

## **Penerapan Metode *Game's* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis dan Karakter Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia**

**Delia Putri<sup>1</sup> dan Elvina<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, STKIP Rokania, Kabupaten Rokan Hulu, Riau

<sup>2</sup>Pendidikan Guru Sekolah dasar, STKIP Rokania, Kabupaten Rokan Hulu, Riau

<sup>1</sup>email [deliaputri8@gmail.com](mailto:deliaputri8@gmail.com),

<sup>2</sup>email [elvinazulkarnain88@gmail.com](mailto:elvinazulkarnain88@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis dengan menggunakan metode *game's* penulis dadakan. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan atau *action research*. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV di SD Negeri 006 Rambah. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi dan tes unjuk kerja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas karakter siswa pada siklus I berada pada kategori cukup dan siklus II berada pada kategori baik. Selanjutnya, hasil belajar siswa dalam keterampilan menulis mengalami peningkatan yang signifikan, yaitu prasiklus dengan rata-rata kelas 62,76, siklus I dengan rata-rata kelas 68,71, dan siklus II dengan rata-rata kelas 82,14. Disimpulkan bahwa metode *game's* penulis dadakan dapat meningkatkan keterampilan menulis dan karakter pada siswa atau peserta didik.

Kata kunci: Keterampilan menulis, karakter, metode *game's*, penulis dadakan

### **ABSTRACT**

This study aims to improve writing skills using the impromptu game writer's method. This type of research is action research. The research subjects were grade IV students at SD Negeri 006. The research instruments used were observation sheets and performance tests. The results showed that the character activity of students in the first cycle was in the sufficient category and the second cycle was in the good category. Furthermore, student learning outcomes in writing skills experienced a significant increase, namely pre-cycle with a class average of 62.76, cycle I with a class average of 68.71, and cycle II with a class average of 82.14. It was concluded that the method of the game's impromptu writers could improve writing and character skills in students or students.

*Keywords: Writing skills, character, game method, impromptu writer*

## PENDAHULUAN

Kemampuan bahasa menurut Kusmana pada umumnya dapat dibedakan atas kemampuan reseptif dan produktif (mendengar dan memahami) dan kemampuan ekspresif (berbicara/menulis) (D. dan E. Putri, 2018). Salah satu kemampuan atau keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa adalah keterampilan menulis. Menurut Tarigan menulis adalah suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Dalam kegiatan menulis ini, penulis haruslah terampil memanfaatkan struktur bahasa dan kosakata. Keterampilan menulis ini tidak akan ada datang secara otomatis, tetapi harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur (Arianti, 2017).

Selanjutnya, menulis dapat menunjukkan tingkat intelektual, siswa dituntut untuk memiliki keterampilan menulis. Siswa harus mampu menuangkan segala ide dan pikiran yang ia miliki dalam sebuah tulisan. Serta perlu ketelatenan dan pengetahuan bahasa yang baik. Hal ini berguna agar siswa dapat mengungkapkan ide dan gagasan dengan baik (Satini, 2016).

Berdasarkan data awal (prasiklus) yang diperoleh di SDN 006 Rambah Kabupaten Rokan Hulu Provinsi Riau, rata-rata nilai siswa dalam keterampilan menulis, yaitu 62,76. Hal tersebut disebabkan karena siswa tidak memiliki ide dalam menulis, minat baca yang tergolong rendah sehingga penguasaan kosa kata siswa masih kurang. Masalah yang ditemui di SDN 006 Rambah dapat diatasi dengan melatih keterampilan menulis siswa dengan menggunakan strategi, teknik, dan metode pembelajaran. Sebagai pendidik dapat merancang dan membuat Bahasa Indonesia menjadi mata pelajaran yang asyik dan menyenangkan. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan menulis, yaitu metode *game's* atau permainan.

Metode *game's* digunakan untuk memberikan pengalaman menarik bagi siswa dalam memahami, menguatkan suatu konsep atau memecahkan masalah. Manfaat metode permainan dalam pembelajaran yaitu dapat mengembangkan motivasi intrinsik, memberikan kesempatan berlatih mengambil keputusan, mengembangkan emosi apabila siswa menang/kalah, serta lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa mudah memahami bahan pelajaran yang disajikan (Hamdani, 2011). Metode *game's* diklasifikasikan menjadi beberapa jenis, diantaranya metode *game's* penulis dadakan.

Tujuan permainan bahasa dalam penulis dadakan adalah untuk memancing kreativitas anak dalam menulis. Alat yang digunakan adalah kertas, pulpen dan selotip. Berikut aturan dalam permainan bahasa a) Semua pemain diminta berdiri melingkar dan posisi pemain saling membelakangi. b) Berilah satu kertas, sepotong selotip, dan pulpen kepada masing-masing anak. c) Suruhlah setiap pemain untuk menempelkan kertasnya dengan selotip di punggung pemain yang berada di depannya. d) Tugas mereka adalah menulis sebuah tulisan di kertas yang ada di punggung pemain yang berdiri di depannya, dan tulisan tersebut tergantung pada imajinasi masing-masing anak. e) Tulisan yang mereka tulis minimal dua paragraf, jelas dan menarik. f) Masing-masing pemain mendapatkan waktu menulis 10-15 menit. f) Apabila waktu habis, instruktur memberitahu kepada semua pemain, dan setiap pemain mengambil kertas yang ada di punggungnya. g) Semua pemain membacakan tulisan di kertas yang mereka pegang satu per satu, kemudian memberikan tanggapan mengenai tulisan tersebut. h) Instruktur memberi peringatan kepada semua pemain agar memperhatikan pemain lain yang sedang membacakan sebuah tulisan. i) Pada akhir permainan, instruktur berdiskusi dengan semua pemain untuk menentukan pemenang. j) Pemenangnya adalah pemain yang berhasil menulis sebuah tulisan dengan baik dan penuh imajinasi hebat, dan ia berhak mendapatkan julukan “Penulis Dadakan” (Ariniro, 2012).

Pada umumnya kurikulum yang digunakan di sekolah adalah kurikulum 2013 sehingga dikenal dengan istilah pendidikan karakter. Menurut Kesuma pendidikan karakter merupakan hal yang sangat penting untuk dipelajari dan disampaikan dizaman yang semakin maju ini. Zaman sekarang banyak generasi penerus yang mengabaikan sikap dan tingkah laku mereka, karena dimanja oleh teknologi yang semakin maju. Tujuan pertama pendidikan karakter adalah memfasilitasi penguatan dan pengembangan nilai-nilai tertentu sehingga terwujud dalam perilaku anak, baik ketika proses sekolah maupun setelah proses sekolah (setelah lulusdari sekolah) (Abdulfatah & Widodo, 2018).

Dalam UU No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3, menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Maka seyogyanya sangat diharapkan adanya perubahan sikap ataupun karakter secara menyeluruh pada peserta didik agar tujuan pendidikan nasional untuk mengembangkan potensi siswa menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan

menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab dapat terwujud sebagaimana yang diharapkan (Morelent, 2015).

Berdasarkan pernyataan di atas diharapkan penerapan metode *game's* dalam mata pelajaran bahasa Indonesia selain meningkatkan keterampilan berbahasa juga dapat meningkatkan karakter pada siswa. Misalnya ketika menggunakan metode *game's* jenis penulis dadakan yang dapat melatih dan meningkatkan karakter siswa dalam hal kekompakkan, kreatifitas, kebersamaan atau hidup saling rukun antar sesama.

**METODE**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Burn penelitian tindakan adalah penerapan penemuan fakta untuk memecahkan masalah dalam situasi sosial dengan pandangan meningkatkan kualitas tindakan yang dilakukan di dalamnya dengan melibatkan kolaborasi dan kerjasama para peneliti, praktisi, dan orang awam (D. Putri, 2018). Metode penelitian ini adalah metode kualitatif dan kuantitatif. Desain penelitian menggunakan model Spiral Kemmis dan MC Taggart yang terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan, (*observer*), dan refleksi (*reflection*) (Purwanto, 2011). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN 006 Rambah yang berjumlah 21 orang. Instrumen pengumpulan data ini adalah lembar observasi siswa serta tes unjuk kerja.

**PEMBAHASAN**

**1. Hasil Penelitian**

**b. Aktivitas Siswa dalam Meningkatkan Karakter melalui Metode *Game's* Penulis Dadakan**

Berikut ini hasil lembar observasi siswa dalam upaya meningkatkan karakter siswa melalui metode *game's* penulis dadakan pada siklus I dan siklus II.

Tabel 1. Rekapitulasi Aktivitas Siswa dalam Meningkatkan Karakter melalui Metode *Game's* Penulis Dadakan

No	Siklus	Aktivitas Siswa			Jumlah
		Kurang	Cukup	Baik	
1	Siklus I	0 %	65%	35%	100 %
2	Siklus II	0 %	15 %	85%	100 %

Tabel di atas menunjukkan bahwa setelah diterapkannya metode *game's* penulis dadakan aktivitas siswa dapat meningkatkan karakter siswa tersebut. Pada siklus I rata-rata berada pada kategori cukup, yaitu 65%. Selanjutnya pada siklus II aktivitas siswa rata-rata berada pada kategori baik, yaitu 85%. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus I melalui metode *game's* penulis dadakan, karakter siswa tergolong cukup dalam keterampilan menulis. Selanjutnya, pada siklus II dengan memperbaiki tindakan melalui metode *game's* penulis dadakan rata-rata karakter siswa sudah berada pada kategori baik.

**c. Hasil Belajar Keterampilan Menulis Siswa Melalui Penerapan Metode *Game's* Penulis Dadakan**

Hasil tes keterampilan menulis siswa pada siklus I dilihat berdasarkan indikator, yaitu pilihan kata dan keefektifan kalimat yang ditulis. Rekapitulasi hasil tes keterampilan menulis siswa melalui metode *game's* penulis dadakan.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Keterampilan Menulis Siswa dengan Metode *Game's* Penulis Dadakan pada Prasiklus, Siklus I dan Siklus II.

Tingkat Keberhasilan	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
Tuntas	5	24	8	38	19	90
Belum Tuntas	16	76	13	62	2	10
<b>Rata-rata Kelas</b>	62,76		68,71		82,14	

Berdasarkan tabel di atas jumlah siswa yang tuntas pada prasiklus adalah 5 orang (24%) dan belum tuntas sebanyak 16 orang (76%) dengan rata-rata kelas 62,76. Hasil prasiklus menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar pada keterampilan menulis berada dibawah KKM, yaitu 75. Hal ini dapat diatasi dengan menerapkan metode *game's* penulis dadakan pada siklus berikutnya, yaitu siklus I. Pada siklus I terjadi peningkatan hasil belajar keterampilan menulis yaitu siswa yang tuntas sebanyak 8 orang (38%) dan 13 siswa tidak tuntas (62%) dengan rata-rata kelas 68,71. Berdasarkan hasil belajar siswa tersebut menunjukkan bahwa metode *game's* penulis dadakan mampu meningkatkan hasil ketuntasan belajar siswa sebanyak meskipun peningkatan tergolong masih rendah pada siklus I. Selanjutnya, dilaksanakan siklus II agar peningkatan hasil belajar

keterampilan menulis siswa meningkat secara signifikan.

Siklus II menunjukkan peningkatan jumlah siswa yang tuntas yaitu 19 siswa (90%). Siswa yang tidak tuntas adalah 2 siswa (10%) dengan rata-rata kelas 82,14. Berdasarkan hasil belajar keterampilan menulis menunjukkan bahwa penerapan metode *game's* penulis dadakan mampu meningkatkan hasil belajar siswa sehingga mencapai keberhasilan atau kriteria ketuntasan minimum sebesar 52% dari siklus I ke siklus II.

## 2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian penerapan metode *game's* penulis dadakan mampu meningkatkan karakter dan hasil belajar dalam keterampilan menulis pada siswa kelas IV di SD Negeri 006 Rambah. Berikut paparan aktivitas dan hasil belajar siswa.

### a. Aktivitas Siswa dalam Meningkatkan Karakter melalui Metode *Game's* Penulis Dadakan

Berdasarkan aktivitas karakter siswa penerapan metode *game's* penulis dadakan mampu mendukung hasil belajar siswa kelas IV di SDN 006. Sebelumnya pada siklus I karakter siswa berada pada kategori cukup, yaitu siswa cukup untuk saling menghargai, kerja sama, disiplin, tanggung jawab, kreatif dan kejujuran dalam penerapan metode *game's* penulis dadakan. Selanjutnya, pada siklus II karakter yang ditunjukkan siswa sudah berada pada kategori baik karena rata-rata semua siswa sudah menunjukkan karakter yang baik, yaitu saling menghargai menghargai, disiplin, tanggung jawab, bekerja sama, kreatif dalam menerapkan metode *game's* penulis dadakan. Lebih jelas bisa dilihat pada gambar berikut ini.

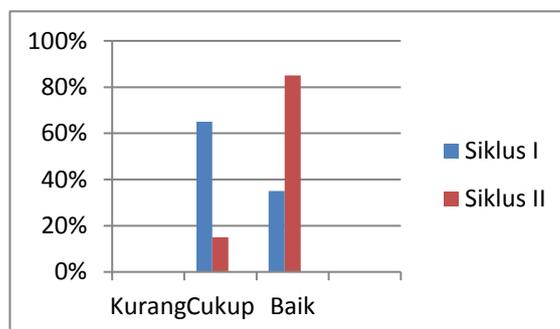


Diagram 1. Perbandingan Aktivitas Siswa dalam Meningkatkan Karakter melalui Metode *Game's* Penulis Dadakan

Diagram di atas menunjukkan bahwa aktivitas siswa dapat meningkatkan karakter yang baik mulai dari siklus I sampai siklus II.

Aktivitas siswa berada pada kategori cukup pada siklus I yaitu 65% dan siklus II yaitu 15%. Aktivitas siswa berada pada kategori baik pada siklus I yaitu 35% dan siklus II yaitu 85%. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas aktivitas siswa kelas IV di SDN 006 Rambah tergolong baik dengan menerapkan metode *game's* penulis dadakan dalam keterampilan menulis.

### b. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Keterampilan Menulis dengan Metode *Game's* Penulis Dadakan

Berdasarkan hasil dan analisis penelitian yang dilakukan maka terjadi peningkatan hasil belajar keterampilan menulis pada prasiklus, siklus I dan siklus II. Keberhasilan hasil belajar siswa dapat dilihat pada diagram di bawah ini.

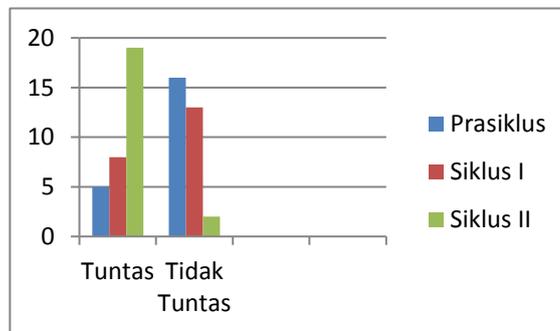


Diagram 2. Perbandingan Hasil Belajar Keterampilan Menulis Siswa Pada Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Diagram tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar pada keterampilan menulis siswa secara signifikan. Prasiklus ketuntasan hasil belajar siswa sebanyak 5 orang (24%). Sedangkan pada Siklus I terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa sebanyak 8 siswa (38%). Selanjutnya, pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan dengan ketuntasan belajar sebanyak 19 siswa (90%). Hasil rata-rata kelas juga mengalami peningkatan yang signifikan dari prasiklus (62,76), siklus I (68,71), hingga siklus II (82,14).

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian disimpulkan bahwa metode *game's* penulis dadakan dapat meningkatkan karakter dan keterampilan menulis. Hal tersebut terbukti dari hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 006 Rambah yang menunjukkan bahwa hasil aktivitas dalam meningkatkan karakter siswa yang berada pada kategori cukup. Siswa cukup mampu membentuk karakter ketika diterapkan metode *game's* penulis dadakan dalam melatih keterampilan menulis, yaitu saling menghargai, bekerja sama, disiplin, tanggung jawab, kreatif dan jujur.

Hasil belajar siswa dalam keterampilan menulis juga mengalami peningkatan dari prasiklus ketuntasan belajar 24% dengan rata-rata kelas 62,76, siklus I ketuntasan 38% dengan rata-rata kelas 68,71, dan siklus II ketuntasan 90% dengan rata-rata kelas 82,14.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulfatah, M. R., & Widodo, S. T. (2018). Pendidikan Karakter dalam Novel Maha Mimpi Anak Negeri Karya Suyatna Pamungkas Tinjauan Psikologi Sastra. *Jurnal Gramatika*, 1, 12–23.
- Arianti, R. (2017). PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN EKSPOSISI MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD ( STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION ) SISWA KELAS X AKUNTANSI SMK TERPADU ISMAILIYAH RAMBAH HILIR KABUPATEN ROKAN HULU, 2.
- Ariniro, Rofi'ie. (2012). *Seabrek Game Perangsang Minat Baca Anak*. Jogjakarta: Buku Biru.
- Morelent, Y. dan S. (2015). PENGARUH PENERAPAN KURIKULUM 2013 TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI 05 PERCOBAAN PINTU KABUN BUKITTINGGI. *Jurnal Gramatika*, 2(V), 141–152.
- Purwanto, R. (2011). PEMBELAJARAN TEACHING GAME TEAM TERHADAP SISWA KELAS XI IPA SMA SMART EKSELENSIA INDONESIA TAHUN AJARAN 2010-2011. *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa*, 1, 1–14.
- Putri, D. (2018). Improving News Writing Skill by Using Cooperatif Type Group Investigation Strategy. *Jurnal Curricula*, 3(2), 78–86. <https://doi.org/10.22216/jcc.2018.v3i2.2878>
- Putri, D. dan E. (2018). THE ROLE OF FOKLORE RIAU IN DEVELOPMENT OF CHILDREN ' S LANGUAGE BEHAVIOR IN TK PEMBINA NEGERI. *Jurnal Gramatika*, 2.
- Satini, R. (2016). KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN EKSPOSISI DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK MIND MAP SISWA KELAS X SMA NEGERI 14 PADANG, 2.

