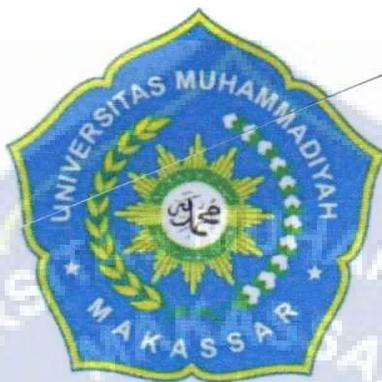


**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *FUN LEARNING* DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENULIS KARANGAN NARASI
PADA MURID KELAS V UPT SPF SD INPRES PARANG KOTA
MAKASSAR**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Ujian guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh :

REZKI AULIYAH SYUKRI
NIM 105401120917

25/01/2022

1 cap
Smb. Alumni.

R/0023/PGSD/2200
STU
P'

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
2021**

ABSTRAK

REZKI AULIYAH SYUKRI, 2021. *Penerapan Model Pembelajaran Fun Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Karangan Narasi Pada Murid Kelas V UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Aliem Bahri dan Ummu Khaltsum.

Masalah utama dalam penelitian ini adalah apakah penerapan model pembelajaran *fun learning* dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi pada murid kelas V UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *fun learning* dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi pada murid kelas V UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Class Action Research*) yang terdiri dari dua siklus dimana setiap siklus dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan. Fokus penelitian ini adalah 1) Keterampilan menulis karangan narasi dan 2) Penggunaan model pembelajaran *fun learning* di kelas V UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar. Prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian adalah murid kelas V yang berjumlah 16 orang. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian ini yaitu: (1) Pada siklus pertama diperoleh nilai rata-rata hasil belajar murid Kelas V UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar yaitu 58,7 (2) Pada siklus kedua diperoleh nilai rata-rata hasil belajar murid kelas V UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar lebih tinggi yang mencapai 82,5. Ketuntasan belajar murid kelas V UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar juga mengalami peningkatan. Pada siklus I, dari 3 (18,7%) murid mencapai ketuntasan belajar, sedangkan pada siklus II sebanyak 14 (87,5%) murid mencapai ketuntasan belajar dan ketuntasan belajar klasikal tercapai. Hal ini berarti ketuntasan belajar pada siklus II tercapai secara klasikal karena jumlah murid yang tuntas lebih dari 85 %.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut diatas, dapat disimpulkan keterampilan menulis karangan narasi kelas V UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar melalui penerapan model pembelajaran *fun learning* mengalami peningkatan.

Kata Kunci : Keterampilan menulis karangan narasi, model pembelajaran *fun learning*.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kehadiran Allah swt, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya. sehingga skripsi yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *Fun Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Karangan Narasi Pada Murid Kelas V UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar." ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad saw, Nabi yang bertindak sebagai rahmatan lil'alamin. Skripsi ini adalah setitik dari sederetan berkahmu.

Segala daya dan upaya telah Penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini dalam memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Selama penulisan skripsi ini, segala hambatan dan kekurangan Penulis telah mendapat bantuan dan motivasi dari berbagai pihak. Segala hormat Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tuaku yang telah berjuang, mendoa'akan, mengasuh, mendidik, dorongan, kasih sayang dan perhatiannya selama ini.

Selanjutnya Penulis menyampaikan ucapan terima kasih, penghormatan dan penghargaan kepada Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing I dan Ummu Khaltsun, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing II yang sabar, ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan, motivasi, serta saran-saran yang berharga kepada Penulis selama penyusunan skripsi. Pada kesempatan ini juga Penulis menyampaikan ucapan terima kasih, penghormatan

dan penghargaan kepada : Prof. Dr. Ambo Asse, M.Ag. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta seluruh dosen dan staf pegawai program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada kepala sekolah, guru kelas V serta staf guru-guru UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar yang telah memberikan izin dan bantuan selama pelaksanaan penelitian ini.

Teristimewa Penulis haturkan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada teman-teman PGSD angkatan 2017.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan saran dan kritik dari berbagai pihak yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin, yarrobal 'alamin.

Billahi fisabilil haq fastabiqul khaerat.

Makassar, Oktober 2021

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Masalah Penelitian	5
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Pustaka	9
1. Penelitian yang Relevan	9
2. Tinjauan Tentang Keterampilan Menulis	10
a. Hakikat Menulis	10
b. Tujuan Menulis	11
c. Manfaat Menulis	12
3. Tinjauan Tentang Karangan Narasi	13
a. Pengertian Karangan Narasi	13
b. Ciri-Ciri Karangan Narasi	14
c. Jenis-Jenis Karangan Narasi	17
d. Unsur-Unsur Karangan Narasi	18
e. Langkah-Langkah Menulis Karangan Narasi	21

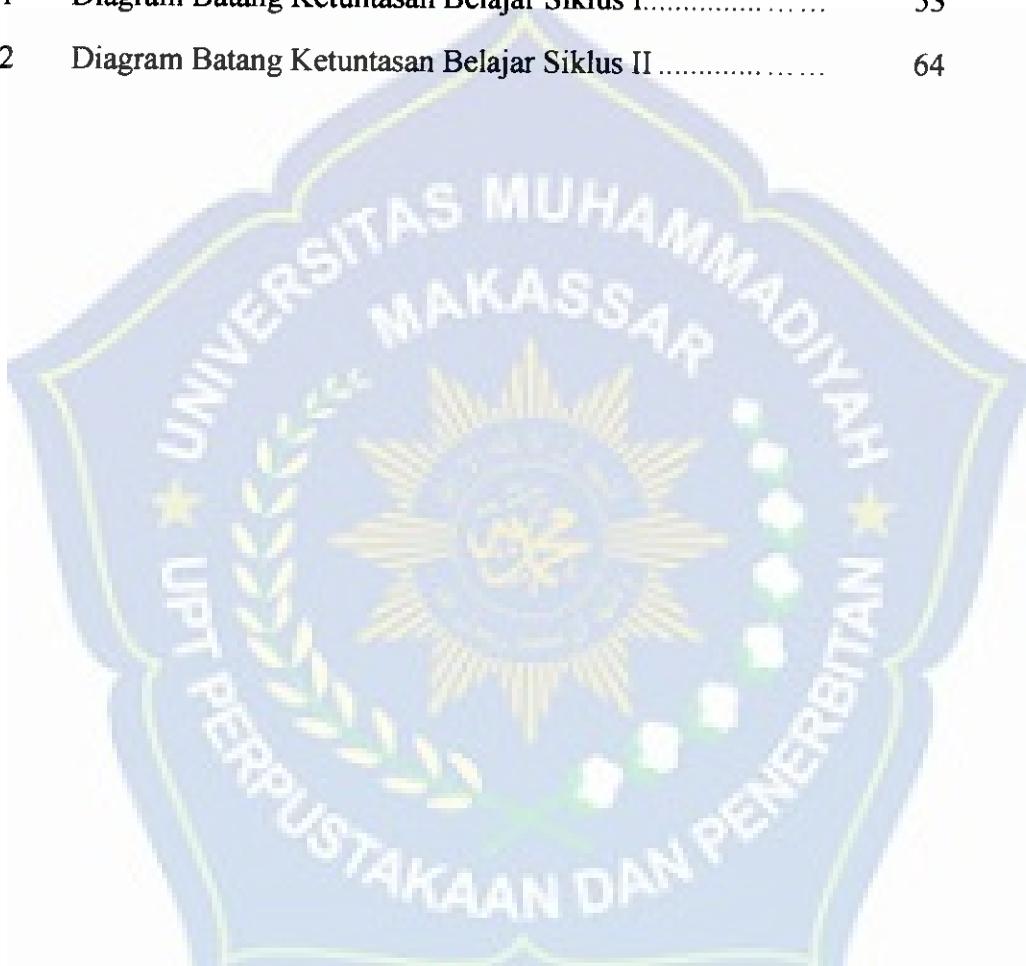
4. Tinjauan Tentang Model Pembelajaran <i>Fun Learning</i>	21
a. Pengertian Model Pembelajaran <i>Fun Learning</i>	21
b. Cara Menciptakan Model Pembelajaran <i>Fun Learning</i> ...	23
c. Pembelajaran Menulis Karangan Narasi dengan Model <i>Fun Learning</i>	29
B. Kerangka Pikir	32
C. Hipotesis Penelitian.....	34
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Jenis Penelitian	35
B. Lokasi dan Subjek Penelitian	35
C. Faktor yang Diselidiki	36
D. Prosedur Penelitian.....	36
E. Instrumen Penelitian.....	38
F. Teknik Pengumpulan Data.....	42
G. Teknik analisis Data.....	43
H. Indikator Keberhasilan.....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
A. Hasil Penelitian	45
1. Siklus I	45
a. Perencanaan.....	45
b. Implementasi Tindakan Siklus I.....	45
c. Observasi dan evaluasi.....	50
d. Refleksi Tindakan Siklus I.....	54
2. Siklus II.....	55
a. Perencanaan.....	55
b. Implementasi Tindakan Siklus II.....	55
c. Observasi dan Evaluasi	60
d. Refleksi Tindakan Siklus II.....	64
B. Pembahasan Hasil Penelitian	68
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	72
A. Simpulan	72
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Judul	Halaman
3.1	Skor dan Kriteria Penilaian Menulis Karangan Narasi	40
3.2	Kriteria Ketuntasan Belajar	43
4.1	Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Murid Siklus I	50
4.2	Nilai Statistik Skor Hasil Belajar Murid Pada Siklus I	51
4.3	Distribusi Frekuensi dan Persentase pada siklus I	52
4.4	Persentase Ketuntasan Pada Tes Akhir Siklus I	53
4.5	Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Murid Siklus II	60
4.6	Nilai Statistik Skor Hasil Belajar Murid Pada Siklus II	62
4.7	Distribusi Frekuensi dan Persentase pada siklus II	63
4.8	Persentase Ketuntasan Pada Tes Akhir Siklus II	63
4.9	Presentasi Pencapaian Hasil Belajar Menulis Siklus I dan II	66
4.10	Hasil Observasi Penulisan Karangan Narasi Siklus I	66
4.11	Hasil Observasi Penulisan Karangan Narasi Siklus II	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Judul	Halaman
2.1	Bagan Kerangka Pikir	33
3.1	Siklus Pelaksanaan Tindakan Kelas.....	36
4.1	Diagram Batang Ketuntasan Belajar Siklus I.....	53
4.2	Diagram Batang Ketuntasan Belajar Siklus II	64



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Lampiran B

1. Lembar Kerja Murid Siklus I
2. Lembar Kerja Murid Siklus II
3. Tes Siklus I
4. Tes Siklus II

Lampiran C

1. Hasil Evaluasi Siklus I
2. Hasil Evaluasi Siklus II
3. Kategori Skor Hasil Belajar Murid

Lampiran D

1. Lembar Observasi Guru
2. Lembar Observasi Murid
3. Daftar Hadir Murid

Lampiran E

1. Dokumentasi Penelitian

Lampiran F

1. Surat Izin Penelitian

Lampiran G

RIWAYAT HIDUP

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keterampilan berbahasa ada empat aspek, yaitu menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Dari keempat aspek tersebut dapat dibagi menjadi dua kegiatan yaitu kegiatan produktif dan reseptif. Menyimak dan membaca merupakan kegiatan yang reseptif yaitu kegiatan yang dilakukan seseorang dalam menerima pesan dari pembicara atau penulis, sedangkan dua aspek lain berbicara dan menulis merupakan kegiatan yang produktif. Yunus (2013: 1.6) berpendapat bahwa aktif reseptif (menerima pesan) menyimak dan membaca, sedangkan aktif produktif (menyampaikan pesan) berbicara dan menulis.

Keterampilan menulis dapat menjadi penilaian untuk mengukur penguasaan berbahasa yang lain. Alasannya, kemampuan menyimak murid dapat diukur dengan mengungkapkan kembali objek atau sesuatu yang disimak secara tertulis. Pemahaman terhadap bacaan dapat diuji melalui tes tertulis, sebuah pembicaraan akan lebih terarah bila didahului oleh konsep tertulis.

Dunia pendidikan formal, keterampilan menulis sangat berperan terutama dalam menyusun karangan. Namun kenyataannya masih banyak kesulitan yang dihadapi oleh murid dalam menulis sebuah karangan dalam hal inilah yang terjadi di kelas V UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar. Masih banyak murid yang belum mampu membuat karangan sendiri. Murid kesulitan dalam menuliskan pengalamannya tentang sebuah objek yang berhubungan dengan apa yang

dialaminya dalam bentuk karangan. Terlebih lagi guru masih belum memahami betul solusi yang diberikan atas kekurangan muridnya, dan untuk mengurangi kendala tersebut, murid harus dibina, dibekali dalam meningkatkan kemampuan menulis. Pada pembelajaran sastra di sekolah dasar, membutuhkan kemampuan khusus murid dalam melahirkan atau menciptakan sebuah hasil karya yang baik berupa karangan dan cerita pendek. Dalam membuat karangan, murid membutuhkan sebuah model pembelajaran khusus dalam pembelajarannya.

Latihan mengarang merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengasah kemampuan murid dalam mengembangkan ide, pikiran, perasaan dalam bentuk karangan. Sebab jika seseorang memiliki bakat, bila bakat itu tidak disertai dengan latihan menulis, maka tidak akan berkembang. Dengan kata lain, bakat disertai dengan latihan dan praktek sehingga dapat menjadi seorang penulis yang baik. Di samping menulis, bakat seseorang hendaknya dipupuk sejak dini sehingga proses latihan dan praktek yang berkesinambungan dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan menulis seseorang.

Pada pembelajaran mengarang di sekolah dasar, biasanya guru menentukan topik yang akan dikarang. Murid membuat karangan sesuai dengan topik yang ditentukan oleh guru, pada prakteknya tidak semua murid dapat mengarang jika belum melihat objek yang akan dijadikan topik. Atas dasar inilah penulis bermaksud meneliti apakah karangan bebas dapat meningkatkan kemampuan murid menulis karangan dengan menggunakan model pembelajaran *fun learning*.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti pada tanggal 3 Mei 2021 di kelas V UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar menemukan fakta bahwa masih menggunakan metode yang konvensional. Peran guru belum optimal dalam pembelajaran menulis karangan narasi. Dalam membelajarkan menulis karangan narasi, guru langsung memberikan judul kemudian murid diminta membuat karangan dari judul tersebut. Guru kurang memberikan contoh-contoh teknik menulis yang baik dan tidak membimbing murid ketika membuat karangan. Tak jarang pula ketika murid mengerjakan tugas, guru malah sibuk mengerjakan administrasi atau mengoreksi hasil ulangan murid. Guru juga kurang merangsang kemampuan berfikir muridnya, sehingga daya kreatifitas murid kurang berkembang. Di samping itu, guru belum memanfaatkan media atau alat peraga dalam pembelajaran menulis karangan narasi di kelas. Hal tersebut menyebabkan murid kurang tertarik dalam pembelajaran dan motivasi untuk menulis rendah. Mereka terlihat jenuh dan kurang bersemangat jika diberi tugas oleh guru untuk menulis karangan narasi.

Dari hasil pengamatan dalam pembelajaran menulis karangan narasi, ditemukan pula masalah yang dihadapi murid kelas V UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar dimana murid mengalami kesulitan jika diberi tugas untuk menulis karangan narasi oleh guru. Kesulitan yang dihadapi para peserta didik diantaranya mengenai ejaan, penggunaan tanda baca, pemilihan kosakata, penyusunan kalimat hingga kesulitan mengembangkan ide cerita ke dalam bahasa tulis. Pada umumnya kalimat yang dibuat peserta didik juga memuat kata yang diulang-ulang sehingga menjadi kalimat yang tidak efektif. Akibatnya, karangan narasi yang

dihasilkan kurang memberikan gambaran yang jelas tentang rangkaian peristiwa atau kejadian, hasil belajar untuk keterampilan menulis karangan narasi pada kurikulum 2013 di semester genap tahun ajaran 2020/2021 murid kelas V di UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar menunjukkan dari 16 murid hanya sekitar 6 orang yang mampu membuat karangan narasi, dan 10 orang yang belum mampu membuat karangan narasi, ini terlihat kurang menggembirakan dan sangat membutuhkan sebuah metode. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi menulis karangan juga masih sangat rendah, murid yang mencapai nilai KKM hanya 6 orang atau sekitar 37,5% dan yang belum mampu mencapai nilai KKM ada 10 orang atau sekitar 62,5% dari standar KKM yang telah ditentukan sekolah, yaitu 70. Oleh karena itu, penelitian tentang pembelajaran menulis karangan dengan menggunakan model pembelajaran *fun learning* perlu dilakukan sebagai upaya meningkatkan pembelajaran menulis karangan di sekolah tersebut.

Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *fun learning*, model pembelajaran tersebut berusaha menciptakan suasana yang *fun* (menyenangkan). Melalui penciptaan suasana yang *fun*, maka murid akan memperoleh suasana yang menyenangkan hatinya. Hal tersebut memengaruhi kondisi otak murid untuk menyerap informasi yang disampaikan secara maksimal. Hernowo (2012: 31) mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran menulis, seseorang harus berada dalam keadaan *fun* karena *fun* inilah yang menentukan berlangsung tidaknya seseorang menulis.

Menciptakan suasana yang *fun* dalam pembelajaran menulis dapat dilakukan dengan mendayagunakan kerja kedua otak murid. Menulis membutuhkan daya imajinasi yang kuat diimbangi dengan penggunaan kosakata untuk mengungkapkan imajinasi yang ada ke dalam bentuk cerita. Daya imajinasi tersebut berhubungan dengan kerja kedua otak kita yaitu otak kanan dan otak kiri. Otak kiri berfungsi dalam hal perbedaan, angka, urutan, tulisan. Otak kanan berfungsi dalam hal persamaan, khayalan, kreativitas, emosi, ruang, dan makna dalam menciptakan sebuah karangan dalam pembelajaran menulis karangan narasi. Untuk itu, model pembelajaran *fun learning* dalam pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif pemecahan masalah kesulitan belajar, khususnya dalam pembelajaran menulis karangan narasi. Model pembelajaran ini dirancang untuk mendobrak situasi yang membosankan dalam pembelajaran di sekolah (Bobbi DeP Potter, Mark Reardon & Sarah SingerNourie, 2015:14).

Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Fun Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Karangan Narasi Pada Murid Kelas V UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar”

B. Masalah penelitian

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang terkait dengan peningkatan hasil kemampuan menulis karangan yaitu:

- a. Kurangnya motivasi murid mengikuti pembelajaran menulis karangan.
- b. Penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat.
- c. Murid kurang fokus terhadap pembelajaran menulis karangan.
- d. Minat dan ketertarikan serta motivasi murid terhadap pembelajaran menulis karangan kurang.
- e. Hasil belajar yang diperoleh murid rendah.

2. Alternatif Pemecahan Masalah

Masalah tentang rendahnya hasil belajar keterampilan menulis narasi pada murid kelas V UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar akan dipecahkan dengan menerapkan model pembelajaran *fun learning* yang dilaksanakan sesuai dengan prosedur dalam penelitian tindakan kelas.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi masalah dan alternatif pemecahan masalah yang sudah dikemukakan pada poin sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah proses penerapan model pembelajaran *fun learning* dalam meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi pada murid kelas V UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar?
2. Bagaimanakah hasil penerapan model pembelajaran *fun learning* dalam meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi pada murid kelas V UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Proses penerapan model pembelajaran *fun learning* dalam meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi pada murid kelas V UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar.
2. Hasil penerapan model pembelajaran *fun learning* dalam meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi pada murid kelas V UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi/acuan yang dapat dijadikan pedoman oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- b. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan dasar bagi pelaksanaan penelitian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Murid: Dapat meningkatkan hasil belajar murid secara keseluruhan terutama murid yang mempunyai hasil belajar yang masih rendah dalam menulis karangan.
- b. Bagi Peneliti: Hasil penelitian dapat menambah pengalaman dan pengetahuan khususnya dalam mencari model pembelajaran yang sesuai dengan materi menulis karangan.

- c. Bagi Guru: Dapat memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran menulis karangan di kelas sehingga permasalahan yang dihadapi oleh murid maupun oleh guru dapat diminimalkan.
- d. Bagi Sekolah: Memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah serta memberikan masukan dalam mengefektifkan pembinaan dan pengelolaan proses belajar mengajar dalam pelaksanaan pendidikan.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Penelitian yang Relevan

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan penelitian ini diantaranya Siti Masrohah (2012) dengan hasil penelitian yang diperoleh yaitu: Model *Fun Learning* dapat meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi, hal ini dapat dilihat pada awal pembelajaran nilai rata-rata yang diperoleh murid 57,50% kemudian mengalami peningkatan 24,82% menjadi 82,32 dari 40 murid. Penelitian Herlia Ayu (2011) dengan hasil penelitian yaitu: Metode *fun learning* dapat meningkatkan kemampuan murid dalam menulis karangan narasi, hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar murid pada siklus I dan siklus II yang mengalami peningkatan rata-rata nilai hasil belajar murid adalah 53 pada siklus I, sedangkan pada rata-rata nilai hasil belajar adalah 73 pada siklus II. Selain itu ketuntasan belajar pada siklus I untuk kualifikasi cukup adalah 62% dan kualifikasi baik adalah 42% dan mengalami peningkatan pada siklus II untuk kualifikasi kurang adalah 0, kualifikasi cukup adalah 14%, kualifikasi baik adalah 86%.

Muharam Saribi (2014) dengan hasil penelitian yaitu: dengan menggunakan metode *fun learning* dapat meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi, hal ini dapat dilihat dari hasil tes menulis karangan narasi siklus I

68,05 dengan ketuntasan belajar klasikal 31,57%, meningkat siklus II 80,27 dengan ketuntasan belajar klasikal 77,27% dari 38 murid.

Berdasarkan beberapa penelitian di atas maka disimpulkan bahwa model *fun learning* dapat meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi murid. Persamaan dan perbedaan penelitian yang relevan dan penelitian ini yaitu persamaannya terletak pada tujuannya yaitu meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi serta mata pelajarannya. Namun, perbedaan terletak pada kelas dan tempat penelitian yang berbeda.

Jadi, dalam penelitian kali ini yang menjadi letak perbandingan dan perbedaan dari penelitian sebelumnya yaitu dalam prosedur penelitian melakukan pengamatan melalui dua system pengajaran yakni secara *Offline* dan *Online* dan memusat kepada pembelajaran yang Fun sehingga siswa lebih enjoy dalam proses belajar mengajar berlangsung.

2. Tinjauan tentang Keterampilan Menulis

a. Hakikat Menulis

Menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dapat dipahami seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut. Lambang atau lukisan yang dimaksud dalam pengertian tersebut adalah dapat menyampaikan makna-makna sehingga orang yang bersangkutan dapat memahami bahasa tersebut (Tarigan, 2014: 21). Akhadiah (2017:45) menulis merupakan kegiatan mengungkapkan ide, gagasan, perasaan, dan keinginan yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca.

Berdasarkan berbagai pengertian yang ada, penulis menyimpulkan bahwa menulis adalah proses menuangkan gagasan dan ide ke dalam bentuk tulisan sebagai alat komunikasi tidak langsung.

b. Tujuan Menulis

Dalam proses menulis seorang penulis tentunya mengharapkan respon dari pembaca terhadap tulisan yang dibuatnya. Oleh karena itu, seorang penulis hendaknya menentukan tujuannya menulis terlebih dahulu. Menurut Tarigan (2014: 23) menulis memiliki tujuan yaitu, (1) memberikan atau mengajar; (2) meyakinkan atau mendesak; (3) menghibur atau menyenangkan; dan (4) mengutarakan atau mengekspresikan perasaan.

Hartig dalam Tarigan (2014:24) menyatakan bahwa tujuan menulis adalah sebagai berikut:

- 1) *Assignment purpose* (Tujuan penugasan).

Menulis sesuatu karena ditugaskan bukan karena kemauan.

- 2) *Altruistic purpose* (Tujuan altristik).

Menulis yang bertujuan untuk menyenangkan pembaca. Menolong pembaca untuk memahami, menghargai perasaan dan penalarannya.

- 3) *Persuasive purpose* (Tujuan persuasi).

Menulis dengan tujuan untuk meyakinkan pembaca.

- 4) *Informational purpose* (Tujuan informasi).

Menulis yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada pembaca.

- 5) *Self expressive purpose* (Tujuan pernyataan diri).

Menulis yang bertujuan untuk memperkenalkan atau menyatakan diri sang pengarang kepada para pembaca.

6) *Creative purpose* (Tujuan kreatif).

Menulis dengan tujuan untuk mencapai nilai-nilai artistik atau kesenian.

7) *Problem solving* (Tujuan Pemecahan masalah).

Tulisan yang bertujuan untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

Berbagai tujuan yang dikemukakan oleh beberapa ahli, penulis menyimpulkan bahwa tujuan menulis adalah menyampaikan gagasan atau mengekspresikan perasaan dalam bentuk tulisan agar dibaca atau diketahui oleh orang lain.

c. Manfaat Menulis

Menurut Akhadiyah, dkk (2017:1) menulis memiliki manfaat sebagai berikut: (1) dengan menulis, kita dapat lebih mengenali kemampuan dan potensi diri kita tentang suatu topik; (2) melalui menulis, kita dapat mengembangkan berbagai gagasan, terpaksa bernalar, menghubungkan serta membandingkan fakta-fakta yang mungkin tidak pernah dilakukan jika tidak menulis; (3) menulis memaksa kita untuk lebih menyerap, mencari serta menguasai informasi sehubungan dengan topik yang kita tulis; (4) menulis berarti mengorganisasi sebuah gagasan secara sistematis serta mengungkapkannya secara tersurat; (5) melalui tulisan kita dapat meninjau serta menilai gagasan kita sendiri secara objektif; (6) dengan menulis, kita dapat lebih mudah memecahkan permasalahan, yaitu dengan menganalisisnya secara tersurat, dalam konteks yang lebih konkret; (7) tugas menulis mengenai suatu topik menolong kita belajar secara aktif; (8)

kegiatan menulis yang terencana akan membiasakan kita berpikir serta berbahasa secara objektif.

3. Tinjauan tentang Karangan Narasi

a. Pengertian Karangan Narasi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2017: 683) dijelaskan bahwa narasi adalah (1) penceritaan suatu cerita atau kejadian, (2) cerita atau deskripsi dari suatu kejadian. Cerita dapat berupa pengalaman dan pengetahuan penulis, dapat juga berupa khayalan penulis.

Cerita tentang pengalaman dapat berupa pengalaman langsung dan tidak langsung. Pengalaman langsung menunjukkan bahwa penulis mengalami secara langsung peristiwa atau kejadian yang ditulis dalam tulisannya. Penulis menuliskan kejadian tersebut secara objektif. Disampaikan secara runtut mulai dari awal sampai akhir kejadian, sedangkan pengalaman tidak langsung diperoleh dari cerita seseorang atau sumber lainnya. Pengalaman berdasarkan dua sumber (cerita orang dan sumber lain) ini dapat juga dipertanggungjawabkan keakuratan objeknya.

Narasi adalah semacam bentuk wacana yang berusaha menyajikan sesuatu peristiwa atau kejadian sehingga peristiwa itu tampak seolah-olah dialami sendiri oleh para pembaca (Keraf, 2017: 17). Narasi menyajikan peristiwa berdasarkan urutan waktu dan rangkaian peristiwa kecil-kecil yang bertalian. Menurut Alwi (2021: 46), kiasan atau narasi merupakan gaya atau pengalaman manusia yang disajikan berdasarkan perkembangannya dari waktu ke waktu.

Ambo Enre (2014: 156) mengemukakan bahwa narasi (wacana pengisahan) berhubungan dengan penyajian beberapa peristiwa dalam suatu karangan yang utuh. Pokok masalahnya adalah tindakan atau perbuatan dalam hubungannya dengan suatu peristiwa yang disusun dalam bentuk cerita. Lebih lanjut, Ambo Enre (2014: 157) berpendapat bahwa kata cerita sering dihubungkan dengan sebuah bentuk tulisan yang menunjukkan urutan perkembangan; pengisahan dalam arti sebenarnya terbatas pada peristiwa dalam kerangka waktu tertentu. Seperti halnya dengan pemerian, narasi bertolak dari suatu pengenalan menuju kepada hal yang lebih konkret dan hidup. Meskipun fiksi modern memperlihatkan beberapa teknik penceritaan, tetapi pengisahan dalam arti dasarnya adalah rangkaian peristiwa yang dijalin sedemikian rupa untuk mengantarkan pembaca dari suatu permulaan menuju kepada suatu akhir dengan cara membangkitkan kesan atau kenyataan yang hidup.

Berdasarkan berbagai pengertian yang ada, penulis menyimpulkan karangan narasi adalah jenis karangan yang menceritakan sebuah peristiwa baik nyata maupun rekaan yang disusun secara kronologis yang di dalamnya terdapat pelaku, perbuatan dan peristiwa serta tempat dan waktu terjadinya peristiwa.

b. Ciri-ciri Karangan Narasi

Menurut Keraf (2017: 136) karangan narasi memiliki ciri yang membedakannya dengan karangan yang lain, yaitu:

- 1) adanya aksi atau tindak-tanduk;
- 2) narasi ikat dan mengikat dirinya pada waktu;

- 3) narasi mengisahkan suatu kehidupan yang dinamis dalam suatu rangkaian waktu.

Junus (2012: 63) mengemukakan ciri-ciri karangan narasi, antara lain:

- 1) menggambarkan dengan sejelas-jelasnya suatu peristiwa yang terjadi;
- 2) produksi masa lampau merupakan bidang utamanya.
- 3) terikat pada waktu (jadi bersifat dinamis);
- 4) menambah pengetahuan melalui jalan cerita;
- 5) berusaha menjawab “apa yang telah terjadi?”;
- 6) narasi berbentuk kisah.

Menurut Djuherli dan Suherli (2011: 48), karangan narasi memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) peristiwa yang diceritakan tersusun secara kronologis, artinya di dalam penyusunan peristiwa-peristiwa itu digunakan alur cerita/ plot;
- 2) di dalam narasi terdapat tokoh-tokoh yang diungkapkandi dalam wacana tersebut, bahkan lebih jauh disertai perwatakannya;
- 3) tujuannya untuk memperluas pengalaman, baik pengalaman lahiriah maupun batiniah.

Selain itu, karangan narasi juga memiliki beberapa ciri yang membedakannya dengan karangan yang lain, ciri-cirinya adalah sebagai berikut:

- 1) Dari segi isi

Karangan narasi isinya berupa cerita atau memaparkan suatu peristiwa, baik itu peristiwa rekaan maupun peristiwa yang nyata (benar-benar terjadi).

2) Dari segi tujuan

Menurut Keraf (2017: 138), karangan narasi bertujuan untuk memperluas pengetahuan seseorang atau berusaha untuk memberi makna atas peristiwa atau kejadian sebagai suatu pengalaman.

3) Dari segi unsur

Karangan narasi mengandung unsur pelaku, tindakan, ruang, dan waktu (Rusyana, 2016: 135)

4) Dari segi penggunaan bahasa

Menurut Keraf (2017: 138), bahasa yang digunakan dalam karangan narasi ada yang cenderung figuratif dengan menitikberatkan pada penggunaan kata-kata denotatif.

5) Dari segi dasar pembentuknya

Keraf (2017: 138), menyatakan bahwa dasar pembentukan karangan narasi adalah tindakan atau perbuatan yang dirangkaikan dalam suatu kejadian atau peristiwa dan berlangsung dalam satu kesatuan waktu.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis menyimpulkan bahwa karangan narasi memiliki ciri-ciri sebagai berikut (1) peristiwa merupakan bagian utama dalam karangan narasi; (2) peristiwa dalam karangan narasi disusun secara kronologis; (3) adanya tokoh-tokoh yang disertai gambaran perwatakannya serta latar tempat dan waktu; (4) bahasa yang digunakan bersifat informatif; (5) karangan narasi bertujuan untuk memperluas pengalaman pembaca.

c. Jenis-jenis Karangan Narasi

Berdasarkan tujuan dan sasarannya, karangan narasi dapat dibedakan menjadi 2, yaitu narasi ekspositoris dan narasi sugestif, Keraf (2017:139)

1) Narasi Ekspositoris

Narasi ekspositoris bertujuan untuk memberikan informasi kepada para pembaca agar pembaca memiliki pengetahuan yang luas. Narasi ekspositoris menitikberatkan sasaran penulisannya untuk menggugah pikiran pembaca agar mengetahui dan memahami apa yang ditulis oleh pengarang. Rasio menjadi sasaran utama dalam karangan narasi ekspositoris. Narasi ini mengisahkan bagaimana suatu peristiwa berlangsung.

Narasi ekspositoris mempersoalkan tahap-tahap kejadian, rangkaian-rangkaian perbuatan kepada pembaca. Narasi ekspositoris bersifat khas dan regeneralisasi, yaitu karangan yang menyampaikan sebuah proses atau peristiwa secara umum yang dapat dilakukan atau dialami oleh siapa saja. Karangan narasi ekspositoris merupakan karangan yang bersifat khas karena berusaha menceritakan sesuatu yang khas, yang hanya terjadi satu kali. Peristiwa yang khas tersebut adalah peristiwa yang hanya dapat dialami satu kali karena terjadi pada satu waktu tertentu.

Cerita yang berdasarkan kejadian nyata merupakan cerita faktual sering juga disebut narasi ekspositoris. Dalam menceritakan suatu kejadian yang sebenarnya perlu urutan kejadian secara kronologis. Mulai dari awal sampai pada akhir peristiwa secara objektif. Hal ini sesuai dengan pendapat Suparno (2013: 28) bahwa karangan yang disebut narasi menyajikan serangkaian peristiwa. Karangan

ini berusaha menyampaikan serangkaian kejadian menurut urutan kejadiannya (kronologis), dengan maksud memberi arti kepada sebuah atau serentetan kejadian, sehingga pembaca dapat memetik hikmah dari cerita itu. Contoh karangan narasi ekspositoris adalah kisah kematian, dan kisah perjalanan.

2) Narasi Sugestif

Narasi sugestif disusun sedemikian rupa untuk menimbulkan daya khayal pembaca. Tujuan atau sasaran utama narasi sugestif adalah memberi makna atas peristiwa sebagai sebuah pengalaman. Narasi ini berusaha menyampaikan sebuah makna dengan cara merangsang, menimbulkan dan memainkan daya khayal pembaca. Dengan begitu, pembaca akan menarik suatu makna baru diluar apa yang diungkapkan secara eksplisit. Contoh karangan narasi sugestif adalah dongeng, hikayat, cerpen, dan novel.

d. Unsur-unsur Karangan Narasi

Keraf (2017, 145) menyatakan bahwa karangan narasi terdiri atas unsur perbuatan, penokohan, latar dan sudut pandang. Keraf pun menambahkan bahwa tema, alur cerita, tokoh dan pesan merupakan unsur-unsur yang membangun sebuah karangan karangan karangan narasi. Dari pandangan di atas, dapat dirumuskan bahwa unsur-unsur yang membangun karangan narasi adalah sebagai berikut:

1) Tema

Tema merupakan hal yang paling mendasar dan menggerakkan penulis untuk mengarang. Tema adalah ide yang mendasari sebuah cerita dan menjadi titik awal pengarang dalam menciptakan karyanya. Selain itu, tema pun

memaparkan pokok pembicaraan dalam sebuah cerita yang secara khusus menerangkan sebagian besar unsurnya dengan cara yang sederhana.

2) Latar

Latar pada sebuah cerita merujuk pada pengertian tempat dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa yang diceritakan. Latar terdiri atas latar tempat, waktu, dan suasana. Latar juga dapat memberikan gambaran tentang watak si pelaku.

3) Penokohan

Penokohan merupakan penampilan tokoh-tokoh yang tercantum dalam karangan narasi. Tokoh-tokoh yang diceritakan tersebut merupakan pelaku yang mengalami peristiwa, baik itu tokoh utama maupun tokoh pelengkap. Tokoh utama merupakan tokoh yang kerap muncul dalam peristiwa, memiliki peran penting dalam cerita peristiwa tersebut, dan banyak berhubungan dengan tokoh lain dalam cerita peristiwa. Sedangkan tokoh pelengkap hanyalah tokoh yang menjadi kelengkapan peristiwa yang diceritakan. Umumnya, penokohan terbagi menjadi dua yaitu, tokoh protagonis dan tokoh antagonis.

4) Alur

Alur merupakan rangkaian pola tindak-tanduk yang berusaha memecahkan konflik yang terdapat dalam narasi itu. Alur menjadi kerangka dasar yang sangat penting dalam kisah. Alur ditandai oleh puncak klimaks dari perbuatan dramatis dalam rentang laju narasi tersebut, (Keraf, 2017: 146).

motif yakni semua pengisahan yang berhubungan dengan tindakan manusia atau ide/tujuan yang ada pada benak pelaku yang mendorongnya melakukan suatu tindakan, 3) pertikaian (konflik) yaitu perbenturan dua kepentingan yang berbeda, 4) titik kisah (sudut pandang) yang paling umum digunakan adalah yang bersifat analitik, 5) pusat perhatian, yaitu cara menyelesaikan masalah yang diciptakan dalam cerita tersebut.

e. Langkah-langkah Menulis Karangan Narasi

Sutari (2017:214) menyatakan bahwa menulis karangan narasi dapat dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) menentukan topik atau tema karangan;
- 2) merumuskan rincian peristiwa;
- 3) menggambarkan tokoh-tokoh peristiwa;
- 4) membuat kerangka karangan;
- 5) menentukan alur dan sudut pandang;
- 6) mengembangkan cerita.

4. Tinjauan tentang Model Pembelajaran *Fun Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Fun Learning*

Fun learning atau belajar ceria merupakan sebuah program yang menyeimbangkan fungsi otak kanan dan otak kiri. *Fun learning* menjadi salah satu model yang menawarkan sesuatu yang baru dalam proses pembelajaran, yaitu dengan cara aktivitas belajar disulap menjadi sesuatu yang menyenangkan atau *fun*. Ketika murid belajar dalam keadaan yang menyenangkan hatinya, maka

otaknya akan terkondisi untuk menyerap informasi pelajaran dengan optimal (Maulani, 2021: 41).

Fun Learning menawarkan sesuatu yang baru dalam pembelajaran, yaitu dengan menciptakan dan mengkondisikan suasana yang nyaman dan menyenangkan bagi murid. *Fun learning* dapat menjadi salah satu alternatif pemecahan masalah dalam pembelajaran, terutama pembelajaran bahasa Indonesia yang cenderung dianggap membosankan oleh beberapa murid.

Fun learning atau pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan melalui berbagai model yang diawali dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi proses pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan akan menghasilkan murid yang riang penuh tanggung jawab dalam mencapai tujuan belajar.

Proses belajar mengajar di kelas dapat diubah menjadi komunitas belajar atau masyarakat mini yang setiap detailnya telah diubah secara seksama untuk mendukung belajar optimal, yaitu dengan cara mengatur bangku, menentukan kebijakan kelas, hingga cara merancang pengajaran. Kelas dapat diubah menjadi rumah tempat murid terbuka terhadap umpan balik dan mencari respon, serta menjadikan kelas sebagai tempat belajar untuk mengakui dan mendukung orang lain, juga tempat mereka mengalami kegembiraan, kepuasan, memberi dan menerima, belajar dan tumbuh. Kontek menata kelas bak sebuah panggung belajar, tempat murid mengalami perubahan tingkah laku dengan suasana kegembiraan mempunyai empat aspek, yaitu suasana, landasan, lingkungan dan rancangan. Aspek suasana mencakup bahasa yang dipergunakan, cara menjalin simpati, serta sikap terhadap sekolah serta belajar. Suasana yang penuh

kegembiraan membawa kegembiraan pula dalam belajar (Bobbi DePotter, Mark Reardon, & Sarah Singer-Nourie, 2015:14).

b. Cara Menciptakan Model *Fun Learning*

Model *fun learning* adalah bentuk kegiatan meraih ilmu dengan cara sangat menyenangkan tanpa ada unsur paksaan, sehingga proses belajar dilakukan “bermain sambil belajar”. Kegiatan ini dirancang dengan memperhatikan psikologi perkembangan anak, sehingga dapat menghilangkan kejemuhan anak dalam menjalankan rutinitas belajarnya sehari-hari. Penyajian *fun learning* disesuaikan dengan kemampuan daya nalar anak. *Fun learning* memiliki dua macam kegiatan, yaitu:

- 1) permainan ketangkasan fisik dan mental;
- 2) permainan kecerdasan dan pengetahuan.

Menciptakan *fun learning*. Mendatangkan suasana yang *fun* saat belajar bisa menyebabkan otak terkondisi untuk menyerap informasi pelajaran dengan optimal. Ada banyak cara untuk menciptakan *fun learning* atau suasana belajar yang menyenangkan. Tetapi secara umum, ada dua hal yang harus diperhatikan, yaitu: pertama, kegiatan belajar itu harus sesuai dengan perkembangan anak pada usianya. Masing-masing anak memiliki fase perkembangan sesuai dengan perkembangan usianya. Anak usia delapan tahun memiliki rentang konsentrasi yang lebih sempit dibanding anak yang berusia dua belas tahun. Kedua, *fun learning* hanya bisa diciptakan melalui beragam kreativitas, baik dalam pemilihan waktu, tempat, penataan suasana hingga pemakaian metode pembelajaran.

Kreativitas dapat menghilangkan kejenuhan dan menimbulkan gairah keingintahuan, tantangan serta semangat baru. Oleh sebab itu, semakin banyak suasana belajar bisa dirancang, semakin besar potensi otak untuk merekam informasi sebanyak-banyaknya. Sesuatu yang kreatif berarti berbeda dengan biasanya, lain dari yang lain, istimewa dan tidak monoton. Berarti semakin kreatif cara belajar yang digunakan, semakin optimal daya tangkap anak terhadap materi pembelajaran. Untuk bisa kreatif diperlukan suatu keberanian untuk tampil beda.

Learning is fun. Belajar itu menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan merupakan dambaan dari setiap peserta didik, karena proses belajar yang menyenangkan bisa meningkatkan motivasi belajar yang tinggi bagi murid guna menghasilkan produk belajar yang berkualitas. Untuk mencapai keberhasilan proses belajar, faktor motivasi merupakan kunci utama. Seorang guru harus mengetahui secara pasti mengapa seorang murid memiliki berbagai macam motif dalam belajar. Ada empat kategori yang perlu diketahui oleh seorang guru yang baik terkait dengan motivasi “mengapa murid belajar”, yaitu (1) motivasi intrinsik (murid belajar karena tertarik dengan tugas-tugas yang diberikan), (2) motivasi instrumental (murid belajar karena akan menerima konsekuensi : *reward* atau *punishment*), (3) motivasi sosial (murid belajar karena ide dan gagasannya ingin dihargai), dan (4) motivasi prestasi (murid belajar karena ingin menunjukkan kepada orang lain bahwa dia mampu melakukan tugas yang diberikan oleh gurunya).

Menurut Komariah (dalam Rifanto, 2015: 165), ada beberapa model *fun learning* yang bisa digunakan untuk membuat anak merasa senang dan dekat dengan guru pengajar:

1. Balap bintang

Model ini lebih diperuntukkan bagi anak-anak kelas 1-4 SD. Dalam menggunakan model ini, kita sebagai pengajar diharapkan mampu “menyamakan frekuensi” dengan minat atau tokoh bintang idola anak. Sebagai contoh, jika anak menggemari tokoh Ben 10 maka paling tidak kita memahami sekilas mengenai tokoh-tokoh dalam cerita tersebut. Banyak anak yang lebih berminat membahas film kartun daripada membahas materi pelajaran. Oleh karena itu, dalam model balap bintang bisa menggunakan tokoh-tokoh kartun tersebut dengan materi pelajaran yang hendak dibahas. Langkah-langkah menggunakan model balap bintang adalah sebagai berikut:

- 1) Menggunakan mainan yang dimiliki dan digemari oleh anak. Kalau anak mempunyai robot-robotan dan menyukainya, bisa menggunakan tokoh tersebut. Tokoh mainan yang digunakan minimal dua tokoh (1 tokoh untuk jagoan anak, 1 tokoh untuk jagoan pengajar, biasanya pengajar mendapatkan tokoh yang berperan antagonis). Apabila anak tidak mempunyai mainan, maka dapat mengganti tokoh tersebut dengan apa saja yang bisa digunakan, yang penting anak menyukainya. Bisa juga menggunakan kertas dan membuat pesawat (sebagai jagoannya), ataupun barang-barang lainnya.

- 2) Setelah masing-masing mempunyai tokoh bintang atau jagoan, selanjutnya menentukan jalur lomba (anggap saja untuk balapan lari). Selanjutnya menentukan garis start dan finish terlebih dahulu.
- 3) Tempatkan masing-masing jagoan digaris start.
- 4) Membuat kesepakatan peraturan dengan anak, yaitu apabila anak bisa menjawab soal-soal yang diberikan, maka jagoan anak maju satu langkah. Apabila anak tidak bisa menjawab soal-soal materi yang diberikan, maka pengajar dapat memajukan jagoannya satu langkah. Demikian seterusnya hingga salah satu jagoan sampai digaris finish terlebih dahulu.

Hal yang perlu ditekankan dalam menerapkan model ini adalah pengajar hendaklah menciptakan suasana permainan yang seru.

2. Mengingat Kartu

Model ini dapat digunakan untuk segala usia. Untuk permulaannya, pengajar dapat berperan sebagai pembawa acara kuis di TV, dan anak menjadi peserta kuis tersebut sehingga suasana permainan bisa menjadi lebih hidup.

Langkah-langkah dalam model ini adalah sebagai berikut:

- 1) Pengajar mempersiapkan kartu-kartu kecil atau kertas kecil.
- 2) Pada masing-masing kartu atau kertas tersebut telah ditulis jawaban-jawaban dari soal-soal yang hendak diberikan. Setiap jawaban dituliskan pada 2 lembar kartu atau kertas.
- 3) Setiap kartu atau kertas tadi diberikan dalam posisi terbalik atau terlihat tertutup sehingga tulisan dikartu tersebut tidak terlihat.

- 4) Kartu atau kertas disebar rapi dengan posisi sejajar secara horizontal dan vertikal.
- 5) Pengajar dan anak membuat kesepakatan bersama, yaitu setiap soal yang diberikan anak diminta membuka dua kartu. Apabila pada kedua kartu tersebut tidak tertulis jawaban yang ada sama maka kartu tersebut akan ditutup kembali dan pengajar akan membacakan soal selanjutnya. Apabila anak dapat menemukan dua kartu dengan tulisan yang sama dan merupakan jawaban dari soal yang diberikan, maka anak mendapatkan nilai atau skor. Demikian seterusnya sampai anak dapat memberikan semua jawaban yang tepat terhadap pertanyaan dalam waktu yang telah ditentukan bersama.

Selain itu, Istadi (dalam Maulani, 2021: 53) menyatakan bahwa banyak hal yang dapat menunjang model *fun learning* di sekolah di antaranya seperti di bawah ini.

1. Kelas, Saung, dan Kebun

Tidak ada teori yang menyebutkan bahwa ruang kelas adalah satu-satunya tempat berlangsungnya pembelajaran. Belajar di alam terbuka sambil menghirup udara segar, menatap rimbunnya pepohonan, mekarnya bunga aneka warna, mendengar gemericik suara air kolam, sungguh sebuah kesempatan suasana yang istimewa.

2. Sesekali Lesehan

Cara penataan kursi sebenarnya sangat variatif. Posisi meletakkan kursi akan membosankan jika tidak ada perubahan. Bahkan jika pembelajaran dilakukan

tanpa kursi pun bisa. Karpet atau tikar dapat dipakai untuk menciptakan suasana belajar yang beda.

3. Dinding Cermin Intelektual

Dinding kelas, baiknya ditampilkan dengan penataan warna yang cerah, sehingga akan mencubit mata yang mengantuk. Warna memiliki peran psikologis yang mempengaruhi mental seseorang melalui mata yang memandangnya. Lebih bermanfaat lagi jika dinding kelas dijadikan cermin intelektual bagi murid, yaitu berisi aneka materi pembelajaran yang sedang dipelajari, hasil karya murid atau foto saat kesuksesan.

4. Mengakomodasi 3 Cara Belajar

Secara garis besar ada tiga jenis cara belajar anak, yaitu cara belajar pendengaran atau audio, penglihatan atau visual, serta gerakan atau kinestetik. Untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kita dapat mengakomodir ketiga jenis belajar tersebut.

5. Guruku Idolaku

Peran guru di mata anak-anak sangat penting. Guru menjadi idola anak, panutan anak. Guru menjadi sumber motivasi tersendiri bagi anak.

Di dalam pelaksanaan model *fun learning*, sebelum menugaskan murid membuat sebuah karangan narasi, guru akan berusaha menciptakan suasana yang nyaman. Guru juga akan merangsang murid dengan merilekskan otak dan memberikan sugesti berupa motivasi untuk menulis. Membantu murid untuk dapat mengemukakan ide-ide atau gagasannya ketika menulis melalui permainan. Guru mengkondisikan murid untuk berpikir, tetapi melalui cara yang menarik,

berdasarkan konsep yang ditawarkan model *fun learning* sehingga murid tidak menyadari bahwa dirinya sedang digiring dan diberikan motivasi untuk dapat menuliskan gagasangagasan yang muncul dalam otak mereka.

Menurut pemikiran Riyanto (2021) bahwa banyak cara yang bisa dilakukan untuk mempermudah proses menulis, di antaranya sebagai berikut.

1) Mulailah secepatnya

Ketika ide atau gagasan muncul dalam pikiran kita, segeralah menuangkannya dalam bentuk tertulis.

2) Memutar Musik

Belahan otak kiri bekerja berdasarkan logika dan otak kanan bekerja berdasarkan emosi. Dengan memutar musik, otak kanan akan ikut terstimulasi sehingga akan menghadirkan unsur emosi pada tulisan. Alhasil, tulisan akan lebih terlihat hidup.

3) Gunakan warna-warna

Permainan warna, baik itu pada media kertas maupun pulpen untuk menulis, akan mengaktifkan kerja otak kanan yang imajinatif sehingga kedua belah otak bisa bekerja secara kongruen.

c. Pembelajaran Menulis Karangan Narasi dengan Model *Fun Learning*

Penulis akan merancang model pembelajaran menulis karangan narasi dengan memanfaatkan ide-ide yang ditawarkan model *fun learning* dengan memerhatikan pendayagunaan aktivitas kerja otak kanan dan otak kiri anak. Berikut ini adalah langkah-langkah pembelajarannya:

- (c) Setiap kartu atau kertas tadi diacak oleh salah satu pemain, kemudian pemain pertama mengambil satu kartu dan seterusnya secara bergantian dan berulang-ulang sampai semua murid mendapatkan semua kartu. Minimal 1 orang mendapatkan 3 kartu.
- (d) Setelah para pemain mendapatkan kartu tersebut, kartu dibaca dan langsung dikembalikan kepada guru pendamping yang berperan sebagai pembawa acara.
- (e) Tugas murid adalah mengingat-ingat pertanyaan dari kartu yang didapatnya tadi dan kemudian secara bersama-sama menuliskan jawaban pada kertas yang telah disediakan.
- (f) Pengajar dan anak membuat kesepakatan bersama, yaitu apabila anak dapat menuliskan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan pada kartu secara tepat, maka anak mendapatkan nilai atau skor. Demikian seterusnya sampai anak dapat memberikan semua jawaban yang tepat terhadap pertanyaan dalam waktu yang telah ditentukan bersama (pada perlakuan kedua sampai ketiga).
- (g) Semua hasil jawaban dari soal dikumpulkan kepada guru pendamping (pada perlakuan ketiga).
- 5) Untuk pertemuan selanjutnya murid diajak melakukan penulisan karangan narasi di luar kelas yaitu ke taman sekolah. Tujuannya agar anak tidak merasa bosan, senang, dan dapat menghirup udara segar (pada perlakuan ke empat dan ke enam).

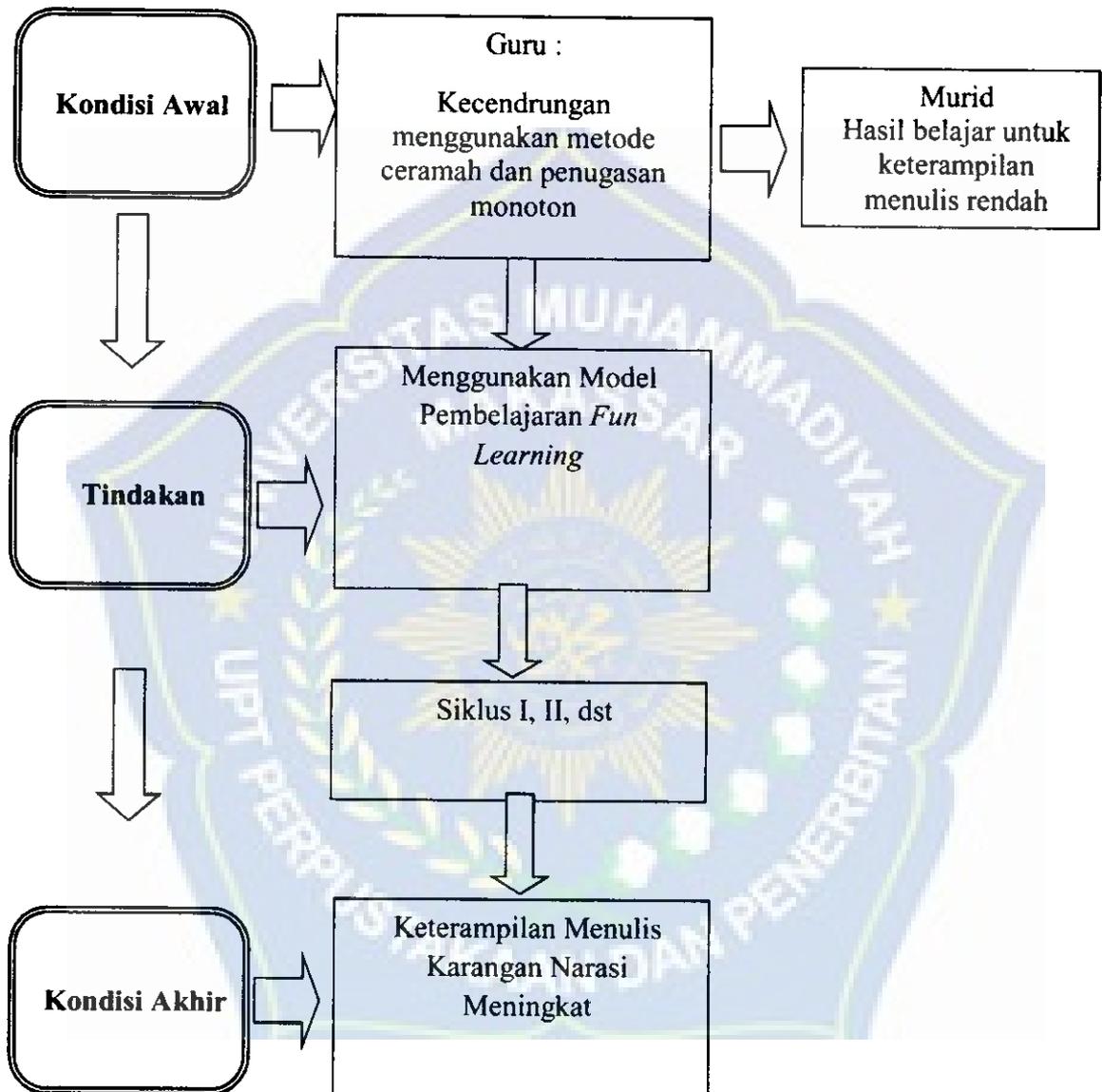
- 6) Sebelum penulisan dilakukan, guru pendamping mengajak para murid untuk bernyanyi “Disini Senang Disana Senang” supaya murid dapat sedikit terhibur dan merasa rileks. Murid mulai menulis karangan narasi dengan kertas warna yang dibagikan guru (pada perlakuan ke empat dan ke enam).
- 7) Guru pendamping memperlihatkan kesalahan-kesalahan yang telah dilakukan oleh murid setelah hasil pekerjaan dikumpulkan kepada guru (pada perlakuan kelima).
- 8) Ujian menulis karangan narasi (pada perlakuan ke enam).

B. Kerangka Pikir

Keberhasilan dalam pembelajaran merupakan tujuan semua para guru. Keberhasilan pembelajaran tersebut dibuktikan dengan penggunaan waktu yang cukup serta model yang tepat, sehingga akan tercapai tujuan yang diharapkan. Model pembelajaran yang tepat akan membantu mempercepat pemahaman murid terhadap materi yang disampaikan.

Agar proses belajar mengajar tercapai dengan baik, maka guru perlu mengatasi berbagai masalah dengan memperhatikan komponen-komponen pembelajaran. Salah satu komponen yang perlu diperhatikan adalah pemilihan model pembelajaran. Seperti pembelajaran yang lain, pembelajaran menulis perlu suatu model yang dapat merangsang murid untuk lebih aktif di dalam kelas selama ini pembelajaran menulis yang diberikan oleh guru hanya monoton dan menjadikan murid jenuh dan malas untuk belajar. Salah satu model yang sedang dan dapat dijadikan alternatif penyelesaian adalah model *fun learning*.

Keunggulan model ini adalah melatih murid untuk lebih kreatif dalam mengarang dan membuat murid merasa lebih senang, rileks, untuk berpikir secara luas.



Gambar 2.1. Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka hipotesis tindakan pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: jika model pembelajaran *fun learning* diterapkan, maka kemampuan menulis karangan narasi murid kelas V UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar dapat meningkat.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Adapun jenis penelitian yang dipilih adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Hal ini sesuai dengan pendapat Sanjaya (2013: 26) menyatakan bahwa PTK diartikan sebagai pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.

Secara singkat penelitian tindakan kelas dapat didefinisikan sebagai proses pengkajian dari berbagai kegiatan pembelajaran, yang bertujuan bukan hanya berusaha mengungkapkan penyebab dari berbagai permasalahan pembelajaran tetapi yang lebih penting lagi adalah memberikan solusi berupa tindakan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran tersebut.

B. Lokasi Penelitian dan Subjek Penelitian

1. Lokasi penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar.

2. Subjek penelitian

Subjek penelitian adalah murid kelas V UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar direncanakan pada tahun ajaran 2021/2022 sebanyak 16 orang murid, dengan rincian 10 orang laki-laki dan 6 orang perempuan.

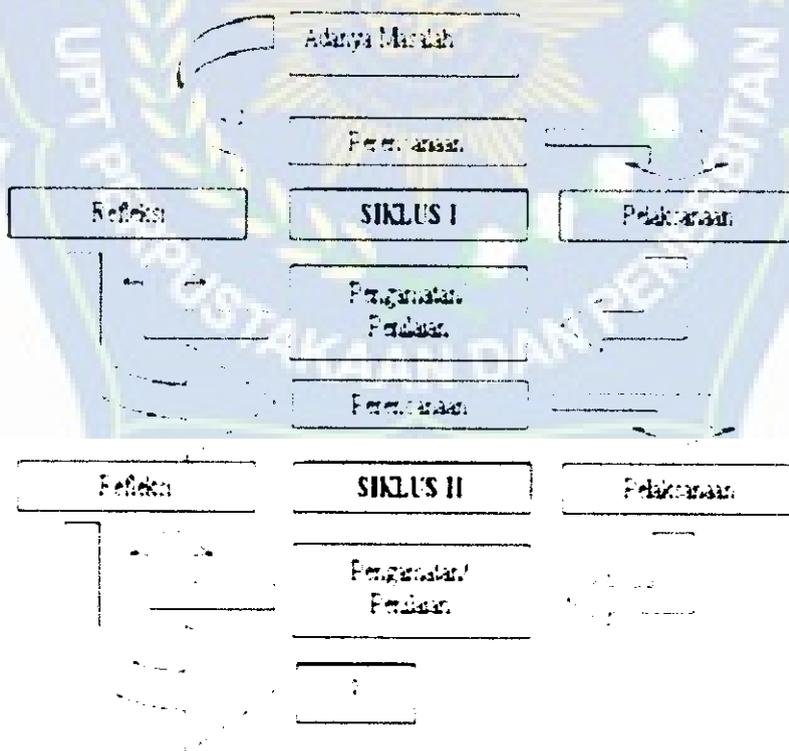
C. Faktor yang Diselidiki

Untuk dapat menjawab permasalahan, ada beberapa faktor yang ingin diselidiki, faktor-faktor tersebut sebagai berikut:

1. Faktor Proses: Dengan melihat hal-hal yang terjadi selama berlangsungnya pembelajaran dengan model pembelajaran *fun learning*.
2. Faktor Hasil: Dengan melihat kemampuan menulis karangan narasi murid setelah tes akhir yang diberikan setiap siklus.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini direncanakan dalam dua siklus, tiap siklus dirancang tiga kali pertemuan, pertemuan satu dan kedua untuk melaksanakan proses dan pertemuan ketiga evaluasi pembelajaran. Adapun bagan prosedur penelitian tindakan kelas ini yaitu :



Gambar 3.1 Bagan Prosedur Penelitian Suharsimi Arikunto (2014:16)

Gambaran Umum Setiap Siklus

a. Tahap Perencanaan Tindakan

- 1) Menelaah kurikulum kelas V Semester I mata pelajaran Bahasa Indonesia yang berkaitan dengan materi yang diajarkan.
- 2) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran untuk setiap pertemuan.
- 3) Mengembangkan alat-alat bantu pengajaran dalam rangka optimalisasi pembelajaran.
- 4) Membuat pedoman observasi untuk merekam proses pembelajaran di kelas, antara lain keaktifan murid, perhatian murid selama proses pembelajaran dan sebagainya.
- 5) Membuat angket untuk mengetahui tanggapan murid tentang teknik pembelajaran yang dilakukan.
- 6) Mempersiapkan soal tes untuk murid, yaitu tes yang diberikan pada akhir siklus.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

- 1) Memberi apersepsi untuk mulai pelajaran dan menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- 2) Menyampaikan materi pembelajaran tentang mengarang narasi dan cara mengarang dengan menggunakan model pembelajaran *fun learning*.
- 3) Memberikan kesempatan kepada murid membuat karangan.
- 4) Memberi kesempatan kepada teman sebaya untuk mengoreksi karangan temannya.

5) Mengumpulkan hasil menulis karangan murid dan mengoreksi hasil karangan.

c. Tahap Observasi dan evaluasi

Selama proses pembelajaran berlangsung dilakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan dengan mencatat semua kejadian yang terjadi dalam pelaksanaan tindakan serta pada saat mengadakan evaluasi. Pelaksanaan observasi ini dibantu oleh *observer* (pengamat). Sedangkan data evaluasi diperoleh pada akhir siklus dengan tes hasil belajar.

d. Tahap Refleksi

Hasil yang diperoleh dari tahap observasi dan evaluasi kemudian dianalisis pada tahap ini, untuk melihat apakah kegiatan yang dilakukan telah dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi dengan menggunakan model pembelajaran *fun learning*. Kekurangan dan kelebihan ini dijadikan acuan untuk merencanakan siklus berikutnya.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Instrumen ini dirancang oleh peneliti untuk mengumpulkan data mengenai kehadiran dan aktivitas murid selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Tes Hasil Belajar

Instrumen ini disusun oleh peneliti untuk memperoleh informasi tentang penguasaan murid terhadap materi ajar, setelah proses pembelajaran berlangsung.

Untuk menghitung kriteria yang digunakan menentukan tingkat kemampuan murid dalam menulis karangan adalah nilai/skor. Dalam memberikan penilaian menulis karangan, terlebih dahulu memberikan bobot pada masing-masing aspek yang akan dinilai. Idealnya, pembobotan ini mencerminkan tingkat pentingnya masing-masing unsur dalam menulis karangan. Dengan demikian unsur yang lebih penting diberi bobot yang lebih tinggi (Nurgiyantoro, 2014:443).

Patokan yang digunakan untuk menilai hasil menulis karangan murid didasarkan skala pembobotan aspek penilaian, menurut Nurgiyantoro (2014:441) ada lima kategori yang menjadi pedoman dalam penilaian menulis karangan murid, yaitu:

- 1) Isi dengan skor maksimum 4
- 2) Organisasi isi dengan skor maksimum 4
- 3) Kosa kata dengan skor maksimum 4
- 4) Pengbahasaan dengan skor maksimum 4
- 5) Mekanik dengan skor maksimum 4

Tabel 3.1 Skor dan Kriteria Penilaian Menulis Karangan Narasi

No	Aspek	Skor	Kriteria
1	Isi gagasan yang dikemukakan	4	Jika gagasan yang dikemukakan dalam menulis karangan narasi sesuai dengan tema dan isinya menggambarkan tentang apa yang ada sebenarnya, jadi seolah-olah pembaca melihat dan merasakan.
		3	Jika gagasan yang dikemukakan dalam menulis karangan narasi sesuai dengan tema dan mendeskripsikan tentang apa yang dilihat.
		2	Jika gagasan yang dikemukakan dalam menulis karangan narasi sesuai dengan tema.
		1	Jika gagasan yang dikemukakan dalam menulis karangan narasi sesuai dengan tema tetapi kurang menggambarkan tentang apa yang dibuat.
2	Organisasi Isi karangan	4	Jika isi karangan narasi sangat teratur dan rapi, sangat jelas, kaya akan gagasan yang dapat mempengaruhi pembaca atau pendengar, urutan sangat logis, dan koherensi antar bagian sangat erat.
		3	Jika isi karangan narasi teratur dan rapi, jelas, gagasan sudah mempengaruhi pembaca atau pendengar, urutan logis, koherensi antar bagian erat.
		2	Jika isi karangan narasi cukup/agak teratur, gagasan sudah agak mempengaruhi pembaca atau pendengar, agak rapi dan jelas, cukup logis serta koherensi antar bagian agak erat.
		1	Jika isi karangan teratur, kurang jelas, gagasan kurang mempengaruhi pembaca atau pendengar, kurang logis, dan kurang ada koherensi.
3	Penggunaan Tata Bahasa	4	Jika kalimat digunakan dalam menulis karangan narasi sangat bervariasi, sangat efektif, dan sangat sedikit kesalahan

			penyusunan kalimat
		3	Jika kalimat yang digunakan dalam menulis karangan narasi bervariasi, sederhana dan efektif, serta dapat sedikit kesalahan penggunaan tata bahasa.
		2	Jika kalimat yang digunakan dalam menulis karangan narasi sangat sederhana, terbatas, cukup efektif, dan pemakaian variasi kata cukup tepat.
		1	Jika kalimat yang digunakan dalam menulis karangan narasi kurang menguasai pemakaian variasi kata, sehingga mengaburkan makna
4	Gaya pilihan struktur dan kosa kata	4	Jika pilihan kata dan ungkapan dalam menulis karangan narasi sangat tepat serta menguasai pembentukan kata.
		3	Jika pilihan kata dan ungkapan dalam menulis karangan narasi tepat.
		2	Jika terjadi kesalahan penggunaan kosa kata dalam menulis karangan narasi tetapi tidak merusak makna kata.
		1	Jika pemanfaatan potensi kata dalam menulis karangan narasi asal-asalan dan pengetahuan tentang kosa kata rendah.
5	Ejaan	4	Jika menguasai aturan penulisan karangan narasi yaitu bersih, rapi, menggunakan tanda baca yang benar atau hanya terdapat beberapa kesalahan ejaan.
		3	Jika kadang-kadang terjadi kesalahan ejaan dalam menulis karangan narasi tetapi tidak mengaburkan makna dan penulisan karangan rapi.
		2	Jika sering terjadi kesalahan ejaan dalam menulis karangan narasi dan makna kabur atau membingungkan.
		1	Jika kurang menguasai aturan penulisan dalam menulis karangan narasi, terdapat

			banyak kesalahan ejaan, dan tulisan kurang terbaca.
--	--	--	---

Sumber: Nurgiyantoro (2014:441)

F. Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui beberapa teknik, yaitu:

1. Teknik Observasi

Teknik observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung di kelas yang dijadikan objek, dalam hal ini adalah kelas V UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar berjumlah 16 orang.

Selama proses pengamatan berlangsung, maka peneliti menggunakan lembar pengisian data pelaksanaan observasi aktivitas murid, dan dari hasil observasi murid tersebut dapat dikumpulkan beberapa data yang diperlukan oleh peneliti.

Data yang diperoleh dari suatu sumber data berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data tersebut meliputi kemampuan menulis karangan, tes belajar, dan hasil observasi. Data tentang hasil belajar murid diambil dengan menggunakan tes hasil belajar pada setiap akhir siklus.

2. Teknik Tes

Teknik tes dilakukan untuk mengetahui perolehan nilai murid dalam menulis karangan.

3. Dokumentasi

Teknik ini digunakan untuk pendokumentasian gambar aktivitas / pembelajaran menulis karangan narasi yang menerapkan model pembelajaran *fun learning* serta pendokumentasian tulisan murid.

G. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini digunakan dua macam analisis data, yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Data hasil observasi dan tes hasil belajar di kelas yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif. Sedangkan hasil tes belajar dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan karakteristik subjek penelitian berupa rata-rata skor terendah, skor tertinggi, dan standar deviasi. Analisis ini dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

Analisis kuantitatif dapat digunakan teknik kategorisasi dengan berpedoman pada skala angka 0-100 seperti pada Tabel 3.1 di bawah ini.

Tabel 3.2 Kriteria Ketuntasan Belajar

NO.	NILAI	KATEGORI
1	85 – 100	Sangat Baik
2	70 – 84	Baik
3	55 – 69	Cukup
4	46 – 54	Kurang
5	0 – 45	Sangat Kurang

(Sumber: Depdikbud, 2021:38)

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengukur aktivitas murid dan hasil belajar murid melalui hasil tes pada setiap akhir siklus dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *fun learning* mengalami peningkatan yang nyata sehingga dapat dikategorikan baik.

Dengan hasil belajar murid mencapai minimal 75 ke atas dan secara klasikal ketuntasan belajar murid mencapai minimal 80%.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Proses penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu: (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi (pengamatan), dan (4) refleksi tindakan.

1. Siklus 1

a. Perencanaan

Perencanaan disusun dan dikembangkan oleh peneliti yang dikonsultasikan dengan kepala sekolah dan guru kelas V. Adapun materi pembelajaran yang dilaksanakan pada tindakan siklus I adalah menulis karangan narasi. Dengan kompetensi dasar adalah menulis karangan berdasarkan pengalaman dengan memperhatikan sistematika dan penggunaan ejaan. Indikatornya adalah mencatat topik-topik yang dapat dikembangkan menjadi paragraf naratif, menyusun kerangka paragraf naratif berdasarkan kronologi waktu dan peristiwa, mengembangkan kerangka yang telah dibuat menjadi paragraf naratif, dan membuat paragraf narasi berdasarkan strategi *fun learning*.

b. Implementasi Tindakan Siklus I

Pada tahap tindakan dalam siklus I dilaksanakan selama 4 kali pertemuan yaitu tanggal 16 Agustus dan 19 Agustus, serta 23 dan 26 Agustus 2021 yang diimplementasikan berdasarkan RPP yang telah disusun.

Berdasarkan RPP tersebut implementasi tindakan pada semua pertemuan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

1) Pertemuan pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan 16 Agustus 2021, indikator yang diharapkan dicapai pada pertemuan ini adalah mencatat topik-topik yang dapat dikembangkan menjadi paragraf naratif, menyusun kerangka paragraf naratif berdasarkan kronologi waktu dan peristiwa, mengembangkan kerangka yang telah dibuat menjadi paragraf naratif, dan membuat paragraf narasi berdasarkan strategi *fun learning*.

Pertama-tama guru memberi salam kemudian mengabsen murid. Setelah mengabsen guru memotivasi murid berani menjawab pertanyaan dengan memberikan pertanyaan terkait dengan materi yang akan dipelajari. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, kemudian guru menjelaskan sedikit materi pelajaran. Pada kegiatan inti, melalui zoom meeting guru menjelaskan materi tentang langkah-langkah membuat karangan. Guru menjelaskan materi mengarang. Sebelum memulai menulis karangan narasi, murid diajak bermain sambil bernyanyi dulu dengan tujuan agar murid nantinya tidak merasa tegang sewaktu menulis. Guru memberikan tugas membuat butir-butir pokok pengalaman. Setelah dibuat butir-butir pengalaman, murid berdiskusi dengan teman untuk saling mengoreksi. Butir-butir pengalaman tersebut kemudian dibuat menjadi sebuah karangan. Guru menyuruh murid untuk menyiapkan kertas warna warni dan pulpen warna sebagai media untuk menulis. Murid dipersilahkan melaksanakan proses kreatif menulis karangan narasi berdasarkan catatan-catatan

yang telah ditulisnya. Setelah selesai menulis, murid diperbolehkan memberi sentuhan warna maupun gambar-gambar pada lembar kerjanya. Setelah menyelesaikan pekerjaannya, murid memperlihatkan lembar kerjanya. Lembar kerja di upload pada grup WA (*whatsapp*).

Guru memberikan pekerjaan rumah, memberikan pesan-pesan moral, kemudian guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

2) Pertemuan kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan tanggal 19 Agustus 2021, indikator yang diharapkan dicapai pada pertemuan ini adalah mencatat topik-topik yang dapat dikembangkan menjadi paragraf naratif, menyusun kerangka paragraf naratif berdasarkan kronologi waktu dan peristiwa, mengembangkan kerangka yang telah dibuat menjadi paragraf naratif, dan membuat paragraf narasi berdasarkan strategi *fun learning*.

Pertama-tama guru memberi salam kemudian mengabsen murid. Setelah mengabsen guru memotivasi murid berani menjawab pertanyaan dengan memberikan pertanyaan terkait dengan materi yang akan dipelajari. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, kemudian guru menjelaskan sedikit materi pelajaran. Pada kegiatan inti, melalui zoom meeting guru menjelaskan materi tentang langkah-langkah membuat karangan. Guru menjelaskan materi mengarang. Sebelum memulai menulis karangan narasi, murid diajak bermain sambil bernyanyi dulu dengan tujuan agar murid nantinya tidak merasa tegang sewaktu menulis. Guru memberikan tugas membuat butir-butir pokok pengalaman. Setelah dibuat butir-butir pengalaman, murid berdiskusi dengan

teman untuk saling mengoreksi. Butir-butir pengalaman tersebut kemudian dibuat menjadi sebuah karangan. Guru menyuruh murid untuk menyiapkan kertas warna warni dan pulpen warna sebagai media untuk menulis. Murid dipersilahkan melaksanakan proses kreatif menulis karangan narasi berdasarkan catatan-catatan yang telah ditulisnya. Setelah selesai menulis, murid diperbolehkan memberi sentuhan warna maupun gambar-gambar pada lembar kerjanya. Setelah menyelesaikan pekerjaannya, murid memperlihatkan lembar kerjanya. Lembar kerja di upload pada grup WA (*whatsapp*).

Guru memberikan pekerjaan rumah, memberikan pesan-pesan moral, kemudian guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

3) Pertemuan ketiga

Pertemuan ini dilaksanakan pada tanggal 23 Agustus 2021, indikator yang diharapkan dicapai pada pertemuan ini adalah mencatat topik-topik yang dapat dikembangkan menjadi paragraf naratif, menyusun kerangka paragraf naratif berdasarkan kronologi waktu dan peristiwa, mengembangkan kerangka yang telah dibuat menjadi paragraf naratif, dan membuat paragraf narasi berdasarkan strategi *fun learning*.

Pertama-tama guru memberi salam kemudian mengabsen murid. Setelah mengabsen guru memotivasi murid berani menjawab pertanyaan dengan memberikan pertanyaan terkait dengan materi yang akan dipelajari. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, kemudian guru menjelaskan sedikit materi pelajaran. Pada kegiatan inti, melalui zoom meeting guru menjelaskan materi tentang langkah-langkah membuat karangan. Guru menjelaskan materi

mengarang. Sebelum memulai menulis karangan narasi, murid diajak bermain sambil bernyanyi dulu dengan tujuan agar murid nantinya tidak merasa tegang sewaktu menulis. Guru memberikan tugas membuat butir-butir pokok pengalaman. Setelah dibuat butir-butir pengalaman, murid berdiskusi dengan teman untuk saling mengoreksi. Butir-butir pengalaman tersebut kemudian dibuat menjadi sebuah karangan. Guru menyuruh murid untuk menyiapkan kertas warna warni dan pulpen warna sebagai media untuk menulis. Murid dipersilahkan melaksanakan proses kreatif menulis karangan narasi berdasarkan catatan-catatan yang telah dituliskannya. Setelah selesai menulis, murid diperbolehkan memberi sentuhan warna maupun gambar-gambar pada lembar kerjanya. Setelah menyelesaikan pekerjaannya, murid memperlihatkan lembar kerjanya. Lembar kerja di upload pada grup WA (*whatsapp*).

Guru memberikan pekerjaan rumah, memberikan pesan-pesan moral, kemudian guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

4) Pertemuan keempat

Pertemuan keempat dilaksanakan pada tanggal 26 Agustus 2021. Pertama-tama guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, kemudian mengecek kesiapan murid dan menginstruksikan untuk menyiapkan alat tulis-menulisnya.

Setelah murid siap, guru membagikan tes siklus I yang harus dikerjakan oleh setiap murid, murid tidak diperbolehkan untuk menyontek dan bekerjasama, waktu yang diberikan sampai bel pergantian pelajaran berbunyi.

Kegiatan evaluasi siklus I ini berjalan dengan lancar. Dan hasilnya dikumpulkan tepat pada waktu yang telah ditentukan. Setelah semua murid mengumpulkan lembar jawabannya, guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

c. Hasil Observasi Tindakan Siklus I

Pembelajaran tindakan siklus I diamati oleh pengamat yaitu guru kelas V UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar.

Hasil observasi aktivitas murid melalui model pembelajaran *fun learning* pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Belajar Murid dalam Pembelajaran pada Siklus I

No	Aspek yang diamati	Pertemuan ke-				Persentase (%)
		1	2	3	4	
1.	Murid yang hadir pada saat proses pembelajaran.	14	15	16	T E S I K L U S	93,7%
2.	Murid yang memperhatikan penjelasan guru.	7	7	9		48,1%
3.	Murid yang menjawab pertanyaan guru	6	7	9		45,6%
4.	Murid yang mengerjakan karangan narasi	8	8	9		51,9%
5.	Murid yang mengajukan pertanyaan kepada guru dan murid lain	4	5	6		31,3%
6.	Murid yang berpartisipasi dalam kegiatan bermain sambil bernyanyi	7	8	10		51,9%
7.	Murid yang melakukan kegiatan lain pada saat proses pembelajaran berlangsung (ribut, bermain, mengganggu teman, keluar masuk kelas)	8	7	7		45,6%

(Sumber:Hasil Olahan Data Siklus I)

Berdasarkan data pada tabel di atas, diperoleh gambaran mengenai aktivitas belajar murid pada siklus I, dimana dari 16 murid kelas V UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar yang di observasi terkait aspek-aspek aktivitas belajar, hasilnya dapat dijelaskan dalam skala deskriptif sebagai berikut; Murid yang hadir pada saat proses pembelajaran sebesar 93,7%; Murid yang memperhatikan penjelasan guru sebesar 48,1%; Murid yang menjawab pertanyaan guru sebesar 45,6%; Murid yang mengerjakan karangan narasi sebesar 51,9%; Murid yang mengajukan pertanyaan kepada guru dan murid lain sebesar 31,3%; Murid yang berpartisipasi dalam kegiatan bermain sambil bernyanyi sebesar 51,9%; dan Murid yang melakukan kegiatan lain pada saat proses pembelajaran berlangsung (ribut, bermain, mengganggu teman, keluar masuk kelas) sebesar 45,6%.

Adapun data hasil analisis deskriptif secara kuantitatif skor hasil belajar Bahasa Indonesia pada murid kelas V UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar akhir siklus I dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.2 Statistik Skor Hasil Belajar Murid pada siklus I

Statistik	Nilai Statistik
Subjek	16
Nilai ideal	100
Nilai tertinggi	85
Nilai terendah	40

Rentang nilai	45
Nilai rata-rata	58,7

(Sumber:Hasil Olahan Data Siklus I)

Pada tabel di atas, menunjukkan bahwa skor tertinggi yang dicapai murid adalah 85 sedangkan rata-rata skor hasil belajar murid pada siklus I adalah 58,7 dari skor ideal yakni 100 dengan jumlah murid 16 orang.

Berikut ini akan ditunjukkan distribusi frekuensi nilai hasil belajar murid, yakni:

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Nilai Hasil Belajar Menulis Karangan Narasi Murid kelas V UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar Pada Tes Akhir Siklus I

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	85 – 100	Sangat Tinggi	-	0%
2	70 – 84	Tinggi	3	18,75%
3	55 – 69	Sedang	4	25%
4	46 – 54	Rendah	4	25%
5	0 – 45	Sangat Rendah	5	31,25%
Jumlah			16	100%

(Sumber:Hasil Olahan Data Siklus I)

Pada tabel di atas, terlihat bahwa 5 orang murid atau 31,25% berada pada kategori sangat rendah, 4 orang murid atau 25% berada pada kategori rendah, 4

orang murid atau 25% berada pada kategori sedang, 3 orang murid atau 18,75% berada pada kategori tinggi, dan tidak orang murid atau 0% berada pada kategori sangat tinggi. Apabila hasil belajar murid pada siklus I dianalisis, maka persentase ketuntasan belajar murid setelah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran fun learning pada siklus I dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut

Tabel 4.4 Deskripsi Ketuntasan Belajar Menulis Karangan Narasi Murid kelas V UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar pada Tes Akhir Siklus I

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 – 69	Tidak Tuntas	13	81,2%
2	70 – 100	Tuntas	3	18,7%
Jumlah			16	100

(Sumber:Hasil Olahan Data Tes Siklus I)

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 16 murid terdapat 81,2% murid yang belum tuntas belajar dan 18,7% murid yang tuntas belajar.

Adapun grafik ketuntasan belajar bahasa Indonesia materi menulis karangan narasi pada siklus I adalah sebagai berikut:



Gambar 4.1 Diagram batang ketuntasan belajar pada siklus I

Apabila hasil belajar murid pada siklus I dianalisis, maka persentase ketuntasan belajar setelah diterapkan model pembelajaran fun learning pada siklus I dapat dilanjutkan pada siklus II.

d. Refleksi

Setelah diberikan tindakan berupa model pembelajaran fun learning, kejadian yang dapat dicatat selama proses belajar dan pembelajaran berlangsung adalah sebagai berikut :

Masih ada beberapa murid yang sibuk dengan aktivitasnya sendiri saat guru menjelaskan materi. Hal tersebut mengakibatkan guru sering menegur murid di sela-sela memberi penjelasan. Bahkan ketika guru menegur murid yang sedang gaduh, itupun hanya akan menenangkan murid dalam beberapa saat. Ketika guru kembali menjelaskan materi, tidak sedikit murid yang kembali membuat gaduh.

Murid melakukan koreksi terhadap tulisan temannya masih ada beberapa murid yang kurang serius. Mereka justru bermain-main sendiri dengan teman semejanya atau bahkan hanya bertopang dagu dan tidur-tiduran dengan meletakkan kepalanya di atas meja. Melihat keadaan tersebut pun guru tidak mampu berbuat banyak selain menegurnya.

Berkaitan dengan peserta didik, murid sudah cukup mampu dalam mengidentifikasi letak kesalahan yang terdapat dalam karangan temannya, hal ini terlihat dari hasil koreksian murid yang sudah maksimal dikoreksi. Karangan yang berhasil dikoreksi dengan maksimal oleh murid dapat diketahui dengan banyaknya coretan pembetulan di dalamnya, baik dari aspek isi maupun

ejaannya. Hanya saja dari koreksian tersebut, beberapa murid masih belum mampu membetulkannya. Sehingga secara singkat dapat dinyatakan bahwa murid sudah mampu mengoreksi kesalahan temannya, akan tetapi belum maksimal dalam membetulkan kesalahan tersebut. Mereka tahu jika karangan temannya ada beberapa kesalahan, hanya saja masih ragu dan takut untuk membetulkannya. Sehingga masih banyak coretan koreksi yang tanpa tulisan pembetulan.

Berdasarkan hasil yang diperoleh murid pada siklus I mengindikasikan bahwa nilai yang diperoleh oleh murid mayoritas masih dibawah standar ketuntasan belajar yang telah ditetapkan departemen pendidikan nasional nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70, sehingga peneliti merasa perlu mengadakan siklus II sebagai perbaikan pada siklus I.

2. Siklus II

Penerapan pembelajaran menulis karangan narasi pada siklus II melalui penerapan model pembelajaran fun learning adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan

Pelaksanaan tindakan kelas yang akan berlangsung pada siklus II sebagian sama dengan kegiatan pada siklus I. Pembelajaran pada siklus II merupakan tindak lanjut pelaksanaan siklus pertama yang telah ditetapkan 4 x pertemuan yakni senin 30 Agustus, kamis 2 September, senin 6 September dan kamis 9 September 2021.

b. Implementasi Tindakan Siklus II

Tahap pelaksanaan pada siklus II selama 4 kali pertemuan yang

diimplementasikan berdasarkan RPP yang telah disusun dan dapat dilihat pada lampiran.

Pelaksanaan tindakan II hampir sama dengan pelaksanaan tindakan I hanya pada pelaksanaan tindakan II ini terdapat perbaikan yang masih diperlukan dari tindakan I. Materi yang disampaikan pada pelaksanaan tindakan II, yaitu menulis karangan. Urutan pelaksanaan tindakan tersebut adalah sebagai berikut :

1) Pertemuan pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan 30 Agustus 2021, indikator yang diharapkan dicapai pada pertemuan ini adalah mencatat topik-topik yang dapat dikembangkan menjadi paragraf naratif, menyusun kerangka paragraf naratif berdasarkan kronologi waktu dan peristiwa, mengembangkan kerangka yang telah dibuat menjadi paragraf naratif, dan membuat paragraf narasi berdasarkan strategi *fun learning*.

Pertama-tama guru memberi salam kemudian mengabsen murid. Setelah mengabsen guru memotivasi murid berani menjawab pertanyaan dengan memberikan pertanyaan terkait dengan materi yang akan dipelajari. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, kemudian guru menjelaskan sedikit materi pelajaran. Pada kegiatan inti, melalui zoom meeting guru menjelaskan materi tentang langkah-langkah membuat karangan. Guru menjelaskan materi mengarang. Sebelum memulai menulis karangan narasi, murid diajak bermain sambil bernyanyi dulu dengan tujuan agar murid nantinya tidak merasa tegang sewaktu menulis. Guru memberikan tugas membuat butir-butir pokok pengalaman. Setelah dibuat butir-butir pengalaman, murid berdiskusi dengan

teman untuk saling mengoreksi. Butir-butir pengalaman tersebut kemudian dibuat menjadi sebuah karangan. Guru menyuruh murid untuk menyiapkan kertas warna warni dan pulpen warna sebagai media untuk menulis. Murid dipersilahkan melaksanakan proses kreatif menulis karangan narasi berdasarkan catatan-catatan yang telah ditulisnya. Setelah selesai menulis, murid diperbolehkan memberi sentuhan warna maupun gambar-gambar pada lembar kerjanya. Setelah menyelesaikan pekerjaannya, murid memperlihatkan lembar kerjanya. Lembar kerja di upload pada grup WA (*whatsapp*).

Guru memberikan pekerjaan rumah, memberikan pesan-pesan moral, kemudian guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

2) Pertemuan kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan tanggal 2 September 2021, indikator yang diharapkan dicapai pada pertemuan ini adalah mencatat topik-topik yang dapat dikembangkan menjadi paragraf naratif, menyusun kerangka paragraf naratif berdasarkan kronologi waktu dan peristiwa, mengembangkan kerangka yang telah dibuat menjadi paragraf naratif, dan membuat paragraf narasi berdasarkan strategi *fun learning*.

Pertama-tama guru memberi salam kemudian mengabsen murid. Setelah mengabsen guru memotivasi murid berani menjawab pertanyaan dengan memberikan pertanyaan terkait dengan materi yang akan dipelajari. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, kemudian guru menjelaskan sedikit materi pelajaran. Pada kegiatan inti, melalui zoom meeting guru menjelaskan materi tentang langkah-langkah membuat karangan. Guru menjelaskan materi

mengarang. Sebelum memulai menulis karangan narasi, murid diajak bermain sambil bernyanyi dulu dengan tujuan agar murid nantinya tidak merasa tegang sewaktu menulis. Guru memberikan tugas membuat butir-butir pokok pengalaman. Setelah dibuat butir-butir pengalaman, murid berdiskusi dengan teman untuk saling mengoreksi. Butir-butir pengalaman tersebut kemudian dibuat menjadi sebuah karangan. Guru menyuruh murid untuk menyiapkan kertas warna warni dan pulpen warna sebagai media untuk menulis. Murid dipersilahkan melaksanakan proses kreatif menulis karangan narasi berdasarkan catatan-catatan yang telah ditulisnya. Setelah selesai menulis, murid diperbolehkan memberi sentuhan warna maupun gambar-gambar pada lembar kerjanya. Setelah menyelesaikan pekerjaannya, murid memperlihatkan lembar kerjanya. Lembar kerja di upload pada grup WA (*whatsapp*).

Guru memberikan pekerjaan rumah, memberikan pesan-pesan moral, kemudian guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

3) Pertemuan ketiga

Pertemuan ini dilaksanakan pada tanggal 6 September 2021, indikator yang diharapkan dicapai pada pertemuan ini adalah mencatat topik-topik yang dapat dikembangkan menjadi paragraf naratif, menyusun kerangka paragraf naratif berdasarkan kronologi waktu dan peristiwa, mengembangkan kerangka yang telah dibuat menjadi paragraf naratif, dan membuat paragraf narasi berdasarkan strategi *fun learning*.

Pertama-tama guru memberi salam kemudian mengabsen murid. Setelah mengabsen guru memotivasi murid berani menjawab pertanyaan dengan

memberikan pertanyaan terkait dengan materi yang akan dipelajari. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, kemudian guru menjelaskan sedikit materi pelajaran. Pada kegiatan inti, melalui zoom meeting guru menjelaskan materi tentang langkah-langkah membuat karangan. Guru menjelaskan materi mengarang. Sebelum memulai menulis karangan narasi, murid diajak bermain sambil bernyanyi dulu dengan tujuan agar murid nantinya tidak merasa tegang sewaktu menulis. Guru memberikan tugas membuat butir-butir pokok pengalaman. Setelah dibuat butir-butir pengalaman, murid berdiskusi dengan teman untuk saling mengoreksi. Butir-butir pengalaman tersebut kemudian dibuat menjadi sebuah karangan. Guru menyuruh murid untuk menyiapkan kertas warna warni dan pulpen warna sebagai media untuk menulis. Murid dipersilahkan melaksanakan proses kreatif menulis karangan narasi berdasarkan catatan-catatan yang telah dituliskannya. Setelah selesai menulis, murid diperbolehkan memberi sentuhan warna maupun gambar-gambar pada lembar kerjanya. Setelah menyelesaikan pekerjaannya, murid memperlihatkan lembar kerjanya. Lembar kerja di upload pada grup WA (*whatsapp*).

Guru memberikan pekerjaan rumah, memberikan pesan-pesan moral, kemudian guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

4) Pertemuan keempat

Pertemuan keempat dilaksanakan pada tanggal 9 september 2021. Pertama-tama guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, kemudian mengecek kesiapan murid dan menginstruksikan untuk menyiapkan alat tulis-menuliskannya.

Setelah murid siap, guru membagikan tes siklus II yang harus dikerjakan oleh setiap murid, murid tidak diperbolehkan untuk menyontek dan bekerjasama, waktu yang diberikan sampai bel pergantian pelajaran berbunyi.

Kegiatan evaluasi siklus I ini berjalan dengan lancar. Dan hasilnya dikumpulkan tepat pada waktu yang telah ditentukan. Setelah semua murid mengumpulkan lembar jawabannya, guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

c. Observasi dan Evaluasi

Berikut ini data dari hasil observasi siklus II yang digunakan untuk mengetahui seberapa jauh penerapan model *fun learning* pada murid kelas V UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar. Berdasarkan hasil observasi itulah peneliti meng gambarkannya data yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Belajar Murid dalam Pembelajaran pada Siklus II

No	Aspek yang diamati	Pertemuan ke-				Persentase (%)
		1	2	3	4	
	Murid yang hadir pada saat proses pembelajaran.	15	16	16	T E S S I K L U S I	98,1%
2.	Murid yang memperhatikan penjelasan guru.	12	12	14		79,4%
3.	Murid yang menjawab pertanyaan guru	10	13	13		75%
4.	Murid yang mengerjakan karangan narasi	10	12	15		76,9%
5.	Murid yang mengajukan pertanyaan kepada guru dan murid lain	8	8	10		54,4%
6.	Murid yang berpartisipasi dalam kegiatan bermain sambil bernyanyi	12	12	14		79,4%

7.	Murid yang melakukan kegiatan lain pada saat proses pembelajaran berlangsung (ribut, bermain, mengganggu teman, keluar masuk kelas)	6	3	0		18,7%
----	---	---	---	---	--	-------

(Sumber: Hasil Olahan Data Siklus II)

Berdasarkan data pada tabel di atas, diperoleh gambaran mengenai aktivitas belajar murid pada siklus II, dimana dari 16 murid kelas V UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar yang di observasi terkait aspek-aspek aktivitas belajar, hasilnya dapat dijelaskan dalam skala deskriptif sebagai berikut; Murid yang hadir pada saat proses pembelajaran sebesar 98,1%; Murid yang memperhatikan penjelasan guru sebesar 79,4%; Murid yang menjawab pertanyaan guru sebesar 75%; Murid yang mengerjakan karangan narasi sebesar 76,9%; Murid yang mengajukan pertanyaan kepada guru dan murid lain sebesar 54,4%; Murid yang berpartisipasi dalam kegiatan bermain sambil bernyanyi sebesar 79,4%; dan Murid yang melakukan kegiatan lain pada saat proses pembelajaran berlangsung (ribut, bermain, mengganggu teman, keluar masuk kelas) sebesar 18,7%.

Adapun data hasil analisis deskriptif secara kuantitatif skor hasil belajar Bahasa Indonesia pada murid kelas V UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar akhir siklus I dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.6 Statistik Skor Hasil Belajar Murid pada siklus II

Statistik	Nilai Statistik
Subjek	16
Nilai ideal	100
Nilai tertinggi	100
Nilai terendah	50
Rentang nilai	50
Nilai rata-rata	82,5

(Sumber:Hasil Olahan Data Tes Siklus II)

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa Skor rata-rata hasil belajar murid UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar melalui model pembelajaran fun learning pada siklus II sebesar 82,5. Skor yang dicapai responden dengan skor tertinggi 100 dan skor terendah adalah 50.

Setelah melakukan penelitian maka diperoleh data kuantitatif, dimana data kuantitatif merupakan data tentang hasil belajar Bahasa Indonesia pada kelas V UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar pada akhir siklus II dengan maksud untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar Bahasa Indonesia setelah dilaksanakan siklus II.

Adapun data hasil analisis deskriptif secara kuantitatif skor hasil belajar bahasa Indonesia pada murid kelas V UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar siklus II dapat dilihat sebagai berikut :

Table 4.7 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Nilai Hasil Belajar Menulis Karangan Narasi Murid kelas V UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar Pada Tes Akhir Siklus II

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	85 – 100	Sangat Tinggi	6	37,5%
2	70 – 84	Tinggi	8	50%
3	55 – 69	Sedang	0	0%
4	46 – 54	Rendah	1	6,25%
5	0 – 45	Sangat Rendah	1	6,25%
Jumlah			16	100

(Sumber:Hasil Olahan Data Tes Siklus II)

Pada tabel di atas, terlihat bahwa 1 orang murid atau 6,25% berada pada kategori sangat rendah, 1 orang murid atau 6,25% berada pada kategori rendah, tidak ada murid atau 0% berada pada kategori sedang, 8 orang murid atau 50% berada pada kategori tinggi dan 6 orang murid atau 37,5% berada pada kategori sangat tinggi.

Tabel 4.8 Deskripsi Ketuntasan Belajar Menulis Karangan Narasi Murid kelas V UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar pada Tes Akhir Siklus II

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 – 69	Tidak Tuntas	2	12,5%
70 – 100	Tuntas	14	87,5%

(Sumber:Hasil Olahan Data Tes Siklus II)

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 16 murid terdapat 12,5% murid yang belum tuntas belajar dan 87,5% murid yang tuntas belajar. Ini berarti ketuntasan belajar pada siklus II tercapai secara klasikal karena jumlah murid yang tuntas mencapai lebih dari 85%.

Adapun grafik ketuntasan belajar bahasa Indonesia pada siklus II adalah sebagai berikut:



Gambar 4.2 Diagram batang ketuntasan belajar pada siklus II

Apabila hasil belajar murid pada siklus II dianalisis, maka persentase ketuntasan belajar setelah diterapkan model pembelajaran fun learning pada siklus I. Setelah melaksanakan proses pembelajaran dari siklus I ke siklus II hasil belajar Bahasa Indonesia UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar mengalami peningkatan.

d. Refleksi Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II pada dasarnya sama pada siklus I, akan tetapi kualitas pembelajaran menulis karangan narasi pada siklus II mengalami peningkatan, hal ini terlihat dari tercapainya sejumlah indikator

yang telah ditetapkan. ketercapaian indikator tersebut meliputi meningkatnya keaktifan, perhatian dan konsentrasi, serta minat dan motivasi murid dalam proses pembelajaran. Disamping itu, kekurangan-kekurangan yang ditemui dalam siklus I dapat diatasi dengan baik oleh guru pada siklus II. Pada siklus II murid lebih aktif selama proses pembelajaran, murid lebih memperhatikan penjelasan guru dan memiliki motivasi yang tinggi dalam pembelajaran. Keaktifan, perhatian, dan motivasi murid meningkat karena guru menyampaikan penjelasan materi dengan lebih menarik, misalnya diselingi humor serta sesekali memanggil nama-nama murid. Dengan kegiatan tersebut, murid akan merasa lebih diperhatikan sehingga mereka tidak canggung untuk aktif saat menjawab pertanyaan guru atau mengutarakan pendapatnya saat proses pembelajaran.

Berdasarkan data di atas, maka dapat dipahami bahwa pencapaian ketuntasan hasil belajar murid kelas V UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar memperoleh nilai 70 atau lebih sebanyak 14 murid (87,5%). Dengan demikian, pembelajaran dalam penelitian ini dianggap selesai, jika dikaitkan dengan indikator kinerja sudah berada pada rata-rata 82,5 kategori baik. Pencapaian hasil belajar menulis siklus I dan II sesuai kriteria keberhasilan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9 Presentasi pencapaian hasil belajar menulis siklus I dan II

Siklus	KKM	Tidak Tuntas	Tuntas	Persentase	Kategori
I	70	13	3	18,7%	Kurang
II	70	2	14	87,5%	Sangat Baik

3. Hasil Observasi Penulisan Karangan

1. Hasil Observasi Penulisan Karangan

a. Siklus I

Tabel 4.10 Hasil Observasi Penulisan Karangan Narasi Siklus I

No.	Aspek yang dinilai	Pertemuan				Rata-rata	Persentase (%)
		1	2	3	4		
1.	Isi dan Kelengkapan Data	10	10	10	10	10	62,5%
3.	Ketajaman narasi	10	10	10	12	10,5	65,6%
4.	Penyajian	12	12	12	12	12	75%
5.	Pilihan Kata	10	10	10	12	10,5	65,6%
6.	Kalimat Efektif	10	10	10	12	10,5	65,6%
7.	Kepaduan Paragraf	12	12	12	12	12	75%
8.	Ejaan dan Tanda Baca	12	12	12	12	12	75%

Berdasarkan Tabel di atas diperoleh bahwa dari 16 murid kelas V UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar: murid menulis karangan yang sesuai dengan isi dan kelengkapan data 62,5%, murid yang menulis karangan dengan

ketajaman narasi mencapai 65,6%, murid yang menulis karangan dengan penyajian yang tepat mencapai 75%, murid yang menulis karangan dengan pilihan kata yang tepat mencapai 65,6%, murid yang menulis karangan dengan kalimat efektif mencapai 65,6%, murid yang menulis karangan dengan kepaduan paragraph 75%, serta murid yang membuat karangan yang sesuai dengan ejaan dan tanda baca mencapai 75%.

b. Siklus II

Tabel 4.11 Hasil Observasi Penulisan Karangan Narasi Siklus II

No.	Aspek yang dinilai	Pertemuan				Rata-rata	Persentase (%)
		1	2	3	4		
1.	Isi dan Kelengkapan Data	14	14	15	15	14,5	90,6%
2.	Ketajaman narasi	14	14	15	15	14,5	90,6%
3.	Penyajian	14	14	15	15	14,5	90,6%
4.	Pilihan Kata	14	14	15	16	14,7	91,8%
5.	Kalimat Efektif	14	14	15	16	14,7	91,8%
6.	Kepaduan Paragraf	14	14	15	16	14,7	91,8%
7.	Ejaan dan Tanda Baca	14	14	15	16	14,7	91,8%

Berdasarkan tabel di atas diperoleh bahwa dari 16 murid kelas V UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar: murid menulis karangan yang sesuai dengan isi dan kelengkapan data 90,6%, murid yang menulis karangan dengan ketajaman narasi mencapai 90,6%, murid yang menulis karangan dengan penyajian yang tepat mencapai 90,6%, murid yang menulis karangan dengan pilihan kata yang tepat mencapai 91,8%, murid yang menulis karangan dengan kalimat efektif

mencapai 91,8%, murid yang menulis karangan dengan kepaduan paragraph 91,8%, serta murid yang membuat karangan yang sesuai dengan ejaan dan tanda baca mencapai 91,8%.

B. Pembahasan

Pada bagian ini akan dibahas mengenai data yang telah disajikan atau dipaparkan pada bagian sebelumnya. Berdasarkan indikator yang telah diterapkan yaitu indikator keberhasilan dalam penelitian ini meliputi indikator proses dan hasil dalam penerapan model pembelajaran *fun learning*. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila tes hasil belajar murid menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II dan dinyatakan tuntas. murid dikatakan tuntas belajar apabila memperoleh skor minimal 70 dari skor ideal 100 dan tuntas klasikal 85 % dari jumlah murid telah tuntas belajar. Ketuntasan individu digunakan untuk menentukan ketuntasan secara klasikal, sedangkan ketuntasan digunakan untuk menentukan keberlangsungan penelitian tindakan kelas (siklus selanjutnya), nilai KKM murid kelas V UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar yaitu 70,0.

Seperti yang diungkapkan oleh Siti Masrohah (2012) dengan hasil penelitian yang diperoleh yaitu: Model *Fun Learning* dapat meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi, hal ini dapat dilihat pada awal pembelajaran nilai rata-rata yang diperoleh murid 57,50% kemudian mengalami peningkatan 24,82% menjadi 82,32 dari 40 murid. Penelitian Herlia Ayu (2011) dengan hasil penelitian yaitu: Metode *fun learning* dapat meningkatkan kemampuan murid dalam menulis karangan narasi, hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar murid pada siklus I dan siklus II yang mengalami peningkatan rata-rata

nilai hasil belajar murid adalah 53 pada siklus I, sedangkan pada rata-rata nilai hasil belajar adalah 73 pada siklus II. Selain itu ketuntasan belajar pada siklus I untuk kualifikasi cukup adalah 62% dan kualifikasi baik adalah 42% dan mengalami peningkatan pada siklus II untuk kualifikasi kurang adalah 0, kualifikasi cukup adalah 14%, kualifikasi baik adalah 86%. Muharam Saribi (2014) dengan hasil penelitian yaitu: dengan menggunakan metode *fun learning* dapat meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi, hal ini dapat dilihat dari hasil tes menulis karangan narasi siklus I 68,05 dengan ketuntasan belajar klasikal 31,57%, meningkat siklus II 80,27 dengan ketuntasan belajar klasikal 77,27% dari 38 murid

Pada pelaksanaan siklus I, aktivitas murid yang diperoleh belum sesuai tujuan yang ingin dicapai. Rendahnya aktifitas murid dapat dilihat dari hasil evaluasi dimana hanya terdapat 3 murid dari 16 murid secara keseluruhan yang berhasil mencapai standar KKM yang sudah di tentukan terhadap penguasaan materi pelajaran. Berdasarkan data yang diperoleh dari tes siklus I dapat dilihat bahwa kemampuan menulis karangan narasi murid kelas V UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar belum sesuai kriteria yang ditentukan, yaitu rata-rata yang harus diperoleh murid di kelas adalah 85% dari jumlah murid yang mendapatkan nilai sesuai standar KKM 70. Data hasil penelitian pada siklus I di atas dianggap belum meningkat, karena rata-rata yang dicapai hanya 18,7% dari 16 murid. Walaupun pada siklus I belum terjadi peningkatan kemampuan menulis karangan narasi, belum mencapai indikator yang telah ditetapkan. Jadi dapat disimpulkan bahwa siklus I belum berhasil dan perlu dilanjutkan ke siklus II.

Pada pelaksanaan siklus II, aktifitas murid lebih dioptimalkan. Sesuai dengan hasil tes yang telah dilakukan pada siklus II hasil yang diperoleh adalah 14 murid atau 87,5%. Hasil belajar murid mengalami peningkatan dari 3 murid atau 18,7% menjadi 87,5% atau 14 murid yang berhasil mencapai nilai standar KKM. untuk menguasai materi pelajaran. Peneliti menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran fun learning dalam meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi murid kelas V UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar sudah mendapat hasil yang maksimal karena indikator keberhasilan telah tercapai dengan baik atau mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 82,5 dari 16 murid.

Berdasarkan analisis deskriptif aktivitas penulisan karangan murid Kelas V UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar. Jika dibandingkan hasil observasi siklus I dan siklus II, persentase rata-rata jumlah murid yang pengungkapan karangannya jelas meningkat dari 62,5% menjadi 90,6%. persentase rata-rata jumlah murid yang bagus penciptaan kesatuan dan pengorganisasian meningkat dari 65,6% menjadi 90,6%. persentase rata-rata jumlah murid yang karangannya efektif dan efisien meningkat dari 75% menjadi 90,6%. persentase rata-rata jumlah murid yang tepat penggunaan bahasanya meningkat dari 65,6% menjadi 91,8%. persentase rata-rata jumlah murid yang karangannya ada variasi kalimatnya meningkat dari 65,6% menjadi 91,8%. persentase rata-rata jumlah murid yang karangannya cermat meningkat dari 75% menjadi 91,8%. persentase rata-rata jumlah murid yang karangannya objektif meningkat dari 75% menjadi 91,8%.

Berdasarkan hasil observasi perencanaan, pelaksanaan, evaluasi serta refleksi, maka disimpulkan bahwa penelitian ini telah berhasil yaitu dengan tercapainya indikator pada judul penelitian ini: peningkatan keterampilan menulis Karangan narasi melalui model pembelajaran fun learning murid kelas V UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil menulis karangan narasi pada murid kelas V UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar mengalami peningkatan melalui model pembelajaran *fun learning*. Adapun hasil penelitian yang dilakukan selama dua siklus dapat diidentifikasi bahwa hasil belajar murid kelas V UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar melalui model pembelajaran *fun learning* mengalami peningkatan dapat dilihat pada hasil belajar murid yaitu perolehan rata-rata skor hasil belajar murid pada siklus I 58,7. Pada siklus II, rata-rata skor hasil belajar murid mengalami peningkatan menjadi 82,5 berada pada kategori tinggi dari skor ideal 100. Ketuntasan belajar menulis karangan murid kelas V UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar juga mengalami peningkatan. Pada siklus I, dari 3 (18,7%) murid mencapai ketuntasan belajar, sedangkan pada siklus II sebanyak 14 (87,5%) murid mencapai ketuntasan belajar dan ketuntasan belajar klasikal tercapai. Terjadi peningkatan aktivitas belajar murid melalui model pembelajaran *fun learning* yang ditandai dengan meningkatnya keaktifan belajar murid dalam proses pembelajaran sesuai dengan hasil observasi selama proses tindakan kelas berlangsung.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka saran yang perlu disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Murid, Dapat meningkatkan hasil belajar murid secara keseluruhan terutama murid yang mempunyai hasil belajar yang masih rendah dalam menulis karangan.
2. Bagi Peneliti, Hasil penelitian dapat menambah pengalaman dan pengetahuan khususnya dalam mencari model pembelajaran yang sesuai dengan materi menulis karangan.
3. Bagi Guru, Dapat memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran menulis karangan di kelas dapat dikelola dan diajarkan oleh Pihak Guru.
4. Bagi Sekolah, Dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi dalam mengefektifkan pembinaan dan pengelolaan proses belajar mengajar dalam pelaksanaan pendidikan.
5. Pihak peneliti lain disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan menerapkan pembelajaran bahasa Indonesia melalui model pembelajaran *fun learning* pada aspek lainnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia

DAFTAR PUSTAKA

- Akhadiah, Sabarti, dkk. 2017. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Alwi, Hasan, dkk. 2021. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Arikunto. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara
- Bobbi De Porter, Mark Reardon. 2015. *Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Penerbit Kaifa.
- Djuherli, Suherli. 2011. *Panduan Membuat Karya Tulis*. Bandung: Yrama Widya.
- Enre, Fachruddin Ambo. 2014. *Dasar-Dasar Keterampilan Menulis*. Jakarta: Depdikbud.
- Herlia, Ayu. 2011. *Peningkatan kemampuan menulis karangan narasi murid kelas V melalui Model pembelajaran Fun Learning SDN Pandanwangi 04 Kecamatan Blimbing Kota Malang*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Hernowo. 2012. *Mengikat Makna*. Bandung: KAIFA.
- Junus, Andi Muhammad. 2012. *Keterampilan Menulis*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2017. *Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan Dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Keraf, Gorys. 2017. *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: Gramedia.
- Maulani. Nurfadillah Fujia. 2021. *Penerapan Belajar Ceria dalam Pembelajaran Menulis Puisi (Penelitian Eksperimen pada Murid Kelas V SD Laboratorium UPI Kampus Cibiru Bandung tahun Ajaran 2007/ 2008)*. Skripsi tidak diterbitkan Sarjana Pendidikan pada FPBS UPI. Bandung.
- Masrohah, Siti. 2012. *Peningkatan Kemampuan Menulis Karangan narasi Dengan Model pembelajaran Fun Learning Murid Kelas VIII Madrasah Tsanauwiyah (MTS) Mathla'ul Anwar Kota Malang*. Skripsi Universitas Negeri Malang.

RIWAYAT HIDUP



Rezki Auliyah Syukri, Lahir di Barru, Provinsi Sulawesi Selatan pada tanggal 05 Juli 1999. Anak Pertama dari Tiga bersaudara, yakni pasangan dari Ayahanda Syukri Aras dengan Ibu Muliati.

Penulis mulai memasuki jenjang pendidikan Taman Kanak pada tahun 2004 di TK RA UMDI dan Tamat pada tahun 2005. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Dasar di SDI 023 Padaelo dan Tamat pada tahun 2011. Pada tahun yang sama berikutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Tanete Rilau dan tamat pada tahun 2014. Pada tahun yang sama selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Tanete Rilau dan tamat pada tahun 2017. Pada tahun 2017 Penulis kemudian melanjutkan pendidikan pada program Strata 1 (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Berkat petunjuk dan Pertolongan Allah SWT, usaha dan disertai Do'a dari kedua Orang Tua dalam menjalani Proses Aktivitas Akademik di Perguruan Tinggi Universitas Muhammadiyah Makassar. Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan tugas Akhir dengan skripsi yang berjudul **Penerapan Model Pembelajaran *Fun Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Karangan Narasi Pada Murid Kelas V UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar.**