

---

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS NARASI SISWA KELAS VIII.2 SEMESTER 2 MELALUI *WRITING GAMES* DI SMPN 1 SINDANGJAYA**

Oleh  
Suharno  
SMPN 1 Sindangjaya  
E-mail: [sunarno@gmail.com](mailto:sunarno@gmail.com)

---

**Article History:**

Received: 07-03-2022

Revised: 18-03-2022

Accepted: 22-04-2022

**Keywords:**

Menulis Narasi, Writing Games

**Abstract:** Pembelajaran menulis bagi siswa SMP menurut kurikulum KTSP adalah menjadikan siswa mampu menulis wacana pendek dan esai berbentuk report, descriptive, procedure, dan narrative. Untuk itulah berdasarkan tujuan pembelajaran menulis tersebut, dalam menguasai keempat keterampilan berbahasa, menulis salah satunya harus juga dapat digunakan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Namun kondisi yang terjadi didalam kelas menunjukkan minat siswa yang sangat kurang dalam menulis. Siswa menganggap menulis bukanlah keterampilan menulis yang harus dikuasai melainkan hanya salah satu factor yang dapat membuat siswa naik kelas sehingga dalam tulisan siswa masih ditemukan kesalahan-kesalahan dalam penggunaan kaidah bahasa dan kata-kata yang belum tepat. Untuk mengatasi masalah tersebut, guru kelas menerapkan satu teknik menulis yaitu Writing Games. Writing Games adalah permainan menulis yang terdiri dari beberapa permainan dan guru memilih dua jenis permainan menulis yaitu Silly Story dan What's Next. Silly Story menekankan pada kemampuan siswa menulis kalimat dan What's Next? menekankan pada kemampuan siswa menulis kalimat paragraph. Penelitian ini terdiri dari dua siklus dan masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa teknik Writing Games memberikan dampak positif dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa. Hal ini ditunjukkan dengan hasil kuesioner siswa yang menyatakan bahwa seluruh siswa menyukai teknik ini dan teknik ini juga membantu siswa dalam menulis dan menuangkan ide-ide yang kreatif. Dari hasil nilai menulis siswa menunjukkan peningkatan dalam menulis dibandingkan dengan nilai menulis mereka pada semester lalu sebelum menggunakan Writing Games.

## PENDAHULUAN

Menulis merupakan media berkomunikasi untuk mengungkapkan pemikiran-pemikiran kedalam bentuk tulisan atau teks dan di dalamnya terjadi proses interaktif antara peneliti dan pembaca, sehingga penulis dapat menyampaikan pesan-pesan atau ide-idenya kepada pembaca. Dalam pembelajaran menulis berbahasa Inggris untuk siswa SMP, Peraturan menteri Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia nomor 58 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama / madrasah tsanawiyah. tujuan pembelajaran menulis yang termaktub dalam kurikulum K13 revisi Permendikbud Nomor 20 Tahun 2016 di bawah ini :

Pengajaran bahasa, termasuk pengajaran bahasa Inggris seyogyaberfokus pada peningkatan kompetensi peserta didik untuk mampu menggunakan bahasa tersebut dalam mencapai tujuan komunikasi di berbagai konteks, baik lisan maupun tulis. Salah satu pendekatan yang berfokus pada peningkatan kompetensi peserta didik untuk menggunakan bahasa yang dipelajarinya dalam berbagai tujuan komunikasi adalah pengajaran berbasis teks. Pembelajaran ini adalah pembelajaran yang mengacu pada fungsi bahasa dan penggunaannya, yang merupakan satu kesatuan makna baik lisan maupun tulis. Adapun yang dimaksud dengan teks adalah kesatuan makna yang dapat terdiri atas satu kata seperti kata '*stop*' di pinggir jalan, satu frase '*no smoking*', satu kalimat berupa pengumuman sampai satu buku. Dengan demikian, pembelajaran berbasis genre sangat relevan untuk diterapkan..<sup>1</sup>

Lebih detil dalam silabus dijelaskan bahwa tujuan pembelajaran menulis berbahasa Inggris adalah menjadikan siswa mampu menulis wacana pendek dan esai berbentuk report, descriptive, procedure, dan narrative. Untuk itulah berdasarkan tujuan pembelajaran menulis tersebut, dalam menguasai keempat keterampilan berbahasa, menulis salah satunya harus juga dapat digunakan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini, peneliti akan menitikberatkan pada pembelajaran menulis narasi berbahasa Inggris untuk kelas VIII semester 2

Kelas VIII. pada dasarnya merupakan siswa yang memiliki kemampuan yang lebih dalam hal pengetahuan akademik dan non akademik, pengalaman, penguasaan kosa kata atau vocabulary dan kemampuan mendengar, berbicara, membaca dan menulis.diaantaraamya menulis narasi. Namun kondisi kelas yang terjadi di kelas VIII.2 SMPN 1 Sindangjaya menunjukkan hasil yang kurang optimal dalam hasil belajar menulis dan masih sama dengan hasil belajar menulis kelas sebelumnya yaitu kelas 7. Kondisi siswa menunjukkan minat mereka terhadap menulis dalam bahasa Inggris belum optimal karena kebanyakan dari mereka masih menganggap nilai ulangan umum merupakan nilai akhir yang sangat menentukan naik tidaknya mereka ke kelas berikutnya daripada nilai menulis. Dalam teknis menulis pun kebanyakan siswa masih mengalami kesulitan dalam menggunakan kaidah berbahasa Inggris yang baik, seperti tata bahasa (grammar), ejaan (spelling), tanda baca (punctuation) dan pemilihan kata (diction)

Untuk itulah, peneliti akan mencoba menerapkan suatu teknik yang menyenangkan dan dapat merangsang kreativitas siswa dan minat siswa dalam menulis bahasa Inggris, terutama menulis narasi, yaitu teknik Writing Games. Bentuk permainan menulis ini diharapkan mampu mengoptimalkan hasil belajar menulis kelas VIII.2 tahun ke dua karena

---

permainan dapat menciptakan suasana menyenangkan, relax dan santai namun tetap mengandung muatan yang dapat mendorong siswa untuk menulis.

### LANDASAN TEORI

Beberapa penelitian tentang menulis narasi yang sudah dilakukan, menggunakan teknik yang berbeda-beda. Berikut ini adalah penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan teknik computer games, aktivitas perencanaan menulis dengan menggambar, dan penelitian tingkah laku.

Penelitian pertama, yaitu penggunaan computer games dalam menulis narasi. Penelitian ini dilakukan oleh Judy Robertson dan Judith Good<sup>2</sup> di beberapa SMP di Inggris. Mereka mengadakan pelatihan yang diikuti oleh siswa SMP tentang bagaimana menulis narasi dengan menggunakan computer games secara runtut; yaitu dimulai dari penciptaan tokoh cerita, pembuatan alur cerita, sampai pada percakapan-percakapan yang akan masuk kedalam cerita. Pelatihan ini terselenggara berdasarkan hasil survey yang disebarakan kepada beberapa siswa SMP. Hasil survey tersebut menyebutkan bahwa terdapat 53% anak bermain computer games selama 4 kali seminggu bahkan lebih, dan terdapat 44% anak menggunakan computer games selama 1 jam atau lebih per main. Kondisi tersebut juga didukung dengan hasil survey yang dilakukan oleh organisasi Teachers Evaluating Educational Multimedia kepada sejumlah orang tua tentang apakah anak-anak mendapatkan pengetahuan dan motivasi dalam belajar mereka ketika mereka sedang bermain computer. Hasil survey menunjukkan bahwa 85% orang tua merasa bahwa anak-anak mereka mendapatkan sesuatu yang baru yang mereka pelajari ketika bermain computer dan permainan dalam computer dapat membantu anak-anak untuk menganalisa masalah, memecahkan masalah dan membangun strategi.

Dari mendapatkan hasil survey, para guru diminta untuk memilih beberapa permainan computer dan menggunakan permainan tersebut dalam proses pembelajaran di kelas, terutama dalam menulis narasi. Setelah itu, mereka diminta untuk membuat evaluasi dari penggunaan permainan tersebut. Hasil yang didapat para guru menyebutkan bahwa jarang ditemukan siswa mendapatkan pengetahuan tertentu ketika bermain computer, namun dalam banyak hal, permainan computer dapat merangsang kreativitas siswa dalam penelitian narasi, terutama dalam penciptaan tokoh cerita dan pembuatan scenario. Permainan computer baik langsung maupun tidak langsung mengembangkan kemampuan siswa untuk bekerjasama dan berkolaborasi dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian selanjutnya yaitu membandingkan hasil menulis narasi siswa yang menggunakan teknik menggambar dan yang tidak menggunakan teknik ini. Penelitian ini dilakukan oleh Helen Coldwell dan Blaire H. Moore<sup>3</sup> pada siswa kelas 2 dan 3 sekolah dasar. Mereka mengambil 2 sampel kelas yang masing-masing berjumlah 42 siswa. Kelas pertama merupakan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggambar untuk kegiatan perencanaan menulis narasi dan kelas kedua, kelas control, tidak mendapatkan perlakuan tersebut-dengan kata lain, tidak menggunakan teknik apapun dalam menulis narasi. Kedua

kelas mendapatkan bobot 15 pertemuan per minggu; terdiri dari 15 menit diskusi dilanjutkan dengan 45 menit menggambar dan 30 menit menuliskan draft awal. Kemudian hasil menulis dari kedua kelas tersebut di analisa dan dihitung dengan menggunakan ANAVA dua arah dan hasil dari perhitungan tersebut menyebutkan bahwa kelas yang menggunakan metode menggambar untuk kegiatan awal menulis narasi lebih efektif dan mempermudah siswa dalam menulis narasi dan teknik ini cukup berhasil menarik minat siswa untuk mampu menulis narasi berdasarkan gambar yang mereka buat.

Penelitian yang ketiga dilakukan oleh John Taylor Thompson<sup>4</sup> pada salah satu siswa kelas 3 sekolah dasar di Amerika. John melakukan investigasi tentang perilaku belajar siswa tersebut dalam menulis narasi dan menemukan anak tersebut mengalami kesulitan dalam berimajinasi. Contohnya ketika siswa ini harus menciptakan tokoh yang akan berperan dalam ceritanya, ia khawatir jika tokoh tersebut tidak dapat dilihat di kehidupan nyata. Ia ingin mengambil cerita tentang alien, namun ia tidak yakin apakah boleh mengambil alien sebagai tokoh cerita karena alien tidak nyata dan pesawat makhluk asing tidak mungkin mendarat di bumi, apalagi di belakang halaman rumahnya. Lalu ia tidak yakin bagaimana membuat percakapan dalam bahasa alien atau bolehkah ia menulis percakapan alien itu dalam bahasanya sendiri. Begitu banyak hal yang ia khawatirkan sehingga ia menjadi bingung dan sulit menuangkan kreativitasnya dalam bentuk tulisan. Hal ini terjadi karena usia anak tersebut yang secara psikologis masih memikirkan segala sesuatu dengan konkrit dan riil, seperti yang ia lihat dalam kehidupan sehari-hari.

### **Menulis Narasi**

Menulis narasi esensinya adalah menulis cerita yang menggambarkan urutan atau rangkaian kejadian pada saat ini atau pada saat lampau. (Jennifer Jordan:1988, Maya Pillai:2001). Cerita atau kisah-kisah bersifat hiburan dan bertujuan untuk menghibur pembaca dengan menyentuh rasa dan menambah emosi mereka pada saat mereka membaca rangkaian kejadian yang terdapat dalam cerita (David Nunan:1983). Pavlenko menitikberatkan susunan dan isi cerita itu berdasarkan pada ras, gender, dan kelas etnik tertentu yang kesemua hal tersebut dapat mempengaruhi pemikiran pembaca tentang apa yang dibicarakan peneliti dalam bentuk cerita (Pavlenko:2002). Hal ini sesuai dengan pendapat Mark dan Kathy Anderson berikut ini :

A narrative is a text that tells a story and, in doing so, entertain the audience. The purpose of narrative, other than providing entertainment, can be to make the audience think about an issue, teach them a lesson, or excite their emotions.<sup>5</sup>

Tidak seperti kemampuan berbahasa lainnya, menulis narasi memerlukan kreativitas, imajinasi dan pengetahuan siswa dalam menyusun ide-ide mereka yang akan tertuang dalam tulisan. Selain itu, dalam menulis siswa harus mampu menggunakan kaidah berbahasa yang tepat agar ide-ide yang tertuang dalam cerita mereka menjadi koheren dan runtut. Untuk melakukan hal itu mereka harus dapat menghubungkan dan mengembangkan ide-ide mereka agar urutan tulisan lebih logis dan runtut (Anima Chakraverty dan Kripa K.Gautam:1994)

---

Ketika guru menugaskan siswa untuk menulis narasi atau cerita, guru dapat membantu siswa untuk berimajinasi dengan menjelaskan kepada mereka bahwa menulis cerita sama mudahnya seperti mereka menulis pengalaman pribadi mereka sendiri atau hal-hal yang pernah mereka alami, contohnya pengalaman yang sangat menyenangkan, pengalaman yang paling berkesan atau pengalaman yang tidak dapat dilupakan. Dari topik-topik tersebut siswa mampu merangkai kronologis kejadian peristiwa tersebut dalam bentuk cerita (Alice Heim dan Bruce L. Edwards, Jr.:1996).

Berdasarkan kurikulum, untuk menulis narasi siswa harus dapat memahami pengertian tentang narasi yang tercakup dalam kegiatan mendengar, berbicara dan membaca. Guru memiliki peranan yang penting untuk dapat menyajikan pembelajaran tentang narasi kedalam kemampuan berbahasa yang lain. Bentuk kegiatan mendengar dapat diintegrasikan dengan berbicara, misalnya guru meminta siswa untuk mendengarkan cerita dan siswa dapat menceritakan ulang isi cerita tersebut, atau guru meminta siswa untuk membaca cerita pendek atau novel kemudian siswa diminta untuk menceritakan ulang cerita tersebut atau menuliskan isi cerita yang terdapat dalam novel, karena dengan menceritakan ulang isi cerita tadi siswa dapat memahami isi cerita dan kegiatan tersebut di atas dapat memberikan pemahaman kepada siswa tentang narasi (Gail E. Tompkins:1994).

Pada saat siswa akan memulai menulis narasi, guru harus memastikan bahwa mereka telah menetapkan satu topik atau tema cerita, karakter atau tokoh cerita yang akan 'bermain' beserta ekspresi-ekspresi yang akan tergambar dalam cerita mereka nanti (Maya Pillai:2001). Tema cerita dapat digambarkan secara tersirat maupun tersurat dan tetap mengacu pada struktur penulisan narasi sehingga penulis dapat lebih mudah menuangkan ide-ide mereka tentang penggambaran kejadian-kejadian cerita, karakter atau tokoh, dan alur ceritanya (Gail E. Tompkins:1994).

Menurut Pillai, ada tiga jenis penulisan narasi yang harus diperhatikan siswa sebelum mereka menulis cerita :

a. Narasi personal

Jenis narasi ini berhubungan dengan kisah perjalanan hidup seseorang atau seseorang yang menuliskan pengalaman hidupnya agar dapat menghibur atau menyentuh rasa pembaca sehingga pembaca ikut larut dalam kisah tersebut dan dapat merasakan apa yang penulis rasakan saat itu.

b. Narasi Imajinasi

Narasi imajinasi dapat juga disebut dengan cerita fiksi atau cerita khayalan. Untuk menuliskan jenis narasi ini, penulis menggunakan kreativitas dan imajinasinya agar pembaca dapat membayangkan cerita tersebut seolah-olah nyata. Untuk menarik rasa pembaca, penulis biasanya membuat cerita yang aneh atau tidak umum namun pembaca merasakan itu seperti nyata dalam kehidupan mereka sehari-hari.

c. Narasi esai

Untuk menulis narasi jenis ini diperlukan topik tertentu dan dijabarkan oleh penulis. Segala hal yang digambarkan oleh penulis terpaku atau terpusat pada topik tersebut dengan menggunakan atau tidak menggunakan dialog di dalamnya.

Menulis narasi adalah menulis cerita dan tujuan menulis cerita adalah menghibur pembaca. Untuk dapat menarik perhatian pembaca, penulis menggunakan kreativitas dan daya imajinasinya. Dalam penelitian ini, jenis narasi yang akan diberikan kepada siswa adalah narasi imajinasi karena siswa akan diberikan satu topik tertentu untuk

dikembangkan menjadi satu cerita.

#### 1. Struktur Penulisan Narasi

Ketika penulis sudah memilih jenis narasi yang akan dibuat menjadi cerita, penulis harus memahami struktur penulisan narasi yang merupakan langkah-langkah dalam menulis narasi. Mark Anderson dan Kathy Anderson menyebutkan tahapan dalam menulis narasi sebagai berikut :

- a. Orientasi; menunjuk pada tempat cerita itu dimulai, waktu kapan cerita dimulai dan siapa yang berperan dalam cerita. Orientasi dapat disebut juga sebagai setting atau latar cerita akan dimulai, sehingga pembaca dapat merasakan suasana dalam cerita tersebut, apakah cerita berlatar masa kini, masa lampau atau masa yang akan datang. Pembaca juga dapat membayangkan tokoh-tokoh yang berperan dalam cerita tersebut, apakah anak-anak, remaja atau orang tua, baik, jahat dan sebagainya.
- b. Komplikasi; adalah sekumpulan kejadian-kejadian yang berisi situasi, permasalahan, dan konflik dalam satu alur cerita. Menurut Gail E.Tompkins dalam bagian ini masalah yang muncul menimbulkan konflik atau situasi yang makin meruncing dan bagian inilah yang sangat diminati pembaca karena pada bagian inilah emosi pembaca mulai terpancing dan timbul rasa ingin tahu yang besar terhadap cerita tersebut.
- c. Urutan kejadian adalah seluruh reaksi tokoh yang ada dalam cerita terhadap masalah yang timbul dan yang telah menjadi konflik. Dalam bagian ini, peneliti menggambarkan seluruh ekspresi para tokoh yang terlibat dalam konflik dan dikemas dalam dialog yang dapat melibatkan emosi pembaca untuk larut dalam cerita.
- d. Resolusi adalah gambaran para tokoh cerita dalam menurunkan emosi pembaca untuk memecahkan masalah dan konflik. Dalam bagian ini, alur cerita mulai menurun dalam penyelesaian.
- e. Koda adalah bagaimana cerita berakhir dengan memberikan pembelajaran moral atau pesan-pesan penulis untuk pembacanya dan berharap pembaca dapat mengambil pelajaran dari cerita tersebut.

Struktur tersebut dapat membantu penulis dalam menulis cerita yang terorganisir dengan baik dan tiap-tiap bagian dalam struktur tersebut memudahkan penulis untuk menuangkan kreativitas dan imajinasinya.

Menulis narasi atau menulis cerita membutuhkan kreativitas dan imajinasi penulis dengan menggambarkan kejadian yang runtut dan sarat dengan pesan-pesan moral. Dalam proses pembelajaran menulis, guru harus dapat mendesain kegiatan menulis yang dapat membuat siswa terlibat dan menarik mereka untuk dapat menulis cerita yang baik.

#### **Pengajaran Menulis**

##### a. Hakikat Pengajaran Menulis

Untuk mengajarkan menulis, guru harus dapat mendampingi siswa selama proses menulis. Pada bab sebelumnya telah dijelaskan permasalahan yang timbul dan dialami siswa dalam menulis.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, hal pertama yang harus dilakukan oleh guru adalah membuat topik atau tema yang menarik bagi siswa (Jeremy Harmer:2004). Dengan cara ini siswa akan memiliki minat dan benar-benar tertarik untuk menuliskan

sesuatu yang memang mereka sukai. Jika siswa sudah terlibat dan menyukai tema yang dibuat, maka guru dengan mudah dapat membimbing mereka untuk fokus dengan apa yang mereka tulis termasuk dengan kaidah bahasa yang mereka gunakan, agar cerita mereka tidak hanya benar tetapi juga memiliki kaidah berbahasa yang tepat (Ann Raimes:2002). Aktifitas lain yang dapat dilakukan guru sebelum menugaskan siswa untuk menulis adalah dengan mengajak mereka membaca buku cerita atau novel-buku atau novel ini benar-benar yang mereka sukai, termasuk judul maupun pengarangnya, atau menonton film dengan tema yang mereka sukai, sehingga dengan aktifitas ini siswa memahami bentuk cerita atau narasi dan dapat membantu mereka berimajinasi dengan gaya mereka masing-masing. Setelah kegiatan ini, guru dapat menguatkan kembali dengan menjelaskan struktur penelitian narasi termasuk kaidah bahasa yang digunakan dalam cerita. H. Douglas Brown (2001) mengatakan bahwa ketika siswa terlibat dalam aktifitas menulis, guru tetap harus menekankan pada bentuk bahasa yang digunakan dalam tulisan mereka, seperti tata bahasa, perbendaharaan kata, dan juga ejaan serta tanda baca, agar mereka menghasilkan tulisan yang baik dan benar. Guru juga perlu menekankan pada siswanya pesan apa yang akan mereka berikan pada pembacanya. Lalu, menurut Jeremy Harmer guru harus benar-benar mengetahui apa yang sedang diminati siswa dan fungsi bahasa apa yang sudah dipelajari siswa, karena jika siswa sudah tertarik dengan apa yang akan ditulis maka guru akan lebih mudah untuk mengarahkan mereka pada penggunaan bentuk bahasa yang tepat dan benar. Hal tersebut juga sesuai dengan yang diungkapkan oleh John Langan (2003) dan beliau menekankan bahwa siswa harus mengetahui pembaca yang akan membaca cerita mereka bukan hanya guru. Jika siswa mengetahui bahwa ada pihak lain yang akan membaca tulisan mereka, mereka akan lebih tertarik dan termotivasi untuk membuat cerita yang bagus.

Untuk menciptakan lingkungan pembelajaran menulis yang mendukung siswa, Douglas memberikan hal-hal yang perlu diperhatikan guru sebagai berikut :

- a. Guru membimbing siswa untuk fokus pada apa yang akan mereka tulis.
- b. Guru mendampingi siswa selama proses menulis.
- c. Guru membantu siswa untuk membangun tahapan menulis mulai dari pramenulis, menulis dan setelah menulis.
- d. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menulis dan menulis ulang cerita mereka agar mereka dapat memeriksa kembali cerita tersebut.
- e. Guru menekankan kepada siswa pentingnya proses revisi atau memeriksa isi tulisan mereka.
- f. Guru membiarkan siswa menemukan ide-ide atau hal-hal yang mereka sukai untuk dimasukkan kedalam tulisan mereka.
- g. Guru memberikan balikan (feedback) atau komentar terhadap tulisan siswa sehingga siswa dapat melakukan revisi dari hasil tulisan tersebut untuk menghasilkan tulisan yang lebih baik. Balikan ini juga dapat dilakukan oleh sesama siswa, tidak hanya dari guru.

Dalam pengajaran menulis, guru harus memiliki kreatifitas untuk menciptakan suasana pembelajaran menulis menjadi kegiatan yang menarik bagi siswa dengan memberikan kesempatan bagi siswa untuk menuliskan tentang hal-hal mereka sukai. Ketika siswa melakukan kegiatan menulis ini, guru harus selalu mendampingi siswa

dan menekankan pentingnya bentuk bahasa yang tepat dalam tulisan mereka.

b. Peran Guru dalam Pengajaran Menulis

Dalam proses belajar mengajar, khususnya menulis, guru harus memahami bahwa guru memiliki peran yang sangat penting untuk menghasilkan siswa yang memiliki hasil tulisan yang memuaskan. Menurut Harmer, ketika siswa sedang terlibat dalam kegiatan menulis, guru memiliki tiga peran, yaitu sebagai motivator, nara sumber, dan pemberi balikan (feedback provider).

Guru sebagai motivator dalam proses menulis artinya guru mendukung dan memberikan masukan kepada siswa bahwa menulis memerlukan usaha dan kerja keras. Ketika siswa sedang menulis, terkadang ide mereka terputus ditengah jalan dan mereka tidak tahu apa yang harus lakukan untuk dapat menulis kembali dan meneruskan kembali ide mereka. Pada saat itulah, peran guru sebagai motivator sangat diperlukan untuk memberikan saran atau contoh-contoh kalimat yang dapat membantu siswa memecahkan masalah mereka sehingga mereka dapat melanjutkan kembali aktifitas menulis mereka.

Peran guru sebagai nara sumber adalah guru harus senantiasa mampu memberikan informasi yang diperlukan siswa selama proses menulis dan membantu siswa memerhatikan penggunaan kaidah bahasa dalam menulis. Guru harus selalu membantu siswa menyelesaikan masalah mereka selama proses menulis kapan saja siswa bertanya atau ragu-ragu akan hal tersebut.

Dan peran guru sebagai pemberi balikan (feedback provider) dalam proses menulis adalah guru memberikan balikan setelah membaca tulisan siswa dengan memberikan respon yang positif dan tetap mendorong siswa untuk tetap memiliki motivasi dalam menulis. Ketika guru memeriksa tulisan siswa, guru memberitahukan siswa bagian-bagian mana yang harus diperbaiki, misalnya jika guru menemukan kesalahan tata bahasa dalam tulisan siswa, guru dapat menggarisbawahi bagian tersebut dan menanyakan kepada siswa bagaimana memperbaikinya. jika siswa tidak menyadari kesalahan yang telah dibuat, guru dapat memberikan petunjuk atau menjelaskan kepada siswa apa yang harus dilakukan siswa untuk memperbaikinya sehingga siswa tahu dan tidak melakukan hal yang sama ketika menulis. Peran guru yang satu ini sangat membantu siswa untuk tidak melakukan banyak kesalahan dalam menulis dengan mempelajari feedback yang diberikan guru.

c. Proses Menulis

Membuat kegiatan menulis menjadi menarik bagi siswa adalah hal yang harus diperhatikan guru untuk dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis. Guru perlu mengembangkan kegiatan menulis dengan menekankan pada tiga proses tahapan: pra-menulis, menulis dan sesudah menulis (R.K. Singh dan Mitali De Sarkar:2004) yang akan dijabarkan berikut ini :

a. Tahap Pra-menulis

Dalam tahap ini, siswa dapat terdorong untuk menjelaskan ide-ide mereka dengan aktifitas sebelum menulis, seperti brainstorming dan menulis bebas (Brown : 2001). Jerry G. Gebhard menjelaskan macam-macam kegiatan pramenulis sebagai berikut :

1) Brainstorming :

Diberikan suatu topik yang berhubungan dengan minat siswa, siswa dapat menuliskan sebanyak-banyak kata yang berhubungan dengan hal tersebut.

- 2) Pengelompokkan (Clustering) :  
Diberikan kata kunci yang dituliskan di tengah papan tulis, siswa menuliskan apa saja tentang kata tersebut dan siswa dapat mengelompokkan kata-kata yang sama artinya dengan kata kunci tersebut.
  - 3) *Strategic questioning* :  
Siswa dapat menjawab satu set pertanyaan yang didesain untuk membantu mereka menulis, contohnya: "Apa yang ingin kalian tulis?" "Apa tujuan kalian menulis tentang itu?" "Apa yang kalian ketahui tentang topic atau tema itu?" "Apa yang kalian perlukan untuk dapat menjelaskan topic tersebut?" "Apakah topic ini menarik buat kalian?" "Kira-kira siapa yang akan tertarik membaca tulisan kalian?"
  - 4) Menulis bebas (Free writing) :  
Siswa diberikan waktu untuk menulis tentang segala hal dari topic yang diberikan, misal 8 menit, kemudian siswa diminta untuk berhenti untuk menulis dan siswa diminta untuk membaca apa yang mereka telah tulis apakah benar-benar berkenaan dengan topic- lalu siswa melanjutkan kembali menulis untuk beberapa waktu, misal 5 menit.
  - 5) Exploring the senses :  
Kegiatan ini cocok untuk membantu siswa menulis deskripsi. Siswa diminta untuk menggambarkan, merasakan, mendengar tentang suatu tempat atau seseorang sehingga memudahkan mereka untuk menggambarkan suatu topic.
  - 6) Wawancara :  
Siswa melakukan wawancara terhadap teman atau orang-orang yang ada disekitar mereka untuk mendapatkan informasi tertentu tentang suatu topic.
  - 7) Pengumpulan informasi  
Siswa mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya tentang suatu topic dari perpustakaan atau sumber lain.  
Untuk menulis, guru harus dapat meyakinkan siswa apakah topic yang diberikan sudah jelas buat mereka dan mereka tahu apa yang akan mereka tulis sehingga mereka dapat menyusun suatu rencana sebelum menulis.
- b. Tahap menulis  
Setelah dapat menjelaskan ide-ide yang akan ditulis dalam kegiatan pra-menulis, siswa mulai ke tahap selanjutnya, yakni menulis. Pada tahap ini, guru memberikan kesempatan untuk siswa menyusun tulisan mereka dan mengekspresikan apa yang mereka pikirkan-bagaimana mereka menjelaskan sesuatu, menggambarkan sesuatu dan menghubungkan dengan topic yang diberikan untuk dituangkan kedalam bentuk tulisan (R.K. Singh dan Mitali De Sarkar : 2004).
- c. Tahap sesudah menulis  
Tahap ini merupakan tahap akhir dalam menulis. Setelah siswa menyelesaikan tulisannya, mereka diberi kesempatan untuk memeriksa ulang tulisan mereka dengan cara revisi, membaca nyaring tulisan mereka dalam kelompok kecil atau meminta guru untuk memberikan feedback, sebelum mereka mengumpulkan hasil tulisan mereka (Brown:2001).  
Setelah siswa menyelesaikan tugas menulis ini, guru memberikan evaluasi dari hasil pengamatan guru terhadap tulisan-tulisan siswa. Dari hasil pengamatan

tersebut, guru menjelaskan hal-hal yang perlu diperhatikan siswa, termasuk kesalahan-kesalahan apa yang banyak dilakukan siswa dengan gaya bahasa yang baik (Brown:2001) dan menghindari reaksi-reaksi yang negative seperti, mengeluh, menghukum atau mengabaikan kesalahan-kesalahan dalam tulisan siswa Alipio Barra:1994).

Hal yang perlu diperhatikan guru untuk memberi evaluasi adalah kaidah bahasa yang siswa gunakan dalam menulis, seperti tata bahasa, pemilihan kata, tanda baca, ejaan, isi dan koherensi (Jeremy Harmer:2004). Menurut Mahili (1994), guru seharusnya memberi respon yang lebih besar pada isi tulisan siswa dan memberi komentar untuk kesalahan-kesalahan siswa berupa pernyataan dan bukan pertanyaan sehingga siswa tidak merasa dirinya dihakimi oleh guru karena kesalahan tersebut. Dan guru tetap memberikan hal-hal yang positif dari tulisan mereka sehingga kesalahan yang mereka buat tidak mengganggu konsentrasi mereka dalam menulis.

### **Permainan**

Pada umumnya proses pembelajaran bahasa cenderung serius dan tenang agar siswa dapat benar-benar mempelajari sesuatu (Lee Su Kim:1995). Diperlukan usaha dan tantangan untuk membuat pembelajaran bahasa menjadi menarik dan menyenangkan (Andrew Wright, David Betteridge dan Michael Buckby: 1984). Dalam proses belajar mengajar bahasa terutama bahasa Inggris, target keberhasilannya adalah membuat siswa mampu memahami apa yang mereka pelajari tentang bahasa tersebut sekaligus mengaplikasikannya dengan tepat (Aydan Ersoz:2000). Agar pembelajaran bahasa Inggris menyenangkan dan dapat mengurangi ketegangan siswa sehingga pembelajaran ini dapat mencapai target tertentu, permainan adalah salah satu cara yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran bahasa Inggris karena dalam permainan terdapat tujuan, aturan main dan kesenangan (Jill Hadfield:2000). Permainan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga dalam waktu bersamaan siswa tidak hanya melakukan aktifitas bermain tetapi permainan juga dapat memberikan motivasi dan mendorong minat siswa untuk belajar bahasa Inggris. Siswa dapat melatih kemampuan berbicara, mendengar, membaca dan menulis ketika larut dalam permainan (Aydan Ersoz:2000). Lee Su Kim juga sependapat bahwa sangatlah mungkin bagi siswa untuk belajar bahasa sambil bersenang-senang.

Menurut Lee Su Kim (1995) permainan memiliki keuntungan dalam pembelajaran bahasa Inggris karena di dalam permainan, siswa dapat melatih keempat keterampilan berbahasa Inggrisnya dengan saling berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain, sehingga mereka saling memberi motivasi belajar. Permainan juga dapat dijadikan kegiatan menghibur dalam kelas karena aktifitas permainan membuat siswa lebih relax dan senang berada dalam kelas sehingga mereka lebih mudah menyerap materi pembelajaran (Nguyen Thi Thanh Huyen dan Khuat Thi Thu Nga:2003). Selain itu, agar permainan lebih bermakna bagi siswa, guru harus dapat memilih permainan yang sesuai dengan topic pembelajarannya dan dapat melibatkan hubungan pertemanan semua siswa sehingga semua siswa terlibat dalam permainan dan dapat berlatih berbahasa Inggris ketika bermain (Aydan Ersoz:2000). Indikasi keberhasilan sebuah permainan dapat ditunjukkan dengan keterlibatan semua siswa, seperti yang dikemukakan oleh Andrew

Wright, David Beetridge dan Michael Buckby berikut ini :

*Games also help the teacher to create contexts in which the language is useful and meaningful. The learners want to take part and in order to do so must understand what others are saying or have written, and they must speak or write in order to express their own point of view or give information*

Tetapi, ketika guru tidak mampu mengatur permainan dengan baik dan tidak memberikan instruksi yang jelas kepada siswanya maka kelas akan menjadi tidak terkendali dan cenderung rebut sehingga permainan tidak bermakna bagi guru dan siswa (Andrew Wright, David Beetridge dan Michael Buckby:1984). Intinya, guru memegang kendali yang penting untuk menggunakan permainan dalam kelas dan dapat melibatkan seluruh siswa untuk terdorong dalam permainan ini sehingga dapat mengurangi permasalahan mereka dalam menulis bahasa Inggris. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Charles Hadfield dan Jill Hadfield berikut ini :

*Students who are having fun are usually motivated, so they will find writing made more interesting and more enjoyable, and will begin to improve as a result. Fun is a vital ingredient in the fight against the 'homework syndrome'.*

Untuk menggunakan permainan dalam pembelajaran bahasa Inggris guru harus memastikan bahwa permainan yang dipilih sesuai dengan topic atau materi pembelajaran dan dapat melibatkan semua siswa, sehingga siswa menyukai aktifitas permainan sebagai bagian dari pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan. Dan dalam penelitian ini permainan yang digunakan akan difokuskan pada permainan yang dapat menunjang minat siswa untuk menulis narasi, dalam hal ini permainan yang digunakan adalah writing games.

## **METODE PENELITIAN**

Untuk mengatasi permasalahan ada, berdasarkan hasil analisis permasalahan serta kajian pustaka, peneliti akan melakukan tindakan sebagai berikut:

- a. Menerapkan writing games dalam pembelajaran menulis narasi kepada siswa kelas VIII.2 semester 2
- b. Melakukan observasi selama proses penerapan writing games berlangsung dalam kelas untuk mengamati keefektifan games ini dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa.
- c. Melakukan wawancara terhadap guru walikelas mengenai karakteristik kelas, motivasi siswa dalam belajar menulis, dan hasil menulis siswa.
- d. Memberikan kuesioner kepada siswa untuk melihat reaksi dan pendapat mereka mengenai games yang diberikan.
- e. Menganalisa hasil tulisan siswa setelah mendapatkan games tersebut.
- f. Melihat nilai hasil menulis siswa.

### **Lokasi Penelitian**

Penelitian ini akan dilakukan pada siswa kelas VIII.2 semester 2 SMPN 1 Sindangjaya yang terdiri dari 40 siswa. Penelitian akan berlangsung dari bulan Januari sampai bulan Maret 2019

### **Siklus Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dan masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan dan refleksi dengan penjabaran sebagai berikut :

### 1. Perencanaan

Peneliti dan guru kelas menyiapkan dan mengumpulkan data berupa RPP dan Writing Games yang akan diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Susunan Writing games ini diawali dari permainan yang mengarah pada kemampuan siswa menyusun kalimat dan dilanjutkan dengan permainan yang mengarahkan siswa untuk menulis paragraph. Perencanaan ini disesuaikan dengan kondisi siswa dalam kelas. Peneliti dan guru kelas juga menyiapkan ice breaker yang mungkin digunakan dalam kelas jika kelas dimulai pada waktu slang.

### 2. Pelaksanaan

Pada tahap ini, perencanaan yang telah disusun akan diterapkan ke dalam kelas dan data mulai dikumpulkan. Peneliti mengamati pelaksanaan Writing Games dalam kelas bagaimana guru kelas menerapkan perencanaan tersebut dan tanggapan siswa terhadap games tersebut. Peneliti juga mengambil beberapa gambar yang akan digunakan untuk kelengkapan data.

### 3. Refleksi

Setelah tahap pelaksanaan, peneliti dan guru kelas melakukan refleksi dengan membahas hasil pelaksanaan tersebut. Peneliti juga membahas kekurangan dan kelebihan pelaksanaan dalam siklus tersebut.

## Metodologi

### 1. Data

Data yang akan diperlukan untuk mendapatkan jawaban terhadap pertanyaan penelitian ini terdiri dari data kuantitatif dan kualitatif dengan rincian sebagai berikut:

#### a. Data kuantitatif:

Nilai hasil belajar; nilai ini merupakan nilai hasil menulis siswa setelah mendapatkan writing games

#### b. Data kualitatif:

1. Catatan lapangan tentang mutu keterlibatan siswa dalam permainan yang diberikan mengenai reaksi dan hasil menulis siswa terhadap tiap-tiap item permainan yang diberikan.
2. Wawancara guru dan siswa; wawancara dilakukan terhadap guru wali kelas karena guru tersebut benar-benar memahami kelas tersebut dan memiliki informasi yang dibutuhkan untuk memenuhi data penelitian mengenai karakteristik kelas, motivasi siswa dalam menulis, teknik-teknik menulis yang telah diberikan guru, dan hasil tulisan siswa.
3. Angket bagi siswa: angket yang diberikan kepada siswa mengenai motivasi mereka terhadap menulis, pendapat mereka tentang teknik menulis yang selama ini diberikan guru, dan pendapat mereka mengenai writing games dalam pembelajaran menulis.

#### c. Pengumpulan Data

1. Uji menulis akan dilakukan setelah siswa mendapatkan writing games dalam proses belajar menulis. Bentuk penilaian yang diberikan terhadap hasil tulisan siswa ini berdasarkan perhitungan melalui rubric yang memuat item-item menulis sebagai berikut :

- Organization

- Language functions
  - Creativity
  - Neatness
2. Hasil wawancara guru walikelas adalah wawancara yang dilakukan kepada guru walikelas sebelum siklus dimulai. Isi wawancara ini merupakan data kualitatif yang menggambarkan kondisi siswa dan tindakan guru kelas selama ini dalam pembelajaran menulis.
  3. Hasil angket siswa merupakan hasil angket yang diberikan kepada siswa di akhir siklus meliputi reaksi dan pendapat mereka terhadap writing games dalam pembelajaran menulis.
  4. Nilai menulis siswa
- d. Analisis dan Interpretasi Data
- Semua data yang dikumpulkan, baik data kualitatif maupun data kuantitatif akan dianalisa dan diinterpretasikan sebagai berikut :
- 1) Uji menulis merupakan hasil tulisan siswa yang akan di analisa dengan menggunakan item-item yang terdapat dalam rubrik. Setelah dianalisa melalui rubrik tersebut, siswa akan mendapatkan nilai menulis yang merupakan hasil tulisan mereka setelah mendapatkan writing games dalam pembelajaran. Data ini merupakan data kuantitatif dari hasil tindakan.
  - 2) Hasil wawancara guru akan diinterpretasikan sebagai data awal untuk mendapatkan gambaran kondisi siswa dalam pembelajaran menulis sehingga tindakan diberikan untuk menangani masalah yang dihadapi guru dan siswa dalam pembelajaran menulis.
  - 3) Hasil angket siswa merupakan data akhir yang didapat diakhir siklus. Data ini akan menggambarkan reaksi dan pendapat siswa terhadap tindakan yang diberikan dalam pembelajaran menulis dan dapat dijadikan gambaran terhadap kelebihan dan kelemahan penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini, peneliti akan menggambarkan data yang diperoleh dari proses awal siklus sampai akhir siklus yang meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Pengamatan telah dilakukan sejak bulan Januari 2019. Peneliti telah mengamati kegiatan belajar mengajar di kelas, guru walikelas dan perilaku siswa selama terlibat dalam permainan dan proses belajar mengajar di kelas.

Dalam proses persiapan, peneliti telah menyiapkan instrument Writing Games berupa lembar kerja, gambar-gambar, dan cerita pendek, serta RPP yang mencakup tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, langkah-langkah kegiatan dan rubrik penilaian.

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Siklus 1

##### a. Perencanaan

Peneliti dan guru kelas menyiapkan RPP yang akan diterapkan di kelas. Keterampilan berbahasa yang digunakan dalam RPP merupakan keterampilan yang terintegrasi; artinya, dalam tiap pembelajaran, keterampilan berbahasa tidak terdiri dari satu keterampilan saja melainkan menyatukan beberapa keterampilan berbahasa. Dalam kegiatan ini, keterampilan berbahasa yang akan diintegrasikan adalah

Speaking dan Writing.

Untuk pertemuan pertama, peneliti telah menyiapkan Writing Games yang digunakan, yaitu Silly Story. Permainan ini mengarahkan siswa untuk dapat menyusun kalimat yang akan menjadi cerita pendek.

b. Pelaksanaan

"Silly Story" 14 Januari 2019

Siswa masuk kedalam kelas dan mengawali kelas dengan salam dan do'a bersama. Guru menyegarkan ingatan siswa pada materi narasi dan juga tata bahasa yang digunakan dalam narasi. Setelah itu, guru membagi siswa menjadi 5 kelompok dengan 8 siswa dalam tiap-tiap kelompok. Guru menulis satu kalimat yang harus digunakan oleh seluruh kelompok untuk diteruskan tiap-tiap siswa dalam kelompok, yakni : / want to share my story/experience, mereka melanjutkan kalimat tersebut dengan menulis satu kalimat untuk satu siswa dan diteruskan ke siswa berikutnya. Untuk melanjutkan kalimat siswa sebelumnya, mereka harus membaca dan meneruskan kalimat tersebut dengan logis agar dapat menjadi cerita yang padu. Siswa diberi waktu selama 40 menit untuk menuliskan kalimat-kalimat tersebut.

Dalam kegiatan ini, siswa terlihat bersemangat dan aktif. Masing-masing kelompok berusaha membuat cerita yang saling terkait. Mereka tampak senang dan tersenyum-senyum ketika menuliskan kalimatnya. Beberapa kelompok bahkan tertawa membaca kalimat-kalimat teman-temannya sehingga mengundang kelompok lain untuk membuat cerita yang lebih lucu lagi. Guru berkeliling untuk memeriksa kalimat-kalimat tersebut dan menunjukkan beberapa kalimat yang tidak sesuai pemakaian tata bahasa dan kaidah berbahasanya. Guru mengingatkan siswa untuk tetap focus dengan hal tersebut ketika mereka menuliskan kalimat dan guru meminta siswa untuk membubuhkan judul yang tepat dengan tulisan mereka.

Setelah waktu menulis berakhir, guru meminta salah satu siswa dalam tiap-tiap kelompok untuk membacakan tulisan mereka di depan kelas. Kelompok 1 dengan judul tulisan "Five Troubles of the Day" bercerita tentang seorang anak yang mendapat lima masalah dalam satu hari. Dimulai dengan toko yang tutup dan dia tidak tahu tanda tutup yang tertera di toko tersebut sehingga dia menabrak pintu toko itu dengan keras. Ketika dia terjatuh, seseorang mencoba menolongnya namun celananya tersangkut sesuatu hingga robek.. Dia begitu malu dan berlari mencari ibunya. Ibunya sangat terkejut dan segera menyuruhnya masuk kedalam mobil, tetapi mobil mereka kehabisan bensin. Kelompok 2 berjudul "*The Harley Guy*", kelompok ini menggambar sepeda motor Harley Davidson dibawah tulisan mereka. Cerita mereka tentang seorang anak yang terjatuh dan terlambat pergi ke sekolah. Dia begitu ketakutan ketika didekati oleh pria bertubuh besar dan kekar dan berkendara motor Harley Davidson. Dia berusaha menjauh dari pria itu namun dia kembali tersandung dan jatuh. Pria itu kembali menolong dan membawanya ke rumah sakit dan anak itu baru menyadari bahwa pria itu sangat baik. Kelompok 3 berjudul "*The Moving Present*" bercerita tentang seorang anak yang menemukan sebuah kado yang sangat besar. Anehnya kado tersebut bisa bergerak dan mengikuti kemanapun dia pergi dan bersembunyi. Anak itu sangat ketakutan dan tidak tahu harus berbuat apa. Akhirnya, kado tersebut ternyata berisi teman-temannya yang

memberi pesta kejutan untuk ulang tahunnya. Kelompok terakhir, kelompok 4 membuat cerita dengan judul "Grandma's House". Cerita kelompok ini tentang pengalaman seorang anak yang mengunjungi rumah neneknya dan menikmati aneka makanan yang disediakan dengan lahapnya.

c. Pengamatan

Peneliti mengamati diawal kegiatan permainan ini, guru mengacak siswa untuk membagi kedalam kelompok-kelompok sehingga masing-masing kelompok memiliki siswa-siswa yang berbeda kemampuannya. Ketika terbentuk kelompok, siswa-siswa bekerja dalam kelompok dengan sangat antusias, khususnya kelompok 1,2 dan 3. Kelompok 4 dan 5 bekerja dengan baik tapi kurang aktif dan kurang bersuara. Siswa-siswa dalam kelompok ini tampak kesulitan menyusun kalimat dan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menulis kalimatkalimat. Ketika guru berkeliling memeriksa tata bahasa tiap-tiap kelompok, kelompok ini cukup lama memahami maksud guru. Hal ini cukup menarik mengingat pembentukan kelompok ini acak dengan tidak memperhatikan latar kemampuan tiap-tiap siswanya.

Pada sesi pembacaan cerita masing-masing kelompok, kelompok 1 dan 2 membacakan cerita dengan penuh ekspresi sehingga membuat siswa lain menikmati cerita tersebut dan paham pada maksud cerita yang dibawakan. Untuk kelompok 4,dan 5 pembawa cerita membacakan cerita dengan intonasi datar dengan volume suara yang kurang terdengar jelas ditambah dengan isi cerita yang cenderung biasa-biasa tanpa adanya konflik pada isi cerita.

Diakhir kegiatan, guru memberi masukan mengenai cerita-cerita mereka dan memberikan apresiasi bahwa mereka semua sudah melakukan kegiatan ini dengan sangat baik. Siswa sangat senang dengan kegiatan ini dan meminta guru untuk melakukannya kembali.

d. Refleksi

Dalam tahap ini, setelah Peneliti mengamati pelaksanaan Writing Games di dalam kelas, peneliti melihat siswa-siswa aktif bekerjasama dalam kelompok dan antusias dengan permainan "Silly Story" yang dimainkan. Semua siswa terlibat aktif dalam diskusi dan mencoba memberikan kontribusi dalam kelompok mereka. Namun masih ada kelompok yang kurang aktif dan kurang berinisiatif memberikan ide-ide dalam menulis kalimat.

Dalam kegiatan ini, guru telah memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk bekerja mandiri dalam kelompok dan guru tetap membimbing siswa dalam menulis. Dalam membacakan cerita, hampir semua siswa membacakan dengan rileks, penuh percaya diri dan volume suara yang cukup baik, kecuali satu siswa dalam kelompok 4 yang kurang berintonasi dalam membacakan cerita.

Peneliti menemukan beberapa kesalahan tata bahasa dalam tulisan mereka walaupun guru telah berkeliling memeriksa dan memberi arahan mengenai tata bahasa, seperti beberapa kutipan contoh tulisan mereka berikut ini:

- And there's a lot of people. (Kelompok 1)
- When I was walking, somebody want to help me. (Kelompok 2)
- I hope so, but suddenly I saw the present is moving, I began to scared. (Kelompok 3)

- But, when I'm going to took the picture, the battery of the camera is low. (Kelompok 4)

Kesalahan tata bahasa tersebut sudah dijelaskan kembali oleh guru di akhir kegiatan dan meminta siswa untuk memeriksa kembali tulisan mereka dalam kelompok.

## 2. Siklus 2

### a. Perencanaan

Berdasarkan siklus sebelumnya, peneliti melakukan perubahan dengan lebih mengarah pada kemampuan siswa menulis paragraph. RPP yang disiapkan terfokus pada keterampilan berbahasa Listening dan Writing dan Writing Games yang dipilih untuk siklus kedua ini adalah "What's Next?". Peneliti telah menyiapkan satu teks narasi yang telah disesuaikan dengan minat siswa dan berjudul "The Hollowing Halloween".

### b. Pelaksanaan

"The Hollowing Halloween" 26 Januari 2019

Siswa masuk ke kelas dan melakukan rutinitas yang sama sebelum memulai pelajaran. Guru melakukan brainstorming dengan menanyakan kepada siswa apa yang telah mereka lakukan pada aktivitas sebelumnya. Guru menulis kata "Halloween" di papan tulis dan menanyakan kepada siswa apa yang terbersit dalam pikiran mereka saat membaca kata itu. Siswa menyebutkan beberapa kata yang berhubungan dengan "Halloween", seperti: pumpkins, treat or trick, scare, costumes, horror movies. Guru menuliskan kata-kata tersebut di papan tulis dan menanyakan siapa saja yang menyukai film horror. Hampir keseluruhan siswa menyukai film horror dan menyebutkan judul-judul film horror yang telah mereka tonton. Guru mengatakan kegiatan hari ini bahwa mereka akan bermain "What's Next?" dan semua siswa memberi respon dengan antusias. Guru membagi mereka untuk bekerja berpasangan dan guru menentukan pasangan mereka masing-masing, sehingga terdapat 10 kelompok kecil.

Guru memberi instruksi bahwa mereka akan mendengarkan guru membaca cerita pendek berjudul "The Howling Halloween" dan guru akan memotong cerita tersebut. Guru meminta siswa melanjutkan akhir cerita tersebut sesuai dengan imajinasi mereka dalam satu paragraph dan mereka bebas menentukan akhir ceritanya sesuai keinginan mereka.

Guru membaca cerita dengan penuh ekspresi dan menarik siswa untuk menyimak dengan seksama cerita tersebut. Beberapa siswa menunjukkan perubahan wajah yang menampakkan ekspresi was-was, takut dan terkesima. Ketika guru menghentikan cerita, siswa tampak tercekat dan antusias dalam kelompok kecil memberikan ide untuk akhir cerita yang paling menarik.

Guru berkeliling untuk memperhatikan dan mengingatkan siswa untuk menggunakan kaidah bahasa yang tepat. Guru memberi waktu 45 menit untuk siswa menulis dan berdiskusi.

Setelah waktu yang telah ditentukan habis, guru meminta siswa untuk membacakan akhir cerita mereka didepan kelas. Enam kelompok membuat akhir cerita yang sama, yaitu kedua tokoh cerita tersebut terkejut dengan para hantu yang

terdapat di rumah tua; mereka bukan hantu sungguhan melainkan temanteman mereka yang membuat pesta kejutan untuk menyambut Halloween. tiga kelompok membuat akhir cerita yang sama menyeramkan. Kedua tokoh cerita menemukan hantu sungguhan dan bahkan membuat mereka mati ketakutan. Dan satu kelompok membuat akhir cerita yaitu kedua tokoh cerita hanya bermimpi saja melihat hantu. Setelah semua kelompok menceritakan akhir cerita mereka, guru membacakan akhir cerita sesungguhnya cerita tersebut dan semua siswa tertawa karena akhir cerita yang sesungguhnya begitu konyol dan lucu.

Diakhir kegiatan guru memberikan balikan untuk semua cerita dan memberi apresiasi karena mereka telah melakukan kegiatan ini dengan sangat baik. Siswa sangat gembira dan mengatakan bahwa kegiatan ini sangat menyenangkan.

c. Pengamatan

Pada kegiatan ini, guru telah merubah bentuk permainan dengan lebih menekankan pada kemampuan siswa menulis paragraph. Guru juga merubah cara kerja kelompok dengan menugaskan siswa untuk bekerja berpasangan atau dalam kelompok yang lebih kecil dari sebelumnya.

Dalam kelompok yang lebih kecil siswa lebih bersemangat dan antusias. Mereka sating bertukar ide dan imajinasi. Kalimat-kalimat yang ditulis pun semakin menarik, lebih luas dan variatif padahal guru hanya meminta siswa menulis satu paragraph pendek untuk mengakhiri cerita. Kesalahan dalam penggunaan kaidah bahasa juga tidak terlalu banyak ditemukan dan siswa semakin lebih percaya diri menggunakan kaidah bahasa yang tepat dalam tulisan mereka. Semua siswa terlibat aktif dalam kegiatan ini dan membuat akhir cerita yang menarik, unik dan lucu.

d. Refleksi

Pada siklus kedua ini Peneliti menemukan bahwa terjadi perubahan yang cukup signifikan pada sikap dan tingkah laku siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan Writing Games yang kedua, yaitu "What's Next?". Seluruh siswa terlibat secara aktif dan antusias dengan permainan yang diberikan. Siswa juga merasa senang dengan kegiatan tersebut karena mereka menikmati akhir cerita yang berbeda-beda yang ditulis oleh teman-teman mereka sendiri.

Dalam kegiatan ini juga terlihat perubahan kemampuan siswa secara keseluruhan dalam menulis. Kesalahan dalam penggunaan kaidah berbahasa sedikit ditemukan dan alur cerita juga semakin menarik untuk dibaca. Siswa membacakan cerita dengan intonasi yang sangat baik, jelas, dan penuh ekspresi

3. Sesudah Siklus

Setelah melakukan dua siklus, guru menugaskan siswa untuk menulis cerita pendek yang menjadi tugas akhir semester. Dalam tugas tersebut siswa diminta untuk mengubah alur cerita yang sudah populer atau terkenal, baik cerita rakyat atau fantasi, sesuai dengan keinginan mereka dan mereka memberikan judul untuk cerita parody mereka tersebut. Misal cerita "Cinderella" mereka ubah menjadi "Sindenrella" dengan alur cerita yang berbeda. Mereka menuliskan cerita tersebut diselembar kertas dan mereka boleh menempelkan gambar-gambar yang menunjukkan judul asli cerita yang mereka parodikan.

Untuk menulis cerita ini siswa melakukan disekolah dalam dua pertemuan. Pada pertemuan pertama mereka membuat draft cerita yang akan mereka buat dan

di pertemuan selanjutnya mereka menuliskan cerita sesuai dengan draft yang telah mereka buat berikut dengan gambar-gambar yang telah mereka bawa dari rumah.

Guru telah menilai hasil tulisan siswa dan nilai hasil tulisan siswa ditunjukkan dalam tabel berikut ini :

**Tabel 3.1**  
**Hasil Nilai Menulis Narasi Siswa**

NO.	SUBJEK	NILAI MENULIS NARASI
1	S1.	92
2.	S2.	95
3	S3.	92
4.	S4.	80
5.	S5.	92
6.	S6.	95
7.	S7.	90
8.	S8.	80
9.	S9.	95
10.	S10.	83
11.	S11.	90
12.	S12.	90
13.	S13.	100
14.	S14.	95
15.	S15.	90
16.	S16.	80
17.	S17.	80
18.	S18.	80
19.	S19.	80

20.	S20.	95
21	S21	92
22	S22	95
23	S23	92
24	S24	80
25	S25	92
26	S26	95
27	S27	90
28	S28	80
29	S29	95
30	S30	83
31	S31	90
32	S32	90
33	S33	100
34	S34	95
35 36	S35	90
36	S36	80
37	S37	80
38	S38	80
39	S39	80
40	S40	95

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa 30% siswa mendapatkan nilai 80-85, 20% siswa mendapat nilai 90, 40% siswa memperoleh nilai 92-95 dan 5 % siswa mendapatkan nilai 100.

#### 4. Kuesioner

Setelah siklus kedua berakhir Peneliti memberikan kuesioner kepada siswa untuk

memperoleh pendapat siswa mengenai penerapan Writing Games dalam pembelajaran menulis narasi. Siswa diminta untuk mengisi kuesioner tersebut dengan jelas dan menurut pendapat pribadi dengan tidak berdiskusi dan bertanya kepada orang lain. Adapun hasil kuesioner yang diberikan kepada siswa adalah sebagai berikut :

1.	Apakah teknik Writing membantumu dalam tugas menulis teks narasi? Hasil : Semua siswa setuju teknik Writing Games telah membantu mereka dalam tugas menulis narasi
2.	Apakah teknik ini tepat untuk materi penelitian narasi? Mengapa ? Hasil : Semua siswa menyatakan teknik ini tepat untuk menulis narasi dengan alasan Writing Games membantu mereka untuk menyusun kalimat dengan tepat, memudahkan siswa menuangkan ide karena berdiskusi dengan teman, siswa juga lebih kreatif dalam menulis.
3.	Apakah pembelajaran ini menyenangkan? Jelaskan Hasil : Semua siswa menyatakan Writing Games menyenangkan dan tidak membuat kegiatan belajar membosankan.

4.	Apakah teknik ini dapat membantumu dalam menuangkan ide dalam menulis? Jelaskan Hasil : Hampir seluruh siswa menyatakan teknik ini membantu mereka dalam menulis, menuangkan ide dan dapat berfikir kreatif. Hanya satu siswa menyatakan teknik ini sedikit membantunya dalam menulis karena tidak terbiasa berfikir cepat ketika diminta untuk menulis.
5.	Apakah melalui pembelajaran ini, kamu memperoleh suatu pengetahuan baru? Jelaskan. Hasil : Hampir seluruh siswa memperoleh pengetahuan baru dengan teknik ini. Siswa merasa <i>vocabulary</i> mereka bertambah, lebih percaya diri menggunakan <i>past tense</i> dalam menulis narasi, dan menambah kemampuan listening. Hanya satu siswa berpendapat tidak mendapatkan sesuatu yang baru dengan teknik ini karena teknik ini hanyalah satu cara untuk memudahkan menulis.

## KESIMPULAN

Berdasarkan dua siklus yang telah dilakukan di dalam kelas maka hasil dari penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Writing Games menarik minat dan antusias siswa karena mereka terbiasa bekerja dalam kelompok dan kegiatan yang berbeda.
2. Teks yang digunakan oleh guru mudah dipahami siswa sehingga mereka mampu mengembangkan teks tersebut dengan ide-ide kreatif siswa.
3. Writing Games mendukung kreativitas siswa. Sisiwa dapat menyusun ide-ide mereka dalam kelompok dengan berbagi dan berdiskusi. Cara ini mempengaruhi mereka untuk dapat menulis secara mandiri karena mereka terbiasa.
4. Writing Games meningkatkan kemampuan siswa untuk menulis. Siswa lebih percaya diri dalam menggunakan kaidah bahasa yang benar dan tepat, dan siswa mendapatkan vocabulary yang lebih ketika berdiskusi dalam kelompok.

Dari kesimpulan diatas, Peneliti telah membuktikan bahwa Writing Games memberikan dampak positif dalam meningkatkan hasil menulis siswa kelas VIII.2 semester 2. Writing Games dapat digunakan sebagai teknik alternative untuk mengajarkan menulis narasi karena teknik ini dapat menarik minat siswa untuk menulis dan mengembangkan ide-ide kreatif siswa yang digunakan dalam menulis narasi dengan penggunaan kaidah bahasa yang tepat dan benar. Guru bahasa Inggris dapat menggunakan teknik ini untuk mengajarkan materi menulis narasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anderson, Mark and Kathy Anderson.1998. *Text types in English*. South Yarra: Macmillan Education Australia.
- [2] Brown, H.Douglas.2001. *Teaching writing in methodology in language teaching*. An anthology of current practice ed. Jack C. Richards and Willy A. Renandya, 306-314. New York: Cambridge University Press.
- [3] Bruner, Mike.2001. *Efficient and effective use of the textbook*. Pearson Education.Inc.:1-6. <http://www.phschool.com/eteach/social studies/2001 05/essay.html>.
- [4] Calderonello, Alice Heim and Bruce L.Edwards,Jr. 1986. *Roughdrafts. The process of writing* Boston: Houghton Mifflin Company. (accessed 24 April 2010)
- [5] Coldwell, Helen and Blaire H. Moore. 1991. *The Art of Writing: Drawing as Preparation for Narrative Writing in the Primary Grade*. Studies in Art Education Journal of Issues and Research. Bringham: Bringham Young University.
- [6] Cross,David.1991. *A Practical handbook of language teaching*. Ed.C.Vaughan James. London: Cassel Villiers House.
- [7] Dowdell,Sommer.2001. *The Advantages of using textbooks in teaching*.1-4. <http://www.teachervision.fen.com/cuniculum-planning/new teachers /48347.html>. (accessed 24 April 2010)
- [8] Fraenkel, Jack R. and Nonnan E.Wallen. 2007. *How to design and evaluate Research in Education*. Singapore: McGraw-Hill Education Asia.
- [9] Harmer, Jeremy.2007. *The practice of English language teaching*. England: Pearson Education Limited.
- [10] Hedge,Tricia.2000. *Teaching and learning in the language classroom*. Oxford: Oxford University Press.
- [11] Harris,Michael, David Mower and Anna Sikorzynska.2007. *Challenges Students*

- 'Book 3. Essex: Pearson Education Limited.
- [12] Irujo,Suzanne.2006. *To Use a textbook or not to use a Textbook: Is that the question?* The ELL Outlook: 1-4.<http://www.coursecrafters.com/ELL-Outlook/2006/jul-aug/ELLOutlookITIArticle1.html> (accessed 24 April 2010)
- [13] Jabbenvocky.2001. *Textbooks: Advantages and disadvantages*:1-2. <http://www.teachervision.fen.com/curriculum-planning/newteachers/48347.html>. (accessed 24 April 2010)
- [14] Jordart,Jennifer.1988. *A brief guide to writing narrative essays*. The RSCC Online WritingLab:1-2<http://www.roanestate.edulowlandwritingcenter/OWL/narration.html>. (accessed 24 April 2010)
- [15] Langan,John.2003. *College writing skills*. Boston : Mc.Graw-Hill.
- [16] Mahili, Iphigenia. 1994. *Responding to students writing*. English Teaching Forum October 1994.24-27.
- [17] Nunan,David.2003. *Learner narratives in research and teaching*:1-12.<http://www.davidnunan.com/books/ArticlePDFs/learnerNarrativesInResearchAndTeaching.pdf>. (accessed 24 April 2010)
- [18] O'Neill, Robert.1982. *Why use textbooks?* English Language Teaching Journal volume 36,no.2:104-111.
- [19] Pillai,Maya.2003. *Narrative writing*: 1-2.<http://www.buzzle.com/articles/narrative-writing.html>. (accessed 24 April 2010)
- [20] Peraturan Pemerintah no.20. 2006. Departemen Pendidikan Nasional. Standar Isi KTSP.
- [22] Robertson, Judy and Judith Good. *Children's Narrative Development through Computer Games Authoring*. <http://www.macs.hw.a.c.uki-judyipapers/IDCRobertsonGood.pdf> (Accessed : 28 November 2010)
- [23] Skierso,Alexandra.1991. *Textbook selection and evaluation in teaching English as a second or foreign language*, ed. Marianne Celce Muria,432-443. Boston: Heinle and Heinle Publishers.
- [24] Sasson,Dorit.2006. *Ways to use your textbook: Suggestions and recommendations for textbook use*:1-3.[http://newteachersupport.suite101.com/article.cfm/using\\_a\\_textbook#TXZZOmAAOyS7w](http://newteachersupport.suite101.com/article.cfm/using_a_textbook#TXZZOmAAOyS7w). (accessed 24 April 2010)
- [25] Singh,R.K. and Mitali De Sarkar.1994. *Interactional process approach to teaching writing*. English Teaching Forum:18-23.
- [26] Sorensen, Birgitte Holm and Bente Meyer. 2001.*Serious Games in Language Learning and Teaching-a theoretical perspective*. Copenhagen.
- [27] Tessema,Assefa Kedir.2005.*Stimulating writing through project based tasks*. *English Teaching Forum* volume 43,no.4:22-27.
- [28] Yang,Anson and Chan-Piu Cheung.2003. *Adapting textbook activities for communicative teaching and cooperative learning*. English Teaching Forum July 2003:16-24.
- [29] Tompkins, Gail E. 1993.*Teaching writing: Balancing process and product*. NewYork: Macmillan College Publishing Company.
- [30] Yan,Guo.2005. *A process genre model for teaching writing*. *English Teaching Forum* volume 43,no.3:18-22.
- [31]