

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Adi Nugroho

NIM : K7108068

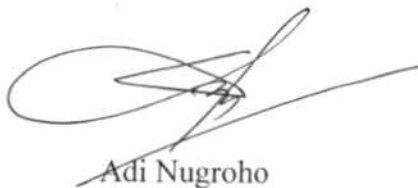
Jurusan/ Program Studi : Ilmu Pendidikan/ PGSD

menyatakan bahwa skripsi saya berjudul **"UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS DESKRIPSI BINATANG DAN TUMBUHAN MELALUI PERMAINAN HANGMAN PADA SISWA KELAS II SD NEGERI 1 BANGSRI PURWANTORO WONOGIRI TAHUN AJARAN 2011/ 2012"** ini benar- benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Surakarta, Juni 2012

Yang membuat pernyataan



Adi Nugroho

**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS DESKRIPSI
BINATANG DAN TUMBUHAN MELALUI PERMAINAN HANGMAN
PADA SISWA KELAS II SD NEGERI 1 BANGSRI PURWANTORO
WONOGIRI TAHUN AJARAN 2011/ 2012**



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SEBELAS MARET

SURAKARTA

Juli 2012

PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.



Surakarta, Juni 2012

Pembimbing I

Drs. Kuswadi, M. Ag.

NIP. 19530506 1981031002

Pembimbing II

Drs. Usada, M. Pd.

NIP. 19510908 198003 1 002

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapat gelar Sarjana Pendidikan.

Hari : Jumat

Tanggal : 20 Juli 2012

Tim Penguji Skripsi

Nama Terang

Tanda Tangan

Ketua : Drs. Hadi Mulyono, M. Pd.

Sekretaris : Drs. Hasan Mahfud, M. Pd.

Anggota I : Drs. Kuswadi, M. Ag.

Anggota II : Drs. Usada, M. Pd.

Disahkan oleh

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sebelas Maret Surakarta

Dekan,

Dekan I



Prof. Dr. Per. nat. Sajidan, M. Si.

NIP. 19660415 199103 1 002

MOTTO

Keyakinanlah yang membuat seseorang berani menghadapi tantangan; dan saya percaya akan diri saya sendiri.

(Penulis)

Aku meyakini bahwa Dia (Tuhan) tidak bermain dadu.

(Albert Einstein)

Semua orang tidak perlu menjadi malu karena pernah berbuat kesalahan, selama ia menjadi lebih bijaksana daripada sebelumnya.

(Alexander Pope)

Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil; kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik.

(Evelyn Underhill)

Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah.

(Thomas Alva Edison)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, kupersembahkan karya ini untuk:

❖ “Bapak dan Ibu”

Kasih sayang, pengorbanan, dan kerja keras kalian adalah motivator terbesar dalam hidupku. Semuanya telah mengantarkan aku sampai sekarang.

❖ “Saudaraku... Mbak Ayu dan Iin”

Raih impianmu!

❖ “Anita Novriana”

Kelonggaran waktumu memberikan sela dalam penatnya menyusun laporan. Terima kasih atas semangat, perjuangan, dan kerjasamanya.

❖ “Teman- teman seperjuangan PGSD ‘08”

Teman- teman yang tak dapat aku sebutkan satu- persatu, tetap semangat dan terus berjuang. Jangan berhenti cukup sampai di sini.

❖ “Almamater”

PGSD FKIP UNS semoga semakin berkualitas.

ABSTRAK

Adi Nugroho. **UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS DESKRIPSI BINATANG DAN TUMBUHAN MELALUI PERMAINAN HANGMAN PADA SISWA KELAS II SD NEGERI 1 BANGSRI PURWANTORO WONOGIRI TAHUN AJARAN 2011/ 2012.** Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta. Juni 2012.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan menulis deskripsi binatang dan tumbuhan melalui permainan Hangman pada siswa kelas II SD Negeri 1 Bangsri Purwantoro Wonogiri tahun ajaran 2011/ 2012.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mencakup empat tahap dimulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Empat tahapan tersebut membentuk suatu siklus. Penelitian ini berlangsung dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Validitas data dalam penelitian ini menggunakan validitas isi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik deskriptif komparatif, yaitu dengan membandingkan hasil antar siklus. Teknik ini dilakukan dengan tiga tahap, yaitu reduksi data, paparan data, dan penyimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa melalui permainan Hangman dapat meningkatkan keterampilan menulis deskripsi binatang dan tumbuhan pada siswa kelas II SD Negeri 1 Bangsri Purwantoro Wonogiri tahun ajaran 2011/ 2012. Hal ini terbukti dengan meningkatnya hasil keterampilan menulis deskripsi binatang dan tumbuhan dari sebelum tindakan dan sesudah dilaksanakan tindakan. Pada pratindakan nilai rata-rata sebesar 49,47, pada siklus I meningkat menjadi 63,91, dan pada siklus II meningkat menjadi 75,92. Sedangkan untuk persentase ketuntasan siswa menurut Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65, pada saat pratindakan siswa yang tuntas sebanyak 6 siswa atau 15,79%, pada siklus I sebanyak 22 siswa atau 57,89%, dan pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan yaitu sebanyak 34 siswa atau 89,47% dari jumlah keseluruhan 38 siswa. Dengan demikian dapat diajukan suatu rekomendasi bahwa permainan Hangman dapat meningkatkan keterampilan menulis deskripsi binatang dan tumbuhan pada siswa kelas II SD Negeri 1 Bangsri tahun ajaran 2011/ 2012.

Kata Kunci: menulis deskripsi, permainan hangman.

ABSTRACT

Adi Nugroho. **IMPROVING WRITING SKILL OF ANIMALS AND PLANTS DESCRIPTION THROUGH HANGMAN GAME ON SECOND GRADE OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS AT SD NEGERI 1 BANGSRI PURWANTORO WONOGIRI IN THE ACADEMIC YEAR 2011/ 2012.** A Thesis. Surakarta: Teacher Training and Education Faculty of Sebelas Maret University, June 2012.

The aim of this research is to improve the writing skill of animals and plants description through Hangman game on second grade of elementary school students at SD Negeri 1 Bangsri Purwantoro Wonogiri in the academic year 2011/ 2012.

This research method was Classroom Action Research (CAR) that consisted of four steps; there were planning, action, observation, and reflection. Those steps formed a cycle. This research conducted in two cycles. The data collecting technique in this research was observation, interview, test, and documentation. The data validity in this research used content validity. The data analysis technique used comparative descriptive, that by compared the result between the cycles. This technique done by three steps, there were data reduction, data explanation, and conclusion.

Based on the result of the research, it can be concluded that through Hangman game writing skill of animals and plants description on second grade of elementary school students at SD Negeri 1 Bangsri Purwantoro Wonogiri in the academic year 2011/ 2012 can be improved. This improvement was shown by the increasing result of writing skill of animals and plants from before and after action. On the initial result, the mean score was 49.47, on cycle I increased to 63.91, and on the cycle 2 increased to 75.92. While for the percentage students' passed based on minimum passed criteria that were 65, on initial result there were 6 students or 15.79%, on cycle I was 22 students or 57.89%, and on the cycle II there were increased significantly to 34 students or 89.47%. Thus, it can be concluded that Hangman game can improve writing skill of animals and plants description on second grade of elementary school students at SD Negeri 1 Bangsri Purwantoro Wonogiri in the academic year 2011/ 2012.

Key words: writing description, hangman game

KATA PENGANTAR

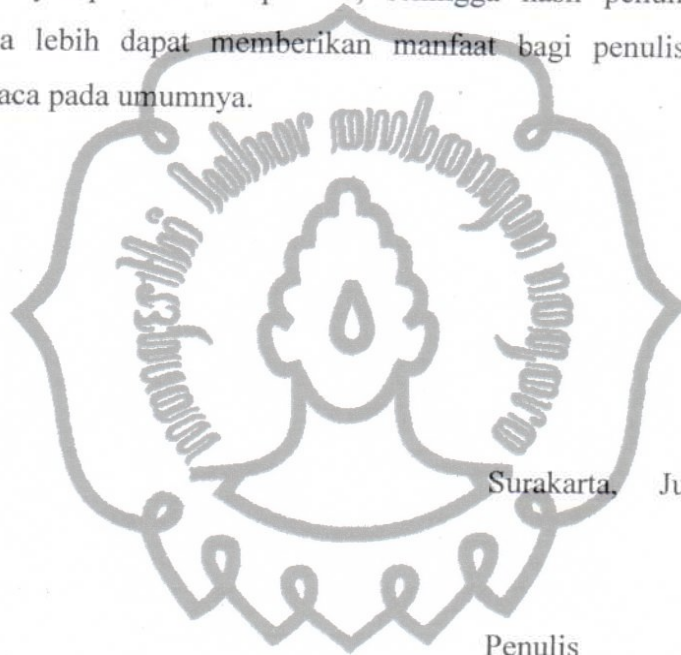
Puji syukur penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan segala rahmat, hidayah, dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul ” **UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS DESKRIPSI BINATANG DAN TUMBUHAN MELALUI PERMAINAN HANGMAN PADA SISWA KELAS II SD NEGERI 1 BANGSRI PURWANTORO WONOGIRI TAHUN AJARAN 2011/ 2012**”.

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta. Selain karena kemudahan yang telah diberikan oleh-Nya, keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dorongan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
4. Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
5. Drs. Kuswadi, M. Ag. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan hingga selesainya skripsi ini.
6. Drs. Usada, M. Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan hingga selesainya skripsi ini.
7. Daryanti, S. Pd. selaku Kepala SD Negeri 1 Bangsri, Purwanto, Wonogiri yang telah memberikan izin dan tempat penelitian.
8. Toyik Haryanto, S. Pd. selaku guru kelas II SD Negeri 1 Bangsri, Purwanto, Wonogiri yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.

9. Bapak dan Ibu dosen S1 PGSD FKIP UNS Surakarta yang telah memberikan ilmu dan bimbingan.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih kurang sempurna. Untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna penyempurnaan skripsi ini, sehingga hasil penulisan dan penelitian selanjutnya lebih dapat memberikan manfaat bagi penulis sendiri khususnya, dan pembaca pada umumnya.



Surakarta, Juli 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGAJUAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
 BAB II LANDASAN TEORI	
A. Tinjauan Pustaka	5
1. Keterampilan Menulis Deskripsi	5
a. Pengertian Keterampilan Menulis	5
b. Pengertian Deskripsi	7
c. Karakteristik Menulis Deskripsi	7
d. Tujuan Menulis Deskripsi	9
e. Pembelajaran Menulis Deskripsi di Sekolah Dasar	10

2. Permainan Hangman.....	12
a. Pengertian Permainan Hangman	12
b. Karakteristik Permainan Hangman	13
c. Tujuan Permainan Hangman	14
d. Kelebihan Permainan Hangman	16
e. Langkah- langkah Permainan Hangman	17
f. Implementasi Permainan Hangman untuk Menulis Deskripsi Binatang dan Tumbuhan	19
B. Penelitian yang Relevan	20
C. Kerangka Berpikir	21
D. Hipotesis	22
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	23
1. Tempat Penelitian	23
2. Waktu Penelitian	23
B. Bentuk dan Strategi Penelitian	23
1. Bentuk Penelitian	23
2. Strategi Penelitian	23
a. Tahap Perencanaan Penelitian	24
b. Tahap Pelaksanaan Tindakan	24
c. Tahap Penyusunan Laporan	24
C. Sumber Data	25
1. Data Primer	25
2. Data Sekunder	25
D. Teknik Pengumpulan Data	25
1. Observasi	25
2. Wawancara	26
3. Tes	26
4. Dokumentasi	26
E. Validitas Data	27

F. Teknik Analisis Data	27
1. Reduksi Data	28
2. Paparan Data	28
3. Penyimpulan	28
G. Indikator Kinerja	29
H. Prosedur Penelitian	29
1. Tahap- Tahap Siklus I.....	30
2. Tahap- Tahap Siklus II.....	34
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	40
B. Deskripsi Awal Tindakan	40
C. Deskripsi Hasil Tindakan	43
1. Tindakan Siklus I	43
a. Perencanaan Tindakan	43
b. Pelaksanaan Tindakan	43
c. Observasi	49
d. Analisis dan Refleksi	51
2. Tindakan Siklus II	53
a. Perencanaan Tindakan	53
b. Pelaksanaan Tindakan	55
c. Observasi	59
d. Analisis dan Refleksi	61
D. Deskripsi Hasil Penelitian	63
E. Pembahasan Hasil Penelitian	64
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
A. Simpulan	67
B. Implikasi	67
1. Implikasi Teoritis	68
2. Implikasi Praktis	68

C. Saran- saran	68
1. Bagi Siswa	68
2. Bagi Guru	69
3. Bagi Kepala Sekolah	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	74



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1. Nilai Keterampilan Menulis Deskripsi Binatang dan Tumbuhan Siswa Kelas II SD Negeri 1 Bangsri pada Kondisi Awal	41
Tabel 4.2. Nilai Keterampilan Menulis Deskripsi Binatang dan Tumbuhan Siswa Kelas II SD Negeri 1 Bangsri pada Siklus I.....	52
Tabel 4.3. Nilai Keterampilan Menulis Deskripsi Binatang dan Tumbuhan Siswa Kelas II SD Negeri 1 Bangsri pada Siklus II	62
Tabel 4.4. Rekapitulasi Nilai Rata- Rata Hasil Keterampilan Menulis Deskripsi Binatang dan Tumbuhan Siswa Kelas II SD Negeri 1 Bangsri pada Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II.....	64
Tabel 4.5. Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 1 Bangsri pada Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II	65

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Tahap Penggambaran Permainan Hangman Menurut Wright.....	18
Gambar 2.2. Contoh Bagan Permainan Hangman	19
Gambar 2.3. Bagan Kerangka Berpikir.....	22
Gambar 3.1. Bagan Model PTK.....	29
Gambar 4.1. Histogram Nilai Keterampilan Menulis Deskripsi Binatang dan Tumbuhan Siswa Kelas II SD Negeri 1 Bangsri pada Kondisi Awal.....	42
Gambar 4.2. Histogram Nilai Keterampilan Menulis Deskripsi Binatang dan Tumbuhan Siswa Kelas II SD Negeri 1 Bangsri pada Siklus I	53
Gambar 4.3. Histogram Nilai Keterampilan Menulis Deskripsi Binatang dan Tumbuhan Siswa Kelas II SD Negeri 1 Bangsri pada Siklus II	62
Gambar 4.4. Histogram Nilai Rata- Rata Hasil Keterampilan Menulis Deskripsi Binatang dan Tumbuhan Siswa Kelas II SD Negeri 1 Bangsri pada Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II	64
Gambar 4.5. Histogram Ketuntasan Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 1 Bangsri pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II	66

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Hasil Wawancara dengan Guru Sebelum Dilaksanakan Permainan Hangman.....	75
Lampiran 2 Hasil Wawancara dengan Siswa Sebelum Dilaksanakan Permainan Hangman.....	77
Lampiran 3 Daftar Nilai Keterampilan Menulis Deskripsi Binatang dan Tumbuhan Siswa Kelas II SD Negeri 1 Bangsri pada Kondisi Awal	78
Lampiran 4 Silabus Pembelajaran Tematik	80
Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I	83
Lampiran 6 Kisi- Kisi Soal Evaluasi Siklus I	96
Lampiran 7 Soal Evaluasi Siklus I	96
Lampiran 8 Format Penilaian.....	98
Lampiran 9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II	102
Lampiran 10 Kisi- Kisi Soal Evaluasi Siklus II	113
Lampiran 11 Soal Evaluasi Siklus II.....	114
Lampiran 12 Format Penilaian.....	116
Lampiran 13 Penilaian Kinerja Guru Siklus I (Pertemuan 1)	120

Lampiran 14	Penilaian Kinerja Guru Siklus I (Pertemuan 2)	123
Lampiran 15	Penilaian Kinerja Guru Siklus II (Pertemuan 1).....	126
Lampiran 16	Penilaian Kinerja Guru Siklus II (Pertemuan 2).....	129
Lampiran 17	Penilaian Aktivitas Siswa Siklus I (Pertemuan 1)	132
Lampiran 18	Penilaian Aktivitas Siswa Siklus I (Pertemuan 2)	134
Lampiran 19	Penilaian Aktivitas Siswa Siklus II (Pertemuan 1).....	136
Lampiran 20	Penilaian Aktivitas Siswa Siklus II (Pertemuan 2).....	138
Lampiran 21	Hasil Penilaian Keterampilan Menulis Deskripsi Binatang dan Tumbuhan pada Siswa Kelas II SD Negeri 1 Bangsri Siklus I (Pertemuan 1).....	140
Lampiran 22	Hasil Penilaian Keterampilan Menulis Deskripsi Binatang dan Tumbuhan pada Siswa Kelas II SD Negeri 1 Bangsri Siklus I (Pertemuan 2).....	142
Lampiran 23	Hasil Penilaian Keterampilan Menulis Deskripsi Binatang dan Tumbuhan pada Siswa Kelas II SD Negeri 1 Bangsri Siklus II (Pertemuan 1)	144
Lampiran 24	Hasil Penilaian Keterampilan Menulis Deskripsi Binatang dan Tumbuhan pada Siswa Kelas II SD Negeri 1 Bangsri Siklus II (Pertemuan 2)	146
Lampiran 25	Perolehan Hasil Keterampilan Menulis Deskripsi Binatang dan Tumbuhan Siswa	148

Lampiran 26	Hasil Wawancara dengan Guru Setelah Dilaksanakan Permainan Hangman.....	150
Lampiran 27	Hasil Wawancara dengan Siswa Setelah Dilaksanakan Permainan Hangman.....	152
Lampiran 28	Dokumentasi Pratindakan	153
Lampiran 29	Dokumentasi Siklus I	154
Lampiran 30	Dokumentasi Siklus II	155

