

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS TEKS LAPORAN
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ACEH PADA
SISWA KELAS V MIN 17 ACEH SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

**NUR ASYIAH
NIM : 201325060**

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2017 M/1438 H**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS TEKS LAPORAN MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL ACEH PADA SISWA KELAS V MIN 17
ACEH SELATAN**

SKRIPSI

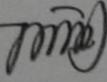
Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan

Oleh

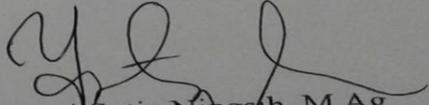
Nur Asyiah
NIM. 201325060
Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,


Dr. Jailani, M.Ag
NIP.197204102003121003

Pembimbing II,


Yuni Setia Ningsih, M.Ag
NIP.197906172003122002

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS TEKS LAPORAN MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL ACEH PADA SISWA KELAS V MIN 17
ACEH SELATAN**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah
dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus serta
Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S1)
dalam Ilmu Pendidikan

Pada Hari/Tanggal:

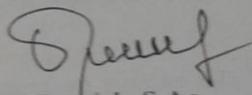
Senin, 31 Juli 2017
7 Dzulkaidah 1438 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

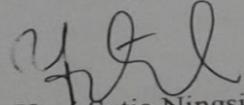
Sekretaris,

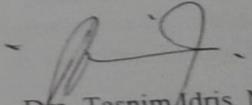

Dr. Jailani, M.Ag
NIP. 197204102003121003


Narziah, S.Ag
NIP. 197604302014112004

Penguji I,

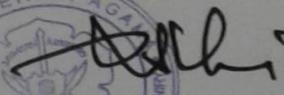
Penguji II,

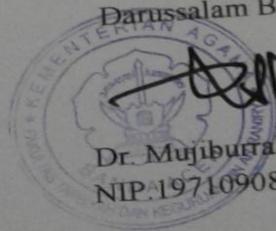

Yuni Setia Ningsih, M.Ag
NIP. 197906172003122002


Dra. Tasnim Idris, M.Ag
NIP. 195912181991032002

Mengetahui,


Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh


Dr. Mujiburrahman, M.Ag
NIP. 197109082001121001



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alam, puji dan syukur kehadirat Allah swt yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya berupa akal pikiran dan kesehatan kepada manusia sehingga dapat berpikir dan mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Shalawat beriring salam kepada Nabi Muhammad saw yang telah membawa cahaya Islam yang penuh dengan ilmu kebajikan kepada seluruh umat sehingga umat Islam dimuliakan melebihi umat yang lainnya.

Syukur Alhamdulillah penulis telah dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Laporan melalui Permainan Tradisional Aceh Pada Siswa Kelas V MIN 17 Aceh Selatan”**. Skripsi ini disusun untuk melengkapi dan memenuhi syarat pemerolehan gelar sarjana pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-raniry Banda Aceh.

Penghargaan dan terima kasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam mengerjakan skripsi ini, kepada bapak Dr. Jailani, M.Ag selaku pembimbing pertama dan ibu Yuni Setia Ningsih, M.Ag selaku pembimbing kedua yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan dan bimbingan sehingga selesai penulisan skripsi ini, bapak Dr. Azhar, M.Pd selaku ketua jurusan PGMI, dan ibu Siti Khasinah, M.Pd selaku Penasehat Akademik. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada bapak Dr. H. Mujiburrahman, M.Ag sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, para dosen dan staf perpustakaan yang telah banyak membantu, memberi saran dan masukan kepada penulis sehingga karya tulis ini dapat terselesaikan dengan baik.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis sampaikan kepada bapak Guntur, S.Pd selaku kepala MIN 17 Aceh Selatan, bapak Januar, A.Ma selaku guru kelas V di MIN 17 Aceh Selatan, dan siswa-siswi kelas V MIN 17 Aceh Selatan selaku objek dari penelitian ini beserta staf yang telah mengizinkan penulis mengadakan penelitian pada lembaga yang dipimpinnya. Teristimewa, ucapan terima kasih yang tidak terhingga kepada ayahanda dan

ibunda tercinta yang telah mendidik, membiayai, dan mendo'akan dengan cucuran air mata mulai dari dalam kandungan hingga sampai saat ini yang InsyaAllah telah mengantar ananda ke sebuah cita-cita. Begitu juga ucapan terima kasih kepada ibu Salma Hayati, M.Ed, dan bapak Taufiq Azhari selaku orang tua kedua yang telah memberikan segenap cinta dan kasih sayang serta motivasi yang tidak pernah berhenti dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga semua bantuan dan kebaikan yang diberikan selama penelitian hingga terselesaikannya skripsi ini mendapatkan balasan dari Allah swt. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini mempunyai banyak kekurangan, untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak untuk meningkatkan mutu tulisan di masa yang akan datang. Akhir kata penulis berharap semoga tulisan ini bermanfaat sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 17 Juli 2017

Nur Asyiah

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	IV
DAFTAR ISI.....	VI
DAFTAR TABEL.	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	IX
DAFTAR LAMPIRAN	X
ABSTRAK.	XI
BAB I: PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Definisi Operasional.....	5
BAB II: KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Konsep Menulis Lanjutan	9
B. Cara Meningkatkan Kemampuan Menulis Lanjutan	12
C. Evaluasi Menulis Lanjutan.....	18
D. Teks Laporan.....	21
E. Permainan Tradisional Aceh	24
BAB III: METODE PENELITIAN.....	35
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	35
B. Subjek Penelitian.....	38
C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	38
D. Prosedur Penelitian.....	46
E. Teknik Analisis Data.....	46
BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	48
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	48
B. Analisis Hasil Penelitian	52
C. Pembahasan Hasil Penelitian	67
BAB V: PENUTUP	78

A. Simpulan	78
B. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....	80
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

No Tabel

2.1 Kompetensi Keterampilan Menulis Lanjutan	11
3.1 Kriteria Penilaian Tes	39
3.2 Rubrik Observasi Guru	42
3.3 Rubrik Observasi Siswa	43
3.4 Interpretasi Skala Angket	44
3.5 Instrumen Angket Respon Siswa	45
3.6 Klasifikasi Nilai Gain.....	47
4.1 Rincian Jumlah Siswa MIN 17 Aceh Selatan	51
4.2 Nilai Tes Kemampuan Siswa Siklus I.....	54
4.3 Hasil Observasi Aktivitas Pengajaran Guru Siklus I.	55
4.4 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I.	57
4.5 Hasil Temuan dan Refleksi Proses Pembelajaran Siklus I.....	58
4.6 Nilai Tes Kemampuan Menulis Teks Laporan Siswa Siklus II.	60
4.7 Hasil Observasi Aktivitas Pengajaran Guru Siklus II.	62
4.8 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II.....	63
4.9 Hasil Temuan dan Refleksi Proses Pembelajaran Siklus II.	64
4.10 Pandangan Siswa Terhadap Pembelajaran Melalui Permainan Tradisional Aceh.	65
4.11 Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II.....	69
4.12 Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II	72
4.13 Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II	74

DAFTAR GAMBAR

No Gambar	
3.1 Model Penelitian Kemmis dan Mc. Taggart	36
4.1 Grafik Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II	70
4.2 Grafik Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II.....	73
4.3 Grafik Rata-rata N-Gain Peningkatan Hasil Belajar Siswa	75

DAFTAR LAMPIRAN

- | | |
|----------|--|
| Lampiran | 1. Surat Keterangan Pembimbing Skripsi |
| Lampiran | 2. Surat Izin Mengadakan Penelitian dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-raniry Banda Aceh |
| Lampiran | 3. Surat Izin Penelitian dari Kementrian Agama Kabupaten Aceh Selatan. |
| Lampiran | 4. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian Dari Kepala Sekolah MIN 17 aceh selatan |
| Lampiran | 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) |
| Lampiran | 6. Absensi Siswa Kelas V MIN 17 aceh Selatan |
| Lampiran | 7. Kriteria Penilaian Tes |
| Lampiran | 8. Instrumen Rubrik Observasi Guru |
| Lampiran | 9. Instrumen Rubrik Observasi Siswa |
| Lampiran | 10. Angket Respon Siswa |
| Lampiran | 11. Laporan Siswa |
| Lampiran | 12. Poto Penelitian |
| Lampiran | 13. Daftar Riwayat Hidup |

ABSTRAK

Nama : Nur Asyiah
Nim : 201325060
Fakultas/prodi : Tarbiyah dan keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Peningkatan Menulis Teks Laporan Melalui Permainan Tradisional Aceh Pada Siswa Kelas V MIN 17 Aceh Selatan.
Tanggal Sidang : 31 Juli 2017
Tebal Skripsi : 82 halaman
Pembimbing I : Dr. Jailani, M.Ag
Pembimbing II : Yuni Setia Ningsih, M.Ag
Kata Kunci : Menulis, Teks Laporan, Permainan Tradisional Aceh.

Keterampilan berbahasa terdiri atas empat keterampilan, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dari keempat keterampilan tersebut keterampilan menulis dianggap paling sulit dan perlu mendapatkan perhatian lebih. Menulis teks laporan merupakan menulis lanjutan yang memerlukan kreativitas tinggi dalam mengungkapkan ide dan gagasan serta pengalaman dalam bentuk tulisan dan harus memperhatikan berbagai aspek menulis. Sebagian besar siswa kelas V MIN 17 Aceh Selatan masih mengalami kesulitan dalam mengungkapkan ide dan gagasannya ke dalam tulisan yang berbentuk laporan dan belum memenuhi KKM yang ditetapkan sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa menulis teks laporan dan mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran melalui permainan tradisional Aceh. Penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan alur Kemmis dan Taggart meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi yang dijalankan dalam 2 siklus pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V MIN 17 Aceh Selatan yang berjumlah 16 siswa. Teknik dan Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes, observasi dan angket. Analisis data penelitian kuantitatif menggunakan statistik deskriptif yang berbentuk frekuensi, rata-rata dan N-Gain sedangkan data kualitatif dianalisis dengan mendeskripsikan dalam bentuk uraian-uraian. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan menulis teks laporan siswa melalui permainan tradisional Aceh mengalami peningkatan. Perolehan nilai rata-rata siswa pada siklus I adalah 60,5 dan perolehan nilai rata-rata siswa pada siklus II adalah 76,31. Peningkatan kemampuan siswa berdasarkan N-Gain sebesar 0.6 yang menunjukkan adanya peningkatan dalam kategori sedang. Sementara hasil penelitian terhadap respon siswa menunjukkan bahwa pembelajaran melalui permainan tradisional Aceh adalah tinggi (rata-rata 3,9). Permainan tradisional Aceh dapat meningkatkan kemampuan menulis teks laporan dan dapat mengembangkan keaktifan serta menumbuhkan sikap disiplin, senang, semangat, komunikatif, patuh, kompak, percaya diri, kerja keras, tanggung jawab, kerja sama, jujur serta toleransi pada siswa.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia merupakan salah satu Mata Pelajaran pokok pada Madrasah Ibtidaiyah. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting diajarkan di tingkat sekolah dasar. Baik secara lisan maupun tertulis bahasa mempunyai kedudukan yang sama pentingnya. Tujuan Bahasa Indonesia pada tingkat dasar adalah mampu menggunakan bahasa Indonesia baik dan benar dan sesuai dengan situasi penggunaannya. Keterampilan berbahasa pada dasarnya terdiri atas empat keterampilan, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dari keempat keterampilan tersebut keterampilan menulishlah yang dianggap paling sulit dan perlu mendapatkan perhatian lebih. Untuk mencapai kompetensi menulis, maka siswa dituntut agar memperhatikan struktur yang berkaitan dengan unsur-unsur tulisan seperti pemilihan kata yang sesuai dan penggunaan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan) yang benar.

Kemampuan Menulis adalah keterampilan seseorang dalam mengungkapkan gagasan dan perasaan kepada pihak lain melalui bahasa tulis. Kemampuan menulis merupakan kemampuan yang paling sulit dikuasai siswa dibandingkan keterampilan berbahasa lain. Banyak hal yang harus diperhatikan dalam menulis, diantaranya adalah pemilihan kata yang sesuai dan penggunaan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan) yang benar. EYD meliputi penulisan huruf, pemakaian huruf Kapital, huruf miring, penulisan kata, penulisan unsur

serapan, pemakaian tanda baca dan lain-lain.¹ Pada dasarnya setiap orang memiliki potensi keterampilan menulis sama seperti halnya potensi keterampilan lainnya. Pemerolehannya memerlukan latihan yang sistematis dan terus menerus. Orang yang berbakat menulis tanpa diasah tidak akan terampil menulis. Kemampuan menulis bukanlah kemampuan yang diwariskan secara turun-temurun, tetapi merupakan hasil belajar dan tekun berlatih. Jadi, kemampuan menulis itu mengalami proses berkembang melalui latihan dan didukung oleh pengetahuan tentang teori menulis. Keterampilan menulis sangat diperlukan dalam semua bidang pekerjaan apalagi dalam bidang pendidikan, sudah barang tentu kemampuan menulis sangat diperlukan untuk membentuk generasi yang cinta akan Indonesia dan mampu bersaing untuk kemajuan negara.

Kreatifitas guru sebagai pelaksana pembelajaran sangat berpengaruh dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran. Seorang guru dituntut memiliki kreativitas dalam memilih metode pengajaran yang beragam dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Guru juga harus kreatif menggunakan media dan sumber belajar serta teknik-teknik pengajaran yang dapat membuat siswa menarik dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pengajaran yang seperti ini sesuai dengan perkembangan dunia pendidikan. Banyak konsep-konsep pembelajaran yang lahir di era globalisasi ini, seperti konsep pembelajaran bermakna (*meaningfull learning*), pembelajaran menyenangkan (*fun learning*), pembelajaran kontekstual (*contextual learning*) dan sebagainya. Konsep pembelajaran tersebut

¹ Subhayni, *Bahasa Indonesia Umum*, (Banda Aceh: Bandar publishing, 2015), h.37.

seharusnya dilaksanakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Namun, beberapa penelitian masih menemukan bahwa pengajaran masih berpusat pada guru,² pengajaran yang dilakukan guru masih konvensional,³ dan guru masih kurang memanfaatkan media.⁴ Kondisi ini berpengaruh kepada motivasi, keaktifan, dan semangat belajar siswa, sehingga pada akhirnya akan mempengaruhi kepada hasil belajar siswa.

Observasi yang dilakukan mendukung kondisi tersebut, siswa masih sangat sulit untuk mengeluarkan ide-ide dalam bentuk tulisan. Pengajaran guru untuk keterampilan menulis biasanya hanya memberikan judul atau tema tertentu untuk ditulis oleh siswa sehingga cara ini membuat siswa merasa bosan, tidak semangat, dan kondisi kelas tidak menyenangkan. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas di lapangan siswa memiliki kendala dalam mengungkapkan ide dan gagasannya ke dalam tulisan dan ini merupakan keterampilan bahasa yang sangat sulit dimiliki siswa.

Kemampuan siswa dalam menulis dapat ditingkatkan dengan membenahi hal yang menjadi titik lemah siswa dalam menulis. Salah satu langkah yang dapat ditempuh adalah dengan menggunakan teknik permainan tradisional Aceh. Permainan dapat memberikan pengalaman langsung bagi siswa karena siswa terlibat langsung dalam permainan. Aceh sangat kaya dengan berbagai permainan khas daerah yang

² Nur Faedah, dkk, Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Melalui Model Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division* (STAD), *Jurnal PTK*, Volume Khusus, 2011, h.33-39.

³Rosmawati, dkk, Pemanfaatan Lingkungan sebagai Sumber Belajar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *Jurnal PTK*, Volume Khusus, 2011, h. 49-56.

⁴ Salma Hayati, Pengetahuan dan Pengetahuan PAKEM dalam Kalangan Guru Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah di Wilayah Pesisir Utara Provinsi Aceh, *Tesis*, 2014, h. 10.

selama ini jarang dimanfaatkan dalam pembelajaran. Padahal permainan juga bisa dijadikan teknik untuk menyampaikan isi/pesan materi belajar. Permainan merupakan kegiatan yang disenangi oleh setiap individu khususnya siswa tingkat dasar. Mengacu pada latar belakang ini maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Laporan melalui Permainan Tradisional Aceh pada Siswa Kelas V MIN 17 Aceh Selatan”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah pembelajaran melalui permainan Tradisional Aceh dapat meningkatkan kemampuan menulis Teks Laporan siswa kelas V MIN 17 Aceh Selatan?
2. Bagaimana respon siswa kelas V MIN 17 Aceh Selatan terhadap pembelajaran melalui permainan Tradisional Aceh?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui peningkatan kemampuan menulis teks laporan siswa kelas V MIN 17 Aceh Selatan melalui permainan Tradisional Aceh.
2. Mengetahui respon siswa kelas V MIN 17 Aceh Selatan terhadap pembelajaran melalui permainan Tradisional Aceh

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi dan masukan kepada pihak-pihak yang bertanggung jawab dalam dunia pendidikan, diantaranya adalah:

1. Hasil kajian ini diharapkan bisa bermanfaat bagi guru sebagai pelaksana pengajaran dan pembelajaran bahwa teknik permainan bisa dijadikan sebagai salah satu teknik dalam menjalankan pengajaran sehingga mereka memiliki kreativitas dan inovasi dalam memilih teknik-teknik lainnya yang sesuai untuk diterapkan dalam kegiatan belajar-mengajar.
2. Hasil kajian ini diharapkan dapat memberi pengetahuan kepada *stake holder* sekolah tentang teknik pembelajaran melalui permainan tradisional sehingga dapat menjadi bahan pertimbangan untuk membuat program pemberdayaan kualitas pedagogik guru untuk dapat meningkatkan mutu pembelajaran.
3. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan khususnya bagi perkembangan dunia pendidikan.

E. Definisi Operasional

Terdapat beberapa istilah penting yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Peningkatan

Menurut kamus lengkap bahasa Indonesia, Peningkatan berasal dari kata tingkat yaitu proses, perbuatan atau cara meningkatkan usaha.⁵ Peningkatan juga dapat diartikan sebuah cara atau usaha yang dilakukan untuk mendapatkan keterampilan atau kemampuan menjadi lebih baik.⁶ Peningkatan yang penulis maksud di sini adalah peningkatan kemampuan menulis teks laporan melalui permainan Tradisional Aceh pada Siswa kelas V MIN 17 Aceh Selatan.

⁵ W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Edisi Ketiga, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), h. 1281

⁶ Sawiwati, *Peningkatan Hasil Belajar*. (Palembang: Perpustakaan UT, 2009), h.4.

2. Kemampuan menulis

Kemampuan menurut kamus besar bahasa Indonesia berasal dari kata mampu yaitu kuasa (sanggup, bisa) melakukan sesuatu, berada; kaya; mempunyai harta berlebih.⁷ Sedangkan pengertian menulis adalah sebagai cara menulis atau membuat huruf dengan pena yang melahirkan pikiran dan perasaan dengan tulisan.⁸

Adapun yang dimaksud dengan kemampuan menulis adalah kemampuan menuangkan buah pikiran ke dalam bahasa tulis melalui kalimat-kalimat yang dirangkai secara utuh, lengkap dan jelas sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat dikomunikasikan dengan baik. Menulis yang penulis maksud di sini adalah menulis teks laporan melalui permainan Tradisional Aceh pada Siswa kelas V MIN 17 Aceh Selatan.

3. Teks laporan

Dalam kamus besar bahasa Indonesia teks adalah naskah yang berupa kata-kata asli dari pengarang dan merupakan wacana tertulis.⁹ Menurut Lf. Scinto dalam Ahmadi menyatakan bahwa teks adalah suatu satuan fungsional dari makna kompleks, suatu uraian yang diperluas mencakup penggarapan lebih lanjut dari kalimat-kalimat yang diungkapkan oleh suatu proses komposisi dan rangkaian peristiwa yang saling bergantung. Peristiwa yang pernah dialami

⁷ Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), h. 1206.

⁸ Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa Indonesia, *Kamus Besar...*, h.1219.

⁹ Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa Indonesia, *Kamus Besar...*, h.1159.

ataupun yang sedang dialami oleh seseorang dapat dijadikan sebuah tulisan berbentuk teks.¹⁰ Sedangkan laporan adalah tulisan panjang suatu masalah (persoalan) yang disusun secara beruntut, rinci dan lengkap, berdasarkan pengamatan sendiri.¹¹ Menurut kokasih laporan adalah cara penyampaian informasi kepada seseorang atau suatu instansi yang disusun atas dasar tanggung jawab yang diembannya. Laporan adalah tulisan atau karangan berdasarkan pengamatan yang berisi informasi yang disusun secara rinci melalui media bahasa sebagai sarana penginformasian.¹² Teks laporan yang penulis maksud adalah laporan tulisan yang berupa informasi lengkap sesuai dengan pengalaman siswa dan disajikan dalam bentuk tulisan setelah mereka mengamati dan mempraktekkan permainan tradisional Aceh.

4. Permainan Tradisional Aceh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, permainan merupakan aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh hanya sebatas hiburan semata untuk menggembirakan hati anak-anak.¹³ Sedangkan tradisional adalah sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan.¹⁴ Menurut James Danandjaja permainan tradisional adalah permainan yang berkembang dan

¹⁰ Ahmadi, *Dasar-dasar Komposisi Bahasa Indonesia*, (Malang: Yayasan Asih Asah Asuh Purba, 1990), h. 58.

¹¹ Komaruddin, *Pengkajian Pembelajaran Indonesia*, (Jakarta: Grasindo, 2000), h. 133.

¹² Kokasih, *Dasar-Dasar Keterampilan Menulis* (Bandung: Yramawidya, 2012), h. 61.

¹³ Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa Indonesia, *Kamus Besar...*, h. 699.

¹⁴ Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa Indonesia, *Kamus Besar...*, h. 1245.

dimainkan anak-anak dalam lingkungan masyarakat umum dengan menyerap segala kekayaan dan kearifan lingkungannya.¹⁵ Permainan yang penulis maksud adalah permainan Tradisional Aceh sebagai media hiburan dan pembelajaran yang dilakukan oleh objek penelitian dan nantinya akan membuat sebuah laporan dari hasil permainan yang telah dilakukan.

¹⁵ Andang Ismail, *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006) h.9

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Menulis Lanjutan

Menurut Tarigan menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafis yang menghasilkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafis tersebut dan dapat memahami bahasa dan grafis itu.¹⁶

Suparno dan Yunus berpendapat bahwa menulis melibatkan beberapa unsur, yaitu penulis sebagai penyampaian pesan, isi tulisan, saluran atau media, dan pembaca. Menulis merupakan kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya.¹⁷ Sedangkan menurut Widyamartaya menyatakan menulis sebagai proses kegiatan pikiran manusia yang hendak mengungkapkan kandungan jiwanya kepada orang lain atau kepada diri sendiri dalam bentuk tulisan.¹⁸

Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa, baik di tingkat dasar maupun menengah. Pada tingkat satuan pendidikan dasar (SD/MI) menulis dibagi kepada dua tahap, yaitu menulis

¹⁶ Henry Guntur Tarigan, *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 2008), h. 22.

¹⁷ Suparno dan Yunus, *Keterampilan Dasar Menulis*, (Jakarta: UT, 2002), h. 13.

¹⁸ Widyamartaya, *Seni Menuangkan Gagasan*, (Yogyakarta, Kanisius, 1991), h. 9.

dasar dan menulis lanjutan. Sabarti Akhadiyah menjelaskan bahwa pembelajaran menulis di Sekolah Dasar adalah¹⁹:

1. Pembelajaran menulis permulaan.

Pembelajaran menulis permulaan meliputi persiapan menulis dengan melatih siswa memegang pensil dan menggoreskannya di kertas, menulis huruf dan merangkainya menjadi suku kata, suku kata menjadi kata, dan kata menjadi kalimat sederhana. Menulis permulaan diberikan kepada siswa kelas rendah, yaitu siswa kelas I hingga kelas III.

2. Pembelajaran menulis lanjutan.

Menulis lanjutan diberikan kepada siswa mulai kelas IV sampai kelas VI Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah. Dalam pembelajaran menulis lanjutan, dapat dikelompokkan menjadi 4 pokok bahasan yaitu:

- a. Pengembangan paragraf.
- b. Menulis surat dan laporan.
- c. Pengembangan bermacam-macam karangan.
- d. Menulis puisi dan naskah drama.

Menurut Sholchan TW proses menulis di jenjang pendidikan dasar terbagi menjadi dua, yaitu menulis permulaan dan menulis lanjutan. Proses menulis permulaan merupakan program pembelajaran yang diorientasikan pada kemampuan menulis permulaan pada saat anak mulai memasuki bangku sekolah, proses pembelajaran menulis lebih diorientasikan pada kemampuan yang bersifat mekanik dan dilaksanakan pada SD kelas rendah. Sedangkan

¹⁹ Sabarti Akhadiyah, dkk, *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Erlangga, 1993), h. 82-90.

proses menulis lanjutan siswa dilatih untuk merangkai kata menjadi kalimat, kalimat menjadi paragraf, dan paragraf menjadi wacana.²⁰

Merujuk kepada Kurikulum 2013, kompetensi menulis lanjutan yang diharapkan dimiliki siswa adalah seperti dimuat dalam Kompetensi Inti (KI-4) dan Kompetensi Dasar (KD) dalam tabel 2.1 berikut:

Tabel 2.1. Kompetensi Keterampilan Menulis Lanjutan

No	Kelas		Kompetensi
	1	2	
1.	Empat	1.	<p>Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku</p> <p>Menerangkan dan mempraktikkan teks arahan/petunjuk tentang pemeliharaan pancaindera serta penggunaan alat teknologi modern dan tradisional secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku</p> <p>Mengolah dan menyajikan teks wawancara tentang jenis-jenis usaha dan pekerjaan serta kegiatan ekonomi dan koperasi secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku</p> <p>Menyajikan teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam secara mandiri dalam teks bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku</p> <p>Mengolah dan menyajikan teks ulasan buku tentang nilai peninggalan sejarah dan perkembangan Hindu-Budha di Indonesia secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku</p>
2.	Lima	1.	<p>Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku</p> <p>Menyampaikan teks penjelasan tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta sistem pernapasan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku</p>

²⁰ Sholchan TW, dkk. *Pendidikan Bahasa Indonesia di SD*. (Jakarta: Universitas Terbuka), h. 34.

1	2	3	4
			<ol style="list-style-type: none"> 3. Menyajikan teks paparan iklan tentang ekspor impor sebagai kegiatan ekonomi antarbangsa secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku 4. Melantunkan dan menyajikan teks pantun dan syair tentang bencana alam serta kehidupan berbangsa dan bernegara secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku 5. Mengolah dan menyajikan teks cerita narasi sejarah tentang nilai-nilai perkembangan kerajaan Islam di Indonesia secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku
3.	Enam	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan investigasi tentang ciri khusus makhluk hidup dan lingkungan, serta campuran dan larutan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku 2. Menyajikan teks penjelasan (eksplanasi) ilmiah tentang penyebab perubahan dan sifat benda, hantaran panas, energi listrik dan perubahannya, serta tata surya secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku 3. Menyampaikan teks pidato persuasif tentang cinta tanah air dan sistem pemerintahan serta layanan masyarakat daerah secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku 4. Mengolah dan menyajikan teks cerita fiksi sejarah tentang keutuhan wilayah nusantara Indonesia dan hubungannya dengan negara tetangga secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku 	

Berdasarkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang tertera dalam Kurikulum 2013, maka keterampilan menulis lanjutan diharapkan agar siswa kelas tinggi memiliki kemampuan dalam mengungkapkan ide dan gagasannya dalam bentuk lisan dan tulisan dengan mengikuti langkah penulisan yang baik dan mudah dipahami pembaca.

B. Cara Meningkatkan Kemampuan Menulis Lanjutan

Untuk mendapatkan hasil tulisan yang baik, diperlukan strategi dalam penulisan. Teori Ellis seperti yang dikutip Suparti menguraikan beberapa cara/tahapan yang harus dilalui oleh siswa sekolah dasar dengan bimbingan guru dalam upaya meningkatkan kemampuan menulis, yaitu:

1. Prapenulisan

Merupakan kegiatan seorang penulis dalam mencari dan menemukan sesuatu yang ingin dikemukakan. Kegiatan dalam tahap ini mencakup pemilihan topik, memikirkan tujuan, bentuk, dan pembaca serta memampatkan dan mengorganisasikan gagasan. Kegiatan ini dilakukan melalui membaca, berbicara, berpikir, curah pendapat, mengamati gambar, membuka catatan, dan menjawab pertanyaan yang disusun berdasarkan hal yang menjadi perhatian penulis.

2. Penulisan Draf

Tahap penulisan draf merupakan kegiatan seorang penulis dalam menelusuri dan mengembangkan gagasan-gagasan yang telah dibuat pada langkah pertama baik melalui bercerita, bertanya jawab, mengelompokkan, dan menulis cepat. Pada tahap ini, penulis diharapkan mengabaikan dahulu masalah teknis penulisan, misalnya: penggunaan diksi, ejaan, dan tanda baca. Penulisan draf dilakukan segera setelah siswa lancar mengemukakan pengalamannya secara lisan. Situasi yang hendaknya dibangun adalah situasi bebas tanpa tekanan, yakni situasi yang membolehkan siswa berbuat kesalahan. Dalam hal ini, kesalahan tidak dianggap sebagai hal yang tabu tetapi sebagai bagian dari proses belajar.

3. Perbaikan

Tahap perbaikan adalah kegiatan untuk memikirkan kembali dan mengubah atau memperbaiki draf. Inti pada kegiatan tahap perbaikan adalah memperbaiki dan menyempurnakan tulisan atau menemukan kesalahan-kesalahan pada draf tulisan. Kegiatan itu dimaksud untuk mendapatkan tulisan yang sesuai dengan makna yang dimaksud oleh penulisnya. Perhatian utama pada tahap perbaikan adalah tentang isi tulisan, namun tidak menutup kemungkinan bahwa pada tahap perbaikan ini seorang penulis melakukan perbaikan berkaitan dengan ejaan dan tanda baca. Perbaikan dapat dilakukan melalui pembacaan kembali tulisan oleh penulis sendiri atau melalui curah pendapat dan pertemuan individual dengan orang lain, teman atau guru. Pada saat itulah penulis berkesempatan untuk memikirkan kembali ide, gagasan, perasaan, pikiran, dan pengalamannya. Segala sesuatu yang telah ditulisnya dapat ditambah, dikurangi, disempurnakan atau disusun kembali sesuai dengan yang dimaksud. Dengan demikian, kegiatan pada tahap ini adalah membaca ulang draf, menyempurnakan draf dalam kelompok konferens, dan menandai bagian yang perlu mendapatkan perbaikan.

4. Penyempurnaan

Tahap penyempurnaan adalah kegiatan mengahaluskan draf tulisan dan merupakan tahap akhir dalam kegiatan menulis. Penyempurnaan didasarkan pada hasil pembacaan kembali (refleksi) penulis dari hasil curah pendapat dengan orang lain dalam tahap perbaikan. Penyempurnaan dilakukan pada aspek teknis tulisan, misalnya cara menggunakan huruf kapital, tanda koma, tanda titik,

kalimat langsung dan tak langsung, pemilihan kata, cara menyusun kalimat, dan penyempurnaan isi karangan.²¹

Teori lainnya dikemukakan oleh Khalik bahwa tahapan pembelajaran menulis meliputi :

1. Tahap Pramenulis

Pada tahap ini fokus kegiatan pembelajaran menulis adalah siswa mencurahkan sejumlah topik yang sesuai, memilih topik sendiri dan mengembangkannya melalui penyusunan pertanyaan dan jawaban, serta menulis judul dan kerangka karangan.

2. Tahap Saat Menulis

Fokus pembelajaran pada tahap ini adalah siswa menuangkan ide atau gagasan secara tertulis berdasarkan pemahaman bentuk karangan dan kerangka karangan yang telah disusun tanpa memikirkan kesalahan aspek mekanik. Hal ini dilakukan agar perhatian siswa terfokus pada aspek isi atau gagasan yang akan ditulis sedangkan kesalahan itu dapat dapat diperbaiki secara utuh pada tahap berikutnya.

3. Tahap Pasca Menulis

Pada tahap ini fokus pembelajaran adalah siswa memperbaiki aspek isi/gagasan karangan dan pemakaian bahasa serta penggunaan ejaan/tanda baca . perbaikan isi karangan dilakukan dengan mengecek ulang penuangan gagasan

²¹Suparti, Strategi Pembelajaran Menulis di Sekolah Dasar, *Jurnal Didaktika*, 2 (1), 2007, h. 259-271.

untuk diganti, dihilangkan, ditambah, ditukar, atau dikurangi yang dianggap kurang tepat.²²

Dalam upaya peningkatan mutu tulisan siswa, juga diperlukannya teknik dalam pembelajaran menulis sebagai berikut:

1. Kegiatan menulis berdasarkan rangasangan visual

Berdasarkan rangsangan visual, kegiatan menulis dapat dilakukan dengan cara menyajikan gambar atau film yang membentuk rangkaian cerita dan siswa diminta untuk membuat karangan berdasarkan gambar atau film yang telah diperhatikan.

2. Kegiatan menulis berdasarkan rangsangan suara

Bentuk kegiatan menulis ini dilaksanakan dengan cara menyajikan suara yang dapat membentuk dialog, ceramah, diskusi atau tanya jawab, baik yang berupa rekaman suara maupun secara langsung. Misalnya, siswa disuruh membuat karangan berdasarkan rekaman yang telah didengar.

3. Menulis dengan rangsangan buku

Kegiatan menulis ini dilakukan dengan cara menyajikan teks bacaan dan siswa diminta untuk membuat karangan dengan berdasarkan teks yang telah dibacanya. Bentuk tugas yang harus dikerjakan siswa dapat berupa membuat ringkasan/rangkuman/sinopsis, membuat resensi, atau membuat kritik.

²² Faisal Khalik, *Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Malang: FIP UNM,2008) h.172, lihat juga Nurhidayah, Penerapan Pendekatan Proses dalam Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Menulis Puisi bagi Siswa Kelas IV SDN Dampala Kecamatan Bahodopi Kabupaten Morowali, *Jurnal Kreatif Tadulako*, 2 (4) 2016, h. 214-229.

4. Kegiatan menulis laporan

Bentuk menulis laporan ini dilakukan dengan cara meminta siswa untuk membuat laporan kegiatan yang pernah dilakukan seperti melakukan wawancara, mengikuti khotbah jum'at, mengikuti seminar, mengikuti darmawisata atau kegiatan perkemahan, atau kegiatan penelitian sederhana yang telah dilakukan dan semua aktivitas yang melibatkan pengalaman langsung anak dalam kegiatan sehari-hari.

5. Kegiatan menulis surat

Kegiatan menulis surat dilakukan dengan cara siswa diminta untuk menulis sebuah surat (surat resmi yang dapat berupa surat lamaran kerja, surat undangan rapat, atau surat pribadi yang dapat berupa surat kepada orang tua atau teman).

6. Menulis berdasarkan tema tertentu

Kegiatan menulis yang didasarkan pada tema tertentu dilakukan dengan cara menyajikan sebuah atau beberapa topik dan siswa diminta untuk membuat suatu karangan berdasarkan topik yang telah ditentukan.

7. Menulis karangan bebas

Menulis karangan bebas dilaksanakan dengan cara meminta siswa untuk membuat karangan dengan tema dan sifat karangan yang ditentukan sendiri oleh siswa.²³

C. Evaluasi Menulis lanjutan

²³Pamela J, *Language Art*, (Paris: Norht Illinois University, 1993), h.76.

Evaluasi merupakan salah satu komponen penting yang harus dilakukan oleh guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan Kurikulum 2013, evaluasi atau penilaian pembelajaran dilakukan secara autentik. Penilaian autentik dikatakan apabila peserta didik diminta untuk menampilkan tugas atau situasi yang sesungguhnya yang mendemonstrasikan penerapan keterampilan dan pengetahuan esensial yang bermakna. Proses penilaian dan pembelajaran merupakan kegiatan yang tidak terpisahkan atau terpadu, sehingga penilaian berjalan bersama-sama dengan proses pembelajaran. sebagai contoh, peserta didik membaca puisi, guru mengamati dan memberi penilaian, misalnya cara pengucapan, intonasi, tekanan kata, dan penghayatan. Apabila peserta didik belum menguasai unsur tertentu, guru membuat catatan untuk perbaikan selanjutnya. Penilaian autentik harus mencerminkan masalah dunia nyata, bukan dunia sekolah dengan menggunakan berbagai cara dan kriteria holistik (kompetensi utuh yang merefleksikan pengetahuan, keterampilan dan sikap). Penilaian autentik mengukur apa yang diketahui dan yang dapat dilakukan oleh peserta didik.²⁴

Adapun karakteristik penilaian autentik adalah: (1) melibatkan pengalaman nyata, (2) dilaksanakan selama dan sesudah proses pembelajaran berlangsung, (3) mencakup penilaian pribadi dan refleksi, (4) lebih menekankan pada keterampilan dan performansi, bukan mengingat fakta/teori, (5) berkesinambungan, (6) terintegrasi, (7) dapat digunakan sebagai umpan balik, dan (7) kriteria keberhasilan dan kegagalan diketahui siswa dengan jelas.²⁵

²⁴ Sunarti dan Selly Rahmawati, *Penilaian dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Andi, 2014), h. 27.

²⁵ Nurhadi, *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK*, (Malang: UM Press, 2004), h. 173.

Menulis lanjutan adalah kompetensi yang termasuk pada ranah keterampilan. Penilaian psikomotor dalam kurikulum 2013 dapat dilakukan dengan tiga (3) teknik penilaian yaitu:

1. Kinerja atau *Performance* adalah suatu penilaian yang meminta siswa untuk melakukan suatu tugas pada situasi yang sesungguhnya yang mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan. Misalnya tugas memainkan alat musik, menggunakan mikroskop, menyanyi, bermain peran, menari.
2. Proyek yaitu penilaian terhadap tugas yang mengandung investigasi dan harus diselesaikan dalam periode/waktu tertentu. Tugas tersebut meliputi perencanaan, pelaksanaan, pelaporan. Proyek juga akan memberikan informasi tentang pemahaman dan pengetahuan siswa pada pembelajaran tertentu, kemampuan siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan, dan kemampuan siswa untuk mengomunikasikan informasi. Penilaian proyek sangat dianjurkan karena membantu mengembangkan keterampilan berpikir tinggi (berpikir kritis, pemecahan masalah, berpikir kreatif) peserta didik, misalnya membuat laporan pemanfaatan energi di dalam kehidupan, membuat laporan hasil pengamatan pertumbuhan tanaman, dan lain-lain.
3. Portofolio merupakan penilaian melalui sekumpulan karya peserta didik yang tersusun secara sistematis dan terorganisasi yang dilakukan selama kurun waktu tertentu. Portofolio digunakan oleh guru dan peserta didik untuk memantau secara terus menerus perkembangan pengetahuan dan keterampilan peserta didik dalam bidang tertentu. Dengan demikian penilaian

portofolio memberikan gambaran secara menyeluruh tentang proses & pencapaian hasil belajar peserta didik.²⁶Ciri-ciri portofolio adalah:

- a. Memberikan kesempatan bagi peserta didik melakukan *self evaluation* atau evaluasi diri.
- b. Berperan sebagai proses bagi kegiatan belajar sekaligus program evaluasi.
- c. Merupakan metode untuk memonitor dan mendorong kegiatan kemajuan belajar
- d. Merupakan kumpulan dokumen autentik (asli) yang menggambarkan kemajuan belajar.
- e. Merupakan catatan tentang proses kreatif peserta didik, historis pengetahuannya, pemikiran kritisnya, pertumbuhan estetikanya, dan hasil-hasil pekerjaannya.
- f. Merupakan alat pembelajaran yang memfasilitasi dialog antara peserta didik dan guru.
- g. Merupakan bukti perkembangan nyata yang menunjukkan hubungan antara kreativitas, hasil pekerjaan, dan merefleksi peserta didik dalam periode waktu tertentu.
- h. Suatu perkembangan yang mencakup *cultural literacy* dan gender *understanding* (bagaimana menyikapi perubahan atau perbedaan).

²⁶ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Panduan Penilaian untuk Sekolah Dasar (SD)*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar, 2015), h. 9.

- i. Merupakan kumpulan fakta atau pekerjaan (termasuk karya seni). Serta refleksi tertulis atas suatu makna yang dibangun antara guru dan peserta didik.²⁷

Dari tiga teknik penilaian tersebut, yang paling sesuai digunakan dalam penilaian menulis lanjutan adalah teknik yang berbentuk proyek. Hasil menulis lanjutan yang dikembangkan oleh siswa selanjutnya dilakukan penilaian konten untuk mengetahui tingkat perkembangan siswa dalam menuangkan gagasan atau ide dari pengalaman yang diperolehnya. Beberapa hal yang perlu dinilai adalah:

1. Isi karangan
2. Organisasi isi
3. Struktur kalimat
4. Ejaan dan tanda baca

D. Teks Laporan

1. Pengertian teks laporan

Dalam kamus besar bahasa Indonesia teks adalah naskah yang berupa kata-kata asli dari pengarang dan merupakan wacana tertulis.²⁸ Menurut Lf. Scinto dalam Ahmadi menyatakan bahwa teks adalah suatu satuan fungsional dari makna kompleks, suatu uraian yang diperluas mencakup penggarapan lebih lanjut dari kalimat-kalimat yang diungkapkan oleh suatu proses komposisi dan rangkaian peristiwa yang saling bergantung. Peristiwa yang pernah dialami ataupun yang

²⁷ Dharma Kesuma, dkk, *Pendidikan Karakter*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h.149.

²⁸ Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), h.1159.

sedang dialami oleh seseorang dapat dijadikan sebuah tulisan berbentuk teks.²⁹ Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa struktur teks membentuk struktur berfikir sehingga setiap penguasaan jenis teks tertentu siswa akan memiliki kemampuan berfikir sesuai dengan struktur teks yang dikuasainya. Dengan berbagai macam teks yang sudah dikuasai, berarti siswa akan mampu memiliki struktur berfikir, bahkan satu topik tertentu dapat disajikan dalam jenis teks yang berbeda dan tentunya dengan struktur berpikir yang berbeda.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, laporan adalah segala sesuatu yang dilaporkan yang berupa hasil pengamatan dan kejadian yang terjadi pada suatu individu dan kelompok.³⁰ Menurut Komarudin laporan adalah tulisan panjang suatu masalah (persoalan) yang disusun secara beruntut, rinci dan lengkap, berdasarkan pengamatan sendiri.³¹ Menurut kokasih laporan adalah cara penyampaian informasi kepada seseorang atau suatu instansi yang disusun atas dasar tanggung jawab yang diembannya. Laporan adalah tulisan atau karangan berdasarkan pengamatan yang berisi informasi yang disusun secara rinci melalui media bahasa sebagai sarana penginformasian.³² Jadi, laporan adalah suatu tulisan yang berupa informasi lengkap sesuai dengan pengamatan dan di sajikan dalam bentuk tulisan.

2. Struktur teks laporan

Seperti halnya *report* dalam bahasa Inggris, teks laporan juga memiliki struktur. Menurut Kemendikbud teks laporan biasanya memiliki tiga unsur yaitu:

²⁹ Ahmadi, *Dasar-dasar Komposisi Bahasa Indonesia*, (Malang: Yayasan Asih Asah Asuh Purba, 1990), h. 58.

³⁰ Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa Indonesia, *Kamus Besar...*, h. 640.

³¹ Komaruddin, *Pengkajian Pembelajaran Indonesia*, (Jakarta: Grasindo, 2000), h. 133.

³² Kokasih, *Dasar-Dasar Keterampilan Menulis*, (Bandung: Yramawidya, 2012) h. 61.

a. Definisi umum

Yang terdapat pada paragraf pertama yaitu menjelaskan tentang apa yang dibahas dalam teks, pokok bahasan mencakup deskripsi singkat mengenai subjek, dan mencakup definisi pada pokok bahasan. Contoh laporan definisi umum:

“Lingkungan hidup adalah segala sesuatu yang ada disekitar manusia dan berhubungan timbal balik. Lingkungan hidup mencakupi benda hidup dan benda mati. Benda hidup perlu makanan dan berkembang biak seperti manusia, binatang, dan tumbuhan. Benda mati antara lain tanah, air, api, batu, dan udara. Jika terpelihara dengan baik, lingkungan hidup itu dapat menciptakan masyarakat yang sehat, aman, tentram lahir dan batin”.³³

b. Deskripsi bagian

Deskripsi bagian berisikan (1) setiap paragraf dimulai dengan kalimat utama atau topik, (2) kalimat topik di setiap paragraf memperlihatkan informasi yang terkandung dalam paragraf selanjutnya, (3) kalimat selanjutnya memberikan rincian lebih lanjut, (4) setiap paragraf harus memberikan informasi mengenai salah satu ciri dari bahasan, (5) paragraf ini membangun sebuah deskripsi pokok bahasan dari laporan, (6) paragraf ini memungkinkan memuat bahasa teknis yang berhubungan dengan pokok bahasan. Contoh deskripsi bagian adalah:

“Indonesia merupakan paru-paru dunia kedua. Indonesia memiliki hutan lebat yang memberikan banyak oksigen. Di Negara ini terdapat

³³ Kemendikbud, *Bahasa Indonesia Wahana Pengetahuan*, (Jakarta: Politeknik Negeri Media Kreatif, 2013), h.183

banyak tumbuh-tumbuhan dan hewan yang khas, seperti matoa, kayu cendana, burung cendrawasih, orang utan, dan komodo”.³⁴

c. Simpulan

Simpulan merupakan akhir dari sebuah cerita dalam teks laporan yang memuat ringkasan cerita. Contoh simpulan adalah:

“Alam yang indah ini harus dicintai, dijaga, dan dilestarikan. Kecintaan pada alam itu harus selalu kita tumbuhkan kepada seluruh warga Indonesia. Selain itu, rasa cinta itu juga harus terus ditanamkan agar alam Indonesia tetap menjadi paru-paru dunia yang bermanfaat bagi kehidupan seluruh makhluk yang hidup dari masa ke masa”.³⁵

E. Permainan Tradisional Aceh

1. Pengertian permainan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, permainan merupakan aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh hanya sebatas hiburan semata untuk menggembirakan hati anak-anak dengan menggunakan alat tertentu atau tidak.³⁶ Menurut Plato seperti yang dikutip dalam artikel Ni Nyoman dan Nur Hayati bahwa permainan merupakan kegiatan yang memiliki nilai praktis, artinya permainan digunakan untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak.³⁷ Hurlock berpendapat bahwa permainan adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kategori bermain menurutnya

³⁴ Kemendikbud, *Bahasa Indonesia...*, h. 185

³⁵ Kemendikbud, *Bahasa Indonesia...*, h. 189.

³⁶ Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa Indonesia, *Kamus Besar...*, h. 699.

³⁷ Ni Nyoman Seriati dan Nur Hayati, *permainan Tradisional Jawa Gerak dan Lagu untuk Menstimulasi Keterampilan Anak Usia Dini*, [staff.uny.ac.id/files/Artikel Permainan Tradisional.pdf](http://staff.uny.ac.id/files/Artikel%20Permainan%20Tradisional.pdf), diakses pada 15 November 2016.

dibagi menjadi dua, yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Dalam bermain aktif anak memperoleh kesenangan dari apa yang dilakukannya, seperti berlari atau membuat sesuatu karya. Sedangkan bermain pasif adalah kesenangan yang diperoleh anak dalam bermain egosentris. Sedikit demi sedikit anak akan dilatih untuk mempertimbangkan perasaan orang lain, bekerja sama, saling membagi dan menghargai. Melalui permainan anak dilatih bersabar, menunggu giliran dan terkadang bisa kecewa karena in pasif berasal dari kegiatan yang dilakukan oleh orang lain. Misalnya menikmati teman bermain dan melihat hewan. ³⁸

2. Manfaat Permainan

Adapun manfaat yang bisa diperoleh seseorang anak melalui permainan antara lain:

- a. Perkembangan aspek fisik, melalui permainan anak mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh akan membuat anak menjadi sehat.
- b. Perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus, melalui permainan dapat meningkatkan keterampilan anak.
- c. Perkembangan aspek sosial, melalui permainan anak dapat belajar menjalin hubungan dengan teman sebaya, belajar berbagi hak, mempertahankan hubungan, perkembangan bahasa, dan bermain peran sosial.
- d. Perkembangan aspek emosi dan kepribadian, melalui permainan, anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya. Dengan bermain

³⁸ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan*, (Jakarta: Grasindo, 2001), h. 52.

berkelompok, anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimiliki sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, mempunyai rasa percaya diri dan harga diri.

- e. Perkembangan aspek kognitif, pengetahuan yang didapat akan bertambah luas dan daya nalar juga bertambah luas, dengan mempunyai kreativitas, kemampuan berbahasa, dan peningkatan daya ingat anak.
- f. Mengasah ketajaman penginderaan, melalui bermain anak dapat lebih peka pada hal-hal yang berlangsung dilingkungan sekitarnya.³⁹

3. Macam-macam permainan tradisional Aceh

Permainan tradisional Aceh sangat banyak dan beraneka ragam, mulai yang bermain secara kelompok bahkan perorangan. Berikut akan dijelaskan beberapa permainan tradisional yang tidak asing bagi kita.

a. *Groep Taloe*

Dalam bahasa Indonesia *groep taloe* berarti “Lompat Tali”. Sesuai dengan namanya pada permainan ini menggunakan tali atau karet gelang yang dijalin panjang. Tempat melakukan permainan ini adalah di lapangan atau halaman yang luas. Jumlah pemain bisa disesuaikan dengan banyak anggota main dan dijadikan dua kelompok.

Cara bermain:

Dua orang dari kelompok A memegang tali karet masing-masing di sisi kanan dan kiri. Pemain dari kelompok B harus meloncatinya. Tinggi karet mulai semata kaki, kemudian naik selutut, lalu sepaha, kemudian sepinggang.

³⁹ Mayke S, *Bermain...*, h. 39-44.

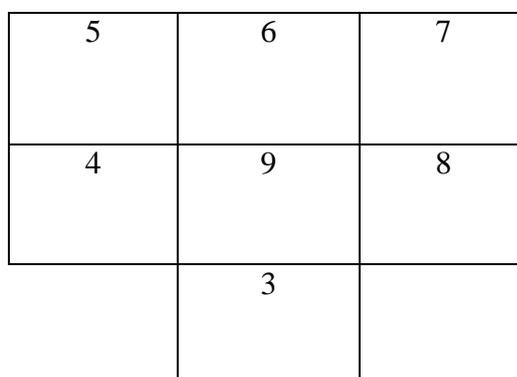
Pada ketinggian tersebut, setiap pemain harus mampu meloncatinya tanpa menyentuh tali. Selanjutnya adalah setinggi dada, dagu, telinga, ubun-ubun, tangan yang diangkat ke atas tanpa berjinjit, kemudian sampil berjinjit. Pemain diperbolehkan menggunakan segala cara agar dapat melewati ketinggian tersebut asal tidak menggunakan alat bantu. Bila salah seorang dari kelompok pemain tidak berhasil melompati karet dengan benar maka bisa dibantu oleh anggota kelompoknya untuk menggantikan. Akan tetapi jika anggota kelompok tidak bisa membantu maka kelompok yang memegang tali dipindahkan menjadi pemain.

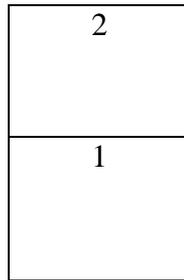
b. Cen-cen

Dalam bahasa Indonesia *cen-cen* adalah “lompat-lompat”. Permainan ini dilakukan pada halaman terbuka dan bukan halaman berumput karena permainan ini menggambarkan pola kotak-kotak untuk dilompati. Permainan ini juga bisa dimainkan di lantai dengan menuliskan pola menggunakan kapur tulis.

Cara bermain:

Gambarlah pola lompatan berbentuk kotak-kotak sebagai berikut.





Kemudian pemain melompat dengan satu kaki di dalam kotak-kotak tersebut. Sebelum melompat, pemain harus melempar batu tipis atau kepingan genting terlebih dahulu ke dalam kotak. Lalu lompatlah kotak demi kotak. Terdapat beberapa kotak yang pemainnya harus lompat dengan menggunakan dua kaki yaitu nomor 4, 8, dan 9. Saat mengitari kotak, pemain akan kembali menginjak kotak 3, 2, dan 1. Saat berada di kotak 9, pemain harus terlebih dahulu mengambil genting atau batunya baru kemudian menyelesaikan perjalanan sampai ke garis start. Selanjutnya pemain harus melempar genting ke kotak 2, lalu kembali mengambil genting dari kotak 9. Begitu juga seterusnya hingga genting tuntas menempat setiap kotak.

Pemain dinyatakan gugur dan harus berganti pemain jika:

- Menginjak atau keluar dari garis kotak;
- Menginjak kotak yang di dalamnya terdapat batu atau pecahan genting;
- Melempar genting keluar dari kotak yang seharusnya;
- Menggunakan satu kaki di nomor 4, 8, 9.

Permainan tidak berakhir begitu saja jika genting pemain tuntas mengitari kotak-kotak. Selanjutnya ada tahapan membawa genting dengan posisi tertentu mengelilingi kotak tanpa terjatuh. Adapun letak posisinya adalah sebagai berikut:

1. Di atas punggung telapak tangan
2. Di atas telapak tangan
3. Di atas punggung tangan dikepal
4. Di atas telapak tangan yang dikepal
5. Di atas jempol dan telunjuk tangan yang dikepal
6. Di atas punggung dua jari (telunjuk dan jari tengah)
7. Di atas telapak dua jari
8. Di atas pegelangan tangan yang telungkup
9. Di atas pegelangan tangan yang telentang
10. Di atas siku tangan yang dilipat
11. Di atas bahu kanan
12. Di atas bahu kiri
13. Di atas kepala.

Khusus untuk nomor 1-9, genting yang ada di telapak tangan dilempar sedemikian rupa agar jatuh tepat pada posisi yang diinginkan. Meletakkan genting di atas kepala adalah posisi terakhir. Setelah membawanya mengelilingi kotak, genting di jatuhkan ke telapak tangan dengan cara menundukkan kepala, lalu pemain membelakangi kotak-kotak dan harus melempar genting tersebut tepat di salah satu kotak. Jika berhasil maka ia mendapatkan bintang di kotak tempat terjatuh genting. Artinya, si pemilik bintang boleh tidak engklek di kotak tersebut. Sebaliknya, jika belum berhasil maka langkah no 13 harus diulang kembali.

c. Taloe puta

Taloe puta sama halnya dengan groep taloe yaitu menggunakan karet gelang yang dijalin panjang dan pada sisi kanan dan kiri tali di pegangi oleh masing-masing anak. Hanya saja permainan ini memegang dengan memutar tali seperti bermain *skipping*. Temannya yang lain melompat sesuai dengan gaya yang telah ditentukan.

Gaya 1 Lompat biasa

Gaya 2 Lompat dengan kaki kiri diangkat

Gaya 3 Lompat dengan kaki kanan diangkat

Gaya 4 Lompat dengan kaki kiri dan kanan diangkat bergantian

Gaya 5 Lompat setengah jongkok

Gaya 6 Lompat gaya patung, tidak boleh terlihat gigi

Gaya 7 Menembus terowongan putaran tali bolak balik. Saat tali dalam keadaan berputar, pemain harus berlari melewati tanpa terkena tali.

Masing-masing gaya dimainkan sebanyak lima kali. Untuk pemain pemula, biasanya memulai dengan berdiri di tengah tali baru kemudian tali karet diputar untuk dilompati. Tetapi untuk pemain yang sudah ahli, ia akan mulai melompat pada saat tali sedang diputar.

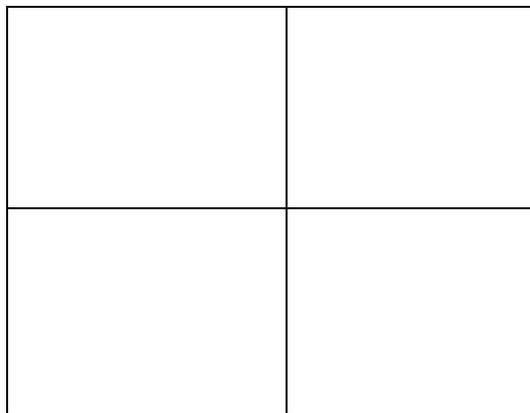
d. Kolak Maseen

Permainan *kolak maseen* adalah permainan yang dilakukan secara berkelompok dan menggunakan lapangan terbuka yang luas. Permainan ini memerlukan kerja sama yang baik antar anggota kelompok untuk meraih

kemenangan. Adapun alat dan bahan yang digunakan hanyalah batu atau kapur tulis untuk membuat garis pada lapangan permainan.

Tata cara permainan *kolak maseen* adalah sebagai berikut:

1. Permainan terdiri dari dua regu, regu pemain dan regu jaga.
2. Permainan ini dimainkan pada lapangan terbuka dengan menggambarkan kotak sebagai berikut:



3. Banyak kotak dalam persegi tergantung kepada banyaknya anggota pemain
4. Pada setiap sudut terdapat satu orang anggota regu jaga yang bertugas untuk menghalangi anggota pemain menuju ke arah finish.
5. Cara memulai permainan ini adalah anggota regu yang main harus bisa melewati anggota regu yang jaga dengan cara berlari. Jika salah satu anggota regu pemain mengenai tangan penjaga sudut, maka permainan akan dimainkan secara bergantian yaitu regu pemain menjadi regu jaga dan sebaliknya.

e. Meueen Gim

Permainan meueen gim merupakan permainan berkelompok yang membutuhkan kerjasama dan kekompakan. Alat yang diperlukan pada permainan ini adalah bola kasti dan batu atau tutup botol. Adapun tata cara bermain meueen gim adalah sebagai berikut:

1. Lapangan permainan terbagi atas dua bagian, bagian pertama merupakan daerah lawan dan bagian kedua adalah daerah pemain. Diantara dua bagian itu (poros tengah) sebagai tempat disusun tutup botol. Jarak dari susunan tutup botol ke pos pelemparan sejauh 3 meter yang ditandai dengan garis.
2. Siswa dibagi menjadi dua kelompok besar yaitu kelompok pemain dan kelompok lawan. Untuk menentukan kelompok pemain dan kelompok lawan dengan cara pelemparan koin.
3. Permainan dimulai dengan pelemparan bola ke susunan tutup botol sehingga tutup botol tersebut berserakan. Jika pemain pertama melempar tidak tepat pada sasaran maka dilanjutkan oleh pemain berikutnya, dan seterusnya sehingga bola kasti mengenai susunan tutup botol.
4. Jika susunan tutup botol telah berserakan, maka kelompok pemain menyusun kembali tutup botol seperti sediakala. Akan tetapi usaha kelompok pemain dihalau oleh kelompok lawan yaitu dengan cara melempar salah seorang anggota dari kelompok pemain.

5. Jika kelompok pemain tidak berhasil menyusun tutup botol dikarenakan salah seorang anggota terkena bola kasti, maka kelompok lawan menjadi pemain dan begitu pula sebaliknya.
6. Jika tutup botol berhasil disusun oleh kelompok pemain maka kelompok pemain berhak mendapatkan skor dan melanjutkan permainan kembali. Begitulah seterusnya.

f. Som-som

Dalam bahasa Indonesia som-som adalah sembunyi-sembunyi. Jumlah pemain pada permainan ini tidak terbatas. Satu orang yang kalah undian akan menjadi penjaga dan kawan lainnya akan bersembunyi di tempat yang sulit ditemui oleh penjaga. Penjaga berjaga di suatu tempat disebut dengan pos. Jika penjaga melihat salah seorang dalam persembunyiannya, maka penjaga wajib mengetuk pos dan menyebutkan nama lawan tersebut. Dan lawan itu akan menjadi penjaga, akan tetapi semua anggota pemain keluar dari persembunyian dan memulai permainan baru.⁴⁰

g. Meueen Gaseeng

Alat dan bahan:

1. Kayu
2. Tali

Gaseng adalah permainan tradisional Aceh yang sering diperlombakan pada acara tertentu diantaranya adalah perayaan 17 Agustus pada setiap tahunnya. Adapun tata cara dalam permainan gaseeng adalah sebagai berikut:

⁴⁰ A. Husna M, *Permainan Tradisional Indonesia*, (Yogyakarta: Andi, 2009), h. 16-32.

- Gaseeng dimainkan pada lapangan yang berbentuk lingkaran dengan diameter 1.5 meter.
- Gaseng diputar dengan menarik bagian tali yang sudah dililitkan ke leher gaseeng.
- Selama berputar, gaseeng dilarang untuk keluar dari lapangan permainan.
- Pemain dibagi ke dalam beberapa kelompok sesuai dengan jumlah peserta.
- Dalam satu kelompok diundi untuk menentukan urutan melepaskan gaseeng.
- Yang menjadi juara pada permainan ini adalah gaseeng yang berhasil berputar lama dengan tidak keluar dari lapangan.⁴¹

⁴¹ Teuku Dedek,Dkk, *Dokumentasi dan Catatan PKAB (Pekan Kebudayaan Aceh Barat)*, (Meulaboh: Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olah Raga Kabupaten Aceh Barat, 2014), h.306

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu suatu pendekatan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pendidikan melalui perubahan dengan membiasakan guru-guru lebih memahami pekerjaan mereka sendiri, menjadi kritis terhadap pekerjaan-pekerjaan tersebut dan siap untuk memperbaikinya.⁴² Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang menghubungkan suatu penelitian dengan tindakan yang diambil guru adalah tindakan yang diamalkan guru itu sendiri sebagai pelaksana.⁴³

Menurut Suharsimi PTK merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi di kelas secara disengajakan.⁴⁴ Menurut Rochiati Wiriadmadja penelitian tindakan kelas adalah sebagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktek pembelajaran mereka, dan belajar dari pengalaman mereka sendiri.⁴⁵ Dari beberapa definisi tersebut maka PTK dapat dipahami sebagai penelitian yang diterapkan di dalam kelas, menawarkan cara dan prosedur baru untuk memperbaiki dan meningkatkan profesional guru untuk keberhasilan proses dan hasil pembelajaran yang terjadi pada siswa.

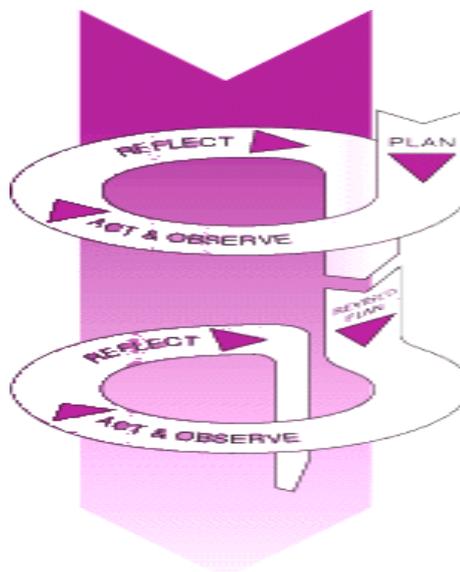
⁴² David Coghlan dan Teresa Brannick, *Doing Action Research*, (Londo: Sage Publication, 2002), h. 3.

⁴³ Noraini Idris, *Penyelidikan dalam Pendidikan*, (Malaysia: Mc Graw Hill, 2010), h. 439.

⁴⁴ Suharsimi Arikunto dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Bumi Aksara, 2006), h. 3.

⁴⁵ Rochiati Wiriadtmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h.6.

Model penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart. Wijaya K dan Dedi D. dalam buku “Mengenal Penelitian Tindakan Kelas” menjelaskan bahwa model yang dikemukakan oleh kemmis dan Targgart pada hakikatnya berupa perangkat-perangkat atau untaian dengan satu perangkat terdiri dari empat komponen, yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Keempat komponen yang berupa untaian tersebut dipandang sebagai satu siklus. Oleh karena itu, pengertian siklus pada kesempatan ini adalah putaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.⁴⁶ Model penelitian tindakan kelas Kemmis dan Taggart seperti terdapat dalam Gambar 3.1 berikut.



Gambar 3. 1. Model Penelitian Kemmis dan Mc. Taggart

Gambar 3.1 di atas menunjukkan bahwa penelitian tindakan kelas terdiri dari dua perangkat komponen yang bisa dikatakan dengan dua siklus. Jumlah

⁴⁶ Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Indeks, 2012), h. 21.

siklus untuk pelaksanaan sesungguhnya sangat tergantung pada permasalahan yang perlu diselesaikan. Dan penelitian ini dilakukan atas dua siklus karena dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan menulis teks laporan siswa melalui permainan tradisional Aceh.

Adapun tahapan siklus dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan beberapa hal yang akan dilakukan, yaitu: menyusun RPP yang sesuai dengan Kompetensi Dasar teks laporan, memilih permainan tradisional yang sesuai untuk dijadikan sebagai teknik dalam pembelajaran menulis laporan dan sesuai dengan jumlah siswa, menyiapkan instrumen penilaian yang diperlukan dalam penulisan laporan siswa melalui permainan tradisional Aceh, serta menyusun rubrik observasi guru dan siswa untuk mengetahui respon siswa selama pembelajaran berlangsung.

2. Tahap Pelaksanaan

Tindakan dilaksanakan setelah mempersiapkan rencana dan skenario pembelajaran serta segala sesuatu yang diperlukan dalam proses belajar mengajar seperti yang telah disebutkan pada tahap perencanaan. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 10 sampai dengan 13 juli 2017.

3. Tahap Observasi

Observasi dilakukan selama pembelajaran berlangsung. Observasi bertujuan untuk mengetahui respon dan aktivitas yang berlangsung selama pembelajaran dan menjadi acuan dalam perbaikan untuk siklus selanjutnya. Pada penelitian ini, peneliti tentu saja tidak sendiri melaksanakan pembelajaran.

Peneliti dibantu oleh Januar Akmal, A.Ma (guru pada sekolah setempat) yang berperan sebagai Observer aktivitas siswa dan kawan sejawat bernama Dira Helma Jastika Sebagai Observer aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung.

4. Tahap Refleksi

Tahap refleksi merupakan tahapan untuk memperbaiki dan menindak lanjuti kekurangan dari proses pembelajaran dan berupaya untuk menemukan solusi dari kekurangan tersebut pada siklus berikutnya.

B. Subyek Penelitian

Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MIN 17 Aceh Selatan yang berjumlah 16 siswa yang terdiri dari 9 siswa perempuan dan 7 siswa laki-laki.

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Untuk pengumpulan data penelitian maka teknik yang digunakan adalah:

1. Tes

Tes adalah seperangkat rangsangan (stimuli) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang dijadikan penetapan skor angka. Adapun jenis tes dalam penelitian adalah tes prestasi belajar dan tes kecerdasan.⁴⁷ Tes digunakan untuk mengetahui peningkatan

⁴⁷ Wijaya Kusuma dan Dedi Dwitagama, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Indeks, 2012), h. 78.

kemampuan menulis teks laporan siswa kelas V MIN 17 Aceh Selatan Melalui Permainan Tradisional Aceh.

Adapun kriteria penilaian tes dapat dilihat dalam tabel 3.1 berikut:

Tabel 3.1. Kriteria Penilaian Tes

Aspek yang Dinilai	Skor Makimal	Skor	Kategori	Keterangan
1	2	3	4	5
Isi Karangan	30	27-30	Sangat Baik	Isi gagasan yang dikemukakan dalam laporan sangat sesuai dengan permainan yang dilakukan.
		22-26	Baik	Isi gagasan yang dikemukakan dalam laporan sesuai dengan permainan yang dilakukan.
		11-21	Cukup	Isi gagasan yang dikemukakan dalam laporan kurang sesuai dengan permainan yang dilakukan.
		0-10	Kurang	Isi gagasan yang dikemukakan dalam laporan tidak sesuai dengan permainan yang dilakukan.
Organisasi Isi	25	23-25	Sangat Baik	Organisasi isi laporan sangat lengkap (laporan ditulis dengan runtun dan jelas)
		19-22	Baik	Organisasi isi laporan lengkap (laporan ditulis dengan runtun tetapi kurang jelas)
		9-18	Cukup	Organisasi isi laporan kurang lengkap (laporan ditulis dengan kurang runtun dan tidak jelas)
		0-8	Kurang	Organisasi isi laporan tidak lengkap (laporan ditulis dengan tidak runtun dan tidak jelas)

1	2	3	4	5
Struktur Kalimat	20	18-20	Sangat Baik	Semua kalimat dalam laporan ditulis dengan kalimat yang efektif dan ada kepaduan antar kalimat maupun antar paragraf.
		13-17	Baik	Sebagian besar kalimat dalam laporan ditulis dengan kalimat yang efektif dan ada kepaduan antar kalimat maupun antar paragraf.
		5-12	Cukup	Sebagian besar kalimat dalam laporan ditulis dengan kalimat yang efektif namun tidak ada kepaduan antar kalimat maupun antar paragraf.
		0-4	Kurang	Laporan ditulis dengan kalimat-kalimat yang kurang efektif namun ada kepaduan antar kalimat maupun antar paragraf.
Gaya: pilihan struktur dan diksi	15	13-15	Sangat Baik	Kata-kata yang digunakan dalam karangan sesuai dengan konteks laporan dan tidak terdapat kesalahan pemilihan dan penggunaan kata.
		9-12	Baik	Terdapat 1-2 kesalahan pemilihan dan penggunaan kata
		3-8	Cukup	Terdapat 3-4 kesalahan pemilihan dan penggunaan kata.
		0-2	Kurang	Terdapat 5-6 kesalahan pemilihan dan penggunaan kata.
Ejaan dan Tanda Baca	10	9-10	Sangat Baik	Tidak terdapat kesalahan dalam penulisan huruf, kata, dan pemakaian tanda baca.
		7-8	Baik	Terdapat 1-2 kesalahan pemakaian huruf, kata, dan pemakaian tanda baca.
		3-6	Cukup	Terdapat 3-4 kesalahan penulisan huruf, kata, dan pemakaian tanda baca.
		0-2	Kurang	Terdapat 5-6 kesalahan penulisan huruf, kata dan pemakaian tanda baca.

2. Observasi/Pengamatan

Pengamatan atau observasi adalah proses pengambilan data dalam penelitian di mana peneliti atau pengamat melihat situasi penelitian. Observasi memiliki keunggulan-keunggulan tertentu sebagai berikut.

- a. Banyak gejala dalam kehidupan manusia atau bidang sosial yang dapat diselidiki dengan melakukan observasi. Penggunaan teknik yang lain cenderung mengakibatkan data yang dikumpulkan menjadi tidak lengkap, kurang teliti atau tidak cermat dan bahkan telah dimanipulasi oleh objek penelitian.
- b. Banyak objek penelitian yang dalam memberikan data hanya bersedia diobservasi, mungkin karena terlalu sibuk atau sulit menyatakan buah pikirannya jika diwawancarai atau mengisi angket atau jenis alat lainnya yang mengharuskannya untuk menyediakan waktu secara khusus.
- c. Observasi terhadap objek yang banyak jumlahnya atau terhadap kejadian yang serempak di tempat yang berbeda-beda kerap kali menemukan hambatan jika observernya sedikit. Keadaan seperti itu dapat diatasi dengan menyediakan dan melatih sejumlah observer sesuai dengan keperluan.
- d. Observasi tidak dipengaruhi dan tidak tergantung kepada kesediaan objek yang memberikan informasi tentang dirinya (*self report*). Kondisi ini berarti juga data yang dapat diperoleh melalui observasi tidak dipengaruhi oleh penafsiran atau ketidakjujuran objeknya, sehingga lebih besar kemungkinan memperoleh data yang objektif.

- e. Observasi dapat menghindari perbedaan penafsiran mengenai data yang penting atau tidak untuk dihimpun, antar observer dengan objeknya. Banyak gejala yang dipandang tidak berarti dan diperkirakan kecil pengaruhnya terhadap suatu keadaan oleh objek yang diselidiki, ternyata sebenarnya merupakan data penelitian yang berharga dan tidak boleh diabaikan. Data seperti itu mungkin tidak terungkap jika dihimpun dengan alat lain, sebaliknya dapat dihimpun secara terperinci oleh observasi dengan berbagai instrumennya.⁴⁸

Dalam penelitian ini, observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung untuk tindak lanjut pada siklus berikutnya. Adapun rubrik pengamatan aktivitas guru adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2. Rubrik Observasi Guru

No	Aktivitas dalam Pembelajaran	Skala Nilai			
		4	3	2	1
1.	Guru mampu menarik perhatian siswa saat awal pembelajaran.				
2.	Guru mampu membuka pelajaran dengan apersepsi.				
3.	Guru mampu menjelaskan langkah-langkah permainan tradisional dengan baik.				
4.	Guru mampu mengelola kelas saat permainan berlangsung.				
5.	Guru mampu menanggapi pertanyaan siswa.				
6.	Guru mampu membimbing siswa dalam menulis laporan				
7.	Guru memberikan penghargaan atas usaha, ketekunan, dan kesuksesan siswa.				
8.	Membimbing siswa dalam menyimpulkan materi pelajaran				
9.	Melakukan refleksi.				
10.	Memberikan penguatan dan menutup pelajaran.				

⁴⁸ Kunandar, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), h. 145.

Selain observasi guru, siswa juga perlu diobservasi dengan tujuan agar kelemahan-kelemahan yang terdapat pada pembelajaran dapat diperbaiki oleh guru pada tahap berikutnya. Adapun rubrik Observasi kegiatan belajar siswa seperti yang terdapat dalam Tabel 3.3 berikut:

Tabel 3.3. Rubrik Observasi Siswa

No	Indikator	Skala Nilai			
		1	2	3	4
1.	Siswa mempersiapkan diri untuk menerima pelajaran				
2.	Siswa tertarik terhadap apersepsi yang diberikan guru.				
3.	Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai permainan tradisional				
4.	Kekompakan Siswa dalam melakukan permainan tradisional.				
5.	Siswa berani bertanya dan mampu menjawab pertanyaan dari guru.				
6.	Siswa mengerti atas petunjuk dan arahan guru dalam menulis laporan				
7.	Siswa menulis laporan dengan kreativitas masing-masing.				
8.	Siswa mengumpulkan laporan secara tertib dan tepat waktu				
9.	Siswa mampu menyimpulkan materi pelajaran dan refleksi.				

Keterangan:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

3. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk menjawabnya. Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Selain itu, angket juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas. Kuesioner dapat berupa pertanyaan atau pernyataan tertutup dan terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos, atau internet.⁴⁹

Angket digunakan untuk mengetahui respon siswa kelas V MIN 17 Aceh Selatan terhadap pembelajaran melalui permainan Tradisional Aceh. Instrument angket dirancang dalam bentuk skala Likert dengan menggunakan empat skala yaitu 1, 2, 3 dan 4, di mana setiap angka ini menunjukkan nilai respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan permainan tradisional Aceh. Angket diberikan setelah pertemuan terakhir pembelajaran dilaksanakan. Interpretasi skala pada angket sebagaimana terdapat dalam Tabel 3.4 berikut:

Tabel 3. 4. Interpretasi Skala Angket

Skala	Interpretasi
2,8-4	Tinggi
1,4-2,7	Sedang
0-1,3	Rendah

⁴⁹ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h.199

Adapun intrumen angket yang diberikan adalah sebagai mana yang terdapat dalam tabel 3.5 berikut:

Tabel 3.5. Instrumen Angket Respon Siswa

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1.	Saya suka belajar dengan permainan tradisional Aceh				
2.	Saya semangat belajar melalui permainan tradisional Aceh				
3.	Belajar melalui permainan melatih kekompakan sesama anggota kelompok				
4.	Belajar melalui permainan memerlukan kerjasama				
5.	Belajar melalui permainan, membuat saya semakin aktif dalam kelompok.				
6.	Setelah bermain, saya merasa mudah membuat laporan				
7.	Dengan belajar berkelompok saya dapat memahami perbedaan pendapat antar anggota kelompok				
8.	Belajar melalui permainan, membuat saya aktif dalam kelompok.				
9.	Belajar melalui permainan, membuat saya berusaha keras untuk memenangkan kelompok.				
10.	Saya mudah menceritakan kegiatan yang terjadi dalam permainan sesuai dengan alur.				
11.	Saya mudah menulis laporan sesuai dengan alur kegiatan yang terjadi dalam permainan.				
12.	Belajar melalui permainan dapat melatih diri saya untuk selalu mematuhi aturan permainan.				
13.	Belajar melalui permainan, membuat saya mematuhi arahan dan petunjuk yang diberikan guru.				
14.	Jika ada hal yang tidak paham, saya menanyakan langsung kepada anggota kelompok atau guru.				
15.	Saya selalu patuh kepada aturan yang berlaku dalam permainan maupun dalam kehidupan.				
16.	Komunikasi yang baik sesama anggota kelompok sangat diperlukan untuk keberhasilan kelompok.				
17.	Saya menulis laporan sendiri tanpa bertanya kepada kawan atau anggota kelompok.				
18.	Saya dapat mengumpulkan laporan dengan tepat waktu.				
19.	Belajar melalui permainan membuat saya percaya diri.				

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

D. Prosedur Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan melalui proses pengkajian berdaur yang terdiri dari empat tahap, yaitu; Perencanaan tindakan (*action plan*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Keempat rangkaian kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang merupakan ciri penelitian tindakan.

Adapun siklus yang ditetapkan dalam penelitian ini terdiri dari dua siklus. Hal ini telah memenuhi persyaratan sesuai dengan pendapat para ahli penelitian tindakan kelas yang menyebutkan bahwa dalam penelitian tindakan kelas perlu ada siklus kegiatan sekurang-kurangnya dua siklus. Setiap siklus meliputi :

1. Tahapan perencanaan meliputi pembuatan perangkat pembelajaran, persiapan sarana dan prasarana, penelitian serta menentukan indikator peningkatan menulis laporan.
2. Tahapan pelaksanaan atau acting meliputi segala tindakan yang tertuang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
3. Tahapan pengamatan meliputi pembuatan instrument penelitian, pengumpulan data penelitian mulai dari siklus pertama hingga terakhir, menganalisa data dan menyusun langkah-langkah perbaikan.
4. Tahapan refleksi dilakukan diskusi dengan guru dan dosen untuk mendapatkan masukan atas hal-hal yang telah dilakukan oleh peneliti.

E. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi dua kelompok data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yang diperoleh dari hasil observasi dianalisis secara deskriptif analisis yaitu digambarkan dalam bentuk kata-kata dan kalimat.

Sedangkan data kuantitatif yang diperoleh dari hasil tes dan angket dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kuantitatif yaitu dengan perhitungan persentase, rata-rata, dan frekuensi yang diperbantukan dengan menggunakan program SPSS 18. Kemudian juga menggunakan rumus N-Gain (selisih antara nilai siklus I dan siklus II) untuk mengetahui peningkatan kemampuan menulis teks laporan melalui permainan tradisional Aceh sebagai hasil dari penelitian. Data-data ini juga divisualisasikan dalam bentuk tabel dan grafik. Rumus N-Gain yang digunakan adalah:

$$g = \frac{\text{Skor Tes siklus II} - \text{Skor Tes siklus I}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Tes siklus I}}$$

Keterangan:

g : nilai Gain ternormalisasi

Besar Gain diinterpretasikan untuk menyatakan kriteria Gain. Interpretasi nilai Gain berdasarkan klasifikasi dalam Tabel 3.6 berikut:

Tabel 3.6. Klasifikasi Nilai Gain

Nilai g	Interpretasi
$0.7 < g < 1$	Tinggi
$0.3 \leq g \leq 0.7$	Sedang
$0 < g < 0.3$	Rendah

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Berdirinya MIN 17 Aceh Selatan

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 17 Aceh Selatan memiliki visi dan misi yaitu misi pendidikan dan misi pengajaran. Melalui kedua misi tersebut mempersiapkan siswa (i) beriman, berakhlak, berilmu, disiplin,serta terampil dan berguna bagi Agama dan bangsa. Sekolah atau madrasah merupakan wahana pembudayaan nilai-nilai yang sudah seharusnya mampu memfasilitasi dan mendorong berkembangnya bakat, minat dan segenap potensi yang dimiliki anak didik menuju terciptanya manusia yang berkualitas secara utuh.

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 17 Aceh Selatan Kecamatan Kluet Selatan Kabupaten Aceh Selatan terletak di Desa Kedai Runding. MIN 17 Aceh Selatan ini didirikan atas prakarsa masyarakat Kedai Runding dan Pemerintah Kecamatan setempat tanggal 10 Februari 1959.

Sejak didirikan sampai saat ini, MIN yang berstatus negeri ini sudah memiliki gedung permanen milik sendiri dengan jumlah 14 ruangan. 10 ruangan dijadikan sebagai ruangan kelas yang digunakan untuk kegiatan proses belajar mengajar. Sedangkan 4 ruangan digunakan untuk ruang kepala sekolah, ruang dewan guru, ruang tata usaha dan ruang perpustakaan.

Sejak berdirinya madrasah ini telah banyak terjadi perubahan, baik dalam hal kepemimpinan maupun pembelajaran. Madrasah ini telah mengalami beberapa

kali pergantian pimpinan (Kepala Madrasah) dan pada saat ini kepemimpinan berada di bawah Bapak Guntur, S. Pd.

Madrasah tersebut didirikan untuk menyalurkan harapan dan keinginan masyarakat setempat pada khususnya dan masyarakat lain pada umumnya. Tujuan dasarnya adalah untuk membentuk para siswa yang berilmu yang islami dan bertaqwa terhadap Allah SWT, serta menghayati dan mengamalkan ajaran sesuai dengan al-Quran dan Hadis. Dan yang lebih penting lagi adalah membentuk manusia yang berkepribadian, memiliki kecerdasan dan keterampilan yang seimbang dengan pemahaman keagamaan yang cukup memadai. Oleh karena itu, salah satu indikator yang menyebabkan lahirnya MIN 17 Aceh Selatan, Kecamatan Kluet Selatan Kabupaten Aceh Selatan adalah untuk melahirkan para pelajar yang mempunyai ilmu pengetahuan agama, umum dan nilai-nilai aqidah yang mantap, sehingga ada keseimbangan antara ilmu agama dengan ilmu pengetahuan umum.

2. Kondisi Fisik Madrasah

Gambaran umum lokasi sekolah dari hasil observasi lapangan meliputi:

1.1 Identitas Sekolah

Berdasarkan sumber data laporan sekolah, identitas sekolah ini adalah sebagai berikut:

- a. Nama Sekolah : MIN 17 Aceh Selatan
- b. Tempat : Aceh Selatan
- c. Alamat Sekolah : Keude Runding
- d. Provinsi : Aceh

e. Kota / Kabupaten : Aceh Selatan

f. Kecamatan : Kluet Selatan

1.2 Keadaan Guru dan Pegawai

Dalam sebuah lembaga pendidikan penting untuk membentuk suatu struktur organisasi. Struktur organisasi ini bertujuan untuk menjaga kestabilan suatu jabatan agar tidak terjadi kesimpangsiuran pekerjaan yang telah ditetapkan terlebih dahulu. Selain itu, dengan struktur organisasi juga dapat memberikan suatu gambaran secara umum sasaran yang akan dicapai oleh lembaga tersebut.

Dengan organisasi yang baik, dimaksudkan agar pembagian tugas dan tanggung jawab semua pegawai dan tenaga pengajar dapat ditempatkan sesuai dengan potensi dan fungsi masing-masing. Setiap personal harus mengerti dan menyadari tugas dan tempatnya didalam struktur organisasi.

Untuk kelancaran proses pendidikan yang dilakukan di madrasah ini, maka MIN 17 Aceh Selatan juga diperkuat oleh guru yang berjumlah 22 orang. Dan juga tata usaha yang membantu tenaga administrasi madrasah, menurut pengamatan penulis telah dilaksanakan dengan baik.

1.3 Keadaan Murid

Berdasarkan data regristrasi yang diperoleh dari bagian administrasi MIN 17 Aceh Selatan Kecamatan Kluet Selatan Kabupaten Aceh Selatan, jumlah keseluruhan siswa pada tahun pelajaran 2016/2017 adalah sebanyak 191 orang. Tabel 4.1 berikut merupakan rincian keadaan siswa.

Tabel 4.1. Rincian Jumlah Siswa MIN 17 Aceh Selatan

No	Jenjang Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	Kelas I	17	13	30
2	Kelas II	16	22	38
3	Kelas III	17	12	29
4	Kelas IV	23	15	38
5	Kelas V	14	19	33
6	Kelas VI	13	10	23
Jumlah		100	91	191

(Sumber: Data Sekolah Tahun 2017)

1.4 Kurikulum

Kurikulum yang digunakan pada sekolah ini adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Akan tetapi, sesuai dengan keputusan kementerian pendidikan bahwa adanya revisi kurikulum yaitu dari kurikulum KTSP menjadi kurikulum 2013 maka sekolah ini juga telah menerapkan sebagian besar kurikulum tersebut. Pada kelas tinggi untuk saat ini masih menggunakan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) sedangkan kelas rendah menggunakan kurikulum 2013.

B. Analisis Data Penelitian

Penelitian ini berlangsung dalam dua siklus yang setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Adapun uraian setiap siklus adalah sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan beberapa hal yang akan dilakukan, yaitu: menyusun RPP yang sesuai dengan Kompetensi Dasar teks laporan, memilih permainan tradisional yang sesuai untuk dijadikan sebagai teknik dalam pembelajaran menulis laporan dan sesuai dengan jumlah siswa, menyiapkan instrumen penilaian yang diperlukan dalam penulisan laporan siswa melalui permainan tradisional Aceh, serta menyusun rubrik observasi guru dan siswa untuk mengetahui respon siswa selama pembelajaran berlangsung.

b. Tahap Tindakan

Tindakan siklus I dilaksanakan pada hari Senin 10 Juli 2017. Tindakan dilaksanakan setelah mempersiapkan rencana dan skenario pembelajaran serta segala sesuatu yang diperlukan dalam proses belajar mengajar seperti yang telah disebutkan pada tahap perencanaan. Pada penelitian ini, peneliti tentu saja tidak sendiri melaksanakan pembelajaran. Peneliti dibantu oleh Januar Akmal, A.Ma (guru pada sekolah setempat) dan kawan sejawat bernama Dira Helma Jastika Sebagai Observer selama proses pembelajaran berlangsung.

Langkah awal yang dilakukan pada tahap ini sesuai dengan yang tertera dalam RPP, yaitu memulai pelajaran dengan salam, berdo'a dan mengecek kehadiran siswa serta apersepsi dan motivasi. Pada awal kegiatan inti, guru membagikan teks bacaan kepada setiap kelompok yang berisi tentang teks laporan, kemudian guru menjelaskan salah satu permainan tradisional Aceh. Setelah itu siswa dipersilahkan untuk menuju ke lapangan olah raga untuk mempraktikkan permainan yang telah dijelaskan. Setelah permainan selesai, siswa diinstruksikan untuk kembali ke kelas dan menuliskan laporan sesuai dengan permainan yang mereka mainkan serta mengkomunikasikannya ke depan kelas. Aktivitas menulis laporan ini merupakan evaluasi dari pembelajaran pada siklus I untuk melihat sejauh mana peningkatan menulis teks laporan siswa melalui permainan tradisional Aceh. Kegiatan terakhir pembelajaran adalah kegiatan penutup. Dimana siswa dipersilahkan untuk bertanya jika ada hal yang kurang jelas dan guru bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran yang telah berlangsung serta melakukan refleksi dan menutup pelajaran dengan salam.

Adapun hasil nilai tes kemampuan menulis teks laporan siswa dapat dilihat pada Tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2. Nilai Tes Kemampuan Menulis Laporan Siswa Siklus I

No	Siswa	Skor					Jumlah	Kriteria
		Isi Karangan	Organisasi Isi	Struktur Kalimat	Diksi	Ejaan dan Tanda Baca		
1	S1	18	18	10	13	6	65	Tuntas
2	S2	17	18	11	10	5	61	Tidak Tuntas
3	S3	20	12	12	9	7	60	Tidak Tuntas
4	S4	16	12	10	9	5	52	Tidak Tuntas
5	S5	15	12	10	9	6	52	Tidak Tuntas
6	S6	15	15	12	10	6	58	Tidak Tuntas
7	S7	21	17	14	11	7	70	Tuntas
8	S8	17	14	13	10	6	60	Tidak Tuntas
9	S9	16	17	12	10	6	61	Tidak Tuntas
10	S10	14	12	10	9	5	50	Tidak Tuntas
11	S11	17	15	13	10	6	61	Tidak Tuntas
12	S12	18	18	11	11	6	64	Tidak Tuntas
13	S13	15	17	12	10	5	59	Tidak Tuntas
14	S14	16	18	12	10	6	62	Tidak Tuntas
15	S15	20	17	15	12	7	71	Tuntas
16	S16	18	15	10	12	7	62	Tidak Tuntas
Jumlah							968	
Rata-rata							60.5	

Tabel 4.2 di atas menunjukkan bahwa pada siklus I hanya 3 siswa yang sudah mencapai tingkat ketuntasan belajar. Ketuntasan belajar siswa apabila mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan secara individual minimal 65 dan ketuntasan secara klasikal 75% dari keseluruhan siswa. Nilai ketuntasan individu pada siklus I hanya berjumlah 3 siswa, yaitu siswa 1, siswa 7 dan siswa 15. Sementara 13 siswa lainnya belum mencapai tingkat ketuntasan. Analisis secara keseluruhan dapat dilihat

bahwa rata-rata hasil belajar siswa adalah 60.5. Hal ini menunjukkan bahwa secara klasikal pada tahap ini belum tercapai dan perlunya tindak lanjut pada siklus berikutnya.

c. Tahap Observasi

Observasi dilakukan selama pembelajaran berlangsung. Observasi bertujuan untuk mengetahui respon dan aktivitas yang berlangsung selama pembelajaran. Dalam hal ini peneliti dibantu oleh bapak Januar Akmal, A.Ma sebagai observer aktivitas siswa dan kawan sejawat Dira Helma Jastika sebagai observer aktivitas guru pada pembelajaran yang dilakukan.

1. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru pada Siklus I

Adapun hasil observasi terhadap aktivitas pengajaran guru melalui permainan tradisional Aceh dalam pembelajaran menulis teks laporan pada siklus I adalah sebagaimana terdapat dalam Tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3. Hasil Aktivitas Pengajaran Guru Siklus I

No	Aktivitas dalam Pembelajaran	Skala Nilai				Kriteria
		4	3	2	1	
1	2	3				4
1.	Guru mampu menarik perhatian siswa saat awal pembelajaran.	√				Sangat Baik
2.	Guru mampu membuka pelajaran dengan apersepsi.	√				Sangat Baik
3.	Guru mampu menjelaskan langkah-langkah permainan tradisional dengan baik.		√			Baik
4.	Guru mampu mengelola kelas saat permainan berlangsung.	√				Sangat Baik
5.	Guru mampu menanggapi pertanyaan siswa.		√			Baik
6.	Guru mampu membimbing siswa dalam menulis laporan		√			Baik

1	2	3	4
7.	Guru memberikan penghargaan atas usaha, ketekunan, dan kesuksesan siswa.	√	Kurang
8.	Membimbing siswa dalam menyimpulkan materi pelajaran	√	Baik
9.	Melakukan refleksi.	√	Baik
10.	Memberikan penguatan dan menutup pelajaran.	√	Sangat baik
Rata-rata			3.3

Berdasarkan Tabel 4.3 bahwa hasil pengamatan terhadap aktivitas guru menunjukkan kemampuan guru dalam menarik perhatian siswa, membuka pelajaran dengan menggunakan apersepsi, mengelola kelas saat permainan, dan kemampuan memberikan penguatan dan menutup pelajaran adalah sangat baik. Selanjutnya, tahap kemampuan guru dalam menjelaskan langkah-langkah permainan tradisional, menanggapi pertanyaan siswa, membimbing siswa dalam menulis laporan, membimbing siswa dalam menyimpulkan materi pelajaran serta melakukan refleksi berada pada tahap baik. Sedangkan aktivitas guru dalam memberikan penghargaan atas usaha, ketekunan, dan kesuksesan siswa adalah kurang. Analisis secara keseluruhan rata-rata aktivitas pengajaran guru melalui permainan tradisional Aceh adalah 3.3. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas pengajaran guru melalui permainan tradisional Aceh berada pada tahap baik. Oleh karena itu aktivitas-aktivitas yang masih pada tahap kurang diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya.

2. Pengamatan Aktivitas Siswa pada Siklus I

Adapun hasil observasi terhadap aktivitas belajar siswa melalui permainan tradisional Aceh dalam pembelajaran menulis laporan pada siklus I adalah sebagaimana terdapat dalam Tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4. Hasil Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

No	Indikator	Skor/siswa				Jumlah	Rata-rata
		1	2	3	4		
1	Siswa mempersiapkan diri untuk menerima pelajaran			8	8	56	3.5
2	Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai permainan tradisional			8	8	56	3.5
3	Kekompakan Siswa dalam melakukan permainan tradisional.			5	11	59	3.68
4	Siswa berani bertanya dan mampu menjawab pertanyaan dari guru.		12	4		36	2.25
5	Siswa mengerti atas petunjuk dan arahan guru dalam menulis laporan			8	8	56	3.5
6	Siswa menulis laporan dengan kreativitas masing-masing.			5	11	59	3.68
7	Siswa mengumpulkan laporan secara tertib dan tepat waktu		14	2		34	2.12
8	Siswa mampu menyimpulkan materi pelajaran dan refleksi.			4	12	60	3.75

Berdasarkan Tabel 4.4 menunjukkan bahwa skor rata-rata tertinggi adalah 3.7 terdapat pada kemampuan siswa dalam menyimpulkan materi pelajaran dan refleksi. Selanjutnya skor rata-rata kekompakan siswa dalam melakukan permainan tradisional dan kemampuan menulis laporan dengan kreativitas masing-masing adalah 3.68. Sementara skor rata-rata aktivitas

siswa mempersiapkan diri untuk menerima pelajaran, mendengarkan penjelasan guru mengenai permainan tradisional Aceh, serta mengerti atas petunjuk dan arahan guru dalam menulis laporan adalah 3.5. Sedangkan skor rata-rata terendah adalah 2.12 pada aktivitas siswa dalam mengumpulkan laporan secara tertib dan tepat waktu serta aktivitas siswa dalam keberanian bertanya dan menjawab pertanyaan yaitu skor rata-rata 2.25.

Dari paparan hasil pengamatan tersebut, maka indikator yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya adalah item 7 yaitu “siswa mengumpulkan laporan secara tertib dan tepat waktu” dan item 4 yaitu “siswa berani bertanya dan mampu menjawab pertanyaan dari guru”.

d. Tahap Refleksi

Secara umum, penjelasan tentang temuan untuk aspek-aspek yang perlu diperbaiki selama proses pembelajaran pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 4.5 di bawah ini.

Tabel 4.5. Hasil temuan dan Refleksi Selama Proses Pembelajaran Siklus I

No	Indikator	Tindakan Untuk Siklus II
1	2	3
1	Masih terdapat 13 siswa yang belum tuntas dalam menulis laporan dikarenakan tidak memenuhi persyaratan menulis yang baik dan benar.	Guru memberikan penjelasan dan pemahan yang lebih mendalam tentang cara menulis laporan yang baik dan benar.
2	Guru masih kurang dalam memberikan penghargaan atas usaha, ketekunan, dan kesuksesan siswa.	Memberikan penghargaan berupa hadiah atas usaha, ketekunan dan kesuksesan siswa.
3	Siswa mengumpulkan laporan kurang tertib dan tidak tepat waktu	Mengumpulkan teks laporan berdasarkan absensi siswa serta manajemen waktu yang sesuai.
4	Siswa kurang berani bertanya	Guru melemparkan pertanyaan

1	2	3
dan kurang mampu menjawab pertanyaan dari guru.		kepada siswa dan sesekali menunjuk siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan serta membantu siswa dalam menjawab pertanyaan dengan memberikan kata kunci.

2. Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Perencanaan pada siklus II yaitu memperbaiki kelemahan-kelemahan yang terdapat pada siklus I. Adapun perbaikan dalam proses pembelajaran pada siklus II antara lain menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar teks laporan, memilih permainan tradisional Aceh yang sesuai dijadikan sebagai teknik pengajaran untuk memperbaiki kelemahan yang terdapat pada siklus I, menyusun instrumen penelitian yang diperlukan serta menyusun rubrik observasi guru dan siswa untuk melihat perkembangan pada siklus II.

b. Tahap Tindakan

Tahap tindakan dilaksanakan pada tanggal 11 Juli 2017. Tahap tindakan pada siklus II tidak jauh berbeda dengan tahap tindakan pada siklus I. Langkah awal yang dilakukan pada tahap ini sesuai dengan yang tertera dalam RPP, yaitu memulai pelajaran dengan salam, berdo'a dan mengecek kehadiran siswa serta apersepsi dan motivasi. Pada awal kegiatan inti, guru menjelaskan kembali bacaan tentang teks yang dibagikan pada siklus I, kemudian guru membagikan teks yang berisikan

permainan tradisional Aceh dan mengintruksikan siswa untuk membaca dan menanyakan jika ada hal yang kurang jelas tentang bacaan dan teks laporan yang telah dijelaskan. Setelah itu siswa dipersilahkan menuju ke lapangan olah raga untuk mempraktikkan permainan yang telah dibaca. Setelah permainan selesai, siswa diinstruksikan untuk kembali ke kelas dan menuliskan teks laporan sesuai dengan permainan yang mereka mainkan serta mengkomunikasikan ke depan kelas. Kegiatan terakhir adalah kegiatan penutup. Dimana siswa dipersilahkan untuk bertanya jika ada hal yang kurang jelas dan guru bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran yang telah berlangsung serta melakukan refleksi dan menutup pelajaran dengan salam.

Adapun hasil kemampuan menulis teks laporan siswa dapat dilihat pada Tabel 4.6 di bawah ini.

Tabel 4.6. Nilai Tes Kemampuan Menulis Teks Laporan Siswa Siklus II

No	Siswa	Skor					Jumlah	Kriteria
		Isi Karangan	Organisasi Isi	Struktur Kalimat	Diksi	Ejaan dan Tanda Baca		
1	2	3			4	5		
1	S1	27	24	18	14	9	92	Tuntas
2	S2	25	19	15	13	8	80	Tuntas
3	S3	25	23	17	11	9	85	Tuntas
4	S4	26	22	16	12	9	85	Tuntas
5	S5	20	16	15	12	7	70	Tuntas
6	S6	25	19	15	13	8	80	Tuntas
7	S7	27	22	17	12	9	87	Tuntas
8	S8	18	18	15	12	7	70	Tuntas
9	S9	19	16	15	12	8	70	Tuntas
10	S10	19	18	15	13	7	72	Tuntas
11	S11	20	18	13	13	8	72	Tuntas
12	S12	18	18	13	13	7	69	Tuntas
13	S13	18	17	14	13	8	70	Tuntas

1	2	3					4	
14	S14	18	17	13	12	7	67	Tuntas
15	S15	20	17	15	14	9	75	Tuntas
16	S16	23	17	15	13	9	77	Tuntas
Jumlah							1.221	
Rata-rata							76.31	

Tabel 4.6 di atas menunjukkan bahwa semua siswa pada siklus II sudah mencapai ketuntasan belajar dan memenuhi KKM yang telah ditetapkan sekolah yaitu nilai ketuntasan secara individu minimal 65 dan ketuntasan secara klasikal 75% dari keseluruhan siswa. Analisis secara keseluruhan pula dapat dilihat bahwa rata-rata hasil belajar siswa adalah 76,3. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa telah mencapai ketuntasan secara individual dan klasikal pada siklus II.

c. Tahap Observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi bertujuan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa serta respon siswa dalam pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam hal ini peneliti dibantu oleh guru dan kawan sejawat untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan.

1. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru pada Siklus II

Adapun hasil observasi terhadap aktivitas pengajaran guru melalui permainan tradisional Aceh dalam pembelajaran menulis teks laporan pada siklus II adalah sebagaimana terdapat dalam Tabel 4.7 berikut:

Tabel 4.7. Hasil Observasi Aktivitas Pengajaran Guru Siklus II

No	Aktivitas dalam Pembelajaran	Skala Nilai				Kriteria
		4	3	2	1	
1.	Guru mampu menarik perhatian siswa saat awal pembelajaran.	√				Sangat Baik
2.	Guru mampu membuka pelajaran dengan apersepsi.	√				Sangat Baik
3.	Guru mampu menjelaskan langkah-langkah permainan tradisional dengan baik.	√				Sangat Baik
4.	Guru mampu mengelola kelas saat permainan berlangsung.	√				Sangat Baik
5.	Guru mampu menanggapi pertanyaan siswa.	√				Sangat Baik
6.	Guru mampu membimbing siswa dalam menulis laporan		√			Baik
7.	Guru memberikan penghargaan atas usaha, ketekunan, dan kesuksesan siswa.		√			Baik
8.	Membimbing siswa dalam menyimpulkan materi pelajaran	√				Sangat Baik
9.	Melakukan refleksi.	√				Sangat Baik
10.	Memberikan penguatan dan menutup pelajaran.	√				Sangat baik
Rata-rata		3.8				

Berdasarkan Tabel 4.7 di atas dapat dilihat bahwa hasil pengamatan terhadap aktivitas guru menunjukkan kemampuan guru dalam menarik perhatian siswa, membuka pelajaran dengan menggunakan apersepsi, mengelola kelas saat permainan, kemampuan memberikan penguatan dan menutup pelajaran, tahap kemampuan guru dalam menjelaskan langkah-langkah permainan tradisional, membimbing siswa dalam menyimpulkan materi pelajaran serta serta menanggapi pertanyaan siswa berada pada tahap sangat baik. Sedangkan aktivitas guru pada memberi bimbingan kepada siswa dalam menulis laporan serta

memberikan penghargaan atas usaha, ketekunan, dan kesuksesan siswa adalah berada pada tahap baik.

2. Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II

Adapun hasil observasi terhadap aktivitas belajar siswa melalui permainan tradisional Aceh dalam pembelajaran menulis laporan pada siklus II adalah sebagaimana terdapat dalam Tabel 4.8 berikut:

Tabel 4.8. Hasil Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

No	Indikator	Skor/siswa				Jumlah	Rata-rata
		1	2	3	4		
1.	Siswa mempersiapkan diri untuk menerima pelajaran	-	-	5	11	59	3.68
2.	Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai permainan tradisional	-	-	4	12	60	3.75
3.	Kekompakan Siswa dalam melakukan permainan tradisional.	-	-	3	13	61	3.8
4.	Siswa berani bertanya dan mampu menjawab pertanyaan dari guru.	-	-	8	8	56	3.5
5.	Siswa mengerti atas petunjuk dan arahan guru dalam menulis laporan	-	-	6	10	58	3.62
6.	Siswa menulis laporan dengan kreativitas masing-masing.	-	-	4	12	60	3.75
7.	Siswa mengumpulkan laporan secara tertib dan tepat waktu	-	-	8	8	56	3.5
8.	Siswa mampu menyimpulkan materi pelajaran dan refleksi.	-	-	2	14	62	3.87

Berdasarkan Tabel 4.8 di atas dapat diketahui bahwa hasil observasi yang dilakukan pada Siklus II mengalami peningkatan aktivitas siswa menjadi lebih baik dari pada siklus I. Skor rata-rata aktivitas siswa

mencapai 3,5 ke atas. Selanjutnya dilihat pada aktivitas siswa dalam mengumpulkan laporan secara tertib dan tepat waktu serta aktivitas siswa dalam keberanian bertanya dan menjawab pertanyaan yang perlu diperbaiki pada siklus I juga terjadi perkembangan pada Siklus II. Dalam hal ini aktivitas siswa pada siklus II telah mencapai skor rata-rata 3.55.

d. Tahap Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil observasi dari kegiatan tindakan pada siklus II maka masing-masing komponen yang diamati dan dianalisis sudah tercapai sebagaimana yang diharapkan. Refleksi secara umum pada siklus ini dapat dilihat pada Tabel 4.9 berikut:

Tabel 4.9.Hasil Observasi dan Temuan Selama Proses Pembelajaran Siklus II

No.	Refleksi	Hasil Observasi	Temuan
1	2	3	4
1.	Kemampuan guru mengajar	Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 3.8 kategori baik .	Untuk meningkatkan aktifitas siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran didukung dengan meningkatnya kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkatkan.
2.	Aktivitas siswa	Aktivitas siswa dalam pembelajaran memperoleh nilai rata-rata di atas 3.5 dengan kategori baik hingga sangat baik	Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II terlihat bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sudah efektif dengan menggunakan permainan tradisional sebagai media

1	2	3	4
			pembelajaran.
3,	Hasil tes siklus II	Hasil belajar siswa sudah mencapai ketuntasan belajar yaitu di atas nilai KKM yaitu 65.	Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Laporan Siswa melalui Permainan Tradisional Aceh Pada kelas V MIN 17 Aceh Selatan sudah mengalami peningkatan ditandai dengan siswa memperoleh nilai di atas KKM.

3. Respon Siswa terhadap Pembelajaran Menulis Teks Laporan Melalui Permainan Tradisional Aceh

Di akhir pembelajaran melalui permainan tradisional Aceh siklus II, peneliti membagi angket kepada siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran menulis teks laporan melalui permainan tradisional Aceh. Hasil penelitian dapat dilihat pada paparan Tabel 4.10 di bawah ini:

Tabel 4.10. Pandangan Siswa terhadap Pembelajaran melalui Permainan Tradisional Aceh

No	Pernyataan	4	3	2	1	Rata-rata	Interpretasi
		SS	S	KS	TS		
1	2	3		4		5	
1.	Saya suka belajar dengan permainan tradisional Aceh	15	1	-	-	3.93	Tinggi
		93.8%	6.3%				
2.	Saya semangat belajar melalui permainan tradisional Aceh	14	2	-	-	3.87	Tinggi
		87.5%	12.5%				
3.	Belajar melalui permainan melatih kekompakan 65sesama anggota kelompok	15	1			3.93	Tinggi

1	2	3	4	5		
		93.8%	6.3%	-	-	
4.	Belajar melalui permainan memerlukan kerjasama	15	1		3.93	Tinggi
		93.8%	6.3%	-	-	
5.	Belajar melalui permainan, membuat saya semakin aktif dalam kelompok.	16			4.00	Tinggi
		100%	-	-	-	
6.	Setelah bermain, saya merasa mudah membuat laporan	13	3		3.81	Tinggi
		81.3%	18.8%	-	-	
7.	Dengan belajar berkelompok saya dapat memahami perbedaan pendapat antar anggota kelompok	13	3		3.81	Tinggi
		81.3%	18.8%	-	-	
8.	Belajar melalui permainan, membuat saya aktif dalam kelompok.	15	1		3.93	Tinggi
		93.8%	6.3%	-	-	
9.	Belajar melalui permainan, membuat saya berusaha keras untuk memenangkan kelompok.	14	2		3.87	Tinggi
		87.5%	12.5%	-	-	
10.	Saya mudah menceritakan kegiatan yang terjadi dalam permainan sesuai dengan alur.	13	3		3.81	Tinggi
		81.3%	18.8%	-	-	
11.	Saya mudah menulis laporan sesuai dengan alur kegiatan yang terjadi dalam permainan.	16			4.00	Tinggi
		100%	-	-	-	
12.	Belajar melalui permainan dapat melatih diri saya untuk selalu mematuhi aturan permainan.	13	3		3.81	Tinggi
		81.3%	18.8%	-	-	
13.	Belajar melalui permainan, membuat saya mematuhi arahan dan petunjuk yang diberikan guru.	15	1		3.93	Tinggi
		93.8%	6.3%	-	-	
14.	Jika ada hal yang tidak paham, saya menanyakan langsung kepada anggota	13	3		3.81	Tinggi

1	2	3	4	5	
	kelompok atau guru.	81.3%	18.8%	-	-
15.	Saya selalu patuh kepada aturan yang berlaku dalam permainan maupun dalam kehidupan.	15	1	93.8%	6.3%
				-	-
16.	Komunikasi yang baik sesama anggota kelompok sangat diperlukan untuk keberhasilan kelompok.	15	1	93.8%	6.3%
				-	-
17.	Saya menulis laporan sendiri tanpa bertanya kepada kawan atau anggota kelompok.	15	1	93.8%	6.3%
				-	-
18.	Saya dapat mengumpulkan laporan dengan tepat waktu.	15	1	93.8%	6.3%
				-	-
19.	Belajar melalui permainan membuat saya percaya diri.	16		100%	-
				-	-
Rata-rata				3,9	Tinggi

Tabel 4.10 di atas menunjukkan bahwa secara keseluruhan nilai rata-rata respon siswa terhadap pembelajaran melalui permainan tradisional Aceh adalah 3,9. Hal ini menunjukkan bahwa respon siswa adalah tinggi terhadap pembelajaran melalui permainan tradisional Aceh.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini diadakan sebanyak dua siklus dan telah memenuhi syarat dan ketentuan Penelitian Tindakan Kelas. Hasil yang diperoleh pada dua siklus tersebut dapat meningkatkan kemampuan menulis teks laporan melalui permainan tradisional Aceh pada siswa kelas V MIN 17 Aceh Selatan. Secara garis besar

penelitian ini telah berhasil menjawab rumusan masalah yang telah dikemukakan.

Perumusan masalah tersebut adalah:

1. Apakah pembelajaran melalui permainan Tradisional Aceh dapat meningkatkan kemampuan menulis Teks Laporan siswa kelas V MIN 17 Aceh Selatan?
2. Bagaimana respon siswa kelas V MIN 17 Aceh Selatan terhadap pembelajaran melalui permainan Tradisional Aceh?

Jawaban untuk perumusan masalah di atas dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Laporan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terhadap pembelajaran menulis teks laporan melalui permainan tradisional Aceh dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan empat tahapan, yaitu; tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi.

Sebelum melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas, peneliti terlebih dahulu melakukan survei awal untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dan kondisi yang ada di lapangan. Berdasarkan hasil survei ditemukan bahwa siswa masih memiliki kesulitan dalam mengemukakan gagasan ke dalam bentuk tulisan. Oleh karena itu, perlu adanya tindakan untuk mengatasi masalah tersebut dan peneliti merancang tindakan pembelajaran melalui permainan tradisional Aceh untuk pengajaran menulis laporan.

Kemudian peneliti menyusun rencana untuk melaksanakan siklus I. Pada siklus I, peneliti telah melaksanakan pembelajaran menulis laporan melalui permainan tradisional Aceh yaitu permainan *Kolak Maseen*. Hasil observasi

terhadap aktivitas guru pada siklus I menunjukkan bahwa masih terdapat kelemahan pada aktivitas memberikan penghargaan atas usaha, ketekunan, dan kesuksesan siswa dalam pembelajaran. Untuk itu, kelemahan pada aspek ini diupayakan untuk dilakukan perbaikan pada siklus II.

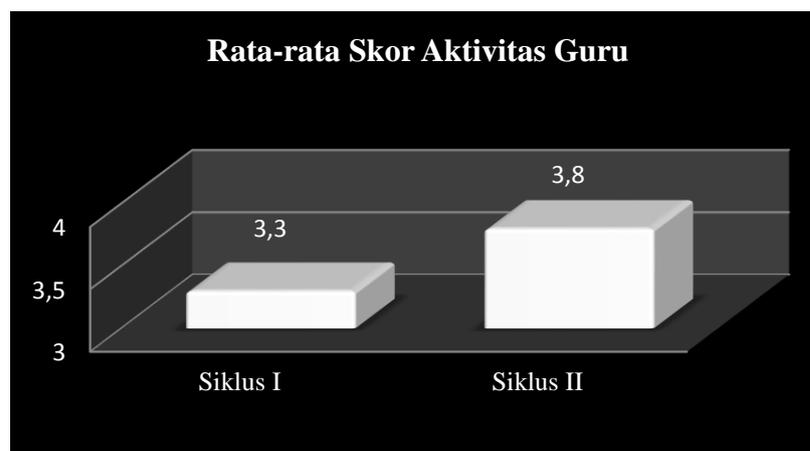
Selanjutnya peneliti menyusun perencanaan untuk melaksanakan pembelajaran siklus II. Pada siklus II, peneliti telah melaksanakan pembelajaran menulis teks laporan melalui permainan tradisional Aceh yaitu *Meuen Gim*. Hasil observasi terhadap aktivitas guru pada siklus II menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan dan perkembangan aktivitas guru. Perhatian khusus dilakukan pada aktivitas pemberian penghargaan atas usaha, ketekunan dan kesuksesan siswa. Dalam hal ini, pada siklus II guru telah memberikan hadiah terhadap usaha, ketekunan dan kesuksesan siswa. Tabel 4.11 berikut memaparkan perbandingan terhadap aktivitas guru dalam pembelajaran menulis teks laporan melalui permainan tradisional Aceh antara siklus I dan siklus II.

Tabel 4.11.Perbandingan hasil observasi Aktivitas Guru antara siklus I dan siklus II

No	Aktivitas dalam Pembelajaran	Skor	
		Siklus I	Siklus II
1	2	3	
1.	Guru mampu menarik perhatian siswa saat awal pembelajaran.	4	4
2.	Guru mampu membuka pelajaran dengan apersepsi.	4	4
3.	Guru mampu menjelaskan langkah-langkah permainan tradisional dengan baik.	3	4
4.	Guru mampu mengelola kelas saat permainan berlangsung.	4	4
5.	Guru mampu menanggapi pertanyaan siswa.	3	4

1	2	3	3
6.	Guru mampu membimbing siswa dalam menulis laporan	3	3
7.	Guru memberikan penghargaan atas usaha, ketekunan, dan kesuksesan siswa.	2	3
8.	Membimbing siswa dalam menyimpulkan materi pelajaran.	3	4
9.	Melakukan refleksi.	3	4
10.	Memberikan penguatan dan menutup pelajaran.	4	4
Rata-rata		3.3	3.8

Berdasarkan Tabel 4.11 di atas ditemukan bahwa terdapat peningkatan aktivitas guru pada beberapa aspek. Di antara aspek yang mengalami peningkatan adalah kemampuan guru menjelaskan langkah-langkah permainan tradisional dengan baik, kemampuan guru menanggapi pertanyaan siswa, pemberian penghargaan atas usaha, ketekunan, dan kesuksesan siswa, serta kemampuan guru dalam membimbing siswa untuk menyimpulkan materi pelajaran dan melakukan refleksi. Gambar 4.1 di bawah merupakan perbandingan skor rata-rata yang diperoleh dari observasi terhadap aktivitas guru antara siklus I dan siklus II.



Gambar 4.1 Grafik Perbandingan hasil observasi guru antara siklus I dan siklus II

Berdasarkan Gambar 4.1 di atas dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan rata-rata skor hasil observasi terhadap aktivitas guru dalam pengajaran menulis teks laporan yang dilakukan melalui permainan tradisional Aceh. Dalam hal ini, skor rata-rata pada siklus I adalah 3,3 dan mengalami peningkatan skor rata-rata pada siklus II yaitu 3,8. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru pada pembelajaran menulis teks laporan melalui permainan tradisional Aceh di MIN 17 Aceh Selatan mengalami peningkatan sehingga tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dapat terwujud dengan baik.

Kemudian melihat aktivitas siswa pada pembelajaran siklus I yang telah dilakukan dengan permainan *Kolak Maseen*. Hasil observasi terhadap aktivitas siswa pada siklus I menunjukkan bahwa masih terdapat kelemahan pada aktivitas mengumpulkan laporan yang tidak tertib dan tidak tepat waktu serta siswa kurang berani bertanya dan kurang mampu menjawab pertanyaan dari guru. Untuk itu, kelemahan pada aspek ini diupayakan untuk dilakukan perbaikan pada siklus II.

Pada siklus II, peneliti telah melaksanakan pembelajaran menulis teks laporan melalui permainan tradisional Aceh yaitu *Meuen Gim*. Hasil observasi terhadap aktivitas siswa pada siklus II menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan dan perkembangan aktivitas siswa. Perhatian khusus dilakukan pada aktivitas pengumpulan laporan tepat waktu dan tertib serta keberanian siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Dalam hal ini, pada siklus II guru menindak lanjuti kelemahan tersebut dengan menginstruksikan siswa untuk mengumpulkan teks laporan berdasarkan absensi siswa serta guru

memenej waktu dengan baik. Guru juga mengajukan pertanyaan kepada siswa dan sesekali menunjuk siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan serta membantu siswa dalam menjawab pertanyaan dengan memberikan kata kunci. Tabel 4.12 berikut memaparkan perbandingan terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran menulis teks laporan melalui permainan tradisional Aceh antara siklus I dan siklus II.

Tabel 4.12. Perbandingan Aktivitas Siswa antara Siklus I dan Siklus II

No	Indikator	Skor	
		Siklus I	Siklus II
1.	Siswa mempersiapkan diri untuk menerima pelajaran	56	59
2.	Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai permainan tradisional	56	60
3.	Kekompakan Siswa dalam melakukan permainan tradisional.	59	61
4.	Siswa berani bertanya dan mampu menjawab pertanyaan dari guru.	36	56
5.	Siswa mengerti atas petunjuk dan arahan guru dalam menulis laporan	56	58
6.	Siswa menulis laporan dengan kreativitas masing-masing.	59	60
7.	Siswa mengumpulkan laporan secara tertib dan tepat waktu	34	56
8.	Siswa mampu menyimpulkan materi pelajaran dan refleksi.	60	62
Jumlah		416	472
Rata-rata		52	59

Berdasarkan Tabel 4.12 di atas ditemukan bahwa terdapat peningkatan aktivitas siswa pada semua aspek. Di antara aspek yang mengalami peningkatan yang sangat tinggi adalah pada item 4 dan 7, yaitu siswa berani bertanya dan mampu menjawab pertanyaan dari guru, dan Siswa mengumpulkan laporan secara tertib dan tepat waktu. Gambar 4.2 di bawah merupakan perbandingan skor rata-

rata yang diperoleh dari observasi terhadap aktivitas siswa antara siklus I dan siklus II.



Gambar 4.2 Grafik Perbandingan hasil observasi siswa antara siklus I dan siklus II

Berdasarkan Gambar 4.2 di atas dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan rata-rata skor hasil observasi terhadap aktivitas siswa dalam pengajaran menulis teks laporan yang dilakukan melalui permainan tradisional Aceh. Dalam hal ini, skor rata-rata pada siklus I adalah 52 dan mengalami peningkatan skor rata-rata pada siklus II yaitu 59. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa pada pembelajaran menulis teks laporan melalui permainan tradisional Aceh di MIN 17 Aceh Selatan mengalami peningkatan sehingga tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dapat terwujud dengan baik.

Selanjutnya peningkatan hasil belajar siswa dilihat melalui penilaian yang dilakukan. Untuk penilaian ditetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 65. Penilaian pada siklus I diperoleh 3 siswa yang mencapai tingkat

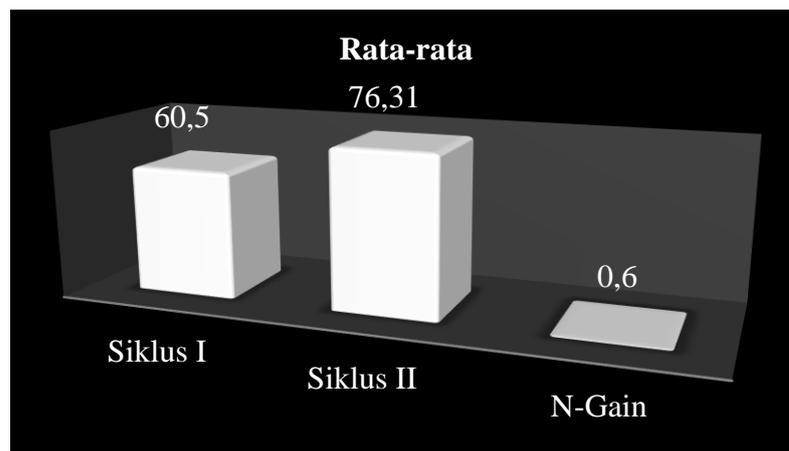
ketuntasan dan selebihnya 13 siswa tidak mencapai ketuntasan. Sementara pada siklus II diperoleh semua siswa yang berjumlah 16 orang mampu memperoleh nilai di atas batas kelulusan minimal. Adapun perbandingan hasil belajar siswa antara siklus I dan siklus II dapat dilihat pada Tabel 4.13 berikut:

Tabel 4.13. Perbandingan hasil belajar siswa antara siklus I dan siklus II

No	Siswa	Skor	
		Siklus I	Siklus II
1	S1	65	92
2	S2	61	80
3	S3	60	85
4	S4	52	85
5	S5	52	70
6	S6	58	80
7	S7	70	87
8	S8	60	70
9	S9	61	70
10	S10	50	72
11	S11	61	72
12	S12	64	67
13	S13	59	70
14	S14	62	69
15	S15	71	75
16	S16	62	77
Jumlah		968	1.221
Rata-rata		60.5	76.31

Berdasarkan Tabel 4.13 di atas diketahui bahwa pada siklus I nilai tertinggi 71, nilai terendah 50 dan rata-rata kelas adalah 60,5. Dari 16 siswa yang tuntas KKM sejumlah 3 siswa. Sementara pada siklus II nilai tertinggi 92, nilai terendah 69 dan rata-rata kelas adalah 76,31. Pada siklus II ini diperoleh bahwa semua siswa mencapai ketuntasan belajar.

Selanjutnya selisih peningkatan hasil belajar siswa melalui permainan tradisional Aceh dilihat dengan N-gain yang hasilnya seperti paparan Gambar 4.4 berikut:



Gambar 4.4 Grafik Rata-rata N-Gain Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Gambar 4.4 di atas yang ditunjukkan dengan grafik menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan menulis teks laporan siswa melalui permainan tradisional Aceh. Rata-rata perolehan hasil belajar siswa pada siklus I adalah 60,5 dan rata-rata perolehan hasil belajar siswa pada siklus II adalah 76,31. Peningkatan kemampuan siswa atau N-Gain adalah sebesar 0.6. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dalam kategori sedang.

Hasil penelitian ini menemukan bahwa keterampilan menulis siswa dapat ditingkatkan melalui permainan. Hasil yang sama juga ditemukan dalam penelitian Syamsidah dimana melalui permainan *Puzzle* dapat meningkatkan keterampilan anak dalam menulis.⁵⁰ Pembelajaran melalui permainan tradisional efektif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa bagi siswa. Dalam penelitian

⁵⁰ Syamsidah, Upaya Peningkatan Keterampilan Menulis dengan Media *Puzzle* Huruf pada Anak Kelompok B1 TK Arun Puspita, *Jurnal Pendidikan Anak*, 2 (1), 2013, h. 230-341.

Eni dan Rahayu ditemukan kemampuan mengarang (menulis) siswa mencapai 81,65 melebihi nilai KKM yang ditentukan sebesar 80.⁵¹

2. Respon Siswa terhadap Pembelajaran Melalui Permainan Tradisional Aceh

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa respon siswa terhadap pembelajaran menulis teks laporan melalui permainan tradisional Aceh adalah tinggi. Hal ini ditunjukkan melalui hasil pengisian angket oleh siswa setelah dilaksanakan pembelajaran melalui permainan tradisional Aceh. Sikap siswa yaitu senang, semangat, kerjasama, komunikatif, aktif, kompak, jujur, toleransi, kerja keras, patuh, berani, percaya diri dan disiplin dalam pembelajaran adalah tinggi. Selain itu, respon siswa terhadap kemampuan mereka menulis teks laporan juga tinggi. Dalam hal ini, siswa mampu menceritakan kegiatan yang terjadi dalam permainan sesuai dengan alurnya dan mudah membuat laporan setelah melakukan permainan.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Syamsidah, dimana ia menemukan bahwa pembelajaran melalui permainan dapat meningkatkan kedisiplinan (ketepatan waktu).⁵² Pembelajaran melalui permainan juga dapat meningkatkan minat, kerjasama, keaktifan dan tanggung jawab siswa.⁵³

Bahkan beberapa penelitian lainnya yang meneliti tentang permainan tradisional menemukan bahwa permainan tradisional dapat mengasah kepekaan terhadap keadaan lingkungan terutama peka terhadap teman-

⁵¹ Eni Winarsih dan Rahayu Sulistyowati, *Permainan Tradisional "Engkling" untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa, Interaksi Sosial, dan Sarana Pendidikan Anti Korupsi pada Siswa Sekolah Dasar di Kota Madiun*, <http://download.portalgaruda.org/article.php?article>, diakses pada 14 Juli 2017.

⁵² Syamsidah, *Jurnal Pendidikan ...*, h. 230-341.

⁵³ Eni Winarsih dan Rahayu Sulistyowati, *Permainan Tradisional...*, <http://download.portalgaruda.org/article.php?article>, diakses pada 14 Juli 2017.

temannya.⁵⁴ Pembelajaran melalui permainan tradisional dapat meningkatkan semangat siswa dalam melakukan kegiatan karena dalam permainan terdapat unsur perlombaan.⁵⁵ Susanti, dkk. juga menemukan bahwa permainan tradisional dapat memberikan manfaat yang positif bagi perkembangan kejiwaan anak. Di antara manfaat permainan tradisional adalah; (a) menumbuhkan kreativitas pada anak; (b) mengembangkan kecerdasan majemuk anak, yang meliputi kecerdasan intelektual, kecerdasan emosi dan personal antar anak, kecerdasan logika, kecerdasan kinestetik, kecerdasan natural, kecerdasan musikal, kecerdasan spatial, dan kecerdasan spiritual anak.⁵⁶ Mayke juga menyebutkan bahwa permainan bermanfaat bagi perkembangan aspek fisik, motorik kasar dan halus, sosial, emosi, kepribadian, kognitif, serta mengasah ketajaman pengideraan anak.⁵⁷

Berdasarkan hasil dan pembahasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional dapat dijadikan sebagai salah satu sarana, teknik atau media dalam pembelajaran. Permainan tradisional Aceh seperti permainan *Kolak Maseen* dan *Meuen Gim* efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis teks laporan siswa. Selain itu, permainan ini juga dapat mengembangkan keaktifan dan menumbuhkan sikap disiplin, tanggung jawab, kerja sama, jujur serta toleransi pada siswa.

⁵⁴ Krisna Pebryawan, Engklek sebagai Sarana Pembelajaran yang Asik di Tengah Permainan Modern, *Jurnal Magistra*, XXVII (92), 2015, h. 62-68.

⁵⁵ Veny Iswantiningtyas dan Intan Prastihastari Wijaya, Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak usia Dini Melalui Permainan Tradisional *Gobak Sodor*, *Jurnal Pinus*, 1 (3), 2015, h. 249-251.

⁵⁶ Susanti, Siswati dan Widodo, Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kompetensi Interpersonal dengan Teman Sebaya pada Siswa SD (Study Eksperimental pada Siswa Kelas 3 SDN Sronдол 04-09 dan SDN Sronдол Wetan 05-08, *Jurnal Psikologi*, 8 (2), 2010, h. 147.

⁵⁷ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan*, (Jakarta: Grasindo, 2001), h. 39-44.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan pada kelas V MIN 17 Aceh Selatan diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan menulis teks laporan siswa melalui permainan tradisional Aceh “*Kolak Maseen* dan *Meuen Gim*” mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan bahwa pada siklus I, dari 16 siswa yang mencapai ketuntasan hanya 3 siswa dengan perolehan nilai rata-rata kelas adalah 60,5 dan pada siklus II, semua siswa telah mencapai ketuntasan dengan perolehan nilai rata-rata kelas adalah 76,31. Peningkatan kemampuan siswa berdasarkan N-Gain adalah 0.6 yang menunjukkan adanya peningkatan dalam kategori sedang.
2. Pembelajaran melalui permainan tradisional Aceh “*Kolak Maseen* dan *Meuen Gim*” mendapat respon yang tinggi (rata-rata 3,9) dari siswa. Permainan ini dapat meningkatkan kemampuan menulis teks laporan dan dapat mengembangkan keaktifan serta menumbuhkan sikap disiplin, senang, semangat, komunikatif, patuh, kompak, percaya diri, kerja keras, tanggung jawab, kerja sama, jujur serta toleransi pada siswa.

B. Saran

Berdasarkan simpulan hasil penelitian di atas, maka saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut:

1. Hendaknya guru memperbanyak menggunakan permainan tradisional Aceh dalam pembelajaran bahasa agar dapat memberikan pengalaman langsung bagi siswa sehingga memudahkan siswa untuk mencapai keterampilan praktik berbahasa dan dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik.
2. Hendaknya siswa lebih fokus dan serius dalam mempraktikkan permainan untuk menumbuhkan sikap kerja sama, disiplin, tanggung jawab, patuh dan lain-lain.
3. Hendaknya peneliti lain dapat mengembangkan penelitian lanjutan mengenai permainan tradisional Aceh lainnya yang sangat kaya dan beragam untuk diterapkan pada pembelajaran bahasa untuk meningkatkan keterampilan berbahasa.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Ahmadi, (1990). *Dasar-dasar Komposisi Bahasa Indonesia*, Malang: Yayasan Asih Asah Asuh Purba.
- A. Husna M, (2009). *Permainan Tradisional Indonesia*, Yogyakarta: Andi
- David Coghlan dan Teresa Brannick, (2002). *Doing Action Research*, London: Sage Publication.
- Dharma Kesuma, dkk, (2011). *Pendidikan Karakter*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Faisal Khalik, (2008). *Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, Malang: FIP UNM.
- Henry Guntur Tarigan, (2008), *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Bandung: Angkasa.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, (2015). *Panduan Penilaian untuk Sekolah Dasar (SD)*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar.
- Kemendikbud, (2013). *Bahasa Indonesia Wahana Pengetahuan*, Jakarta: Politeknik Negeri Media Kreatif.
- Komaruddin, (2000). *Pengkajian Pembelajaran Indonesia*, Jakarta: Grasindo.
- Kokasih, (2012), *Dasar-Dasar Keterampilan Menulis*. Bandung: Yramawidya.
- Kunandar, (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mayke S. Tedjasaputra, (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan*, Jakarta: Grasindo, 2001.
- Noraini Idris, (2010). *Penyelidikan dalam Pendidikan*, Malaysia: Mc Graw Hill.
- Nurhadi, (2004). *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK*, Malang: UM Press.
- Rochiati Wiriadtmadja, (2005). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Pamela J, (1993). *Language Art*. Paris: Norht Illinois University.
- Rochiati Wiriadtmadja, (2005). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005.
- Sabarti Akhadiah, dkk, (1993). *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*, Jakarta: Erlangga.
- Sawiwati, (2009), *Peningkatan Hasil Belajar*. Palembang: Perpustakaan UT.
- Sholchan TW, dkk. (tt). *Pendidikan Bahasa Indonesia di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Subhayni. (2015). *Bahasa Indonesia Umum*. Banda Aceh: Bandar publishing.
- Sugiono, (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto dkk, (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Suparno dan Yunus, (2002), *Keterampilan Dasar Menulis*, Jakarta: UT.
- Sunarti dan Selly Rahmawati, (2014). *Penilaian dalam Kurikulum 2013*, Yogyakarta: Andi.
- Teuku Dedek,Dkk, (2014), *Dokumentasi dan Catatan PKAB (Pekan Kebudayaan Aceh Barat)*, Meulaboh: Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olah Raga Kabupaten Aceh Barat
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa Indonesia, (2002), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- W.J.S. Poerwadarminta, (2005). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Edisi Ketiga, Jakarta: Balai Pustaka.
- Widyamartaya, (1991), *Seni Menuangkan Gagasan*, Yogyakarta, Kanisius.
- Wijaya Kusuma dan Dedi Dwitagama, (2012). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Indeks.

JURNAL

- Krisna Pebryawan, (2015). Engklek sebagai Sarana Pembelajaran yang Asik di Tengah Permainan Modern, *Jurnal Magistra*, XXVII (92).

- Nurhidayah, (2016). Penerapan Pendekatan Proses dalam Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Menulis Puisi bagi Siswa Kelas IV SDN Dampala Kecamatan Bahodopi Kabupaten Morowali, *Jurnal Kreatif Tadulako*, 2 (4) 2016.
- Nur Faedah, dkk, (2011). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Melalui Model Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division (STAD)*, *Jurnal PTK*, Volume Khusus.
- Rosmawati, dkk, (2011). Pemanfaatan Lingkungan sebagai Sumber Belajar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *Jurnal PTK*, Volume Khusus, 2011.
- Salma Hayati, (2014), Pengetahuan dan Pengetahuan PAKEM dalam Kalangan Guru Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah di Wilayah Pesisir Utara Provinsi Aceh, *Tesis*. Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Suparti, (2007). Strategi Pembelajaran Menulis di Sekolah Dasar, *Jurnal Didaktika*, 2 (1).
- Susanti, Siswati dan Widodo, (2010). Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kompetensi Interpersonal dengan Teman Sebaya pada Siswa SD (Study Eksperimental pada Siswa Kelas 3 SDN Sronдол 04-09 dan SDN Sronдол Wetan 05-08, *Jurnal Psikologi*, 8 (2).
- Syamsidah, (2013). Upaya Peningkatan Keterampilan Menulis dengan Media *Puzzle Huruf* pada Anak Kelompok B1 TK Arun Puspita, *Jurnal Pendidikan Anak*, 2 (1).
- Veny Iswantinegtyas dan Intan Prastihastari Wijaya, (2015). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak usia Dini Melalui Permainan Tradisional *Gobak Sodor*, *Jurnal Pinus*, 1 (3).

INTERNET

- Eni Winarsih dan Rahayu Sulistyowati, *Permainan Tradisional “Engkling” untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa, Interaksi Sosial, dan Sarana Pendidikan Anti Korupsi pada Siswa Sekolah Dasar di Kota Madiun*, <http://download.portalgaruda.org/article.php?article>, diakses pada 14 Juli 2017.
- Ni Nyoman Seriaty dan Nur Hayati, *permainan Tradisional Jawa Gerak dan Lagu untuk Menstimulasi Keterampilan Anak Usia Dini*, [staff.uny.ac.id/files/Artikel Permainan Tradisional.pdf](http://staff.uny.ac.id/files/Artikel%20Permainan%20Tradisional.pdf), diakses pada 15 November 2016.

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY
 Nomor: B-5206/Un.08/FTK/KP.07.6/06/2017

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

- Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing;
- : b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat sebagai pembimbing Skripsi dimaksud;
- Mengingat : 1. Undang Undang Nomor 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen
3. Undang Undang Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, tanggal 01 November 2016

MEMUTUSKAN

Menetapkan
 PERTAMA : Menunjuk Saudara:

- | | |
|------------------------------|----------------------------|
| 1. Dr. Jailani, M.Ag. | sebagai pembimbing pertama |
| 2. Yuni Setia Ningsih, M.Ag. | sebagai pembimbing kedua |

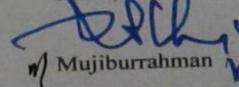
Untuk membimbing skripsi :

Nama	: Nur Asyiah
NIM	: 201325060
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi	: Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Laporan melalui Permainan Tradisional Aceh pada Siswa Kelas V MIN 17 Aceh Selatan

- KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh 2017;
- KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2016/2017
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh,
 Pada Tanggal : 9 Juni 2017

An. Rektor
 Dekan,


 Mujiburrahman

Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi PGMI FTK UIN Ar-Raniry;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
 Telp: (0651) 7551423 - Fax: (0651) 7553020 Situs : www.tarbiyah-ar-raniry.ac.id

Nomor : B- 5453 /Un.08/TU-FTK/ TL.00/ 06 / 2017

14 Juni 2017

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Untuk Mengumpulkan Data
 Menyusun Skripsi

Kepada Yth.

Di -
 Tempat

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh dengan ini memohon kiranya saudara memberi izin dan bantuan kepada:

N a m a	:	Nur Asyiah
N I M	:	201 325 060
Prodi / Jurusan	:	PGMI
Semester	:	VIII
Fakultas	:	Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam.
A l a m a t	:	Lamnyong

Untuk mengumpulkan data pada:

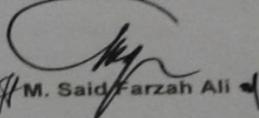
MIN 17 Aceh Selatan

Dalam rangka menyusun skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang berjudul:

Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Laporan Melalui Permainan Tradisional Aceh pada Siswa Kelas V MIN 17 Aceh Selatan

Demikianlah harapan kami atas bantuan dan keizinan serta kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

An. Dekan,
 Kepala Bagian Tata Usaha,


 H. M. Said Farzah Ali

BAG. UMUM BAG. UMUM

Kode: 5965



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH SELATAN

Jalan Syech Abdurrauf Kecamatan Tapaktuan Kabupaten Aceh Selatan
Telp. (0656)21032, Faksimile (0656) 21326, Kode Pos 23714
Email. depagaselatan@yahoo.co.id

Nomor : B - /1872/Kk.01.01/4/PP.00/6/2017
Sifat : Biasa
Lampiran : 1(satu) Eks.
Hal : **Rekomendasi**

Kepada,
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

1. Sehubungan dengan Surat Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh Nomor : B - 5453 /Un.08/TU-FTK/TL.00/06/2017 tanggal 14 Juni 2017 tentang Mohon Izin Mengumpul Data Menyusun Skripsi. Maka Kepala Kantor Kementerian Agama Kabupaten Aceh Selatan memberikan izin kepada :

Nama : **NUR ASYIAH**
NIM : 201 325 060
Prodi : PGMI

Untuk mengumpulkan data sebagai bahan penyusunan skripsi dengan judul "**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS TEKS LAPORAN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ACEH PADA SISWA KELAS V MIN 17 ACEH SELATAN**" sejauh tidak bertentangan dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

2. Setelah kegiatan dilaksanakan agar dapat memberikan laporan ke Kantor Kementerian Agama Kabupaten Aceh Selatan.
3. Demikian Rekomendasi ini dikeluarkan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya, terimakasih.

Tapaktuan, 20 Juni 2017

An Kepala,
Kepala Sub. Bagian Tata Usaha



Tembusan :

1. Kepala Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Aceh di Banda Aceh
2. Kepala MIN 17 Aceh Selatan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH SELATAN
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 17 ACEH SELATAN
Jalan Tapaktuan-Medan Km. 32 Kedai Runding
Email : minsuakbakong@yahoo.co.id

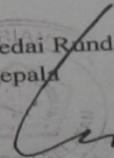
SURAT KETERANGAN PENELITIAN
B-81/Mi.01.01.17/KP.01.2/07/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala MIN 17 Aceh Selatan Kecamatan Kluet Selatan Kabupaten Aceh Selatan Provinsi Aceh, sehubungan dengan surat Kepala Kantor Kementerian Agama Kabupaten Aceh Selatan, Nomor B-1872/Kk.01.01/4/PP.00/6/2017 tanggal 20 Juni 2017 tentang Permohonan Izin Mengumpulkan Data Menyusun Skripsi, maka dapat kami nyatakan bahwa :

Nama : NUR ASYIAH
Nim : 201325060
Tempat/Tgl.Lahir : Kota Fajar, 27 Agustus 1994
Program Studi : PGMI

Nama tersebut di atas benar telah mengadakan penelitian pada MIN 17 Aceh Selatan sejak tanggal 10 Juli 2017 s/d 12 Juli 2017 untuk kepentingan penyusunan skripsi yang berjudul "**Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Laporan Melalui Permainan Tradisional Aceh Pada Siswa Kelas V MIN 17 Aceh Selatan**".

Demikianlah surat keterangan ini dibuat semoga dapat digunakan seperlunya.

Kedai Runding, 12 Juli 2017
Kepala

Guntur, S.Pd
NIP. 197001042003121001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan pendidikan : MIN 17 Aceh Selatan
Kelas / semester : V / 1
Tema (1) : Benda-benda di Lingkungan sekitar
SUB TEMA (1)/ PB : Wujud Benda dan Cirinya/2
Alokasi waktu : 3 X 35 MENIT

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru, dan tetangga serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

KOMPETENSI DASAR

Bahasa Indonesia:

- 1.1 Meresapi makna anugrah Tuhan Yang Maha Esa berupa bahasa Indonesia yang diakui sebagai sarana yang unggul, daripada bahasa lain untuk memperoleh ilmu pengetahuan.
- 3.1 Menggali informasi dari teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosa kata baku
- 4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

PJOK:

- 1.1` Menghargai tubuh dengan seluruh perangkat gerak dan kemampuannya sebagai anugrah tuhan.
- 2.1 Berprilaku sportif dalam bermain
- 4.1 Mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan dan atau olah raga tradisional bola besar.

SBDP:

- 1.1 Menerima kekayaan dan keragaman karya seni daerah sebagai anugrah Tuhan
- 3.4 Memahami prosedur dan langkah kerja dalam berkarya kreatif berdasarkan ciri khas daerah.

INDIKATOR

Bahasa Indonesia :

- 3.1.1 Menjelaskan pengertian teks laporan
- 3.1.2 Menyebutkan komponen-komponen yang diperlukan dalam penulisan teks laporan.
- 4.1.1 Menulis teks laporan kegiatan bermain bersama kelompok

PJOK :

- 4.1.1 Mempraktikkan permainan tradisional aceh

SBDP :

- 3.4.1 Menyebutkan langkah-langkah permainan tradisional berdasarkan ciri khas daerah.

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu menjelaskan pengertian teks laporan
2. Siswa mampu Menyebutkan komponen-komponen yang diperlukan dalam penulisan teks laporan.
3. Siswa mampu menulis teks laporan kegiatan bermain bersama kelompok
4. Siswa mampu mempraktikkan permainan tradisional aceh
5. Siswa mampu menyebutkan langkah-langkah permainan tradisional berdasarkan ciri khas daerah.

MATERI PEMBELAJARAN

Bahasa Indonesia : Teks Laporan

PJOK : Gerak Dasar

SBDP : Karya Kreatif Daerah

METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintific
- Metode : Ceramah, diskusi kelompok, tanya jawab, penugasan
- Model : *Group investigation*

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

no	Kegiatan pembelajaran	Alokasi waktu
1	Kegiatan awal Mengucapkan salam, mengkondisikan kelas dengan cara membentuk kelompok sebanyak 4 kelompok, tegur sapa, berdoa dan mengabsen (mengatur kelas)	8 menit
2	Mengajak siswa tepuk kompak (motivasi)	
3	Menyampaikan tema dan sub tema yang akan dibelajarkan, yaitu “benda-benda di sekitar”, sub tema “wujud benda dan cirinya” dan menunjukkan beberapa benda serta	

4	<p>menyanyakan bentuk dan wujud dari benda tersebut (apersepsi)</p> <p>Menyampaikan tujuan dari pembelajaran bahwa pembelajaran yang akan berlangsung bertujuan supaya siswa dapat mengetahui tentang gerak dasar, teks laporan dan kreativitas daerah(tujuan materi)</p>	
5	<p>Menjelaskan kepada siswa tentang pembelajaran yang akan berlangsung, dimulai dengan mengamati penjelasan guru tentang permainan tradisional Aceh, melaksanakan permainan tradisional Aceh, hingga menyajikan laporan permainan tradisional Aceh yang dilaksanakan (proses pembelajaran)</p>	
6.	<p>Menyampaikan prosedur penilaian yang dimulai dari pengamatan guru pada saat permainan berlangsung serta penyajian laporan permainan tradisional aceh yang sesuai (prosedur evaluasi)</p>	
7.	<p>Kegiatan Inti</p> <p>Guru menjelaskan kembali tentang teks laporan dan memperbaiki laporan siswa yang kurang tepat pada pertemuan pertama (mengamati)</p>	90 menit
8.	<p>Siswa dipersilahkan untuk bertanya jika ada hal yang kurang jelas (menanya)</p>	
9.	<p>Guru membagikan teks yang berisi permainan tradisional Aceh dan mempersilahkan siswa untuk membaca dan bertanya jika terdapat pernyataan yang tidak dimengerti. (mengamati)</p>	
10.	<p>Siswa dipersilahkan untuk keluar dari kelas dan menuju lapangan olah raga untuk memperagakan permainan yang baru saja dijelaskan guru (mencoba)</p>	
11.	<p>Setelah permainan selesai, siswa diinstruksikan untuk masuk kembali ke dalam kelas dan menuliskan laporan tentang permainan yang baru saja mereka mainkan. (menalar)</p>	
12.	<p>Salah satu siswa diminta untuk membacakan laporannya ke depan kelas (mengkomunikasikan)</p>	
13.	<p>Kegiatan penutup</p> <p>Siswa dipersilakan bertanya jika ada hal yang kurang jelas, baik yang berhubungan dengan materi maupun yang berkaitan dengan yang lain (kesempatan bertanya)</p>	

14.	Guru melemparkan dua pertanyaan kepada siswa tentang pembelajaran yang baru saja berlangsung (refleksi)	7 menit
15.	Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah berlangsung (kesimpulan)	
16.	Pesan moral, Salam dan do'a penutup	

SUMBER BELAJAR DAN ALAT/MEDIA

✚ Sumber Belajar / buku paket :

- Panduan Buku Guru SD/MI, Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013.
- Bupena, Penadamping Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: erlangga, 2014.
- Buku Siswa SD/MI, Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013.

✚ Media / Alat peraga

- Batu atau kapur tulis

PENILAIAN

1. Prosedur Penilaian

a. Penilaian Proses

Menggunakan format penilaian kinerja untuk menilai kemampuan kerjasama, disiplin dan percaya diri dalam berdiskusi/mengungkapkan pendapat

b. Penilaian Hasil Belajar

Menggunakan instrumen penilaian hasil belajar dengan tes tulis dan lisan

2. Instrumen Penilaian

a. Penilaian Proses

- Penilaian sikap (diamati selama proses kerja kelompok)
- Penilaian produk

b. Penilaian Hasil Belajar

- Isian singkat dan pertanyaan lisan (lisan bagi yang belum bisa membaca)

Keude Runding 10 Juli 2017
Guru Praktikan

Nur Asyiah
Nim 201325060

Penilaian Proses

1. Instrumen dan rubrik penilaian sikap

No	Nama Siswa	Cermat 1-4	Disiplin 1 -4	Percaya Diri 1 -4	Jumlah	Rata-rata
1	ADITIA AMANSA					
2	DELLA SENTIA					
3	DINNA FALIZA					
4	EKA MARTATI					
5	ERZAH DEWI RIZKI					
6	FACHRI AFDHAL AL-ZAIDA					
7	FITRA IKRAMUL HAFIZ					
8	FITRIA HULDA					
9	HERIJAR					
10	INDAH NIRWANA DEWI					
11	M. SABRI HASIM					
12	MUTIA LESTARI					
13	M. RIJAL					
14	MAGHFIRATUL ULYA					
15	NAUFAL MUSTHAFI					
16	SINTIA HARDILA					

Rubrik penilaian Pengetahuan

No	Nama Siswa	Sangat Baik (A)	Baik (B)	Cukup (C)	Kurang (D)
1	ADITIA AMANSA				
2	DELLA SENTIA				
3	DINNA FALIZA				
4	EKA MARTATI				
5	ERZAH DEWI RIZKI				
6	FACHRI AFDHAL AL- ZAIDA				
7	FITRA IKRAMUL HAFIZ				
8	FITRIA HULDA				
9	HERIJAR				
10	INDAH NIRWANA DEWI				
11	M. SABRI HASIM				
12	MUTIA LESTARI				
13	M. RIJAL				
14	MAGHFIRATUL ULYA				
15	NAUFAL MUSTHAFI				
16	SINTIA HARDILA				

Rubrik Laporan permainan tradisional Aceh

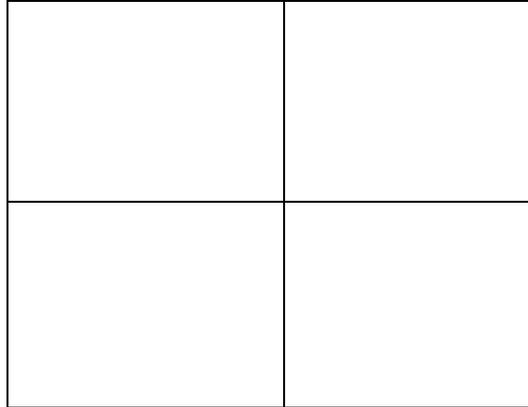
No	Nama Siswa	Isi Karangan				Organisasi Isi				Struktur Kalimat				Diksi				Ejaan dan Tanda Baca				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1	ADITIA AMANSA																					
2	DELLA SENTIA																					
3	DINNA FALIZA																					
4	EKA MARTATI																					
5	ERZAH DEWI RIZKI																					
6	FACHRI AFDHAL AL-ZAIDA																					
7	FITRA IKRAMUL HAFIZ																					
8	FITRIA HULDA																					
9	HERIJAR																					
10	INDAH NIRWANA DEWI																					
11	M. SABRI HASIM																					
12	MUTIA LESTARI																					
13	M. RIJAL																					
14	MAGHFIRATUL ULYA																					
15	NAUFAL MUSTHAFA																					
16	SINTIA HARDILA																					

Kolak Maseen

Alat dan bahan : Batu atau kapur tulis

Tata cara permainan

6. Permainan terdiri dari dua regu, regu pemain dan regu jaga.
7. Permainan ini dimainkan pada lapangan terbuka dengan menggambarkan kotak sebagai berikut:



8. Banyak kotak dalam persegi tergantung kepada banyaknya anggota pemain
9. Pada setiap sudut terdapat satu orang anggota regu jaga yang bertugas untuk menghalangi anggota pemain menuju ke arah finish.
10. Cara memulai permainan ini adalah anggota regu yang main harus bisa melewati anggota regu yang jaga dengan cara berlari. Jika salah satu anggota regu pemain mengenai tangan penjaga sudut, maka permainan akan dimainkan secara bergantian yaitu regu pemain menjadi regu jaga dan sebaliknya.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan pendidikan : MIN 17 ACEH SELATAN
Kelas / semester : V / 1
Tema (1) : Benda-benda di Lingkungan sekitar
SUB TEMA (1)/ PB : Wujud Benda dan Cirinya/4
Alokasi waktu : 3 X 35 MENIT

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru, dan tetangga serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

KOMPETENSI DASAR

Bahasa Indonesia:

- 1.1 Meresapi makna anugrah Tuhan Yang Maha Esa berupa bahasa Indonesia yang diakui sebagai sarana yang unggul, daripada bahasa lain untuk memperoleh ilmu pengetahuan.
- 3.1 Menggali informasi dari teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosa kata baku
- 4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

PJOK :

- 1.1` Menghargai tubuh dengan seluruh perangkat gerak dan kemampuannya sebagai anugrah tuhan.
- 2.1 Berprilaku sportif dalam bermain
- 4.1 Mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan dan atau olah raga tradisional bola besar.

SBDP :

- 1.1 Menerima kekayaan dan keragaman karya seni daerah sebagai anugrah Tuhan
- 3.4 Memahami prosedur dan langkah kerja dalam berkarya kreatif berdasarkan ciri khas daerah.

INDIKATOR

Bahasa Indonesia :

- 3.1.1 Menjelaskan pengertian teks laporan
- 3.1.2 Menyebutkan komponen-komponen yang diperlukan dalam penulisan teks laporan.
- 4.1.1 Menulis teks laporan kegiatan bermain bersama kelompok

PJOK :

- 4.1.1 Mempraktikkan permainan tradisional aceh

SBDP :

- 3.4.1 Menyebutkan langkah-langkah permainan tradisional berdasarkan ciri khas daerah.

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu menjelaskan pengertian teks laporan
2. Siswa mampu Menyebutkan komponen-komponen yang diperlukan dalam penulisan teks laporan.
3. Siswa mampu menulis teks laporan kegiatan bermain bersama kelompok
4. Siswa mampu mempraktikkan permainan tradisional aceh
5. Siswa mampu menyebutkan langkah-langkah permainan tradisional berdasarkan ciri khas daerah.

MATERI PEMBELAJARAN

Bahasa Indonesia : Teks Laporan

PJOK : Gerak Dasar

SBDP : Karya Kreatif Daerah

METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintific
- Metode : Ceramah, diskusi kelompok, tanya jawab, penugasan
- Model : *Group investigation*

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

no	Kegiatan pembelajaran	Alokasi waktu
1	Kegiatan awal Mengucapkan salam, mengkondisikan kelas dengan cara membentuk kelompok sebanyak 4 kelompok, tegur sapa, berdoa dan mengabsen (mengatur kelas)	8 menit
2	Mengajak siswa tepuk kompak (motivasi)	
3	Menyampaikan tema dan sub tema yang akan dibelajarkan, yaitu “benda-benda di sekitar”, sub tema “wujud benda dan cirinya” dan menunjukkan beberapa benda serta	

4	<p>menyanyakan bentuk dan wujud dari benda tersebut (apersepsi)</p> <p>Menyampaikan tujuan dari pembelajaran bahwa pembelajaran yang akan berlangsung bertujuan supaya siswa dapat mengetahui tentang gerak dasar, teks laporan dan kreativitas daerah(tujuan materi)</p>	
5	<p>Menjelaskan kepada siswa tentang pembelajaran yang akan berlangsung, dimulai dengan mengamati penjelasan guru tentang permainan tradisional Aceh, melaksanakan permainan tradisional Aceh, hingga menyajikan laporan permainan tradisional Aceh yang dilaksanakan (proses pembelajaran)</p>	
6.	<p>Menyampaikan prosedur penilaian yang dimulai dari pengamatan guru pada saat permainan berlangsung serta penyajian laporan permainan tradisional aceh yang sesuai (prosedur evaluasi)</p>	
7.	<p>Kegiatan Inti</p> <p>Guru membagikan teks bacaan kepada setiap kelompok yang berisi tentang materi teks laporan dan mempersilahkan siswa untuk membaca (mengamati)</p>	90 menit
8.	<p>Siswa dipersilahkan untuk bertanya jika ada hal yang kurang jelas (menanya)</p>	
9.	<p>Guru menjelaskan salah satu permainan tradisional Aceh yang sering dimainkan anak-anak tempo dulu. (mengamati)</p>	
10.	<p>Siswa dipersilahkan untuk keluar dari kelas dan menuju lapangan olah raga untuk memperagakan permainan yang baru saja dijelaskan guru (mencoba)</p>	
11.	<p>Setelah permainan selesai, siswa diinstruksikan untuk masuk kembali ke dalam kelas dan menuliskan laporan tentang permainan yang baru saja mereka mainkan. (menalar)</p>	
12.	<p>Salah satu siswa diminta untuk membacakan laporannya ke depan kelas (mengkomunikasikan)</p>	
13.	<p>Kegiatan penutup</p> <p>Siswa dipersilakan bertanya jika ada hal yang kurang jelas, baik yang berhubungan dengan materi maupun yang berkaitan dengan yang lain (kesempatan bertanya)</p>	
14.	<p>Guru melemparkan dua pertanyaan kepada siswa tentang</p>	7 menit

	pembelajaran yang baru saja berlangsung (refleksi)	
15.	Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah berlangsung (kesimpulan)	
16.	Pesan moral, Salam dan do'a penutup	

SUMBER BELAJAR DAN ALAT/MEDIA

✚ Sumber Belajar / buku paket :

- Panduan Buku Guru SD/MI, Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013.
- Bupena, Penadamping Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: erlangga, 2014.
- Buku Siswa SD/MI, Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013.

✚ Media / Alat peraga

- Bola kasti
- Batu/tutup botol

PENILAIAN

1. Prosedur Penilaian

a. Penilaian Proses

Menggunakan format penilaian kinerja untuk menilai kemampuan kerjasama, disiplin dan percaya diri dalam berdiskusi/mengungkapkan pendapat

b. Penilaian Hasil Belajar

Menggunakan instrumen penilaian hasil belajar dengan tes tulis dan lisan

2. Instrumen Penilaian

a. Penilaian Proses

- Penilaian sikap (diamati selama proses kerja kelompok)
- Penilaian produk

b. Penilaian Hasil Belajar

- Isian singkat dan pertanyaan lisan (lisan bagi yang belum bisa membaca)

Keude Runding 12 Juli 2017

Guru Praktikan

Nur Asyiah

Nim 201325060

Penilaian Proses

2. Instrumen dan rubrik penilaian sikap

Sub tema :

No	Nama Siswa	Cermat 1-4	Disiplin 1 -4	Percaya Diri 1 -4	Jumlah	Rata-rata
1	ADITIA AMANSA					
2	DELLA SENTIA					
3	DINNA FALIZA					
4	EKA MARTATI					
5	ERZAH DEWI RIZKI					
6	FACHRI AFDHAL AL-ZAIDA					
7	FITRA IKRAMUL HAFIZ					
8	FITRIA HULDA					
9	HERIJAR					
10	INDAH NIRWANA DEWI					
11	M. SABRI HASIM					
12	MUTIA LESTARI					
13	M. RIJAL					
14	MAGHFIRATUL ULYA					
15	NAUFAL MUSTHAFI					
16	SINTIA HARDILA					

Rubrik penilaian Pengetahuan

No	Nama Siswa	Sangat Baik (A)	Baik (B)	Cukup (C)	Kurang (D)
1	ADITIA AMANSA				
2	DELLA SENTIA				
3	DINNA FALIZA				
4	EKA MARTATI				
5	ERZAH DEWI RIZKI				
6	FACHRI AFDHAL AL- ZAIDA				
7	FITRA IKRAMUL HAFIZ				
8	FITRIA HULDA				
9	HERIJAR				
10	INDAH NIRWANA DEWI				
11	M. SABRI HASIM				
12	MUTIA LESTARI				
13	M. RIJAL				
14	MAGHFIRATUL ULYA				
15	NAUFAL MUSTHAFI				

16	SINTIA HARDILA				
----	----------------	--	--	--	--

Rubrik Laporan permainan tradisional Aceh

No	Nama Siswa	Isi Karangan				Organisasi Isi				Struktur Kalimat				Diksi				Ejaan dan Tanda Baca				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1	ADITIA AMANSA																					
2	DELLA SENTIA																					
3	DINNA FALIZA																					
4	EKA MARTATI																					
5	ERZAH DEWI RIZKI																					
6	FACHRI AFDHAL AL-ZAIDA																					
7	FITRA IKRAMUL HAFIZ																					
8	FITRIA HULDA																					
9	HERIJAR																					
10	INDAH NIRWANA DEWI																					
11	M. SABRI HASIM																					
12	MUTIA LESTARI																					
13	M. RIJAL																					
14	MAGHFIRATUL ULYA																					
15	NAUFAL MUSTHAFI																					
16	SINTIA HARDILA																					

Meueen Gim

Alat dan bahan :

1. Bola kasti
2. Tutup botol

Tata cara permainan

- a. Lapangan permainan terbagi atas dua bagian, bagian pertama merupakan daerah lawan dan bagian kedua adalah daerah pemain. Diantara dua bagian itu (poros tengah) sebagai

tempat disusun tutup botol. Jarak dari susunan tutup botol ke pos pelemparan sejauh 3 meter yang ditandai dengan garis.

- b. Siswa dibagi menjadi dua kelompok besar yaitu kelompok pemain dan kelompok lawan. Untuk menentukan kelompok pemain dan kelompok lawan dengan cara pelemparan koin.
- c. Permainan dimulai dengan pelemparan bola ke susunan tutup botol sehingga tutup botol tersebut berserakan. Jika pemain pertama melempar tidak tepat pada sasaran maka dilanjutkan oleh pemain berikutnya, dan seterusnya sehingga bola kasti mengenai susunan tutup botol.
- d. Jika susunan tutup botol telah berserakan, maka kelompok pemain menyusun kembali tutup botol seperti sediakala. Akan tetapi usaha kelompok pemain dihalau oleh kelompok lawan yaitu dengan cara melempar salah seorang anggota dari kelompok pemain.
- e. Jika kelompok pemain tidak berhasil menyusun tutup botol dikarenakan salah seorang anggota mengenai bola kasti, maka kelompok lawan menjadi pemain dan begitu pula sebaliknya.
- f. Jika tutup botol berhasil disusun oleh kelompok pemain maka kelompok pemain berhak mendapatkan skor dan melanjutkan permainan kembali. Begitulah seterusnya.

ABSENSI SISWA KELAS Va

NO	NAMA SISWA	JENIS KELAMIN	NOMOR INDUK
1.	Aditia Amansa	Laki-Laki	2615
2.	Della Sentia	Perempuan	2616
3.	Dinna Faliza	Perempuan	2619
4.	Eka Martati	Perempuan	2586
5.	Erzah Duwi Rizki	Perempuan	2620
6.	Fachri Afdhal Al-Zaida	Laki-Laki	2621
7.	Fitra Ikramul Hafiz	Laki-Laki	2622
8.	Fitria Hulda	Perempuan	2623
9.	Herijar	Laki-Laki	2624
10.	Indah Nirwana Dewi	Perempuan	2593
11.	Sabri Hasyim	Laki-Laki	2626
12.	Mutia Lestari	Perempuan	2628
13.	M.Rijal	Perempuan	2599
14.	Maghfiratul Ulya	Perempuan	2600
15.	Naufal Musthafa	Laki-Laki	2630
16.	Sinta Hardila	Perempuan	2640

Kriteria Penilaian Tes

Aspek yang Dinilai	Skor Makimal	Skor	Kategori	Keterangan
Isi Karangan	30	27-30	Sangat Baik	Isi gagasan yang dikemukakan dalam laporan sangat sesuai dengan permainan yang dilakukan.
		22-26	Baik	Isi gagasan yang dikemukakan dalam laporan sesuai dengan permainan yang dilakukan.
		11-21	Cukup	Isi gagasan yang dikemukakan dalam laporan kurang sesuai dengan permainan yang dilakukan.
		0-10	Kurang	Isi gagasan yang dikemukakan dalam laporan tidak sesuai dengan permainan yang dilakukan.
Organisasi Isi	25	23-25	Sangat Baik	Organisasi isi laporan sangat lengkap (laporan ditulis dengan runtun dan jelas)
		19-22	Baik	Organisasi isi laporan lengkap (laporan ditulis dengan runtun tetapi kurang jelas)
		9-18	Cukup	Organisasi isi laporan kurang lengkap (laporan ditulis dengan kurang runtun dan tidak jelas)
		0-8	Kurang	Organisasi isi laporan tidak lengkap (laporan ditulis dengan tidak runtun dan tidak jelas)
Struktur Kalimat	20	18-20	Sangat Baik	Semua kalimat dalam laporan ditulis dengan kalimat yang efektif dan ada kepaduan antar kalimat maupun antar paragraf.
		13-17	Baik	Sebagian besar kalimat dalam laporan ditulis dengan kalimat yang efektif dan ada kepaduan antar kalimat maupun antar paragraf.
		5-12	Cukup	Sebagian besar kalimat dalam laporan ditulis dengan kalimat yang efektif namun tidak ada kepaduan antar kalimat maupun antar paragraf.
		0-4	Kurang	Laporan ditulis dengan kalimat-kalimat yang kurang efektif namun ada kepaduan

				antar kalimat maupun antar paragraf.
Gaya: pilihan struktur dan diksi	15	13-15	Sangat Baik	Kata-kata yang digunakan dalam karangan sesuai dengan konteks laporan dan tidak terdapat kesalahan pemilihan dan penggunaan kata.
		9-12	Baik	Terdapat 1-2 kesalahan pemilihan dan penggunaan kata
		3-8	Cukup	Terdapat 3-4 kesalahan pemilihan dan penggunaan kata.
		0-2	Kurang	Terdapat 5-6 kesalahan pemilihan dan penggunaan kata.
Ejaan dan Tanda Baca	10	9-10	Sangat Baik	Tidak terdapat kesalahan dalam penulisan huruf, kata, dan pemakaian tanda baca.
		7-8	Baik	Terdapat 1-2 kesalahan pemakaian huruf, kata, dan pemakaian tanda baca.
		3-6	Cukup	Terdapat 3-4 kesalahan penulisan huruf, kata, dan pemakaian tanda baca.
		0-2	Kurang	Terdapat 5-6 kesalahan penulisan huruf, kata dan pemakaian tanda baca.

Rubrik Observasi Guru

No	Aktivitas dalam Pembelajaran	Skala Nilai			
		4	3	2	1
1.	Guru mampu menarik perhatian siswa saat awal pembelajaran.				
2.	Guru mampu membuka pelajaran dengan apersepsi.				
3.	Guru mampu menjelaskan langkah-langkah permainan tradisional dengan baik.				
4.	Guru mampu mengelola kelas saat permainan berlangsung.				
5.	Guru mampu menanggapi pertanyaan siswa.				
6.	Guru mampu membimbing siswa dalam menulis laporan				
7.	Guru memberikan penghargaan atas usaha, ketekunan, dan kesuksesan siswa.				
8.	Membimbing siswa dalam menyimpulkan materi pelajaran				
9.	Melakukan refleksi.				
10.	Memberikan penguatan dan menutup pelajaran.				

Pengamat

Rubrik Observasi Siswa

No	Indikator	Skor Penilaian				Jumlah Skor	Rata-rata	Kriteria
		1	2	3	4			
1.	Siswa mempersiapkan diri untuk menerima pelajaran							
2.	Siswa tertarik terhadap apersepsi yang diberikan guru.							
3.	Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai permainan tradisional							
4.	Kekompakan Siswa dalam melakukan permainan tradisional.							
5.	Siswa berani bertanya dan mampu menjawab pertanyaan dari guru.							
6.	Siswa mengerti atas petunjuk dan arahan guru dalam menulis laporan							
7.	Siswa menulis laporan dengan kreativitas masing-masing.							
8.	Siswa mengumpulkan laporan secara tertib dan tepat waktu							
9.	Siswa mampu menyimpulkan materi pelajaran dan refleksi.							

Angket Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran Melalui Permainan Tradisional Aceh

Nama Siswa :

No Absen :

Petunjuk

1. Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan pendapat atau pendirianmu.
2. Jawablah pertanyaan-pertanyaan tersebut dengan jujur, karena tidak berpengaruh pada penilaian pembelajaran ini.
3. Beri tanda silang (√) pada pilihan jawabanmu untuk masing-masing pertanyaan.
4. Keempat pilihan jawaban tersebut adalah:
 SS = Sangat setuju (skor 4)
 S = Setuju (skor 3)
 KS = Kurang setuju (skor 2)
 TS = Tidak Setuju (skor 1)
5. Usahakan setiap pertanyaan terjawab dan tidak ada yang kosong.
6. Semua jawaban dianggap benar.

No	Pernyataan	Jawaban			
		S S	S	K S	T S
1.	Saya suka belajar dengan permainan tradisional Aceh				
2.	Saya semangat belajar melalui permainan tradisional Aceh				
3.	Belajar melalui permainan melatih kekompakan sesama anggota kelompok				
4.	Belajar melalui permainan memerlukan kerjasama				
5.	Belajar melalui permainan, membuat saya semakin aktif dalam kelompok.				
6.	Setelah bermain, saya merasa mudah membuat laporan				
7.	Dengan belajar berkelompok saya dapat memahami perbedaan pendapat antar anggota kelompok				
8.	Belajar melalui permainan, membuat saya aktif dalam kelompok.				
9.	Belajar melalui permainan, membuat saya berusaha keras untuk memenangkan kelompok.				
10.	Saya mudah menceritakan kegiatan yang terjadi dalam permainan sesuai dengan alur.				
11.	Saya mudah menulis laporan sesuai dengan alur kegiatan yang terjadi dalam permainan.				
12.	Belajar melalui permainan dapat melatih diri saya untuk selalu mematuhi aturan permainan.				
13.	Belajar melalui permainan, membuat saya mematuhi arahan dan petunjuk yang diberikan guru.				
14.	Jika ada hal yang tidak paham, saya menanyakan langsung kepada				

	anggota kelompok atau guru.				
15.	Saya selalu patuh kepada aturan yang berlaku dalam permainan maupun dalam kehidupan.				
16.	Komunikasi yang baik sesama anggota kelompok sangat diperlukan untuk keberhasilan kelompok.				
17.	Saya menulis laporan sendiri tanpa bertanya kepada kawan atau anggota kelompok.				
18.	Saya dapat mengumpulkan laporan dengan tepat waktu.				
19.	Belajar melalui permainan membuat saya percaya diri.				

Daftar Riwayat Hidup

NAMA	Nur Asyiah
NIM	201325060
ALAMAT PERGURUAN TINGGI	UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR – RANIRY (UIN) DARUSSALAM BANDA ACEH
FAKULTAS / JURUSAN	FTK / PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)
TEMPAT / TANGGAL LAHIR	Kota Fajar/ 27 Agustus 1994
ALAMAT RUMAH	Desa Kota Fajar, Kec Kluet Utara, Kab Aceh Selatan, Provinsi Aceh.
TELP / HP	081262969654
E- MAIL	Nurasyiah213@yahoo.co.id
RIWAYAT PENDIDIKAN :	
SD/MI	SDN 3 Kleut Utara 2007
SMP/Mts	MTsS Kluet Utara 2010
SMA/MA	SMAN 1 Kluet Utara 2013
PERGURUAN TINGGI	UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
DATA ORANG TUA :	
NAMA AYAH	Mursyidin
NAMA IBU	Nadimah
PEKERJAAN AYAH	PETANI
PEKERJAAN IBU	IBU RUMAH TANGGA
ALAMAT LENGKAP	Desa Kota Fajar, Kec Kluet Utara, Kab Aceh Selatan, Provinsi Aceh.

Banda Aceh, 17 Juli 2017
Yang Menerangkan

3X4

