

# **PENERAPAN PERMAINAN “AKU PEMBURU POKEMON” UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SURAT UNDANGAN RESMI (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas V-B SDN Conggeang 1 Kecamatan Conggeang Kabupaten Sumedang)**

**Ala Komalasari<sup>1</sup>, Prana Dwija Iswara<sup>2</sup>, Diah Gusrayani<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Program Studi PGSD Kelas UPI Kampus Sumedang  
Jln. Mayor Abdurrachman No. 211 Sumedang

<sup>1</sup>Email: ala.komalasari95@student.upi.edu

<sup>2</sup>Email: iswara@upi.edu

<sup>3</sup>Email: gusrayanidiah@yahoo.com

## **Abstract**

This study aims to improve the skills of writing official invitation letter students by applying the game “Aku Pemburu Pokemon”. This research was conducted in three cycles, using research of class action model of Kemmis and Taggart covering the stage of planning, implementation and observation and analysis and reflection. The result show that the game “Aku Pemburu Pokemon” can increase student participation during the learning activities take place, increase student cooperation with friends, and increase the motivation of student to continue to practice their ability in writing official invitation letter. This resulted in student activity increased to 95% in the third cycle. In addition to student activity, the learning result also increased by 95% in the third cycle. This is the result of teacher performance in planning and implementing learning that reaches 100% in third cycle.

**Keywords:** writing skills, official invitation letter, the game “Aku Pemburu Pokemon”.

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran Bahasa Indonesia diajarkan di seluruh jenjang pendidikan formal dan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa, baik secara lisan maupun tertulis. Di tingkat sekolah dasar, pembelajaran bahasa Indonesia diajarkan dari kelas I sampai dengan kelas VI. Hal ini sejalan dengan pernyataan Depdiknas (dalam Resmini dkk, 2009, hlm.29) yaitu “pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di SD diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia

dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesusastraan. Komunikasi lisan dan tertulis tersebut terdiri dari empat keterampilan bahasa yaitu keterampilan menulis, membaca, menyimak, dan berbicara. Keempat keterampilan bahasa tersebut saling berkaitan karena merupakan satu kesatuan. Hal ini sejalan dengan pendapat Tarigan (2008, hlm.1) yaitu “setiap keterampilan tersebut erat sekali berhubungan dengan tiga keterampilan lainnya dengan cara yang beraneka rona.” Misalnya saja, ketika guru

mengajarkan pembelajaran menulis karangan, sebelumnya siswa menyimak penjelasan dari guru mengenai karangan dan contoh karangan. Setelah itu, siswa menuliskan karangannya kemudian mempersentasikan (berbicara) karangannya tersebut di depan kelas. Apabila keempat keterampilan bahasa ini telah siswa kuasai, maka tujuan pembelajaran bahasa Indonesia akan tercapai dengan baik.

Hal ini sesuai dengan pendapat Tarigan (dalam Resmini dkk, 2007, hlm.115) yaitu "menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang difahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa gambar itu". Selain itu, keterampilan menulis dapat menghasilkan sebuah karya seperti halnya pendapat Tarigan (dalam Resmini dkk, 2007, hlm.116) bahwa menulis memiliki fungsi "... dengan mengarang kita menciptakan sesuatu yang mewujudkan sesuatu yang baru...". Oleh karena itu, hasil dari kegiatan menulis dapat menghasilkan sebuah karya, baik itu berupa sebuah karangan, puisi, surat, dan sebagainya. Surat adalah salah satu hasil karya dari kegiatan menulis yang ditulis dengan susunan bagian-bagian tertentu dan berisi pernyataan, sanggahan, keterangan, dan sebagainya. Pembelajaran menulis surat di sekolah dasar meliputi pembelajaran menulis surat undangan resmi dan menulis surat undangan tidak resmi. Surat undangan resmi adalah surat yang dibuat dengan tujuan mengundang seseorang atau organisasi tertentu secara formal dengan penulisan surat menggunakan bahasa yang resmi. Hal ini sesuai dengan pendapat Perdamean (2009) yaitu "surat resmi ialah keterampilan berbahasa yang digunakan oleh seseorang

dalam berkomunikasi secara tertulis (tidak langsung) dengan orang lain untuk menyampaikan informasi dengan menggunakan bahasa resmi." Kegiatan pembelajaran yang baik adalah kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan ketiga gaya belajar siswa yaitu visual, auditorial, dan kinestetik. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Djuanda (2006, hlm.19) yaitu "... akan lebih baik dan bijaksana bila guru memahami gaya belajar siswanya, dan akan sangat baik dan sempurna jika dalam praktiknya di kelas dapat melaksanakan ketiganya." Oleh karena itu, guru harus merancang kegiatan pembelajaran yang meliputi kegiatan anak memanfaatkan penglihatan, pendengaran, dan bertindak langsung melakukan sebuah percobaan untuk memahami pengetahuan barunya. Akan tetapi, fakta di lapangan masih banyak guru-guru yang mengajar hanya memanfaatkan satu gaya belajar siswa saja. Hasil temuan kegiatan observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 14 November 2016 di kelas V-B SDN Conggeang 1 menunjukkan rendahnya keterampilan menulis siswa khususnya dalam menulis surat undangan resmi. Akan tetapi, kebanyakan siswa tidak melihat kertas tersebut tetapi lebih memilih ribut mengganggu temannya dan ada pula yang mengantuk. Proses diskusi yang dilakukan siswa untuk menulis surat undangan resmi juga tidak berjalan lancar. Terlihat dalam beberapa kelompok hanya ada beberapa orang yang mengerjakan seluruh tugas diskusi kelompok sementara siswa lainnya hanya bermain-main saja. Akan tetapi, apabila guru menanyakan mengenai hal yang tidak dimengerti oleh siswa dari pembelajaran menulis surat undangan resmi, siswa hanya diam saja. Ada pula beberapa siswa yang bertanya tetapi pertanyaannya tidak sesuai dengan materi yang sedang diajarkan. Hasilnya, dari 20 siswa hanya tiga

orang siswa yang mencapai KKM yaitu 74 dan persentase ketuntasannya yaitu 15%.Dilihat dari hasil evaluasi yang tidak memenuhi tujuan tersebut, hal ini disebabkan oleh kinerja guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa yang kurang memuaskan. Proses pembelajaran menulis surat undangan resmi diawali dengan penjelasan dari guru mengenai surat undangan resmi, bagian-bagian surat undangan resmi, contoh surat undangan resmi dan cara menulis surat undangan resmi dengan menggunakan kalimat efektif dan ejaan yang benar. Proses pembelajaran didominasi oleh ceramah dari guru dan siswa hanya mendengarkan saja. Dalam hal ini, terlihat siswa tidak hafal bagian-bagian surat undangan resmi dan tidak paham penggunaan ejaan yang benar. Sementara itu, tes keterampilan menguji kemampuan siswa dalam menulis surat undangan resmi dengan menggunakan kalimat efektif dan ejaan yang benar. Akan tetapi, hasil evaluasi yang diperoleh menunjukkan ketidakmampuan siswa menuangkan kalimat efektif dalam menulis surat karena kebingungan menuangkan gagasannya ataupun beberapa siswa menggunakan bahasa yang tidak baku dalam menulis surat undangan resmi. Selain itu, hal lain yang menjadi penyebab yaitu penggunaan ejaan yang salah seperti tidak menggunakan tanda titik di akhir kalimat, penggunaan huruf kapital di tengah-tengah kata, dan penggunaan tanda titik dua di tempat yang tidak seharusnya.Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, maka pemecahan masalah yang dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan permainan “Aku Pemburu Pokemon”. Penerapan permainan dilakukan agar pembelajaran menjadi lebih kondusif tetapi juga menyenangkan untuk diikuti siswa.Hal ini karena permainan mempunyai aturan-aturan tersendiri yang dapat membuat aktivitas siswa lebih teratur.Oleh karena itu, kegiatan permainan

dapat menyampaikan pembelajaran dengan menyenangkan dan lebih teratur.Seperti halnya yang dikemukakan oleh Djuanda (2006, hlm.87) bahwa “... cara belajar yang paling menyenangkan adalah sambil bermain.Naluri anak yang harus memperoleh kesempatan untuk bermain, tetap tersalurkan.Pembelajaran yang mestinya sampai kepada anak juga dapat tersampaikan.Permainan biasanya dapat dilakukan dengan menirukan atau memperagakan keadaan yang sebenarnya.”Permainan “Aku Pemburu Pokemon” adalah permainan yang terdiri dari 2 tahap yaitu tahap pertama memasangkan setiap bagian-bagian surat undangan resmi kemudian memperbaiki kesalahan-kesalahan penggunaan kalimat dan ejaan dalam surat undangan resmi. Tahap kedua yaitu menulis gotong-royong surat undangan resmi bersama teman kelompoknya. Pada tahap pertama, setiap bagian surat yang dipasangkan dengan tepat akan dihargai dengan sebuah pokemon. Begitupun dengan setiap bagian surat yang diperbaiki kalimat dan ejaannya dengan benar, maka akan dihargai dengan sebuah pokemon. Pada tahap kedua, siswa bersama teman kelompoknya mengocok bagian-bagian surat undangan resmi. Surat undangan resmi didiskusikan secara bersama-sama tetapi setiap siswa mempunyai tanggung jawab terhadap dua bagian surat dari hasil kocokan yang harus ditulisnya dengan baik. setiap bagian surat undangan resmi yang ditulis dengan menggunakan kalimat efektif dan ejaan yang benar akan dihargai dengan sebuah pokemon.Dari paparan tersebut, maka peneliti mengambil judul “Penerapan Permainan “Aku Pemburu Pokemon” untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Surat Undangan Resmi” (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas V-B SDN Conggeang 1 Kecamatan Conggeang Kabupaten Sumedang). Hal ini dikarenakan permasalahan utama dalam

pembelajaran menulis surat undangan resmi yaitu pengelolaan kelas dan keterampilan menulis. Berdasarkan paparan di atas mengenai permasalahan-permasalahan pembelajaran menulis surat undangan resmi di kelas V-B SDN Conggeang 1, maka untuk meningkatkan keterampilan menulis surat undangan resmi diperlukan kegiatan pembelajaran yang tepat untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut. Berikut ini merupakan rumusan masalah yang dijadikan dasar dalam pengaplikasian permainan “Aku Pemburu Pokemon” pada pembelajaran menulis surat undangan resmi, yaitu pertama bagaimana rencana pembelajaran keterampilan menulis surat undangan resmi dengan menerapkan permainan “Aku Pemburu Pokemon” di kelas V-B SDN Conggeang 1? Kedua, bagaimana peningkatan kinerja guru pada pelaksanaan pembelajaran keterampilan menulis surat undangan resmi dengan menerapkan permainan “Aku Pemburu Pokemon” di kelas V-B SDN Conggeang 1? Ketiga, bagaimana peningkatan aktivitas siswa pada pelaksanaan pembelajaran keterampilan menulis surat undangan resmi dengan menerapkan permainan “Aku Pemburu Pokemon” di kelas V-B SDN Conggeang 1? Keempat, bagaimana peningkatan keterampilan menulis surat undangan resmi dengan menerapkan permainan “Aku Pemburu Pokemon” di kelas V-B SDN Conggeang 1?

## **METODE PENELITIAN**

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini membahas permasalahan menulis surat undangan resmi yang terjadi di dalam kelas. Tindakan yang dilakukan untuk memperbaiki proses dan hasil belajar tersebut menggunakan penerapan permainan “Aku Pemburu Pokemon”. Maka, dari analisis masalah tersebut, penelitian ini menggunakan

metode penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc Taggart. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Sumadaya (2013, hlm.22) yaitu “penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi di dalam sebuah kelas”.

### **Lokasi Penelitian**

Penelitian ini berlokasi di SDN Conggeang 1, Kecamatan Conggeang Kabupaten Sumedang. Pemilihan lokasi penelitian berdasarkan dari beberapa alasan yaitu pertama, adanya permasalahan proses dan hasil belajar siswa mengenai keterampilan menulis surat undangan resmi dan keadaan administrasi yang baik sehingga akan memudahkan proses penelitian dalam pengumpulan data.

### **Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas V-B SDN Conggeang 1 yang berjumlah 20 orang. Siswa laki-laki berjumlah 8 orang dan siswa perempuan berjumlah 12 orang. Dengan demikian, jumlah siswa memadai untuk dilakukan penelitian.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, catatan lapangan, dan tes belajar. Penelitian ini menggunakan catatan lapangan untuk merefleksi tindakan yang telah dilakukan dan merencanakan tindakan berikutnya sehingga target sasaran dapat berhasil dicapai. Hal-hal penting pada saat proses pembelajaran berlangsung dan hasil pengamatan dimasukkan ke dalam format catatan lapangan. Tes hasil belajar mencakup tes pengetahuan dan keterampilan menulis surat undangan resmi yang harus tuntas seperti teori ketuntasan yang dikemukakan oleh Suwanto (2013).

### **Teknik Pengolahan dan Analisis Data**

Data proses diperoleh dari hasil observasi kinerja guru dan aktivitas siswa. Data kinerja guru yang diperoleh melalui lembar observasi mencakup aspek perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Rentang skor yang digunakan yaitu 0-3 dengan ketentuan skor 3 jika 3 indikator dilaksanakan, skor 2 jika 2 indikator dilaksanakan, skor 1 jika 1 indikator dilaksanakan, dan skor 0 jika tidak ada satupun indikator yang dilaksanakan. Sementara itu, aktivitas siswa yang diobservasi dalam penelitian ini meliputi partisipasi, kerjasama, dan motivasi. Teknis pengisian lembar observasi yaitu dengan memberi tanda centang pada indikator yang muncul kemudian menjumlahkan tanda centang setiap indikator untuk dihitung sebagai skor perolehan. Kemudian skor tersebut dibuat dalam bentuk persentase untuk mengukur tingkat keberhasilan penelitian ini.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini terdiri dari tiga siklus. Pada siklus I, kinerja guru sudah masuk kriteria baik dengan persentase 76%. Observasi kinerja guru pada bagian perencanaan mendapatkan skor 31 dari 39 skor maksimal dengan persentase 80%. Sementara itu, observasi kinerja guru pada bagian pelaksanaan mendapatkan skor 22 dari 30 skor maksimal dengan persentase 73%. Apabila diakumulasikan antara kinerja guru perencanaan dan pelaksanaan yaitu 76%. Selain itu, pada tindakan siklus I jumlah siswa yang mencapai kategori baik baru mencapai persentase 30%. Pada siklus I, indikator yang belum tercapai yaitu berpartisipasi selama permainan "Aku Pemburu Pokemon" tahap memperbaiki kesalahan bagian-bagian surat undangan resmi secara bergotong-royong, bertanggungjawab terhadap tugas yang

diberikan, memberi dorongan kepada teman untuk berpartisipasi aktif, dan mengerjakan tugas dengan baik sesuai waktu yang disediakan. Sementara itu, hasil belajar siswa pada siklus I hanya delapan orang dengan persentase 40% dinyatakan tuntas. Kegiatan inti pembelajaran pada siklus I, diawali dengan penjelasan dari guru mengenai surat undangan resmi, bagian-bagian, dan menulis surat undangan resmi dengan menggunakan kalimat efektif serta ejaan yang benar. Dalam hal ini, sumber belajar yang digunakan berupa selebaran contoh surat undangan resmi yang dibagikan kepada setiap siswa. Kemudian, siswa dibagi menjadi lima kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari empat orang siswa. Siswa bersama teman kelompoknya mendengarkan penjelasan dari guru mengenai aturan permainan "Aku Pemburu Pokemon".

Selanjutnya, siswa bersama teman kelompoknya melakukan permainan "Aku Pemburu Pokemon" tahap pertama yaitu memasangkan dan memperbaiki kesalahan yang terdapat dalam bagian-bagian surat undangan resmi secara bergantian. Dalam tahap ini, siswa yang menunggu giliran untuk maju memasangkan dan memperbaiki kesalahan yang terdapat dalam bagian-bagian surat undangan resmi ribut menyuruh temannya yang sedang maju untuk cepat-cepat menyelesaikan pekerjaannya. Selain itu, mereka juga ribut karena merasa takut kehabisan waktu dan kalah dalam permainan tersebut. Selanjutnya, siswa bersama teman kelompoknya menukarkan hasil permainan "Aku Pemburu Pokemon" tahap pertama dengan kelompok lain. Kemudian, siswa bersama teman kelompoknya menghitung jumlah pokemon yang diperoleh kelompok lain. Refleksi pada siklus I yaitu pertama, guru tidak menyampaikan urutan langkah permainan "Aku Pemburu Pokemon" yang akan dilakukan secara rinci sehingga siswa

masih belum memahami urutan langkah-langkah permainan “Aku Pemburu Pokemon” dan merasa kebingungan ketika melakukan permainan tersebut. Oleh karena itu, pada kegiatan awal pembelajaran guru harus menjelaskan terlebih dahulu secara rinci dan jelas urutan langkah permainan “Aku Pemburu Pokemon”.Kedua, guru menyampaikan materi pembelajaran tidak secara sistematis terkadang menjelaskan bagian-bagian surat undangan resmi diselingi dengan penjelasan penggunaan kalimat efektif dan ejaan yang benar. Hal ini menyebabkan siswa merasa kebingungan dan tertukar antara pembelajaran bagian-bagian surat undangan resmi dengan penggunaan kalimat efektif serta ejaan yang benar. Oleh karena itu, guru harus menyampaikan materi pembelajaran secara sistematis. Pembelajaran dimulai dengan penjelasan bagian-bagian surat undangan resmi kemudian dilanjutkan dengan penjelasan penggunaan kalimat efektif dan ejaan yang benar.Ketiga, guru tidak mengawasi jalannya permainan “Aku Pemburu Pokemon” tahap memasang dan memperbaiki bagian-bagian surat undangan resmi yang salah. Sehingga, setiap kelompok menjadi ribut karena ingin menjadi pemenang dalam permainan tersebut.Dalam hal ini, guru harus mampu mengkondisikan setiap anggota kelompok yang sedang menunggu giliran untuk maju agar menunggu dengan tenang dan tertib. Oleh karena itu, penggunaan yel-yel “Anak pintar..Bom balabom anak pintar prok-prok-prok, jadi patung” digunakan pada siklus selanjutnya.Hal ini dilakukan agar siswa yang sedang menunggu giliran maju harus menjadi “patung” sehingga tidak mengganggu temannya yang sedang maju. Apabila mereka bergerak, maka temannya yang sedang maju mengerjakan soal di depan harus kembali ke tempat menunggu meskipun dia belum selesai mengerjakan soalnya. Keempat, guru

tidak mengawasi jalannya permainan “Aku Pemburu Pokemon” tahap menulis surat undangan resmi secara bergotong-royong. Dalam tahap ini, beberapa siswa pintar dalam kelompok mendominasi pengerjaan menulis surat undangan resmi karena kocokan tanggung jawab bagian surat undangan resmi tidak dikerjakan oleh siswa yang memegang tanggung jawab. Oleh karena itu, guru harus mampu mengawasi aktivitas siswa ketika menulis surat undangan resmi secara bergotong-royong, sehingga siswa tidak mengandalkan temannya yang pintar saja. Tetapi, siswa harus mampu mempertanggungjawabkan kocokan bagian surat undangan resmi yang harus ditulisnya.

Dengan demikian, guru harus mampu memberikan penegasan pada siswa-siswa pintar agar tidak menyelesaikan tugas anggota kelompoknya sendirian saja. Pada siklus II, kinerja guru sudah masuk kriteria sangat baik dengan persentase 91%.Observasi kinerja guru pada bagian perencanaan mendapatkan skor 36 dari 39 skor maksimal dengan persentase 92%.Sementara itu, observasi kinerja guru pada bagian pelaksanaan mendapatkan skor 27 dari 30 skor maksimal dengan persentase 90%.Apabila diakumulasikan antara kinerja guru pada bagian pelaksanaan dan perencanaan yaitu 91%.Selain itu, pada tindakan siklus II jumlah siswa yang mencapai kategori baik baru mencapai 60%. Pada siklus II, siswa sudah mulai berpartisipasi selama permainan “Aku Pemburu Pokemon” tahap memperbaiki kesalahan bagian-bagian surat undangan resmi dan mengerjakan tugas dengan baik sesuai waktu yang disediakan. Sementara itu, hasil belajar siswa pada siklus II mencapai persentase 70% dinyatakan tuntas. Refleksi pada siklus II yaitu sumber belajar yang diberikan guru hanya sebatas

selebaran contoh surat undangan resmi yang dibagikan pada setiap siswa. Seharusnya, guru juga membuat contoh surat undangan resmi "raksasa" yang dapat dilihat oleh semua siswa. Guru juga tidak mengawasi jalannya permainan "Aku Pemburu Pokemon" tahap menulis surat undangan resmi secara bergotong-royong. Sehingga, beberapa siswa pintar masih tetap mendominasi pengerjaan menulis surat undangan resmi. Maka, perlu adanya aturan baru pengurangan skor bagi kelompok yang terlihat tidak bekerjasama dalam tahap menulis surat undangan resmi secara bergotong-royong agar setiap kelompok tidak mengandalkan temannya yang pintar. Kemampuan menutup pembelajaran guru juga masih rendah. Hal ini terlihat dari tindakan guru yang menutup pembelajaran sementara siswa masih dalam keadaan ribut karena sudah mendapatkan hadiah, hukuman, maupun menghukum temannya yang memperoleh pokemon paling sedikit. Oleh karena itu, kegiatan membagikan hadiah maupun menghukum kelompok yang memperoleh pokemon paling sedikit dilakukan di akhir pembelajaran setelah pembelajaran ditutup bersama-sama oleh guru dan siswa. Sehingga, kegiatan menutup pembelajaran menjadi lebih kondusif. Selain itu, hasil evaluasi menunjukkan masih sangat rendah kemampuan siswa menggunakan huruf kapital yang benar dalam surat undangan resmi. Sehingga, harus dibuat lembar kerja siswa (LKS) yang lebih menekankan pada pembelajaran menggunakan huruf kapital yang benar dalam menulis surat undangan resmi.

Pada siklus III, kinerja guru sudah masuk kriteria sangat baik dengan persentase 100%. Pada siklus III ini, kinerja guru sudah mencapai target yang ditentukan yaitu masuk kriteria sangat baik dengan persentase 100%. Observasi kinerja guru pada bagian

perencanaan mendapatkan skor maksimal dengan persentase 100%. Selain itu, observasi kinerja guru pada bagian pelaksanaan juga mendapatkan skor maksimal dengan persentase 100%. Apabila diakumulasikan antara kinerja guru perencanaan dan pelaksanaan yaitu 100%. Selain itu, pada tindakan siklus III jumlah siswa yang mencapai kategori baik ada 19 orang dari 20 siswa di kelas tersebut dengan persentase 95%. Dalam hal ini, aktivitas siswa juga sudah mencapai target yang ditentukan pada siklus III yaitu 85% siswa mencapai kategori baik. Sementara itu, hasil belajar siswa pada siklus III dari 20 siswa yang dinyatakan tuntas terdapat 19 orang dengan persentase 95% dan sisanya satu orang dengan persentase 5% dinyatakan belum tuntas. Oleh karena itu, target hasil belajar pun telah tercapai yaitu 85% siswa berhasil mencapai KKM. Dengan demikian, tidak perlu adanya pembelajaran menulis surat undangan resmi di kelas V-B SDN Conggeang 1 dengan menggunakan permainan "Aku Pemburu Pokemon" pada siklus berikutnya.

Dengan demikian, alternatif yang dilakukan adalah dengan menerapkan permainan "Aku Pemburu Pokemon". Permainan "Aku Pemburu Pokemon" memanfaatkan ketiga gaya belajar siswa yaitu visual, auditorial, dan kinestetik. Pelaksanaan permainan tersebut diawali dengan proses visual dan auditorial yaitu siswa membaca dan melihat materi mengenai surat undangan resmi sembari mendengarkan penjelasan dari guru. Setelah itu, siswa melakukan tindakan menulis surat undangan resmi melalui kegiatan yang lebih interaktif yaitu permainan "Aku Pemburu Pokemon". Setelah memperoleh hasil observasi, disusunlah rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disesuaikan dengan

langkah-langkah permainan “Aku Pemburu Pokemon”. Selanjutnya, dipersiapkan berbagai sumber dan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran. Selain itu, dipersiapkan pula berbagai instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini. Pertama, guru mengkondisikan siswa untuk siap belajar dan memberikan apersepsi kepada siswa serta menyampaikan tujuan pembelajaran. Setelah melakukan apersepsi, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai siswa pada pembelajaran menulis surat undangan resmi. Setelah menyampaikan tujuan pembelajaran, pembelajaran dilanjutkan dengan penjelasan materi mengenai bagian-bagian surat undangan resmi dan penggunaan kalimat efektif serta ejaan yang benar. Pada siklus I, guru menjelaskan bagian-bagian surat undangan resmi dengan diselingi penjelasan penggunaan kalimat efektif dan ejaan yang benar. Akan tetapi, hal ini menyebabkan siswa kebingungan dan tertukar antara bagian-bagian surat undangan resmi dengan penggunaan kalimat efektif dan ejaan yang benar. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan pada siklus II yaitu guru terlebih dahulu menjelaskan bagian-bagian surat undangan resmi secara rinci. Kemudian, ketika siswa sudah tampak mengerti mengenai bagian-bagian surat undangan resmi, maka guru melanjutkan dengan penjelasan mengenai penggunaan kalimat efektif dan ejaan yang benar. Selain itu, pada siklus I sumber belajar yang digunakan hanya sebatas selebaran contoh surat undangan resmi yang dibagikan kepada setiap siswa. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan pada siklus III dengan pembuatan contoh surat undangan resmi “raksasa” yang ditulis di atas kertas karton dan ditempelkan di papan tulis. Dalam hal ini, bagian-bagian surat sangat penting. Hal ini tidak jauh berbeda dengan teknis cepat

membuka-buka buku yang dikemukakan oleh Iswara (2014). Kegiatan selanjutnya yaitu pelaksanaan permainan “Aku Pemburu Pokemon”. Pada siklus I, guru tidak menjelaskan aturan permainan “Aku Pemburu Pokemon” secara rinci sehingga kebanyakan siswa kebingungan ketika melakukan permainan tersebut. Hal ini diperbaiki pada siklus II, guru terlebih dahulu menjelaskan aturan permainan “Aku Pemburu Pokemon” secara rinci kemudian melaksanakan permainan tersebut. Dalam pelaksanaan permainan ini di siklus I, siswa tampak ribut sekali karena ingin memenangkan permainan ini dan takut mendapatkan hukuman dari permainan ini. Pada tahap memasang bagian-bagian surat undangan resmi dan memperbaiki kesalahan kalimat serta ejaan dalam surat undangan resmi, siswa membuat temannya yang sedang maju ke depan mengerjakan soal merasa tergesa-gesa karena temannya yang menunggu giliran maju sangat ribut. Sementara itu, pada tahap menulis surat undangan resmi secara bergotong royong, siswa selalu mengandalkan temannya yang pintar dalam kelompoknya. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan pada siklus II dalam aturan permainan “Aku Pemburu Pokemon”.

Pada tahap memasang bagian-bagian surat undangan resmi dan memperbaiki kesalahan kalimat serta ejaan dalam surat undangan resmi, siswa yang menunggu giliran maju harus bertindak sebagai “patung” dan jika mereka bergerak maka temannya yang sedang maju mengerjakan soal harus kembali ke tempat menunggu meskipun belum selesai mengerjakan soalnya. Sementara itu, perbaikan pada tahap menulis surat undangan resmi secara bergotong-royong yaitu penegasan dari guru kepada semua siswa agar jangan mengandalkan temannya yang pintar untuk mengerjakan seluruh tugas kelompok

pada tahap tersebut. Akan tetapi, pada siklus II pelaksanaan permainan “Aku Pemburu Pokemon” tahap menulis surat undangan resmi secara bergotong-royong masih tampak mengandalkan teman-temannya yang pintar dalam kelompoknya. Sehingga, dilakukan perbaikan aturan permainan “Aku Pemburu Pokemon” tahap menulis surat undangan resmi secara bergotong-royong pada siklus III dengan melakukan pengurangan skor pada kelompok yang tidak bekerjasama pada tahap ini.

Pada saat kegiatan evaluasi, banyak siswa bertanya mengenai cara pengerjaan evaluasi. Hal ini menyebabkan proses evaluasi pembelajaran menjadi tidak kondusif. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan pada siklus II dengan membuat format evaluasi yang lebih sederhana agar memudahkan siswa dalam pengerjaannya. Selain itu, pada siklus II juga disediakan tiga pilihan tema yaitu kenaikan kelas, perpisahan kelas VI, dan perayaan HUT sekolah. Sementara itu, pada siklus III pilihan tema yang disediakan yaitu perayaan Hari Kartini, perayaan Isra Mi'raj, dan Jambore Ranting. Selain itu, hasil evaluasi siklus I dan siklus II menunjukkan masih rendahnya kemampuan siswa menggunakan huruf kapital yang benar dalam menulis surat undangan resmi. Sehingga, dilakukan perbaikan di siklus III dengan merancang lembar kerja siswa (LKS) yang lebih menekankan pada penggunaan huruf kapital yang benar. Oleh karena itu, pada siklus III guru juga membimbing setiap kelompok dalam pengerjaan lembar kerja siswa bagian penggunaan huruf kapital yang benar.

Hasil belajar siswa pada penelitian ini terus mengalami peningkatan pada setiap siklusnya hingga mencapai target yang ditentukan pada siklus ketiga. Hal ini karena pembelajaran yang dirancang sangat menyenangkan sehingga menarik minat siswa untuk

meningkatkan kemampuan menulisnya terutama menulis surat undangan resmi. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Lozanov (dalam Djuanda, 2006, hlm.90) yaitu “hanya dalam keadaan gembira dan tenang siswa akan dapat menggunakan potensinya yang terpendam”

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai keterampilan menulis surat undangan resmi dengan menggunakan permainan “Aku Pemburu Pokemon” pada siswa kelas V-B SDN Conggeang 1 maka dapat disimpulkan meliputi perencanaan pembelajaran menggunakan permainan “Aku Pemburu Pokemon”, kinerja guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Perencanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan “Aku Pemburu Pokemon” terdiri dari dua tahap yaitu pertama, tahap memasang dan memperbaiki kesalahan-kesalahan setiap bagian-bagian surat undangan resmi. Dalam perencanaan pembelajaran, disusunlah pembelajaran menggunakan langkah-langkah permainan “Aku Pemburu Pokemon” untuk melatih pengetahuan dan keterampilan menulis surat undangan resmi. Pengetahuan meliputi bagian-bagian surat undangan resmi dan penggunaan ejaan. Sementara itu, keterampilan meliputi unsur keterurutan bagian-bagian surat undangan resmi, kehematan, dan penggunaan ejaan yang benar dalam menulis surat undangan resmi. Kedua yaitu menulis surat undangan resmi secara bergotong-royong. Kinerja guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran menulis surat undangan resmi dengan menggunakan permainan “Aku Pemburu Pokemon” pada siklus I mencapai 76%. Sementara itu, pada siklus II kinerja guru mencapai 91% dan pada siklus III mencapai target yang ditentukan yaitu 100%. Aktivitas

siswa dalam pembelajaran menulis surat undangan resmi menggunakan permainan “Aku Pemburu Pokemon” pada siklus I mencapai 30%. Sementara itu, pada siklus II mencapai 60% dan berhasil melebihi target yang ditentukan pada siklus III yaitu mencapai 95%. Sementara target aktivitas siswa yang ditentukan yaitu 85% siswa memperoleh kriteria baik. Peningkatan juga berhasil dicapai pada hasil belajar siswa. Pada siklus I, 40% siswa mencapai KKM. Pada siklus II, 70% siswa mencapai KKM. Akhirnya, pada siklus III 95% siswa mencapai KKM sehingga hasil belajar siswa mencapai target yang ditentukan pada siklus III.

### Bibliografi

- Resmini, N., Hartati, T. & Cahyani, I. (2009). *Pembinaan dan Pengembangan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bandung: Percetakan Angkasa.
- Tarigan, H. G. (2008d). *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa (edisi revisi)*. Bandung: Percetakan Angkasa.
- Resmini, N., Hartati, T. & Djuanda, D. (2007). *Pendidikan Bahasa dan Sastra di Kelas Tinggi*. Bandung: UPI Press.
- Perdamean, A. S. (2009). *Peningkatan Keterampilan Menulis Surat Resmi dalam Bahasa Jerman melalui Pola Latihan Analisis Kesalahan*. [Online]. Diakses dari <http://download.portalgaruda.org/article.php?jurnal=264137&val=6355&title=Kemampuan%20Menulis%20Surat%20Undangan%20Siswa%20%Kelas%20VD20%MIN%20Mesjid%20Raya%20%Bandar%20Aceh.pdf>.
- Iskandar, D. (2010). *Pendekatan, Metode, dan Teknik Pembelajaran Bahasa Indonesia*. [Online]. Diakses dari: [http://file.upi.edu/direktori/fpbs/jur.\\_pend.\\_bhs.\\_dan\\_sastra\\_indonesia/196606291991031-denny\\_iskandar/materi\\_penmettek\\_smp.pdf](http://file.upi.edu/direktori/fpbs/jur._pend._bhs._dan_sastra_indonesia/196606291991031-denny_iskandar/materi_penmettek_smp.pdf).
- Iswara, P.D. (2014). *Teknik Membaca Buku dengan Membuka-buka Buku*. [Online]. Diakses dari [https://www.researchgate.net/profile/Prana\\_Iswara/publication/292565202\\_Teknik\\_Membaca\\_Buku\\_dengan\\_Membuka-buka-Buku/links/56af3f6808aeaa696f2fdc5f/Teknik-Membaca-Buku-dengan-Membuka-buka-Buku.pdf?origin=publication\\_detail](https://www.researchgate.net/profile/Prana_Iswara/publication/292565202_Teknik_Membaca_Buku_dengan_Membuka-buka-Buku/links/56af3f6808aeaa696f2fdc5f/Teknik-Membaca-Buku-dengan-Membuka-buka-Buku.pdf?origin=publication_detail).
- Djuanda, D. (2006). *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Sumadayo, S. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- DePorter, B., Readon, M. & Singer-Nouri, S. (2005). *Quantum Teaching: Mempraktikkan Quantum Learning di Ruang-ruang Kelas*. Bandung: Kaifa.
- Suwarto. (2013). Belajar tuntas, miskonsepsi, dan kesulitan belajar. *Jurnal Pendidikan*, 22 (1), hlm.85-96.