PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS MELALUI MEDIA PERMAINAN

Oleh:

YAYAH KARMILA
7526168078
Pendidikan Dasar

TESIS

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan Gelar Magister Pendidikan

PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2021

Lembar Persetujuan Komisi Pembimbing

PERSETUJUAN HASIL PERBAIKAN UJIAN TESIS	
Pembimbing I	Pembimbing II
Prof. Dr. Endry Boeriswati, M.Pd	Dr. Ir. Rusmono, M.Pd
Tanggal : 15 - 02 - 2021	Tanggal : 13 - 02 - 2021
Mengetahui, Koordinator Program Magister Pendidikan Dasar Erry Utomo, M.Ed, Ph. D Tanggal : 15 - 02 - 2021	
Nama : Yayah Karmila	
No. Registrasi : 7526168078	
Angkatan : 2016	

Lembar Persetujuan Komisi Pembimbing

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

DIPERSYARATKAN UNTUK YUDISIUM MAGISTER

Pembimbing I	Pembimbing II
Prof. Dr. Endry Boeriswati, M.Pd	**Dr. Ir. Rusmono, M.Pd**
Tanggal : 15 - 02 - 2021	Tanggal : 13-02-2021

Nama		
Prof. Dr. Nadiroh, M.Pd (Ketua)[1]	..... (Tanda tangan)	23-2-2021 (Tanggal)
Erry Utomo, M.Ed, Ph. D (Koordinator Prodi)[2]	15 - 02 - 2021 (Tanda tangan)	15 - 02 - 2021 (Tanggal)

Nama	: Yayah Karmila
No. Registrasi	: 7526168078
Tanggal Lulus	: 25 - 02 - 2021
Angkatan	: 2016/2017

1. Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta
2. Koordinator Prodi Pendidikan Dasar S2 Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta

PERSETUJUAN HASIL PERBAIKAN UJIAN TESIS			
No.	**Nama**	**TandaTangan**	**Tanggal**
1.	Erry Utomo, M.Ed, Ph. D (Koordinator S2 Pendidikan Dasar)		15 - 02 - 2021
2.	Prof. Dr. Endry Boeriswati, M.Pd (Pembimbing I)		15 - 02 - 2021
3.	Dr. Ir. Rusmono, M.Pd (Pembimbing II)		13 - 02 - 2021
4.	Prof. Dr. Edwita, M.Pd (Penguji)		11 - 02 - 2021
5.	Dr. Uwes A. Chaeruman, M.Pd (Penguji)		13/02 - 21

LEMBAR PERNYATAAN

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tesis yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister dari program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta seluruhnya merupakan hasil karya sendiri.

Adapun bagian-bagian dalam penulisan Tesis yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian tesis ini bukan hasil karya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Jakarta, 20 Januari 2021
Yang membuat pernyataan

Yayah Karmila

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS MELALUI MEDIA PERMAINAN

Yayah Karmila

ABSTRAK

Pendidikan Dasar Pacasarjana Universitas Negeri Jakarta

Jl. Rawamangun Muka, Jakarta Timur, email: yayahkarmila88@gmail.com

Studi ini dimaksudkan untuk membangun kemampuan menulis cerita melalui media permainan dari kajian pustaka. Kajian ini menelusuri beberapa artikel sebagai bagian dari literatur penyusunan tesis melalui hasil download dan juga melalui survey pendapat guru tentang kemampuan menulis melalui media permainan. Jenis data yang digunakan adalah data sekunder dari artikel tentang menulis narasi menggunakan media permainan. Metode pengumpulaan data yakni dengan membaca, mengidentifikasi, dan menganalisis, kemudian mengaktegorikan, mengklasifikasi serta mendeskripsikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan menulis melalui media permainan.

Kata Kunci: Kemampuan Menulis Narasi dan Media Permainan

IMPROVED WRITING ABILITY THROUGH GAME MEDIA

Yayah Karmila

ABSTRACT

Primary Education undergraduate Jakarta State University
Jl. Rawamangun Muka, East Jakarta, email: yayahkarmila88@gmail.com

This study is intended to build the ability to write stories through game media from literature review. This study explores several articles as part of the thesis preparation literature through download results and also through a survey of teacher opinions about writing skills through game media. The type of data used is secondary data from articles about narrative writing using game media. The data collection method is by reading, identifying and analyzing, then categorizing, classifying and describing. The results showed that there was an increase in writing skills through game media.

Keywords: Narrative Writing Ability and Game Media

MOTTO HIDUP

“BERDEDIKASI TERHADAP PEKERJAAN”

“DISIPLIN DAN SELALU BEKERJA KERAS UNTUK MENCERDASKAN PESERTA DIDIK”

“SELALU BERUSAHA DAN PANTANG MENYERAH”

“BERUSAHA IKLHAS DALAM MELAKUKAN SETIAP PEKERJAAN ATAU KEBAIKAN”

“SELALU BERUSAHA UNTUK MENJADI HAMBA YANG DICINTAI OLEH ALLAH SWT DAN RASULULLAH SAW”

“SELALU TERUS BERUSAHA MEMPERBAIKI DIRI”

PERSEMBAHAN

“Kupersembahkan karya sederhana ini untuk suami tercinta, ayah, ibu tersayang serta seluruh keluarga yang saya banggakan”

KATA PENGANTAR

Penulis panjatkan puji serta syukur pada Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penyusunan Tesis yang berjudul Peningkatan Kemampuan Menulis Melalui Media Permainan. Dalam penyusunan tesis ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Suami tercinta Ahmad Fariskha Kurnia Utomo yang selalu menemani serta orang tua tersayang, Bapak Saduni dan Ibu Nengsih yang telah mendukung sejak lama untuk memberikan pendidikan anaknya setinggi mungkin, juga seluruh keluarga besar yang selalu mendoakan dan memberikan support.
2. Prof. Dr. Ilza Mayuni, M.A. selaku Plt. Direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.
3. Erry Utomo, M.Ed, Ph.D. selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.
4. Prof. Dr. Endry Boeriswati, M.Pd. selaku pembimbing pertama yang telah membimbing dan memotivasi penulis dalam penulisan tesis ini.
5. Dr. Ir. Rusmono, M.Pd. selaku pembimbing kedua yang telah membimbing dan memotivasi penulis dalam penulisan tesis ini.
6. Dasinah, M.Pd sebagai Kepala Sekolah SDN Cengkareng Barat 09 Pagi, yang telah memberikan ijin kepada penulis dalam menyelesaikan tesis ini serta rekan kerja semua yang selalu memotivasi hingga terselesaikannya tesis ini.
7. Dr. Gusti Yarmi, M.Pd. dan Dr. Ika Lestari, M.Si. yang telah menguji pada tahapan ujian proposal tesis dan memberikan masukan untuk perbaikan proposal tesis.

8. Prof. Dr. Edwita, M.Pd dan Dr. Uwes A. Chaeruman, M.Pd yang telah menguji pada tahapan sidang tesis dan memberikan masukan untuk perbaikan tesis.

9. Seluruh Dosen Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan ilmu yang berharga bagi penulis dan membantu dalam menyelesaikan tesis ini.

10. Seluruh teman kelas B Non-regular Pendidikan Dasar tahun 2016 yang menjadi teman diskusi selama proses penyusunan tesis.

11. Guru-guru SDN Cengkareng Barat 09 Pagi yang turut menjadi partner dalam proses penelitian ini.

12. Seluruh pihak yang telah membantu penulis selama menempuh perkulliahan dan menyelesaikan tesis ini.

Penulis menyusun tesis ini dengan penuh dedikasi yang tinggi, namun demikian kekurangan pasti ada dalam tesis ini. Oleh karna itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dari pembaca demi kesempurnaan tesis ini di masa mendatang. Penulis berharap, semoga tesis ini dapat memberikan manfaat kepada pembaca pada umumnya dan bagi penulis pada khususnya.

Jakarta, 26 Januari 2021

Penulis

Yayah Karmila

Daftar Isi

ABSTRAK ii
ABSTRACT iii
KOMISI PANITIA UJIAN..... iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI v
LEMBAR PERSEMBAHAN vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI ix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Fokus Penelitian..... 5
C. Perumusan Masalah 5
E. Kegunaan Hasil Penelitian 9

BAB II KAJIAN TEORETIK

A. Kemampuan Menulis Narasi Berbasis Genre Teks..... 8
1. Pengertian Menulis Narasi 8
2. Pengertian Genre Teks 17
B. Hakikat Media Permainan 21
1. Pengertian Media Permainan 21
2. Media Permainan Dakon Kata 33
C. Kerangka Teoretik 40
D. Hasil Penelitian Yang Relevan 43

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian 45
B. Waktu Penelitian 45
C. Desain Penelitian 45
D. Metode Penelitian 46
E. Prosedur Penelitian 46
F. Teknik Pengumpulan Data 47
G. Teknik Analisis Data 48

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pemetaan Literatur Peningkatan Kemampuan Menulis Melalui Media Permainan 49
B. Pembahasan Review Literatur Peningkatan Kemampuan Menuliskan Cerita Kembali Melalui Media Permainan 65
C. Pendapat Guru Mengenai Pembelajaran Menulis Narasi Melalui Media Permainan 75

BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI
A. Kesimpulan 115
B. Rekomendasi 117

DAFTAR PUSTAKA
DAFTAR RIWAYAT HIDUP