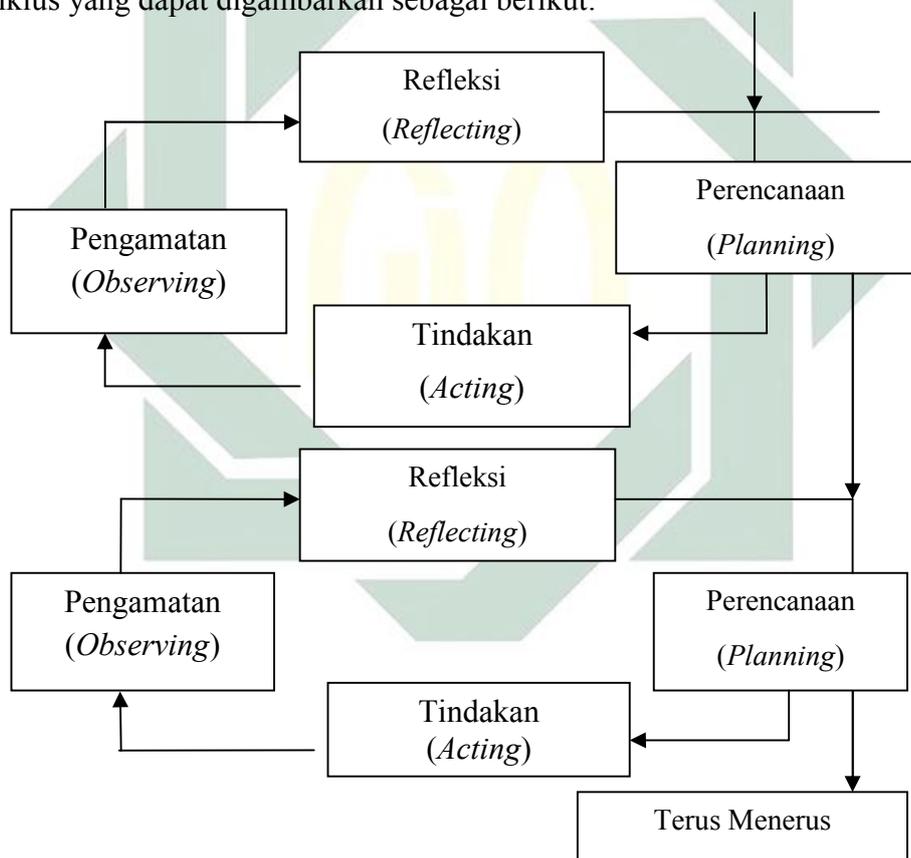


Metode penelitian yang digunakan adalah *classroom action research* atau penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ini memadukan antara penelitian kualitatif dan kuantitatif.

Model penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kurt Lewin yang terdiri dari empat tahapan, yaitu: a) perencanaan (*planning*), b) tindakan (*acting*), c) pengamatan (*observing*), dan d) refleksi (*reflecting*). Hubungan keempat tahapan tersebut dipandang sebagai siklus yang dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1
Siklus PTK Model Kurt Lewin

E. Rencana Tindakan

Pada rencana tindakan penelitian, peneliti memilih dan menggunakan model Kurt Lewin yakni, 1) pelaksanaan, 2) perencanaan, 3) pengamatan, 4) refleksi, karena pada penerapan model pembelajaran word square berbantuan media gambar masih terdapat kekurangan, maka dilakukan pengulangan kembali dan diadakannya perbaikan-perbaikan pada siklus-siklus selanjutnya sampai tujuan yang diinginkan peneliti tercapai.

Jika pada penerapan model pembelajaran word square berbantuan media gambar pada siklus pertama dan siklus kedua belum berhasil, maka peneliti akan melanjutkan dengan siklus-siklus selanjutnya.

Siklus 1

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan peneliti menyusun rencana pembelajaran dengan tema permainan serta menggunakan model pembelajaran *Word Square* berbantuan media gambar, mempersiapkan instrumen untuk penilaian serta menganalisis proses dan hasil tindakan seperti lembar observasi untuk guru dan siswa, mempersiapkan sarana prasarana yang dibutuhkan.

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Mengabsen siswa. 3. Melakukan apersepsi dengan bertanya kepada siswa, pernahkah kalian melakukan sebuah permainan di rumah? Disekolah? Dengan siapa saja kalian bermain? Serta permainan apa saja yang pernah kalian lakukan dengan teman kalian? 4. Guru menunjuk beberapa siswa untuk menjawabnya. 5. Meminta salah satu siswa untuk menceritakan permainan yang dilakukan dirumah maupun dengan temannya dengan bahasa yang sederhana. 6. Memotivasi siswa dengan mengatakan bahwa memilih permainan harus yang bersifat positif, serta bersikaplah saling menghormati dan menyayangi terhadap teman sepermainan. 7. Menyampaikan tujuan pembelajaran. 	
Kegiatan Inti	<p>Eksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan materi ajar seputar permainan yang ada dilingkungan dilakukan rumah. 2. Siswa dan guru bertanya jawab tentang permainan yang ada dilingkungan masing-masing siswa. <p>Elaborasi (Penerapan Model Pembelajaran <i>Word Square</i> berbantuan media gambar)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mereview atau mengulas kembali materi penulisan yang baik dan benar sesuai dengan EYD dalam menulis huruf kapital. 2. Siswa melihat gambar berseri yang telah dipersiapkan oleh guru didepan kelas. 3. Guru memberikan lembar kerja berupa cerita dengan paragraf yang masih rumpang. Serta jawaban yang sudah tersedia dengan model word square. 4. Guru memberikan bagaimana cara mengisi lembar kerja tersebut. 5. Guru membimbing dan memfasilitasi siswa mengerjakan dengan membacakan cerita sesuai dengan media gambar. 6. Siswa diminta melengkapi cerita berupa paragraf rumpang dengan mencocokkan gambar yang ada di papan tulis, seta jawabannya diisi dengan kata-kata yang telah disediakan di word square. 7. Siswa mengerjakan lembar kerja berupa paragraf rumpang sampai paragraf tersebut terangkai menjadi sebuah cerita yang utuh dan padu. 	55 menit

