bahasa.
3. Siswa kurang memiliki motivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, hal ini ditunjukkan dengan beberapa respon pasif yang diberikan siswa dalam proses pembelajaran.
4. Kemandirian belajar siswa masih kurang, hal ini ditunjukkan ketika siswa selalu meminta diberikan contoh untuk mengerjakan soal yang diberikan guru.
5. Suasana kelas yang selalu ribut sehingga membuat suasana belajar tidak kondusif.
6. Model pembelajaran yang kurang dapat mengefektifkan proses belajar mengajar.

Permasalahan-permasalahan tersebut memberikan pengaruh terhadap hasil evaluasi siswa yang menunjukkan bahwa 29 orang dari 32 orang siswa tidak mencapai nilai ketuntasan minimal, yaitu 65. Untuk tiga orang siswa tidak terdefinisi, karena pada saat pengambilan data awal mereka tidak hadir ke sekolah. Sehingga dapat dikatakan jika 100% atau 29 orang siswa memiliki kriteria belum tuntas. Berdasarkan kondisi tersebut, maka perlu dilakukan perbaikan dalam proses pembelajaran agar keterampilan menulis siswa kelas III di SDN Wargaluyu, khususnya dalam menyusun paragraf dapat mengalami peningkatan.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, maka dirancanglah sebuah alternatif untuk memperbaiki proses pembelajaran. Alternatif ini merupakan model pembelajaran *Concept Sentencedengan* permainan *Detective Sherlock Holmes and The Adventure Book*. Model *Concept Sentence* merupakan salah satu model pembelajaran tipe kooperatif yang diarahkan pada pembelajaran bahasa, khususnya pada pembelajaran tata kalimat. Dalam praktiknya, model ini dipadukan dengan permainan *Detective Sherlock Holmes and The Adventure Book* yang dapat membuat proses pembelajaran terasa menyenangkan. Model pembelajaran ini diharapkan dapat dijadikan sebagai desain pembelajaran yang efektif, sehingga siswa dapat menguasai keterampilan menulis, khususnya pada materi menyusun paragraf.

Prinsip dari model *Concept Sentence* adalah bagaimana siswa mampu membuat kalimat dengan memanfaatkan kata kunci atau petunjuk yang telah disediakan. Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya, bahwa siswa mengalami masalah dalam keterampilan menulisnya, yaitu sulit untuk mengembangkan makna yang ingin disampaikan dalam tulisan. Dilihat dari masalahnya, maka siswa perlu diberikan stimulus untuk memancing daya pikirnya. Hal ini didasarkan pada teori behaviorisme yang meyakini akan kondisi stimulus-respon. "...Stimulus itu pengajaran yang diwujudkan dalam bentuk tugas atau perintah atau contoh, sedangkan respons atau *operant* adalah tingkah laku bahasa siswa sebagai reaksi terhadap pengajaran yang diajarkan guru..." (Djuanda, 2014, hlm. 11). Menurut teori behaviorisme, siswa akan memberikan respon jika sebelumnya diberikan stimulus. Dalam pembelajaran yang akan dilakukan, stimulus ini diberikan dalam dua bentuk. Pertama adalah dalam bentuk kata kunci yang digunakan siswa untuk menemukan rangkaian gambar yang nantinya akan

dijadikan bahan tulisan. Kemudian yang kedua adalah media gambar. Nurgiyantoro (dalam Sumerti, dkk., 2014) mengungkapkan gambar sebagai rangsang dalam keterampilan menulis adalah sebagai berikut.

Gambar sebagai rangsang tugas menulis baik diberikan kepada murid sekolah dasar, atau pelajar bahasa (target) pada tahap awal, tetapi mereka telah mampu menghasilkan bahasa walau masih sederhana. Gambar berfungsi sebagai pemancing kognisi dan imajinasi serta pemilihan bentuk-bentuk kebahasaan. Kompleksitas gambar dapat bervariasi, tergantung tingkat kompetensi berbahasa pembelajar yang dituju. Namun, gambar yang dipakai untuk tugas tersebut harus jelas sehingga tidak membingungkan peserta uji.

Menurut Siswanto dan Ariani (2016), pembelajaran dengan *Concept Sentence* diarahkan pada interaksi antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa. Konsepsi ini memungkinkan terjadinya kegiatan pembelajaran yang interaktif dan komunikatif. Prosedur dalam pembelajaran *Concept Sentence* sebagaimana menurut Huda (2014) yaitu terdiri dari penyampaian kompetensi, penyajian materi, pembentukan kelompok, penyajian kata kunci yang disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari, penugasan kelompok, dan presentasi hasil belajar. Namun dalam praktik penelitian ini, model *Concept Sentence* tersebut dibantu dengan strategi permainan *Sherlock Holmes and The Adventure Book*. Strategi permainan memberikan sejumlah kontribusi positif dalam penyajian pembelajaran. Terdapat pertimbangan yang diambil dalam penggunaan strategi ini, yaitu ciri khas atau karakteristik siswa sekolah dasar. Berdasarkan karakteristiknya, usia siswa

pada jenjang sekolah dasar adalah usia dengan keterampilan bermain (Iskandarwassid dan Sunendar, 2015). Selain itu, melalui bermain siswa juga dapat mengembangkan kompetensi dirinya. Beberapa fungsi bermain bagi anak adalah untuk meningkatkan perkembangan kognitif, sosial, emosional, fisik, dan bahasa (Djuanda (2014).

Strategi permainan ini dipilih sebagai alternatif untuk mengatasi permasalahan kebiasaan belajar siswa yang kurang baik, kemandirian siswa dalam belajar yang kurang, dan pengelolaan kelas yang kurang efektif. Dalam hal ini guru dapat mengarahkan hal tersebut kedalam kegiatan yang lebih positif, yaitu mengemas pembelajaran dalam sebuah kegiatan permainan. Hal ini akan menarik perhatian siswa dan membuat mereka belajar dalam kondisi yang menyenangkan.

Konsepsi antara model pembelajaran *Concept Sentence* dengan permainan *Sherlock Holmes and The Adventure Book* digabung dalam sebuah desain yang sistematis sehingga bukan hanya dapat mengatasi permasalahan keterampilan menulis saja, namun juga permasalahan yang berkaitan dengan pengelolaan kelas.

Berikut ini dirumuskan beberapa masalah yang akan menjadi topik dari penelitian ini.

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran keterampilan menulis paragraf melalui penerapan model pembelajaran *Concept Sentence* dengan permainan *Detective Sherlock Holmes and The Adventure Book* di kelas III SDN Wargaluyu Kecamatan Ganeas Kabupaten Sumedang?
- b. Bagaimana kinerja guru pada pelaksanaan pembelajaran keterampilan menulis paragraf melalui penerapan model pembelajaran *Concept Sentence*

- c. dengan permainan *Detective Sherlock Holmes and The Adventure Book* di kelas III SDN Wargaluyu Kecamatan Ganeas Kabupaten Sumedang?
- d. Bagaimana aktivitas siswa pada pelaksanaan pembelajaran keterampilan menulis paragraf melalui penerapan model pembelajaran *Concept Sentence* dengan permainan *Detective Sherlock Holmes and The Adventure Book* di kelas III SDN Wargaluyu Kecamatan Ganeas Kabupaten Sumedang?
- e. Bagaimana peningkatan keterampilan menulis paragraf melalui penerapan model pembelajaran *Concept Sentenced* dengan permainan *Detective Sherlock Holmes and The Adventure Book* di kelas III SDN Wargaluyu Kecamatan Ganeas Kabupaten Sumedang?

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Mc Niff (dalam Arikunto, dkk., 2015, hlm. 191) mengungkapkan pendapatnya tentang penelitian tindakan kelas, yaitu “bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh pendidik sendiri terhadap kurikulum, pengembangan sekolah, meningkatkan prestasi belajar, pengembangan keahlian mengajar, dan sebagainya”.

Metode penelitian ini dipilih karena disesuaikan dengan permasalahan yang dirasakan dalam proses belajar mengajar, yaitu pada pembelajaran keterampilan menulis, khususnya pada materi menyusun paragraf. Atas pertimbangan tersebut, maka dipilihlah penelitian tindakan kelas sebagai metode yang tepat.

Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di SDN Wargaluyu, Kecamatan Ganeas, Kabupaten Sumedang. Alasan pemilihan sekolah ini sebagai tempat dilakukannya penelitian adalah karena

ditemukannya permasalahan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam pembelajaran keterampilan menulis yang tentu saja harus dilakukan tindakan perbaikan. Alasan kedua adalah letak sekolah yang strategis dan jumlah siswa yang cukup memadai untuk dilakukan penelitian.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas III SDN Wargaluyu, Kecamatan Ganeas, Kabupaten Sumedang yang berjumlah 32 orang siswa. Secara keseluruhan, jumlah siswa laki-laki terdapat 18 orang dan jumlah siswa perempuan terdapat 14 orang. Alasan pengambilan siswa kelas III sebagai subjek penelitian karena didasarkan pada temuan masalah di kelas tersebut, yaitu pada keterampilan menulis.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan berbagai teknik, diantaranya adalah observasi, wawancara, tes, dan catatan lapangan. Arifin (2011, hlm.153) mengungkapkan bahwa observasi merupakan “suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional mengenai berbagai fenomena”. Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui kegiatan percakapan dan tanya jawab. Tes merupakan teknik yang digunakan untuk melakukan kegiatan pengukuran yang didalamnya memuat serangkaian pertanyaan maupun tugas yang harus dikerjakan oleh siswa (Arifin, 2011). Catatan lapangan merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mencatat sejumlah peristiwa-peristiwa yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung.

Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Data yang diolah dalam penelitian ini terdiri dari data proses dan data hasil. Data proses

berkaitan dengan kinerja guru dan aktivitas siswa, sehingga teknik pengolahan datanya dilakukan dengan menghitung perolehan skor indikator yang di amati dari masing-masing aktivitas. Persentase perolehan skor akhir akan ditafsirkan dalam lima kriteria, yaitu baik sekali, baik, cukup, kurang dan kurang sekali. Selain penskoran dari hasil observasi, data juga diolah dalam bentuk deskripsi hasil wawancara yang telah dilakukan kepada guru dan siswa. Untuk pengolahan data hasil dilakukan melalui penilaian tes yang telah dilakukan oleh siswa. Instrumen soal yang dibuat untuk mengumpulkan data dihitung setiap butir skor per soalnya. Ketuntasan nilai yang diperoleh didasarkan atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan, yaitu 65.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Paparan Data Tindakan Siklus I

Pada siklus I, persentase kinerja guru dalam aspek perencanaan pembelajaran mencapai persentase 79,2% dan dikriteriakan "Baik". Dari 24 indikator penilaian, guru hanya memenuhi 19 indikator saja. Namun hasil tersebut masih kurang dari target yang diharapkan, yaitu 100%. Kemudian untuk aspek pelaksanaan pembelajaran, kinerja guru memperoleh persentase 52,9% dan dikriteriakan "Cukup". Dari 51 indikator penilaian, guru hanya memenuhi 27 indikator saja. Hasil ini tentu masih kurang dari target yang diharapkan, yaitu 100%. Untuk aktivitas siswa, data menunjukkan bahwa dari jumlah siswa yang hadir yaitu 31 orang, terdapat 13% siswa yang memperoleh kriteria "Baik Sekali", 23% siswa yang memperoleh kriteria "Baik", 45% siswa yang memperoleh kriteria "Cukup", 19% siswa yang memperoleh kriteria "Kurang", dan 0% siswa yang memperoleh kriteria "Kurang Sekali". Data pada hasil belajar siswa menunjukkan bahwa empat orang dari 31 orang siswa atau 13% telah mencapai nilai KKM, sedangkan 27 orang

siswa atau 87% belum mencapai nilai KKM. Untuk satu orang lagi tidak terdefinisi karena pada saat pelaksanaan siklus tidak hadir ke sekolah. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa masih banyak hal yang harus diperbaiki dalam kegiatan pembelajaran. Kekurangan-kekurangan tersebut kemudian dijadikan refleksi untuk perbaikan di siklus II.

Paparan Data Tindakan Siklus II

Pada siklus II, persentase kinerja guru dalam aspek perencanaan pembelajaran mencapai persentase 87,5% dan dikriteriakan "Baik Sekali". Dari 24 indikator penilaian, guru hanya memenuhi 21 indikator saja. Namun hasil tersebut masih kurang dari target yang diharapkan, yaitu 100%. Kemudian untuk aspek pelaksanaan pembelajaran, kinerja guru memperoleh persentase 84,3% dan dikriteriakan "Baik Sekali". Dari 51 indikator penilaian, guru hanya memenuhi 43 indikator saja. Hasil ini tentu masih kurang dari target yang diharapkan, yaitu 100%. Untuk aktivitas siswa, data menunjukkan bahwa dari jumlah siswa yang hadir yaitu 32 orang, terdapat 59% siswa yang memperoleh kriteria "Baik Sekali", 16% siswa yang memperoleh kriteria "Baik", 25% siswa yang memperoleh kriteria "Cukup", 0% siswa yang memperoleh kriteria "Kurang", dan 0% siswa yang memperoleh kriteria "Kurang Sekali". Data pada hasil belajar siswa menunjukkan bahwa 22 orang dari 32 orang siswa atau 69% telah mencapai nilai KKM, sedangkan 10 orang siswa atau 31% belum mencapai nilai KKM. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa masih banyak hal yang harus diperbaiki dalam kegiatan pembelajaran. Kekurangan-kekurangan tersebut kemudian dijadikan refleksi untuk perbaikan di siklus III.

Paparan Data Tindakan Siklus III

Pada siklus III, persentase kinerja guru dalam aspek perencanaan pembelajaran

mencapai persentase 100% dan dikriteriakan "Baik Sekali". Guru telah memenuhi 24 indikator penilaian. Hasil ini menunjukkan bahwa kinerja guru pada aspek perencanaan pembelajaran telah mencapai target yang diharapkan. Kemudian untuk aspek pelaksanaan pembelajaran, kinerja guru juga memperoleh persentase 100% dan dikriteriakan "Baik Sekali". Guru telah memenuhi 51 indikator penilaian. Hasil ini menunjukkan bahwa kinerja guru pada aspek pelaksanaan pembelajaran telah mencapai target yang diharapkan. Untuk aktivitas siswa, data menunjukkan bahwa dari jumlah siswa yang hadir yaitu 29 orang, terdapat 93% siswa yang memperoleh kriteria "Baik Sekali", 7% siswa yang memperoleh kriteria "Baik", 0% siswa yang memperoleh kriteria "Cukup", "Kurang", serta "Kurang Sekali". Data pada hasil belajar siswa menunjukkan bahwa 26 orang dari 29 orang siswa atau 90% telah mencapai nilai KKM, sedangkan tiga orang siswa atau 10% belum mencapai nilai KKM. Untuk tiga orang lagi tidak terdefinisi karena pada saat pelaksanaan siklus tidak hadir ke sekolah. Meskipun begitu, ketiga orang siswa tersebut telah mencapai nilai KKM pada siklus II. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran sudah tidak perlu dilakukan perbaikan lagi. Hal ini dikarenakan semua pembelajaran telah mencapai target yang telah ditentukan.

Pembahasan Perencanaan Pembelajaran

Dalam setiap siklus guru mempersiapkan kelengkapan seperti rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), instrumen-instrumen pengumpul data, media pembelajaran, dan kelengkapan penting lainnya yang berkaitan dengan model *Concept Sentence* dan permainan *Detective Sherlock Holmes and The Adventure Book*. Perencanaan pembelajaran ini mengalami perubahan pada setiap siklusnya, hal ini didasari oleh hasil analisis dan refleksi setelah

dilakukannya siklus. Arikunto (2015, hlm. 163) mengemukakan bahwa "sangat ideal bila, siklus PTK diulang-ulang, sampai dengan diperoleh pelaksanaan pembelajaran yang benar-benar telah sesuai dengan rancangan yang diharapkan". Maka dari itu, setelah dihasilkan pembelajaran yang sesuai dengan target, maka siklus dihentikan. Pada penelitian ini siklus berhenti di siklus III.

Perubahan persentase kinerja guru dalam aspek perencanaan pembelajaran adalah sebagai berikut. Pada siklus I guru memperoleh persentase 79%, pada siklus dua meningkat menjadi 88%, dan pada siklus III mencapai target yaitu 100%.

Pembahasan Proses Pembelajaran

Perubahan positif didapatkan dari penerapan model *Concept Sentence* dengan permainan *Detective Sherlock Holmes and The Adventure Book*, hal ini dikarenakan kegiatan pembelajaran memperhatikan setiap aspek masalah yang dimiliki siswa. Masalah siswa yang pasif terselesaikan oleh pembelajaran yang dibuat secara berkelompok. Hal ini selaras dengan unsur-unsur kerja kelompok yang terdapat dalam pembelajaran *concept sentence*, yaitu "(1) adanya ketergantungan yang positif antara masing-masing anggota kelompok, (2) adanya tanggungjawab, (3) adanya interaksi positif, dan (4) adanya komunikasi yang baik antar anggota kelompok" (Sari, 2014, hlm. 7). Masalah siswa yang berkaitan dengan keterampilan menulisnya juga teratasi dengan model ini. Hal ini dikarenakan tahapan model *concept sentence* selaras dengan tahapan menulis. Menurut Tompkins (dalam Djuanda, 2008), tahapan menulis itu terdiri atas tahap pramenulis (*prewriting*), konsep (*drafting*), merevisi (*revising*), penyuntingan (*editing*), dan penerbitan (*publishing*). Tahapan menulis tersebut tertuang dalam tahapan kegiatan *Concept Sentence* menurut Huda (2014), yaitu penyampaian kompetensi, penyajian materi,

pembentukan kelompok yang heterogen, penyajian kata kunci, penugasan kelompok, serta penyajian hasil belajar dalam bentuk presentasi. Masalah aktivitas siswa juga dapat teratasi dengan kegiatan permainan yang dilakukan. Menurut Froebel (dalam Djuanda, 2014), kegiatan permainan merupakan sebuah kegiatan yang dapat mendidik anak.

Secara keseluruhan, dapat dikatakan jika model *Concept Sentence* dengan permainan *Detective Sherlock Holmes And The Adventure Book* telah membawa perubahan pada kinerja guru maupun aktivitas siswa selama pelaksanaan pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya persentase kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran dan aktivitas siswa pada setiap siklus. Pada siklus I kinerja guru dalam aspek pelaksanaan pembelajaran memperoleh persentase 55%, pada siklus II meningkat menjadi 84%, dan pada siklus III mencapai target yaitu 100%. Untuk aktivitas siswa, pada siklus I siswa yang memperoleh kriteria baik sekali adalah 13%, pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 59%, dan pada siklus III meningkat lagi menjadi 93%. Peningkatan di siklus akhir ini telah melampaui target yang ditentukan, yaitu 85%.

Pembahasan Hasil Keterampilan Menulis Siswa

Berdasarkan data yang diperoleh pada setiap siklus, dapat disimpulkan bahwa hasil keterampilan menulis siswa mengalami perbaikan secara berangsur-angsur. Hasil keterampilan menulis siswa yang meningkat ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Concept Sentence* dengan permainan *Detective Sherlock Holmes And The Adventure Books* sudah tepat dijadikan sebagai tindakan perbaikan. Fakta tersebut sejalan dengan pendapat Huda (2014, hlm. 315) yang menyatakan tentang pembelajaran *Concept Sentence*, yaitu

“...pembelajaran ini berusaha mengajarkan siswa untuk membuat sebuah kalimat dengan beberapa kata kunci...”. Lalu Froebel (dalam Djuanda, 2014, hlm. 124) menyatakan bahwa permainan adalah “...alat yang terbaik untuk mendidik anak-anak...”.

Secara keseluruhan persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada setiap siklus adalah sebagai berikut. Pada siklus I persentase ketuntasan hasil belajar adalah 13%, pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 69%, dan pada siklus III persentase ketuntasan mencapai 90%. Peningkatan di siklus akhir ini telah melampaui target yang ditentukan, yaitu 85%.

SIMPULAN

Dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas ini, guru membuat rencana pelaksanaan pembelajaran untuk setiap siklus. Perencanaan pembelajaran bukan hanya dilakukan untuk membuat skenario pembelajaran saja, namun perijinan dan persiapan kelengkapan peralatan pun dilakukan agar kegiatan penelitian tindakan kelas dapat berjalan dengan lancar. Setelah melakukan tiga kali siklus dalam usaha perbaikan proses pembelajaran, diperoleh pula hasil data untuk setiap siklusnya. Pada siklus I, kinerja guru dalam aspek perencanaan pembelajaran memperoleh persentase 79% dengan kriteria baik. Pada siklus II, kinerja guru mengalami peningkatan menjadi 88% dengan kriteria baik sekali. Di siklus akhir, yaitu siklus III, kinerja guru pada aspek perencanaan pembelajaran telah berhasil mencapai target, yaitu 100% dengan kriteria baik sekali. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Concept Sentence* dengan permainan *Detective Sherlock Holmes and The Adventure Book* mampu

meningkatkan kinerja guru dalam aspek perencanaan pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran sebagai bentuk manifestasi dari perencanaan pembelajaran dilakukan oleh guru secara sistematis, mulai dari kegiatan pra pembelajaran, awal pembelajaran, inti pembelajaran, dan akhir pembelajaran. Kegiatan pra pembelajaran dilakukan sebagai upaya penataan ruang kelas yang akan dijadikan tempat berlangsungnya pembelajaran. Kegiatan awal pembelajaran berjalan seperti pada umumnya, yaitu difokuskan pada kemampuan guru dalam membuka pembelajaran. Pada kegiatan inti, guru melakukan tahapan-tahapan kegiatan pembelajaran model *Concept Sentence* dengan permainan *Detective Sherlock Holmes and The Adventure Book*. Kinerja guru dalam aspek pelaksanaan pembelajaran mengalami perbaikan setelah melakukan tiga siklus tindakan. Pada siklus I, kinerja guru pada aspek ini memperoleh persentase 55% dengan kriteria cukup. Pada siklus II, kinerja guru mengalami peningkatan menjadi 84% dengan kriteria baik sekali. Di siklus akhir, yaitu siklus III, kinerja guru pada aspek pelaksanaan pembelajaran telah berhasil mencapai target, yaitu 100% dengan kriteria baik sekali. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Concept Sentence* dengan permainan *Detective Sherlock Holmes and The Adventure Book* mampu meningkatkan kinerja guru dalam aspek pelaksanaan pembelajaran.

Penilaian dalam proses pelaksanaan pembelajaran bukan hanya dilakukan kepada guru saja, namun aktivitas siswa juga dinilai untuk mengetahui sejauh mana perbaikan kompetensi sikapnya. Indikator penilaian aktivitas siswa diantaranya adalah kerja sama, disiplin, keaktifan, dan tanggung jawab. Perbaikan aktivitas siswa ini tidak terlepas dari kinerja guru selama kegiatan

pembelajaran berlangsung. Selama tiga siklus pembelajaran, kompetensi siswa pada aspek sikap telah mengalami perubahan. Pada siklus I, persentase siswa yang memperoleh kriteria baik sekali yaitu 13%, pada siklus II persentase siswa yang memperoleh kriteria baik sekali mengalami peningkatan menjadi 59%, lalu pada siklus III persentase siswa yang memperoleh kriteria baik sekali adalah 93%. Pada siklus III ini, nilai aktivitas siswa telah melampaui target yang ditentukan, yaitu 85%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Concept Sentence* dengan permainan *Detective Sherlock Holmes and The Adventure Book* mampu meningkatkan aktivitas siswa pada proses pembelajaran.

Hasil keterampilan menulis siswa dikatakan tuntas jika telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Perkembangan hasil keterampilan menulis siswa terlihat dari setiap siklusnya. Pada siklus I, persentase siswa yang tuntas masih rendah, yaitu 13%. Sedangkan angka yang belum tuntasnya mencapai 87%. Perbaikan dilakukan lagi pada siklus II, sehingga persentase siswa yang tuntas meningkat menjadi 69%, dan sisanya yang belum tuntas ada 31%. Di siklus akhir, yaitu siklus III, persentase siswa yang tuntas mencapai 90%, dan sisanya yang belum tuntas hanya 10%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Concept Sentence* dengan permainan *Detective Sherlock Holmes and The Adventure Book* mampu meningkatkan hasil keterampilan menulis paragraf siswa.

BIBLIOGRAFI

Arifin, Z. (2011). *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedur*. (Cetakan Ketiga). Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Arikunto, S, dkk. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. (Edisi Revisi). Jakarta: Bumi Aksara.
- Chaniago, S.M., Badusah, J., dan Embi, M. A. (2016). *Masalah Pengajaran Kemahiran Berbahasa di Sekolah di Indonesia*. Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu, 1 (1), 109-112.
- Djuanda (2014). *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Sumedang: UPI Sumedang Press
- Huda, M. (2014). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Pragmatis*. (Cetakan Kelima). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Iskandarwassid dan Sunendar, D. (2015). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. (Cetakan Kelima). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurhayati. (2008). Berbagai Strategi Pembelajaran Bahasa dapat Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Siswa. Jurnal Lingua: Jurnal Bahasa & Sastra, Vol. 9 (2), 110-116.
- Sari, A.P. (2014). *Keefektifan Model Concept Sentence terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Menulis Narasi*. Journal of Elementary Education, 3(1), 6-12
- Siswanto, W. (2016). *Model Pembelajaran Menulis Cerita Buku Panduan untuk Guru Ketika Mengajar Menulis Cerita*. Bandung: Refika Aditama.
- Sumerti, N. L., Putra, I. K. A., Suardika, I. W. R. (2014). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Concept Sentence Berbantuan Gambar Berseri terhadap Keterampilan Menulis Siswa Kelas V SDN 22 Dauh Putri*. MIMBAR PGSD, 2 (1).
- Zainurrahman. (2013). *Menulis dari Teori Hingga Praktik (Penawar Racun Plagiarisme)*. (Cetakan Kedua). Bandung: Alfabeta.