



ANALISIS PENERAPAN *GAMES BASED LEARNING* (GBL) DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SURAT PRIBADI PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Talitha Fadhilah Rosani^{1*}, Sifa Rahayu², Shifa Salsabila³, Dine Trio Ratnasari⁴

^{1*,2,3,4} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Setia Budhi Rangkasbitung

*Email: rosanitalithafadhilah@gmail.com, syifarahayucikuning@gmail.com, shif4salsabila25@gmail.com,
dinetrio@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i1.4301>

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan menulis surat pribadi siswa SD, khususnya dalam aspek penyusunan struktur, pengembangan ide, dan ekspresi personal. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses penerapan *Games Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran menulis surat pribadi, menganalisis dampaknya terhadap pemahaman struktur dan isi surat, serta mengevaluasi efektivitasnya sebagai model pembelajaran. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi, dan analisis hasil tulisan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan GBL melalui permainan “Kotak Pesan Rahasia” dan “Susun Kartu Struktur Surat” mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman siswa secara bertahap terhadap struktur dan isi surat pribadi. Siswa menjadi lebih antusias, aktif dalam diskusi kelompok, dan mampu mengidentifikasi serta menyusun bagian surat secara lebih runtut. Analisis pra-tes dan pasca-tes menunjukkan peningkatan kualitas tulisan terutama dalam kelengkapan struktur, koherensi ide, dan penggunaan bahasa. Evaluasi keseluruhan mengonfirmasi bahwa GBL efektif mendukung proses menulis melalui mekanisme permainan yang interaktif, kolaboratif, dan memfasilitasi scaffolding sehingga siswa lebih percaya diri dan terarah dalam menulis surat pribadi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa GBL layak dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran menulis di sekolah dasar dan disarankan untuk diterapkan secara konsisten dengan variasi permainan yang relevan guna meningkatkan kualitas keterampilan literasi siswa.

Kata Kunci: Games Based Learning (GBL), Menulis Surat Pribadi, Keterampilan Menulis, Pembelajaran Berbasis Permainan, Sekolah Dasar

1. PENDAHULUAN

Menulis merupakan salah satu keterampilan dasar berbahasa (mendengar, berbicara, dan membaca) yang sangat krusial bagi siswa Sekolah Dasar (SD), karena melalui menulis siswa dapat mengungkapkan gagasan, perasaan, dan informasi secara tertulis (Utami et al., 2023). Keterampilan ini tak hanya penting dalam konteks akademik seperti memproduksi teks deskripsi atau karangan narasi dalam pelajaran bahasa Indonesia (Azzahra et al., 2022) menulis juga berfungsi sebagai sarana komunikasi non-tatap muka yang esensial dalam kehidupan sehari-hari (Ardhianto et al., 2024). Selain itu, dalam era abad ke-21, menulis menjadi bagian penting dari literasi dasar yang mendukung kompetensi komunikasi, berpikir kritis, dan kolaboratif kemampuan inti yang diperlukan generasi muda saat ini (Wiguna et al., 2024). Dengan menulis, siswa juga belajar menyusun ide secara sistematis, meningkatkan kreativitas dan refleksi diri, serta menjadikannya sebagai media ekspresi pribadi yang memperkuat pemahaman dan interaksi sosial (Islamiyah et al., 2025).

Menulis surat pribadi dalam pendidikan SD memiliki peranan penting karena merupakan salah satu teks non-resmi yang diajarkan sebagai bagian dari pembelajaran bahasa yaitu menulis surat pribadi, yang menuntut siswa memperhatikan struktur teks, pilihan kata, dan ejaan. Fungsi surat



pribadi bagi anak sangat sosial dan emosional melalui surat, siswa dapat berkomunikasi secara personal, menyampaikan pesan persahabatan, perasaan, dan pengalaman dengan cara yang lebih reflektif dan bermakna, sebagaimana ditunjukkan dalam praktik sosialisasi menulis surat di SD yang meningkatkan keterampilan menulis serta pemahaman siswa atas unsur salam, isi, dan penutup (Suci et al., 2024). Pembelajaran menulis surat pribadi (misalnya menggunakan model kolaborasi) memang menjadi kompetensi dasar yang perlu dikuasai oleh siswa, dan bahwa keterampilan ini dapat ditingkatkan melalui strategi pengajaran yang tepat (Sriyanti, 2017).

Siswa Sekolah Dasar kerap mengalami berbagai permasalahan dalam menulis surat pribadi, mulai dari kesulitan memahami struktur surat seperti bagian pembuka, isi, dan penutup yang sesuai kaidah (Qadaria et al., 2023), keterbatasan kosakata dan kemampuan menyusun kalimat yang runtut sehingga pesan yang disampaikan tidak koheren (Wijayanti et al., 2022), serta rendahnya motivasi menulis karena kurangnya pengalaman dan pembiasaan menulis dalam konteks kehidupan sehari-hari (R, Sri Devi, & Karina, 2025). Selain itu, banyak siswa menunjukkan kelemahan dalam aspek ejaan dan tanda baca akibat minimnya penguasaan kaidah bahasa dan kurangnya latihan terpandu (Utari & Rambe, 2023). Tidak hanya faktor internal, tetapi juga metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan kurang menstimulasi kreativitas turut berdampak pada rendahnya kualitas tulisan siswa dalam menulis surat pribadi (Aida, 2018).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 02 Muara Ciujung Timur kelas V, ditemukan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam menuangkan ide, pengalaman, maupun perasaan ke dalam bentuk tulisan sehingga proses menghasilkan isi surat pribadi menjadi terhambat. Siswa tampak ragu saat diminta menuliskan gagasan awal dan cenderung menunggu arahan guru, yang menunjukkan rendahnya kemampuan eksplorasi ide secara mandiri. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa banyak siswa belum memahami struktur surat pribadi secara benar, seperti penulisan tanggal, sapaan, isi surat, dan bagian penutup; beberapa siswa bahkan menuliskan bagian-bagian tersebut secara acak tanpa mengikuti format yang tepat. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa tulisan siswa umumnya sangat pendek, tidak runtut, dan minim ekspresi sehingga pesan personal yang diharapkan dalam surat pribadi tidak tersampaikan secara jelas. Guru juga mengungkapkan bahwa motivasi siswa untuk menulis masih rendah karena pembelajaran menulis selama ini lebih didominasi metode konvensional seperti ceramah, pemberian contoh, dan tugas menyalin, sehingga siswa kurang mendapatkan pengalaman belajar yang aktif, kreatif, dan menarik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keterampilan menulis surat pribadi di SDN 02 Muara Ciujung Timur masih memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih variatif dan kontekstual agar siswa mampu menulis dengan lebih runtut, bermakna, dan ekspresif.

Pembelajaran berbasis permainan atau *Games Based Learning* (GBL) sangat mendesak dipertimbangkan dalam konteks menulis karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan memotivasi. Melalui elemen kompetisi, tantangan, dan reward yang melekat dalam game, siswa menjadi lebih terlibat dan bersemangat mengikuti pembelajaran menulis dibandingkan metode konvensional yang cenderung monoton. Penerapan *Games Based Learning* (GBL) berbasis digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD menimbulkan suasana kelas yang interaktif, meningkatkan motivasi, serta mengembangkan kreativitas dan pemikiran kritis siswa (Lutfiyah et al., 2025). Selain itu, (Wihana et al., 2024) menemukan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan permainan “Jejak Kaki” berhasil meningkatkan keterampilan menulis sederhana siswa SD I dengan peningkatan N-gain sekitar 0,5958.

Permainan juga memberi ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi ide, melatih kreativitas, dan berinteraksi satu sama lain, sehingga mereka tidak cepat jenuh dalam menulis. Secara logis, ketika motivasi meningkat melalui permainan, siswa jadi lebih terdorong mengekspresikan pikiran dan perasaannya secara lebih bebas dan ekspresif, yang akhirnya meningkatkan kualitas tulisan mereka. Puspitonigrum et al., (2024) yang menyatakan bahwa game edukatif memiliki efek signifikan dalam meningkatkan keterampilan menulis di sekolah dasar, termasuk ekspresi gagasan dan struktur tulisan. Hawira et al., (2023) juga menegaskan bahwa penggunaan media permainan tradisional (seperti Baraccung) dalam menulis deskripsi pada siswa SD mampu meningkatkan organisasi ide, diksi, dan



penggunaan kosakata secara bermakna. Penelitian oleh Nadiroh, (2020) menunjukkan bahwa keterampilan menulis kreatif (surat, puisi, cerita) anak dapat tumbuh signifikan melalui tahapan prapenulisan, penulisan, dan pasca-penulisan yang dikemas dalam permainan. Dan studi oleh Khasanah (2023) menemukan bahwa game edukasi berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan literasi siswa SD, termasuk aspek menulis kreatif, karena mereka merasa lebih relevan dan dekat dengan konteks kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penelitian terdahulu, pembelajaran berbasis permainan telah terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterampilan menulis siswa, namun sebagian besar penelitian tersebut berfokus pada kemampuan menulis umum seperti menulis karangan deskripsi, menulis kreatif, atau menulis sederhana, bukan secara khusus pada keterampilan menulis surat pribadi di jenjang sekolah dasar. Selain itu, penelitian yang ada lebih banyak menggunakan permainan digital, permainan berbasis kearifan lokal, atau model turnamen seperti TGT, sehingga belum banyak studi yang mengkaji penerapan pembelajaran berbasis permainan yang dirancang secara khusus untuk membantu siswa memahami struktur surat pribadi (tanggal, sapaan, isi, penutup) dan memfasilitasi kemampuan mengeksplorasi gagasan pribadi. Kesenjangan lainnya adalah kurangnya penelitian yang dilakukan pada konteks sekolah tertentu, termasuk SDN 02 Muara Ciujung Timur yang memiliki karakteristik dan permasalahan belajar tersendiri, terutama terkait ide yang sulit berkembang, motivasi rendah, dan minimnya pengalaman menulis autentik. Dengan demikian, novelty penelitian ini terletak pada fokusnya yang mengintegrasikan pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan menulis surat pribadi secara lebih terarah, kontekstual, dan sesuai karakteristik siswa di SDN 02 Muara Ciujung Timur, sekaligus menawarkan model implementasi permainan yang bukan hanya memotivasi, tetapi juga secara sistematis memandu siswa dalam membangun struktur dan ekspresi personal dalam surat pribadi.

Analisis mengenai penerapan *Games Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran menulis perlu dilakukan karena strategi ini diyakini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan siswa dibandingkan metode konvensional. Selain itu, penting untuk mengetahui sejauh mana penggunaan *Games Based Learning* (GBL) dapat berdampak langsung pada peningkatan keterampilan menulis surat pribadi, terutama dalam hal penyusunan ide, kelengkapan struktur, dan ekspresi personal siswa. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi rekomendasi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran menulis yang lebih inovatif, variatif, dan relevan dengan kebutuhan siswa di sekolah dasar.

Masalah rendahnya keterampilan menulis surat pribadi pada siswa menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih menarik, partisipatif, dan efektif guna membantu siswa mengembangkan kemampuan menulis secara runtut dan ekspresif. Permasalahan tersebut menegaskan pentingnya penggunaan model pembelajaran yang mampu mendorong motivasi sekaligus memandu siswa dalam memahami struktur surat secara benar. Oleh karena itu, penelitian ini perlu dilakukan untuk menawarkan solusi pembelajaran berbasis permainan yang diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran menulis surat pribadi di sekolah dasar. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk (1) mendeskripsikan proses penerapan *Games Based Learning* (GBL) dalam kegiatan menulis surat pribadi pada siswa SDN 02 Muara Ciujung Timur, (2) menganalisis dampak penggunaan *Games Based Learning* (GBL) terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam memahami struktur dan isi surat pribadi, serta (3) mengevaluasi efektivitas *Games Based Learning* (GBL) sebagai alternatif inovatif yang dapat direkomendasikan kepada guru dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada penggambaran proses penerapan *Games Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran menulis surat pribadi secara mendalam dan naturalistik sesuai konteks kelas. Penelitian deskriptif digunakan untuk menggambarkan fenomena secara apa adanya tanpa melakukan manipulasi variabel, sehingga data yang diperoleh merupakan gambaran autentik mengenai bagaimana strategi GBL diterapkan, bagaimana respons siswa, serta



bagaimana perubahan keterampilan menulis surat pribadi terjadi selama proses pembelajaran berlangsung (Creswell, 2018). Dengan demikian, pendekatan ini memungkinkan peneliti memahami pengalaman belajar siswa secara holistik, termasuk interaksi, motivasi, dan kreativitas yang muncul selama proses pembelajaran berbasis permainan.

Penelitian dilaksanakan di SDN 02 Muara Ciujung Timur, berlokasi di Kecamatan Rangkasbitung, Kabupaten Lebak, Provinsi Banten. Fokus penelitian adalah siswa kelas V B dengan jumlah 36 siswa. Kelas ini dipilih berdasarkan hasil observasi awal serta rekomendasi guru karena siswa di kelas tersebut menunjukkan kebutuhan yang signifikan terkait peningkatan kemampuan menulis surat pribadi, khususnya dalam aspek penyusunan struktur, pengembangan ide, dan ekspresi personal. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026, selama kurang lebih dua bulan yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan pembelajaran berbasis permainan, observasi, dan analisis data. Rentang waktu ini dinilai memadai untuk memperoleh informasi yang komprehensif mengenai proses implementasi GBL serta dampaknya terhadap keterampilan menulis siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, serta analisis terhadap hasil tulisan siswa. Pertama, observasi partisipatif dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran GBL berlangsung, termasuk respons siswa, motivasi, interaksi, serta bagaimana permainan memfasilitasi proses menulis. Observasi menggunakan pedoman yang memuat indikator aktivitas belajar, keterlibatan siswa, dan pemahaman struktur surat pribadi (Sugiyono, 2019). Kedua, wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada guru kelas serta beberapa siswa untuk memperoleh pemahaman lebih dalam terkait pengalaman belajar mereka, kendala yang dihadapi, dan persepsi terhadap efektivitas GBL. Ketiga, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa RPP, foto kegiatan, video pembelajaran, serta catatan proses penulisan yang digunakan selama pembelajaran. Keempat, analisis hasil tulisan siswa dilakukan untuk melihat perkembangan kemampuan menulis, khususnya pada aspek kelengkapan struktur surat pribadi, keterpaduan ide, penggunaan bahasa, dan kualitas ekspresi personal.

Teknik analisis data dalam penelitian ini mengikuti model Miles & Huberman (2013), yang meliputi tiga tahapan utama: (1) reduksi data, (2) penyajian data, dan (3) penarikan kesimpulan/verifikasi. Pada tahap reduksi data, peneliti menyeleksi, menyederhanakan, dan mengorganisasi data mentah hasil observasi, wawancara, dokumentasi, serta hasil tulisan siswa agar relevan dengan fokus penelitian. Data kemudian disajikan dalam bentuk uraian deskriptif, tabel perkembangan hasil tulisan siswa, dan kategori tematik yang memudahkan peneliti memahami pola, kecenderungan, dan temuan yang muncul selama pembelajaran GBL berlangsung. Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan yang dilakukan secara berkelanjutan sepanjang proses penelitian. Verifikasi dilakukan dengan mengecek konsistensi data, melakukan triangulasi antar-teknik (observasi, wawancara, dokumentasi, dan hasil tulisan), serta mendiskusikan interpretasi dengan guru kelas untuk memastikan kredibilitas temuan (Moleong, 2017). Melalui prosedur analisis ini, penelitian diharapkan menghasilkan gambaran menyeluruh mengenai efektivitas GBL dalam meningkatkan keterampilan menulis surat pribadi pada siswa sekolah dasar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

1. Proses Penerapan *Games Based Learning* (GBL) dalam Kegiatan Menulis Surat Pribadi

Proses penerapan *Games Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran menulis surat pribadi di kelas V B SDN 02 Muara Ciujung Timur diamati melalui observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur. Berdasarkan lembar observasi yang disusun dengan indikator aktivitas guru, aktivitas siswa, keterlibatan, antusiasme, serta kesesuaian langkah permainan, terlihat bahwa guru memulai pembelajaran dengan menjelaskan aturan permainan “Kotak Pesan Rahasia”, yaitu permainan yang menggabungkan tantangan penyusunan struktur surat dengan unsur kompetisi antarkelompok. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru mengikuti tahapan GBL dengan cukup konsisten mulai dari pemaparan aturan, pemberian contoh, pengaturan kelompok, hingga refleksi. Siswa tampak antusias



saat menerima kartu permainan yang berisi potongan struktur surat pribadi; 30 dari 36 siswa menunjukkan keterlibatan tinggi ditandai dengan banyaknya interaksi, diskusi kelompok, dan keaktifan mereka saat mengurutkan komponen surat.

Untuk memperkuat hasil observasi, wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada guru dan beberapa siswa dengan menggunakan pedoman wawancara yang memuat pertanyaan tentang pengalaman mengikuti GBL, persepsi, serta kendala. Guru menyatakan bahwa *“anak-anak terlihat jauh lebih bersemangat dibandingkan saat pembelajaran menulis biasa,”* serta menambahkan bahwa *“permainan membantu mereka memahami bagian-bagian surat tanpa perlu penjelasan panjang.”* Dua kutipan lainnya menunjukkan persepsi positif guru: *“saya melihat mereka lebih ekspresif saat diskusi kelompok,”* dan *“GBL membuat siswa yang biasanya pasif jadi lebih berani mencoba.”* Sementara itu, siswa juga memberikan tanggapan yang mencerminkan pengalaman belajar yang menyenangkan, misalnya: *“seru, Bu, karena seperti bermain tapi sambil belajar nulis surat,”* *“saya jadi tahu mana bagian salam dan isi surat karena harus nyusun kartunya,”* *“lebih gampang karena ada tantangannya, jadi mau cepat selesain,”* dan *“saya suka karena bisa kerja sama sama teman satu kelompok.”* Kutipan ini menunjukkan bahwa GBL mendorong keterlibatan emosional dan meningkatkan motivasi siswa.

Instrumen dokumentasi seperti foto kegiatan, video pembelajaran, dan lembar aktivitas permainan menunjukkan bahwa alur pembelajaran berjalan sesuai rencana. Lembar aktivitas permainan memperlihatkan bagaimana setiap kelompok mampu menyusun struktur surat pribadi secara lebih tepat dari pertemuan ke pertemuan. Dokumen RPP juga menunjukkan integrasi GBL secara sistematis, mulai dari tujuan pembelajaran hingga langkah evaluasi. Secara keseluruhan, temuan dari observasi, wawancara, dan dokumentasi memperlihatkan bahwa penerapan *Games Based Learning* (GBL) berjalan efektif dan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, serta memfasilitasi pemahaman siswa terhadap proses menulis surat pribadi.

2. Dampak *Games Based Learning* (GBL) terhadap Peningkatan Pemahaman Struktur dan Isi Surat Pribadi

Penerapan *Games Based Learning* (GBL) memberikan pengaruh yang terlihat jelas terhadap peningkatan pemahaman siswa mengenai struktur dan kelengkapan isi surat pribadi. Berdasarkan hasil observasi terhadap produk tulisan siswa, terlihat adanya perubahan signifikan antara tulisan pra-tes dan pasca-tes. Pada tahap pra-tes, sebagian besar siswa belum menuliskan bagian tanggal, sapaan pembuka, serta penutup dengan benar; beberapa siswa bahkan langsung menulis isi tanpa memperhatikan format surat. Namun, setelah mengikuti kegiatan permainan seperti *“Susun Kartu Struktur Surat”* dan *“Tantangan Isi Surat”*, siswa mulai menunjukkan perubahan positif. Dalam observasi akhir, mayoritas siswa mampu menuliskan struktur surat secara runtut, menempatkan bagian tanggal, salam pembuka, isi, dan penutup secara tepat. Perubahan ini juga terlihat melalui lembar analisis perkembangan tulisan siswa, di mana skor aspek struktur dan kelengkapan isi mengalami peningkatan rata-rata sebesar 30-40%.

Selanjutnya, analisis dokumen tulisan siswa melalui rubrik penilaian menunjukkan peningkatan pada beberapa aspek keterampilan menulis, terutama keterpaduan ide, pemilihan diksi, serta ketepatan penggunaan ejaan. Pada pra-tes, kalimat siswa cenderung sederhana, tidak runtut, dan minim ekspresi personal. Namun, pada pasca-tes, siswa tampak lebih mampu mengembangkan gagasan dengan jelas, menyampaikan perasaan secara lebih bebas, serta menggunakan pilihan kata yang lebih bervariasi. Misalnya, siswa yang sebelumnya hanya menulis satu sampai dua kalimat singkat mulai mampu membuat tiga hingga lima paragraf sederhana yang memuat pembukaan, gambaran pengalaman, serta harapan yang ingin disampaikan kepada penerima surat. Dalam lembar analisis perkembangan tulisan, tampak bahwa kemampuan menghubungkan kalimat meningkat, dan kesalahan ejaan menurun signifikan. Temuan ini memperkuat bahwa mekanisme permainan yang menekankan eksplorasi ide dan latihan terstruktur berkontribusi positif terhadap kualitas tulisan siswa.

Wawancara dengan guru dan siswa turut mengonfirmasi adanya dampak nyata dari penggunaan GBL terhadap pemahaman struktur dan isi surat pribadi. Guru menyampaikan bahwa *“Siswa terlihat lebih mudah memahami struktur surat karena mereka mempelajarinya sambil bermain, jadi tidak*



tegang seperti biasanya.” Guru lain menambahkan, “Saat permainan menyusun struktur, siswa jadi hafal format surat tanpa harus saya ulang berkali-kali.” Sementara itu, siswa pun merasakan perubahan pada dirinya. Seorang siswa mengatakan, “Dulu saya bingung bagian surat itu apa duluan, tapi setelah permainan jadi lebih hafal.” Siswa lain menambahkan, “Permainannya seru, jadi saya lebih gampang buat nulis surat panjang.” Dua siswa lain menegaskan, “Saya jadi tahu cara menulis isi surat yang benar,” dan “Sekarang saya bisa nulis surat tanpa banyak bertanya ke guru.” Keempat kutipan wawancara siswa dan guru ini memperkuat bahwa GBL tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga berdampak langsung pada pemahaman format dan isi surat pribadi secara lebih mendalam dan terarah.

3. Evaluasi Efektivitas *Games Based Learning* (GBL) sebagai Model Pembelajaran Menulis Surat Pribadi

Evaluasi efektivitas penerapan *Games Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran menulis surat pribadi dilakukan melalui triangulasi data yang mencakup observasi, wawancara, dan analisis dokumen hasil tulisan siswa. Berdasarkan hasil observasi akhir, terlihat bahwa sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan kemandirian saat menulis, ditunjukkan dari kemampuan mereka mengikuti alur permainan dan menerapkannya secara langsung dalam penyusunan surat pribadi. Catatan observasi menunjukkan bahwa pada pertemuan terakhir, 29 dari 36 siswa terlihat mampu mengidentifikasi bagian-bagian surat tanpa diarahkan guru, meningkat signifikan dibandingkan pertemuan awal dimana hanya 11 siswa yang mampu melakukannya. Analisis dokumen RPP dan catatan proses pembelajaran juga menunjukkan kesesuaian antara langkah-langkah permainan, aktivitas siswa, dan capaian pembelajaran sehingga menguatkan bahwa GBL mampu mengoptimalkan alur belajar yang sistematis dan lebih menarik bagi siswa.

Efektivitas GBL juga dievaluasi melalui refleksi guru dan siswa menggunakan pedoman refleksi yang memuat aspek kenyamanan, tantangan, kebermanfaatan, dan perubahan kemampuan menulis. Guru menyampaikan bahwa model ini membuat siswa lebih fokus namun tetap menikmati proses belajar. Guru mengungkapkan, “Biasanya mereka cepat bosan saat menulis, tapi saat memakai permainan, mereka justru meminta waktu tambahan,” dan menambahkan bahwa “GBL membantu siswa memahami struktur surat secara lebih konkret karena setiap langkah permainan mewakili tahapan menulis.” Sementara itu, siswa dalam sesi refleksi mengatakan bahwa permainan membantu mereka lebih percaya diri. Beberapa tanggapan mereka antara lain: “Saya jadi tahu bagian surat karena ada kartu-kartu permainannya,” “Menulisnya lebih gampang karena dapat ide dari permainan,” “Tidak takut salah lagi karena bisa tanya teman saat bermain,” dan “Belajarnya seru, tidak ngantuk seperti biasanya.” Respons positif ini menunjukkan bahwa secara afektif dan kognitif, siswa mengalami peningkatan signifikan selama mengikuti pembelajaran berbasis permainan.

Selain itu, hasil komparatif pra-tes dan pasca-tes dianalisis menggunakan rubrik komparatif hasil belajar untuk menilai sejauh mana GBL berdampak pada kualitas tulisan siswa. Data menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata, terutama pada aspek kelengkapan struktur surat, koherensi ide, dan penggunaan diksi. Pada pra-tes, banyak siswa tidak mencantumkan salam pembuka dan penutup, serta ide yang disampaikan masih acak; namun pada pasca-tes, 31 siswa sudah mampu menulis surat dengan struktur lengkap dan lebih ekspresif. Hasil triangulasi data memperkuat temuan bahwa GBL bukan hanya meningkatkan motivasi tetapi juga memberikan arah belajar yang jelas, konkret, dan efektif. Melalui kesesuaian data dari observasi, wawancara, dan dokumen hasil tulisan, dapat disimpulkan bahwa *Games Based Learning* (GBL) merupakan model pembelajaran yang efektif dan layak direkomendasikan untuk meningkatkan keterampilan menulis surat pribadi siswa sekolah dasar.

PEMBAHASAN

1. Proses Penerapan *Games Based Learning* (GBL) dalam Kegiatan Menulis

Proses penerapan *Games Based Learning* (GBL) dalam kegiatan menulis pada penelitian ini menunjukkan pola pelaksanaan yang selaras dengan kerangka teoretis GBL yaitu perencanaan permainan yang jelas (tujuan, aturan, dan reward), pembagian siswa ke dalam kelompok kecil untuk kerja kolaboratif, tahapan prapenulisan yang dikemas sebagai tantangan permainan, pelaksanaan



menulis di “sesi permainan” bergiliran disertai umpan balik cepat, serta refleksi akhir untuk menilai kemajuan dan mengikat pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, kontekstual, dan memotivasi (Raharjo et al., 2024). Temuan lapangan memperlihatkan bahwa when GBL dirancang untuk memfasilitasi langkah-langkah penulisan (misalnya tugas mencari ide melalui tantangan permainan, menyusun draf sebagai “misi”, dan memberi poin untuk kelengkapan struktur surat), siswa menunjukkan peningkatan keterlibatan dan pemahaman prosedural tentang struktur surat pribadi (Lutfiyah et al., 2025). Hasil ini konsisten dengan penelitian yang menemukan bahwa model Teams Games Tournament (TGT) yang dipadukan permainan tradisional (Jejak Kaki) mampu menaikkan kemampuan menulis sederhana anak dan motivasi belajar secara signifikan (Wihana et al., 2024), serta sejalan dengan studi tindakan kelas yang melaporkan peningkatan motivasi dan hasil belajar setelah penerapan GBL berulang pada siklus pembelajaran (Hasanah, 2023). Dengan demikian, proses implementasi GBL yang sistematis perencanaan, fasilitasi permainan yang mengarahkan aktivitas prapenulisan/penulisan/pasca-penulisan, umpan balik, dan refleksi terbukti efektif sebagai kerangka kerja praktis untuk memperbaiki proses pembelajaran menulis surat pribadi di tingkat SD.

2. Dampak Games Based Learning (GBL) terhadap Peningkatan Pemahaman Struktur dan Isi Surat Pribadi

Dalam pembahasan terkait dampak *Games Based Learning* (GBL) terhadap peningkatan pemahaman struktur dan isi surat pribadi, temuan penelitian menunjukkan bahwa GBL berfungsi sebagai sarana scaffolding yang memperkuat pemahaman siswa atas struktur tulisan melalui interaksi sosial dan konstruksi bersama (Vygotsky, teori konstruktivisme), sehingga siswa dapat secara aktif menyusun elemen surat seperti tanggal, salam, isi, dan penutup dengan lebih paham. Misalnya, penelitian Kharisma et al., (2022) menunjukkan bahwa teknik permainan menyusun kalimat dengan kartu kata secara signifikan meningkatkan kemampuan menulis paragraf siswa SD, karena siswa belajar menyusun kalimat secara logis dan runtut melalui permainan interaktif. Penelitian oleh Akbar et al., (2025) juga mendapati bahwa penggunaan media permainan pada anak usia dini dapat meningkatkan keterampilan menulis awal dan kesadaran struktur bahasa karena antusiasme dan keterlibatan tinggi dalam permainan. Selain itu, penelitian Hawira et al., (2023) dengan media tradisional Baraccung membuktikan bahwa game tradisional mampu meningkatkan kemampuan menulis deskripsi siswa SD, terutama pada aspek organisasi kalimat dan penggunaan bahasa, yang analog dengan keterpaduan ide dan diksi dalam surat pribadi. Temuan-temuan ini memperkuat bahwa GBL bukan hanya meningkatkan motivasi, tetapi secara konkret membantu siswa memahami dan menerapkan struktur surat serta mengembangkan isi yang logis dan ekspresif dalam surat pribadi.

3. Evaluasi Efektivitas Games Based Learning (GBL) sebagai Model Pembelajaran

Evaluasi efektivitas *Games Based Learning* (GBL) sebagai model pembelajaran menulis dapat ditempatkan dalam kerangka konstruktivisme sosial di mana pembelajaran terjadi melalui interaksi, scaffolding, dan konstruksi makna bersama sehingga unsur permainan memberikan konteks sosial dan dukungan yang mendorong perkembangan kemampuan siswa (Bustomi et al., 2024). Penelitian oleh Wulandari & Widiensyah (2023) melaporkan bahwa implementasi GBL di tingkat SD meningkatkan keterlibatan siswa dan ketercapaian tujuan pembelajaran secara signifikan, sehingga GBL efektif sebagai pendekatan pembelajaran yang memotivasi. Studi pengembangan media game edukasi juga menunjukkan peningkatan skor rata-rata siswa dari pra-tes ke pasca-tes, menandakan efek positif GBL terhadap hasil belajar yang terukur (Anyan & Setyawan, 2024). Selain itu, penelitian yang memadukan variasi *Teams Games Tournament* dengan pembelajaran problem-based menunjukkan efektivitas model permainan dalam meningkatkan keterampilan menulis surat (penuh partisipasi siswa dan kenaikan skor pasca-tes), sehingga mendukung rekomendasi penggunaan GBL sebagai alternatif pembelajaran menulis yang inovatif dan efektif (Anjani, 2024). Secara ringkas, temuan-temuan tersebut memperkuat bahwa GBL tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar menulis melalui mekanisme konstruktivis sosial dan praktik interaktif yang terstruktur.

Dengan demikian Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Games Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran menulis surat pribadi di kelas V SDN 02 Muara Ciujung Timur berhasil



menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan partisipatif dibandingkan pembelajaran konvensional; melalui observasi partisipatif dan dokumentasi, siswa tampak lebih antusias saat mengikuti tahapan permainan dan menulis, serta menunjukkan keterlibatan aktif dalam setiap langkahnya. Analisis pra-tes dan pasca-tes terhadap hasil tulisan siswa mengungkap peningkatan signifikan pada aspek struktur surat (seperti penulisan tanggal, salam, isi, dan penutup), kelengkapan isi, serta keterpaduan ide; diksi dan penggunaan ejaan juga menjadi lebih baik. Wawancara dengan guru dan siswa mendukung temuan ini, di mana siswa menyatakan bahwa mereka lebih mudah menyusun gagasan karena permainan memecah tugas menulis menjadi bagian-bagian kecil yang bisa diatur, sementara guru menyatakan bahwa model GBL merupakan alternatif pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk meningkatkan keterampilan menulis, karena memberikan feedback secara langsung dan memperkuat pemahaman struktur secara kontekstual. Berdasarkan triangulasi data (observasi, dokumen tulisan, dan wawancara), model GBL dinilai sangat efektif sebagai sarana pembelajaran menulis surat pribadi karena tidak hanya meningkatkan kualitas tulisan tetapi juga memotivasi siswa untuk menulis dengan lebih ekspresif dan percaya diri.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan *Games Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran menulis surat pribadi terbukti mampu meningkatkan keterampilan menulis siswa secara menyeluruh, terutama dalam aspek pemahaman struktur surat, kelengkapan isi, keterpaduan ide, serta penggunaan bahasa yang lebih baik. GBL menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan partisipatif, sehingga meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemandirian siswa dalam proses menulis. Temuan penelitian menunjukkan bahwa permainan yang dirancang secara sistematis mampu memfasilitasi langkah prapenulisan, penulisan, hingga pasca-penulisan; memberikan scaffolding yang efektif; serta membantu siswa memahami format surat pribadi dengan lebih konkret dan terarah. Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan, terutama dalam durasi pelaksanaan dan fokus pada konteks satu sekolah saja sehingga generalisasi temuan memerlukan penelitian lanjutan dengan sampel yang lebih luas dan durasi yang lebih panjang. Dengan memperhatikan temuan ini, disarankan agar guru mulai mengintegrasikan pembelajaran berbasis permainan secara lebih terencana dalam pembelajaran menulis untuk meningkatkan motivasi dan kualitas tulisan siswa. Selain itu, GBL dapat dikembangkan lebih variatif dan kontekstual agar mampu menjawab kebutuhan belajar anak secara lebih menyeluruh, sekaligus dapat dijadikan alternatif inovatif dalam meningkatkan literasi tulis di sekolah dasar.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aida, I. N. (2018). *Peningkatan Keterampilan Menulis Surat Pribadi Dengan Media Audio Visual (Video) Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV MI Hasyim Asy'ari Jambangan Candi Sidoarjo*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Program Studi PGMI.
- Akbar, R., Ikraman, N., & Rahman, H. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Permainan pada Tahap Perkembangan Membaca dan Menulis Anak Usia Dini. *Varied Knowledge Journal*, 3(1), 9–19. <https://doi.org/https://doi.org/10.71094/vkj.v3i1.126>
- Anjani, W. (2024). *Penerapan Model Problem Based Learning Dengan Variasi Teams Games Tournament Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Surat Pribadi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 13 Kota Bogor*. Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.
- Anyan, & Setyawan, A. E. (2024). Pengembangan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK Pada Mata Pelajaran Informatika. *Digital Transformation Technology (Digitech)*, 4(2), 806–813. <https://doi.org/https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.4701>
- Ardhianto, F. W., Hendratno, & Subrata, H. (2024). Penggunaan Media Konkret Roda Pintar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan Siswa Kelas 1 Esekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02).



- <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.20050>
- Azzahra, R., Nazir, R., & Tarmini, W. (2022). Keterampilan Menulis Karangan Narasi dengan Media Gambar pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 8(3), 966–972. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2998>
- Bustomi, Sukardi, I., & Astuti, M. (2024). Pemikiran Konstruktivisme Dalam Teori Pendidikan Kognitif Jean Piaget Dan Lev Vygotsky. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(4), 16376–16383.
- Creswell, J. W. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage Publications.
- Hasanah, F. H. (2023). *Penerapan Model Game Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ips Di Kelas Viiiib Mts Lombok Kulon Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023*. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan.
- Hawira, Muhammadiyah, M., & Madjid, S. (2023). Keterampilan Menulis Deskripsi Berbasis Permainan Baraccung Siswa Kelas III UPT SD Negeri 181 Pinrang. *Bosowa Journal of Education*, 4(1), 140–148. <https://doi.org/10.35965/bje.v4i1.3828>
- Islamiyah, M., Hamzah, R. A., & Harmin. (2025). Enhancing Advanced Writing Proficiency in Indonesian Elementary Education: Integrating Collaborative Pedagogy and AI-Based Innovation. *Reforma: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 15(1), 1–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.30736/reforma.v15i1.1204>
- Kharisma, A. I., Huda, M. M., & Shinta. (2022). Penggunaan Tehnik Permainan Menyusun Kalimat Dengan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Paragraf Kelas III SDN Tambakrigadung 2. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 02(01), 131–137. <https://doi.org/https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.138>
- Khasanah, L. A. I. U. (2023). Pengaruh Game Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Berorientasi Terhadap Keterampilan Menulis Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1799–1806. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7536>
- Lutfiyah, N., Zakiah, L., & Sakmal, J. (2025). Analisis Literatur: Penerapan Model *Games Based Learning* Berbasis Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 320–334. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.28521>
- Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, J. S. (2013). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. SAGE Publications, Inc.
- Moleong. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Nadiroh, N. (2020). *Pengembangan Keterampilan Menulis Kreatif Berbasis Permainan Pada Anak-Anak Di Rumah Kreatif Wadas Kelir Karangkesem Purwokerto Selatan*. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri.
- Puspitoningrum, E., Romadhianti, R., Irawan, D., Solissa, E. M., & Kurniawan, D. R. (2024). Efektivitas Penggunaan Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 459–468. <https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3290>
- Qadaria, L., Rambe, K. B., Khairiah, W., Pulungan, R. M. I., & Zahratunnisa, E. (2023). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Keterampilan Menulis Belajar Siswa SD Kelas IV. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 1(3), 97–106. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i3.1675>
- R, S. K. U., Sri Devi, & Karina, V. E. (2025). Penerapan Project Based Learning (Pjbl) Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Surat Pribadi Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Bontokamase. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(04). Retrieved from <http://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/download/5219/3249>
- Raharjo, A. D., Putri, A. A., & Budi, H. R. (2024). The use of game-based learning to increase student engagement. *Hipkin Journal of Educational Research*, 1(3), 299–310.



- <https://doi.org/https://doi.org/10.64014/hipkin-jer.v1i3.30>
- Sriyanti. (2017). Peningkatan Kemampuan Menulis Surat Pribadi Dengan Menggunakan Metode Kolaborasi (Penelitian Tindakan Kelas VII MTsN 15 Ciamis). *Jurnal Diksatrasia*, 1(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.25157/diksatrasia.v1i2.594>
- Suci, M. P., Nazar, & Yuli, M. (2024). Sosialisasi Menulis Surat Pribadi Untuk Mengasah Keterampilan Siswa Siswi Kelas VI SD Negeri 51 Kelurahan Kebun Tebeng. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 7(4), 26–31. <https://doi.org/https://doi.org/10.36085/jimakukerta.v5i2.7173>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Utami, S. elvira, Tiwana, E., Alfauzi, E., & Maharani, I. (2023). Analisis Kemampuan Menulis Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMK Alwashliyah Pasar Senen Medan. *PEDAGOGI: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(1), 1–11. <https://doi.org/https://doi.org/10.47662/pedagogi.v9i1.537>
- Utari, V., & Rambe, R. N. (2023). Analisis Faktor-Faktor Kesulitan Menulis Pada Siswa Kelas Rendah di SD/MI. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(3), 361–372. <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.249>
- Wiguna, A. C., Abidin, Y., & Aljamaliah, S. N. M. (2024). Peningkatan Literasi Menulis Teks Deskripsi Melalui E-Lkpd Scan To Adventure. *Buletin Literasi Budaya Sekolah*, 6(1), 1–12. <https://doi.org/10.23917/blbs.v6i1.4526>
- Wihana, L. P., Kanzunudin, M., & Kuryanto, M. S. (2024). Peningkatan Keterampilan Menulis Sederhana Terhadap Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Jejak Kaki Kelas I. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 8(2), 291–303. <https://doi.org/https://doi.org/10.36379/autentik.v8i2.536>
- Wijayanti, H. M., Mudzanatun, & Budiman, M. A. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Menulis Permulaan Pada Pembelajaran Daring Kelas I SD Negeri 3 Tamanrejo. *DIKDAS MATAPPA : Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 5(3), 926–932. <https://doi.org/https://doi.org/10.31100/dikdas.v5i3.2235>
- Wulandari, W., & Widiensyah, A. T. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Games Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Dan Numerasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 13(3), 113–119. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jppii.v13i3.73462>