

## Peningkatan Keterampilan Menulis Siswa Melalui Permainan Edukasi Berbasis *Bookwidgets* Bermuatan Kearifan Lokal

Mega Puspitasari, Ayyu Subhi Farahiba

<sup>1,2</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Trunojoyo Madura  
Email: <sup>1</sup>mega.puspitasari@trunojoyo.ac.id, <sup>2</sup>ayyu.farahiba@trunojoyo.ac.id

### ARTICLE INFORMATION

#### Article history:

Received: 02/04/2024;  
Revised: 13/04/2024;  
Accepted: 20/04/2024;  
Available online: 22/04/2024.

#### Keywords:

writing skills;  
educational games;  
bookwidgest;  
local wisdom.

### ABSTRACT

*This study aims to describe the improvement of students' writing skills on the text material of observation reports through bookwidges-based educational games containing local Madurean wisdom. This type of research is Classroom Action research (PTK) using two cycles. The research subjects amounted to 27 students of grade X MA Mambaul Ulum 2 Pamekasan. Data collection techniques use observation and test techniques. The results showed that in the first cycle the average student score was 78.25 and the second cycle of 83.14 there was an increase of 4.89. The results of increasing student scores show that bookwidge-based educational games containing Madurese local wisdom can improve the skills of writing observation report texts.*

Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua with CC BY SA license, 2024.

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan menulis siswa pada materi teks laporan hasil observasi melalui permainan edukasi berbasis bookwidgest bermuatan kearifan lokal Madura. Jenis penelitian adalah penelitian Tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan dua siklus. Subjek penelitian berjumlah 27 siswa kelas X MA Mambaul Ulum 2 Pamekasan. Teknik pengumpulan data menggunakan Teknik observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan pada siklus I rata-rata nilai siswa sebesar 78,25 dan siklus II sebesar 83,14 terdapat peningkatan sebesar 4,89. Hasil peningkatan nilai siswa menunjukkan bahwa permainan edukasi berbasis *bookwidgest* bermuatan kearifan lokal Madura dapat meningkatkan keterampilan menulis teks laporan hasil observasi.

**Kata kunci:** keterampilan menulis, permainan edukasi, *bookwidgest*, kearifan lokal.

### PENDAHULUAN

Teks laporan hasil observasi merupakan salah satu teks yang terdapat dalam materi Bahasa Indonesia kelas X. Teks LHO memaparkan terkait karangan yang berisi hasil pengamatan terhadap suatu objek yang diamati. Hasil tersebut berisikan fakta atau kenyataan yang merepresentasikan objek pengamatan. Objek yang diamati akan dijabarkan dengan melihat keterangan umum, ciri khusus ataupun bagian-bagian terkait.

Tujuan diajarkannya materi teks laporan hasil observasi untuk siswa kelas X SMA/MA ialah agar siswa dapat menulis teks LHO dengan memerhatikan kelengkapan struktur teks dan kaidah kebahasaan. Tujuan pembelajaran tersebut haruslah dikuasai siswa agar pembelajaran berhasil. Namun, berdasarkan studi pendahuluan pada sekolah MA Mambaul Ulum 2 kelas X di Pamekasan ditemukan kesenjangan nilai siswa dalam menulis teks LHO. Beberapa siswa masih mendapat nilai di bawah KKM sehingga perlu dilakukan perbaikan terhadap pembelajaran tersebut.

Permasalahan terkait menulis teks laporan hasil observasi yang ditemukan oleh peneliti disebabkan karena kurangnya stimulus guru untuk menumbuhkan potensi siswa dalam menulis. Hal ini selaras dengan penelitian Yulia (2017) yang memaparkan terkait rendahnya menulis teks LHO siswa karena disebabkan kurangnya inisiatif guru dalam memberikan stimulus atau dapat disimpulkan guru masih menggunakan pendekatan tradisional. Selain itu,



penelitian Murtiastuti (2022) juga menjelaskan bahwa pembelajaran menulis teks LHO cenderung lebih rumit dibandingkan dengan teks lainnya. Guru terkadang masih menggunakan metode tradisional dan tidak memanfaatkan media digital.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Yulia dan Murtiastuti ialah terletak pada solusi yang diberikan. Pada penelitian Yulia berpusat pada penggunaan metode inovatif, penelitian Murtiastuti pada penggunaan media digital sebagai solusi sedangkan pada penelitian ini menggunakan salah satu media yaitu permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan menulis teks laporan hasil observasi siswa kelas X SMA/MA.

Pemilihan permainan edukatif didasarkan pada pertimbangan bahwa ciri khas permainan yaitu melakukan aktifitas menyenangkan. Hal ini diharapkan dapat membuat siswa merasa senang ketika pembelajaran di dalam kelas. Argumen ini selaras dengan Melero, dkk (2014) yang memaparkan bahwa dengan menggunakan permainan dalam pembelajaran berdampak positif bagi kinerja siswa dan memotivasi siswa mempelajari hal baru. Permainan edukasi dikemas secara menyenangkan dengan tidak melupakan materi yang ingin dicapai. Siswa akan bermain sambil belajar secara bersamaan.

Berdasarkan penjabaran di atas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan menulis siswa melalui permainan edukasi berbasis *bookwidgets* bermuatan kearifan lokal. Peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas dengan rancangan dua siklus. Dalam kegiatan penelitian, kelas yang dipilih diberikan permainan edukasi sebagai stimulus dalam menulis teks laporan hasil observasi.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa pada materi teks laporan hasil observasi siswa. Penelitian ini dilakukan untuk membantu guru dalam mengatasi permasalahan siswa dalam menulis. Peneliti menggunakan permainan edukasi berbasis *bookwidgets* bermuatan kearifan lokal sebagai stimulus untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa. Peneliti dan guru berkolaborasi untuk memperbaiki secara langsung permasalahan yang terjadi di dalam kelas.

Penelitian ini dilakukan di MA Mambaul Ulum 2 Pamekasan. Dengan subjek penelitian penelitian sebanyak 27 siswa. Hasil penelitian didapat dengan menggunakan Teknik pengumpulan data observasi dan tes hasil belajar siswa dalam menulis teks laporan hasil observasi. Penelitian ini menggunakan 2 siklus dengan mengadaptasi penelitian tindakan kelas yang dikembangkan oleh Kemmis, McTaggart, & Nixon (2013). Kemis, dkk membagi tahapan mejadi empat yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Tahap perencanaan dilakukan dengan berdasarkan identifikasi masalah. Masalah yang ditemukan ialah terkait rendahnya keterampilan menulis teks laporan hasil observasi siswa. Siswa mengalami kendala dalam menentukan topik dan menyusun kalimat sehingga peneliti memberikan solusi dengan menggunakan permainan edukasi berbasis *bookwidgets* bermuatan kearifan lokal sebagai stimulus dalam menulis.

Setelah mengidentifikasi masalah dan solusi, guru selanjutnya merancang pembelajaran yang tertuang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Dalam RPP dipaparkan secara lengkap terkait tujuan pembelajaran yang akan dicapai, metode/model yang akan digunakan, kegiatan pembelajaran menggunakan permainan edukasi, dan instrument penilaian untuk mengukur keterampilan menulis siswa.

Tahap pelaksanaan merupakan realisasi dari rencana yang ditentukan. Pada tahap ini guru menerapkan permainan edukasi berbasis *bookwidgets* bermuatan kearifan lokal yang dirancang dalam RPP. Peneliti dan guru melakukan pengamatan kepada siswa untuk

mengetahui solusi yang terapkan dapat mengatasi masalah atau tidak. Selain itu, guru juga dapat mengamati secara langsung kelemahan atau kekuarang yang terjadi saat proses pembelajaran.

Tahap observasi dilakukan dengan cara peneliti mengamati secara langsung proses pembelajaran untuk mengetahui keberhasilan dari penerapan solusi dan mengetahui kelemahan dalam proses pembelajaran. Peneliti berada di dalam kelas penelitian namun tidak berperan aktif melakukan kegiatan. setelah mengobservasi, peneliti dan guru akan melakukan diskusi terkait hasil tulisan siswa.

Tahap refleksi merupakan proses mengevaluasi hasil nilai siswa untuk mencari permasalahan yang dapat didiskusikan oleh peneliti dan guru. Tahap ini diawali dengan menilai hasil tulisan siswa yang terbagi menjadi tiga penilaian yaitu isi 40%, struktur 30%, dan kaidah kebahasaan 30%. Hasil nilai siswa tersebut dapat dijadikan bahan untuk perbaikan pada siklus selanjutnya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Kegiatan pembelajaran siklus I**

Kegiatan pembelajaran pada siklus I dilakukan melalui empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tahap perencanaan merupakan langkah yang harus dilakukan oleh guru untuk merancang pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi. Guru merancang pembelajaran yang tertulis dalam RPP. RPP tersebut secara terinci membahas terkait capaian pembelajaran, media, metode/model pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian, dan evaluasi.

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan penyampaian materi langkah-langkah menulis oleh guru. Siswa mengamati penyampaian materi yang disampaikan. Selanjutnya, guru membagi kelompok menjadi 9 kelompok yang terdiri dari 3 orang. Setiap kelompok diberi tugas untuk menulis teks laporan hasil observasi dengan tema yang beragam. Setiap kelompok berdiskusi dan bekerjasama menyelesaikan tugas menulis teks LHO.

Tahap observasi dilakukan dengan cara guru mengamati secara langsung proses diskusi setiap kelompok sampai pada tahap menulis teks LHO. Guru meminta setiap siswa dalam kelompok untuk saling berkontribusi menyampaikan pendapat agar tulisan yang dibuat cepat terselesaikan. Selain itu, guru juga memberikan masukan kepada kelompok yang mengalami kesulitan dalam menulis.

Setelah semua kelompok menyelesaikan tulisan. Selanjutnya guru akan melakukan penilaian hasil tulisan siswa. Hasil penilaian tersebut digunakan guru sebagai bahan refleksi mengevaluasi pembelajaran pada siklus I.

### **Kegiatan pembelajaran siklus II**

Kegiatan pembelajaran pada siklus II tidak jauh berbeda dengan siklus I. Siklus II juga terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tahap perencanaan dilakukan dengan merancang pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi mulai dari tujuan pembelajaran hingga penilaian. Hasil dari rancangan tersebut tertuang dalam RPP. RPP inilah yang digunakan guru dalam melakukan pembelajaran pada siklus II.

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan guru mengulas Kembali materi terkait langkah-langkah menulis. Guru mencari tahu terkait kendala yang dihadapi oleh siswa saat pelaksanaan siklus I melalui tanya jawab. Guru membagikan laman permainan edukasi berbasis *bookwidgets* yang dapat digunakan oleh siswa sebagai bahan dalam menulis teks laporan hasil observasi. Guru mengarahkan siswa dengan memberi petunjuk pelaksanaan

terkait cara menggunakan media permainan edukasi. Selanjutnya, secara mandiri siswa diminta untuk menulis teks LHO dengan bersumber dari konten yang ada di dalam permainan tersebut.

Tahap observasi dilakukan dengan cara guru mengamati secara langsung proses siswa dalam menulis teks LHO. Tidak hanya mengamati, guru juga melakukan pendampingan kepada siswa untuk menyelesaikan tulisan dengan berbantuan permainan edukasi berbasis *bookwidgets*. Setelah semua siswa menyelesaikan tulisan. Selanjutnya guru akan melakukan penilaian hasil tulisan siswa yang terdiri dari aspek isi, struktur, dan kaidah kebahasaan. Hasil tersebut digunakan guru sebagai bahan refleksi mengevaluasi pembelajaran pada siklus II.

### Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan kegiatan pembelajaran pada siklus I dan siklus II didapatkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa terkait menulis teks laporan hasil observasi. Hal ini terlihat pada bagan di bawah ini.

**Tabel 1. Hasil Belajar Siswa**

JUMLAH SISWA	SIKLUS I	SIKLUS II
	Rata-Rata Nilai	Rata-Rata Nilai
27 Siswa	78,25	83,14

Berdasarkan tabel 1 hasil belajar siswa terkait menulis teks laporan hasil observasi pada siklus I diperoleh rata-rata sebesar 78,25 dari 27 siswa. Sedangkan, pada siklus II diperoleh rata-rata sebesar 83,14. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan sebesar 4,89 keterampilan menulis siswa melalui permainan edukasi berbasis *bookwidgets*. Hal ini selaras dengan Sa'diyah (2022) dalam penelitiannya yang memaparkan dengan permainan edukasi dapat meningkatkan minat belajar siswa pada teks LHO.

Permainan edukasi berbasis *bookwidgets* yang digunakan meliputi menyusun gambar acak dan menyusun teka-teki silang. Kedua permainan tersebut digunakan oleh guru sebagai stimulus dalam menulis teks laporan hasil observasi siswa. Hasil belajar siswa menunjukkan bahwa permainan tersebut dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Amelia & Napitupulu (2022) yang memaparkan bahwa menyusun gambar acak / *puzzle* layak digunakan oleh siswa sebagai stimulus dalam meningkatkan keterampilan menulis. Tidak hanya itu, media gambar *puzzle* dapat digunakan untuk merangsang atau memicu gagasan siswa yang dituangkan dalam bentuk tulisan (Tantikasari, 2017:3).

Tidak hanya menyusun gambar acak / *puzzle*, permainan edukasi berbasis *bookwidgest* yang digunakan juga mengarah pada permainan teka-teki silang. Permainan ini juga digunakan sebagai stimulus dalam menyusun teks laporan hasil observasi. Pertanyaan-pertanyaan dan jawaban dalam teka-teki silang digunakan sebagai bahan dalam menulis teks LHO. Berdasarkan hasil belajar siswa juga diperoleh bahwa menggunakan teka-teki silang dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa.

Selaras dengan penelitian ini, Mardhiyatunnuha, dkk (2023) dalam penelitiannya menghasilkan bahwa penggunaan teka-teki silang efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa. Guna memecahkan teka-teki silang, siswa harus mengidentifikasi dan memahami istilah-istilah yang terdapat dalam soal untuk menyimpulkan jawaban yang tepat (Khardi, 2017). Siswa juga akan berpikir kritis dalam memecahkan persoalan teki-teki silang, mempertajam daya ingat siswa dan merangsang kecerdasan siswa dalam mengembangkan kemampuan Analisis (Aziz & Alfurqan, 2023)

Peningkatan hasil belajar siswa terkait menulis teks laporan hasil observasi terbagi menjadi tiga komponen penilaian yaitu isi 40%, struktur 30%, dan kaidah kebahasaan 30%.

Terdapat peningkatan nilai isi teks sebesar 1,05, struktur teks sebesar 0,4, dan kebahasaan teks sebesar 13,52 dari siklus I ke siklus II sebagai berikut.

**Tabel 2. Komponen Penilaian**

Rata-Rata Nilai 27 Mahasiswa	PENILAIAN SIKLUS I				PENILAIAN SIKLUS II			
	Isi Teks	Struktur Teks	Kebahasaan Teks	Rata-rata Nilai Akhir	Isi Teks	Struktur Teks	Kebahasaan Teks	Rata-rata Nilai Akhir
	77.62	78.93	78.37	78,25	78.67	79.33	91.89	83,14

Berdasarkan tabel 2. terjadi peningkatan nilai pada keseluruhan aspek. Peningkatan ini didasarkan pada penggunaan permainan edukasi berbasis *bookwidgest* bermuatan kearifan lokal pada saat pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi. Siswa dapat menyusun isi teks laporan hasil observasi dengan bantuan konten kearifan lokal yang terdapat dalam permainan.

## SIMPULAN

Permainan Edukasi Berbasis *Bookwidgets* Bermuatan Kearifan Lokal dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa. Permainan edukasi berbasis *bookwidgets* yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua permainan yaitu menyusun gambar acak/*puzzle* dan menyusun teka-teki silang /*crossword*. Kedua permainan tersebut digunakan oleh peneliti sebagai stimulus dalam menulis teks laporan hasil observasi siswa. Konten yang terdapat dalam menyusun gambar acak/*puzzle* dan menyusun teka-teki silang /*crossword* didapat dari kearifan lokal masyarakat di daerah Pamekasan Madura yaitu monumen Arek Lancor. Gambar monumen Arek Lancor digunakan sebagai konten *puzzle* dan cerita dari monumen Arek Lancor digunakan sebagai bahan teka-teki silang/*crossword*.

Penelitian ini menggunakan 2 siklus dengan menunjukkan hasil adanya peningkatan hasil belajar siswa sebesar 4,89. Peningkatan ini didapat dari hasil belajar siswa terkait menulis teks laporan hasil observasi pada siklus I rata-rata sebesar 78,25 dari 27 siswa. Sedangkan, pada siklus II rata-rata sebesar 83,14. Peningkatan ini terjadi akibat penggunaan permainan edukasi berbasis *bookwidgets* bermuatan kearifan lokal Madura dalam pelaksanaan menulis teks laporan hasil observasi di kelas.

## REFERENSI

- Amalia, D & Napitupulu, S. 2022. Pengembangan Media Puzzle Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD 101899 Lubuk Pakam. *Edu Global: Jurnal Penelitian Pendidikan*. 01 (2). 120-130.
- Aziz, M. F & Alfurqan. 2023. Penggunaan Media Teka Teki Silang (TTS) dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 7 (3).
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. 2013. *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer Science & Business Media.
- Khardi, Syarifuddin. 2017. Pengelolaan Pembelajaran Menghafal Ayat Al-Qur'an Secara Cepat Dengan Strategi Permainan Crossword Puzzle. *Tarbawi*. 3 (2).
- Mardhiyatunnuha, A. Amin, N. F. & Ibrahim, U. F. 2023. Penerapan Media Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas X IPS 4 MAN 1 Kota Makassar. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*. 2 (8).

- Melero, J., Leo, H., & Davinia. 2014. A Model for the Design of Puzzle-Based Games Including Virtual and Physical Objects. *International Forum of Educational Technology & Society*. 17(3), 192—207.
- Murtiyastuti, K. Y. 2022. Pengaruh Media Powtoon dalam Pembelajaran Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas VII SMPN1 Krembung. *JELS: Journal of Education and Learning Sciences*. 2 (2).
- Sa'diyah, Ilmatus. 2022. Permainan Edukasi untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Laporan Hasil Observasi. *SANDIBASA 1 (Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia 1)*. ISBN 978-623-88045-0-4.
- Tantikasari B, Mudzanatun & Kiswoyo. 2017. Keefektifan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Melalui Media Puzzle Gambar Seri Terhadap Siswa Kelas IV Semester 2 SD Negeri Jiken 05 Blora. *Dinamika Pendidikan*. 1-15.
- Yulia, Wiwin. 2017. Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi dengan Menggunakan Metode Field Trip. *Jurnal DIKSATRASIA*. 1 (2).