



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS CERITA
DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN AMPLOP MISTERI
SISWA KELAS IV SD NEGERI BESUK BONDOWOSO**

SKRIPSI

**Diajukan Guna Melengkapi Tugas Akhir dan Memenuhi Syarat-Syarat
Untuk Menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
(S1 Alih Program) dan Meraih Gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh

**Dwi Erma Yuliasari
NIM 070210204238**

**PROGRAM S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2011

SKRIPSI

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS CERITA
DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN AMPLOP MISTERI
SISWA KELAS IV SD NEGERI BESUK BONDOWOSO**

Oleh

Dwi Erma Yuliasari

NIM 070210204238

Pembimbing

Dosen Pembimbing I : Drs. Arief Rijadi, M.Si.,MPd

Dosen Pembimbing II : Dra. Rahayu

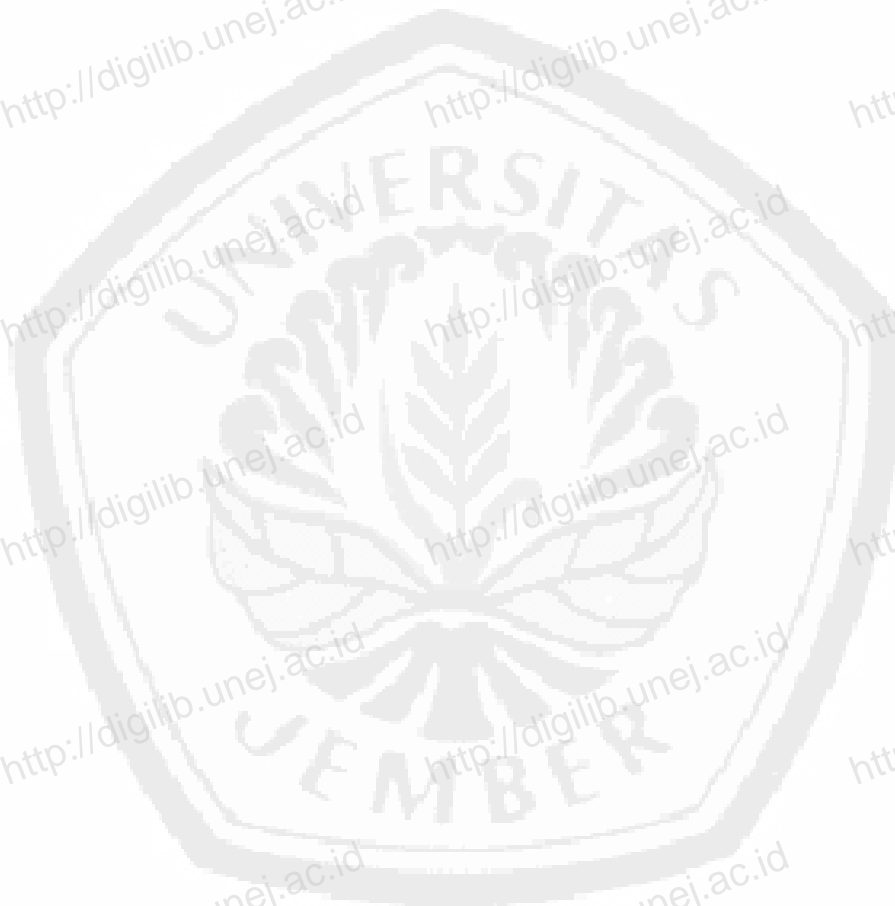
PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah yang maha Pengasih lagi maha Penyayang. Maha Suci yang Maha Agung. Atas Ridho-Nya karya kecil ini dapat terselesaikan. Dengan rasa terima kasih yang tak terhingga, kupersembahkan kepada :

1. kedua orang tuaku, yang selalu ada dalam mengiringi jejak langkah kehidupanku dengan doa dan nasehat terbaik dalam suka maupun duka, berjuta terima kasih kuucapkan atas jerih payah, kegigihan, serta perjuangan yang selama ini belum mampu terbayarkan;
2. guru-guruku mulai dari TK sampai perguruan tinggi yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang belum pernah kumiliki;
3. suamiku tercinta yang selalu memberikan dukungan, doa, dan membangkitkan motivasiku;
4. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang kubanggakan.

MOTTO

“Kemuliaan ilmu dan kebudayaan kekal abadi, terutama bagi orang yang berprofesi mengajar dan menulis. Sedangkan kemuliaan yang disebabkan oleh ketenaran dan kedudukan adalah bayang-bayang yang akan segera sirna dan fantasi yang palsu.”



¹⁾ 'Aidh Al qorni. 2004. Latahzan Jangan Bersedih. Jakarta: Maghfirah Pustaka.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwi Erma Yuliasari

NIM : 070210204238

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul: *Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita dengan Menggunakan Permainan Amplop Misteri Siswa Kelas IV SD Negeri Besuk Bondowoso* adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan subtransi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 21 Juni 2011

Yang menyatakan

Dwi Erma Yuliasari

NIM 070210204239

HALAMAN PENGAJUAN

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS CERITA
DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN AMPLOP MISTERI
SISWA KELAS IV SD NEGERI BESUK BONDOWOSO**

SKRIPSI

Diajukan untuk Dipertahankan di depan Penguji sebagai Syarat untuk Mendapatkan
Gelara Sarjana Strata Satu pada Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Disusun Oleh:

Nama : Dwi Erma Yuliasari
NIM : 070210204238
Angkatan : 2007
Tempat/Tanggal lahir : Bondowoso, 21 Juli 1985
Daerah Asal : Bondowoso
Jurusan/Program : Ilmu Pendidikan/S1 Pendidikan Guru Sekolah
Dasar (PGSD)

Disetujui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Drs.Arief Rijadi, M.Si., M.Pd
NIP 19670116 199403 1 002

Dra. Rahayu
NIP 19531226 198203 2 001

PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita dengan Menggunakan Permainan Amplop Misteri Siswa Kelas IV SD Negeri Besuk Bondowoso* telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 21 Juni 2011

Tempat : Ruang 13 Gedung III FKIP Univesitas Jember

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dra. Suhartiningsih, M.Pd
NIP 19601217 198802 2 001

Dra. Rahayu
NIP 19531226 198203 2 001

Anggota I

Anggota II

Drs. Arief Rijadi, M.Si., M.Pd
NIP 19670116 199403 1 002

Drs. Hari Satrijono, M.Pd
NIP 19580502 198503 1 002

Mengesahkan

Dekan FKIP Universitas Jember

Drs. H. Imam Muchtar, S.H, M.Hum
NIP 19540712 198003 1 005

RINGKASAN

Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita dengan Menggunakan Metode Permainan Amplop Misteri Siswa Kelas IV SD Negeri Besuk Bondowoso; Dwi Erma Yuliasari, 070210204238; 2011; 42 Halaman; Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Pentingnya kemampuan menulis bagi anak merupakan penunjang keberhasilan pembelajaran, karena menulis merupakan keterampilan berbahasa yang harus dikuasai dengan baik oleh siswa dan perlu dilatih secara terus menerus mulai dari yang paling mudah sampai pada tingkat yang lebih kompleks. Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari guru kelas IV SDN Besuk Bondowoso, salah satu pelajaran yang nilainya kurang memuaskan adalah pembelajaran bahasa Indonesia menulis cerita. Masih banyak siswa yang mengalami ketidak tuntasan dalam menulis cerita, misalnya dalam penggunaan tanda baca, bentuk, dan susunan kata ataupun kalimat yang masih kurang tepat. Hal tersebut membuat cerita yang mereka tulis menjadi tidak berkesinambungan. Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya upaya pemecahan masalah dengan cara memilih metode yang sesuai dan dapat menarik minat dan menumbuhkan kreativitas siswa dalam menulis cerita, yaitu dengan metode permainan amplop misteri, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerita. Berdasarkan alasan yang telah dikemukakan, penelitian ini mengangkat permasalahan: bagaimanakah meningkatkan kemampuan menulis cerita siswa kelas IV SD Negeri Besuk Bondowoso melalui metode permainan amplop misteri? Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk: meningkatkan kemampuan menulis cerita siswa kelas IV di SD Negeri Besuk Bondowoso melalui penggunaan metode permainan amplop misteri.

Rancangan penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pengambilan data dalam penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN Besuk Bondowoso, subjek penelitian adalah siswa kelas IV tahun pelajaran 2010/2011 dengan jumlah 20 siswa yang terdiri atas 11 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, teknik observasi, teknik tes, dan teknik dokumentasi. Data yang dikumpulkan berupa hasil wawancara dengan guru dan siswa kelas IV, serta nilai kemampuan menulis siswa melalui lembar penilaian kemampuan menulis cerita.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan menulis cerita dengan metode permainan amplop misteri dilakukan secara kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4 orang siswa dengan ketentuan siswa yang pandai, cukup, dan kurang. Guru menjelaskan langkah-langkah bagaimana cara melanjutkan bagian cerita yang hilang (rumpang) kemudian guru memberikan contoh sebuah cerita di papan tulis dengan bagian akhir cerita yang hilang. Guru menyuruh siswa untuk melanjutkan bagian akhir cerita tersebut dengan menggunakan kata/kalimat dan tanda baca yang tepat serta alur yang sesuai dengan menggunakan metode permainan

amplop misteri. Pada amplop misteri sudah tersedia sejumlah kata, tanda baca dan alur yang akan digunakan siswa untuk menulis cerita. Selanjutnya guru memberikan LKS kepada masing-masing siswa untuk dikerjakan secara individu, namun sebelum itu guru menyuruh seorang siswa perwakilan dari masing-masing kelompok untuk memilih amplop misteri. Setelah mengerjakan LKS, guru meminta masing-masing kelompok mengumpulkan hasil jawaban anggota kelompoknya untuk ditukar dengan kelompok yang lain. Mereka diminta untuk menuliskan tanggapan terhadap hasil pekerjaan teman yang lainnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada tiap siklus. Pada siklus I terdapat 12 dari 20 siswa yang telah tuntas atau 60%, namun hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I belum mencapai ketuntasan belajar yaitu 75 % dari jumlah siswa yang telah mencapai nilai ≥ 65 . Setelah dilakukan siklus II, ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 85% atau 17 dari 20 siswa yang telah mencapai nilai ≥ 65 . Pada siklus I siswa belum maksimal dalam penggunaan kata /kalimat serta tanda baca. Hal ini disebabkan karena guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran kurang jelas, sebagian siswa terlalu pasif dalam mengikuti pelajaran. Oleh karena itu, dalam pembelajaran siklus II guru harus lebih jelas dalam menyampaikan tujuan pembelajaran dan lebih maksimal dalam memberikan bimbingan kepada siswa. Selain itu juga guru perlu menambah permainan untuk lebih menarik minat dan kreativitas siswa dalam menulis cerita.

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa: penggunaan metode permainan amplop misteri dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerita, serta dapat menciptakan situasi pembelajaran bahasa Indonesia lebih aktif dan menyenangkan. Beberapa saran berkaitan dengan penggunaan metode permainan amplop misteri dalam proses belajar mengajar, sebaiknya guru terus berupaya mencari alternatif terbaik bagi siswanya dalam menyampaikan pelajaran, siswa hendaknya lebih bersemangat, aktif dalam mencari informasi dan dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, serta menjadi masukan bagi calon penelitian yang sejenis dengan pokok bahasan yang lebih luas.

PRAKATA

Puji syukur Alhamdulillah, penulis panjatkan kehadirat Allah Swt atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita dengan Menggunakan Metode Permainan Amplop Misteri Siswa Kelas IV SD Negeri Besuk Bondowoso*. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang tiada terhingga kepada:

- 1) Dr. Ir. T. Sutikto, M.Sc., selaku Rektor Universitas Jember;
- 2) Drs. H. Imam Muchtar, SH., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
- 3) Dr. Nanik Yuliati, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
- 4) Drs. Nuriman, Ph.D., selaku Ketua Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
- 5) Drs. Arief Rijadi, M.Si., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan pengarahan, saran yang berharga, dan bimbingan selama penyusunan skripsi ini;
- 6) Dra. Rahayu selaku Dosen Pembimbing II yang dengan penuh kesabaran telah membimbing dalam penulisan skripsi ini;
- 7) Kepala Sekolah dan guru kelas IV SDN Besuk Bondowoso yang telah membantu dan memberikan ijin dalam melaksanakan penelitian ini; dan
- 8) semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

Semoga segala bantuan dan bimbingan yang telah mereka berikan, mendapat balasan dari Allah Swt. Akhirnya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Jember, 21 Juni 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN BIMBINGAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PENGAJUAN	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	x
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
BAB 2. KAJIAN PUSTAKA	5
2.1 Pengertian Menulis	5
2.2 Jenis-jenis Menulis	5
2.3 Peranan Kemampuan Menulis	6
2.4 Metode Pembelajaran	7
2.5 Jenis-jenis Metode Pembelajaran Bahasa	8
2.6 Pengertian Metode Permainan	9
2.7 Implementasi Aktivitas Pembelajaran Menulis Cerita dengan Melengkapi Bagian Cerita yang Hilang (Rumpang) Menggunakan Metode Permainan Amplop Misteri	11

BAB 3. METODE PENELITIAN	13
3.1 Daerah Penelitian dan Subjek Penelitian	13
3.2 Definisi Operasional.....	13
3.3 Desain Penelitian.....	14
3.4 Tahap-tahap Penelitian.....	15
3.5 Data dan Sumber Data	19
3.6 Metode Pengumpulan Data.....	19
3.7 Analisis Data	21
3.8 Instrumen Penelitian.....	22
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	24
4.1 Hasil Penelitian	24
4.1.1 Tahap Prasiklus.....	24
4.2 Pelaksanaan Siklus I.....	25
4.2.1 Perencanaan Tindakan	25
4.2.2 Pelaksanaan Tindakan dan Observasi	26
4.2.3 Refleksi	31
4.3 Pelaksanaan Siklus II	32
4.3.1 Perencanaan Tindakan	32
4.3.2 Pelaksanaan Tindakan dan Observasi	32
4.3.3 Refleksi	36
4.4 Pembahasan.....	38
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN	40
5.1 Kesimpulan	40
5.2 Saran.....	41
DAFTAR PUSTAKA	43
LAMPIRAN-LAMPIRAN	45

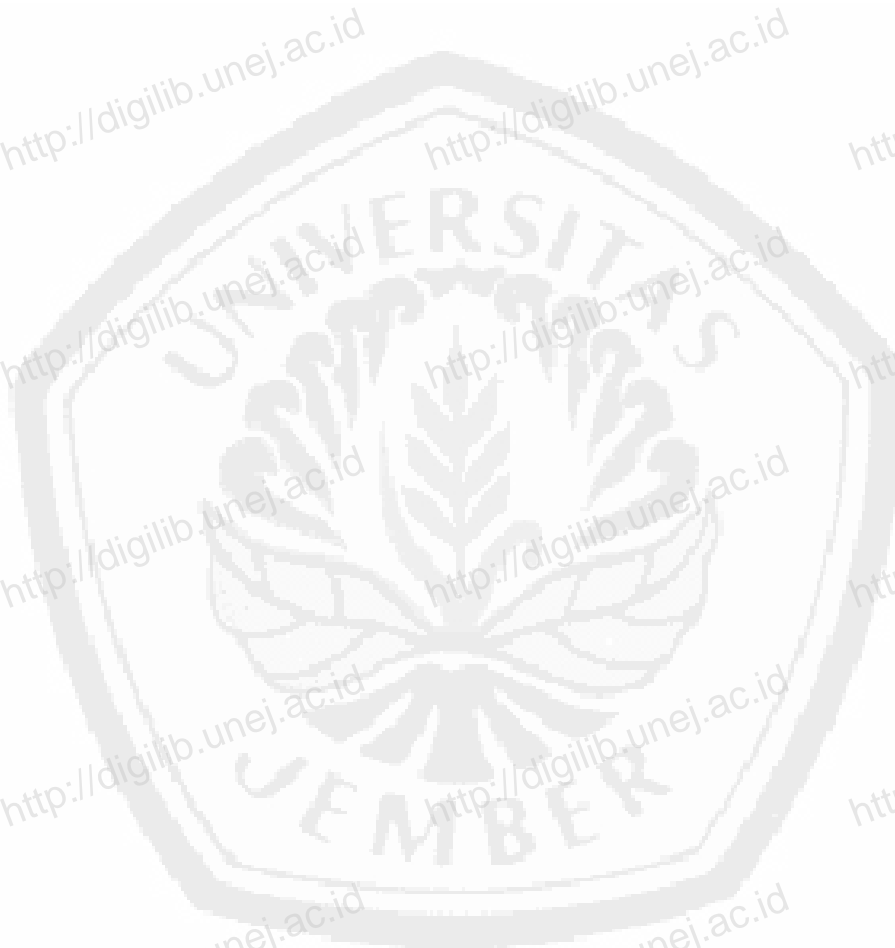
DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Daftar Nilai KEMampuan Menulis	6
Tabel 3.1 Pedoman Penilaian Kemampuan Menulis	23
Tabel 4.1 Daftar Nilai Kemampuan Menulis Siklus I.....	30
Tabel 4.2 Daftar Nilai Kemampuan Menulis Siklus II	35
Tabel 4.3 Perbandingan Persiklus	39
Tabel 5.1 Wawancara Dengan Guru Kelas IV (Pendahuluan)	50
Tabel 5.2 Wawancara Dengan Guru Kelas IV (Setelah Menggunakan Metode Permainan Amplop Misteri)	51
Tabel 5.3 Wawancara Dengan Siswa Kelas IV	52
Tabel 6.1 Skenario Pembelajaran Siklus I	56
Tabel 6.2 Skenario Pembelajaran Siklus II	62
Tabel 7.1 Data Siswa Kelas IV SDN Besuk Bondowoso	69
Tabel 8.1 Analisa Hasil Tes Kemampuan Menulis Siklus I	70
Tabel 8.2 Analisa Hasil Tes Kemampuan Menulis Siklus II	72
Tabel 9.1 Lembar Observasi Kegiatan Guru Siklus I	74
Tabel 9.2 Lembar Observasi Kegiatan Guru Siklus II	75

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) 15



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN A. MATRIK PENELITIAN	45
LAMPIRAN B. PEDOMAN PENGUMPUL DATA	47
B.1 Pedoman Penilaian Kemampuan Menulis	47
B.2 Pedoman Observasi Kegiatan Guru	48
B.3 Lembar Wawancara	50
LAMPIRAN C. LEMBAR PENILAIAN TES KEMAMPUAN MENULIS	53
LAMPIRAN D. LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU	54
LAMPIRAN E. RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN	55
E.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Siklus I)	55
E.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Siklus II)	61
LAMPIRAN F. LEMBAR KERJA SISWA (LKS)	67
F.1 Lembar Kerja Siswa (Siklus I)	67
F.2 Lembar Kerja Siswa (Siklus II)	68
LAMPIRAN G. DAFTAR NAMA SISWA KELAS IV	69
LAMPIRAN H. HASIL PENILAIAN TES KEMAMPUAN MENULIS	70
H.1 Penilaian Kemampuan Menulis (Siklus I)	70
H.2 Lembar Penilaian Kemampuan Menulis (Siklus II)	72
LAMPIRAN I. HASIL OBSERVASI	74
I.1 Hasil Observasi Kegiatan Guru (Siklus I)	74
I.2 Hasil Observasi Kegiatan Guru (Siklus II)	75
I.3 Hasil Wawancara	76
LAMPIRAN J. SURAT IJIN PENELITIAN	79
LAMPIRAN K. SURAT KETERANGAN	80
LAMPIRAN L. LEMBAR BIMBINGAN	81

LAMPIRAN M. LEMBAR PENGAJUAN JUDUL	82
LAMPIRAN N. HASIL TULISAN SISWA.....	83
N.1 Hasil Tulisan Siswa (Siklus I).....	83
N.2 Hasil Tulisan Siswa (Siklus II)	85
LAMPIRAN O. FOTO-FOTO PENELITIAN.....	87
O.1 Foto penelitian (Siklus I).....	87
O.2 Foto penelitian (Siklus II)	89

