



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS PANTUN
MELALUI PERMAINAN SUSUN KATA DAN PEMODELAN
PADA SISWA KELAS IV B DI SDN KEPATIHAN 03 KALIWATES**

e – Ta

(elektronik Tugas Akhir)

Diajukan sebagai syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Program Pendidikan Jarak Jauh (PJJ – ICT)

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jember

Oleh

YUNI SISWATI
NIM. 080210274088

PROGRAM JARAK JAUH ICTS.1

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS JEMBER

2011



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS PANTUN
MELALUI PERMAINAN SUSUN KATA DAN PEMODELAN
PADA SISWA KELAS IV B DI SDN KEPATIHAN 03 KALIWATES**

e – Ta

(elektronik Tugas Akhir)

Oleh

YUNI SISWATI
NIM. 080210274088

PROGRAM JARAK JAUH ICTS.1

PENDIDIKANGURUSEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS JEMBER

2011

ABSTRAK

Siswati, Yuni, 2011, "Meningkatkan Kemampuan Menulis Pantun Melalui Permainan Susun Kata dan Pemodelan pada Siswa Kelas IV b di SDN Kepatihan 03". Tugas Akhir, Program PJJ S-1 PGSD FKIP Universitas Jember. Pembimbing: Dr. Sukatman, M.Pd.

Kata Kunci : Kemampuan Menulis Pantun Melalui Permainan Susun Kata dan Pemodelan pada Siswa.

Pembelajaran menulis pantun di Kelas IV b di SDN Kepatihan 03 selama ini kurang menggembarikan. Dalam pembelajaran menulis pantun guru hanya membacakan salah satu pantun dalam buku paket atau LKS, setelah guru selesai membaca kemudian guru menyuruh siswa untuk membacanya di depan kelas dan siswa tidak diberi kesempatan untuk menulis pantun dengan bahasa dan kata-kata siswa sendiri.

Tujuan penelitian ini adalah : 1) Meningkatkan kemampuan menulis pantun dengan menggunakan permainan susun kata dan pemodelan yang terdapat di Kelas IV b di SDN Kepatihan 03 Jember, 2) Meningkatkan kemampuan menulis pantun siswa di Kelas IV b di SDN Kepatihan 03 Jember melalui permainan susun kata dan pemodelan.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kepatihan 03 Jember Kelas IV yang terdiri dari 45 siswa, 25 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif dan jenis penelitiannya adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan sebanyak 2 siklus. Metode pengumpulan data melalui observasi, tes dan dokumentasi teknis. Metode analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Deskriptif kualitatif untuk menganalisis data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan deskriptif kuantitatif untuk menganalisis tes individu. Pengambilan data mulai dilakukan tanggal 14 Januari 2011 dan 22 Januari 2011.

Hasil pembelajaran menulis pantun melalui permainan susun kata dan pemodelan adalah pada pra siklus prosentase hasil aktivitas siswa dengan kriteria baik sebesar 25%, siklus I sebesar 50%, siklus II sebesar 75%. Dari hasil tes akhir yang dilakukan siswa terdapat 4 siswa yang tidak tuntas, 12 siswa sudah tuntas. Dengan demikian kemampuan menulis pantun melalui permainan susun kata dan pemodelan dapat meningkatkan aktivitas dan kreatifitas bahkan meningkatkan prestasi siswa.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut diajukan saran atau rekomendasi meningkatkan kemampuan menulis pantun melalui permainan susun kata dan pemodelan agar dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas belajar siswa.

LEMBAR PENGESAHAN

e-Ta berjudul “Meningkatkan Kemampuan Menulis Pantun Melalui Permainan Susun Kata Dan Pemodelan Pada Siswa Kelas IV b Di SDN Kepatihan 03 Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember”

Hari : Senin ,13 Juni 2011

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyetujui
Pembimbing/Penguji

Dr. Sukatman, M.Pd.
NIP. 19640123 199512 2 001

Mengetahui :
Dekan

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

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya :

Nama : Yuni Siswati

NIM : 080210274088

Program Studi : PJJ S1 PGSD

Judul e-TA : Meningkatkan Kemampuan Menulis Pantun Melalui Permainan Susun Kata Dan Pemodelan Pada Siswa Kelas IV b Di SDN Kepatihan 03 Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember.

Menyatakan bahwa elektronik Tugas Akhir (e-TA) ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri, dan sepanjang pengetahuan saya tidak berisi materi yang pernah ditulis atau dipublikasikan oleh orang lain atau telah dipergunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi di perguruan tinggi lain.

Jember, 22 januari 2011

Yuni Siswati

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sebagai penulisan laporan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan format elektronik yang merupakan tugas akhir sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dalam Program PJJ S-1 PGSD ICT ini dapat diselesaikan dengan lancar. Semua ini berkat bimbingan dari berbagai pihak yang telah rela hati meluangkan waktu dan tenaganya untuk memberikan saran dan nasehat kepada penulis demi terlaksananya tugas-tugas dan guna meningkatkan profesional guru pada kegiatan ini.

Keberhasilan penulisan laporan ini tentu tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Pada kesempatan ini kami menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Universitas Jember Fakultas Ilmu Keguruan dan Pendidikan selaku penyelenggara dan memfasilitasi adanya program PJJ S-1 ICT PGSD yang telah memberikan bimbingan dan arahan tentang penulisan PTK.
2. Dosen Pembimbing pada mata kuliah ini.
3. Kepala Sekolah SDN Kepatihan 03 Kecamatan Kaliwates Kabuapten Jember beserta dewan guru.
4. Keluargaku tercinta dan semua pihak yang telah memberikan dorongan semangat dalam menyelesaikan laporan ini.

Akhirnya semoga amal baik yang Bapak/Ibu berikan kepada kami mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT. Amin.

Harapan kami, semoga penulisan laporan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dapat memberikan inspirasi dan pemikiran positif bagi pembaca, serta kami menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu kami mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna penyempurnaan laporan ini.

Jember, 22 januari 2011

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
BAB I : PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	1
1.3. Tujuan Penelitian	2
1.4. Manfaat Penelitian	2
1.5. Definisi Operasional	3
BAB II : TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1. Menulis	4
2.2. Fungsi dan Tujuan Menulis	4
2.3. Pantun	6
1) Membuat Pantun Anak	6
2) Ciri-Ciri Pantun	6
3) Cara Membuat Pantun	7
2.4. Permainan Susun Kata	7
2.5. Pemodelan	8
1) Pantun Menurut Jumlah Barisnya	8
2) Pantun Berdasarkan Isinya	9
2.6. Langkah-langkah pembelajaran	11
BAB III : METODOLOGI PENELITIAN	12
3.1. Jenis Penelitian	12
3.2. Subyek Penelitian	12
3.3. Rancangan Penelitian	12
3.4. Metode Pengumpulan Data	16
1) Metode Observasi	16
2) Metode Tes	16
3.4.2.1. Tes Esai / Uraian	16
3.4.2.2. Tes Kinerja	17
3.5. Metode Analisis data	17
3.6. Instrumen Penelitian	18
1) Tes	18
2) Panduan Observasi	19
3) Panduan Wawancara	20

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN	21
4.1 Hasil Penelitian.....	21
4.2 Prasiklus.....	21
4.3 Siklus I.....	26
4.4 Siklus II.....	34
4.5 Pembahasan Hasil Penelitian.....	43
4.5.1 Pelaksanaan Tindakan Melalui Permainan Susun Kata dan Pemodelan untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas IV SDN Kepatihan 03.....	43
4.5.2 Evaluasi Pembelajaran Menulis Pantun Melalui Permainan Susun Kata dan Pemodelan.....	44
4.6 Kemampuan Menulis Pantun pada Siswa Kelas IV SDN Kepatihan 03 dengan Penerapan Permainan Susun Kata dan Pemodelan.....	45
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	48
5.1 Kesimpulan.....	48
5.2 SARAN	48
DAFTAR PUSTAKA	49
DAFTAR LAMPIRAN	

Lampiran 7 Hasil Penelitian Keaktifan Siswa Siklus I

No	Indikator	Nomor Absen																Perolehan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1	Perhatian siswa terhadap pelajaran	2	2	2	2	3	2	4	3	4	2	3	3	2	3	2	2	41
2	Siswa belajar dengan semangat	2	2	3	3	2	2	3	4	2	3	1	3	3	2	2	3	40
3	Siswa bertanggung jawab terhadap tugasnya	2	1	4	2	3	2	3	2	2	3	2	3	4	2	4	2	41
4	Siswa senang terhadap tugas yang diberikan	2	2	3	3	3	2	4	2	2	2	3	4	2	2	3	3	42
5	Reaksi siswa terhadap pertanyaan guru	2	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	2	2	2	3	3	44
	Persentase keaktifan siswa = $P_a = \frac{a}{m} \times 100\%$	10	10	15	13	14	11	18	14	13	12	12	15	13	11	14	13	208
	Total Kriteria Keaktifan Siswa	50	50	75	65	70	55	90	70	65	60	60	75	65	55	70	65	65
Keterangan		Kriteria Aktivitas Siswa																
Pa = Presentase Aktivitas Siswa		4. Sangat Baik				80% < P ≤ 100%				Sangat Baik				1				
a = Total Skor Penilaian		3. Baik				70% < P ≤ 80%				Baik				5				
m = Skor maksimal komponen aktivitas siswa		2. Cukup				50% < P ≤ 70%				Cukup				10				
		1. Kurang				0% < P ≤ 50%				Kurang				0				

Supervisor

Observer,

Peneliti,

Hj. ALFIAH, S.Pd.
NIP. 19600811 197907 2 001

RATIH W.
NIM080210274020

YUNI SISWATI
NIM. 080210274088

Lampiran 8 Hasil Penelitian Keaktifan Siswa Siklus II

No	Indikator	Nomor Absen																Perolehan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1	Perhatian siswa terhadap pelajaran	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	51
2	Siswa belajar dengan semangat	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64
3	Siswa bertanggung jawab terhadap tugasnya	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	52
4	Siswa senang terhadap tugas yang diberikan	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	62
5	Reaksi siswa terhadap pertanyaan guru	3	4	4	3	3	3	4	3	3	2	3	2	2	3	3	3	48
	Persentase keaktifan siswa = $P_a = \frac{a}{m} \times 100\%$	17	19	20	17	17	18	20	16	17	16	16	16	16	17	18	17	277
	Total Kriteria Keaktifan Siswa	85	95	100	85	85	90	100	80	85	80	80	80	80	85	90	85	87

Keterangan P_a = Presentase Aktivitas Siswa a = Total Skor Penilaian m = Skor maksimal komponen aktivitas siswa	4. Sangat Baik	80% < $P \leq$ 100%	Sangat Baik	16
	3. Baik	70% < $P \leq$ 80%	Baik	0
	2. Cukup	50% < $P \leq$ 70%	Cukup	0
	1. Kurang	0% < $P \leq$ 50%	Kurang	0
	Kriteria Aktivitas Siswa			

Supervisor

Observer,

Peneliti,

Hj. ALFIAH, S.Pd.
 NIP. 19600811 197907 2 001

RATIH W.
 NIM. 080210274020

YUNI SISWATI
 NIM. 080210274088