



## Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa dalam Pembelajaran Teks LHO Melalui Permainan Kata di Kelas X DKV SMK S Cendekia Madiun Tahun Pelajaran 2024/2025

Erlinda Septika Susanti<sup>1\*</sup>, Panji Kuncoro Hadi<sup>2</sup>, Harning Diah Juni Astuti<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas PGRI Madiun

\*Corresponding author: [susantierlinda9@gmail.com](mailto:susantierlinda9@gmail.com)

---

**Abstract:** Pembelajaran Teks LHO di Sekolah memiliki beberapa tujuan, diantaranya yakni siswa mampu menulis teks LHO dengan baik dan benar. Tujuan tersebut menjadi kendala bagi siswa kelas X DKV SMK S Cendekia Madiun karena banyak siswa yang kurang memahami teks LHO. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa dalam pembelajaran teks LHO adalah menerapkan permainan kata dalam pembelajaran. Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan menulis siswa dalam pembelajaran teks LHO melalui permainan kata di kelas X DKV SMK S Cendekia Madiun. Hasil Akhir dari penelitian ini terdapat pada pra siklus dimana pembelajaran masih menggunakan metode ceramah. Siswa yang mampu tuntas belajar hanya sejumlah 7 siswa, dengan nilai tertinggi 80. Kemudian pada siklus 1 penelitian menerapkan permainan kata dan hasil dari siklus 1 menunjukkan perkembangan yakni siswa yang mencapai tuntas belajar semakin banyak dengan jumlah ketuntasan belajar yakni sebanyak 9 siswa, dengan nilai tertinggi yakni 90. Pada siklus 2 masih dengan permainan kata, hasilnya adalah 10 siswa mencapai ketuntasan dari 11 siswa dengan nilai tertinggi 95. Dari hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil ketuntasan belajar setelah metode permainan kata diterapkan dalam pembelajaran menulis teks LHO di kelas X DKV SMK S Cendekia Madiun.

**Keywords:** Kata kunci; Teks LHO, Menulis, Permainan Kata.

---

**Received;** 1 Desember 2024; **Accepted;** 10 Desember 2024; **Published** 25 Desember 2024

**Citation:** Susanti, E.S., dkk. (2024). Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa dalam Pembelajaran Teks LHO Melalui Permainan Kata di Kelas X DKV SMK S Cendekia Madiun Tahun Pelajaran 2024/2025. *Jurnal Riset Pendidikan (JRP)*, 3(2), 34 – 43.



Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

## PENDAHULUAN

Untuk menunjang aspek akademis, kemampuan menulis merupakan salah satu keterampilan bahasa yang sangat penting bagi siswa. Menurut pendapat Saleh Abbas (2006:125), keterampilan menulis adalah kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihak lain dengan melalui bahasa tulis. Dalam Konteks pembelajaran di SMK, kemampuan menulis tidak hanya diperlukan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga menjadi dasar dalam pembuatan laporan, proposal, maupun karya ilmiah lainnya. Di kelas X DKV SMK S Cendekia Madiun, kemampuan menulis siswa masih memerlukan perhatian khusus, terutama dalam jenis teks Laporan Hasil Observasi (LHO). Berdasarkan hasil observasi awal, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mengorganisasikan ide dan menyajikan informasi secara logis dan sistematis dalam teks LHO.

Menurut Priyatni (2014:76) teks laporan hasil observasi (LHO) adalah teks yang menyampaikan informasi tentang sesuatu apa adanya sebagai hasil pengamatan dan analisis secara sistematis, tidak dibumbui dengan respon pribadi tentang objek yang dilaporkan tersebut. Teks Laporan Hasil Observasi (LHO) merupakan salah satu jenis teks yang memerlukan kemampuan berpikir kritis dan analitis. Dalam proses pembuatannya, siswa harus mampu mengidentifikasi objek yang diamati, mengelompokkan informasi, serta menyajikannya dalam bahasa yang jelas dan terstruktur. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa yang masih mengalami kendala dalam menulis teks LHO. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya pemahaman siswa tentang struktur teks LHO, minimnya kosakata yang dikuasai, serta rendahnya minat siswa dalam kegiatan menulis.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Dalam hal ini, permainan kata dapat menjadi alternatif yang menarik untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa. Permainan kata tidak hanya melibatkan aktivitas yang menyenangkan, tetapi juga dapat merangsang kreativitas dan kemampuan berpikir siswa dalam mengembangkan ide-ide mereka. Di kelas X DKV SMK S Cendekia Madiun, penggunaan permainan kata diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam menulis teks LHO serta memperbaiki kualitas tulisan mereka.

Penggunaan permainan kata dalam pembelajaran juga sejalan dengan prinsip pembelajaran kontekstual yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Dengan permainan kata, siswa diajak untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, berkolaborasi dengan teman



sekelas, serta mengasah kemampuan berpikir kritis dan analitis mereka. Selain itu, permainan kata juga dapat membantu siswa dalam memperkaya kosakata yang mereka miliki, sehingga dapat lebih mudah menyusun kalimat yang tepat dan efektif dalam menulis teks LHO.

Selain aspek kognitif, permainan kata juga memiliki potensi untuk meningkatkan aspek afektif dan sosial siswa. Melalui permainan, siswa dapat lebih bersemangat dalam belajar, meningkatkan rasa percaya diri mereka, serta memperkuat interaksi sosial di antara teman-teman sekelas. Dalam konteks pembelajaran menulis teks LHO, motivasi yang tinggi sangat penting karena menulis sering kali dianggap sebagai aktivitas yang membosankan dan sulit oleh sebagian siswa. Dengan adanya permainan kata, diharapkan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi untuk berlatih menulis.

Pembelajaran menulis teks LHO melalui permainan kata juga relevan dengan kebutuhan siswa di kelas X DKV, yang memiliki minat dan kecenderungan terhadap hal-hal yang kreatif. Di era digital seperti saat ini, siswa lebih tertarik pada metode pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Dengan permainan kata, guru dapat menciptakan suasana belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga dapat mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses belajar mengajar.

Namun, meskipun memiliki banyak potensi, penggunaan permainan kata dalam pembelajaran menulis masih jarang diterapkan secara optimal di sekolah-sekolah. Hal ini disebabkan oleh berbagai kendala, seperti keterbatasan waktu, minimnya kreativitas guru dalam mengembangkan permainan, serta kurangnya fasilitas yang mendukung pelaksanaan permainan di kelas. Oleh karena itu, melalui penelitian tindakan kelas ini, penulis ingin mengeksplorasi lebih jauh bagaimana permainan kata dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa, khususnya dalam menulis teks LHO.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran menulis di kelas X DKV SMK S Cendekia Madiun. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru-guru lain dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif, sehingga dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi siswa dalam menulis. Dengan demikian, kemampuan menulis siswa diharapkan dapat meningkat, baik dari segi keterampilan teknis maupun motivasi belajar.



Pada akhirnya, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang pentingnya variasi metode pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa. Dengan penggunaan permainan kata, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang sulit dan lebih termotivasi untuk berlatih menulis secara mandiri. Melalui penelitian ini, penulis berharap dapat memberikan solusi yang konkret dan aplikatif dalam mengatasi permasalahan pembelajaran menulis di kelas.

## **METODE PENELITIAN**

Rancangan penelitian menurut Masnur Muslich (2010: 144), merupakan rencana dan struktur penelitian yang disusun sedemikian rupa sehingga peneliti akan memperoleh jawaban untuk pertanyaan penelitiannya. Proses penelitian dilaksanakan secara bertahap melalui beberapa prosedur sebagai berikut. (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan (3) pengamatan dan evaluasi, (4) analisis dan refleksi.

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) Menurut Issac (1971) dalam Masnur Muslich (2010: 144), penelitian tindakan kelas ini dirancang untuk memecahkan masalah-masalah yang diaplikasikan secara langsung di dalam ajang kelas atau dunia kerja. Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih yakni penelitian tindakan, maka kami mengambil penelitian tindakan dari kemmis dan Teggart (dalam Sugiarti, 1997: 6), yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action*(tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Pada siklus berikutnya, langkah yang dilakukan yakni perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan juga dilakukan sebelum masuk pada siklus 1. Observasi dilakukan dalam dua sesi, yakni sesi 1 dan 2, dimana masing sesi dikenai perlakuan yang sama (alur kegiatan yang sama) dan membahas satu sub pokok bahasanyang diakhiri dengan tes formatif di akhir masing putaran. Dibuat dalam dua putaran dimaksudkan untuk memperbaiki sistem pengajaran yang telah dilaksanakan.

## **Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil penelitian yang didapatkan setelah menerapkan tindakan dari setiap siklusnya, yakni ditemukan kemajuan ketuntasan belajar yang baik. Pada saat pra siklus Siswa yang mampu tuntas belajar hanya sejumlah 7 siswa, dengan nilai tertinggi 80. Kemudian pada siklus 1 penelitian menerapkan permainan kata dan hasil dari siklus 1 menunjukkan perkembangan yakni siswa yang mencapai tuntas belajar semakin banyak dengan jumlah ketuntasan belajar yakni sebanyak 9 siswa, dengan nilai tertinggi yakni 90. Pada siklus 2 masih dengan permainan kata, hasilnya adalah 10 siswa mencapai ketuntasan



dari 11 siswa dengan nilai tertinggi 95.

### 1. Penelitian Pra siklus

Peneliti melakukan penelitian pada tanggal 11-18 Juli 2024, dengan melakukan kegiatan belajar mengajar menggunakan metode ceramah. Kegiatan penelitian pra siklus dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal yang dimiliki siswa untuk menulis teks LHO. Kegiatan prasiklus dilaksanakan dengan metode konvensional, yakni ceramah dan dilanjutkan dengan kegiatan praktek menulis teks LHO. Kegiatan pra siklus ini dilakukan dengan alokasi waktu 2 JP (2 x 45 Menit).

Dari Hasil observasi yang dilakukan peneliti saat kegiatan pembelajaran berlangsung, rata-rata siswa masih belum terampil dalam menulis teks LHO dengan baik. Hasil observasi ini didukung dengan perolehan nilai belajar siswa yang belum memenuhi standart KKM yakni 75. Hal ini sesuai dengan keterangan tabel di bawah.

Tabel 1. Hasil ketuntasan belajar siswa (prasiklus)

No	Nama Siswa	Hasil yang dicapai	
		Nilai	Keterangan
1.	Agus Saputra	75	Tuntas
2.	Ahmad Anwarul Huda	60	Tidak Tuntas
3.	Dhavid Harta Widjaya	60	Tidak Tuntas
4.	Fachry Badri Altamami Fani	75	Tuntas
5.	Losina Delia A	75	Tuntas
6.	Muhammad Ma'ruf .A.	75	Tuntas
7.	Piter Dhani Setio	60	Tidak Tuntas
8.	Ranita Amelia	80	Tuntas
9.	Reza Bagas Maulana	75	Tuntas
10.	Willia Safitri	80	Tuntas
11.	Azarin Athalia Virgita	65	Tidak Tuntas

Berdasarkan hasil penelitian kegiatan pra siklus dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan menulis teks LHO pada siswa kelas X DKV SMK S Cendekia madiun pada materi menulis teks LHO tergolong masih rendah. Pada kegiatan pra siklus menggunakan metode ceramah diketahui bahwa siswa yang tuntas belajar hanya mencapai 7 siswa.



## 2. Penelitian siklus 1

Pada siklus pertama ini, peneliti menerapkan kegiatan permainan kata dengan maksud membantu siswa yang memiliki potensi baik dalam menulis sebuah teks LHO melalui games permainan kata untuk pembangkitan ide yang ada dalam diri siswa. Siklus ini terfokus pada pembahasan tentang menulis teks LHO. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 16 Juli 2024 dengan alokasi waktu 2 JP

( 2x 45 Menit). Guru membagi siswa ke dalam kelompok belajar lalu meminta siswa untuk berdiri berjajar sesuai dengan kelompoknya. Selanjutnya guru mengawali dengan membisikkan sebuah kalimat hasil observasi tentang suatu benda pada salah satu siswa dalam setiap kelompok. Dari kalimat tersebut, siswa saling membisikkan kepada teman satu kelompok mereka secara bergantian. Setelah selesai, siswa terakhir akan menjelaskan kalimat yang telah dibisikkan menggunakan bahasanya sendiri di depan kelas. Kelompok yang mampu menjelaskan dengan tepat akan mendapat skor. Setelah permainan selesai siswa diberi tugas untuk menulis sebuah teks LHO tentang benda-benda yang ada disekitar mereka.

Dari Hasil pengamatan yang peneliti lakukan, Penerapan pembelajaran dengan metode permainan kata pada siklus pertama ini berjalan dengan cukup baik. Hal tersebut terlihat dari antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran serta penguasaan materi. Selain itu, terjadi peningkatan ketuntasan belajar dalam menulis teks LHO dengan data sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil ketuntasan belajar siswa (siklus 1)

No	Nama Siswa	Hasil yang dicapai	
		Nilai	Keterangan
1.	Agus Saputra	80	Tuntas
2.	Ahmad Anwarul Huda	75	Tuntas
3.	Dhavid Harta Widjaya	70	Tidak Tuntas
4.	Fachry Badri Altamami Fani	85	Tuntas
5.	Losina Delia A	90	Tuntas
6.	Muhammad Ma'ruf .A.	80	Tuntas
7.	Piter Dhani Setio	75	Tuntas
8.	Ranita Amelia	85	Tuntas
9.	Reza Bagas Maulana	80	Tuntas



10.	Willia Safitri	85	Tuntas
11.	Azarin Athalia Virgita	70	Tidak Tuntas

### 3. Penelitian siklus II

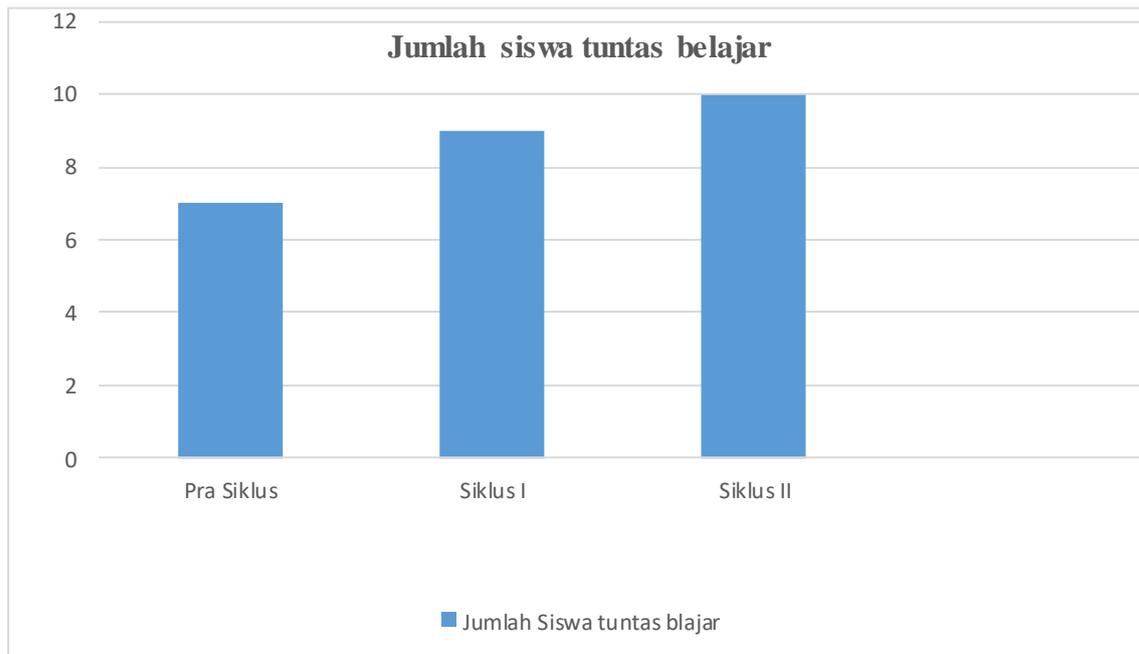
Pada siklus kedua ini, peneliti lebih memfokuskan penelitian pada konsistensi ketuntasan hasil belajar siswa dalam menulis teks LHO. Peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran pada tanggal 18 Juli 2024 dengan alokasi waktu pembelajaran 2 JP (2x 45 Menit). Pada pembelajaran ini peneliti menggunakan metode yang sama dengan pembelajaran pada siklus I. Hasil dari metode penelitian yang telah dilakukan menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar dengan permainan kata yakni sebanyak 10 dari 11 siswa telah memenuhi standart ketuntasan belajar dengan nilai tertinggi 95 dengan data sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil ketuntasan belajar siswa (siklus II)

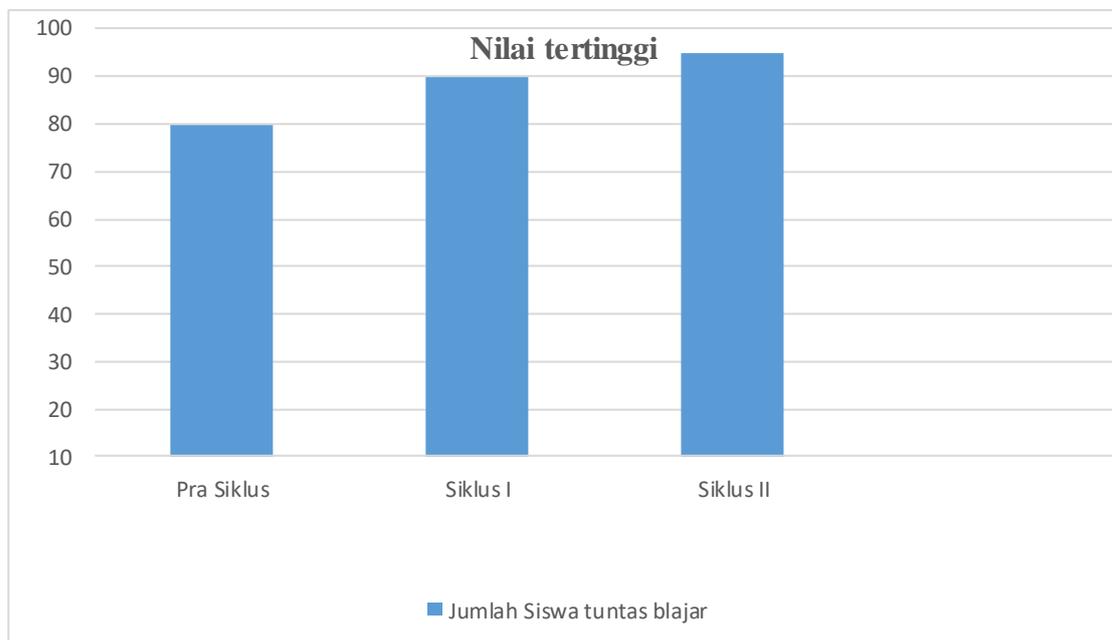
No	Nama Siswa	Hasil yang dicapai	
		Nilai	Keterangan
1.	Agus Saputra	85	Tuntas
2.	Ahmad Anwarul Huda	80	Tuntas
3.	Dhavid Harta Widjaya	75	Tuntas
4.	Fachry Badri Altamami Fani	90	Tuntas
5.	Losina Delia A	85	Tuntas
6.	Muhammad Ma'ruf .A.	90	Tuntas
7.	Piter Dhani Setio	85	Tuntas
8.	Ranita Amelia	95	Tuntas
9.	Reza Bagas Maulana	85	Tuntas
10.	Willia Safitri	90	Tuntas
11.	Azarin Athalia Virgita	70	Tidak Tuntas

Dari Hasil ketuntasan belajar pra siklus, siklus I dan siklus II dapat di lihat bahwa terjadi peningkatan. Berikut adalah grafik peningkatan ketuntasan belajar siswa kelas X DKV SMK S Cendekia.





Gambar 1. Grafik peningkatan ketuntasan belajar



Gambar 2. Grafik perbandingan nilai tertinggi



## KESIMPULAN

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan ketuntasan belajar dalam kegiatan menulis teks LHO di kelas X DKV SMK S Cendekia Madiun. Peningkatan ketuntasan belajar tersebut juga terlihat dari adanya peningkatan nilai yang terjadi pada setiap silus penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Pada kegiatan pembelajaran pra siklus hanya 7 siswa yang dapat memenuhi standar ketuntasan belajar, lalu memasuki tahap pembelajaran siklus I mulai terjadi penambahan ketuntasan belajar yakni 9 siswa telah memenuhi ketuntasan belajar, dan ketika memasuki pembelajaran silus II, bertambah menjadi 10 siswa. Selain itu, nilai tertinggi pada setiap siklusnya juga menunjukkan peningkatan yakni mulai dari 80 pada pra siklus menjadi 90 pada siklus I dan terakhir menjadi 95 pada siklus II. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa Penggunaan metode permainan kata dalam kegiatan pembelajaran menulis teks LHO memberikan dampak positif yakni berkembangnya kreatifitas dan pemahaman siswa dalam menulis teks LHO yang baik dan benar.



## DAFTAR PUSTAKA

Abbas, Saleh. 2006 . Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Dasar. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Muslich, Masnur. 2010. Fonologi bahasa Indonesia. Jakarta; Bumi Aksara

Noor, Wahyudi Adi. (2019). “meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks eksplanasi melalui permainan kata di kelas xi iis sman 2 paringin tahun pelajaran 2019/2020”.di akses pada tanggal 20 Oktober 2024, dari <https://www.studocu.com/id/document/ssekolah-menengah-atas-negeri-10-fajar-harapan/bahasa-indonesia/71262145-ptkadi-wahyudi-noors/67479246>

M. Isaac,. Department of Anaesthetics, The Queen's University of Belfast, Northern.Ireland.First published: September 1971

Priyatni, Endah Tri. 2014. Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013. Jakarta: Bumi Aksara.

