

**PENERAPAN METODE *FUN LEARNING* DALAM PENINGKATAN KEMAMPUAN  
MENULIS NARASI SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1  
LILIRIAJA KABUPATEN SOPPENG**



**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memeroleh Gelar Sarjana  
Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar

**Oleh**

**YULIASNI  
10533809015**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
2019**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi atas Nama YULIASNI, NIM: 10533809015 diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 132 TAHUN 1440 H/2019 M, Tanggal 25 Agustus 2019 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Sabtu tanggal 31 Agustus 2019.

Makassar, 30 Dzulhijah  
31 Agustus 1440 H  
2018 M

- |                  |                                                                                                                            |
|------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Pengawas Umum | : Prof. H. Abdul Kalamiah Rahim, S.E.,M. M.                                                                                |
| 2. Ketua         | : Erwin Akib, M. Pd., Ph. D.                                                                                               |
| 3. Sekretaris    | : Dr. Baharullah, M. Pd.                                                                                                   |
| 4. Penguji       | : 1. Dr. H. Tjoddin SB, M.Pd.<br>2. Dr. Haslinda, M.Pd.<br>3. Anin Asnidar, S.Pd., M.Pd.<br>4. Hasnur Ruslan, S.Pd., M.Pd. |

*Jurnal*  
*[Signature]*  
*[Signature]*  
*[Signature]*  
*[Signature]*  
*[Signature]*

Disahkan Oleh :  
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

  
**Erwin Akib, M. Pd., Ph. D.**  
NBM: 860-534



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul skripsi : Penerapan Metode *Fun Learning* dalam Peningkatan  
Kemampuan Menulis Narasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1  
Liliraja Kabupaten Soppeng

Nama : Yuliasni

Nim : 1053380015

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, skripsi ini telah memenuhi persyaratan untuk  
disajikan.

Makassar, 04 September 2019

Diketahui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Munirah, M.Pd.

Sri Rahayu, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh

Dekan FKIP  
Unismuh Makassar

Erwin Akib, M. Pd., Ph. D  
NBM : 860 934

Ketua Jurusan Pendidikan  
Bahasa dan Sastra Indonesia

Dr. Munirah, M. Pd.  
NBM: 951576

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

Ilmu adalah harta yang tak akan pernah habis “

Pengetahuan akan berarti dengan mengamalkannya

Keberhasilan akan diraih dengan belajar

Jangan ingat lelahnya belajar.

Tapi ingat buah manisnya

Yang bisa dipetik kelak ketika sukses

Karya ini kupersembahkan kepada ayahanda dan ibunda tercinta sebagai ungkapan terima kasih yang terwujud dalam segala pengorbanan dan jerih payah selama ini menyertai dalam pengabdian.

## ABSTRAK

**YULIASNI 2019.** *Penerapan Metode Fun Learning dalam Peningkatan Kemampuan Menulis Narasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Liliriaja Kabupaten Soppeng.* Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Munirah, dan Pembimbing II Sri Rahayu.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMP Liliriaja pada semester ganjil 2018/2019 dengan jumlah siswa 21 orang, 10 orang laki-laki dan 11 orang perempuan. Siklus I dilaksanakan selama 4 kali pertemuan dan siklus II 4 kali pertemuan. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar dan observasi. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar dalam keterampilan Menulis siswa kelas VII SMP Neg. 1 Liliriaja pada siklus I diperoleh skor rata-rata sebesar 66,38 dengan ketuntasan belajar mencapai 9,52% yaitu 2 dari 21 siswa. Untuk siklus II dengan skor rata-rata 82,47 dengan ketuntasan belajar mencapai 95,23% yaitu 20 dari 21 siswa. Berdasarkan analisis di atas, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan Menulis khususnya dalam pendekatan *fun learning* siswa kelas VII SMP Neg.1 Lilitiaja, mengalami peningkatan setelah dilakukan proses belajar mengajar dengan menggunakan metode pembelajaran *fun learning* (*pembelajaran menyenangkan*).

**Kata Kunci** Keterampilan Menulis, metode pendekatan *Fun learning*, Media TV

Reality Show

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala puji penulis panjatkan kepada Allah Swt. Tuhan Semesta Alam. Allah Yang Maha agung untuk membuka jalan bagi setiap maksud manusia, Allah Yang Maha suci untuk menjadi energi bagi petunjuk hidup dan kesuksesan manusia. Tiada daya dan kekuatan kecuali dengan bimbingan dari-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “*Penerapan Metode Fun Learning dalam Peningkatan Kemampuan Menulis Narasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Liriaja Kabupaten Soppeng*”.

Salawat beriring salam senantiasa penulis ucapkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang telah meninggalkan dan mewariskan kita sunnah Rasulullah, sebagai dasar hukum yang dipegang teguh sehingga mengantar umat manusia kejalan yang diridhai oleh-Nya hingga akhir nanti. Skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Beragam kendala dan hambatan yang dilalui oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini, namun berkat usaha yang optimal dan dukungan berbagai pihak sehingga penulis dapat melewati rintangan tersebut.

Pada kesempatan yang baik ini, penulis juga menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan untuk kedua orang tua yang bernama Jabir dan Hasmawati selama ini selalu membimbing serta mengarahkan kearah yang lebih baik, dan telah memberikan dukungan moril serta pengorbanan materi selama ini yang dengan sabar mengajari disetiap kesalahan dan untuk kasih sayang yang selalu diberikan kepada penulis.

Penulis juga mengucapkan terima kasih yang tak terhingga dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Dr. Munirah, M.Pd pembimbing I dan Sri Rahayu, S.Pd.,M.Pd pembimbing II, yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan hingga selesainya skripsi ini.

Penulis juga ucapkan rasa hormat dan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada Prof. Dr. H.Abd. Rahman Rahim, S.E.,M.M. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, S.Pd.,M.Pd., Ph.D, Dekan Fakultas

Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Dr. Munirah, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, serta seluruh dosen dan para staf Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Penulis juga sampaikan terima kasih yang tak terhingga kepada sahabat tercinta khususnya Riski Fauziah Darwis, karena rela membantu penulis dalam hal apapun khususnya dalam pembuatan skripsi ini. Terima kasih juga kepada Sahabat Until Jannah yaitu, Reski Aulia Darman A.KS, Ulfatun Hasanah, Nida Asma Amani, Hafisah, Sumarni, dan Reski Nur Aulia yang selama ini bisa menjadi sahabat terbaik penulis selama tiga tahun lebih ini. Untuk Henra sahabat yang selalu menyemangati dan membantu penulis dalam hal apapun terima kasih juga. Semoga kebaikan kalian selalu menghampiri kalian dan Allah lipat gandakan.

Tak lupa pula, penulis sampaikan terima kasih kepada teman-teman seperjuangan angkatan 2015 khususnya kelas E yang namanya tak mampu penulis sebutkan satu-persatu serta pihak-pihak yang telah ikut serta dalam pembuatan ataupun penyusunan skripsi ini. Bantuan dari pihak-pihak yang ikut serta dalam pembuatan dan pembuatan skripsi ini, tidak dapat digantikan oleh penulis. Tetapi, semoga terhitung sebagai nilai pahala disisi-Nya.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Amin.

## DAFTAR ISI

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 GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS	
A. Penelitian Relevan.....	8
B. Tinjauan Pustaka .....	9
1. Pengertian Belajar .....	9
2. Hasil Belajar.....	10
3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	11
4. Faktor Ekstern .....	14
C.. Pengertian Menulis Karangan Narasi.....	16
D. Pengertian Media Pembelajaran.....	20
E. Media Televisi <i>Realty Show</i> .....	22
F. <i>Fun Learning</i> .....	24
G. Kerangka Pikir.....	29



H. Hipotesis Tindakan.....	31
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	32
B. Lokasi, Waktu dan Subjek Penelitian.....	32
C. Faktor yang Diselidiki .....	32
D.Tahapan Pelaksanaan .....	33
E. Instrumen Peneliti.....	35
F. Prosedur Penelitian .....	35
G.Teknik Pengumpulan Data .....	37
H. Teknik Analisis Data.....	37
I . Indikator Keberhasilan.....	38
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	40
B. Pembahasan .....	60
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Simpulan .....	64
B. Saran.....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>66</b>
<b>LAMPIRAN- LAMPIRAN</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Hasil observasi siswa pada siklus 1 .....	45
Tabel 4.2. Rekapitulasi hasil belajar pada siklus 1 .....	46
Tabel 4.3. Kemampuan menulis karangan narasi pada siklus.....	47
Tabel 4.4. Ketuntasan belajar siswa pada siklus 1 .....	48
Tabel 4.5. Data hasil observasi siswa pada siklus II.....	54
Tabel 4.6. Rekapitulasi hasil belajar pada siklus II.....	55
Tabel 4.7 Kemampuan menulis karangan narasi pada siklus II.....	56
Tabel 4.8 Ketuntasan hasil belajar pada siklus II .....	57
Tabel 4.9 Kemampuan menulis karangan narasi pada siklus I dan II.....	58
Tabel 4.10 Ketuntasan belajar siswa pada siklus I dan II .....	59

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar. 2.1. Bagan Kerangka Pikir .....	30
Gambar.3.1 Hasil Siklus I dan Siklus II.....	36

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Meningkatkan kualitas peserta didik bukan hanya ditinjau dari segi kurikulumnya, tetapi pendidik juga harus memperhatikan beberapa aspek pengajaran. Pendidik sebagai fasilitator harus mampu memilih dan menerapkan strategi, pendekatan metode, teknik yang tepat dalam menunjang keberhasilan belajar siswa dikelas. Maka salah satu hal yang perlu dilakukan adalah peningkatan kualitas pembelajaran dan penataan pembelajaran. proses pembelajaran terdiri atas beberapa komponen yang saling terkait satu sama lain dalam usaha pencapaian tujuan pembelajaran. Komponen-komponen tersebut antara lain: model, pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran yang tepat, bahan pembelajaran, media pembelajaran, sumber pembelajaran dan pengelolaan kelas (Indrahayu Sri 2010).

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam pendidikan wajib memegang beberapa prinsip, yakni pendidikan diselenggarakan secara demokratis dan berkeadilan serta tidak diskriminatif dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia, nilai keagamaan, nilai kultural, dan nilai kemajemukan bangsa dengan satu kesatuan yang sistemik dengan sistem terbuka dan multimakna. Selain itu, dalam penyelenggaraan juga dalam harus suatu proses pembudayaan dan perbedayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat dengan memberi keteladanan,

membangun kemauan, dan mengembangkan kreatifitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

Tujuan pembelajaran adalah perubahan perilaku dan tingkah laku yang positif dari peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar, seperti perubahan secara psikologis yang akan tercermin pada tingkah laku (*over behaviour*) yang dapat diamati alat indra orang lain baik tutur katanya, motorik, dan gaya hidupnya dengan tercapainya tujuan pembelajaran menandakan proses pembelajaran telah berjalan dengan baik (Sudirman 2003:22).

Proses belajar mengajar (PBM) di dalamnya terjadi interaksi antara peserta didik dengan pendidik. Peserta didik adalah seseorang atau sekelompok orang sebagai pencari, penerima pelajaran yang dibutuhkan, sedangkan pendidik adalah seseorang atau sekelompok orang yang berprofesi sebagai pengelola kegiatan belajar mengajar dan seperangkat peranan lainnya yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yang efektif. Oleh karena itu, pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang merupakan inti aktivitas pendidikan perlu mendapat perhatian yang serius agar dapat melibatkan siswa secara aktif dan dapat terjadi interaksi antara siswa dengan guru, begitu pula antara siswa atau multi interaksi.

Untuk dapat menciptakan multi interaksi dalam proses pembelajaran dan pembelajaran berlangsung efektif, maka guru harus menguasai berbagai metode pembelajaran. Guru juga harus memilih metode yang tepat sesuai

dengan materi pelajaran, tingkat kemampuan peserta didik, serta lingkungan dan kondisi sekolah (Risnawati, 2010).

Penerapan metode pembelajaran yang tepat akan memberikan hasil yang lebih baik. Oleh karena itu, sangat perlu diupayakan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Upaya ini menjadi sangat penting sebab hanya melalui metode pembelajaran maka dapat meningkatkan terhadap konsep-konsep yang sedang dipelajari. Sehubungan dengan metode pembelajaran khususnya dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia, maka ada beberapa metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran (Risnawati, 2010).

Berbagai pendekatan dan metode pembelajaran tersebut, mulai dari pendekatan kontekstual atau *contextual teaching and learning* (CTL), problem solving, problem posing, pembelajaran kooperatif, metode resitasi, *fun learning*, *quantum learning*, *quantum teaching*. Seluruh karya para ahli pendidik tersebut bertujuan membantu para siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya. Sehubungan dengan hal tersebut, perlu dipertimbangkan penggunaan model, pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran yang tepat (Adrian, 2004).

Proses interaksi belajar mengajar adalah hubungan timbal balik antara seorang guru yang berupaya memberi kemungkinan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar melalui proses perubahan perilaku akibat adanya komunikasi guru dan siswa.

Membahas persoalan pelajaran yang menyenangkan itu sangat dibutuhkan dalam proses belajar khususnya pada pendidikan bahasa Indonesia. Maka peneliti menerapkan sebuah metode *fun learning* yaitu cara belajar mengasyikan dan menyenangkan yang berpusat pada kondisi psikologis siswa dan atmosfer lingkungan dalam melakukan proses belajar mengajar. Metode ini merupakan cara untuk menciptakan rasa cinta dan keinginan untuk belajar (Indrahayu Sri, 2010:22).

Seperti hasil yang dilakukan oleh Sri Indrahayu dengan judul yang sama namun penerapannya hanya pada mata pelajaran matematika. Dimana dalam penelitiannya dikatakan berhasil dan mendapatkan hasil yang memuaskan dalam menerapkan metode *fun learning*. Karenasetelah menerapkan metode tersebut hasil belajar siswa lebih meningkat di banding sebelumnya. Oleh karena itu peneliti mencoba menerapkan metode *fun learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia, karena penerapan pada mata pelajaran matematika mendapat hasil yang memuaskan maka peneliti ingin juga mendapatkan hasil yang memuaskan dengan menerapkan hasil yang sama.

Metode *fun learning* menurut Nurhayati (2011:15) adalah metode pembelajaran di mana seorang guru dapat menciptakan suasana hangat dan menyenangkan dalam pembelajaran karena dengan suasana yang hangat dan menyenangkan apapun yang kita ajarkan akan mudah diterima dengan senang hati dan ketika sesuatu itu mudah diterima maka anak akan mudah melakukan suatu perubahan.

Seorang gurudikatakan profesional adalah kalau ia pandai di dalam mengelola kelas atau pandai mengajar, tidak membosankan, ia pandai membuka kelas, pandai menyampaikan materi dan pandai menutup pelajaran, anak-anaknya suka belajar bersamanya.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di sekolah SMP Negeri 1 Liriaja saat ini masih menggunakan metode yang monoton seperti metode ceramah, nilai rata-rata peserta didik untuk kemampuan menulis narasi masih di bawah nilai rata-rata, data tersebut peneliti dapatkan dari hasil wawancara langsung dengan guru Bahasa Indonesia.

Sehingga, diperlukan sebuah metode yang membuat siswa tertarik untuk menulis narasi. Terkait dengan hal tersebut penulis, termotivasi melakukan sebuah penelitian yang berjudul Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Penerapan Metode Fun Learning Pada Siswa SMP Negeri 1 Liriaja Kabupaten Soppeng. Peneliti berasumsi bahwa metode Fun Learning akan mampu meningkatkan nilai hasil belajar Bahasa Indonesia siswa SMP Negeri 1 Liriaja Kabupaten Soppeng.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah yang menjadi pusat perhatian penelitian ini adalah:

1. Apakah metode *fun learning* dapat meningkatkan kemampuan menulis narasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Liriaja Kabupaten Soppeng?



### **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang dikemukakan, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Meningkatkan pemahaman menulis narasi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Liliaja Kabupaten Soppeng melalui penerapan metode *fun learning*.

### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

#### 1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis manfaat penelitian ini adalah menambah informasi bagi peneliti lain tentang penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis narasi, serta mengetahui bagaimana cara membedakan siklus 1 dan siklus 2.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi guru

1. Penelitian ini diharapkan agar guru dapat memperbaiki mutu pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Dapat dijadikan bahan masukan bagi guru bidang studi Bahasa Indonesia tentang metode *fun learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

##### b. Bagi siswa

- 1) Siswa diharapkan dapat belajar bahasa Indonesia dengan hasil belajar yang baik sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar bahasa Indonesia.

2) Dapat dijadikan pengalaman bagi siswa mengenai adanya kebebasan dalam belajar secara aktif dan kreatif sesuai dengan perkembangan berfikirnya.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi peningkatan proses belajar mengajar di sekolah dan dapat dijadikan sebagai perbandingan pembelajaran yang sebelumnya digunakan untuk perbaikan pembelajaran.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Penelitian yang Relevan**

Putra (2014:30) dalam penelitiannya yang berjudul Penggunaan Media Gambar Seri untuk meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Moahino Kabupaten Morowali yaitu, dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa secara umum dikatakan bahwa siswa kelas IV SDN Moahino belum memahami konsep karena dapat dilihat nilai ketuntasan klasikalnya hanya sebesar 20% sehingga perlu dilakukan perubahan strategi dan metode pembelajaran agar siswa dapat memahami konsep yang diajarkan dengan mudah.

Berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa pengamat memberi kategori cukup pada aspek kesiapan siswa dan kesungguhan siswa dalam mengikuti pelajaran. Kemampuan siswa dalam mengerjakan tugas berupa latihan dalam mengarang, mengerjakan tes evaluasi dengan benar. Pengamat memberikan kategori cukup baik pada aspek siswa memperhatikan materi yang diberikan oleh peneliti, banyaknya pertanyaan yang diajukan kepada peneliti, banyaknya pertanyaan yang dijawab oleh siswa, dan siswa antusias mengikuti pelajaran. Hal ini didasarkan pada kenyataan bahwa selama pembelajaran berlangsung masih ada siswa yang tidak siap atau sungguh-sungguh dalam mengikuti pelajaran.

Refleksi dilakukan untuk menemukan kegiatan-kegiatan yang perlu untuk diperbaiki serta menetapkan solusinya. Hasil refleksi terhadap kegiatan pembelajaran pada siklus pertama adalah sebagai berikut. Siswa mengalami kebosanan dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa partisipasi siswa dalam mengikuti pelajaran masih sangat kurang. Hasil mengerjakan tugas latihan mengarang narasi masih jauh dari harapan. Masih banyak siswa yang nilainya belum mencapai ketuntasan belajar klasikal.

Solusi untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan metode latihan pada kegiatan mengarang narasi sangat membantu siswa dalam mengarang dengan menggunakan media gambar seri pada siklus I. Adapun hasil penelitian yang diperoleh pada siklus I adalah bahwa tingkat ketuntasan klasikal siswa SDN Moahino baru mencapai 45% dan belum mencapai indikator kinerja yang diharapkan yaitu sebesar 80% maka penelitian ini dilanjutkan pada siklus II.

Proses pembelajaran materi mengarang narasi pada siklus II terdiri dari 3 kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pembelajaran dilaksanakan pada pukul 07.30-09.15 WITA. Pada semua tahapan kegiatan siklus II ini hampir sama dengan kegiatan sebelumnya.

Syahrul (2014:25) dalam penelitiannya yang berjudul Penerapan Metode Fun Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Tompobulu Kabupaten Gowa. Berdasarkan hasil observasi selama berlangsungnya penelitian dari siklus I dan siklus II

tercatat sejumlah perubahan-perubahan yang terjadi pada sikap siswa terhadap bahan pembelajaran bahasa Indonesia perubahan tersebut merupakan data yang diperoleh dari lembar observasi siswa pada setiap pertemuan yang di catat oleh peneliti.

Kehadiran siswa pada siklus I agak kurang, Antusias dalam mengikuti pelajaran masih kurang. Hal ini di lihat dari kegiatan siswa di dalam ruangan, masih ada siswa yang melakukan kegiatan lain pada proses belajar mengajar berlangsung seperti keluar masuk ruangan, Keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar seperti menjawab pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang sedang di bahas, mengungkapkan masalah-masalah yang berkaitan dengan materi yang di ajarkan, mengkonstruksi sendiri materi yang di terima serta mengerjakan latihan di papan tulis, serta sudah ada siswa yang mengemukakan masalah-masalah yang berkaitan tentang materi yang di ajarkan dan juga sudah ada siswa yang mampu mengkonstruksi sendiri materi yang di ajarkan.

Siklus II Kehadiran siswa semakin meningkat dan antusias memperhatikan pelajaran, walaupun masih ada beberapa siswa yang melakukan kegiatan lain pada saat menjelaskan. keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar semakin meningkat seperti menjawab pertanyaan guru, bertanya tentang materi yang sedang di bahas, dan mengerjakan soal-soal di papan tulis hampir semua siswa aktif dalam proses belajar mengajar bahkan mereka bersaing ingin kelompoknya unggul.

## 2. Pengertian Belajar

Ada beberapa pendapat yang dikemukakan oleh para ahli tentang pengertian belajar. Menurut Sudirman (1992:22) “Belajar senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, meniru dan sebagainya”

Menurut Purwanto (1990:85) belajar adalah merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan dan pengalaman, dalam arti perubahan-perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan atau kematangannya tidak dianggap sebagai belajar, seperti perubahan-perubahan yang terjadi pada seorang bayi.

Sudjana (1996:28) mengemukakan bahwa “Belajar bukan menghafal dan bukan pula mengingat, belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang.

Slameto (2003:2) menyatakan bahwa belajar ialah “Suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu tingkah laku baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dalam lingkungannya.”

Menurut Sahabuddin (Haling Abdul, 2007:2) belajar ialah sebagai suatu proses kegiatan yang menimbulkan kelakuan baru atau mengubah kelakuan lama sehingga seseorang lebih mampu memecahkan masalah dan menyesuaikan diri terhadap situasi-situasi yang dihadapi dalam hidupnya.

Belajar bagi siswa adalah proses mencari keterkaitan atau keterhubungan antara hal-hal yang baru dengan hal-hal yang sudah

diketahui. Dalam hal peran guru adalah membantu agar setiap siswa mampu menemukan keterkaitan antara pengalaman baru dengan pengalaman sebelumnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas mengenai pengertian belajar, maka dapat disimpulkan bahwa perubahan tingkah laku dalam diri seseorang (individu) yang disebabkan oleh adanya suatu proses aktif yang terjadi melalui latihan dan pengalaman. Perubahan yang dimaksud disini mencakup perubahan pengetahuan, hasil belajar, sikap, dan tingkah laku, keterampilan dan kecakapan, dan kemampuan perubahan aspek kualitas yang terjadi pada diri individu.

Bila dianalisis pengertian belajar yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli mengandung unsur-unsur yang sama, yaitu: belajar itu merupakan suatu kegiatan yang disadari dan memunyai tujuan.

Proses belajar itu mengakibatkan perubahan tingkah laku, dan perubahan yang disebabkan oleh pengalaman-pengalaman atau latihan-latihan, dan bukan disebabkan oleh pertumbuhan atau kematangan.

### 3. Hasil Belajar

Tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran dapat ditinjau dari proses dan hasil belajar yang dicapai siswa. Untuk mengukur tingkat keberhasilan proses belajar mengajar maka digunakan suatu penilaian. Penilaian adalah sebagai aktivitas dalam menentukan tinggi rendahnya hasil belajar itu sendiri. Hasil belajar merupakan informasi kuantitatif yang menunjukkan seberapa besarkah tingkat penguasaan materi yang telah

diajarkan kepada siswa setelah proses belajar mengajar yang diperoleh melalui suatu penilaian. Menurut Dimiyati (2002:200), hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf, kata atau simbol.

Menurut Sudjana (1996:22), bahwa hasil belajar merupakan “kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar”. Jadi hasil belajar adalah akibat dari suatu aktivitas yang dapat diketahui perubahannya dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap melalui tes atau ujian.

#### 4. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut Slameto (2003:54), faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa digolongkan menjadi dua, yaitu faktor intern dan faktor ekstern.

##### a. Faktor Intern

Faktor intern yang ada dalam diri siswa. Faktor intern dapat dikelompokkan, yaitu faktor jasmani, faktor psikologi dan faktor kelelahan, kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, mengantuk jika badannya lelah. Agar seseorang dapat belajar dengan baik, kesehatan badannya harus tetap terjaga.



## 1) Faktor Jasmani

Faktor jasmaniah meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh. Proses kegiatan seseorang akan terganggu jika hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Benyamin Bloom dalam (Anni, 2004:6) membagi hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu:

- a) Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari pengetahuan/ingatan, pemahaman, analisis, aplikasi, dan evaluasi kelima tujuan ini sifatnya hierarkis, artinya kemampuan evaluasi belum tercapai bila kemampuan sebelumnya belum dikuasai.
- b) Ranah afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian, dan pembentukan pola hidup.
- c) Ranah psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

## 2) Faktor Psikologis

Faktor psikologis yang mempengaruhi belajar siswa, yaitu: intelegensi, perhatian minat, bakat, kematangan dan kesiapan. Faktor intelegensi atau kecerdasan merupakan salah satu faktor yang sangat besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar siswa. Siswa yang intelegensinya rendah sulit untuk mencapai hasil belajar yang baik.

Menurut Hamalik (2001:59), “siswa yang memiliki tingkat kecerdasan yang tinggi umumnya memiliki perhatian yang lebih baik,

belajar lebih cepat, kurang memerlukan latihan, mampu menyelesaikan pekerjaannya dengan waktu yang singkat, mampu menarik kesimpulan dan melakukan abstraksi. Sebaliknya siswa yang kurang cerdas menunjukkan ciri-ciri belajar lebih lambat, memerlukan banyak latihan, membutuhkan waktu yang lama untuk maju, tidak mampu melakukan abstraksi.

Faktor perhatian adalah pemusatan energi psikis yang tertuju kepada suatu objek pelajaran atau dapat dikatakan sebagai banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai aktivitas belajar (Sudirman 1992:44). Adanya perhatian siswa terhadap pelajaran yang dihadapi sangat penting untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik. Bahan pelajaran yang tidak menarik perhatian siswa akan membosankan. Karena kebosanan siswa tidak ingin belajar dan sebagai akibat, hasil belajarnya menjadi rendah atau menurun. Dalam hal ini orang tua siswa sangat diharapkan peranannya. Jika kebosanan terjadi di sekolah, maka guru dapat mengarahkan siswa untuk memerhatikan pelajaran.

Minat belajar salah satu faktor yang memengaruhi hasil belajar, minat sangat besar pengaruhnya dalam mencapai hasil belajar dalam suatu pekerjaan tertentu. Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan pendorong bagi perbuatan itu. Dalam diri manusia terdapat motif-motif yang mendorong manusia untuk berinteraksi dengan dunia luar. Menurut Purwanto (1990:56), "Bahwa apa saja yang menarik minat seseorang maka akan mendorongnya untuk berbuat lebih giat dan lebih baik". Jika bahan yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya, maka hasil

belajarnya lebih baik karena ia senang belajar dan pastinya selanjutnya ia lebih giat lagi dalam belajar.

b. Faktor Ekstern

Faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar diri siswa. Faktor ekstern dikelompokkan menjadi tiga faktor yaitu: faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

Lingkungan keluarga adalah lingkungan yang paling dekat dalam kehidupan siswa. Salah satu faktor penentu dalam keluarga adalah orang tua. Orang tua harus menciptakan suatu keadaan dimana anak berkembang dalam suasana ramah tamah, kejujuran dan kerjasama yang diperlihatkan oleh masing-masing anggota keluarga dalam hidup mereka setiap hari. Faktor yang sangat mempengaruhi hasil belajar anak dalam keluarga, meliputi cara mendidik, hubungan orang tua dengan anak dan ekonomi keluarga.

Sekolah sebagai tempat dimana siswa menuntut ilmu juga ikut menentukan hasil belajar siswa. Hubungan siswa dengan guru, hubungan siswa dengan siswa lain, kurikulum serta metode pembelajaran yang digunakan sangat menentukan hasil belajar siswa tersebut. Masalah-masalah yang ada di sekolah dan kurang menarik bagi siswa akan mengurangi minat belajar siswa di sekolah sehingga hasil belajar yang diperoleh tidak akan maksimal.

Kehidupan masyarakat disekitar siswa juga ikut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Jika masyarakat disekitar siswa melakukan kebiasaan

yang tidak baik, akan berpengaruh jelek kepada siswa yang ada di lingkungan itu. Akibatnya, belajarnya terganggu dan bahkan siswa kehilangan semangat belajar. Sebaliknya jika lingkungan siswa adalah orang yang baik-baik, siswa terpengaruh ke hal-hal baik. Pengaruh itu dapat mendorong siswa untuk belajar lebih giat, dan hasil belajar yang diperoleh akan baik.

Agar proses belajar mengajar berjalan dengan lancar maka guru diharapkan terlebih dahulu menelaah kurikulum bahasa Indonesia sebagai acuan pokok untuk merencanakan, melaksanakan, dan menindak lanjuti pembelajaran mata pelajaran yang akan diajarkan, dan guru diharapkan dapat menempatkan dirinya sebagai pengajar, khususnya dalam belajar bahasa Indonesia, sehingga pelajaran Bahasa Indonesia ditingkat SMP dapat dipahami dengan baik.

Proses mengajar guru tidak lagi menempatkan siswa sebagai pendengar dan guru menulis. Sebagaimana diterapkan di sekolah SMP selama ini walaupun terjadi perubahan kurikulum namun masih banyak tenaga pengajar yang tetap memakai metode lama. agar tujuan kurikulum pembelajaran bahasa Indonesia bisa tercapai maka guru harus lebih banyak fokus pada siswa sebagai komponen penting dalam pembelajaran dan memperhatikan kondisi lingkungan siswa sebagai faktor pendukung kondisi psikis siswa dan siswa harus diberi kesempatan berlatih atau terlibat dalam setiap langkah pembelajaran dan guru tidak harus sibuk dengan keaktifannya didepan kelas menjelaskan materi.

Menurut De Porter (2002: 110) bahwa “setiap siswa memiliki gaya yang berbeda dalam belajar, antara lain tipe visual, auditorial, dan kinestetik. Tipe visual adalah gaya belajar dengan cara melihat, tipe auditorial adalah gaya belajar dengan menggunakan alat pendengarannya, sedangkan kinestetik adalah tipe belajar dengan cara bergerak, bekerja dan menyentuh”.

Hal-hal seperti inilah yang harus diperhatikan guru dalam mengajar, tidak hanya memberlakukan satu tipe saja. Dalam melibatkan semua tipe yang ada akan membantu siswa untuk terus membentuk pengalaman yang bermakna. Menurut Sanjaya (2006: 96) “pengalaman adalah kejadian yang dapat memberikan arti dan makna kehidupan setiap individu”. Jadi dalam proses pembelajaran guru harus memahami tipe belajar dalam dunia siswa, artinya guru perlu menyesuaikan gaya mengajar terhadap gaya belajar siswa. Dalam proses belajar hal ini sering terlupakan.

Maka guru sebagai tenaga pengajar harus memperhatikan perkembangan siswa, khususnya siswa sekolah sebagai individu yang sedang berkembang. Dimana kemampuan belajar seseorang akan dipengaruhi oleh tingkat perkembangan dan keluasan pengalaman yang dimilikinya.

Atas pemikiran ini peneliti akan meneliti metode *fun learning* di sekolah dalam bentuk tindakan kelas, untuk mengetahui apakah dengan menggunakan metode *fun learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa selain itu juga diharapkan menjadi salah satu metode yang bisa diterapkan guru di sekolah yang proses pembelajarannya fokus pada keaktifan siswa.

## 5. Pengertian Menulis Karangan Narasi

Menulis adalah segenap rangkaian kegiatan seseorang mengungkapkan gagasan dan menyampaikan dalam bahasa tulis kepada masyarakat pembaca untuk dipahami (Gie, 2002:3). Selain itu, Tarigan (2008:3) mengemukakan bahwa menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain.

Menurut Hayon (2007:5), menulis adalah segala kegiatan yang berkaitan dengan perihal menulis. Menulis ada hubungannya dengan orang yang menulis, bahan yang ditulis dan masyarakat sebagai sarana pembaca. Itulah dunia kepenulisan yang saling berkaitan satu sama lainnya.

Unsur-unsur dalam menulis minimal mencapai empat aspek, yaitu: (1) aspek gagasan yang akan disampaikan yang berupa topik masalah, (2) aspek tulisan yang berbentuk jenis karangan, sebagai gaya cara menulis karangan narasi, deskripsi, argumentasi, persuasi, atau eksposisi, agar pembaca dapat mencerna tulisannya, (3) aspek keterpaduan antar paragraf agar tidak tumpang tindih pembahasannya, dan (4) aspek bahasa memiliki diksi yang tepat dan gaya bahasa.

Suparno dan Yunus (2006:30) mendefinisikan menulis sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat dan medianya. Pesan adalah isi atau muatan yang terkandung dalam suatu tulisan. Tulisan merupakan sebuah simbol atau lambang bahasa yang dapat dilihat dan disepakati pemakainya. Komunikasi

tulis mencakup empat unsur yang terlibat: penulis sebagai penyampai pesan (penulis), pesan atau isi tulisan, saluran atau media berupa tulisan, dan pembaca sebagai penerima pesan.

Menurut Keraf (1997:34) tujuan menulis adalah untuk mengungkapkan fakta-fakta, perasaan, sikap dan perasaan secara jelas dan efektif kepada para pembaca. Sementara tujuan menulis menurut Tarigan (2008:24-25) yaitu: (1) untuk memberitahukan atau untuk mengajar, (2) untuk meyakinkan atau mendesak, (3) untuk menghibur atau yang mengandung tujuan estetik dan, (4) untuk mengepresikan dan emosi yang kuat.

Karangan yang baik dipengaruhi oleh pengorganisasian yang baik. Karangan yang baik ini dimaksud agar tujuan dari penulis dapat sampai kepada pembaca. Menurut Adelstein & Pival (Tarigan, 2008: 6-7) karangan yang baik memiliki ciri-ciri berikut.

- a. Karangan yang baik mencerminkan kemampuan penulis mempergunakan nada yang serasi.
- b. Karangan yang baik mencerminkan kemampuan penulis menyusun bahan-bahan yang tersedia menjadi keseluruhan yang utuh.
- c. Karangan yang baik mencerminkan kemampuan penulis untuk menulis dengan jelas.
- d. Karangan yang baik mencerminkan penulis untuk menulis secara meyakinkan atau dapat menarik minat pembaca.

- e. Karangan yang baik mencerminkan kemampuan penulis untuk mengkritik naskah tulisanya dan memperbaikinya.
- f. Karangan yang baik mencerminkan kebanggaan penulis dalam naskah.

Berdasarkan pendapat-pendapat tentang ciri karangan di atas, dapat di simpulkan bahwa karangan menurut pendapat Darmadi. Karangan baik tersebut di jelaskan secara terperinci. Ciri- ciri telah memuat dari ketepatan tujuan penulis, faktor kejelasan karangan kepadatan isi, pengembangan karangan, penggunaan bahasa, dan kekuatan karangan tersebut.

Menurut Keraf (2010: 136), narasi adalah suatu bentuk wacana yang berusaha menggambarkan dengan sejelas-jelasnya kepada pembaca suatu peristiwa yang telah terjadi. Dengan kata lain, narasi berusaha menjawab sebuah pertanyaan “apa yang telah terjadi” bentuk karangan ini berusaha mengisahkan suatu kejadian atau peristiwa yang seolah-olah pembaca dapat melihat dan dapat mengalami peristiwa itu.

Paragraf narasi adalah suatu bentuk wacana yang sasaran utamanya adalah tindak-tanduk yang dijalin dan dirangkaikan menjadi sebuah peristiwa yang terjadi sebuah peristiwa yang terjadi didalam suatu kesatuan waktu. Atau dapat juga dirumuskan dengan cara lain: narasi adalah suatu bentuk wacana yang berusaha menggambarkan sejelas-jelasnya kepada pembaca suatu peristiwa yang telah terjadi (Keraf, 2010:136). Narasi merupakan bentuk tulisan yang bertujuan menceritakan rangkaian peristiwa atau pengalaman manusia berdasarkan perkembangan



karangan dan tulisan yang bersifat menyejarah dari waktu-kewaktu (Semi, 1993:32).

Jenis-jenis karangan narasi diantaranya sebagai berikut:

#### 1) Narasi Ekspositoris

Narasi ekspositoris adalah narasi yang bertujuan untuk mengunggah pikiran para pembaca untuk mengetahui apa yang dikisahkan saran utama jenis narasi ini berubah perluasan para pengetahuan para pembaca setelah selesai membaca kisah tersebut. Narasi ini berusaha menyampaikan informasi secara langsung. Persoalan yang diangkat dalam narsi ekspositoris pun merupakan tahap-tahap kejadian dan rangkai-rangkaian perbuatan yang dirangkaikan perbuatan yang disajikan para pembaca.

#### 2) Narasi Sugestif

Narasi sugestif adalah narasi yang bertujuan untuk memberi makna atau peristiwa sebagai suatu pengalaman. Bukan untuk memperluas pengetahuan informasi seorang. Narasi jenis ini selalu melibatkan imajiansi pembaca. Pembaca dapat menarika suatu makna yang secara jelas setelah selesai membaca narasi ini.

### 6. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Menurut AECT (Arsyad 2011:3) media diartikan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Di sisi lain, Prianggawidagdag (2002:145) mengemukakan

bahwa media pembelajaran adalah alat yang dipakai sebagai saluran yang dipakai sebagai saluran untuk tersebut dapat menambah efektifitas interaksi antara pengajar dan pembelajar.

Pengertian media menurut Soeparno (1980:1) suatu alat yang merupakan saluran untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi dari suatu sumber kepada penerima. Yang dimaksud dengan pesan atau informasi tersebut adalah guru. Sementara itu, penerima informasi yang di maksud adalah siswa. Di pihak lain, Sanaky (2009:3) menyatakan bahwa media pembelajaran ini menjadi proses berkomunikasi pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan pengertian media diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang di gunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran ini dapat membantu proses interaksi antara guru dan siswa pada saan belajar mengajar.

Fungsi utama media pembelajarn menurut Arsyad (2011:15) adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan di ciptakan oleh guru. Sementara Kemp dan Dayton (Arsyad, 2011: 19) mengemukakan bahwa fungsi media pembelajaran, yaitu: (1) memotivasi minat atau tindakan (2) menyajikan informasi, dan memberi intruksi.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran dianjurkan untuk

mempertinggi kualitas pembelajaran. Tingginya proses dan hasil pembelajaran ini berkenaan dengan taraf berpikir siswa. Menurut Sudjana dan Rivai (2002: 3), tahap berpikir manusia mengikuti perkembangan dari berpikir konkrit berpikir abstrak mereka berpikir dari hal yang sederhana menuju keberpikir kompleks melalui media pembelajaran inisiswa diharapkan mampu menyederhanakan hal-hal yang kompleks menjadi sederhana dan hal-hal abstrak dapat dikongkritkan.

Media pembelajaran dapat memberi manfaat dalam proses belajar siswa Menurut Sudjana dan Rivai (2002: 2) manfaat pembelajaran dalam proses belajar siswa adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajarn akan lebih jelas makna nya sehingga dapat lebih dipahami siswa dan memungkinkan siswa mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan guru sehingga siswa bosan dan guru kehabisan tenaga.
- d. Siswa lebih banyak melakukan belajar karena tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga beraktivitas lain seperti mengamati, mendemostrasikan, memerangkan, dan lain-lain.

## 7. Media Televisi *Realty Show*

Televisi adalah media menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara audio visual dengan disertai unsur gerak, (Sudirman, dkk, 2002:71). Berarti dapat dikatakan bahwa televisi merupakan proyeksi lambang verbal, visual, dan gerak sekaligus dipancarkan pesawat-pesawat penerima Soeparno (1980:56), televisi bisa menjadi media menarik, modern, dan selalu siap diterima penonton dengan acara-acara yang ditayangkan perhatian penonton sepenuhnya dapat dipikat melalui media ini.

Program acara ditayangkan ditelvisi beranekaragam dan memiliki tingkat kemenarikan sendiri. Menurut Soeparno (1980:56), program tayangan ditelvisi dapat dimanfaatkan secara langsung maupun tak langsung. Pemanfaatan secara langsung dilakukan dengan mempresentasikan materi ajar pada acara yang memang direncanakan untuk itu, misalnya acara siaran pelajaran bahasa inggris. Sementara itu, pemanfaatan secara tidak langsung dapat dilakukan dengan cara menggunakan cerita biasa diselenggarakan dalam acara televisi, misalnya cerita film atau acara sandiwara.

Salah satu cara pemanfaatan televisi secara tidak langsung dengan memanfaatkan program televisi yang ada program acara di atas *Realty Show*. *Realty show* Menurut Seet (2008:185) adalah jenis tayangan yang menampilkan aktivitas nyata dari pembaw acara dan berbagai aspek pendukungnya (Tallen, obyek, lokasi, dramatika). Secara istilah *reality show* pertunjukan yang asli (nyata) dan tidak dibuat-buat. Kejadian ini

diambil dari keseharian masyarakat secara apa adanya. Tayangan ini pun dapat dikatakan tayangan realitas masyarakat. Seiring berkembangnya zaman, tayangan ini tidak sepenuhnya nyata dari masyarakat karena ada campur tangan dari pada kreator yang ikut mengarahkan tayangan ini. Tampilan ekspresi, seperti bahagia, takut, dan sedih dituju sedapat mungkin dapat terlihat menarik di depan kamera. Salah satu tayangan televisi *reality show* “jika aku menjadi” merupakan sebuah program *reality show* yang ditayangkan oleh televisi swasta Trans TV. *Reality show* ini menampilkan perjalanan pembawa acara yang ikut merasakan kisah perjalanan sesosok orang yang disorotinya. Pembawa acara diajak melakukan keseharian yang mungkin belum pernah dijalannya di sebuah keluarga kalangan kelas bawah. Tayangan ini memiliki jalan cerita yang berurutan setiap peristiwa yang ditampilkan. Informasi yang disuguhkan tersebut diharapkan mampu merangsang alur berpikir siswa dalam membuat karangan narasi.

#### 8. Fun Learning

*Fun learning* atau cara belajar yang menyenangkan dan mengasyikkan menurut pendidik komunitas sekolah alam adalah suatu proses belajar yang mengangkat kehidupan secara natural dan riil serta indah dan nyaman. Proses pembelajaran ini menjadi sebuah aktivitas kehidupan riil yang di hayati dengan penuh kegembiraan. dan menurut Tolstoy (Freire, 2004: 492) belajar menyenangkan sangat perlu dalam proses pembelajaran karena sangat membantu bagi peserta didik untuk bisa menjadikan bahan pelajaran menjadi bermakna, memberi motivasi belajar,

dan menyediakan kepuasan belajar. Karena belajar yang menyenangkan akan membuat anak merasa tidak dibebani atau tidak dipaksa untuk belajar.

Walberg (1997:22) bahwa lingkungan sosial atau suasana kelas adalah penentu psikologis utama yang mempengaruhi belajar akademis. Suasana keadaan ruangan menunjukkan arena belajar yang dipengaruhi emosi.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa metode *fun learning* adalah cara belajar mengasyikkan dan menyenangkan yang berpusat pada kondisi psikologi siswa dan atmosfer lingkungan dalam melakukan proses belajar mengajar. Metode ini cara menciptakan rasa cinta dan keinginan untuk belajar. Penerapan metode ini merupakan penerapan kombinasi dari *Quantum learning* dan *Quantum teaching* dengan menggunakan games.

Penerapan metode ini membantu siswa menikmati pelajaran dengan memandang peserta didik sebagai manusia seutuhnya, bukan sebagai robot atau celengan yang harus dijejaki.

Oleh ilmu pengetahuan dan keterampilan sehingga disaat proses pembelajaran menjadi sebuah proses pengisian atau gaya bank menurut Paul of Freire (dalam Djibrin, 2006: 144).

Melalui metode pembelajaran *fun learning*, maka guru dapat mengubah kelas menjadi komunitas belajar masyarakat mini yang setiap detailnya telah diubah secara saksama untuk mendukung belajar optimal yaitu dengan bagaimana cara mengatur bangku, menerapkan kebijakan

kelas, hingga kepada cara merancang pengajaran. Dengan demikian siswa dinamis dapat mengikuti pembelajaran sehingga dunia guru dengan dunia siswa dapat terjembatangi untuk memudahkan guru membangun jalinan, menyelesaikan bahan pelajaran dengan cepat, membuat hasil belajar lebih melekat, dan memastikan terjadinya pengalihan pengetahuan. Bahan kunci untuk membangun suasana yang bagus adalah niat, hubungan, kegembiraan dan ketakjuban, pengambilan resiko, rasa saling memiliki, dan keteladanan.

Menurut De Porter (2003:19) ada beberapa cara membangun suasana belajar yang menyenangkan yaitu:

- a. Membangun kekuatan niat
- b. Pendidik harus memahami peraukurang dibutuhkan untuk “Merekatkan pelajaran dalam ingatan”.

Langkah–langkah yang dilakukan oleh pendidik untuk mengenal emosi siswa adalah:

- 1) Memberikan kebebasan kepada anak mengungkapkan suka cita dan kemarahan mereka disaat belajar.
  - 2) Menggunakan menulis atau menggambar untuk meluapkan emosi
  - 3) Atau membaca dengan perasaan
- c. Jalinan Rasa Simpati dan Saling Pengertian.

Peserta didik harus mampu menjalin sebuah hubungan berupa rasa simpati dan saling pengertian dengan peserta didik, karena dengan adanya hubungan atau saling mengenal antara peserta didik akan

menciptakan suasana yang terbuka dan efektif. Cara-cara untuk membangun hubungan yaitu:

- a. Perlakukan siswa sebagai manusia sederajat
  - b. Ketahuilah apa yang disukai siswa, cara pikir siswa mereka dan perasaan mereka mengenai hal-hal yang terjadi dalam kehidupan mereka
  - c. Bayangkan apa yang menghambat mereka untuk memperoleh hal yang benar-benar mereka inginkan. Jika guru tidak tahu, maka wajib untuk menanyakannya.
  - d. Ketahuilah apa yang menghambat mereka untuk memperoleh hal yang benar-benar mereka inginkan. Jika anda tidak tahu, tanyakanlah.
  - e. Berbicaralah dengan jujur kepada mereka dengan cara yang membuat mereka mendengarnya dengan jelas dan halus.
  - f. Bersenang-senanglah bersama mereka.
- d. Keriangan dan Ketakjuban

Jika pendidik secara sadar menciptakan kesempatan untuk membawa kegembiraan di dalam proses belajar mengajar di kelas, kegiatan mengajar dan belajar akan lebih menyenangkan dan mengasyikkan. Kegembiraan membuat siswa siap belajar dengan lebih mudah, dan bahkan dapat mengubah sikap negatif. Untuk mendapatkan hasil terbaik dengan siswa, akuilah setiap usaha yang tepat. Sebagai pendidik, kita lebih banyak mengakui ketepatan daripada proses belajar perseorangan.



e. Rasa Saling Memiliki

Meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik rasa saling memiliki dapat diwujudkan dengan melibatkan partisipasi anak didik dengan seringnya melemparkan pertanyaan memberi kebebasan berekspresi mereka akan menemukan sesuatu yang teraktualisasikan dan potensinya.

Rasa saling memiliki sejatinya membuat orang merasa berdaya untuk keluar dan mempertaruhkan zona nyaman mereka, demi sukses dalam belajar. Rasa ini juga dapat menciptakan rasa dukungan dan standar memperlakukan satu samalain dengan hormat (Singer, 1997:26).

f. Pengambilan Risiko

Belajar itu mengandung risiko. Setiap kali kita bertualang untuk belajar sesuatu yang baru, kita mengambil risiko besar di luar zona nyaman kita. Saat memasukkan unsur risiko kedalam situasi belajar, pendidik membangkitkan kesukaan bertualang alami dalam belajar. Hal ini akan membawa peserta didik melampaui batas mereka sebelumnya, dan menambah dampak mereka. Sebagian mereka menjadi pelajar yang baik dengan menjadi pengambil risiko yang berani.

Memberdayakan siswa untuk keluar dari zona nyaman:

- a. Beri teladan dengan keluar dari zona nyaman.
- b. Ceritakan zona nyaman kepada siswa.
- c. Beritahu mereka bahwa anda mendukung 100%.
- d. Ajak semua anggota kelas untuk saling mendukung.

g. Keteladanan

Keteladanan membangun hubungan, memperbaiki kredibilitas dan meningkatkan pengaruh. Adapun cara untuk itu adalah:

- a. Teladankan komunikasi yang jelas.
- b. Akui setiap usaha.
- c. Senyum.
- d. Jadilah pendengar yang baik.
- e. Ungkapkan pikiran mereka dengan kata-kata anda sendiri.
- f. Jadilah pendengar yang baik.
- g. Nyatakan kembali situasi negatif untuk menemukan hal-hal positif di dalamnya.

Dengan adanya kondisi lingkungan belajar yang menyenangkan, memiliki pengaruh yang besar terhadap perkembangan anak yaitu:

- a. Kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan unik
- b. Kemampuan untuk mentransformasikan gagasan lama ke dalam bentuk-bentuk baru
- c. Kemampuan untuk melihat berbagai kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah
- d. Adanya rasa ingin tahu yang luas dan mendalam
- e. Adanya minat yang besar dan keinginan bereksplorasi
- f. Adanya perhatian pada proses, bukan sekedar hasil akhir
- g. Adanya pengetahuan awal sebagai modal

- h. Adanya kesenangan dan kepuasan diri dalam melakukan pekerjaan.  
Kemampuan berfikir asosiatif dan bermain dengan gagasan.

## **B. Kerangka Pikir**

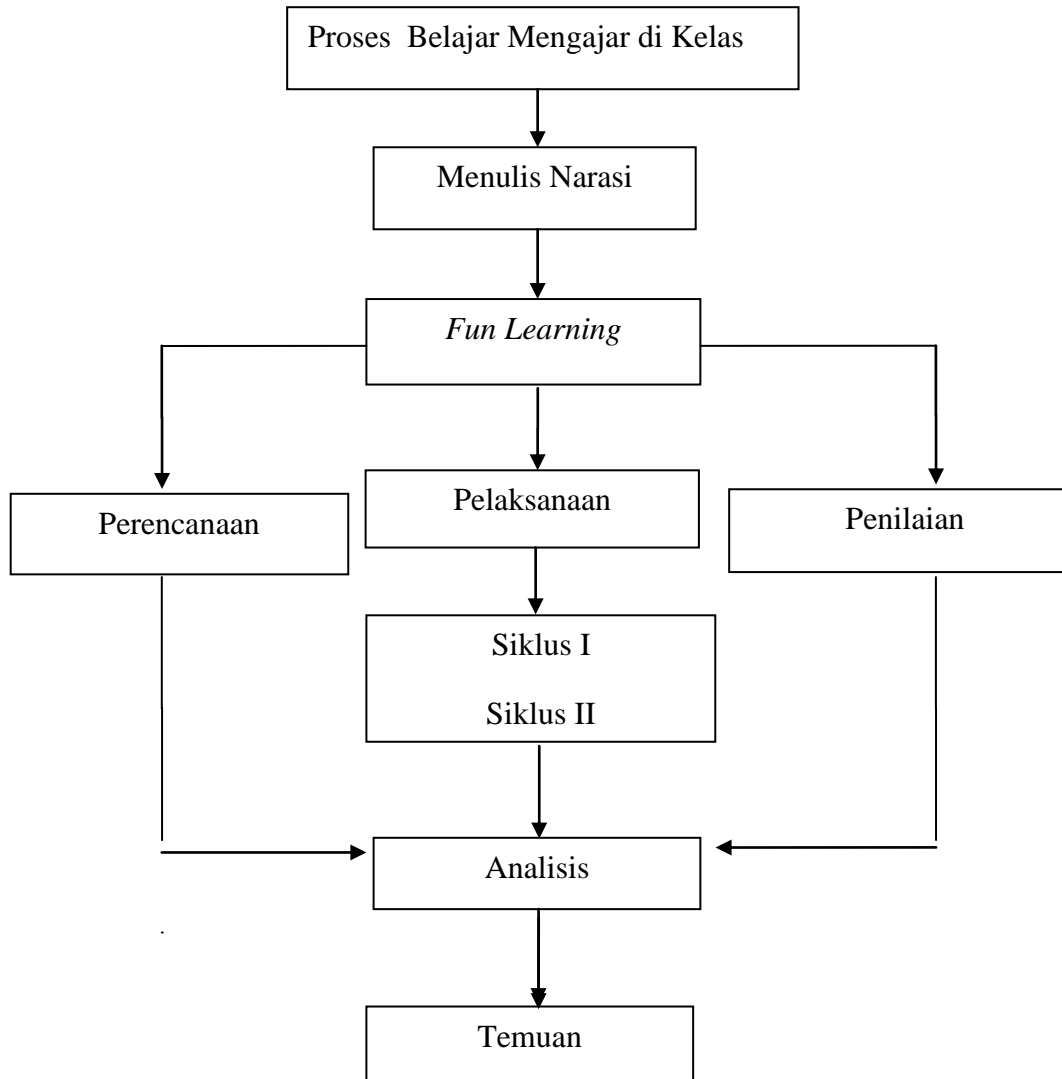
Proses belajar mengajar merupakan serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal-balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam proses belajar mengajar guru memiliki peran yang sangat penting dalam membangkitkan motivasi siswa dalam saat mengikuti pelajaran bahasa Indonesia. Oleh karena itu, guru harus mampu mengembangkan keterampilan-keterampilan dalam proses belajar mengajar.

Metode *fun learning* dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa karena siswa melaksanakan latihan-latihan selama melakukan tugas sehingga pengalaman siswa dalam mempelajari sesuatu dapat lebih terintegrasi. Metode *fun learning* juga dapat mengarahkan siswa untuk menggunakan waktu luang sebaik-baiknya dengan pemberian tugas yang diberikan pada akhir pelajaran yang akan dipertanggung jawabkan pada pertemuan berikutnya, karena kebanyakan siswa datang kesekolah hanya bermain.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran bahasa Indonesia yang efektif maka di perlukan metode pembelajaran yang tepat. Salah satu metode pembelajaran yang tepat adalah metode *fun learning*. Dengan penerapan metode *fun learning* suatu bahan pembelajaran yang sangat membantu siswa menjadikan bahan pelajaran menjadi bermakna, memberi motivasi

belajar, dan menyediakan kepuasan belajar yang menyenangkan akan membuat anak merasa tidak dibebani atau tidak dipaksa untuk belajar.

Kerangka pikir dapat kita gambarkan sebagai berikut:



Gambar. 2.1. Bagan Kerangka Pikir

Dari uraian di atas jelas bahwa bagi guru yang menerapkan metode *fun learning* dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia dapat memberikan dorongan bagi siswa untuk melakukan kegiatan proses

pembelajaran dan mempunyai peranan dalam menunjang hasil belajar bahasa Indonesia.

### **C. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian teori maka dirumuskan hipotesis penelitian ini sebagai berikut “jika menerapkan metode fun learning pada media televisi pada pembelajaran menulis narasi maka hasil belajar siswa kelas VII C SMP Negeri 1 Liriaja Kab. Soppeng dalam pembelajaran Bahasa Indonesia meningkat ”.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Dengan tahapan pelaksanaan meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, tindakan dan refleksi, secara berulang (bersiklus).

#### **B. Lokasi dan Subjek Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Liriaja Kabupaten Soppeng dengan subjek penelitian adalah siswa Kelas VII C sebanyak 21 siswa yang terdiri atas siswa laki laki berjumlah 10 orang dan perempuan berjumlah 11 orang.

#### **C. Faktor yang Diselidiki**

Faktor yang diselidiki untuk menjawab masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Faktor input yaitu dengan memperlihatkan metode yang digunakan dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan strategi belajar.
- b. Faktor proses yaitu dengan melihat proses pembelajaran bahasa Indonesia dengan metode *fun learning* dengan menggunakan games yang langsung terkait dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dengan pengaturan kelas. Dengan melihat hasil belajar Bahasa Indonesia siswa setelah pelaksanaan tindakan pada setiap akhir siklus.

- c. Faktor output yaitu dengan melihat hasil belajar Bahasa Indonesia siswa setelah pelaksanaan tindakan pada setiap akhir siklus.

#### **D. Tahap Pelaksanaan**

Tahap pelaksanaan penelitian tindakan ini dirancang dengan dua siklus yaitu:

1. Siklus I

- a. Tahap Perencanaan

kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Menelaah kurikulum SMP Negeri 1 Liriaja Kelas VII C mata pelajaran bahasa Indonesia.
- 2) Menyusun rencana tindakan pembelajaran yang berorientasi pada rencana pembelajaran yang disusun berdasarkan format yang diberlakukan di sekolah.
- 3) Merumuskan indikator deskriptif keberhasilan tindakan tentang hasil belajar siswa terhadap pelajaran bahasa Indonesia.

- b. Tahap Tindakan

Tujuan utama pemberian tindakan dalam penelitian ini adalah terjadinya perubahan yang mendukung tercapainya peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan metode *fun learning*. Bentuk tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah :

- i. Tindakan utama yang meliputi aktivitas :

1. Memberikan apersepsi
      2. Memaparkan materi dengan menggunakan LCD

3. Menayangkan sebuah film yang akan di gunakan sebagai tugas dalam mengarahkan siswa menulis narasi.

4. Siswa diarahkan untuk memahami alur cerita film yang di tayangkan.

5. Setelah itu siswa diminta untuk menulis narasi sesuai dengan film yang di tayangkan.

ii. Tahap Observasi

Tahap observasi dilakukan terhadap aktifitas siswa selama berlangsung proses belajar mengajar yang menggunakan lembar observasi dengan tujuan untuk melihat adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dengan cara mengamati dan mencatat aktivitas siswa selama pelaksanaan proses belajar mengajar.

iii. Tahap Refleksi

1. Membandingkan hasil tes belajar siswa sebelum diberi tindakan dan setelah diberi tindakan .

2. Merencanakan perbaikan-perbaikan untuk siklus selanjutnya.

2. Siklus II

a. Tahap perencanaan

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan pada siklus kedua sebagai berikut :

a. Membuat paket pedoman pembelajaran yang meliputi skenario pembelajaran



b. Menyusun rencana tindakan pembelajaran yang berorientasi pada rencana pembelajaran yang disusun berdasarkan format yang diberlakukan di sekolah.

b. Tahap Tindakan

Pelaksanaan tindakan yang dilakukan pada siklus II adalah mengulangi kembali tahap-tahap yang dilakukan pada siklus I sambil mengadakan perbaikan atau penyempurnaan metode *fun learning* sesuai hasil yang diperoleh pada siklus.

c. Tahap Refleksi

Pada tahap ini setiap tindakan yang dilakukan dalam pembelajaran dikumpulkan dan dianalisis. Dari hasil analisis tersebut peneliti membuat evaluasi akhir terhadap seluruh hasil pembelajaran bahasa Indonesia setelah diterapkan metode *fun learning*.

### **E. Instrumen Penelitian**

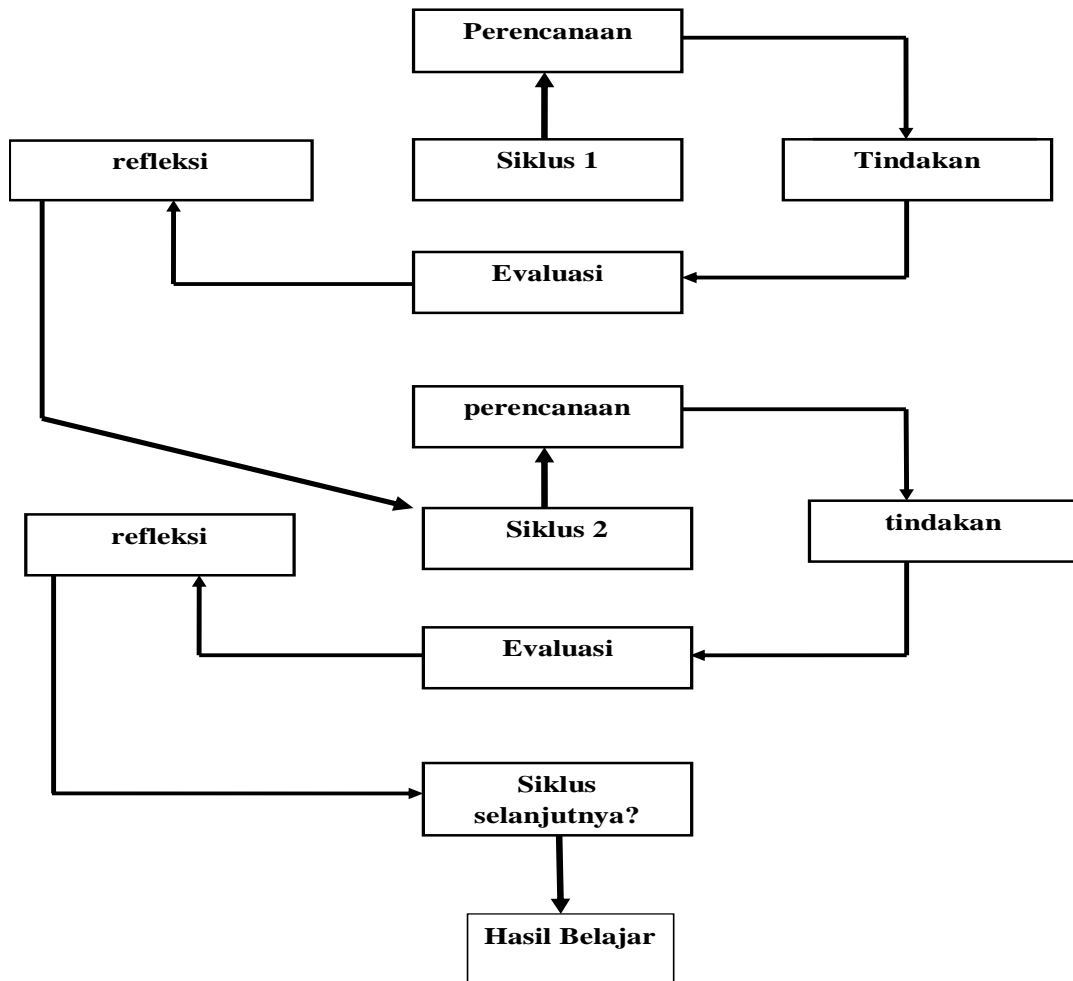
Dalam penelitian ini, instrument yang digunakan adalah:

1. Tes akhir adalah tes yang diberikan pada siswa setelah tindakan tiap siklus.
2. Pedoman observasi, yaitu berupa catatan tentang bagaimana aktivitas siswa dalam mengikuti proses belajar.

### **F. Prosedur Penelitian**

Penelitian ini direncanakan dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai antara siklus I

dan siklus II yang merupakan komponen yang saling berkaitan. Hubungan antara komponen siklus I dan siklus II dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar.3.1 Hasil Siklus I dan Siklus II

### G. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang akan dilakukan dalam penelitaian ini adalah sebagai berikut:

1. Data mengenai hasil belajar diambil dari setiap siklus. Tes tersebut dibuat oleh peneliti dalam bentuk soal essay yang terdiri dari 3 nomor, setiap tugas mempunyai hasil skor yang berbeda sehingga mencapai nilai kriteria

ketuntasan minimum pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan jawaban terbuka.

2. Data tentang aktivitas belajar mengajar diambil pada saat dilaksanakan tindakan menggunakan teknik dalam instrumen penelitian berupa tes akhir yaitu tes yang diberikan pada siswa setelah tindakan tiap siklus bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan menulis narasi dan pedoman observasi digunakan untuk mendapatkan data tentang proses belajar mengajar berupa catatan tentang bagaimana siswa dalam mengikuti proses belajar.

#### **H. Teknik Analisis Data**

Data yang diperoleh dari tes kemampuan dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif, yaitu skor rata-rata, persentase, nilai minimum dan maksimum yang dicapai setiap siklus.

Untuk mengelola data hasil belajar dalam penelitian, digunakan analisis dengan prosedur sebagai berikut:

1. Merata-ratakan semua skor hasil belajar.
2. Membuat tabel kategori berdasarkan nilai rata-rata dalam kategori yaitu sangat rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi.

Adapun kriteria secara deskriptif yang digunakan setelah sampai pada persentase adalah pada suratedaran Diktorat Pendidikan Menegah Umum no. 2/C3/MN/199 sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kategori standar yang diterapkan oleh pendidikan nasional  
Diktorat Pendidikan Menengah umum .

rsentase (%)	ngkat penguasaan
- 34	ngkat rendah
- 54	ndah
- 64	dang
-84	ik
- 100	ngkat baik

Sumber: Skor hasil belajar yang mengacu pada teknik kategorisasi skala lima yang diterapkan oleh pendidikan Nasional.

Data hasil observasi dianalisis dengan cara mendiskripsikan hasil pengamatan selama proses pelaksanaan pembelajaran berlangsung.

### **I. Indikator Keberhasilan**

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini, terbagi atas dua yaitu indikator proses dan indikator hasil. Indikator proses adalah data kontrol yang dijadikan acuan pada saat proses pembelajaran berlangsung yang diambil melalui lembar observasi. Kualitas ini ditandai dengan terjadinya peningkatan keaktifan fisik keaktifan mental dan keaktifan sosial siswa. Sedangkan kualitas kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal bahasa Indonesia ditandai dengan meningkatkan skor rata-rata dengan memperhatikan ketuntasan belajar siswa.

Adapun teknik yang digunakan dalam mencari kategori ketuntasan belajar siswa adalah: seorang siswa disebut telah tuntas hasil belajarnya secara klasikal jika meraih 75% dari skor ideal dengan nilai kriteria ketuntasan minimum pada mata pelajaran bahasa Indonesia 79. Masing- masing siklus terdiri atas 4 Pertemuan yakni siklus pertama pertemuan 1 dan 2 adalah tgl 13-14 September -2016 dan pertemuan 4 dan 5 adalah tgl 20-21 September-2016. Dan Siklus Ke Dua pertemuan 1 dan 2 adalah tgl 27-28 September 2016 dan pertemuan 4 dan 5 adalah tgl 04-05 Oktober-2016.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas VII SMP Negeri 1 Marioriwawo Kabupaten Soppeng, mengkaji penerapan kemampuan menulis narasi menggunakan metode *fun learning* pada media reality show dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Liliriaja Kabupaten Soppeng. SMP Negeri 1 Liliriaja Kabupaten Soppeng dilakukan terhadap 21 subjek penelitian. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus yakni tiap-tiap siklus terdiri dari empat tahap yakni tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Pada tahap refleksi di siklus I inilah dapat diketahui perkembangan dan peningkatan hasil belajar siswa. Sedangkan pada siklus II adalah pengulangan dan penambahan dari siklus I yang dianggap kurang berhasil untuk ditingkatkan. Teknik pengumpulan data melalui tes, observasi dan dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian yang dianalisis pada pelaksanaan setiap siklus adalah tes tertulis yang diberikan pada akhir pelaksanaan setiap siklus. Tes tertulis merupakan penilaian kepada siswa yang merupakan bagian data kuantitatif. Selanjutnya observasi terhadap aktivitas siswa.

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Siklus I**

Tahapan kegiatan siklus I, meliputi: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tiap-tiap hasil kegiatan diuraikan sebagai berikut:

#### a. Perencanaan

Format penilaian kemampuan keterampilan berbicara, dan menyusun lembar observasi proses pembelajaran dan aktivitas belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, ditetapkan kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia sebanyak 4 kali pertemuan, dan menetapkan indikator keberhasilan pembelajaran bahasa Indonesia yaitu sesuai standar KKM 7,9 dan

ketuntasan belajar minimal 85 %.

#### b. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan yang dilakukan pada pelaksanaan tindakan pembelajaran sesuai skenario pembelajaran yang telah dibuat. Kegiatan itu sebagai berikut:

- 1 Sebelum pelaksanaan tindakan diawali dengan berdoa, dan absensi. selanjutnya peneliti memberikan tes awal kepada siswa untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa.
- 2 Pada awal tatap muka peneliti menyampaikan materi yang sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat yaitu mata pelajaran bahasa Indonesia.
- 3 Peneliti atau guru mengemukakan tujuan pembelajaran keterampilan berbicara dengan memanfaatkan media televisi dengan menggunakan media reality show sebagai sumber belajar, menjelaskan materi pelajaran setelah itu siswa diminta untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami.
- 4 Peneliti melakukan pemantauan selama kegiatan pembelajaran berlangsung berdasarkan pedoman observasi.

5 Kegiatan inti pembelajaran yaitu; menyampaikan materi menulis dan unsur-unsur menulis dan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam keterampilan menulis, kemudian memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya jawab, kemudian menampilkan kepada siswa berupa tayangan di TV Media Reality Show (jika aku menjadi) untuk mengamati seperti apakah yang ditampilkan dan bisa diambil suatu pembelajaran sekitar sebagai sumber belajar. Setelah siswa mempelajarinya sebagai sumber belajar dalam menulis, siswa dilatih secara individu melatih kemampuan menulis berdasarkan hasil pengamatan pada gambar dengan memperhatikan penggunaan pilihan kata yang tepat dan diksi yang tepat dalam menulis. Sementara siswa lainnya mendengarkan dengan seksama. sementara guru membimbing siswa menemukan gagasan pokok dalam berbicara.

6 Pada akhir siklus yaitu siswa dan guru membuat kesimpulan, refleksi pemberian pesan-pesan moral, dan menutup pelajaran.

#### c. Hasil Observasi dan Penilaian Keterampilan Berbicara

Hasil observasi terhadap proses pembelajaran bahasa Indonesia, berupa aktivitas mengajar guru berdasarkan tahapan pendekatan *fun learning*, aktivitas belajar siswa, dan penilaian keterampilan menulis, disajikan sebagai berikut:

##### 1) Aktivitas guru

Hasil observasi aktivitas mengajar guru dalam mengajarkan materi keterampilan menulis dalam pembelajaran bahasa Indonesia melalui pendekatan *fun Learning* di kelas VII SMP Liriaja Kabupaten Soppeng. Secara umum berlangsung cukup baik pada setiap pertemuan walaupun sebagian aspek masih



berlangsung kurang baik. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru mempersiapkan siswa dengan menugaskan mempersiapkan peralatan menulis berlangsung cukup baik pada pertemuan I, II, dan III, serta berlangsung dengan baik pada pertemuan IV. Hal ini berarti guru telah berupaya agar siswa memiliki kesiapan mengikuti pelajaran keterampilan menulis. Demikian pula menyampaikan tujuan pembelajaran keterampilan menulis melalui Acara TV . (menunjukkan satu slide video yang bertemakan pendidikan yang berbaur tentang media Reality Show yang ada di tv (jika aku menjadi)) sebagai sumber belajar.

Dalam hal penjelasan tujuan ditampilkannya slide video acara reality show yang ada di TV yang ditampilkan di depan kelas sebagai sumber belajar keterampilan menulis, maka hal tersebut telah berlangsung cukup baik setiap pertemuan sehingga siswa memahami tujuan ditampilkannya di depan kelas mengamati secara kronologis cerita yang ditampilkan sebagai bahan keterampilan menulis .Penyajian materi dilakukan dengan baik setiap pertemuan, karena guru menyajikan materi secara singkat, jelas, dan sistematis sehingga memudahkan siswa memahami materi keterampilan menulis. Saat siswa keluar kelas mengamati secara kronologis cerita yang ditampilkan sebagai bahan keterampilan menulis atau kegiatan memperoleh informasi, pelaksanaannya hanya sebentar pada pertemuan I dan II yaitu sekitar 15 menit , guru menjelaskan seperti apa itu media reality show supaya siswa dapat mengerti secara seksama. kemudian pertemuan berikutnya telah berlangsung cukup baik karena siswa diberi kesempatan sekitar 20 menit mengamati slide video yang ditampilkan di depan kelas secara kronologis sebagai bahan untuk keterampilan menulis. Setelah siswa mengamati

slide video yang ditampilkan , siswa membuat karangan narasi sesuai dengan konteks melalui tulisan kemudian siswa satu persatu tampil di depan kelas membacakan hasil karangan narasinya dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar.

Berdasarkan hasil pengamatan yang berlangsung baik, karena setiap siswa diberi kesempatan walaupun pelaksanaannya masih kurang baik. Hal ini dikarenakan setiap pertemuan hanya 2 siswa yang tampil ke depan kelas.. Demikian halnya tanya jawab materi pelajaran tentang hasil kerja siswa juga masih berlangsung kurang baik pada pertemuan I, II, dan III, karena kurang merangsang partisipasi siswa untuk bertanya jawab sehingga hanya sebagian kecil siswa aktif bertanya jawab. Demikian pula pemberian penguatan atau penghargaan atas hasil kerja siswa juga masih kurang baik, karena kurang memperhatikan pentingnya pemberian penguatan. Pada akhir pertemuan, guru menyimpulkan materi walaupun pelaksanaannya masih kurang, karena kurang melibatkan siswa menyimpulkan materi pelajaran berkaitan dengan keterampilan Menulis sebagai sumber belajar.

## 2) Aktivitas belajar siswa

Hasil observasi aktivitas belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia melalui pendekatan *fun Learning* di kelas VII SMP Liriaja Kabupaten Soppeng, disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.1. Hasil Observasi Siswa Selama Mengikuti Pembelajaran Siklus I

No.	Aspek yang diamati	Pertemuan ke				Rata	Presentase
		I	II	III	IV	Rata	(%)
1.	Jumlah siswa yang hadir pada saat kegiatan pembelajaran	20	19	18	19	19	90,32%
2.	Siswa yang memperhatikan pada saat proses pembelajaran	18	17	18	18	18,5	89,51%
3.	Siswa yang aktif pada saat latihan diberikan dalam proses pembelajaran	13	10	15	15	16,25	62,09%
4.	Siswa yang masih perlu bimbingan dalam keterampilan menulis	15	14	17	15	15,25	59,09%
5.	Siswa yang kurang terampil Menulis dengan baik dan benar.	17	15	17	18	16,75	82,25%
6.	Siswa yang mampu terampil Menulis dan mengerjakan latihan dengan baik dan benar	5	8	5	5	5,75	36,29%
7.	Siswa yang melakukan aktifitas negatif pada saat pembelajaran (main-main, ribut, keluar masuk kelas, mengganggu, dan lain-lain)	4	3	3	2	3	13,06%

Sumber: Hasil Analisis hasil belajar siswa siklus 1(lampiran)

Hasil observasi di atas menunjukkan bahwa tidak semua siswa aktif mengikuti pelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran bahasa Indonesia melalui pendekatan fun learning. ada sebagian siswa kurang aktif mengikuti pelajaran, khususnya menyimak penjelasan guru tentang keterampilan

menulis, mengamati video yang ditampilkan di depan kelas melalui LCD sebagai sumber dalam keterampilan menulis, dan menyimpulkan materi pelajaran. Bahkan hanya sebagian kecil siswa aktif bertanya jawab dengan sesama siswa dan guru. kondisi tersebut dapat mempengaruhi pemahaman terhadap materi dan pada gilirannya mempengaruhi keterampilan menulis dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII SMP Negeri 1 Liriaja Kabupaten Soppeng

### 3) Hasil belajar

Rekapitulasi nilai keterampilan menulis dalam pembelajaran bahasa Indonesia berdasarkan hasil tes siklus I, disajikan sebagai berikut:

**Tabel 4.2. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Siklus I**

No	Aspek-aspek yang dianalisis	Nilai
1.	Subjek penelitian	21
2.	Nilai ideal	100
3	Nilai Tertinggi	80
4.	Nilai Terendah	40
6.	Range (jarak)	40
7.	Nilai rata-rata	66,38
8.	Jumlah Nilai	1,394

Sumber: Hasil analisis hasil belajar siswa siklus I (lampiran )

Tabel 4.2 tersebut memberi gambaran bahwa nilai keterampilan menulis pada siklus I, yaitu rata-rata 66,38 nilai tertinggi adalah 80 sementara nilai terendah 40. Dari 21 subjek penelitian, jumlah nilai adalah 1,394. Hal ini memberi gambaran bahwa keterampilan menulis dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII

SMP NEG. 1 Liliraja Kabupaten Soppeng pada umumnya masih perlu ditingkatkan melalui pendekatan *fun learning* dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Kemampuan keterampilan menulis melalui pendekatan *fun learning* di Kelas VII SMP NEG. 1 Liliraja Kabupaten Soppeng, disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.3. Kemampuan menulis karangan narasi pada siklus I

<b>Interfal</b>	<b>Kategori</b>	<b>frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
80-100	Sangat baik	2	9,66
70-79	Baik	8	32,2
60-79	Sedang	7	22,54
50-59	Rendah	1	12,88
≤ 49	Sangat rendah	3	22,54
	Jumlah	21	100

Sumber: Hasil tes siklus I (lampiran )

Tabel 4.3 di atas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki

keterampilan menulis pada kategori cukup terampil sebesar 22,54 %, disusul kategori kurang terampil sebesar 12,88 %, kategori terampil sebesar 32,2 %, tidak terampil sebesar 22.54 %, dan hanya 9.66 % siswa pada kategori sangat terampil. Sesuai nilai rata-rata keterampilan menulis pada siklus I sebesar 66,38 (lampiran) dan dikonsultasikan dengan interval pada tabel 4.3, maka nilai rata-rata tersebut berada pada kategori cukup terampil, walaupun masih terdapat 12.88 % siswa masih kurang terampil dan 22.54 % tidak terampil dalam menulis. Ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas VII SMP

Liliriaja Kabupaten Soppeng melalui pendekatan *fun learning* berdasarkan hasil tes siklus I, disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.4. Ketuntasan Belajar Siswa pada Siklus I

<b>Standar KKM</b>	<b>Ketuntasan Belajar</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
>79	Tuntas	2	9,52
<79	Tidak tuntas	19	90,47
	Jumlah	21	100

Sumber: Hasil tes siklus I (lampiran )

Tabel 4.4 tersebut memberi gambaran bahwa ketuntasan belajar siswa dikelas VII SMP NEG. 1 Liliriaja Kabupaten Soppeng pada siklus I, yaitu tuntas belajarnya sebanyak 2 siswa (9,52%) berdasarkan standar KKM 79, sedangkan belum tuntas belajarnya sebanyak 19 siswa (90,47 %). Hal ini berarti sebagian besar siswa belum tuntas belajarnya atau belum mencapai kriteria ketuntasan belajar yang ditetapkan, yaitu minimal 85 % dari 19 subjek penelitian sehingga pelaksanaan penelitian harus dilanjutkan pada siklus berikutnya (siklus II).

#### d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi proses pembelajaran bahasa Indonesia dan penilaian kemampuan berbicara melalui pendekatan *fun learning* kelas VII.SMP Liliriaja Kabupaten Soppeng , maka dilakukan refleksi oleh guru dan observer untuk mengkaji keberhasilan yang dicapai sekaligus kelemahan yang terjadi sehingga menjadi masukan dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia pada siklus II. Hal ini dilakukan karena hasil penilaian keterampilan menulis pada

siklus I belum mencapai indikator keberhasilan pembelajaran yaitu siswa tuntas belajarnya kurang dari 85 % siswa memperoleh nilai minimal 79 ke atas. Hasil refleksi pada siklus I sebagai berikut:

1. Selama proses pembelajaran bahasa Indonesia melalui pendekatan *fun learning*, langkah-langkah pembelajaran belum diterapkan secara maksimal berdasarkan tahapan master. Hal ini terkait dengan kurangnya waktu yang diberikan kesempatan siswa memperoleh informasi saat melakukan pengamatan terhadap slide video yang ditampilkan sebagai bahan untuk menulis sekaligus menyelidiki makna dan maksud yang ada pada video tersebut .

Demikian pula tidak memberi kesempatan kepada semua siswa untuk berbicara di depan kelas sebagai tahapan pada tipe master yaitu memamerkan apa yang diketahui. Demikian pula tanya jawab pembelajaran kurang maksimal karena hanya melibatkan sebagian siswa, seperti halnya saat menyimpulkan materi pelajaran, karena hanya sebagian kecil siswa aktif menyimpulkan materi pelajaran. Oleh karena itu, langkah-langkah Pendekatan *fun learning* harus diterapkan secara konsisten pada siklus II sebagai upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan kemampuan keterampilan menulis. Aktivitas belajar siswa menunjukkan adanya siswa kurang aktif mengikuti pelajaran, berupa: kurang aktif menyimak penjelasan guru, bertanya jawab, dan menyimpulkan materi. Oleh karena itu, siswa perlu diberikan motivasi dan penguatan lebih intensif agar berperan lebih aktif mengikuti pelajaran melalui Pendekatan *fun learning*.

## 2. Siklus II

Pelaksanaan siklus II merupakan tindak lanjut dari hasil refleksi siklus I sehingga tahapannya sama dengan siklus sebelumnya, tetapi dilakukan perbaikan sesuai hasil refleksi.

### a. Perencanaan

Perencanaan pada siklus II dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII SMP NEG.1 Liriaja Kabupaten Soppeng melalui penekatan *fun learning* yaitu memperbaiki kelemahan pada siklus I, berupa memperbaiki RPP yang lebih menekankan partisipasi siswa dalam belajar keterampilan menulis. Demikian pula mengelola kegiatan pembelajaran melalui Acara TV . (menunjukkan satu slide video yang bertemakan pendidikan yang berbaur tentang Reality Show (jika aku menjadi) sebagai sumber belajar berdasarkan tahapan pendekatan *fun learning*, dan menetapkan kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia melalui pendekatan *fun learning*.

### 1. Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan sebanyak 4 kali pertemuan untuk mengajarkan materi pelajaran tentang keterampilan menulis dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII SMP NEG. 1 Liriaja Kabupaten Soppeng dengan menggunakan pendekatan *fun learning*. Pertemuan I tanggal 27 September 2016, pertemuan II tanggal 28 September 2016, pertemuan III tanggal 4 Oktober 2016, dan pertemuan IV tanggal 5 Oktober 2016 yang sekaligus dilakukan penilaian berdasarkan hasil kerja siswa (keterampilan dalam menulis). Proses pembelajaran bahasa Indonesia melalui pendekatan *fun Learning* di kelas VII



SMP NEG. 1 Liliraja Kabupaten Soppeng, dibagi tiga kegiatan, yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia aspek menulis melalui pendekatan *fun learning* diawali dengan berdoa dipimpin oleh ketua kelas dan absensi, apersepsi, memotivasi siswa untuk mengamati slide video yang ditayangkan sebagai sumber belajar dan memiliki kesiapan belajar, kemudian mengemukakan tujuan pembelajaran menulis dengan melihat apa yang terjadi dalam video tersebut sebagai sumber belajar. Kegiatan inti pembelajaran yaitu: menyampaikan materi berbicara dan hal-hal yang berkaitan dengan keterampilan menulis disertai tanya jawab, kemudian memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya jawab, menampilkan slide video tersebut di depan kelas siswa memperhatikan dan menulis kembali yang telah dilihat dalam bentuk menulis karangan narasi sebagai sumber belajar sebagai bahan dalam keterampilan menulis dan memberi kesempatan kepada siswa bertanya jawab, dan setiap siswa dimintai mengamati dan mempelajari makna keadaan yang terjadi dalam video slide LCD sebagai bahan dalam keterampilan menulis. Setelah siswa mengamati video itu sebagai sumber belajar dalam keterampilan menulis, siswa dilatih secara individu berbicara di depan kelas berdasarkan apa yang ditulis dan diamati dengan memperhatikan penggunaan pilihan kata yang tepat dan EYD ejaan yang disempurnakan. Sementara siswa lainnya mendengarkan, selanjutnya guru membimbing siswa menemukan kesalahan dalam penulisan seperti kalimat utama, kalimat penjelas, ide pokok dan penggunaan pilihan kata yang kurang tepat dalam

keterampilan menulis, ditindak lanjuti tanya jawab materi menulis. Kegiatan akhir yaitu: siswa dan guru membuat kesimpulan, refleksi, pemberian pesan-pesan moral, dan menutup pelajaran.

#### b. Hasil Observasi dan Hasil Penilaian Keterampilan Berbicara

Hasil observasi terhadap proses pembelajaran bahasa Indonesia, berupa aktivitas mengajar guru berdasarkan tahapan pendekatan *fun learning*, dan aktivitas belajar siswa, serta penilaian keterampilan menulis, disajikan sebagai berikut:

##### 1) Aktivitas mengajar guru

Hasil observasi aktivitas mengajar guru dalam mengajarkan materi keterampilan menulis dalam pembelajaran bahasa Indonesia melalui pendekatan *fun learning* di kelas VII SMP NEG.1 Liliraja Kabupaten Soppeng secara umum berlangsung dengan baik pada setiap pertemuan (pertemuan I, II, III, dan IV). Hasil observasi yaitu guru mempersiapkan siswa dengan menugaskan mempersiapkan peralatan menulis dan alat peraga berlangsung dengan baik pada setiap pertemuan dengan tujuan siswa memiliki kesiapan untuk menulis apa yang dilihat lewat tayangan slide video. Demikian pula menyampaikan tujuan pembelajaran keterampilan menulis melalui media realty show sebagai sumber belajar menulis yang dilakukan dengan baik setiap pertemuan. Selama proses pembelajaran menulis, guru berusaha memotivasi siswa mengikuti pelajaran, baik menyimak penjelasan guru, mengamati slide video yang ditampilkan didepan kelas melalui alat peraga LCD, maupun keterampilan menulisnya.

Penyajian materi dilakukan dengan baik setiap pertemuan, karena materi disajikan secara singkat, jelas, dan sistematis disertai pemberian kesempatan bertanya jawab sehingga memudahkan siswa memahami materi keterampilan menulis. Saat siswa mengamati slide video media reality show sebagai bahan belajar atau kegiatan memperoleh informasi, pelaksanaannya berlangsung dengan baik karena siswa diberi kesempatan sekitar 25 menit mengamati slide video media reality show sebagai bahan belajar menulis. Setelah siswa mengamati, siswa menulis kembali apa yang telah diamati tanpa melihat slide video lagi, siswa bersama guru mengamati kesalahan dalam penulisan dan kosa kata karangan dalam bentuk narasi. Pengamatan yang berlangsung baik, karena setiap siswa diberi kesempatan untuk berbicara di depan kelas berdasarkan hasil pengamatan dengan membawa hasil yang telah ditulis lagi setiap pertemuan waktu sangat memadai. Setelah itu, siswa diberi kesempatan berbicara di depan kelas dengan cara berdiskusi. Saat proses tanya jawab materi pelajaran dan tentang hasil kerja siswa juga masih berlangsung cukup baik karena guru berupaya merangsang partisipasi siswa untuk aktif bertanya jawab.

Demikian pula pemberian penguatan atau penghargaan atas hasil kerja siswa juga berlangsung dengan baik, karena siswa diberikan penguatan secara tepat sasaran dan tepat waktu, khususnya bagi siswa yang berbicara di depan kelas dengan baik. Pada akhir pertemuan, guru menyimpulkan materi dengan berupaya melibatkan siswa menyimpulkan materi pelajaran berkaitan dengan keterampilan menulis dan penayangan slide video media reality show dengan menggunakan alat peraga LCD sebagai sumber belajar.

## 2) Aktivitas belajar siswa

Hasil observasi aktivitas belajar siswa dalam mengikuti pelajaran bahasa Indonesia di kelas VII SMP Neg. 1 Marioriwawo Kabupaten Soppeng, disajikan sebagai berikut.

Tabel 4.5. Data Hasil Obsevasi Siswa Selama Mengikuti Pembelajaran Siklus II.

No.	Aspek yang diamati	Pertemuan ke				Rata	Presentase
		I	II	III	IV	Rata	(%)
1.	Jumlah siswa yang hadir pada saat kegiatan pembelajaran	21	19	21	21	20,5	96,77
2.	Siswa yang memperhatikan pada saat proses pembelajaran	19	18	20	20	19,25	95,16
3.	Siswa yang aktif pada saat latihan diberikan dalam proses pembelajaran	15	17	18	18	17	90,32
4.	Siswa yang masih perlu bimbingan dalam keterampilan menulis	8	7	5	5	6,25	25,03
5.	Siswa yang kurang terampil menulis dengan baik dan benar.	8	6	4	4	5,5	22
6.	Siswa yang mampu terampil menulis dan mengerjakan latihan dengan baik dan benar	19	20	20	21	20	95,77
7.	Siswa yang melakukan aktifitas negatif pada saat pembelajaran (main-main, ribut, keluar masuk kelas, mengganggu, dan lain-lain)	4	3	3	2	3	10

Hasil observasi di atas menunjukkan bahwa siswa umumnya aktif mengikuti pelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran bahasa Indonesia, berupa: aktif menyimak dan memperhatikan penjelasan guru tentang keterampilan

menulis ,mengamati objek pada slide video sekitar sesuai yang telah ditentukan, berdasarkan informasi yang diperoleh dari objek yang diamati, bertanya jawab materi pelajaran, dan menyimpulkan materi pelajaran.Kondisi tersebut dapat mempengaruhi tingginya pemahaman terhadap materi dan memberikan dasar pengenalan EYD pada gilirannya mempengaruhi keterampilan menulis dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII SMP Marioriwawo Kabupaten Soppeng

### 3) Hasil belajar

Rekapitulasi nilai keterampilan menulis dalam pembelajaran bahasa Indonesia berdasarkan hasil tes siklus II, disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.6. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Siklus II

No	Aspek-aspek yang dianalisis	Nilai
1.	Subjek penelitian	21
2.	Nilai ideal	100
3	Nilai Tertinggi	95
4.	Nilai Terendah	50
6.	Range (jarak)	40
7.	Nilai rata-rata	82,47
8.	Jumlah Nilai	1.732

Sumber: Hasil analisis hasil belajar siswa siklus II (lampiran )

Tabel 4.6 tersebut memberi gambaran bahwa nilai keterampilan menulis puisi pada siklus II, yaitu rata-rata 82,47, nilai tertinggi adalah 95 sementara nilai

terendah 50. Dari 21 subjek penelitian, jumlah nilai adalah 1.732 dan range sebesar 40 . Hal ini memberi gambaran bahwa keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII SMP Liliraja Kabupaten Soppeng pada umumnya tergolong tinggi melalui pendekatan *fun learning* (pembelajaran menyenangkan) dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Keterampilan menulis melalui pendekatan *fun learning* kelas VII SMP Liliraja Kabupaten Soppeng pada siklus II, disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.7. Kemampuan menulis karangan narasi pada siklus II

<b>Interfal</b>	<b>Kategori</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
80-100	Sangat baik	15	48,3
70-79	Baik	3	38,64
60-79	Sedang	2	9,66
50-59	Rendah	1	3,22
≤ 49	Sangat rendah	0	0
	Jumlah	21	100

Sumber: Hasil tes siklus II (lampiran )

Tabel 4.7 di atas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki keterampilan menulis pada kategori terampil sebesar 38,64 %, disusul kategori sangat terampil sebesar 48,3 %, kategori cukup terampil sebesar 9,66%, dan kategori kurang terampil hanya 3,22%. Sesuai nilai rata-rata keterampilan Menulis pada siklus II sebesar 82,47 (lampiran) dan dikonsultasikan dengan interval pada tabel 4.7, maka nilai rata-rata tersebut berada pada kategori terampil,

walaupun masih terdapat 3,22% siswa masih kurang terampil dalam menulis. Ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas VII SMP Liliriaja Kabupaten Soppeng melalui pendekatan *fun learning* berdasarkan hasil tes siklus II, disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.8. Ketuntasan Belajar Siswa pada Siklus II

<b>Standar KKM</b>	<b>Ketuntasan Belajar</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
>79	Tuntas	20	95,23
<79	Tidak tuntas	1	4,76
	Jumlah	21	100

Sumber: Hasil tes siklus II (lampiran )

Tabel 4.8 tersebut memberi gambaran bahwa ketuntasan belajar siswa kelas VII SMP Marioriwawo Kabupaten Soppeng pada siklus II, yaitu tuntas belajarnya sebanyak 20 siswa (95,23%) berdasarkan standar KKM 79, sedangkan belum tuntas belajarnya sebanyak 1 siswa (4,76 %). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tuntas belajarnya namun belum mencapai kriteria yang ditetapkan, yaitu minimal 99 % dari 21 subjek penelitian sehingga pelaksanaan penelitian hanya sampai pada siklus II.

### c. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan keterampilan menulis di atas, maka pada hakikatnya guru telah menerapkan langkah-langkah pendekatan *fun Learning* dengan baik. Demikian pula siswa telah menunjukkan aktivitas belajar yang baik sehingga dapat mendukung peningkatan keterampilan menulis. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian keterampilan menulis pada siswa kelas VII SMP

Marioriwawo Kabupaten Soppeng pada siklus II mencapai rata rata 82,47 sehingga berada di atas standar KKM 79, dan kecenderungan keterampilan menulis pada kategori terampil sebesar 38,64 %. Dibandingkan siklus I, rata-rata keterampilan menulis hanya 66,38, lebih rendah dari standar KKM 79, dan keterampilan menulis kategori cukup terampil sebesar 46,15 %.

Perbandingan keterampilan berbicara pada siklus I dan II, disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.9. Kemampuan menulis karangan narasi pada siklus I dan II

Interval	Kategori	Siklus I		Siklus II	
		F	%	F	%
80-100	Sangat baik	2	9,66	15	48,3
70-79	Baik	8	32,2	3	38,64
60-79	Sedang	7	22,54	2	9,66
50-59	Rendah	1	12,88	1	3,22
<49	Sangat rendah	3	22,54	0	0
	Jumlah	21	100,00	21	100.00

Sumber: Hasil tes siklus I dan II (lampiran )

Berdasarkan tabel 4.9 tersebut, tampak bahwa keterampilan menulis pada siklus I sebagian besar pada kategori cukup terampil, di samping adanya siswa memiliki keterampilan menulis pada kategori terampil dan sangat terampil. Akan tetapi, terdapat pula sebagian siswa memiliki keterampilan menulis pada kategori kurang terampil dan tidak terampil. Siklus II, keterampilan menulis sebagian besar pada kategori terampil, disusul sangat terampil, cukup terampil, dan hanya



sebagian kecil pada kategori kurang terampil sehingga memberi gambaran adanya peningkatan kemampuan keterampilan menulis pada siklus II dibandingkan siklus I. Perbandingan ketuntasan belajar siswa pada siklus I dan II, disajikan pada tabel 4.10 berikut:

Tabel 4.10. Ketuntasan Belajar Siswa pada Siklus I dan II

KKM	Ketuntasan Belajar	Siklus I		Siklus II	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
>79	Tuntas	2	9,52	20	95,23
<79	Tidak tuntas	19	90,47	1	4,76
	Jumlah	21	100	21	100

Sumber: Hasil tes siklus I dan II

Tabel 4.10 di atas memberi gambaran ketuntasan belajar siswa meningkat pada siklus II dibandingkan siklus I. Siklus I, siswa tuntas belajarnya hanya 9,52 % sehingga masih kurang dari kriteria ketuntasan 85 % sesuai standar KKM 79,10 % sedangkan siklus II mencapai 95,23 % berarti berada di atas 4,76 % ketuntasan belajar siswa dari 21 siswa kelas VIII SMP Liliraja Kabupaten Soppeng

Berdasarkan penjelasan di atas, hipotesis tindakan yaitu: jika pendekatan *fun learning* digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, maka keterampilan menulis siswa kelas VII SMP Liliraja Kabupaten Soppeng dapat meningkat diterima. Jadi, penggunaan pendekatan *fun Learning* dalam pembelajaran bahasa Indonesia sangat baik untuk meningkatkan keterampilan menulis sebagai keterampilan berbahasa.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

Optimalnya penggunaan pendekatan pembelajaran sesuai tuntutan kurikulum sangat diperlukan untuk mendukung proses pelaksanaan pembelajaran dan kemampuan belajar siswa. Oleh karena itu, sebagai upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan mampu meningkatkan kemampuan belajar siswa, maka penggunaan pendekatan pembelajaran secara efektif dapat menjadi solusi. Melalui penggunaan pendekatan pembelajaran seperti pendekatan *fun learning* secara efektif, siswa diharapkan lebih termotivasi mengikuti pelajaran, dan lebih memudahkan memahami materi agar dapat meningkatkan kemampuan belajarnya.

Siklus I, keterampilan menulis pada siswa kelas VII SMP Liriaja Kabupaten Soppeng dalam kategori cukup terampil sebesar 22,54 % dengan rata-rata 66,38. Akan tetapi, terdapat pula siswa memperoleh nilai dalam kategori kurang terampil sebesar 12,88 % dan tidak terampil sebesar 22,54 %. Dari 21 siswa, terdapat 90,47 % belum tuntas belajarnya sesuai standar KKM 79 sehingga hanya 9,52 % tuntas belajarnya.

Hasil observasi aktivitas mengajar guru menunjukkan masih adanya aspek tertentu kurang maksimal diterapkan berkaitan langkah-langkah pendekatan *fun Learning*, yaitu: kurangnya waktu yang diberikan kesempatan siswa memperoleh informasi saat melakukan pengamatan Acara TV. (menunjukkan satu slide video yang bertemakan pendidikan yang berbaur tentang media Reality Show yang ada di tv (jika aku menjadi) sebagai bahan untuk menulis sekaligus menyelidiki makna pada slide yang ditampilkan. Demikian pula tidak memberi kesempatan

kepada semua siswa untuk membacakan hasil karyanya sebagai tahapan pada tipe master yaitu memamerkan apa yang diketahui.

Demikian pula tanya jawab pembelajaran kurang maksimal karena hanya melibatkan sebagian siswa, seperti halnya saat menyimpulkan materi pelajaran, karena hanya sebagian kecil siswa aktif menyimpulkan materi pelajaran. Berkaitan dengan hal di atas, maka pada siklus II, guru perlu menerapkan langkah-langkah pendekatan *fun learning* secara konsisten sebagai upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan keterampilan menulis. Demikian pula siswa perlu diberikan motivasi dan penguatan lebih intensif agar berperan lebih aktif mengikuti pelajaran melalui pendekatan *fun learning*.

Siklus II, keterampilan menulis pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Liriaja Kabupaten Soppeng dalam kategori terampil sebesar 38,64 % dengan rata-rata 82,47% walaupun masih terdapat pula siswa memperoleh nilai dalam kategori kurang terampil sebesar 3,22 %. Dari 21 siswa, terdapat 95,23 % tuntas belajarnya sesuai standar KKM 79 sehingga hanya 4,76 % belum tuntas belajarnya, berarti telah memenuhi kriteria ketuntasan belajar yang ditetapkan, yaitu minimal 95 % secara klasikal dari 21 siswa kelas VII SMP Liriaja Kabupaten Soppeng. Tercapainya kriteria ketuntasan belajar siswa pada siklus II didukung oleh penggunaan pendekatan *fun learning* secara efektif dari awal hingga akhir pembelajaran. Demikian pula partisipasi siswa dalam belajar juga meningkat, berupa: aktif menyimak penjelasan guru tentang keterampilan menulis, mengamati objek pada alam sekitar sesuai tema yang telah ditentukan, berlatih berbicara di depan kelas berdasarkan informasi yang diperoleh dari objek

yang diamati, bertanya jawab materi pelajaran, dan menyimpulkan materi pelajaran.

Meningkatnya kemampuan keterampilan menulis melalui pendekatan *fun learning* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII SMP Negeri 1 Liriaja Kabupaten Soppeng pendekatan *fun Learning* dengan Acara TV . (menunjukkan satu slide video yang bertemakan pendidikan yang berbaur tentang media Reality Show yang ada di tv (jika aku menjadi) sebagai sumber belajar keterampilan menulis, efektif digunakan sesuai tuntutan materi pelajaran. Hal ini relevan dengan pendapat Meier (2003) bahwa asumsi pokok pendekatan *fun learning*, yaitu: lingkungan belajar yang positif, keterlibatan pembelajar sepenuhnya, kerja sama di antara pembelajar, dan variasi yang cocok untuk semua gaya belajar sehingga dapat mendukung kegiatan belajar siswa. Berkaitan dengan hal tersebut, maka penggunaan pendekatan *fun learning* terbukti sangat baik untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, seperti dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi keterampilan menulis. Adapun langkah langkah dalam pembahasan pada siklus II Siklus II

Tahap perencanaan

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan pada siklus kedua sebagai berikut :Membuat paket pedoman pembelajaran yang meliputi skenario pembelajaran .Menyusun rencana tindakan pembelajaran yang berorientasi pada rencana pembelajaran yang disusun berdasarkan format yang diberlakukan di sekolah

### Tahap Tindakan

Pelaksanaan tindakan yang dilakukan pada siklus II adalah mengulangi kembali tahap-tahap yang dilakukan pada siklus I sambil mengadakan perbaikan atau penyempurnaan metode *fun learning* sesuai hasil yang diperoleh pada siklus.

### Tahap Refleksi

Pada tahap ini setiap tindakan yang dilakukan dalam pembelajaran dikumpulkan dan dianalisis. Dari hasil analisis tersebut peneliti membuat evaluasi akhir terhadap seluruh hasil pembelajaran bahasa Indonesia setelah diterapkan metode *fun learning*.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Peningkatan kemampuan menulis karangan narasi menggunakan metode *fun learning* media reality show pada proses belajar dan dinyatakan hasil belajar bahasa Indonesia meningkat dari siklus I ke siklus II. Peningkatan ini dapat dilihat dari kehadiran siswa pada siklus I 90,32% meningkat pada siklus II menjadi 96,77%. Keaktifan belajar siswa pada siklus I 62,09% meningkat pada siklus II menjadi 90,32%. Peningkatan kemampuan menulis dapat memberikan perubahan terhadap sikap siswa dalam proses belajar mengajar yang ditandai dengan adanya peningkatan frekuensi motivasi murid yang memperhatikan pada saat awal pembelajaran 95,16%, siswa yang mampu menulis karangan narasi dan mengerjakan latihan dengan baik dan benar 89,51%.
2. Keterampilan menulis pada siklus I sebagian besar pada kategori cukup terampil, di samping adanya siswa memiliki keterampilan menulis pada kategori terampil dan sangat terampil. Akan tetapi, terdapat pula sebagian siswa memiliki keterampilan menulis pada kategori kurang terampil dan tidak terampil. Siklus II, keterampilan menulis sebagian besar pada kategori terampil, disusul sangat terampil, cukup terampil, dan hanya

sebagian kecil pada kategori kurang terampil sehingga memberi gambaran adanya peningkatan kemampuan keterampilan menulis pada siklus II.

## **B. Saran**

Saran yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Guru hendaknya menggunakan berbagai macam strategi pembelajaran.
2. Peneliti lanjut dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai acuan penelitian yang relevan berikutnya.
3. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan fasilitas atau media pembelajaran yang memadai untuk pembelajaran menyimak sehingga dapat meningkatkan mutu dan efektifitas pembelajaran di sekolah.
4. Untuk menghindari kegaduhan dan memanipulasi keadaan di kelas diperlukan setiap kelas melengkapi berupa LCD demi kelancaran proses belajar mengajar

## DAFTAR PUSTAKA

- Anni. 2004. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT MKK: Universitas Semarang
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bungin, Burhan. 2008. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Komunikasi Ekonomi dan Kebijakan Publik serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana.
- Darmadi, Kaswan. 1998. *Meningkatkan Keterampilan Menulis*. Yogyakarta: Andi.
- Dimiyati. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineke Cipta.
- De Porter, Bobbi. 2002. *Quantum Teaching Boston*: Alyen Bacon .
- De Porter. 2003. *Quantum Learning Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- Gie, The Liang. 2002. *Terampil Mengarang*. Yogyakarta: Andi.
- Haling, Abdul. 2007. *Belajar dan Pembelajaran Makassar*: UNM.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hayon, Josep. 2007. *Membaca dan Menulis Wacana*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Keraf, Gorys. 2010. *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: Gramedia.
- Munirah. 2015. *Pengembangan Menulis Paragraf*. Yogyakarta: Deepublish Grup Penerbitan Cv Budi Utama.
- Nurgiyanto. Burhan. 2010. *Penialian Pembelajaran Bahasa Kompetensi*. Yogyakarta:BPFE
- Nurgiyanto Burhan, Gunawan, Marsuki. 2009. *Statistik Terapan untuk Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pringgawidagdaa, Suwama. 2002. *Strategi PenguasaanBerbahasa*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Purwanto, Ngtalim. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Karya
- Risnawati. 2010. *Teori-Teori Psikologi*. Yogyakarta: Arus Media



- Sadiman. 2010. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenada Media
- Semi. 1993. *Metode Penelitian Sastra*. Bandung: Angkasa.
- Sudirman. 1992 *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Sudjana. 1996. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- Siahaan, Sudirman (ed). 2002. *Book Series On The Use Of Radio and Television In Open Distance Learning In Southeast Asian Counties*. Jakarta: Seameo Seamolec.
- Slameto. 2003 *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Sanky, Hujair AH. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Set Sony. 2008. *Menjadi Perancang Program Televisi Profesional*. Yogyakarta: Andi..
- Soeparno. 1980. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Yogyakarta.
- Sri. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka
- Sudaryanto. 2003. *Metodologi Penelitian Pengajaran Bahasa Sebuah Panduan Singkat dan Praktis*. Yogyakarta: UNY.
- Sudjana, Nana, Ahmad Rifai. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumanto. 1995. *Metode Penelitian Sosial dan Pendidikan: Aplikasi Metode Kuantitatif dan statistika dalam Penelitian*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sutarno. 2008. *Menulis yang Efektif*. Jakarta: Sagung Seto.
- Suparno, Muhammad Yunus. 2006. *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Singer, Kurt. 1997. *Membina Hasrat Belajar di Sekolah*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Yunus, Muhammad dan Suparno.2006. *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Univesitas Terbuka

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

**Satuan Pendidikan** : SMP NEGERI 1 LILIRIAJA  
**Mata Pelajaran** : Bahasa Indonesia  
**Kelas/Semester** : VII/Ganjil  
**Tahun Pelajaran** : 2018/2019  
**Alokasi Waktu** : 6 JP ( 3 Pertemuan)

**A. Tujuan Pembelajaran**

Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat:

- Menjelaskan ciri tokoh, latar, alur, dan tema pada cerita fantasi dan menunjukkan buktinya pada teks yang dibaca/didengar.
- Menentukan jenis cerita fantasi dan menunjukkan bukti pada teks yang dibaca/didengar.
- Merinci struktur cerita fantasi
- Menyimpulkan karakteristik bagian-bagian pada struktur cerita fantasi (orientasi, komplikasi, resolusi)
- Menelaah hasil melengkapai cerita fantasi dari segi struktur cerita fantasi
- Memperbaiki cerita fantasi dari segi diksi dan kalimat dialog, kesalahan tanda baca
- Mengomentari cerita fantasi dari segi struktur dan bahasanya

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)**

<b>Kompetensi Dasar (KD)</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)</b>
3.3 Mengidentifikasi unsur-unsur teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca dan didengar	3.3.1 Menjelaskan ciri tokoh, latar, alur, dan tema pada cerita fantasi dan menunjukkan buktinya pada teks yang dibaca/didengar.
3.4 Menelaah struktur dan kebahasaan teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca dan didengar	3.3.2 Menentukan jenis cerita fantasi dan menunjukkan bukti pada teks yang dibaca/didengar. 3.4.1 Merinci struktur cerita fantasi 3.4.2 Menyimpulkan karakteristik bagian-bagian pada struktur cerita fantasi (orientasi, komplikasi, resolusi) 3.4.3 Menelaah hasil melengkapai cerita fantasi dari segi struktur cerita fantasi 3.4.4 Memperbaiki cerita fantasi dari segi diksi dan kalimat dialog, kesalahan tanda baca 3.4.5 Mengomentari cerita fantasi dari segi struktur dan bahasanya
4.3 Menceritakan kembali isi teks narasi (cerita fantasi) yang didengar dan dibaca.	4.3.1 Menyimpulkan tokoh dan latar cerita fantasi 4.3.2 Menyimpulkan urutan cerita fantasi 4.3.3 Menceritakan kembali cerita fantasi isi cerita fantasi lisan/ tulis.
4.4 Menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita fantasi secara lisan dan tulis dengan	4.4.1 Merencanakan pengembangan cerita fantasi 4.4.2 Menulis cerita fantasi dengan memperhatikan pilihan

memperhatikan struktur dan penggunaan bahasa	kata, kelengkapan struktur, dan kaidah penggunaan kata kalimat/ tanda baca/ejaan
----------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------

### C. Materi Pembelajaran

#### 1. Materi pembelajaran regular

- ▲ Memahami dan Mencipta Cerita Fantasi
- ▲ Menelaah Struktur dan Bahasa Cerita Fantasi
- ▲ Menelaah Struktur Cerita Fantasi
- ▲ Menguraikan Ciri Bagian-bagian Struktur Cerita Fantasi
- ▲ Menelaah Variasi Pengungkapan Struktur Cerita Fantasi
- ▲ Menguraikan Ragam alur Cerita
- ▲ Membuat Telaah Teks Cerita dari Segi Strukturnya
- ▲ Menguraikan Prinsip Penggunaan Bahasa pada Cerita Fantasi
- ▲ Menyunting Cerita dari Segi Bahasa
- ▲ Menelaah Hasil Melengkapi Cerita Fantasi

#### 2. Materi pembelajaran remedial

- ▲ Ciri kebahasaan pada Cerita Fantasi
- ▲ kata sambung penanda urutan waktu

#### 3. Materi pembelajaran pengayaan

- ▲ Menelaah Hasil Melengkapi Cerita Fantasi

### D. Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Scientific Learning
- Model Pembelajaran : Discovery Learning (Pembelajaran Penemuan)

### E. Media Pembelajaran

- Media LCD projector,
- Laptop,
- Bahan Tayang

### F. Sumber Belajar

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Buku Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Buku Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Modul/bahan ajar,
- Internet,
- Sumber lain yang relevan

### G. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Pertemuan Ke-1 ( 2 x 40 menit )	Waktu
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>	
<b>Guru :</b> <b>Orientasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran</li> <li>❖ Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin</li> </ul>	<b>10 menit</b>

1. Pertemuan Ke-1 ( 2 x 40 menit )	Waktu
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran.</li> </ul> <p><b>Apersepsi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Mengaitkan materi/<i>tema/kegiatan</i> pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/<i>tema/kegiatan</i> sebelumnya, yaitu : <i>Menceritakan Kembali Isi Cerita Fantasi yang Dibaca/ Didengar dan Menceritakan Kembali secara Berantai Isi Teks</i></li> <li>❖ Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya.</li> <li>❖ Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.</li> </ul> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari.</li> <li>❖ Apabila materitema// projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang: <ul style="list-style-type: none"> <li>▲ <i>Memahami dan Mencipta Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menelaah Struktur dan Bahasa Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menelaah Struktur Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menguraikan Ciri Bagian-bagian Struktur Cerita Fantasi</i></li> </ul> </li> <li>❖ Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung</li> <li>❖ Mengajukan pertanyaan.</li> </ul> <p><b>Pemberian Acuan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu.</li> <li>❖ Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung</li> <li>❖ Pembagian kelompok belajar</li> <li>❖ Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.</li> <li>❖ Menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan pada pertemuan ini berupa: <ul style="list-style-type: none"> <li>▲ Penilaian Kompetensi Spiritual <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Observasi</li> <li>▪ Jurnal</li> <li>▪ Penilaian diri sendiri</li> <li>▪ Teman sebaya</li> </ul> </li> <li>▲ Penilaian Kompetensi Sosial <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Observasi</li> <li>▪ Jurnal</li> <li>▪ Penilaian diri sendiri</li> <li>▪ Teman sebaya</li> </ul> </li> <li>▲ Penilaian Kompetensi Pengetahuan <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tes Tertulis <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pilihan ganda</li> <li>- Uraian/esai</li> </ul> </li> <li>▪ Tes Lisan</li> </ul> </li> <li>▲ Penilaian Kompetensi Keterampilan</li> </ul> </li> </ul>	

1. Pertemuan Ke-1 ( 2 x 40 menit )		Waktu
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Proyek, pengamatan, wawancara</li> <li>▪ Portofolio / unjuk kerja</li> <li>▪ Produk, hasil karya</li> </ul>		
<b>Kegiatan Inti</b>		
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
Orientasi peserta didik kepada masalah	<p><b>Mengamati</b></p> <p>Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▲ <i>Memahami dan Mencipta Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menelaah Struktur dan Bahasa Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menelaah Struktur Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menguraikan Ciri Bagian-bagian Struktur Cerita Fantasi</i></li> </ul> <p>dengan cara :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Melihat</b> (tanpa atau dengan alat) Menayangkan gambar/foto berikut ini</li> <li>❖ <b>Mengamati</b> Mempelajari buku teks dan sumber lain, menyimak tayangan/demo tentang materi pokok tentang <ul style="list-style-type: none"> <li>▲ <i>Peserta didik diminta mengamati table pada buku siswa halaman 59 s/d 61 tentang Belajar dengan Gajah Mada</i></li> </ul> </li> <li>❖ <b>Membaca</b> (dilakukan di rumah sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung), <i>materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan ;</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>▲ <i>Memahami dan Mencipta Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menelaah Struktur dan Bahasa Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menelaah Struktur Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menguraikan Ciri Bagian-bagian Struktur Cerita Fantasi</i></li> </ul> </li> <li>❖ <b>Mendengar</b> pemberian materi oleh guru yang berkaitan dengan <ul style="list-style-type: none"> <li>▲ <i>Memahami dan Mencipta Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menelaah Struktur dan Bahasa Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menelaah Struktur Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menguraikan Ciri Bagian-bagian Struktur Cerita Fantasi</i></li> </ul> </li> <li>❖ <b>Menyimak</b>, penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai :</li> </ul>	<b>60 menit</b>

1. Pertemuan Ke-1 ( 2 x 40 menit )		Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▲ <i>Memahami dan Mencipta Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menelaah Struktur dan Bahasa Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menelaah Struktur Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menguraikan Ciri Bagian-bagian Struktur Cerita Fantasi</i></li> </ul> <p>untuk melatih kesungguhan, ketelitian, mencari informasi.</p>	
Mengorganisasikan peserta didik	<p><b>Menanya</b> Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Mengajukan pertanyaan</b> tentang : <ul style="list-style-type: none"> <li>▲ <i>Memahami dan Mencipta Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menelaah Struktur dan Bahasa Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menelaah Struktur Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menguraikan Ciri Bagian-bagian Struktur Cerita Fantasi</i></li> </ul> </li> </ul> <p>yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat. Misalnya :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▲</li> </ul>	
Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	<p><b>Mengumpulkan informasi</b> Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Mengamati obyek/kejadian,</b></li> <li>❖ <b>Membaca sumber lain selain buku teks,</b> mengunjungi laboratorium computer sekolah, perpustakaan, untuk mencari dan membaca artikel ataupun materi yang berhubungan dengan <ul style="list-style-type: none"> <li>▲ <i>Memahami dan Mencipta Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menelaah Struktur dan Bahasa Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menelaah Struktur Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menguraikan Ciri Bagian-bagian Struktur Cerita Fantasi</i></li> </ul> </li> <li>❖ <b>Mengumpulkan informasi</b> Mengumpulkan data/informasi melalui diskusi kelompok atau kegiatan lain guna menemukan</li> </ul>	

1. Pertemuan Ke-1 ( 2 x 40 menit )		Waktu
	<p>solusi masalah terkait materi pokok yaitu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▲ <i>Memahami dan Mencipta Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menelaah Struktur dan Bahasa Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menelaah Struktur Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menguraikan Ciri Bagian-bagian Struktur Cerita Fantasi</i></li> </ul> <p>❖ <b>Mempraktekan</b></p> <p>❖ <b>Saling tukar informasi tentang :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▲ <i>Memahami dan Mencipta Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menelaah Struktur dan Bahasa Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menelaah Struktur Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menguraikan Ciri Bagian-bagian Struktur Cerita Fantasi</i></li> </ul> <p>❖ dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.</p>	
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	<p><b>berkomunikasikan</b></p> <p>❖ <b>Mendiskusikan</b></p> <p>Peserta didik diminta berdiskusi dalam kelompok untuk membahas mengenai</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▲ <i>Diskusikan ciri tiap bagian struktur cerita fantasi dari segi isi berdasarkan contoh pola pengembangan cerita fantasi</i></li> </ul> <p>Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Membuat kesimpulan tentang masalah dan solusinya</li> <li>❖ Mengaitkan dengan konsep dan masalah lainnya</li> <li>❖ Menyampaikan hasil diskusi berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan</li> <li>❖ Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang :</li> </ul>	



1. Pertemuan Ke-1 ( 2 x 40 menit )		Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▲ <i>Memahami dan Mencipta Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menelaah Struktur dan Bahasa Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menelaah Struktur Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menguraikan Ciri Bagian-bagian Struktur Cerita Fantasi</i></li> <li>❖ Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan</li> <li>❖ Bertanya atas presentasi yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya.</li> <li>❖ Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara tertulis tentang <ul style="list-style-type: none"> <li>▲ <i>Memahami dan Mencipta Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menelaah Struktur dan Bahasa Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menelaah Struktur Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menguraikan Ciri Bagian-bagian Struktur Cerita Fantasi</i></li> </ul> </li> <li>❖ Menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan.</li> <li>❖ Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa.</li> <li>❖ Menyelesaikan uji kompetensi yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran</li> </ul>	
Menganalisa & mengevaluasi proses pemecahan masalah	<p><b>Mengasosiasikan</b></p> <p>Peserta didik menganalisa masukan, tanggapan dan koreksi dari guru terkait pembelajaran tentang: .....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Mengolah informasi</b> yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya maupun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja.</li> <li>❖ Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai <ul style="list-style-type: none"> <li>▲ <i>Memahami dan Mencipta Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menelaah Struktur dan Bahasa Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menelaah Struktur Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menguraikan Ciri Bagian-bagian Struktur</i></li> </ul> </li> </ul>	

1. Pertemuan Ke-1 ( 2 x 40 menit )		Waktu
	<p style="text-align: center;"><i>Cerita Fantasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan : <ul style="list-style-type: none"> <li>▲ <i>Memahami dan Mencipta Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menelaah Struktur dan Bahasa Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menelaah Struktur Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menguraikan Ciri Bagian-bagian Struktur Cerita Fantasi</i></li> </ul> </li> </ul> <p><b>antara lain dengan :</b></p>	
<p><b>Catatan :</b>  <b>Selama pembelajaran berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan)</b></p>		
<p style="text-align: center;"><b>Kegiatan Penutup</b></p> <p>Peserta didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat resume dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.</li> <li>• Mengagendakan pekerjaan rumah.</li> <li>• Mengagendakan projek yang harus dipelajari pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah.</li> </ul> <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. Peserta didik yang selesai mengerjakan projek dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian projek.</li> <li>• Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik</li> </ul>		<b>10 menit</b>

2. Pertemuan Ke-2 ( 2 x 40 menit )		Waktu
<p style="text-align: center;"><b>Kegiatan Pendahuluan</b></p> <p><b>Guru :</b>  <b>Orientasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran</li> <li>❖ Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin</li> <li>❖ Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran.</li> </ul> <p><b>Apersepsi</b></p>		<b>10 menit</b>

2. Pertemuan Ke-2 ( 2 x 40 menit )	Waktu
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Mengaitkan materi/<i>tema/kegiatan</i> pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/<i>tema/kegiatan</i> sebelumnya, yaitu : <ul style="list-style-type: none"> <li>▲ <i>Memahami dan Mencipta Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menelaah Struktur dan Bahasa Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menelaah Struktur Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menguraikan Ciri Bagian-bagian Struktur Cerita Fantasi</i></li> </ul> </li> <li>❖ Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya.</li> <li>❖ Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.</li> </ul> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari.</li> <li>❖ Apabila materi/<i>tema/</i> projek ini dikerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang: <ul style="list-style-type: none"> <li>▲ <i>Menelaah Variasi Pengungkapan Struktur Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menguraikan Ragam alur Cerita</i></li> <li>▲ <i>Membuat Telaah Teks Cerita dari Segi Strukturnya</i></li> </ul> </li> <li>❖ Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung</li> <li>❖ Mengajukan pertanyaan.</li> </ul> <p><b>Pemberian Acuan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu.</li> <li>❖ Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung</li> <li>❖ Pembagian kelompok belajar</li> <li>❖ Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.</li> <li>❖ Menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan pada pertemuan ini berupa: <ul style="list-style-type: none"> <li>▲ Penilaian Kompetensi Spiritual <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Observasi</li> <li>▪ Jurnal</li> <li>▪ Penilaian diri sendiri</li> <li>▪ Teman sebaya</li> </ul> </li> <li>▲ Penilaian Kompetensi Sosial <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Observasi</li> <li>▪ Jurnal</li> <li>▪ Penilaian diri sendiri</li> <li>▪ Teman sebaya</li> </ul> </li> <li>▲ Penilaian Kompetensi Pengetahuan <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tes Tertulis <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pilihan ganda</li> <li>- Uraian/esai</li> </ul> </li> <li>▪ Tes Lisan</li> </ul> </li> <li>▲ Penilaian Kompetensi Keterampilan <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Proyek, pengamatan, wawancara</li> <li>▪ Portofolio / unjuk kerja</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>	

2. Pertemuan Ke-2 ( 2 x 40 menit )		Waktu
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Produk, hasil karya</li> </ul>		
<b>Kegiatan Inti</b>		
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
Orientasi peserta didik kepada masalah	<p><b>Mengamati</b></p> <p>Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▲ <i>Menelaah Variasi Pengungkapan Struktur Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menguraikan Ragam alur Cerita</i></li> <li>▲ <i>Membuat Telaah Teks Cerita dari Segi Strukturnya</i></li> </ul> <p>dengan cara :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Melihat</b> (tanpa atau dengan alat) Menayangkan gambar/foto berikut ini</li> <li>❖ <b>Mengamati</b> Mempelajari buku teks dan sumber lain, menyimak tayangan/demo tentang materi pokok tentang <ul style="list-style-type: none"> <li>▲ <i>Menelaah Variasi Pengungkapan Struktur Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menguraikan Ragam alur Cerita</i></li> <li>▲ <i>Membuat Telaah Teks Cerita dari Segi Strukturnya</i></li> </ul> </li> <li>❖ <b>Membaca</b> (dilakukan di rumah sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung), <i>materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan ;</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>▲ <i>Menelaah Variasi Pengungkapan Struktur Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menguraikan Ragam alur Cerita</i></li> <li>▲ <i>Membuat Telaah Teks Cerita dari Segi Strukturnya</i></li> </ul> </li> <li>❖ <b>Mendengar</b> pemberian materi oleh guru yang berkaitan dengan</li> <li>❖ <b>Menyimak</b>, penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai : <ul style="list-style-type: none"> <li>▲ <i>Menelaah Variasi Pengungkapan Struktur Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menguraikan Ragam alur Cerita</i></li> <li>▲ <i>Membuat Telaah Teks Cerita dari Segi Strukturnya</i></li> </ul> <p>untuk melatih kesungguhan, ketelitian, mencari</p> </li> </ul>	<b>60 menit</b>

2. Pertemuan Ke-2 ( 2 x 40 menit )		Waktu
Mengorganisasikan peserta didik	<p>informasi.</p> <p><b>Menanya</b> Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Mengajukan pertanyaan</b> tentang : <ul style="list-style-type: none"> <li>▲ <i>Menelaah Variasi Pengungkapan Struktur Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menguraikan Ragam alur Cerita</i></li> <li>▲ <i>Membuat Telaah Teks Cerita dari Segi Strukturnya</i></li> </ul> </li> </ul> <p>yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat. Misalnya :</p>	
Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	<p><b>Mengumpulkan informasi</b> Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Mengamati obyek/kejadian,</b></li> <li>❖ <b>Membaca sumber lain selain buku teks,</b> mengunjungi laboratorium computer sekolah, perpustakaan, untuk mencari dan membaca artikelatupaun materi yang berhubungan dengan <ul style="list-style-type: none"> <li>▲ <i>Menelaah Variasi Pengungkapan Struktur Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menguraikan Ragam alur Cerita</i></li> <li>▲ <i>Membuat Telaah Teks Cerita dari Segi Strukturnya</i></li> </ul> </li> <li>❖ <b>Mengumpulkan informasi</b> Mengumpulkan data/informasi melalui diskusi kelompok atau kegiatan lain guna menemukan solusi masalah terkait materi pokok yaitu <ul style="list-style-type: none"> <li>▲ <i>Menelaah Variasi Pengungkapan Struktur Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menguraikan Ragam alur Cerita</i></li> <li>▲ <i>Membuat Telaah Teks Cerita dari Segi Strukturnya</i></li> </ul> </li> <li>❖ <b>Mempraktekan</b></li> <li>❖ <b>Saling tukar informasi tentang :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▲ <i>Menelaah Variasi Pengungkapan Struktur Cerita Fantasi</i></li> </ul> </li> </ul>	

2. Pertemuan Ke-2 ( 2 x 40 menit )		Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▲ <i>Menguraikan Ragam alur Cerita</i></li> <li>▲ <i>Membuat Telaah Teks Cerita dari Segi Strukturnya</i></li> <li>❖ dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.</li> </ul>	
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	<p><b>komunikasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Mendiskusikan</b> Peserta didik diminta berdiskusi dalam kelompok untuk membahas mengenai</li> <li>▲ Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan</li> <li>❖ Membuat kesimpulan tentang masalah dan solusinya</li> <li>❖ Mengaitkan dengan konsep dan masalah lainnya</li> <li>❖ Menyampaikan hasil diskusi berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan</li> <li>❖ Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang :</li> <li>❖ Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan</li> <li>❖ Bertanya atas presentasi yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya.</li> <li>❖ Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara tertulis tentang <ul style="list-style-type: none"> <li>▲ <i>Menelaah Variasi Pengungkapan Struktur Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menguraikan Ragam alur Cerita</i></li> <li>▲ <i>Membuat Telaah Teks Cerita dari Segi</i></li> </ul> </li> </ul>	

2. Pertemuan Ke-2 ( 2 x 40 menit )		Waktu
	<p style="text-align: center;"><i>Struktur</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan.</li> <li>❖ Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa.</li> <li>❖ Menyelesaikan uji kompetensi yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran</li> </ul>	
Menganalisa & mengevaluasi proses pemecahan masalah	<p><b>Mengasosiasikan</b> Peserta didik menganalisa masukan, tanggapan dan koreksi dari guru terkait pembelajaran tentang: .....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Mengolah informasi</b> yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya maupun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja.</li> <li>❖ Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai <ul style="list-style-type: none"> <li>▲ <i>Menelaah Variasi Pengungkapan Struktur Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menguraikan Ragam alur Cerita</i></li> <li>▲ <i>Membuat Telaah Teks Cerita dari Segi Struktur</i></li> </ul> </li> <li>❖ Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan : <ul style="list-style-type: none"> <li>▲ <i>Menelaah Variasi Pengungkapan Struktur Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menguraikan Ragam alur Cerita</i></li> <li>▲ <i>Membuat Telaah Teks Cerita dari Segi Struktur</i></li> </ul> </li> </ul> <p><b>antara lain dengan :</b></p>	
<p><b>Catatan :</b> Selama pembelajaran berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan)</p>		
<b>Kegiatan Penutup</b>		<b>10</b>

2. Pertemuan Ke-2 ( 2 x 40 menit )	Waktu
<p>Peserta didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat resume dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.</li> <li>• Mengagendakan pekerjaan rumah.</li> <li>• Mengagendakan projek yang harus dipelajari pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah.</li> </ul> <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. Peserta didik yang selesai mengerjakan projek dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian projek.</li> <li>• Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik</li> </ul>	<p>menit</p>

3. Pertemuan Ke-3 ( 2 x 40 menit )	Waktu
<p style="text-align: center;"><b>Kegiatan Pendahuluan</b></p> <p><b>Guru :</b></p> <p><b>Orientasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran</li> <li>❖ Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin</li> <li>❖ Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran.</li> </ul> <p><b>Apersepsi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Mengaitkan materi/<i>tema/kegiatan</i> pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/<i>tema/kegiatan</i> sebelumnya, yaitu : <ul style="list-style-type: none"> <li>▲ <i>Menelaah Variasi Pengungkapan Struktur Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menguraikan Ragam alur Cerita</i></li> <li>▲ <i>Membuat Telaah Teks Cerita dari Segi Strukturnya</i></li> </ul> </li> <li>❖ Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya.</li> <li>❖ Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.</li> </ul> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari.</li> <li>❖ Apabila materitema// projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang: <ul style="list-style-type: none"> <li>▲ <i>Menguraikan Prinsip Penggunaan Bahasa pada Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menyunting Cerita dari Segi Bahasa</i></li> <li>▲ <i>Menelaah Hasil Melengkapi Cerita Fantasi</i></li> </ul> </li> <li>❖ Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung</li> <li>❖ Mengajukan pertanyaan.</li> </ul> <p><b>Pemberian Acuan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>10 menit</b></p>



3. Pertemuan Ke-3 ( 2 x 40 menit )		Waktu
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung</li> <li>❖ Pembagian kelompok belajar</li> <li>❖ Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.</li> <li>❖ Menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan pada pertemuan ini berupa: <ul style="list-style-type: none"> <li>▲ Penilaian Kompetensi Spiritual <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Observasi</li> <li>▪ Jurnal</li> <li>▪ Penilaian diri sendiri</li> <li>▪ Teman sebaya</li> </ul> </li> <li>▲ Penilaian Kompetensi Sosial <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Observasi</li> <li>▪ Jurnal</li> <li>▪ Penilaian diri sendiri</li> <li>▪ Teman sebaya</li> </ul> </li> <li>▲ Penilaian Kompetensi Pengetahuan <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tes Tertulis <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pilihan ganda</li> <li>- Uraian/esai</li> </ul> </li> <li>▪ Tes Lisan</li> </ul> </li> <li>▲ Penilaian Kompetensi Keterampilan <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Proyek, pengamatan, wawancara</li> <li>▪ Portofolio / unjuk kerja</li> <li>▪ Produk, hasil karya</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>		
<b>Kegiatan Inti</b>		
<b>Sintak Model Pembelajaran</b>	<b>Kegiatan Pembelajaran</b>	
Orientasi peserta didik kepada masalah	<p><b>Amat Mengamati</b></p> <p>Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▲ <i>Menguraikan Prinsip Penggunaan Bahasa pada Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menyunting Cerita dari Segi Bahasa</i></li> <li>▲ <i>Menelaah Hasil Melengkapi Cerita Fantasi</i></li> </ul> <p>dengan cara :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Melihat</b> (tanpa atau dengan alat) Menayangkan gambar/foto berikut ini</li> <li>❖ <b>Mengamati</b> Mempelajari buku teks dan sumber lain, menyimak tayangan/demo tentang materi pokok tentang <ul style="list-style-type: none"> <li>▲ <i>Menguraikan Prinsip Penggunaan Bahasa pada Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menyunting Cerita dari Segi Bahasa</i></li> <li>▲ <i>Menelaah Hasil Melengkapi Cerita</i></li> </ul> </li> </ul>	<b>60 menit</b>

3. Pertemuan Ke-3 ( 2 x 40 menit )		Waktu
	<p><i>Fantasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Membaca</b> (dilakukan di rumah sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung), <i>materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan ;</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>▲ <i>Peserta didik diminta untuk membaca cerita rumpang 1 dan 2</i></li> </ul> </li> <li>❖ <b>Mendengar</b> <p>memberian materi oleh guru yang berkaitan dengan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▲ <i>Menguraikan Prinsip Penggunaan Bahasa pada Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menyunting Cerita dari Segi Bahasa</i></li> <li>▲ <i>Menelaah Hasil Melengkapi Cerita Fantasi</i></li> </ul> </li> <li>❖ <b>Menyimak</b>, <p>penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▲ <i>Menguraikan Prinsip Penggunaan Bahasa pada Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menyunting Cerita dari Segi Bahasa</i></li> <li>▲ <i>Menelaah Hasil Melengkapi Cerita Fantasi</i></li> </ul> <p>untuk melatih kesungguhan, ketelitian, mencari informasi.</p> </li> </ul>	
Mengorganisasikan peserta didik	<p><b>Menanya</b></p> <p>Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Mengajukan pertanyaan</b> tentang : <ul style="list-style-type: none"> <li>▲ <i>Menguraikan Prinsip Penggunaan Bahasa pada Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menyunting Cerita dari Segi Bahasa</i></li> <li>▲ <i>Menelaah Hasil Melengkapi Cerita Fantasi</i></li> </ul> </li> </ul> <p>yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat. Misalnya :</p>	

3. Pertemuan Ke-3 ( 2 x 40 menit )		Waktu
Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	<p><b>Mengumpulkan informasi</b></p> <p>Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Mengamati obyek/kejadian,</b></li> <li>❖ <b>Membaca sumber lain selain buku teks,</b> mengunjungi laboratorium computer sekolah, perpustakaan, untuk mencari dan membaca artikelatupaun materi yang berhubungan dengan <ul style="list-style-type: none"> <li>▲ <i>Menguraikan Prinsip Penggunaan Bahasa pada Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menyunting Cerita dari Segi Bahasa</i></li> <li>▲ <i>Menelaah Hasil Melengkapi Cerita Fantas</i></li> </ul> </li> <li>❖ <b>Mengumpulkan informasi</b> Mengumpulkan data/informasi melalui diskusi kelompok atau kegiatan lain guna menemukan solusi masalah terkait materi pokok yaitu <ul style="list-style-type: none"> <li>▲ <i>Menguraikan Prinsip Penggunaan Bahasa pada Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menyunting Cerita dari Segi Bahasa</i></li> <li>▲ <i>Menelaah Hasil Melengkapi Cerita Fantasi</i></li> </ul> </li> <li>❖ <b>Mempraktekan</b></li> <li>❖ <b>Saling tukar informasi tentang :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▲ <i>Menguraikan Prinsip Penggunaan Bahasa pada Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menyunting Cerita dari Segi Bahasa</i></li> <li>▲ <i>Menelaah Hasil Melengkapi Cerita Fantas</i></li> </ul> </li> <li>❖ dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.</li> </ul>	
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	<p><b>berkomunikasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Mendiskusikan</b> Peserta didik diminta berdiskusi dalam kelompok untuk membahas mengenai <ul style="list-style-type: none"> <li>▲ <i>melengkapi cerita di atas sehingga</i></li> </ul> </li> </ul>	

3. Pertemuan Ke-3 ( 2 x 40 menit )		Waktu
	<p><i>menjadi cerita fantasi yang menarik.</i></p> <p>Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Membuat kesimpulan tentang masalah dan solusinya</li> <li>❖ Mengaitkan dengan konsep dan masalah lainnya</li> <li>❖ Menyampaikan hasil diskusi berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan</li> <li>❖ Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang : <ul style="list-style-type: none"> <li>▲ <i>Menguraikan Prinsip Penggunaan Bahasa pada Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menyunting Cerita dari Segi Bahasa</i></li> <li>▲ <i>Menelaah Hasil Melengkapi Cerita Fantasi</i></li> </ul> </li> <li>❖ Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan</li> <li>❖ Bertanya atas presentasi yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya.</li> <li>❖ Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara tertulis tentang <ul style="list-style-type: none"> <li>▲ <i>Menguraikan Prinsip Penggunaan Bahasa pada Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menyunting Cerita dari Segi Bahasa</i></li> <li>▲ <i>Menelaah Hasil Melengkapi Cerita Fantasi</i></li> </ul> </li> <li>❖ Menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan.</li> <li>❖ Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa.</li> <li>❖ Menyelesaikan uji kompetensi yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran</li> </ul>	
Menganalisa & mengevaluasi proses pemecahan masalah	<p><b>Mengasosiasikan</b></p> <p>Peserta didik menganalisa masukan, tanggapan dan koreksi dari guru terkait pembelajaran tentang:</p> <p>.....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Mengolah informasi</b> yang sudah</li> </ul>	

3. Pertemuan Ke-3 ( 2 x 40 menit )		Waktu
	<p>dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya maupun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai</li> <li>❖ Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan : <ul style="list-style-type: none"> <li>▲ <i>Menguraikan Prinsip Penggunaan Bahasa pada Cerita Fantasi</i></li> <li>▲ <i>Menyunting Cerita dari Segi Bahasa</i></li> <li>▲ <i>Menelaah Hasil Melengkapi Cerita Fantas antara lain dengan :</i></li> </ul> </li> </ul>	
<p><b>Catatan :</b>  <b>Selama pembelajaran berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan)</b></p>		
<p style="text-align: center;"><b>Kegiatan Penutup</b></p> <p>Peserta didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat resume dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.</li> <li>• Mengagendakan pekerjaan rumah.</li> <li>• Mengagendakan projek yang harus mempelajarai pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah.</li> </ul> <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. Peserta didik yang selesai mengerjakan projek dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian projek.</li> <li>• Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik</li> </ul>		<b>10 menit</b>

## H. Penilaian, Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

### 1. Teknik Penilaian

#### a. Penilaian Kompetensi Spiritual

##### 1) Observasi

Mengamati sikap peserta didik dalam melakukan diskusi yang mencakup kesantunan, percaya diri dan kemampuan bermusyawarah

- 2) Jurnal (anecdotal record)
- 3) Penilaian diri sendiri (self assessment) :  
Melatih peserta didik untuk menilai dan mengevaluasi diri sendiri
- 4) Teman sebaya (peer assessment)  
Melatih peserta didik untuk jujur dan obyektif

**b. Penilaian Kompetensi Sosial**

- 1) Observasi
  - ♣ *Mengamati pelaksanaan diskusi dengan menggunakan lembar observasi yang berisi:*
  - ♣ *Kejelasan dan kedalaman informasi*
  - ♣ *Keaktifan dalam diskusi*
  - ♣ *Kejelasan dan kerapian presentasi/resume*
- 2) Jurnal
- 3) Penilaian diri sendiri
- 4) Teman sebaya

**c. Penilaian Kompetensi Pengetahuan**

- 1) Tes Tertulis
  - a) Pilihan ganda
  - b) Uraian/esai
- 2) Tes Lisan
  - ♣ *Tes lisan pemaparan materi dari pemahaman siswa.*

**d. Penilaian Kompetensi Keterampilan**

- 1) Proyek, pengamatan, wawancara'
  - ♣ *Mempelajari buku teks dan sumber lain tentang materi pokok*
  - ♣ *Menyimak tayangan/demo tentang materi pokok*
- 2) Portofolio / unjuk kerja
- 3) Produk,

**2. Instrumen Penilaian**

- a. *Pertemuan Pertama (Terlampir)*
- b. *Pertemuan Kedua (Terlampir)*
- c. *Pertemuan Ketiga (Terlampir)*

**3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan**

**a. Remedial**

- ❖ Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai KKM maupun kepada peserta didik yang sudah melampaui KKM. Remedial terdiri atas dua bagian : remedial karena belum mencapai KKM dan remedial karena belum mencapai Kompetensi Dasar
- ❖ Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum mencapai KKM (Kriterian Ketuntasan Minimal), misalnya sebagai berikut.
  - ▲ *Ciri kebahasaan pada Cerita Fantasi*
  - ▲ *kata sambung penanda urutan waktu*

**b. Pengayaan**

- ❖ Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai KKM atau mencapai Kompetensi Dasar.
- ❖ Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik.
- ❖ Direncanakan berdasarkan IPK atau materi pembelajaran yang membutuhkan pengembangan lebih luas misalnya
  - ▲ Menelaah Hasil Melengkapi Cerita Fantasi

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa Peneliti

Hj. MARHAWIAH, S.Pd.  
NIP. 19651231 199002 2 009

Yuliasni

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

H.BETTA, S.Pd, M.Si.  
NIP. 19591231 198101 1 065

**Tabel 4.1 Hasil Observasi Kegiatan Siswa Pada Siklus**

	Aspek yang dinilai	Pertemuan			Persentase rata-rata pertemuan		Persentase
		I	II	III	I	II	
1.	Jumlah siswa yang hadir pada saat kegiatan pembelajaran	20	19	<b>T E K S  S I K L U S  I</b>	95.2 %	90.4 %	92,8 %
2.	Siswa yang memperhatikan pada saat proses pembelajaran	18	17		85,7 %	80.9%	83,3 %
3.	Siswa yang aktif pada saat latihan diberikan dalam proses pembelajaran	13	10		61.9 %	47,6%	54,7 %
4.	Siswa yang perlu bimbingan dalam keterampilan menulis	10	9		47.6 %	42.8 %	45.2 %
5.	Siswa yang kurang terampil menulis dengan baik dan benar	7	5		33.3 %	23.8 %	28,5%
6.	Siswa mampu terampil menulis dan mengerjakan latihan dengan baik dan benar	11	14		52.3 %	66.6 %	59.4 %
7.	Siswa yang melakukan aktivitas pada saat pembelajaran(main-main,rebut,keluar masuk kelas, mengganggu,dan lain-lain).	5	4		23.8 %	19%	21,4 %
	Jumlah						385,3

**Tabel 4.1 Hasil Observasi Kegiatan Siswa Pada Siklus I**

$$\begin{aligned}
 \text{Rata - rata Aktivitas Siswa} &= \frac{\text{jumlah presentase aktivitas positif siswa}}{\text{banyaknya aspek aktivitas positif siswa}} \\
 &= \frac{385,3}{7} \\
 &= 55 \%
 \end{aligned}$$



**Tabel 4.1 Hasil Observasi Kegiatan Siswa Pada Siklus**

	Aspek yang dinilai	Pertemuan			Persentase rata-rata pertemuan		Persentase
		I	II	III	I	II	
1.	Kegiatan Awal Menjawab salam dan berdoa	20	21	<b>T E K S  S I K L U S  II</b>	95,2 %	100 %	97,6 %
2.	Jumlah siswa yang hadir pada saat kegiatan pembelajaran	19	18		90,4 %	85,7%	88 %
3.	Siswa yang aktif pada saat latihan diberikan dalam proses pembelajaran	15	17		71,4 %	80,9 %	76,1 %
4.	Siswa yang perlu bimbingan dalam keterampilan menulis	8	7		38 %	33,3%	35,6 %
5.	Siswa yang kurang terampil menulis dengan baik dan benar	5	8		23,8 %	38 %	30,9 %
6.	Siswa mampu terampil menulis dan mengerjakan latihan dengan baik dan benar	19	20		90,4%	95,2%	92,8 %
7.	Siswa yang melakukan aktivitas pada saat pembelajaran(main-main,rebut,keluar masuk kelas, mengganggu,dan lain-lain).	4	3		19,4%	14,4%	16,9 %
	Jumlah						437,9

**Tabel 4.1 Hasil Observasi Kegiatan Siswa Pada Siklus II**

$$\begin{aligned}
 \text{Rata – rata Aktivitas Siswa} &= \frac{\text{jumlah presentase aktivitas positif siswa}}{\text{banyaknya aspek aktivitas positif siswa}} \\
 &= \frac{437,9}{7} \\
 &= 62,5 \%
 \end{aligned}$$

**Tabel 4.2 Daftar Nilai Teks Siklus I**

No.	Nama	L/P	Siklus I	Keterangan
1.	A.LILIS KARLINA	P	70	Tidak tuntas
2.	DINI AMINARTI	P	45	Tidak tuntas
3.	FITRI. M	P	75	Tuntas
4.	KIRANA CINTA MENTARI	P	70	Tidak tuntas
5.	MUTMAINNAH	P	60	Tidak tuntas
6.	NUR NILAM SARI	P	50	Tidak tuntas
7.	NURUL HUSNA	P	50	Tidak tuntas
8.	NUR SYAMSURYANA	P	20	Tidak tuntas
9.	RIVALDHA SHAFITRI	P	70	Tidak tuntas
10.	SHERLYN NUR AMELIA	P	45	Tidak tuntas
11.	A.AKBAR	L	70	Tidak tuntas
12.	ALHIDAYAT TULLAH	L	60	Tidak tuntas
13.	ARGA PRADIPTA	L	50	Tidak tuntas
14.	ANDIKA	L	60	Tidak tuntas
15.	AHMAD TAJRI	L	60	Tidak tuntas
16.	IKRAM	L	70	Tidak tuntas
17.	KAHARUDDIN	L	75	Tuntas
18.	MUH. FIKRI	L	45	Tidak tuntas
19.	RYAN PRATAMA	L	20	Tidak tuntas
20.	RAHMAN MUHARRAM	L	20	Tidak tuntas
21.	SULFIKAR	L	50	Tidak tuntas

**Tabel 4.2 Daftar Nilai Teks Siklus II**

<b>No.</b>	<b>Nama</b>	<b>L/P</b>	<b>Siklus II</b>	<b>Keterangan</b>
1.	A.LILIS KARLINA	P	75	Tuntas
2.	DINI AMINARTI	P	80	Tuntas
3.	FITRI. M	P	90	Tuntas
4.	KIRANA CINTA MENTARI	P	90	Tuntas
5.	MUTMAINNAH	P	90	Tuntas
6.	NUR NILAM SARI	P	90	Tuntas
7.	NURUL HUSNA	P	90	Tuntas
8.	NUR SYAMSURYANA	P	75	Tuntas
9.	RIVALDHA SHAFITRI	P	90	Tuntas
10.	SHERLYN NUR AMELIA	P	80	Tuntas
11.	A,AKBAR	L	90	Tuntas
12.	ALHIDAYAT TULLAH	L	90	Tuntas
13.	ARGA PRADIPTA	L	80	Tuntas
14.	ANDIKA	L	90	Tuntas
15.	AHMAD TAJRI	L	80	Tuntas
16.	IKRAM	L	85	Tuntas
17.	KAHARUDDIN	L	90	Tuntas
18.	MUH. FIKRI	L	80	Tuntas
19.	RYAN PRATAMA	L	75	Tuntas
20.	RAHMAN MUHARRAM	L	85	Tuntas
21.	SULFIKAR	L	80	Tuntas

**DOKUMENTASI PROSES BELAJAR MENGAJAR DI KELAS SELAMA TAHAP SIKLUS 1 DAN SIKLUS I**

**SIKLUS 1**

**Pertemuan 1, 2, 3 dan 4**

Tgl 20-21 Juni

2019

Proses belajar mengajar menyampaikan tujuan dan materi bahan



ajar

Pemberian Tugas pertama



Tgl 27-28  
September-2016

Melanjutkan materi pemantapan di dalam ruangan dengan menggunakan LCD  
dan dilanjutkan kembali pemberian tugas terakhir pada siklus pertama





## **SIKLUS II**

**Pertemuan 5, 6, 7 dan 8**

Tgl 4-5 Juli 2019

Pemantapan kembali dari siklus pertama dengan melibatkan siswa secara aktif



Tgl 11-12, Juli

2019

Tahap tindakan dan evaluasi dengan menampilkan layar LCD dengan semenarik mungkin di tahap siklus ke II dengan pemberian tugas terakhir





BERSAMA SISWA SMP NEGERI 1 LILIRIAJA KABUPATEN SOPPENG

KELAS VII



## **RIWAYAT HIDUP**



**YULIASNI.** Lahir di Cacaleppeng, 16 Juli 1997. Kecamatan Liliriaja Kabupaten Soppeng .Anak ketiga dari tiga bersaudara dari pasangan ayahanda dan ibunda Jabir dan Hasmawati dan

Penulis menempuh pendidikan dasar di SDN 175 Jennae Kabupaten Soppeng mulai tahun 2003 sampai tahun 2009.

Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Liliriaja dan tamat pada tahun 2012. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1Liliriaja dan tamat pada tahun 2015. Pada tahun 2015 mendapatkan kesempatan untuk Melanjutkan pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar dan terdaftar pada Jurusan Pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Insha ALLAH pada tahun 2019 akan menyelesaikan studi sekaligus menyangang gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).