

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian/Deskripsi Data**

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

###### **a. Perencanaan**

Pada tahap ini dilakukan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia dengan kompetensi dasar (KD): menulis puisi, menyiapkan alat peraga kartu mimpi, menyiapkan instrument (tes hasil belajar, lembar observasi baik aktivitas guru maupun aktivitas siswa dan catatan lapangan).

###### **b. Pelaksanaan**

Setelah mengetahui hasil pretest dalam tahap selanjutnya, saatnya melaksanakan perlakuan (perlakuan dilakukan sebanyak satu kali), peneliti menggunakan alat peraga kartu mimpi dalam pelaksanaan pembelajaran yang tertuang dalam persiapan (RPP) yang memiliki beberapa komponen penting, yaitu:

###### **1) Kegiatan Pembukaan**

- a) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan memimpin doa.

Sebelum memulai pembelajaran guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan meminta salah satu siswa sebagai ketua kelas untuk memimpin doa sebagai pembuka pelajaran.

- b) Guru melakukan presensi pada siswa dan menanyakan kesiapan siswa untuk memulai pelajaran.

Setelah guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan melaksanakan doa bersama, guru melakukan presensi dan menanyakan siswa yang tidak masuk pada saat ini. Kemudian, guru juga menanyakan kesiapan belajar siswa terkait buku dan perlengkapan lain sesuai mata bahasa Indonesia.

- (1) Menginformasikan tema puisi yang akan ditulis yaitu tentang "puisi tentang mimpi siswa hidup di sekitar kita".
- (2) Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi pra pembelajaran, kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

## 2) Kegiatan Inti

Untuk meningkatkan kemampuan siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia tentang cara menulis puisi, guru melakukan pembelajaran dengan meminta siswa menulis puisi secara mandiri dengan menggunakan alat peraga kartu mimpi. Siswa hanya diberi penjelasan sederhana mengenai cara menulis puisi yang benar.

### a) Eksplorasi

- (1) Siswa membaca puisi yang telah disajikan oleh guru.

- (2) Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru tentang bagaimana langkah-langkah menulis puisi dengan benar.
- (3) Siswa bersama-sama guru membahas langkah-langkah menulis puisi dengan menggunakan alat peraga kartu mimpi

b) Elaborasi

- (1) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai dengan banyak siswa.
- (2) Guru membagikan alat peraga berupa kartu mimpi pada setiap kelompok.
- (3) Siswa berdiskusi kelompok dan selanjutnya menuliskan puisi berdasarkan kartu mimpi pada lembar yang telah disediakan secara individu
- (4) Salah satu dari kelompok membacakan puisi salah satu anggotanya dan mengumpulkan karyanya kepada guru
- (5) Siswa dan guru menanggapi puisi yang telah dibacakan.

c) Konfirmasi

- (1) Siswa bersama dengan guru melakukan tanya jawab untuk meluruskan kesalahan mengenai hasil diskusi yang belum benar, serta memberikan penguatan
- (2) Siswa diberi kesempatan oleh guru untuk bertanya tentang hal-hal yang belum jelas mengenai menulis puisi dengan alat peraga kartu mimpi

### 3) Kegiatan Penutup

- a) Guru dan siswa saling menyimpulkan hal-hal yang berhubungan dengan penerapan konsep yang telah dipelajari agar tidak terjadi miskonsep
- b) Siswa mengerjakan soal tes tertulis.
- c) Guru menyampaikan pesan, "Jangan malas untuk menuangkan ide-ide kita melalui apapun misalnya puisi karena bisa saja ide kita itu dapat bermanfaat bagi orang lain."
- d) Guru menutup pembelajaran dengan salam.

#### c. Observasi

Kegiatan observasi dilakukan oleh teman sejawat selama proses pembelajaran berlangsung. Dan hasil observasi tentang aktifitas guru pada siklus I dalam penelitian ini dapat kita lihat pada tabel berikut :

Tabel 4.1  
Pengamatan Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran Menulis Puisi Melalui  
Alat Peraga Kartu Mimpi Siklus I

NO	INDIKATOR AKTIVITAS	JUMLAH KEMUNCULAN	PROSENTASE KEMUNCULAN
1	Penjelasan awal guru kepada siswa	3	75%
2	Strategi guru mengajak siswa untuk mengamati	3	75%
3	Guru mengamati dan mengarahkan siswa	3	75%
4	Ajakan guru menyimpulkan pembelajaran	3	75%
5	Guru menutup pembelajaran	3	75%
<b>JUMLAH DAN PROSENTASE RATA-RATA</b>		<b>15</b>	<b>75%</b>

Selain observasi tentang guru pembelajaran menulis puisi pada siswa diimplementasikan juga bersamaan dengan pengamatan, pencatatan terhadap aktifitas siswa. Adapun hasil pengamatan aktifitas siswa dalam proses pembelajaran membaca permulaan pada siklus I ditunjukkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.2  
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Menulis Puisi Melalui Alat Peraga Kartu Mimpi Siklus I

NO	INDIKATOR AKTIVITAS	JUMLAH KEMUNCULAN	PROSENTASE KEMUNCULAN
1	Keaktifan dan kesungguhan siswa dalam belajar	3	75%
2	Kemampuan membuat puisi	3	75%
3	Kemampuan mengembangkan puisi	2	50%
4	Kemampuan memperbaiki sesuai umpan balik	2	50%
5	Kemampuan dalam memperbaiki gaya bahasa	2	50%
<b>JUMLAH DAN PROSENTASE RATA-RATA</b>		<b>12</b>	<b>60%</b>

Hasil Belajar pada siklus I siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM ada 11 siswa dan yang belum mencapai KKM sebanyak 9 siswa. Data ini menunjukkan bahwa pembelajaran menulis puisi belum memenuhi batas ketuntasan klasikal maupun KKM yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa proses pembelajaran menulis puisi pada siklus I belum berjalan dengan baik karena masih banyak siswa yang belum mengalami ketuntasan pada hasil belajarnya. Sedangkan hasil belajar menulis puisi yang meliputi diksi, gaya bahasa, kesesuaian tema dan persajakan diadapatkan nilai rata-rata 67,25 dengan jumlah 20 siswa . 11 siswa atau (55%) siswa tuntas dan 9 siswa atau (45%) siswa tindak tuntas.

Hasil belajar siswa secara rinci pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3  
Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Menulis Puisi Melalui  
Alat Peraga Kartu Mimpi Siklus I

No	Nama	Aspek Yang Dinilai				Total Nilai	Ketuntasan	
		Diksi	Gaya Bahasa	Kes. Tema	Sajak		Tuntas	Tidak Tuntas
1	SISWA 1	15	15	15	10	55		√
2	SISWA 2	20	20	20	15	75	√	
3	SISWA 3	15	10	15	10	50		√
4	SISWA 4	15	10	15	10	50		√
5	SISWA 5	15	15	15	10	55		√
6	SISWA 6	15	15	15	15	60		√
7	SISWA 7	15	20	15	15	65		√
8	SISWA 8	20	20	20	10	70	√	
9	SISWA 9	20	15	15	10	60		√
10	SISWA 10	20	20	20	10	70	√	
11	SISWA 11	15	15	15	15	60		√
12	SISWA 12	20	10	20	10	60		√
13	SISWA 13	20	15	15	20	70	√	
14	SISWA 14	25	20	20	15	80	√	
15	SISWA 15	20	20	20	15	75	√	
16	SISWA 16	25	20	15	15	75	√	
17	SISWA 17	25	20	25	15	85	√	
18	SISWA 18	20	20	20	15	75	√	
19	SISWA 19	25	20	15	15	75	√	
20	SISWA 20	25	20	20	15	80	√	
<b>JUMLAH SKOR/ KETUNTASAN</b>		<b>390</b>	<b>340</b>	<b>350</b>	<b>265</b>	<b>1345</b>	<b>11</b> <u><b>11×100%</b></u>	<b>9</b> <u><b>9×100%</b></u>
<b>SKOR MAXIMAL</b>		<b>500</b>	<b>500</b>	<b>500</b>	<b>500</b>	<b>2000</b>	<b>20</b>	
<b>Rata2/Prosentase</b>		<b>78%</b>	<b>68%</b>	<b>70%</b>	<b>53%</b>	<b>67</b>	<b>55%</b>	<b>45%</b>

Dari tabel 4.3 diatas dapat diketahui bahwa dari 20 siswa nilai tertinggi yang diperoleh pada siklus I adalah 85 sedangkan nilai terendah adalah 50 dengan nilai rata-rata 67,25, terdapat 11 siswa tuntas belajar dan 9 siswa tidak tuntas.

Sedangkan data prosentase secara ringkas dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4  
Prosentase Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Menulis Puisi  
Melalui Menggunakan Alat Peraga Kartu Mimpi Siklus I

No	Kriteria	Nilai	Jumlah Siswa	Prosentase
1	Tuntas	$\geq 70$	11	55%
2	Tidak Tuntas	$< 70$	9	45%
Jumlah			20	100%
Rata-rata			67	

#### d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi diatas dapat diketahui bahwa masih ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Untuk menindak lanjuti pembelajaran pada siklus II perlu ditekankan kepada siswa mengenai perhatian siswa terhadap kegiatan pembelajaran.

Pada proses pembelajaran masih ada siswa yang tidak memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru dan asyik bermain sendiri dengan teman sebangkunya sehingga mengganggu teman yang lain. Hal ini berakibat kurangnya konsentrasi teman yang lain dalam proses pembelajaran. Pada saat menulis puisi hasil dari yang mereka susun masih ada siswa yang tidak menulis puisi dengan

baik (sembarangan) sehingga untuk mengatasi hal ini guru harus selalu memberi semangat kepada siswa agar dapat membangkitkan keberanian siswa dalam membaca.

Pada proses pembelajarn siklus I masih ada beberapa siswa yang ragu-ragu dalam menggunakan alat peraga kartu mimpi, hal ini karena siswa belum terbiasa menggunakan alat peraga dalam kegiatan pembelajaran. Untuk mengatasi hal ini pada siklus II, guru berusaha untuk meningkatkan keberanian siswa menggunakan alat peraga terutama untuk menarik perhatian yang digunakan alat peraga kartu mimpi.

Hasil belajar pada siklus I walaupun sudah ada peningkatan tapi nilai rata-rata belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yaitu 70 sedangkan nilai yang dicapai rata-rata 67,25 dan ketuntasan belajar hanya mencapai 55% juga belum mencapai ketuntasan klasikal sehingga penelitian perlu dilanjutkan pada siklus II.

## **2. Siklus II**

### **a. Perencanaan**

Kegiatan perbaikan pada siklus II ini dilaksanakan 1 kali pertemuan selama 65 menit yang didasarkan pada hasil siswa refleksi siklus I yaitu guru harus lebih memusatkan perhatian kepada siswa secara individu, serta dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan



## **b. Pelaksanaan**

Pelaksanaan kegiatan pada siklus II sudah mulai efektif dalam ini terbukti dengan antusias siswa yang semakin aktif, berani bertanya, dan dapat menulis puisi dengan baik dari diksi, gaya bahasa, kesesuaian tema maupun persajakan yang ada pada kartu kata. Suasana pembelajaran sudah efektif dan menyenangkan, siswa termotivasi untuk belajar dengan menggunakan alat peraga kartu mimpi, mereka saling membantu dan mampu menulis puisi dengan baik dengan menggunakan alat peraga kartu mimpi tersebut.

### 1) Kegiatan Pembukaan

- a) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan memimpin doa. Sebelum memulai pembelajaran guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan meminta salah satu siswa sebagai ketua kelas untuk memimpin doa sebagai pembuka pelajaran.
- b) Guru melakukan presensi pada siswa dan menanyakan kesiapan siswa untuk memulai pelajaran. Setelah guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan melaksanakan doa bersama, guru melakukan presensi dan menanyakan siswa yang tidak masuk pada saat ini. Kemudian, guru juga menanyakan kesiapan belajar siswa terkait buku dan perlengkapan lain sesuai mata bahasa Indonesia.

(3) Menginformasikan tema puisi yang akan ditulis yaitu tentang "puisi tentang mimpi siswa hidup di sekitar kita".

(4) Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi pra pembelajaran, kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

## 2) Kegiatan Inti

Untuk meningkatkan kemampuan siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia tentang cara menulis puisi, guru melakukan pembelajaran dengan meminta siswa menulis puisi secara mandiri dengan menggunakan alat peraga kartu mimpi. Siswa hanya diberi penjelasan sederhana mengenai cara menulis puisi yang benar.

### c) Eksplorasi

- (1) Siswa membaca puisi yang telah disajikan oleh guru.
- (2) Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru tentang bagaimana langkah-langkah menulis puisi dengan benar.
- (3) Siswa bersama-sama guru membahas langkah-langkah menulis puisi dengan menggunakan alat peraga kartu mimpi

### d) Elaborasi

- (6) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai dengan banyak siswa.
- (7) Guru membagikan alat peraga berupa kartu mimpi pada setiap siswa.
- (8) Siswa selanjutnya menuliskan puisi pada kartu mimpi yang telah disediakan secara individu

(9) Salah satu dari siswa membacakan puisi dan mengumpulkan karyanya kepada guru

(10) Siswa dan guru menanggapi puisi yang telah dibacakan.

e) Konfirmasi

(1) Siswa bersama dengan guru melakukan tanya jawab serta memberikan penguatan

(2) Siswa diberi kesempatan oleh guru untuk bertanya tentang hal-hal yang belum jelas mengenai menulis puisi dengan alat peraga kartu mimpi.

3) Kegiatan Penutup

e) Guru dan siswa saling menyimpulkan hal-hal yang berhubungan dengan penerapan konsep yang telah dipelajari agar tidak terjadi miskonsep

f) Siswa mengerjakan soal tes tertulis.

g) Guru menyampaikan pesan, "Jangan malas untuk menuangkan ide-ide kita melalui apapun misalnya puisi karena bisa saja ide kita itu dapat bermanfaat bagi orang lain."

h) Guru menutup pembelajaran dengan salam.

**c. Observasi**

Hasil observasi pada siklus II dapat dideskripsikan peneliti berkolaborasi dengan teman sejawat untuk mengamati, mencatat aktifitas guru dalam proses pembelajaran sesuai dengan instrumen yang telah disediakan oleh peneliti.

### 1) Aktivitas Guru

Adapun hasil pengamatan aktifitas guru pada siklus II terdapat pada tabel 4.5 dibawah ini.

Tabel 4.5  
Pengamatan Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran Menulis Puisi Melalui  
Alat Peraga Kartu Mimpi Siklus II

NO	INDIKATOR AKTIVITAS	JUMLAH KEMUNCULAN	PROSENTASE KEMUNCULAN
1	Penjelasan awal guru kepada siswa	4	100%
2	Strategi guru mengajak siswa untuk mengamati	4	100%
3	Guru mengamati dan mengarahkan siswa	4	100%
4	Ajakan guru menyimpulkan pembelajaran	3	75%
5	Guru menutup pembelajaran	4	100%
<b>JUMLAH DAN PROSENTASE RATA-RATA</b>		<b>19</b>	<b>95%</b>

Selain observasi tentang guru pembelajaran menulis puisi pada siswa diimplementasikan juga bersamaan dengan pengamatan, pencatatan terhadap aktifitas siswa. Adapun hasil pengamatan aktifitas siswa dalam proses pembelajaran membaca permulaan pada siklus II ditunjukkan pada tabel 4.6 dibawah ini.

Tabel 4.6  
 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Menulis Puisi Melalui  
 Alat Peraga Kartu Mimpi Siklus II

<b>NO</b>	<b>INDIKATOR AKTIVITAS</b>	<b>JUMLAH KEMUNCULAN</b>	<b>PROSENTASE KEMUNCULAN</b>
1	Keaktifan dan kesungguhan siswa dalam belajar	4	100%
2	Kemampuan membuat puisi	4	100%
3	Kemampuan mengembangkan puisi	3	75%
4	Kemampuan memperbaiki sesuai umpan balik	4	100%
5	Kemampuan dalam memperbaiki gaya bahasa	3	75%
<b>JUMLAH DAN PROSENTASE RATA-RATA</b>		<b>18</b>	<b>90%</b>

Hasil Belajar pada siklus II siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM ada 17 siswa dan yang belum mencapai KKM sebanyak 3 siswa. Data ini menunjukkan bahwa pembelajaran menulis puisi sudah memenuhi batas ketuntasan klasikal maupun KKM yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa proses pembelajaran menulis puisi pada siklus II sudah berjalan dengan baik karena Cuma 3 siswa yang belum mengalami ketuntasan pada hasil belajarnya. Hasil tersebut sudah sesuai dengan data kemampuan siswa. Sedangkan hasil belajar menulis puisi yang meliputi diksi, gaya bahasa, kesesuaian tema dan persajakan diadapatkan nilai rata-rata 77 dengan jumlah 20 siswa . 17 siswa atau (85%) siswa tuntas dan 3 siswa atau (15%) siswa tidak tuntas.

Hasil belajar siswa secara rinci pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7  
 Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Menulis Puisi Melalui  
 Alat Peraga Kartu Mimpi Siklus II

No	Nama	Aspek Yang Dinilai				Total Nilai	Ketuntasan	
		Diksi	Gaya Bahasa	Kes. Tema	Sajak		Tuntas	Tidak Tuntas
1	SISWA 1	20	20	15	15	70	√	
2	SISWA 2	20	20	20	20	80	√	
3	SISWA 3	20	15	20	10	65		√
4	SISWA 4	15	15	15	15	60		√
5	SISWA 5	20	15	15	15	65		√
6	SISWA 6	20	20	20	20	80	√	
7	SISWA 7	20	20	15	15	70	√	
8	SISWA 8	25	20	20	15	80	√	
9	SISWA 9	20	20	15	15	75	√	
10	SISWA 10	25	20	20	15	80	√	
11	SISWA 11	20	20	15	15	70	√	
12	SISWA 12	20	20	20	20	80	√	
13	SISWA 13	20	20	15	20	75	√	
14	SISWA 14	25	25	20	20	90	√	
15	SISWA 15	25	20	25	20	90	√	
16	SISWA 16	25	20	20	15	80	√	
17	SISWA 17	25	20	25	20	90	√	
18	SISWA 18	20	20	20	20	80	√	
19	SISWA 19	25	20	20	15	80	√	
20	SISWA 20	25	20	20	15	80	√	
<b>JUMLAH SKOR/ KETUNTAS AN</b>		<b>435</b>	<b>390</b>	<b>370</b>	<b>335</b>	<b>1540</b>	<b>17</b> <u>17×100%</u>	<b>3</b> <u>3×100%</u>
<b>SKOR MAXIMAL</b>		<b>500</b>	<b>500</b>	<b>500</b>	<b>500</b>	<b>2000</b>	<b>20</b>	
<b>Rata2/Pros entase</b>		<b>87%</b>	<b>78%</b>	<b>74%</b>	<b>67%</b>	<b>77</b>	<b>85%</b>	<b>15%</b>

Dari tabel 4.7 diatas dapat diketahui bahwa dari 20 siswa nilai tertinggi yang diperoleh pada siklus II adalah 90 sedangkan nilai terendah adalah 60 dengan nilai rata-rata 77, terdapat 17 siswa tuntas belajar dan 3 siswa tidak tuntas.

Sedangkan data prosentase secara ringkas dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut:

Tabel 4.8  
Prosentase Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Menulis Puisi  
Melalui Menggunakan Alat Peraga Kartu Mimpi Siklus II

No	Kriteria	Nilai	Jumlah Siswa	Prosentase
1	Tuntas	$\geq 70$	17	55%
2	Tidak Tuntas	$< 70$	3	45%
Jumlah			20	100%
Rata-rata			77	

#### d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi diatas dapat diketahui bahwa sudah tidak ada lagi siswa yang kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran pada siklus II. Pada proses pembelajaran sudah tidak ada lagi siswa yang tidak memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru. Pada saat menulis puisi hasil dari yang mereka susun sudah baik

Pada proses pembelajarn siklus II sudah tidak ada lagi siswa yang ragu-ragu dalam menggunakan alat peraga kartu mimpi, hal ini karena siswa sudah terbiasa menggunakan alat peraga kartu mimpi dalam kegiatan pembelajaran menulis

puisi. Hasil belajar pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan dan nilai rata-rata sudah mencapai bahkan melebihi kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yaitu 70 sedangkan nilai yang dicapai rata-rata 77 dan ketuntasan belajar mencapai 85% juga belum sudah mencapai bahkan melebihi ketuntasan klasikal sehingga penelitian tidak perlu dilanjutkan lagi.

### 3. Hasil Angket Respon Siswa Dalam Pembelajaran Menulis Puisi menggunakan Alat Peraga Kartu Mimpi

Data hasil angket respon siswa tentang penggunaan alat peraga kartu mimpi dalam pembelajaran menulis puisi ditunjukkan pada tabel 4.9 berikut:

Tabel 4.9  
Data Hasil Angket Respon Siswa Tentang Pembelajaran Menulis Puisi menggunakan Alat Peraga Kartu Mimpi

NO	BUTIR RESPON	JUMLAH SISWA YG MEMILIH ALTERNATIF JAWABAN				PROSENTASE			
		a	b	c	d	a	b	c	d
1	Apakah kamu memperhatikan penjelasan guru tentang alat peraga kartu mimpi?	12	5	3	0	60%	25%	15%	0%
2	Apakah kamu berusaha mempelajari menulis puisi dengan kartu mimpi?	11	4	5	0	55%	20%	25%	0%
3	Apakah kamu berusaha menyiapkan pembelajaran menulis puisi menggunakan alat peraga kartu mimpi?	9	8	3	0	45%	40%	15%	0%
4	Apakah alat peraga kartu mimpi dapat memudahkan kamu untuk menulis puisi?	16	4	0	0	80%	20%	0%	0%
5	Apakah kamu senang belajar menulis puisi menggunakan alat peraga kartu mimpi?	20	0	0	0	100%	0%	0%	0%
	Jumlah Dan Prosentase	68	21	11	0	68%	21%	11%	0%



## 5). Angket Tentang Kelebihan Dan Kekurangan Penggunaan Alat Peraga Kartu Mimpi

### (a). Kelebihan Penggunaan Alat Peraga Kartu mimpi (Menurut Guru)

Data hasil angket yang diberikan kepada guru tentang kelebihan penggunaan Alat Peraga Kartu mimpi dalam pembelajaran menulis puisi ditunjukkan pada tabel

4.10 berikut:

Tabel 4.10  
Data Hasil Angket Kelebihan Penggunaan Alat Peraga kartu Mimpi  
(Menurut Guru)

NO	BUTIR KELEBIHAN	JUMLAH GURU YG MEMILIH ALTERNATIF JAWABAN				PROSENTASE			
		a	b	c	d	a	b	c	d
1	Apakah Alat Peraga Kartu mimpi yang digunakan oleh guru dapat membangkitkan motif, minat atau gairah belajar siswa?	6	0	0	0	100%	0%	0%	0%
2	Apakah Alat Peraga Kartu mimpi yang digunakan guru dapat merangsang siswa untuk belajar lebih lanjut?	6	0	0	0	100%	0%	0%	0%
3	Apakah Alat Peraga Kartu mimpi yang digunakan oleh guru dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk mewujudkan hasil karya?	3	2	1	0	50%	33%	17%	0%
4	Apakah Alat Peraga Kartu mimpi yang digunakan guru dapat mendidik siswa dalam teknik belajar sendiri dan cara memperoleh pengetahuan melalui usaha pribadi?	4	2	0	0	67%	33%	0%	0%
5	Apakah Alat Peraga Kartu mimpi yang digunakan guru dapat menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai dan sikap siswa dalam kehidupan sehari-hari?	5	1	0	0	83%	17%	0%	0%
	Jumlah Dan Prosentase	24	5	1	0	80%	17%	3%	0%

**(b). Kekurangan Penggunaan Alat Peraga Kartu mimpi (Menurut Guru)**

Penggunaan Alat Peraga Kartu mimpi pada pembelajaran menulis puisiselain memiliki kelebihan juga memiliki kekurangan. Temuan tersebut kami tuangkan dalam angket yang diberikan pada dewan guru kelas V.

Data hasil angket tentang kekurangan penggunaan Alat Peraga Kartu mimpidalam pembelajaran menulis puisi(menurut guru) ditunjukkan pada tabel 4.11 berikut:

Tabel 4.11  
Data Hasil Angket Tentang Kekurangan Penggunaan Alat Peraga Kartu mimpi(Menurut Guru)

NO	BUTIR KELEBIHAN	JUMLAH GURU YG MEMILIH ALTERNATIF JAWABAN				PROSENTASE			
		a	b	c	d	a	b	c	d
1	Apakah dalam penerapan alat peraga Kartu mimpi membutuhkan waktu banyak?	0	2	4	0	0%	33%	67%	0%
2	Apakah dalam penggunaan alat peraga Kartu mimpi membutuhkan pengarahan khusus untuk menulis puisi?	0	1	3	2	0%	17%	50%	33%
3	Apakah dalam penggunaan alat peraga kartu mimpi ada siswa yang tidak sungguh-sungguh dalam menulis puisi?	0	1	4	1	0%	17%	66%	17%
4	Apakah dalam penggunaan alat peraga kartu mimpi ada siswa yang tidak memperhatikan?	0	0	1	5	0%	0%	17%	83%
5	Apakah dalam penggunaan alat peraga kartu mimpi ada siswa yang mengalami kesulitan untuk menulis puisi?	0	1	2	3	0%	17%	33%	50%
	Jumlah Dan Prosentase	0	5	14	11	0%	17%	47%	36%

**(c). Kelebihan Penggunaan Alat Peraga Kartu mimpi (Menurut Siswa)**

Data hasil angket tentang kelebihan penggunaan alat peraga kartu mimpi dalam pembelajaran menulis puisi(menurut siswa) ditunjukkan pada tabel 4.12 berikut:

Tabel 4.12  
Data Hasil Angket Tentang Kelebihan Penggunaan Alat Peraga Kartu Mimpi  
(Menurut Siswa)

NO	BUTIR KELEBIHAN	JUMLAH GURU YG MEMILIH ALTERNATIF JAWABAN				PROSENTASE			
		a	b	c	d	a	b	c	d
1	Apakah alat peraga kartu mimpi yang digunakan oleh guru dapat membangkitkan motif, minat atau gairah belajar siswa?	14	2	4	0	70%	10%	20%	0%
2	Apakah alat peraga kartu mimpi yang digunakan guru dapat merangsang siswa untuk belajar lebih lanjut?	16	2	2	0	80%	10%	10%	0%
3	Apakah alat peraga kartu mimpi yang digunakan oleh guru dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk mewujudkan hasil karya?	14	6	0	0	70%	30%	0%	0%
4	Apakah alat peraga kartu mimpi yang digunakan guru dapat mendidik siswa dalam teknik belajar sendiri dan cara memperoleh pengetahuan melalui usaha pribadi?	14	4	2	0	70%	20%	10%	0%
5	Apakah Alat Peraga Kartu mimpi yang digunakan guru dapat menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai dan sikap siswa dalam kehidupan sehari-hari?	16	2	2	0	80%	10%	10%	0%
	Jumlah Dan Prosentase	74	16	10	0	74%	16%	10%	0%

**(d). Kekurangan Penggunaan Alat Peraga Kartu mimpi(Menurut Siswa)**

Data hasil angket tentang kekurangan penggunaan Alat Peraga Kartu mimpi dalam pembelajaran menulis puisi(menurut siswa) ditunjukkan pada tabel 4.13 berikut:

Tabel 4.13  
Data Hasil Angket Tentang Kekurangan Penggunaan Alat Peraga  
Kartu mimpi (Menurut Siswa)

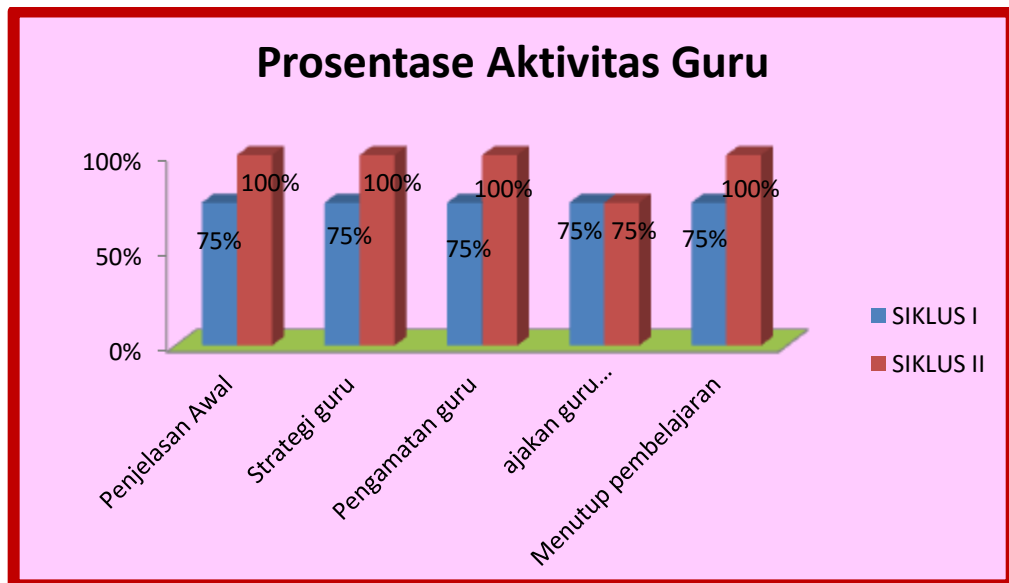
NO	BUTIR KELEBIHAN	JUMLAH GURU YG MEMILIH ALTERNATIF JAWABAN				PROSENTASE			
		a	b	c	d	a	b	c	d
1	Apakah dalam penggunaan alat peraga kartu mimpi membutuhkan waktu banyak?	0	2	10	8	0%	10%	50%	40%
2	Apakah dalam penerapan alat peraga kartu mimpi membutuhkan pengarahannya khusus untuk berperan?	0	4	10	6	0%	20%	50%	30%
3	Apakah dalam penerapan alat peraga kartu mimpi siswa yang tidak sungguh-sungguh dalam berperan?	0	2	8	10	0%	10%	40%	50%
4	Apakah dalam penerapan Alat Peraga Kartu mimpi siswa yang tidak memperhatikan?	0	0	4	16	0%	0%	20%	80%
5	Apakah dalam penerapan Alat Peraga Kartu mimpi siswa yang mengalami kesulitan untuk memerankan suatu peran?	0	2	4	14	0%	10%	20%	70%
	Jumlah Dan Prosentase	0	10	36	54	0%	10%	36%	54%

## **B. Pembahasan**

### **1. Aktifitas guru**

Dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi dengan alat peraga kartu mimpi siswa kelas IV SDN Batokaban 02 Kecamatan Konang Kabupaten Bangkalan Tahun 2016 – 2017. Guru mulai merencanakan pengembangan dalam proses pembelajaran menulis puisi dengan menggunakan alat peraga kartu mimpi. Pada setiap siklus baik siklus I maupun siklus II di tahap perencanaan guru aktif mendesain/ membuat dan menyiapkan alat peraga kartu mimpi yang akan digunakan. Guru juga menyusun program/ silabus dan juga membuat RPP serta menyiapkan instrument pengamatan, menyiapkan LKS baik untuk kelompok dan mandiri.

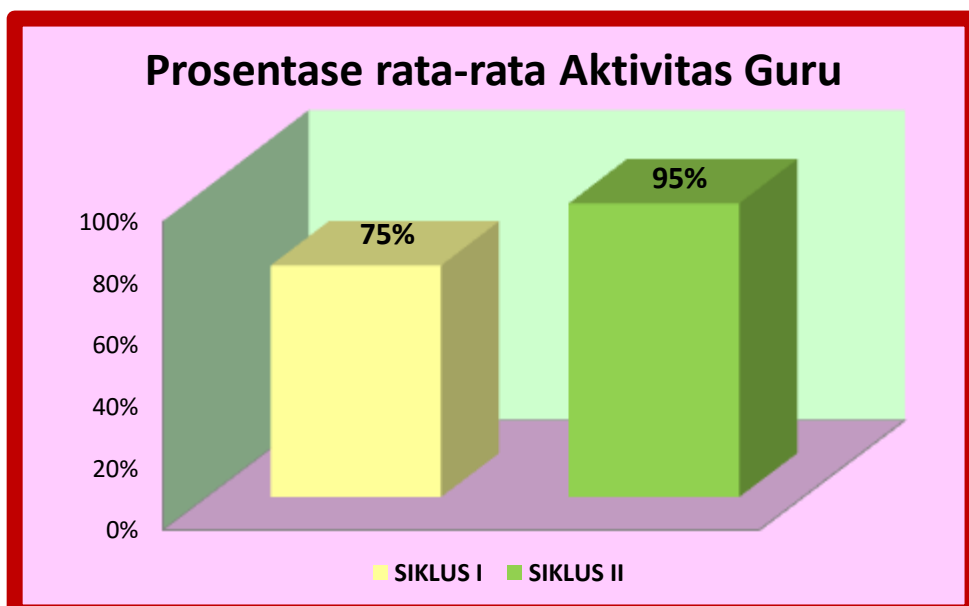
Pada tahap tindakan baik di siklus I maupun siklus II guru aktif membagi siswa dalam beberapa kelompok, memberi pengarahan tata cara menulis puisi dengan menggunakan alat peraga kartu mimpi. Pada tahap pengamatan guru aktif mengamati kegiatan siswa tiap kelompok ataupun tugas siswa secara mandiri. Guru juga aktif menganalisa hasil pekerjaan siswa baik di siklus I dan siklus II. Kemudian memberi penguatan pada kelompok siswa yang telah menyelesaikan tugas dengan hasil yang baik. Hasil aktivitas guru pada siklus I dan II seperti terlihat pada diagram berikut:



Gambar 4.1

Prosentase Aktivitas Guru dalam Pembelajaran Menulis Puisi Menggunakan Alat Peraga Kartu Mimpi

Dan prosentase rata-rata aktifitas guru dalam pembelajaran menulis puisi dengan menggunakan alat peraga kartu mimpi dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 4.2

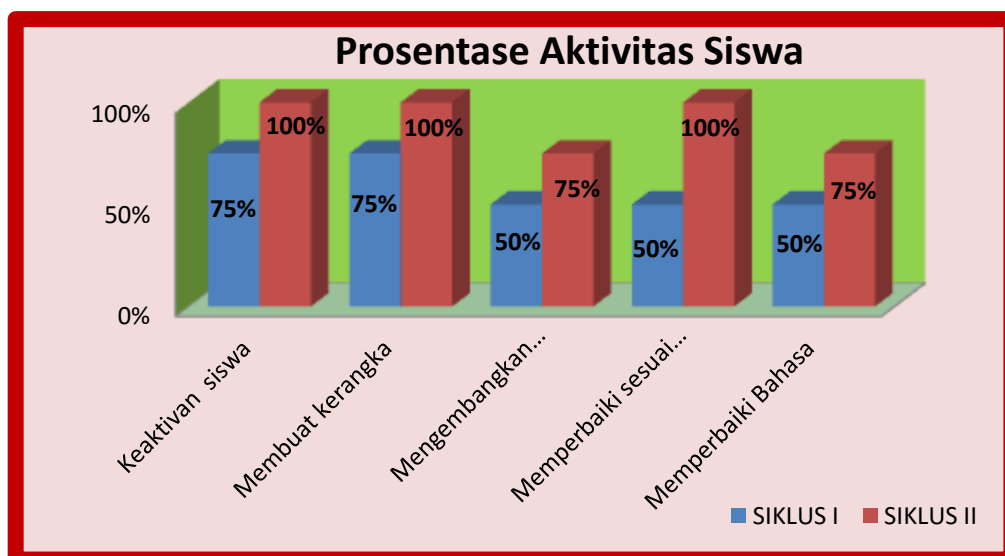
Prosentase Rata-rata Aktivitas Guru dalam Pembelajaran Menulis Puisi Menggunakan Alat Peraga Kartu Mimpi

## 2. Aktifitas siswa

Dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi dengan alat peraga kartu mimpi siswa kelas IV SDN Batokaban 02 Kecamatan Konang Kabupaten Bangkalan 2016 – 2017 sangat aktif sekali. Siswa menyiapkan alat tulis dan membentuk beberapa kelompok. Siswa kemudian duduk berdasarkan kelompok dan mendengarkan penjelasan guru mengenai cara menulis puisi dengan menggunakan alat peraga kartu mimpi yang benar. Siswa mengamati kartu mimpi yang ada dalam alat peraga kartu mimpi, serta melakukan Tanya jawab dengan teman kelompoknya.

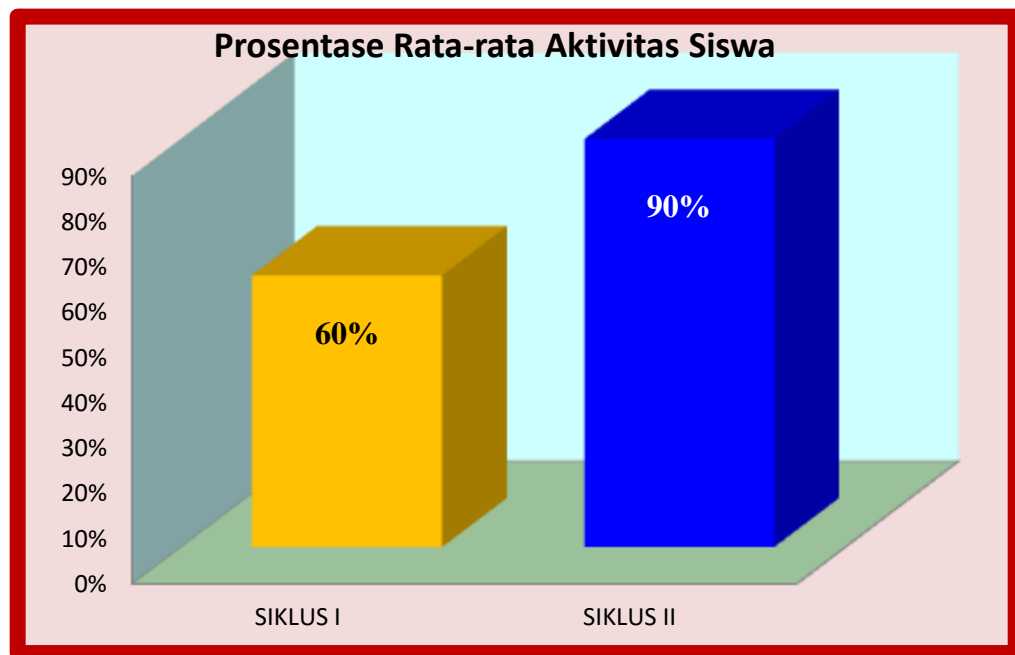
Keingintahuan siswa meningkat dalam proses pembelajaran ini karena pembelajaran menyenangkan

Secara ringkas prosentase aktivitas siswa dalam pembelajaran menulis puisi dengan menggunakan alat peraga kartu mimpi dapat kita lihat pada diagram berikut:



Gambar 4.3  
Prosentase Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Menulis Puisi  
Menggunakan Alat Peraga Kartu Mimpi

Dan prosentase rata-rata aktifitas siswa dalam pembelajaran menulis puisi dengan menggunakan alat peraga kartu mimpi dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 4.4  
Prosentase Rata-rata Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Menulis Puisi  
Menggunakan Alat Peraga Kartu Mimpi

### 3. Hasil Belajar Siswa

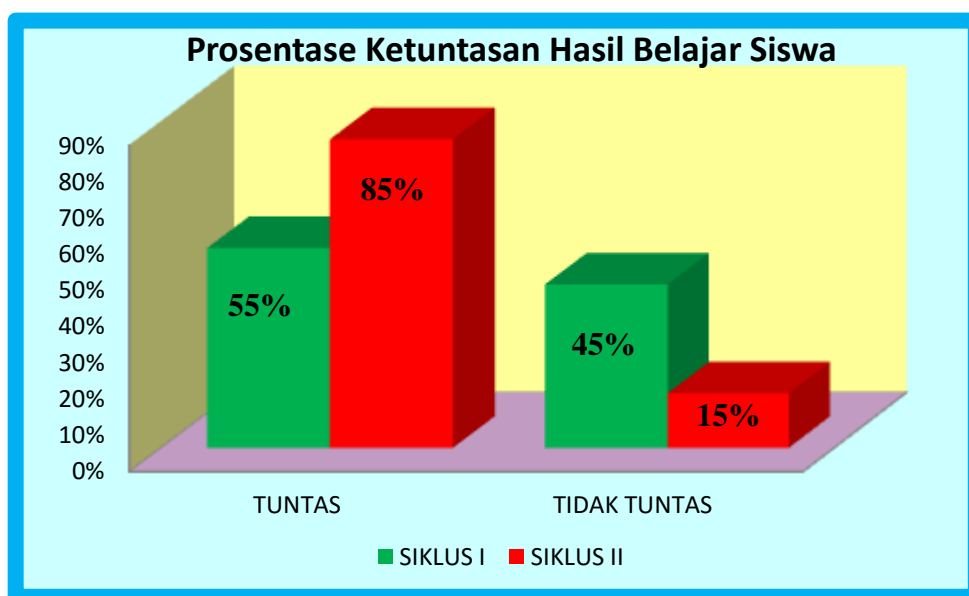
Peningkatan kemampuan menulis puisi menggunakan alat peraga kartu mimpi siswa kelas IV SDN Batokaban 02 Kecamatan Konang Kabupaten Bangkalan tahun pelajaran 2016/2017 dapat kita lihat pada tabel hasil penilaian tes menulis puisi dibawah ini:



Tabel 4.14  
Ketuntasan dan Rata-rata Hasil Belajar dalam Pembelajaran Menulis Puisi  
Menggunakan Alat Peraga Kartu Mimpi

	Kriteria	Data Awal	Siklus I	Siklus II
1	Tuntas	8	11	17
2	Tidak Tuntas	12	9	3
	Rata-rata	57	67,25	77

Berdasarkan tabel 4.14 diatas hasil belajar siswa tentang menulis puisi dengan menggunakan alat peraga kartu mimpi pada siklus I memperoleh nilai kumulatif sebesar 1345 dengan nilai rata-rata 67,25 dan pada siklus II memperoleh nilai kumulatif sebesar 1540 dengan nilai rata-rata 77. Ketuntasan belajar pada siklus I sebanyak 11 orang siswa atau 55% tuntas dan 9 orang siswa atau 45% tidak tuntas. Pada siklus II sebanyak 17 orang siswa atau 85% tuntas dan 3 orang siswa atau 15% tidak tuntas. Untuk lebih jelasnya dapat kita lihat pada diagram berikut:



Gambar 4.5

Prosentase Ketuntasan Hasil Belajar siswa dalam Pembelajaran Menulis Puisi dengan Menggunakan Kartu Mimpi

Dengan demikian penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang diharapkan, yaitu meningkatkan kualitas proses pembelajaran dalam hal menulis puisi. Dampak dan implikasi dari hasil siklus yang meningkat ini akan berpengaruh pada pembelajaran yang lebih bervariasi. Dengan penggunaan alat peraga kartu mimpi siswa memiliki kemampuan menulis puisi dengan baik dan juga menambah minat siswa untuk belajar menulis puisi.

#### **4. Hasil Respon Siswa**

Pada tabel 4.8 dapat diketahui bahwa prosentase ketercapaian nilai respon siswa terhadap pembelajaran menulis puisi menggunakan alat peraga kartu mimpi adalah sebagai berikut:

- 1). Siswa memberikan jawaban respon selalu sebesar 68%;
- 2). Siswa memberikan jawaban respon sering sebesar 21%;
- 3). Siswa memberikan jawaban respon kadang-kadang sebesar 11%;
- 4). Siswa memberikan jawaban respon tidak pernah sebesar 0%;

Prosentase tersebut rinciannya sebagai berikut:

Respon siswa terhadap penjelasan alat peraga kartu mimpi sebanyak 12 siswa dengan persentase sebesar 60%, memberikan respon selalu terhadap penjelasan alat peraga kartu mimpi karena dinilai jelas atau kalimat mudah dipahami, rinci, inspiratif, runtut, dan singkat. Sebanyak 5 siswa dengan persentase sebesar 25% memberikan respon sering terhadap penjelasan alat peraga kartu mimpi karena dinilai rinci, inspiratif, runtut, dan singkat tetapi kalimat tidak mudah dipahami. Sebanyak 3 siswa dengan persentase sebesar 15% memberikan

respon kadang-kadang terhadap penjelasan alat peraga kartu mimpi karena dinilai inspiratif, runtut dan singkat tetapi kurang rinci dan kalimat tidak mudah dipahami.

Respon siswa terhadap alat peraga kartu mimpi dalam pembelajaran sebanyak 11 siswa dengan persentase ketercapaian nilai sebesar 55% memberikan respon selalu dari tingkat persentase ketercapaian maksimal sebesar 100%. Sebanyak 4 siswa dengan persentase sebesar 20% memberikan respon sering karena dinilai mudah, memberikan pengalaman belajar, dan memotivasi keingintahuan. Sebanyak 5 siswa dengan persentase sebesar 25% memberikan respon kadang-kadang terhadap alat peraga kartu mimpi dalam pembelajaran karena dinilai memberikan pengalaman belajar, sesuai dengan materi pembelajaran, dan memotivasi keingintahuan tetapi tidak mudah untuk dilaksanakan.

Respon siswa terhadap persiapan pembelajaran dengan menggunakan alat peraga kartu mimpi sebanyak 9 siswa dengan prosentase ketercapaian nilai sebesar 45% memberikan respon selalu dari tingkat prosentase ketercapaian maksimal sebesar 100%. Karena dinilai mudah dilaksanakan, memudahkan penyelesaian tugas, membantu pemahaman materi pembelajaran, menyenangkan dan runtut. Sebanyak 8 siswa dengan prosentase sebesar 40% memberikan respon sering karena dinilai memudahkan menyelesaikan tugas, membantu pemahaman materi pembelajaran, menyenangkan, dan runtut tetapi tidak mudah dilaksanakan. Sebanyak 3 siswa dengan prosentase sebesar 15% memberikan respon kadang-kadang terhadap alat peraga kartu mimpi dalam pembelajaran karena dinilai

membantu pemahaman materi pembelajaran, menyenangkan, dan runtut tetapi tidak mudah dilaksanakan dan kurang memudahkan penyelesaian tugas.

Respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran menulis laporan wawancara dengan menggunakan alat peraga kartu mimpi sebanyak sebanyak 16 siswa dengan prosentase ketercapaian nilai sebesar 80% memberikan respon selalu karena dinilai membantu pemahaman materi pembelajaran, menarik, melatih keberanian, mengungkapkan gagasan dan tanggapan, dan menumbuhkan kerjasama. Sebanyak 4 siswa dengan prosentase sebesar 20% memberikan respon sering terhadap penggunaan alat peraga kartu mimpi karena dinilai menarik, melatih keberanian mengungkapkan gagasan dan tanggapan, dan menumbuhkan kerjasama tetapi kurang memudahkan pengintegrasian kompetensi menulis laporan wawancara.

Respon siswa terhadap penggunaan alat peraga kartu mimpi dalam pembelajaran menulis laporan wawancara sebanyak 20 siswa dengan prosentase ketercapaian nilai sebesar 100% memberikan respon selalu karena dinilai inspiratif, menarik dan variatif.

Berdasarkan hasil respon siswa terhadap pembelajaran menulis puisi dengan menggunakan alat peraga kartu mimpi dari lima butir respon yang ditanyakan kepada siswa mendapat penilaian yang berbeda-beda. Kategori selalu mendapat nilai 68 (68%), kategori sering mendapat nilai 21(21%), kategori kadang-kadang mendapat nilai 11 (11%), kategori tidak pernah mendapat nilai 0(0%).

## **5. Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Alat Peraga kartu Mimpi**

Pada tabel 4.10 dan tabel 4.11 dapat diketahui bahwa prosentase ketercapaian nilai angket yang diberikan kepada 6 orang guru di SDN Batokaban 02 kecamatan konang Kabupaten Bangkalan tentang kelebihan dan kekurangan penggunaan alat peraga kartu mimpi dalam pembelajaran menulis puisi sebagai berikut:

### **a) Menurut Guru**

#### **1) Kelebihan**

- (a). Guru memberikan jawaban angket selalu sebesar 80%,
- (b). Guru memberikan jawaban angket sering sebesar 17%,
- (c). Guru memberikan jawaban angket kadang-kadang sebesar 3%,
- (d). Guru memberikan jawaban angket tidak pernah sebesar 0%.

Jawaban angket guru tentang kelebihan penggunaan alat peraga kartu mimpi secara rinci sebagai berikut:

Dapat membangkitkan motivasi, minat atau gairah belajar sebanyak 6 orang guru dengan prosentase sebesar 100% memberikan jawaban selalu, karena alat peraga kartu mimpi dinilai sangat membantu siswa dan siswa sangat menyukai pembelajaran menggunakan alat peraga kartu mimpi.

Terhadap penggunaan alat peraga kartu mimpi dapat merangsang siswa untuk belajar lebih lanjut. Sebanyak 6 orang guru dengan persentase 100% memberikan jawaban selalu karena siswa sangat antusias untuk belajar.

Terhadap penggunaan alat peraga kartu mimpi dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk mewujudkan hasil karya. Sebanyak 3 orang guru

dengan persentase 50% memberikan jawaban selalu, sebanyak 2 orang guru dengan prosentase 33% memberikan jawaban sering, dan sebanyak 1 orang guru dengan prosentase 17% memberikan jawaban kadang-kadang, karena alat peraga kartu mimpi dinilai mengaktifkan semua siswa sehingga mempunyai kesempatan untuk berkarya.

Terhadap penggunaan alat peraga kartu mimpi dapat mendidik siswa dalam teknik belajar sendiri dan cara memperoleh pengetahuan melalui usaha pribadi. Sebanyak 4 orang guru dengan persentase 67%, memberikan jawaban selalu, sebanyak 2 orang guru dengan prosentase 33% memberikan jawaban sering, karena penggunaan alat peraga kartu mimpi dinilai dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri.

Terhadap penggunaan alat peraga kartu mimpi dalam pembelajaran dapat menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai dan sikap siswa dalam kehidupan sehari-hari. Sebanyak 5 orang guru dengan persentase 83% memberikan jawaban selalu, sebanyak 1 orang guru dengan prosentase 17%, memberikan jawaban sering, karena alat peraga kartu mimpi dinilai dapat mengembangkan nilai-nilai dan sikap positif dalam kehidupan sehari-hari siswa.

## **2) Kekurangan**

- (a) Guru memberikan jawaban angket selalu sebesar 0%
- (b) Guru memberikan jawaban angket sering sebesar 17%
- (c) Guru memberikan jawaban angket kadang-kadang sebesar 47%
- (d) Guru memberikan jawaban angket tidak pernah sebesar 36%.

Jawaban angket guru tentang kekurangan penggunaan alat peraga kartu mimpi secara rinci sebagai berikut:

Pertanyaan angket tentang kekurangan penggunaan alat peraga kartu mimpi membutuhkan waktu yang banyak, sebanyak 2 orang guru dengan prosentase 33%, memberikan jawaban sering, dan sebanyak 4 orang guru dengan prosentase 67%, memberikan jawaban kadang-kadang, Hal ini terjadi karena pembelajaran dengan alat peraga kartu mimpi dinilai tidak selalu membutuhkan waktu yang banyak serta dapat disetting secara sederhana sesuai waktu yang tersedia.

Pertanyaan angket tentang kekurangan penggunaan alat peraga kartu mimpi membutuhkan pengarahan khusus untuk berperan, sebanyak 1 orang guru dengan prosentase 17%, memberikan jawaban sering, dan sebanyak 3 orang guru dengan prosentase 50%, memberikan jawaban kadang-kadang, dan sebanyak 2 orang guru dengan prosentase 33%, memberikan jawaban tidak pernah. Hal ini terjadi karena pembelajaran dengan alat peraga kartu mimpi dinilai tidak membutuhkan pengarahan khusus.

Pertanyaan angket tentang kekurangan penggunaan alat peraga kartu mimpi ada siswa yang tidak bersungguh-sungguh dalam berperan, sebanyak 1 orang guru dengan prosentase 17%, memberikan jawaban sering, dan sebanyak 4 orang guru dengan prosentase 67%, memberikan jawaban kadang-kadang, dan sebanyak 1 orang guru dengan prosentase 17%, memberikan jawaban tidak pernah. Hal ini terjadi karena pembelajaran dengan alat peraga kartu mimpi dinilai semua siswa bersungguh-sungguh dalam menulis puisi.

Pertanyaan angket tentang kekurangan penggunaan alat peraga kartu mimpi dalam pembelajaran ada siswa yang tidak memperhatikan, sebanyak 1 orang guru dengan prosentase 17%, memberikan jawaban kadang-kadang, dan sebanyak 5 orang guru dengan prosentase 83% memberikan jawaban tidak pernah. Hal ini terjadi karena pembelajaran dengan alat peraga kartu mimpi dinilai dapat membangkitkan minat dan gairah belajar siswa, semua siswa aktif karena semua terlibat dalam pembelajaran dari awal sampai akhir sehingga tidak ada siswa yang tidak memperhatikan.

Pertanyaan angket tentang kekurangan penggunaan alat peraga kartu mimpi dalam pembelajaran ada siswa yang mengalami kesulitan untuk menulis puisi, sebanyak 1 orang guru dengan prosentase 17% memberikan jawaban sering, sebanyak 2 orang guru dengan prosentase 33% memberikan jawaban kadang-kadang, dan sebanyak 3 guru dengan prosentase 50% memberikan jawaban tidak pernah. Hal ini terjadi karena puisi yang ditulis oleh siswa dengan menggunakan alat peraga kartu mimpi sudah disesuaikan dengan lingkungan sekitar dan kehidupan sehari-hari siswa.

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat peraga kartu mimpi sangat membantu dalam pembelajaran menulis puisi, menurut hasil jawaban angket guru alat peraga kartu mimpi sangat membantu siswa dalam pembelajaran menulis puisi.

#### **b) Menurut Siswa**

Pada tabel 4.12 dan tabel 4.13 dapat diketahui bahwa prosentase ketercapaian nilai angket yang diberikan kepada 20 orang siswa kelas IV di SDN



Batokaban 02 tentang kelebihan dan kekurangan penggunaan alat peraga kartu mimpi dalam pembelajaran menulis puisi adalah sebagai berikut:

### **1) Kelebihan**

- (a). Siswa memberikan jawaban angket selalu sebesar 74%,
- (b). Siswa memberikan jawaban angket sering sebesar 16%,
- (c). Siswa memberikan jawaban angket kadang-kadang sebesar 10%,
- (d). Siswa memberikan jawaban angket tidak pernah sebesar 0%.

Jawaban angket siswa tentang kelebihan penggunaan alat peraga kartu mimpi secara rinci sebagai berikut:

Dapat membangkitkan motivasi, minat atau gairah belajar sebanyak 14 orang siswa dengan prosentase sebesar 70% memberikan jawaban selalu, sebanyak 2 orang siswa dengan prosentase 10% memberikan jawaban sering, sebanyak 4 orang siswa dengan prosentase 20% memberikan jawaban kadang-kadang, karena alat peraga kartu mimpi dinilai sangat membantu siswa dan siswa sangat menyukai pembelajaran menggunakan alat peraga kartu mimpi.

Terhadap penggunaan alat peraga kartu mimpi dapat merangsang siswa untuk belajar lebih lanjut. Sebanyak 16 orang siswa dengan persentase 80% memberikan jawaban selalu, sebanyak 2 orang siswa dengan prosentase 10% memberikan jawaban sering, sebanyak 2 orang siswa dengan prosentase 10% memberikan jawaban kadang-kadang, karena siswa sangat antusias untuk belajar dengan menggunakan alat peraga kartu mimpi

Terhadap penggunaan alat peraga kartu mimpi dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk mewujudkan hasil karya. Sebanyak 14 orang siswa

dengan persentase 70% memberikan jawaban selalu, sebanyak 6 orang siswa dengan prosentase 30% memberikan jawaban sering, karena alat peraga kartu mimpi dinilai mengaktifkan semua siswa sehingga mempunyai kesempatan untuk berkarya.

Terhadap penggunaan alat peraga kartu mimpi dapat mendidik siswa dalam teknik belajar sendiri dan cara memperoleh pengetahuan melalui usaha pribadi. Sebanyak 14 orang siswa dengan persentase 70%, memberikan jawaban selalu, sebanyak 4 orang guru dengan prosentase 20% memberikan jawaban sering, sebanyak 2 orang siswa dengan prosentase 10% memberikan jawaban kadang-kadang, karena penggunaan alat peraga kartu mimpi dinilai dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri.

Terhadap penggunaan alat peraga kartu mimpi dalam pembelajaran dapat menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai dan sikap siswa dalam kehidupan sehari-hari. Sebanyak 16 orang siswa dengan persentase 80% memberikan jawaban selalu, sebanyak 2 orang siswa dengan prosentase 10%, memberikan jawaban sering, sebanyak 2 orang siswa dengan prosentase 10% memberikan jawaban kadang-kadang, karena alat peraga kartu mimpi dinilai dapat mengembangkan nilai-nilai dan sikap positif dalam kehidupan sehari-hari siswa.

## **2) Kekurangan**

- (a) Siswa memberikan jawaban angket selalu sebesar 0%
- (b) Siswa memberikan jawaban angket sering sebesar 10%
- (c) Siswa memberikan jawaban angket kadang-kadang sebesar 36%
- (d) Siswa memberikan jawaban angket tidak pernah sebesar 54%.

Jawaban angket siswa tentang kekurangan penggunaan alat peraga kartu mimpi secara rinci sebagai berikut:

Pertanyaan angket tentang kekurangan penggunaan alat peraga kartu mimpi membutuhkan waktu yang banyak, sebanyak 2 orang siswa dengan prosentase 10%, memberikan jawaban sering, sebanyak 10 orang siswa dengan prosentase 50%, memberikan jawaban kadang-kadang, sebanyak 8 orang siswa dengan presentase 40% memberikan jawaban kadang-kadang. Hal ini terjadi karena pembelajaran dengan alat peraga kartu mimpi dinilai tidak selalu membutuhkan waktu yang banyak serta dapat disetting secara sederhana sesuai waktu yang tersedia.

Pertanyaan angket tentang kekurangan penggunaan alat peraga kartu mimpi membutuhkan pengarahan khusus untuk berperan, sebanyak 4 orang siswa dengan prosentase 20% memberikan jawaban sering, sebanyak 10 orang siswa dengan prosentase 50% memberikan jawaban kadang-kadang, dan sebanyak 6 orang siswa dengan prosentase 30% memberikan jawaban tidak pernah. Hal ini terjadi karena pembelajaran dengan alat peraga kartu mimpi dinilai tidak membutuhkan pengarahan khusus.

Pertanyaan angket tentang kekurangan penggunaan alat peraga kartu mimpi ada siswa yang tidak bersungguh-sungguh dalam berperan, sebanyak 2 orang siswa dengan prosentase 10% memberikan jawaban sering, sebanyak 8 orang siswa dengan prosentase 40%, memberikan jawaban kadang-kadang, dan sebanyak 10 orang siswa dengan prosentase 10% memberikan jawaban tidak

pernah. Hal ini terjadi karena pembelajaran dengan alat peraga kartu mimpi dinilai semua siswa bersungguh-sungguh dalam menulis puisi.

Pertanyaan angket tentang kekurangan penggunaan alat peraga kartu mimpi dalam pembelajaran ada siswa yang tidak memperhatikan, sebanyak 4 orang siswa dengan prosentase 20% memberikan jawaban kadang-kadang, dan sebanyak 16 orang siswa dengan prosentase 80% memberikan jawaban tidak pernah. Hal ini terjadi karena pembelajaran dengan alat peraga kartu mimpi dinilai dapat membangkitkan minat dan gairah belajar siswa, semua siswa aktif karena semua terlibat dalam pembelajaran dari awal sampai akhir sehingga tidak ada siswa yang tidak memperhatikan.

Pertanyaan angket tentang kekurangan penggunaan alat peraga kartu mimpi dalam pembelajaran ada siswa yang mengalami kesulitan untuk memerankan suatu peran, sebanyak 2 orang siswa dengan prosentase 10% memberikan jawaban sering, sebanyak 4 orang siswa dengan prosentase 20% memberikan jawaban kadang-kadang, dan sebanyak 14 orang siswa dengan prosentase 70% memberikan jawaban tidak pernah. Hal ini terjadi karena puisi yang ditulis oleh siswa dengan menggunakan alat peraga kartu mimpi sudah disesuaikan dengan lingkungan sekitar dan kehidupan sehari-hari siswa.

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa kartu mimpi sangat membantu siswa dalam pembelajaran menulis puisi, juga sangat disukai oleh siswa karena semua siswa dari awal hingga akhir pembelajaran terlihat sangat aktif.