

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa memiliki peranan sangat penting dalam kehidupan manusia. Bahasa mempermudah manusia untuk berkomunikasi, baik secara lisan maupun tertulis. Kemampuan berkomunikasi tersebut dapat menyatukan perbedaan bahasa setiap orang dari berbagai daerah melalui satu bahasa yaitu bahasa Indonesia bagi masyarakat di negara Indonesia. Hal ini sesuai dengan pernyataan Resmini dkk.(2009, hlm.12) yaitu “sangat pentingnya kedudukan dan fungsi bahasa Indonesia baik bagi kelangsungan kehidupan bangsa dan negara Indonesia maupun dalam kehidupan warga negara secara individual, maka peningkatan dan penguasaannya sangat penting”. Pelatihan keterampilan tersebut dapat dilatih melalui jalur pendidikan khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

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.

Salah satu keterampilan bahasa yang harus dikuasai siswa adalah keterampilan menulis. Menulis merupakan komunikasi tertulis untuk mencurahkan pikiran, perasaan ataupun gagasan penulis kepada pembaca melalui sederetan lambang-lambang grafik sehingga apa yang disampaikan penulis dapat difahami oleh pembaca. Hal ini sesuai dengan pendapat Tarigan (dalam Resmi,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 Resmi,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. Hal ini sejalan dengan pendapat Silmi (2002, hlm.1) yaitu “surat adalah sehelai kertas atau lebih yang digunakan untuk mengadakan komunikasi secara tertulis, adapun isi surat dapat berupa pernyataan, keterangan, pemberitahuan, laporan, permintaan, pertanyaan, sanggahan, tuntutan, gugatan 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.”

Berdasarkan pengertian surat undangan resmi di atas, maka surat undangan resmi harus ditulis dengan menggunakan bahasa resmi. Penggunaan bahasa resmi ini dapat dilatih melalui penggunaan kalimat efektif yang baik dan penggunaan ejaan yang benar. Oleh karena itu, pembelajaran menulis surat undangan resmi harus mampu mengajarkan siswa menulis surat undangan resmi dengan menggunakan kalimat efektif yang baik, ejaan yang benar dan susunan bagian-bagian surat yang tepat.

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 penelitian data awal 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. 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. Akan tetapi, ketika guru memberikan penjelasan tersebut, beberapa siswa laki-laki sangat ribut dan beberapa siswa perempuan tampak mengantuk. Selain itu, ruangan kelas yang luas dan banyak bangku kosong sementara siswa hanya berjumlah 20 orang menyebabkan siswa sangat leluasa berpindah-pindah duduk dan berjalan-jalan di dalam kelas. Padahal, sebelumnya guru sudah memberikan selebaran kertas contoh surat undangan resmi agar siswa melihat contoh tersebut dan mendengarkan penjelasannya dari guru. 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 dengan 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.

Hal-hal tersebut menyebabkan hasil evaluasi belajar siswa kelas V-B SDN Conggeang 1 mengenai keterampilan menulis surat undangan resmi tidak mencapai tujuan yang diharapkan. 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, maka selain dari aktivitas siswa yang kurang baik, ada pula hal-hal lain yang menyebabkan hasil evaluasi tersebut tidak memuaskan. Beberapa hal tersebut yaitu rendahnya kemampuan siswa dalam hasil tes pengetahuan dan keterampilan menulis surat undangan resmi. Tes pengetahuan menguji pemahaman siswa mengenai bagian-bagian surat undangan resmi dan penggunaan ejaan dengan tepat. Dalam hal ini, terlihat siswa tidak hafal bagian-bagian surat undangan resmi dan tidak paham penggunaan ejaan dengan 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 titik di akhir kalimat, penggunaan huruf kapital di tengah-tengah kata, serta tidak mencantumkan tanda koma dan titik dua di tempat yang seharusnya.

Tabel 1.1

Format Penilaian Hasil Tes Belajar Siswa Menulis Surat Undangan Resmi

No.	Nama Peserta Didik	Skor	Skor Tes Keterampilan	Jumlah	Nilai	Tuntas	Belum Tuntas
1.	Agus Deden	6	5	11	28		√
2.	Aida S. A. H	9	4	13	33		√
3.	Alestanova P. P.S	12	14	26	67		√
4.	Alfi Wulan P	11	14	25	64		√
5	Anisya L. S	10	19	29	74	√	
6.	Anwar S	3	7	10	26		√
7.	Delina N	11	14	25	64		√
8.	Desi Safitri	9	16	25	64		√
9.	Dinda N. P. S	9	5	14	36		√
10.	Dwi Novianti	8	11	19	49		√
11.	Fadzli Aziz A	7	12	19	49		√
12.	Hamdan M. H	9	21	30	77	√	
13.	Maghfira Z. S	8	15	23	59		√
14.	Meira Putri T	9	16	25	64		√
15.	M Faturrohman	3	7	10	26		√
16.	M Ramadhani	8	10	18	46		√
17.	M Sendi S	4	8	12	31		√
18.	Nazwa L. Z	12	19	31	79	√	
19.	Syifa K	10	14	24	62		√
20.	Vina A S	9	9	18	46		√

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, maka dirancanglah sebuah perencanaan pembelajaran untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menerapkan 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 memasang setiap 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-BSDN Conggeang 1 Kecamatan Conggeang Kabupaten Sumedang).

B. Rumusan dan Pemecahan Masalah Penelitian

1. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang 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:

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran keterampilan menulis surat undangan resmi dengan menerapkan permainan “Aku Pemburu Pokemon” di kelas V-B SDN Conggeang 1?
- b. 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?
- c. 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?
- d. Bagaimana peningkatan keterampilan menulis surat undangan resmi dengan menerapkan permainan “Aku Pemburu Pokemon” di kelas V-B SDN Conggeang 1?

2. Pemecahan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan dalam pendahuluan, maka permasalahan utama dalam pembelajaran menulis surat undangan resmi yaitu:

- a. Pengelolaan Kelas
 - 1) Siswa sangat aktif (tidak bisa duduk diam dengan tenang di bangku) sehingga menyebabkan mereka tidak bisa fokus dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini menyebabkan suasana kelas sangat ribut dimana beberapa siswa laki-laki selalu memukul-mukul meja, ada pula beberapa siswa yang mengobrol dengan temannya, banyak bertanya tetapi terkadang pertanyaan tersebut tidak berhubungan dengan materi

pembelajaran, bermain-main ke kelompok lain, dan keluar masuk kelas dengan alasan izin ke WC. Selain itu, ada pula beberapa siswa perempuan kurang antusias dalam pembelajaran, terlihat dari wajahnya yang sering melamun dan tampak mengantuk.

- 2) Siswa dalam kategori pintar bersifat individualis sedangkan siswa dalam kategori papak dan asor tidak memiliki jiwa kompetitif. Siswa yang mempunyai kemampuan belajar lebih cepat enggan membantu temannya yang kurang kemampuannya dalam belajar. Hal ini terlihat dari siswa pintar lebih mendominasi dalam pengerjaan tugas kelompok dan enggan membantu kesulitan temannya ketika tidak mengerti mengenai materi pembelajaran. Beberapa siswa dalam kategori pintar lebih memilih mengganggu temannya yang kurang paham daripada mengajari temannya tersebut. Selain itu, ada beberapa siswa yang tampak berkuasa dan hanya memerintahkan temannya mengerjakan tugas kelompok.

b. Keterampilan Menulis

- 1) Siswa kebingungan menulis surat undangan resmi. Misal, ketika sudah mendapat soal evaluasi mereka bingung harus menulis apa dahulu ataupun jika sudah menulis beberapa bagian surat undangan resmi mereka bingung selanjutnya menulis apa lagi.
- 2) Siswa kebingungan menuangkan gagasannya seperti menyusun kalimat dalam isi surat serta beberapa siswa menggunakan bahasa yang tidak baku dalam menulis surat undangan resmi.
- 3) Siswa selalu meniru kalimat-kalimat surat undangan resmi pada contoh sebelumnya. Sehingga, ketika diminta untuk menulis surat undangan resmi dengan tema yang berbeda mereka kebingungan.
- 4) Kebanyakan siswa menggunakan huruf kapital di tengah-tengah kata, tidak mencantumkan titik di akhir kalimat, kebingungan menempatkan tanda koma dan selalu lupa menuliskan tanda titik dua pada surat undangan resmi yang ditulisnya.

Permasalahan-permasalahan di atas dianalisis dan dilakukan tindakan pemecahan masalah dengan menerapkan permainan “Aku Pemburu Pokemon”. Berikut adalah uraian alasan yang menunjang selesainya setiap permasalahan-

permasalahan di atas dengan menerapkan permainan “Aku Pemburu Pokemon” yaitu:

a. Pengelolaan Kelas

Permasalahan-permasalahan mengenai pengelolaan kelas yang telah dipaparkan di atas dapat di atasi dengan menggunakan permainan “Aku Pemburu Pokemon”. Berikut adalah beberapa alasan yang menunjang penerapan permainan “Aku Pemburu Pokemon” untuk mengatasi setiap permasalahan pengelolaan kelas yang telah diuraikan di atas, yaitu:

- 1) Siswa sangat aktif (tidak bisa duduk diam dengan tenang di bangku) sehingga menyebabkan suasana kelas sangat ribut dan mereka tidak bisa fokus dalam mengikuti pembelajaran. Sementara itu, metode pembelajaran yang digunakan hanyalah ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Oleh karena itu, ketika guru menjelaskan materi tentang surat undangan resmi kebanyakan siswa tidak memperhatikan dan sibuk bermain-main dengan temannya. Sehingga, ketika guru menggunakan metode tanya jawab, beberapa siswa hanya diam saja dan ketika ditanya mengenai materi surat undangan resmi mereka tidak mengerti dan beberapa siswa bertanya mengenai hal yang tidak berhubungan dengan surat undangan resmi. Oleh karena itu, permainan “Aku Pemburu Pokemon” sangat tepat digunakan untuk membuat suasana kelas lebih teratur dan pembelajaran menjadi lebih kondusif. Permainan “Aku Pemburu Pokemon” dapat membuat suasana kelas menjadi lebih kondusif karena setiap siswa akan berusaha untuk memahami surat undangan resmi agar dapat menyumbangkan pokemon untuk kelompoknya.
- 2) Siswa dalam kategori pintar bersifat individualis sedangkan siswa dalam kategori papak dan asor tidak memiliki jiwa kompetitif. Sementara itu, dalam kegiatan diskusi tidak ada pembagian tugas yang menyebabkan semua tugas diskusi hanya dikerjakan oleh siswa pintar dalam kelompok tersebut. Sementara anggota kelompok lainnya bermain-main atau bahkan membuat keributan dengan berpindah-pindah tempat duduk. Selain itu, tidak adanya hukuman bagi siswa yang tidak ikut kerjasama menyebabkan anggota kelompok merasa tidak peduli ketika mereka tidak bisa menulis

surat undangan resmi. Begitupun dengan ketua kelompok, karena ketidakmampuan anggota kelompok menulis surat undangan resmi tidak ada pengaruhnya bagi mereka maka mereka enggan mengajari teman kelompoknya menulis surat undangan resmi. Hal ini dapat di atasi melalui permainan “Aku Pemburu Pokemon” yang terdiri dari dua tahap permainan yang menuntut adanya pembagian tugas sehingga semua tugas diskusi tidak dapat dikerjakan jika semua anggota kelompok tidak ikut bekerjasama. Selain itu, dalam permainan ini terdapat hukuman bagi kelompok yang memperoleh pokemon paling sedikit karena kemampuan menulis surat undangan resminya rendah. Sehingga, mereka termotivasi untuk belajar menulis surat undangan resmi agar tidak kalah dalam permainan tersebut. Begitupun dengan ketua kelompok atau siswa pintar, karena dalam permainan ini tugas kelompok menulis surat undangan resmi tidak bisa dikerjakan sendiri, maka mereka harus mengajari teman kelompoknya menulis surat undangan resmi agar tidak kalah dan mendapatkan pokemon sebanyak mungkin.

b. Keterampilan Menulis

- 1) Siswa kebingungan menulis surat undangan resmi. Hal yang menyebabkan siswa kebingungan tersebut adalah siswa tidak hafal dan tidak mengerti bagian-bagian surat undangan resmi.
- 2) Siswa selalu meniru kalimat-kalimat surat undangan resmi pada contoh sebelumnya. Hal ini dikarenakan media yang digunakan pun hanya sebatas contoh surat undangan resmi sehingga mereka kurang tertarik mengikuti pembelajaran dan hanya terpaku pada contoh yang diberikan oleh guru.
- 3) Kebanyakan siswa menggunakan huruf kapital di tengah-tengah kata, tidak mencantumkan titik di akhir kalimat, kebingungan menempatkan tanda koma dan selalu lupa menuliskan tanda titik dua pada surat undangan resmi yang ditulisnya. Hal yang menyebabkan lemahnya kemampuan penggunaan ejaan siswa dalam menulis surat undangan resmi adalah tidak adanya media pembelajaran yang melatih kemampuan siswa dalam menggunakan ejaan yang benar ketika menulis surat undangan resmi.

Permasalahan-permasalahan di atas mengenai rendahnya keterampilan menulis siswa dapat diatasi melalui permainan “Aku Pemburu Pokemon”. Permainan “Aku Pemburu Pokemon” dapat melatih siswa untuk menghafal dan mengerti bagian-bagian surat undangan resmi, menulis surat undangan resmi dengan berbagai tema, melatih penggunaan kalimat efektif, dan melatih kemampuan siswa dalam menggunakan ejaan yang benar ketika menulis surat undangan resmi.

Berdasarkan hal di atas, berikut adalah target proses dan target hasil pada penerapan permainan “Aku Pemburu Pokemon” untuk meningkatkan keterampilan menulis surat undangan resmi kelas V-B SDN Conggeang 1 yaitu:

a. Target Proses

1) Kinerja Guru

Kinerja guru dalam pembelajaran menulis surat undangan resmi melalui permainan “Aku Pemburu Pokemon” ini diharapkan dapat mencapai 100% berhasil dari semua aspek yang diamati dan dilakukan dengan kriteria sangat baik. Hal ini karena adanya tuntutan bagi seorang guru untuk menyampaikan pembelajarannya secara optimal.

2) Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa dalam pembelajaran menulis surat undangan resmi melalui permainan “Aku Pemburu Pokemon” ini diharapkan dapat mencapai 85% berhasil dari semua aspek yang diamati dan dilakukan dengan kriteria sangat baik. Adapun aspek yang dinilai meliputi partisipasi, kerjasama, dan motivasi.

b. Target Hasil

Dalam pembelajaran menulis surat undangan resmi melalui permainan “Aku Pemburu Pokemon” ini diharapkan 85% siswa dapat berhasil mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 74. Adapun aspek yang dinilai meliputi pengetahuan bagian-bagian surat dan penggunaan ejaan serta keterampilan menggunakan kalimat efektif dan ejaan yang benar dalam menulis surat undangan resmi.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk memperbaiki proses dan hasil belajar dalam menulis surat undangan resmi. Akan tetapi, secara khusus penelitian ini juga mempunyai tujuan sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran keterampilan menulis surat undangan resmi dengan menerapkan permainan “Aku Pemburu Pokemon” di kelas V-B SDN Conggeang 1.
- b. Untuk mengetahui peningkatan kinerja guru pada pelaksanaan pembelajaran keterampilan menulis surat undangan resmi dengan menerapkan permainan “Aku Pemburu Pokemon” di kelas V-B SDN Conggeang 1.
- c. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas siswa pada pelaksanaan pembelajaran keterampilan menulis surat undangan resmi dengan menerapkan permainan “Aku Pemburu Pokemon” di kelas V-B SDN Conggeang 1.
- d. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan menulis surat undangan resmi dengan menerapkan permainan “Aku Pemburu Pokemon” di kelas V-B SDN Conggeang 1.

2. Manfaat Penelitian

Berdasarkan pemecahan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

a. Manfaat bagi Siswa

Penelitian ini bermanfaat bagi siswa meningkatnya keterampilan menulis surat undangan resmi dengan menggunakan kalimat efektif dan ejaan yang benar melalui pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, penelitian ini juga bermanfaat bagi siswa untuk meningkatkan partisipasi, kerjasama, dan motivasinya.

b. Manfaat bagi Guru

Penelitian ini bermanfaat bagi guru memperkaya pengetahuannya mengenai alternatif permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran menulis surat undangan resmi. Selain itu, penelitian ini juga dapat bermanfaat bagi guru

untuk mengembangkan pengelolaan kelas dengan mengetahui karakteristik peserta didiknya.

c. Manfaat bagi Sekolah

Penelitian ini bermanfaat bagi sekolah sebagai dokumen dan menambah wawasan untuk melakukan perbaikan pembelajaran dalam materi ataupun tingkatan kelas yang berbeda.

d. Manfaat bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti mengaplikasikan teori-teori dan gagasan yang diperolehnya selama masa perkuliahan. Selain itu, melalui penelitian ini, peneliti dapat menambah pengetahuan dan pengalaman mengenai fakta dan kondisi aktual di sekolah dasar. Manfaat lain yang diperoleh peneliti yaitu penelitian ini dapat memperdalam pemahaman mengenai cara mengajarkan keterampilan menulis khususnya menulis surat undangan resmi.

e. Manfaat bagi Peneliti Lain

Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti lain sebagai pembanding maupun acuan penelitian yang sejenis baik itu dalam hal materi maupun tindakan yang digunakan dalam penelitian ini.

f. Manfaat bagi Lembaga Universitas Pendidikan Indonesia (UPI)

Penelitian ini bermanfaat bagi lembaga UPI sebagai tambahan referensi bahan perkuliahan untuk kajian mahasiswa dalam melakukan penelitian.

D. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi ini meliputi bab I, bab II, bab III, bab IV, dan bab V. Bab I berisi latar belakang, rumusan dan pemecahan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, struktur organisasi skripsi, serta batasan istilah. Bab II terdiri dari kajian pustaka, penelitian yang relevan, dan hipotesis tindakan. Kajian pustaka berisi pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar, pengertian menulis, tujuan menulis, fungsi menulis, pengertian surat undangan resmi, bagian-bagian surat undangan resmi, pengertian kalimat efektif, ciri-ciri kalimat efektif, penggunaan ejaan, huruf kapital, tanda titik, tanda koma, tanda titik dua, pengertian permainan bahasa, faktor penentu permainan bahasa, permainan “Aku Pemburu Pokemon”, dan teori yang mendukung permainan “Aku Pemburu Pokemon”. Bab III berisi lokasi dan waktu penelitian, subjek penelitian, metode

dan desain penelitian, prosedur penelitian, pengumpul data, teknik pengolahan data dan analisis data, serta validitas data. Bab IV berisi paparan data awal, paparan data tindakan siklus I, paparan data tindakan siklus II, paparan data tindakan siklus III, dan pembahasan. Sementara itu, bab V berisi kesimpulan dan saran.

E. Batasan Istilah

1. Permainan

Permainan merupakan alat bagianak untuk menjelajahi dunia, dariapa yang tidak dikenali sampai apayang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuat sampai mampu melakukan (Sugiarsih, 2010). Selain itu, menurut Soeparno (dalam Djuanda, 2006, hlm.94) “permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara yang menggembirakan. Apabila keterampilan yang diperoleh dalam permainan itu berupa keterampilan bahasa tertentu, permainan tersebut dinamakan permainan bahasa”.

2. Permainan “Aku Pemburu Pokemon”

Permainan “Aku Pemburu Pokemon” merupakan permainan yang terdiri dari 2 tahap yaitu:

- a. Tahap memasangkan bagian-bagian surat undangan resmi dan memperbaiki kesalahan kalimat serta ejaan dalam surat undangan resmi.

Siswa bersama teman kelompoknya secara bergantian memasangkan bagian-bagian surat undangan resmi dan memperbaiki kesalahan kalimat dan ejaan dalam surat undangan resmi. 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.

- b. Tahap menulis gotong royong surat undangan resmi.

Siswa bersama teman kelompoknya mengocok bagian-bagian surat undangan resmi. Sehingga, setiap orang mempunyai tanggung jawab untuk menulis dua bagian surat undangan resmi. Surat undangan resmi didiskusikan secara bersama-sama tetapi setiap siswa mempunyai tanggung jawab terhadap dua bagian surat 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.

Pokemon-pokemon yang telah diperoleh setiap kelompok kemudian dihitung dan dicari kelompok paling banyak dan paling sedikit mengumpulkan pokemon. Pada akhir pembelajaran, kelompok yang dapat mengumpulkan pokemon paling banyak akan mendapatkan hadiah, sementara kelompok yang memperoleh pokemon paling sedikit akan mendapatkan hukuman.

3. Menulis

Menurut Tarigan (dalam Resmini, dkk, 2007, hlm.115) “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.” Pendapat lain dikemukakan oleh Suriamiharja (dalam Resmini, dkk, 2007, hlm.116) “menulis adalah berkomunikasi mengungkapkan pikiran, perasaan dan kehendak kepada orang lain secara tertulis.”

Dari kedua pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa menulis adalah serangkaian huruf yang menghasilkan gambaran baik itu gambaran dari pikiran maupun perasaannya sehingga dapat dibaca dan difahami oleh seseorang sebagai bentuk komunikasi tertulis.

4. Surat Undangan Resmi

Menurut Permadian (2009) “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.” Maka, surat undangan resmi adalah surat yang berisi pemberitahuan kepada seseorang untuk menghadiri suatu acara yang berhubungan dengan kedinasan ataupun bisnis tertentu dan menggunakan bahasa yang resmi dalam penulisannya.