

**PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS PARAGRAF
MELALUI PENERAPAN TEKNIK PERMAINAN BAHASA
DI KELAS IX.1 SMP NEGERI 33 PADANG**

TESIS

Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam
mendapatkan gelar Magister Pendidikan



Oleh

**ARMAYENNI
NIM 81022**

**KONSENTRASI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA**

**PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2009**

ABSTRACT

Armeyenni, 2009. Increasing Paragraph Development Skill By Applying Language Game at SMP Negeri 33 Padang. Padang : Postgraduate Program, Padang State University.

Based on teacher's teaching experience at SMP Negeri 33 Padang, writing is a very difficult activity by student for example on writing a paragraph, the writing that made by student is lack of harmony, logic, and systematic. This problem is influenced by the lack of giving instruction to students in writing activity, nowadays, but just focus on writing theories. Beside that, students writing are always market by the teacher with tight linguistic theory and ignored writing activity as outpouring idea and feeling media.

The purpose of this research is to increase student's skill in developing a paragraph by applying language game skill at ninth grade of SMP Negeri 33 presented by table from student's skill in developing a paragraph. The research data was got from test, observation, and interview. Observation and interview datum served in observation form that filled by checklist (√) on suitable indicator with observation. The research data is analyzing by qualitative technique that after by Milles and Huberman. Test result data is analyzing by simple operational statistic that focust on high low and average mark.

The results of this action research are: 1) Language game skill by numbering game can increase student's skill in harmony, logic and systematic paragraph arrangement. 2) Language game skill by flowing sentence game can increase student's skill in developing topic into harmony, logic, and systematic paragraph. 3) Language game skill can increase student's motivation and passion in writing.

ABSTRAK

Armayenni. 2009. Peningkatan Keterampilan Menulis Paragraf melalui Penerapan Teknik Permainan Bahasa di SMP Negeri 33 Padang. Tesis. Konsentrasi Pendidikan Bahasa Indonesia, Program Studi Pendidikan Bahasa, Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

Berdasarkan pengalaman mengajar selama ini di SMP Negeri 33 Padang, menulis merupakan keterampilan yang belum dikuasai oleh siswa secara maksimal. Paragraf yang dihasilkan siswa kurang runtut, logis, dan sistematis. Masalah ini diduga dipengaruhi oleh pembelajaran menulis selama ini kurang mengarahkan siswa pada kegiatan menulis, tetapi terfokus pada teori-teori menulis. Di samping itu, tulisan siswa selalu dinilai guru dengan telaah kebahasaan yang ketat dan mengabaikan kegiatan menulis sebagai media pencurahan gagasan dan perasaan.

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk menjelaskan keterampilan siswa dalam menulis paragraf dengan menerapkan teknik permainan bahasa pada kelas IX.1 SMP Negeri 33 Padang. Data hasil penelitian diperoleh melalui tes, observasi, dan wawancara. Data observasi dan wawancara disajikan dalam bentuk format observasi yang diisi dengan tanda ceklist (✓) pada indikator yang sesuai dengan pengamatan. Data penelitian ini dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif yang ditawarkan oleh Miles dan Huberman. Data hasil tes dianalisis dengan pengolahan statistik sederhana dengan melihat nilai tertinggi, nilai terendah, dan rata-rata. Data hasil tes disajikan dalam bentuk tabel keterampilan siswa menulis paragraf.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut. 1) Teknik permainan bahasa dengan jenis permainan nomor kalimat dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis paragraf yang runtut, logis, dan sistematis. 2) Teknik permainan bahasa dengan jenis permainan kalimat mengalir dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam mengembangkan topik menjadi paragraf yang runtut, logis, dan sistematis. 3) Teknik permainan bahasa dapat meningkatkan motivasi dan kegairahan siswa dalam menulis.

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, tesis dengan judul **“Peningkatan Keterampilan Menulis Paragraf Melalui Penerapan Teknik Permainan Bahasa di Kelas IX.1 SMP N 33 Padang”**, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing dan Tim Penguji.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Agustus 2009

Saya yang menyatakan,

Armayenni
NIM. 81022

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Allah SWT atas limpahan karunia serta bimbingan kekuatan-Nya, laporan penelitian (Tesis) dengan judul “Peningkatan Keterampilan Menulis Paragraf Melalui Penerapan Teknik Permainan Bahasa Siswa SMP Negeri 33 Padang”, ini sudah dapat diselesaikan. Karya Tulis ini untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam mendapatkan gelar Magister Pendidikan pada Konsentrasi Pendidikan Bahasa Indonesia, Program Studi Pendidikan Bahasa, Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang tahun akademik 2008/2009.

Dengan selesainya penyusunan laporan hasil penelitian ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Drs. H. Zainil, M.A., Ph.D., sebagai Pembimbing I;
2. Dr. Kusni, M.Pd., sebagai Pembimbing II;
3. Dr. Harris Efendi Thahar, M. Pd., Dr. Ngusman Abdul Manaf, M. Hum., Prof. Dr. Abizar, sebagai dosen kontributor pada seminar proposal penelitian;
4. Drs. Nasrul Fauzi, selaku kepala SMP Negeri 33 Padang tempat penulis mengambil data penelitian;
5. Siswa kelas XI.1 SMP Negeri 33 Padang Tahun Pelajaran 2007/2008 sebagai subjek penelitian;
6. Pihak lain yang ikut memberikan bantuan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa dalam laporan hasil penelitian ini masih ada berbagai kelemahan atau kekurangan. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dari pembimbing, dosen kontributor, dan mahasiswa yang menghadiri seminar hasil penelitian ini. Semoga bantuan, bimbingan, arahan, dan saran yang diberikan mendapat balasan amal ibadah dari Tuhan Yang Maha Esa.

Padang, Agustus 2009

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK BAHASA INGGRIS	i
ABSTRAK BAHASA INDONESIA	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GRAFIK.....	iv
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Perumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
G. Definisi Istilah	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	11
1. Pengembangan Paragraf	11
a. Hakikat Paragraf	11
b. Jenis-Jenis Paragraf	12
c. Pembentukan dan Pengembangan Paragraf.....	14
2. Teknik Permainan Bahasa	16
a. Hakikat Permainan dalam Pembelajaran Bahasa	16
b. Manfaat Permainan Belajar dan Syarat Keberhasilan Permainan Bahasa.....	17

c. Jenis-Jenis Permainan Bahasa	19
1) Permainan Nomor Kalimat.....	20
2) Permainan Kalimat Mengalir	21
3. Motivasi Belajar	23
a. Hakikat Motivasi Belajar	23
b. Peranan Motivasi dalam Belajar dan Pembelajaran	23
c. Strategi untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa ...	24
B. Penelitian yang Relevan	25
C. Kerangka Pemikiran	26
D. Hipotesis Tindakan	29
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	30
B. Setting Penelitian.....	30
C. Subjek Penelitian	31
D. Instrumentasi	31
E. Prosedur Penelitian	32
F. Teknik Pengumpulan Data.....	39
G. Teknik Analisis Data	39
H. Validasi Data	41
I. Indikator Kinerja.....	42
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	44
1. Peningkatan Keterampilan Siswa dalam Menyusun Paragraf dengan Jenis Permainan Nomor Kalimat	44
2. Peningkatan Keterampilan Siswa dalam Pengembangan Topik dengan Jenis Permainan Kalimat Mengalir.....	56
3. Peningkatan Keterampilan Siswa dalam Menulis Paragraf ..	69
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Menulis Paragraf Siswa SMP Negeri 33 Padang	72

B. Pembahasan	76
C. Keterbatasan Penelitian	80
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN	
A. Simpulan	82
B. Implikasi.....	83
C. Saran.....	83
DAFTAR PUSAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Simpulan Ketercapaian Indikator Penyusunan Paragraf pada Tes Awal Siswa Kelas IX.1 SMPN 33 Padang	45
2. Simpulan Nilai Tes Awal Keterampilan Menyusun Paragraf Siswa Kelas IX.1 SMPN 33 Padang	46
3. Simpulan Nilai Proses Keterampilan Menyusun Paragraf dengan Jenis Permainan Nomor Kalimat Siswa Kelas IX.1 SMP Negeri 33 Padang	52
4. Aktivitas Siswa dalam Penyusunan Paragraf melalui Teknik Permainan Nomor Kalimat	54
5. Simpulan Nilai Tes Akhir Keterampilan Menyusun Paragraf Siswa Kelas IX.1 SMP Negeri 33 Padang	55
6. Simpulan Ketercapaian Indikator Pengembangan Topik pada Tes Awal Siswa Kelas IX.1 SMPN 33 Padang	57
7. Simpulan Nilai Tes Awal Keterampilan Pengembangan Topik Siswa Kelas IX.1 SMPN 33 Padang	58
8. Simpulan Nilai Proses Keterampilan Pengembangan Topik dengan Jenis Permainan Kalimat Mengalir Siswa Kelas IX.1 SMP Negeri 33 Padang	65
9. Aktivitas Siswa dalam Pengembangan Topik	67
10. Simpulan Nilai Tes Akhir Keterampilan Pengembangan Topik Siswa Kelas IX.1 SMP Negeri 33 Padang	68
11. Simpulan Nilai Tes Akhir Keterampilan Menulis Paragraf	70
12. Simpulan Perbandingan Nilai Siswa pada Keterampilan Menulis Paragraf dari Tes Awal-Tes Akhir	71

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Keterampilan Menyusun Paragraf Siswa Kelas IX.1 SMPN 33 Padang ...	56
2. Keterampilan Pengembangan Topik Siswa Kelas IX.1 SMPN 33 Padang	69
3. Simpulan Nilai Tes Akhir Menulis Paragraf.....	70
4. Perbandingan Nilai Siswa pada Keterampilan Menulis Paragraf	72

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Nama Lengkap dan Kode Siswa
- Lampiran 2 : Lembar Tes Awal Menyusun Paragraf
- Lampiran 3 : Rubrik Penilaian Keterampilan Menyusun Paragraf
- Lampiran 4 : Hasil Tes Awal Keterampilan Menyusun Paragraf
- Lampiran 5 : Lembar Tes Awal Keterampilan Mengembangkan Topik Paragraf
- Lampiran 6 : Rubrik Penilaian Keterampilan Mengembangkan Topik Paragraf
- Lampiran 7 : Hasil Tes Awal Keterampilan Mengembangkan Topik Paragraf
- Lampiran 8 : Simpulan Nilai Tes Awal
- Lampiran 9 : Lembar observasi aktivitas guru
- Lampiran 10 : Lembar observasi aktivitas siswa
- Lampiran 11 : Catatan Lapangan
- Lampiran 12 : Lembar Kegiatan Keterampilan Menyusun Paragraf
- Lampiran 13 : Nilai Proses Keterampilan Menyusun Paragraf
- Lampiran 14 : Lembar Kegiatan Keterampilan Mengembangkan Topik Paragraf
- Lampiran 15 : Nilai Proses Keterampilan Mengembangkan Topik Paragraf
- Lampiran 16 : Lembar Tes Akhir Keterampilan Menyusun Paragraf
- Lampiran 17 : Nilai Tes Akhir Keterampilan Menyusun Paragraf
- Lampiran 18 : Lembar Tes Akhir Keterampilan Mengembangkan Topik Paragraf
- Lampiran 19 : Nilai Tes Akhir Keterampilan Mengembangkan Topik Paragraf
- Lampiran 20 : Simpulan Nilai Tes Akhir
- Lampiran 21 : Simpulan Perbandingan Nilai Siswa dari Tes Awal ke Tes Akhir
- Lampiran 22 : Instrumen Penelitian
- Lampiran 22 : Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian
- Lampiran 22 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berbagai upaya telah dilakukan pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan di tanah air. Di antaranya adalah lahirnya Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP). Dalam PP. tersebut, pada BAB V tentang Standar Kompetensi Lulusan Pasal 25 Ayat 3, dijelaskan bahwa kompetensi lulusan untuk mata pelajaran bahasa (termasuk bahasa Indonesia) menekankan pada keterampilan membaca dan menulis yang sesuai dengan jenjang pendidikan.

Penekanan terhadap keterampilan membaca dan menulis peserta didik dimaksudkan agar siswa dapat berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan. Pembelajaran diarahkan pada penggunaan bahasa sehari-hari dengan beragam situasi. Hal ini sesuai dengan fungsi utama bahasa sebagai sarana komunikasi antarpenerut untuk berbagai keperluan dan situasi pemakaian.

Mengedepankan fungsi bahasa sebagai sarana komunikasi berarti bahwa secara pragmatis bahasa lebih merupakan suatu bentuk kinerja dan performansi daripada sebuah sistem ilmu (Depdiknas, 2006). Pandangan ini membawa konsekuensi bahwa pembelajaran bahasa haruslah lebih menekankan fungsi bahasa sebagai alat komunikasi daripada pembelajaran tentang bahasa. Misalnya,

dalam pembelajaran menulis, pembelajaran hendaklah membuat siswa betul-betul melakukan kegiatan menulis, bukan penyampaian teori-teori tentang menulis.

Berdasarkan pengalaman mengajar selama ini di SMP Negeri 33 Padang, kegiatan menulis merupakan kegiatan yang masih sulit dikuasai oleh siswa. Indikator pertama, paragraf yang dihasilkan siswa cenderung kurang baik dalam koherensi dan kohesi antarkalimat dan paragraf. Kalimat-kalimat penjelas sebagai penjelasan dari topik cenderung tidak terkait dengan topik. Selain itu, kalimat-kalimat yang membangun paragraf juga belum efektif. Indikator lainnya adalah kekakuan kalimat-kalimat yang dikembangkan. Kalimat kedua dan seterusnya cenderung berpola sama, kurang bervariasi. Selain itu, masalah pilihan kata dan keterampilan dalam menggunakan ejaan dan tanda baca juga belum memadai.

Kurangnya keterampilan siswa dalam menulis paragraf terungkap pada waktu pembelajaran menulis surat, menulis pidato, menulis laporan, menulis rangkuman dan lain-lain. Siswa kurang terampil mengembangkan kalimat utama dengan beberapa kalimat penjelas. Hal ini juga berarti siswa kurang terampil mengungkapkan ide pokok dan ide penjelas paragraf secara kreatif.

Kurang berkembangnya kreativitas siswa dapat dilihat pada saat pembelajaran berlangsung. Ada sebagian siswa yang malas berdiskusi, mengganggu teman, atau melakukan kegiatan lain di luar materi pembelajaran. Ada pula siswa yang sering minta izin keluar kelas atau sering mengarahkan pandangan ke luar kelas. Bahkan, yang lebih ironis, pada saat bel pulang berbunyi siswa sering bersorak-sorai kegirangan. Seakan-akan siswa merasakan kembali udara bebas setelah 'terbelenggu' beberapa jam di dalam kelas. Mereka leluasa

meluapkan kegembiraan setelah berada di luar kelas. Dapatkah kondisi ini diubah menjadi sebaliknya? Siswa belum mau pulang dan tetap asyik melakukan kegiatan di dalam kelas walaupun bel tanda pulang telah dibunyikan berkali-kali? Jika kondisi seperti itu dapat diwujudkan, hal itu berarti pembelajaran yang diberikan guru sangat menarik dan menantang bagi siswa.

Sesungguhnya, kurangnya keterampilan siswa dalam menulis disebabkan juga oleh kurang terampilnya guru dalam melatih siswa menulis. Guru masih terjebak oleh konsep pembelajaran bahasa selama ini yang menggunakan pendekatan struktural. Bahasa diajarkan hanya sebagai sebuah ilmu dan bukan sesuatu yang harus dilatihkan. Masih banyak guru bahasa Indonesia yang kesulitan memvariasikan strategi pembelajaran bahasa Indonesia. Mereka sering hanya berputar dengan ceramah, diskusi, dan penugasan saja. Padahal ceramah, diskusi, dan penugasan hanyalah merupakan teknik pengelolaan kelas bukan teknik pembelajaran (Suyatno, 2004).

Hal lain yang juga menjadi hambatan menulis siswa adalah tulisan yang dilahirkan siswa selalu dinilai guru dengan telaah aturan kebahasaan yang ketat dan cenderung mengabaikan kegiatan menulis sebagai pencurahan gagasan dan perasaan atau penyaluran emosional. Tulisan siswa selalu dinilai dari sisi salah dan benar semata. Paradigma pembelajaran seperti ini mengakibatkan siswa menjadikan menulis sebagai kegiatan yang tidak menyenangkan atau bahkan menakutkan. Pencurahan gagasan secara bebas melalui tulisan adalah suatu hal tersendiri dan perbaikan tulisan adalah hal lain.

Pembelajaran menulis belum berhasil juga disebabkan oleh kurangnya pemberdayaan fungsi otak kanan siswa. Sebagaimana yang dikemukakan DePorter dan Hernacki dalam bukunya *Quantum Learning* (2005), salah satu hambatan dalam menulis adalah akibat teknik mengajar menulis menjadi proses otak kiri semata yang berkaitan dengan logika, ilmu, dan kebenaran. Padahal, menulis melibatkan aktivitas seluruh otak. Bahkan, peran otak kanan sebenarnya harus didahulukan karena otak kanan adalah tempat munculnya gagasan-gagasan baru, gairah, dan emosi. Dengan demikian, pembelajaran hendaklah berpusat pada siswa dan mengacu pada pemberdayaan otak kanan dan otak kiri. Tanpa hal ini siswa akan kehilangan bahan untuk menulis atau ketiadaan motivasi dalam menulis.

Akibat dari permasalahan di atas adalah kegiatan pembelajaran menulis yang terjadi di dalam kelas kurang menarik dan kurang menantang bagi siswa karena kegiatan menulis tidak diawali dengan rangsangan yang bisa menyentuh emosi atau sesuatu yang datang dari pikiran dan perasaan mereka sendiri. Hal ini menimbulkan kebosanan pada diri siswa dan mengakibatkan rendahnya motivasi siswa dalam menulis.

Untuk mengatasi kebosanan siswa dalam pembelajaran menulis, guru perlu mengondisikan pembelajaran yang menyenangkan, sesuai dengan salah satu asas dalam pembelajaran quantum, yakni “*Bawalah dunia mereka ke dunia kita dan antarkan dunia kita ke dunia mereka*” (DePorter dkk.,2003). Tuntutan ini juga sesuai dengan salah satu prinsip dalam *quantum learning* bahwa belajar haruslah mengasyikkan dan berlangsung dalam suasana gembira sehingga pintu

masuk untuk informasi baru akan lebih lebar dan terekam dengan baik (DePorter & Hernacki, 2005). Artinya, pembelajaran yang dilaksanakan hendaknya dapat menjalin komunikasi antara guru dan siswa serta mengasyikkan siswa.

Untuk meningkatkan keterampilan sekaligus motivasi menulis siswa, diperlukan upaya kongkret dalam aplikasi pembelajaran di kelas. Diperlukan pemilihan metode pembelajaran yang menarik, menyenangkan, sekaligus menantang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Apalagi saat ini pemerintah telah menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang berbasis kompetensi yang mengisyaratkan penerapan pembelajaran berparadigma baru, salah satunya *quantum learning* (Suyatno, 2004). Salah satu contoh kongkret dari pembelajaran tersebut adalah melalui penerapan teknik permainan.

Teknik permainan berpijak dari filosofi bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Akan tetapi, Suyatno (2004) mensinyalir bahwa materi pelajaran banyak yang tidak disajikan melalui permainan. Padahal usia anak merupakan usia yang paling kreatif dalam hidup manusia. Hal ini berarti dunia pendidikan kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kreativitasnya.

Permainan merupakan salah satu teknik yang dapat mengkreafkan siswa dalam belajar. Hal ini berarti bahwa guru perlu memahami psikologi perkembangan siswa dalam pembelajaran agar tercipta atmosfer yang menyenangkan dan menggairahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Dalam teknik permainan bahasa terdapat sejumlah jenis permainan yang dapat diterapkan. Dikaitkan dengan pembelajaran menulis, pembelajaran

hendaklah diawali dengan memantapkan keterampilan siswa dalam mengembangkan paragraf. Secara tegas, Sampurno (2003) menyatakan bahwa “dengan berlatih mengembangkan paragraf, Anda sudah berlatih mengembangkan tulisan karena persyaratan karangan sudah terdapat dalam sebuah paragraf”. Hal ini berarti perlu dilakukan suatu alternatif pembelajaran yang dapat mengarahkan keterampilan siswa dalam menulis paragraf. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah permainan bahasa.

Permainan bahasa yang akan diterapkan adalah jenis permainan nomor kalimat dan jenis permainan kalimat mengalir (Suyatno, 2004). Pada jenis permainan nomor kalimat, siswa ditugasi menyusun kembali sejumlah kalimat yang diacak menjadi paragraf yang runtut, logis, dan sistematis. Alat yang digunakan adalah lembar fotokopi yang berisi paragraf dengan kalimat-kalimat di dalamnya yang tersusun secara acak, tidak logis, tidak urut, dan masih kacau. Pada jenis permainan kalimat mengalir, siswa menulis sebuah paragraf dengan cara perangkaian kalimat demi kalimat yang dihasilkan oleh setiap individu dalam kelompok. Artinya, siswa membuat paragraf dengan berkelompok secara berantai antaranggota. Alat yang dibutuhkan adalah lembar kosong yang hanya ada satu topik atau kalimat topik sebagai pemancing.

Jenis permainan bahasa tersebut disajikan secara berkelompok. Karena disajikan melalui permainan, tentu pembelajaran menulis akan mengasyikkan dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu, penerapan permainan tersebut sesuai dengan salah satu prinsip dalam *quantum learning* bahwa pembelajaran hendaklah mengasyikkan dan menyenangkan siswa. Dengan demikian, penggunaan jenis

permainan kalimat mengalir diyakini mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis paragraf.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, dapat diidentifikasi berbagai permasalahan di dalam pembelajaran menulis. Permasalahan yang dimaksud antara lain sebagai berikut.

1. Pembelajaran menulis kurang mengarahkan siswa pada kegiatan menulis. Pembelajaran cenderung berlangsung secara teoretis, yakni berkaitan dengan teori-teori menulis. Kondisi ini disebabkan oleh ulangan harian, ulangan pertengahan semester, ulangan akhir semester, bahkan ujian nasional masih dalam bentuk tes pilihan ganda, bukan unjuk kerja. Artinya, tuntutan bentuk tes tersebut membuat guru agak mengabaikan praktik menulis siswa.
2. Keterampilan siswa dalam menulis masih rendah. Paragraf yang dihasilkan siswa kurang baik dalam hal kesatuan, kepaduan, dan kejelasan hubungan makna antarkalimat yang membentuk paragraf. Hal ini terlihat misalnya dalam kegiatan menulis surat, menulis pengalaman, menulis laporan, dan menulis rangkuman.
3. Guru kurang menerapkan teknik yang bervariasi dalam pembelajaran menulis. Hal ini juga berarti guru kurang menguasai teknik-teknik menulis. Bahkan, umumnya guru kurang terampil menulis. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi siswa dalam menulis dan menganggap kegiatan menulis sebagai kegiatan yang sulit dan kurang menyenangkan.

Masalah tersebut sering dialami dalam pembelajaran menulis di SMP Negeri 33 Padang. Permasalahan tersebut juga dialami siswa kelas IX.1.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, masalah yang akan diteliti dibatasi pada (1) rendahnya keterampilan siswa kelas IX.1 SMP Negeri 33 Padang dalam menata paragraf yang runtut, logis, dan sistematis, dan (2) rendahnya keterampilan siswa kelas IX.1 SMP Negeri 33 Padang dalam mengembangkan topik menjadi paragraf yang runtut, logis, dan sistematis. Kedua masalah itu dijadikan sebagai batasan masalah penelitian karena menulis paragraf merupakan keterampilan awal yang perlu dimiliki siswa sebelum melakukan kegiatan menulis yang lebih kompleks. Untuk mengatasi permasalahan itu, pada penelitian ini akan diterapkan teknik permainan bahasa dengan jenis permainan nomor kalimat dan kalimat mengalir.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, rumusan umum masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Sejauh manakah teknik permainan bahasa dapat meningkatkan keterampilan menulis paragraf siswa kelas IX.1 SMP Negeri 33 Padang?
2. Faktor apa sajakah yang mempengaruhi peningkatan keterampilan menulis paragraf siswa kelas IX.1 SMP Negeri 33 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan keterampilan siswa dalam menulis paragraf dengan menerapkan teknik permainan bahasa. Selain itu, tujuan umum penelitian ini adalah mengungkapkan tingkat keefektifan teknik permainan bahasa untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis paragraf yang baik.

Secara khusus, tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. menjelaskan proses peningkatan keterampilan menulis paragraf melalui teknik permainan bahasa siswa kelas IX.1 SMP Negeri 33 Padang;
2. untuk menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi peningkatan keterampilan menulis paragraf siswa kelas IX.1 SMP Negeri 33 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoretis dan secara praktis. Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkuat teori tentang upaya peningkatan keterampilan siswa dalam menulis paragraf yang baik, khususnya dengan penerapan teknik permainan bahasa dengan jenis permainan nomor kalimat dan kalimat mengalir. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi guru dan siswa.

Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu teknik alternatif dalam pembelajaran menulis, terutama dalam upaya meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis paragraf. Bagi siswa, teknik permainan bahasa

ini dapat terus dilakukan secara berkelompok untuk meningkatkan motivasi dan keterampilannya dalam menulis.

G. Definisi Istilah

Ada empat istilah utama yang terkait dengan penelitian ini. Keeempat istilah tersebut adalah menulis paragraf, teknik permainan bahasa, jenis permainan nomor kalimat, dan jenis permainan kalimat mengalir. Definisi operasional masing-masing istilah tersebut sebagai berikut.

1. *Menulis paragraf* yang dimaksud pada penelitian ini adalah menyusun paragraf dengan menerapkan teknik permainan bahasa.
2. *Permainan bahasa* yang dimaksud pada penelitian ini adalah pembelajaran aspek menulis, khususnya keterampilan menulis paragraf, yang dilaksanakan dengan jenis permainan nomor kalimat dan kalimat mengalir.
3. *Jenis permainan nomor kalimat* adalah salah satu jenis permainan bahasa dalam menulis paragraf. Pada jenis permainan ini siswa menyusun kalimat-kalimat yang masih acak menjadi paragraf yang runtut, logis, dan sistematis.
4. *Jenis permainan kalimat mengalir* adalah salah satu jenis permainan bahasa dalam mengembangkan topik dan kalimat topik menjadi paragraf yang padu yang dilaksanakan secara berkelompok, siswa menulis paragraf dengan menambahkan kalimat penjelas secara bergiliran dalam kelompoknya.
5. *Motivasi Belajar* adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku pada umumnya.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut.

- 1) Teknik permainan bahasa dapat meningkatkan keterampilan siswa SMP Negeri 33 Padang dalam menulis paragraf. Peningkatan ini dilihat dari dua bentuk kegiatan menulis, yakni menyusun paragraf dan mengembangkan topik paragraf yang dilakukan dengan dua jenis permainan. Jenis permainan nomor kalimat dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menyusun paragraf acak menjadi paragraf yang runtut, logis, dan sistematis. Jenis permainan kalimat mengalir dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam mengembangkan topik yang runtut, logis, dan sistematis.
- 2) Faktor-faktor yang mempengaruhi peningkatan keterampilan siswa dalam menulis paragraf melalui teknik permainan bahasa ini adalah:
 - a) konsep atau teori menulis paragraf dijelaskan oleh guru dalam bentuk tanya jawab dengan siswa
 - b) konsep atau teori disimpulkan di akhir pembelajaran untuk menambah pemahaman siswa
 - c) siswa diberi latihan untuk dikerjakan di rumah untuk lebih memantapkan keterampilan siswa dalam menulis paragraf
 - d) perasaan senang mengikuti kegiatan pembelajaran menulis

- e) suasana rileks dan santai dalam menulis
- f) bekerja sama dalam kelompok
- g) topik dikembangkan sesuai dengan ide/wawasan sendiri
- h) adanya kebebasan dalam bernalar
- i) keterlibatan dalam proses penilaian hasil kerjanya
- j) suasana kelas terasa lebih hangat dan gembira
- k) kesalahan bisa diperbaiki tanpa harus dimarahi oleh guru
- l) konsep penulisan paragraf diperoleh dan dikuasai melalui permainan

B. Implikasi

Penelitian tindakan kelas ini telah mengungkapkan bahwa teknik permainan bahasa dengan jenis permainan nomor kalimat dan kalimat mengalir dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menyusun dan mengembangkan paragraf. Konsep atau materi pembelajaran diperoleh sendiri oleh siswa ketika menjalani langkah-langkah pembelajaran yang sudah dirancang oleh guru.

Guru haruslah memahami bahwa para siswa berada dalam tahap usia yang sangat aktif. Mereka akan lebih berpartisipasi dalam pembelajaran jika teknik yang digunakan guru menarik sekaligus menantang bagi siswa. Merancang pembelajaran dengan memperhatikan faktor perkembangan jiwa siswa akan sangat membantu guru untuk dapat membantu siswa memiliki sebuah keterampilan atau kompetensi.

C. Saran

- 1) Peneliti sebagai guru bahasa Indonesia disarankan dapat menerapkan teknik permainan bahasa ini pada rombongan belajar lainnya, dengan alat penilaian dan instrumen yang lebih dilengkapi dan disempurnakan.
- 2) Berbagai faktor yang mempengaruhi peningkatan keterampilan menulis paragraf yang diperoleh dari penelitian ini hendaknya dapat dijadikan oleh guru bahasa Indonesia sebagai salah satu bahan informasi empiris tentang perlunya penerapan permainan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terutama dalam pembelajaran menulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Atmazaki. 2006. *Kiat-Kiat Mengarang dan Menyunting*. Padang: Yayasan Citra Budaya Indonesia.
- B. Uno, Hamzah. 2007. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta. : Bumi Aksara.
- DePorter, Bobbi. M. Reardon, dan S. Singer-Nouri. 2003 *Quantum Teaching*. Bandung: Kaifa.
- DePorter, Bobbi dan M. Hernacki. 2005. *Quantum Learning*. Bandung: Kaifa.
- Ditjen PLP. 2005. *Penilaian Berbasis Kelas dalam Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (Modul Materi Pelatihan Terintegrasi)*. Jakarta: Depdiknas.
- Ditjen PLP. 2005. *Penelitian Tindakan Kelas (Modul Materi Pelatihan Terintegrasi)*. Jakarta: Depdiknas.
- Hernowo. (ed). 2003. *Quantum Writing*. Bandung: Mizan Learning Centre.
- Keraf, Gorys. 1980. *Komposisi*. Jakarta: Nusa Indah
- Kridalaksana, Harimurti. 1984. *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia.
- Madya, Suwarsih. 2006. *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan*. Bandung: Alfabeta.
- Moeliono, Anton M. 2003. “Bahasa Indonesia dalam Aktualisasi Persoalan Bangsa”. *Makalah* yang disampaikan pada Seminar Nasional dalam rangka Bulan Bahasa dan Purnabakti Prof. Dr. Amir Hakim Usman, Padang, 4 Oktober 2003.
- Moleong, Lexy J. 1988. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Proyek P2LPTK.
- Parera, J. Daniel. 1984. *Menulis Tertib dan Sistematis*. Jakarta: Erlangga.
- Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP)*. 2005. Bandung: Fokusmedia.