



Penerapan metode *game's* untuk meningkatkan keterampilan menulis dan karakter siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia

Delia Putri ^{a, 1*}, Elvina ^{b, 2}

^a Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, STKIP Rokania

^b Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Rokania

¹ deliaputri8@gmail.com; elvinazulkarnain88@gmail.com

*korespondensi penulis

Informasi artikel	ABSTRAK
Sejarah artikel: Diterima 19 Juni 2019 Revisi 13 Agustus 2019 Dipublikasikan 30 Oktober 2019 Kata kunci: Metode <i>game's</i> Keterampilan menulis Karakter	Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis dengan menggunakan metode <i>game's</i> jenis penulis dadakan. 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 a) aktivitas guru pada siklus I berada pada kategori kurang dan siklus II berada pada kategori baik. b) 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 <i>game's</i> penulis dadakan dapat meningkatkan keterampilan menulis dan karakter pada siswa.
Key word: Game's method Writing skill Character	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.

Copyright © 2018 Universitas Ahmad Dahlan. All Right Reserved

Pendahuluan

Keterampilan berbahasa meliputi keterampilan berbicara, mendengarkan/menyimak, dan menulis. Keterampilan berbicara dan menulis bersifat ekspresif/produktif yaitu memberikan informasi, sedangkan keterampilan mendengarkan/menyimak dan membaca bersifat reseptif yaitu menerima informasi. Keempat keterampilan berbahasa tersebut terdapat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pada umumnya siswa menganggap bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia lebih sulit dibandingkan mata pelajaran Matematika atau lainnya. Siswa terkendala dengan waktu ketika membaca atau memahami wacana teks atau paragraf yang terlalu panjang. Selain itu, siswa juga sering terjebak dengan pilihan jawaban yang menurut siswa tergolong benar semua.

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 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).

Menulis dapat menunjukkan tingkat intelektual oleh karena itu siswa dituntut untuk memiliki keterampilan menulis. Siswa harus mampu menuangkan segala ide dan pikiran yang dimiliki dalam sebuah tulisan. Serta perlu ketelatenan dan pengetahuan bahasa yang baik. Hal ini berguna agar siswa mengungkapkan ide dan gagasan dengan baik (Satini, 2016). Disimpulkan, bahwa salah satu keterampilan bahasa adalah keterampilan menulis. Pembelajaran menulis di sekolah mengarahkan siswa untuk dapat mengungkapkan ide, gagasan, dan pendapat dalam bentuk tulisan.

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 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, di antaranya metode *game's* penulis dadakan.

Tujuan permainan bahasa dalam penulis dadakan untuk memancing kreativitas anak dalam menulis. Alat yang digunakan yaitu : 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.

- g) 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). Langkah-langkah penerapan metode *game's* jenis penulis dadakan diharapkan dapat membuat pelajaran bahasa Indonesia menjadi pelajaran yang menyenangkan di sekolah.

Pada umumnya kurikulum yang digunakan di sekolah adalah kurikulum 2013 sehingga dikenal dengan istilah pendidikan karakter. Menurut Kesuma pendidikan karakter merupakan hal yang penting untuk dipelajari dan disampaikan di zaman 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 lulus dari sekolah) (Abdulfatah & Widodo, 2018). Selanjutnya, menurut Widiastuti (2013), karakter seseorang dapat dibedakan menjadi dua, yaitu karakter yang baik (*positif* atau *good character*) dan karakter yang tidak baik (*negative*) dimana keduanya bisa melekat pada diri seseorang, tergantung lingkungan yang mempengaruhinya. Namun, adakala istilah dalam karakter sering dihubungkan atau mengacu pada karakter positif.

Menurut Morelent dan Syofiani (2015), perubahan kurikulum menuntut mengedepankan pendidikan berbasis karakter yang bertujuan untuk membangun karakter anak bangsa. Selanjutnya, Aqib dan Sujak (2011) memberi penjelasan bahwa tujuan dikembangkannya pendidikan karakter melalui manajemen sekolah adalah untuk memberikan rambu-rambu bagi pihak sekolah agar melakukan hal-hal berikut.

- I) Merencanakan, melaksanakan, dan melakukan pengawasan terhadap seluruh program sekolah yang dijiwai oleh nilai-nilai karakter dalam hubungannya dengan Tuhan yang Maha Esa, diri

- sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan nilai-nilai kebangsaan.
- 2) Mengelola komponen kurikulum pembelajaran, pendidikan serta tenaga kependidikan, sarana dan prasarana, peserta didik, dan biaya pendidikan yang dijiwai oleh nilai-nilai karakter dalam hubungannya dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan nilai-nilai kebangsaan.
 - 3) Memadukan nilai-nilai dalam manajemen berbasis sekolah seperti kemandirian, kerjasama, partisipasi, transparansi, dan akuntabilitas dengan nilai-nilai karakter dalam hubungannya dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan dan nilai-nilai kebangsaan.

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 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 pendapat ahli tersebut, disimpulkan bahwa dunia pendidikan sangat menekankan guru agar dapat membentuk karakter anak atau peserta didik dengan baik. Selain peran keluarga yang sangat penting, peran sekolah juga ikut andil dalam hal tersebut.

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). Selanjutnya, Menurut Kunandar

(2010) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah kegiatan ilmiah yang dilakukan dosen di kelasnya sendiri dengan jalan merancang, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan tindakan melalui beberapa siklus secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran dikelasnya.

Metode penelitian ini adalah metode kualitatif dan kuantitatif. 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.

Teknik pengumpulan data terbagi menjadi dua, yaitu pengumpulan data hasil dan data proses. 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). Berikut alur penelitian tindakan (*action research*) dengan menggunakan empat tahap dari model Kemmis & Mc Taggart.



Gambar I. Desain Penelitian Model Spiral dari Kemmis & Mc Taggart (Wiraamadja, 2008)

Teknik penganalisisan data dilakukan melalui pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Penganalisisan data kuantitatif dilakukan untuk menganalisis tes keterampilan berbahasa siswa. Penganalisisan data kualitatif dilakukan untuk menganalisis lembar obsevasi guru, siswa dan catatan lapangan. Menurut Arikunto (2002) data penelitian ada dua macam yaitu deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui pengamatan/observasi, dokumentasi dan tes. Untuk mengungkap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tertentu, peneliti menggunakan analisis deskriptif

kuantitatif yang mana data kuantitatif merupakan nilai hasil belajar siswa dan dapat dianalisis secara deskriptif.

Untuk mencari perhitungan rerata secara klasikal dari sekumpulan nilai yang telah diperoleh siswa tersebut, dapat menggunakan rumus *mean* (Sudjana 2006), yaitu sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

\bar{X} = Rata-rata kelas (*mean*)

$\sum X$ = Jumlah nilai siswa

N = Banyaknya siswa

Hasil dan pembahasan

1. Hasil Penelitian

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

Berikut ini hasil lembar observasi guru 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 Guru			Jumlah
		Kurang	Cukup	Baik	
1	Siklus I	45 %	30%	25%	100 %
2	Siklus II	0 %	35%	75%	100 %

Tabel di atas menunjukkan bahwa dalam menerapkan metode *game's* penulis dadakan aktivitas guru mengalami peningkatan. Pada siklus I rata-rata berada pada kategori kurang, yaitu 45%. Selanjutnya pada siklus II aktivitas siswa rata-rata berada pada kategori baik, yaitu 75%. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus I melalui metode *game's* penulis dadakan, aktivitas guru tergolong kurang dalam pembelajaran keterampilan menulis. Selanjutnya, pada siklus II dengan memperbaiki tindakan melalui metode *game's* penulis dadakan rata-rata aktivitas guru sudah berada pada kategori baik.

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

Tabel 2. 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.

b. 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 3. 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
Rata-rata Kelas	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 diadakan 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 diadakan 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 diadakan 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 diadakan 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 Guru dan Siswa dalam Meningkatkan Karakter melalui Metode *Game's* Penulis Dadakan

Berdasarkan aktivitas guru dalam penerapan metode *game's* penulis diadakan mampu mendukung hasil belajar dan karakter siswa kelas IV di SDN 006. Sebelumnya pada siklus I aktivitas guru berada pada kategori kurang, yaitu guru kurang mampu menjelaskan langkah-langkah dalam penerapan metode *game's* penulis dadakan. Selanjutnya, pada siklus II aktivitas yang ditunjukkan guru sudah berada pada kategori baik karena rata-rata guru sudah melaksanakan aktivitas pembelajaran sesuai RPP dalam menerapkan metode *game's* penulis dadakan. Lebih jelas bisa dilihat pada Diagram 1.

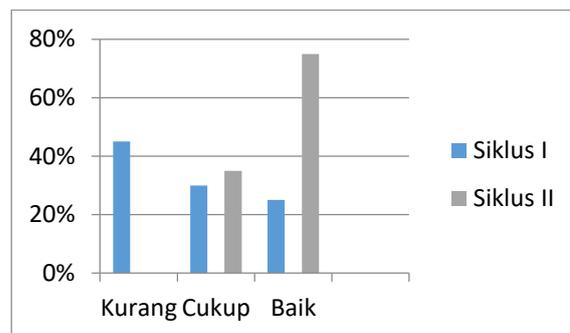


Diagram 1. Perbandingan Aktivitas Guru dalam Meningkatkan Keterampilan Berbahasa dan Karakter melalui Metode *Game's* Penulis Dadakan

Diagram di atas menunjukkan bahwa aktivitas guru dapat meningkatkan pembelajaran yang baik mulai dari siklus I sampai siklus II. Aktivitas guru berada pada kategori kurang pada siklus I yaitu 45% dan siklus II yaitu 0%. Aktivitas guru berada pada kategori baik pada siklus I yaitu 25% dan siklus II yaitu 75%. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas aktivitas guru pada siswa kelas IV di SDN 006 Rambah tergolong baik dengan menerapkan metode *game's* penulis dadakan dalam keterampilan menulis.

Selanjutnya, 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, disiplin, tanggung jawab, bekerja sama, dan kreatif dalam menerapkan metode *game's* penulis dadakan. Lebih jelas bisa dilihat pada Diagram 2.

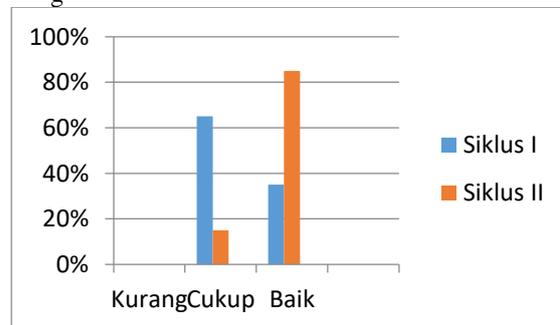


Diagram 2. Perbandingan Aktivitas Siswa dalam Meningkatkan Karakter melalui Metode *Game's* Penulis Dadakan

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. 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.

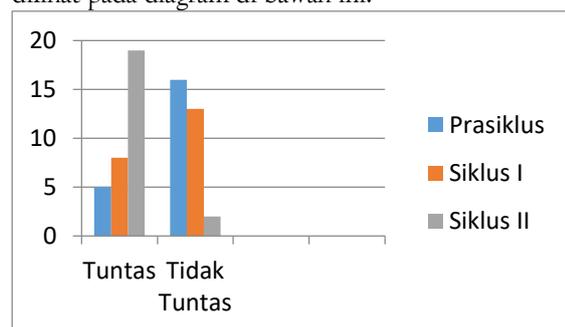


Diagram 3. Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Keterampilan Menulis Siswa Pada Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

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 SDN 006 Rambah yang menunjukkan bahwa hasil aktivitas guru yang semula berada pada kategori kurang meningkat pada kategori baik. Aktivitas siswa 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.

Persantunan

Terima kasih penulis ucapkan kepada semua pihak yang ikut berpartisipasi hingga terbitnya artikel ini. Terima kasih tak terhingga kepada Kemensristekdikti, LLdikti Wilayah X, tim redaksi dan tim reviewer *Jurnal Bahastra* serta civitas akademika STKIP Rokania.

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.
- Arinero, Rofi'ie. (2012). *Seabrek Game Perangang Minat Baca Anak*. Jogjakarta: Buku Biru.
- Arikunto, Suharsismi. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Aqib, Zainal dan Sujak. (2011). *Panduan & Aplikasi Pendidikan Karakter*. Bandung: Yama Widya.
- Kunandar. (2010). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jagakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- 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 Dompet 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.
- Sudjana, Nana. (2006). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Widihastuti, Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun III, Nomor 1, Februari. Yogyakarta: Lembaga Pengembangan dan Penjaminan Mutu Pendidikan (LPPMP) Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wiraatmadja, Rochiati. (2008). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.