

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS CERITA FIKSI PADA SISWA KELAS IV SD DENGAN MENERAPKAN PEMBELAJARAN GAMIFIKASI

Faizzah Ummu Salsabilla, Wulida Arina Najwa, M. Misbachul Huda

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Al-Hikmah
Surabaya, Indonesia
zachsalsabilla@gmail.com

Kata Kunci:
Gamifikasi, Menulis,
Cerita Fiksi

Tipe Artikel:
Hasil penelitian

Abstrak

Kegiatan pembelajaran untuk melatih siswa menulis cerita fiksi yang dilaksanakan selama ini kurang memuaskan. Dikarenakan metode yang digunakan kurang tepat, sehingga hasil yang didapat pun kurang baik. Metode ceramah yang diterapkan guru juga belum mampu untuk melatih siswa dalam mengembangkan imajinasinya, berpikir kreatif, dan mengungkapkan ide-ide dengan maksimal melalui cerita mereka. Dari kondisi itulah penelitian ini kemudian dilakukan. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerita fiksi pada siswa kelas IV SDN 02 Kepuharjo. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes dan observasi. Sedangkan instrumen yang digunakan yaitu lembar tes dan lembar observasi. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa, dimana jumlah siswa yang mencapai nilai lebih dari 70 meningkat dari 40% pada pretest menjadi 80% pada posttest. Selain itu, keterlaksanaan pembelajaran juga meningkat dari 92% pada pertemuan pertama menjadi 97% pada pertemuan kedua. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran gamifikasi terbukti dapat meningkatkan hasil belajar serta kualitas pembelajaran pada materi menulis cerita fiksi di kelas IV sekolah dasar.

© 2026 SENTRATAMA

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam menumbuhkan kecerdasan serta mengasah kreativitas peserta didik. Pendidikan saat ini bukan hanya sekedar proses menyampaikan informasi, melainkan juga sebuah aktivitas dinamis yang harus mampu beradaptasi dengan tuntutan dunia yang terus berubah. Kecerdasan intelektual dan kreativitas merupakan faktor utama yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam menghadapi tantangan abad ke-21. Namun, banyak sekolah masih menerapkan metode pembelajaran konvensional yang kurang efektif serta belum mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman yang terus berubah.

Kemampuan menulis merupakan salah satu keterampilan esensial yang perlu dikuasai oleh siswa sekolah dasar, terutama dalam pengembangan literasi dasar abad ke-21. Agustin dan Karsono (2025) menyatakan bahwa kemampuan menulis di tingkat sekolah dasar menjadi fondasi bagi keterampilan menulis pada jenjang berikutnya. Pembelajaran menulis bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi secara tertulis dengan benar dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Keterampilan menulis tergolong kompleks dibandingkan dengan keterampilan berbahasa lainnya, karena tidak hanya sekedar menyusun kata menjadi kalimat, tetapi juga menuntut kemampuan mengembangkan gagasan secara terstruktur. Berdasarkan

teori Tomkins (1994), terdapat lima tahapan dalam proses menulis, yaitu pra-menulis (*prewriting*), menulis draft (*drafting*), merevisi (*revising*), menyunting (*editing*), dan mempublikasikan (*publishing*). Kelima tahapan ini juga dapat diterapkan dalam pembelajaran menulis cerita fiksi.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa masih ada beberapa siswa kelas IV SDN 02 Kepuharjo yang belum lancar membaca, sehingga siswa kurang mampu mengembangkan komponen-komponen dan struktur dalam menulis, termasuk menulis cerita fiksi. Terbukti dari pembelajaran materi menulis cerita fiksi yang telah dilaksanakan sebelumnya, guru kurang mengembangkan inovasi pada pembelajaran, dan kurangnya perhatian terhadap siswa yang belum lancar membaca juga menjadi juga penyebab siswa merasa kesulitan dalam mengembangkan ide membuat cerita fiksi. Seperti yang telah diungkapkan oleh Nissa & Putri (2021) bahwa guru memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan keaktifan siswa. Oleh karena itu, agar siswa dapat berpartisipasi secara aktif, guru perlu mengembangkan pembelajaran yang interaktif dan disesuaikan dengan bakat, minat, serta aspek psikologis siswa.

Untuk menjawab berbagai tantangan tersebut, inovasi menjadi kata kunci utama. Inovasi pada pembelajaran berfungsi untuk menciptakan lingkungan belajar yang responsif terhadap perubahan karena siswa didorong untuk berperan aktif dalam pembelajaran (Ali, 2024). Inovasi dalam bidang pendidikan mencakup berbagai aspek, mulai dari pemanfaatan teknologi untuk mendukung pembelajaran digital hingga penerapan metode pembelajaran yang lebih menarik dan efisien. Salah satu bentuk inovasi yang kini semakin banyak diterapkan adalah penggunaan pendekatan gamifikasi dalam proses pembelajaran.

Menurut Jusuf (2016), gamifikasi merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan elemen-elemen permainan atau video game dengan tujuan memotivasi siswa dalam proses belajar, meningkatkan rasa senang, serta memperkuat interaksi selama kegiatan pembelajaran. Selain itu, media ini juga berfungsi untuk menarik minat siswa dan menginspirasi mereka agar terus termotivasi dalam belajar. Penggunaan pembelajaran gamifikasi terbukti dapat meningkatkan pembelajaran karena didalamnya dapat menimbulkan perasaan senang dan juga melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Gamifikasi memiliki beberapa kelebihan dibandingkan model pembelajaran lainnya, diantaranya: (1) belajar menjadi lebih menyenangkan, (2) mendorong siswa untuk menuntaskan aktivitas pembelajarannya, (3) membantu siswa untuk lebih fokus serta memahami materi yang dipelajari, dan (4) memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkompetisi, bereksplorasi, serta meraih prestasi di dalam kelas (Agustin & Karsono, 2025).

Adanya pembelajaran gamifikasi diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa, proses belajar menjadi lebih menyenangkan, dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar-mengajar. Penelitian Novianti (2024) mengungkapkan bahwa penerapan desain pembelajaran dengan metode gamifikasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia memberikan dampak positif dengan membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan kemampuan menulis dan berbicara siswa, meskipun peningkatan kemampuan membaca belum optimal kemungkinan karena jenis permainan yang digunakan kurang tepat.

Gamifikasi yang digunakan dalam penelitian ini melalui teknik cerita berantai. Peneliti membagi menjadi empat kelompok, setiap kelompok bekerjasama untuk menyusun cerita fiksi dengan melanjutkan kalimat dari kata terakhir yang telah disebutkan oleh siswa sebelumnya hingga membentuk cerita fiksi. Setelah itu setiap siswa menulis kembali cerita yang telah mereka buat dalam kelompoknya. Dengan menggunakan teknik ini dapat meningkatkan interaksi dan kolaborasi sosial, menantang kepercayaan diri, serta memberi motivasi siswa

untuk mengembangkan ide dengan cepat. Bagi kelompok yang dapat menyelesaikan tugas tercepat dengan baik maka akan mendapatkan reward dari peneliti.

Menurut Mahbubi & Homaidi (2025), gamifikasi dapat memberikan umpan balik langsung yang sangat penting bagi siswa. Dengan menggunakan sistem poin atau penghargaan, siswa dapat melihat perkembangan mereka secara real-time, dan membantu siswa untuk memahami area mana yang sudah dan belum dikuasai sehingga perlu diperbaiki. Umpan balik yang cepat dan tepat akan membantu memperkuat pembelajaran dan mendorong siswa untuk terus berusaha.

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan siswa kelas IV SDN 02 Kepuharjo dalam menulis cerita fiksi. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi pengetahuan bagi para guru dan pengembang kurikulum dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif, khususnya dalam pembelajaran menulis cerita fiksi di jenjang sekolah dasar.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pendekatan ini dipilih karena memberikan kesempatan bagi peneliti untuk secara langsung memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas melalui proses refleksi serta tindakan yang dilakukan secara berkelanjutan (Arikunto, 2015). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita fiksi siswa melalui penerapan model pembelajaran gamifikasi dengan menggunakan gabungan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif difokuskan pada perbaikan proses pembelajaran dan menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata dalam bentuk tulisan maupun lisan. Sementara itu, pendekatan kuantitatif digunakan untuk menilai tingkat keberhasilan pembelajaran berdasarkan data numerik yang diperoleh dari hasil belajar siswa sebagai bukti pendukung penelitian. Penelitian ini dilaksanakan dalam satu siklus yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, sebagaimana dijelaskan oleh Kemmis dan McTaggart (1988). Penelitian ini dilaksanakan di SDN 02 Kepuharjo. Subjeknya adalah siswa kelas IV yang berjumlah 20 siswa.

Instrumen penelitian merupakan suatu alat ukur yang digunakan untuk mengukur variabel dalam sebuah penelitian. Instrumen yang dimanfaatkan untuk penelitian ini adalah lembar tes serta lembar observasi. Lembar tes dalam penelitian ini terdiri atas pretest yang berfungsi untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menulis cerita fiksi, serta posttest yang digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan siswa setelah diterapkannya pembelajaran berbasis gamifikasi. Selain itu, lembar observasi dimanfaatkan untuk memantau jalannya proses pembelajaran dan menilai sejauh mana penerapan model gamifikasi berlangsung sesuai dengan rencana.

Kegiatan penelitian diawali pada tahap perencanaan dimana mendesain pembelajaran gamifikasi yang telah dirancang untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita fiksi yang telah dituangkan dalam rencana pembelajaran. Seluruh perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian divalidasi terlebih dahulu sebelum digunakan. Pada tahap pelaksanaan, kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai dengan skenario yang telah disusun sebelumnya. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berasal dari hasil observasi terhadap penerapan pembelajaran gamifikasi yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerita fiksi.

Data yang diperoleh dari penelitian ini dianalisis menggunakan metode kualitatif. Proses analisis dimulai sejak tahap pengumpulan data hingga seluruh data terkumpul secara lengkap. Setelah itu, data disusun dan disederhanakan berdasarkan fokus permasalahan yang diteliti, kemudian disajikan dan diakhiri dengan proses penarikan kesimpulan atau verifikasi.

Analisis dilakukan secara berulang pada setiap siklus tindakan seiring dengan masuknya data baru. Tahapan analisis mencakup proses perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, serta reduksi data yang meliputi pengelompokan dan pengkategorian informasi. Seluruh data yang diperoleh diorganisasikan sesuai dengan tujuan penelitian, di mana data yang relevan dipertahankan dan yang tidak mendukung fokus penelitian dieliminasi.

Analisis data dilakukan secara terpisah untuk memungkinkan identifikasi informasi spesifik yang mendukung proses pembelajaran, serta kendala yang mungkin muncul. Dengan demikian, pengembangan dan perbaikan dapat dilakukan dengan tepat pada area yang bersangkutan. Indikator keberhasilan ini berupa lembar observasi dan hasil tes. Lembar observasi untuk menentukan hasil dari lembar observasi aktivitas peneliti dalam proses pembelajaran, digunakan teknik penilaian dengan bantuan instrumen observasi yang disusun secara sistematis. Lembar observasi ini berfungsi untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran sesuai dengan rencana dan strategi yang telah ditetapkan. Penilaian dilakukan berdasarkan beberapa indikator aktivitas yang diamati oleh observer selama proses berlangsung. Indikator keberhasilan ditandai dengan skor minimal 80% pada lembar observasi. Tes berhasil apabila skor posttest mendapatkan nilai diatas 70 sebanyak minimal 75% siswa.

HASIL

Penelitian ini dilaksanakan dalam satu siklus yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, sebagaimana dijelaskan oleh Kemmis dan McTaggart (1988). Penelitian ini dilaksanakan di SDN 02 Kepuharjo. Subjeknya adalah siswa kelas IV yang berjumlah 20 siswa.

Tahap awal penelitian yang telah dilaksanakan yaitu perencanaan kegiatan yang dilakukan dalam rangka mempersiapkan perangkat-perangkat pembelajaran dengan bimbingan guru kelas yang meliputi menyusun modul ajar dan menyusun soal tes yang kemudian mendapatkan validasi dari validator. Pada modul ajar terdapat instrumen yang terdiri dari lembar tes berupa 1 soal perintah untuk membuat cerita fiksi sesuai tema yang telah ditentukan dan lembar observasi berupa tabel kegiatan peneliti dan siswa di kelas. Setelah membuat lembar tes dan lembar observasi maka di validasi oleh validator. Berikut instrumen yang telah di validasi:

Tabel 1. Tabel Hasil Validasi

Revisi	Sebelum	Sesudah
--------	---------	---------

Lembar observasi

sebaiknya juga memuat poin yang mengarah pada kualitas penerapan gamifikasi, misalnya ada aturan permainan yang tertulis, ada poin yang didapat siswa, dan bagaimana cara menentukan pemenang dalam gamifikasi

No	Aspek-aspek yang diamati	Skor			
		4	3	2	1
A. Kegiatan Awal					
1.	Guru memberi salam dan menanyakan kabar siswa				
2.	Guru membuka pembelajaran dengan doa bersama				
3.	Guru melakukan presensi				
4.	Guru memberikan motivasi				
5.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran				
B. Kegiatan Inti					
1.	Guru meminta siswa untuk membentuk kelompok dengan berhitung 1-3				
2.	Guru menjelaskan teknik pembelajaran				
3.	Siswa mendengarkan penjelasan guru				
4.	Guru meminta siswa untuk berbaris sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan				
5.	Guru meminta siswa pertama untuk membuat kalimat fiksi dengan tema yang telah disebutkan guru				
6.	Siswa membuat kalimat dari kata terakhir				
C. Kegiatan Akhir					
1.	Guru memberikan kesempatan bertanya pada siswa				
2.	Guru membimbing siswa untuk membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan				
3.	Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam				
Jumlah Skor					
Persentase (%)					
Kriteria					
Saran dan kritik:					

No	Aspek-aspek yang diamati	Skor			
		4	3	2	1
A. Kegiatan Awal					
1.	Guru memberi salam dan menanyakan kabar siswa				
2.	Guru membuka pembelajaran dengan doa bersama				
3.	Guru melakukan presensi				
4.	Guru memberikan motivasi				
5.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran (tujuan yang jelas)				
B. Kegiatan Inti					
1.	Guru meminta siswa untuk membentuk kelompok dengan berhitung 1-6				
2.	Guru menjelaskan teknik permainan (cara bermain, point dalam kelompok, penentu pemenang)				
3.	Siswa mendengarkan penjelasan guru				
4.	Guru meminta siswa untuk berbaris sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan				
5.	Guru meminta siswa pertama untuk				
C. Kegiatan Akhir					
1.	Guru memberikan kesempatan bertanya pada siswa				
2.	Guru membimbing siswa untuk membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan				
3.	Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam				
Jumlah Skor					
Persentase (%)					
Kriteria					
Saran dan kritik:					

Aspek yang menjadi penilaian bervariasi, sebaiknya kalimat soal disesuaikan agar siswa mampu menulis cerita fiksi sesuai dengan aturan penilaian. Misalnya perintah penggunaan kata yang sesuai EYD, perintah penggunaan tanda baca, dan perintah penulisan cerita yang memiliki kandungan nilai moral positif.

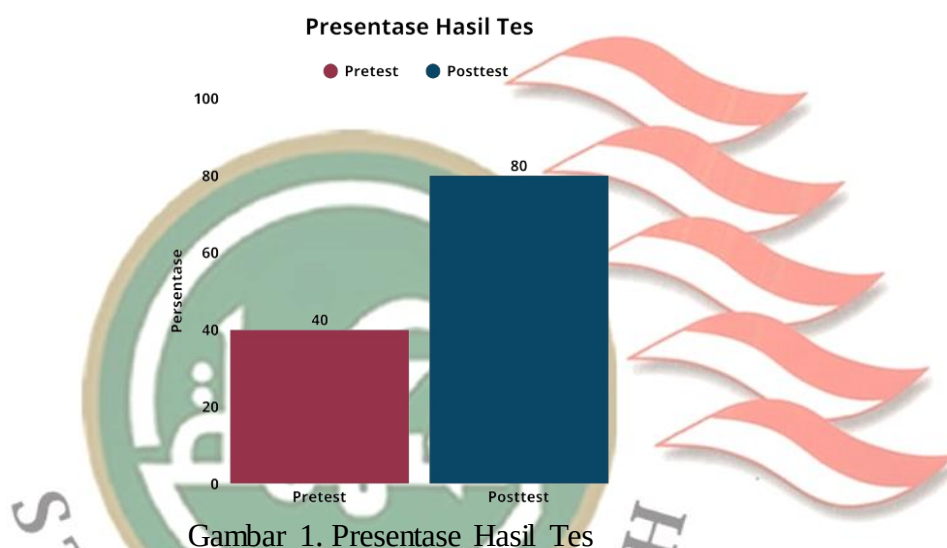
Buatlah cerita fiksi dengan tema persahabatan, yang tokoh utamanya adalah seorang anak laki-laki bernama Budi dan temannya fajar. Cerita harus memiliki latar tempat di sebuah desa terpencil dan berpusat pada konflik saat fajar harus pindah kota dengan orangtuanya.

Buatlah cerita fiksi dengan tema persahabatan, yang tokoh utamanya adalah seorang anak laki-laki bernama Budi dan temannya fajar. Cerita harus memiliki latar tempat di sebuah desa terpencil dan berpusat pada konflik saat fajar harus pindah kota dengan orangtuanya. Pastikan cerita mengandung nilai moral positif, menggunakan kata sesuai kaidah EYD, serta menerapkan tanda baca yang tepat.

Tahap selanjutnya yaitu pelaksanaan penelitian dan observasi. Penelitian ini menerapkan 1 siklus yang terdiri dari 2 pertemuan. Adapun alokasi waktu untuk setiap pertemuan adalah 2x35 menit.

Pada pertemuan pertama yang dilaksanakan pada Senin tanggal 15 September 2025 peneliti masuk kelas dan memberikan soal pretest kepada seluruh siswa. Siswa mengerjakan soal sesuai arahan peneliti. Setelah selesai jawaban siswa dikumpulkan, peneliti memberi sedikit pemahaman tentang pengertian menulis cerita fiksi, unsur-unsur dan contohnya.

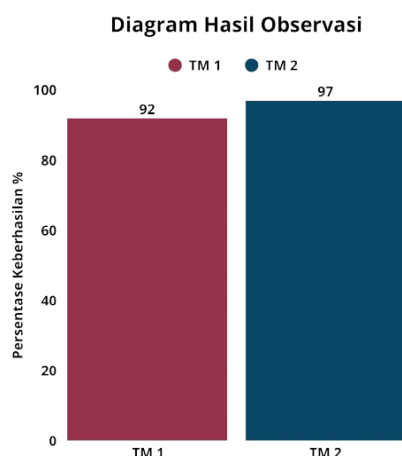
Peneliti memberi kesempatan siswa untuk bertanya dan memberikan refleksi pembelajaran pada hari itu. Pada tanggal 22 September dilaksanakan pertemuan yang kedua, peneliti masuk kelas memberi pertanyaan pemantik dan menjelaskan tujuan pembelajaran hari tersebut. Lalu membagi siswa menjadi 4 kelompok sesuai urutan tempat duduk, setiap kelompok terdiri dari 5 siswa. Peneliti menjelaskan teknik permainan, kemudian siswa secara berkelompok membuat cerita fiksi berantai sesuai tema yang telah ditentukan oleh peneliti, setiap siswa membuat kalimat sesuai dengan kata terakhir yang telah disebutkan oleh teman sebelumnya hingga membentuk cerita fiksi lalu ditulis di kertas yang telah dibagikan peneliti. Kelompok yang berhasil mengerjakan tugasnya dengan cepat dan tepat mendapat reward dari peneliti berupa snack, kelompok 3 pemenangnya. Peneliti memberi soal posttest dan siswa mengerjakan dengan baik. Siswa mengumpulkan hasil kerjanya kepada peneliti. Peneliti memfasilitasi refleksi pembelajaran dan penguatan kepada siswa tentang menulis cerita fiksi. Berikut hasil dari pretest dan posttest yang telah dilaksanakan.



Gambar 1. Presentase Hasil Tes

Berdasarkan diagram diatas, pada hasil pretest yang semula hanya 40% siswa mencapai nilai di atas 70. Kemudian terjadi peningkatan pada hasil posttest hingga mencapai 80% siswa yang mencapai nilai diatas 70. Skor tersebut diperoleh setelah menerapkan metode gamifikasi pada pembelajaran menulis cerita fiksi.

Pada penelitian ini dilaksanakan observasi untuk mengumpulkan informasi tentang proses pembelajaran yang dilakukan oleh observer. Observer penelitian ini yaitu Aisyah Nurul Izzah yang bertugas mengamati serta menilai peneliti dan siswa kemudian menuliskan hasilnya pada lembar observasi. Berikut hasil dari observasinya.



Gambar 2. Presentase Hasil Observasi

Diagram diatas menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama hasil observasi menunjukkan keterlaksanaan pembelajaran sudah baik dengan persentase 92%. Hanya saja peneliti tidak menyampaikan kesimpulan kegiatan pembelajaran karena keterbatasan waktu. Kemudian pada pertemuan kedua, peneliti sudah membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran sehingga persentase meningkat menjadi 97%. Maka total skor observasi yang diperoleh memiliki rata-rata 94,5%.

Hasil observasi memperlihatkan bahwa peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana dan strategi yang telah dirancang sebelumnya. Sebagian besar siswa menunjukkan keaktifan selama proses belajar berlangsung, baik saat berdiskusi dengan teman maupun ketika menyelesaikan tugas. Berdasarkan hasil pengamatan, diperoleh rata-rata skor keterlaksanaan pembelajaran sebesar 94,5%, yang menandakan bahwa indikator keberhasilan telah tercapai, yaitu minimal 80% siswa dan peneliti memenuhi standar keterlaksanaan pembelajaran. Selain itu, hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan nilai pada sebagian besar siswa, di mana 80% di antaranya memperoleh nilai minimal 70. Peningkatan ini terjadi setelah penerapan metode pembelajaran berbasis gamifikasi yang mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar siswa.

Tahap terakhir pada penelitian ini adalah refleksi. Berdasarkan hasil observasi dan tes, maka disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan metode gamifikasi efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Siswa terlihat lebih antusias ketika belajar menggunakan metode gamifikasi yakni membuat cerita fiksi berantai dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah. Dengan itu, indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan yaitu skor posttest mendapatkan nilai diatas 70 sebanyak minimal 75% dan keterlaksanaan pembelajaran minimal 80% telah tercapai.

Refleksi pada kegiatan ini didasarkan pada hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer bersama peneliti. Selain itu, hasil pretest dan posttest siswa serta catatan refleksi peneliti digunakan untuk mengidentifikasi berbagai kekurangan yang muncul selama proses pembelajaran. Temuan tersebut kemudian dijadikan acuan dan bahan pertimbangan dalam merancang perbaikan untuk siklus pembelajaran berikutnya.

PEMBAHASAN

Termasuk tahap awal penelitian yang telah dilaksanakan yakni menyusun modul ajar, menyusun soal tes, kemudian mendapatkan validasi dari validator. Pada hasil validasi terdapat revisi bahwa sebaiknya lembar observasi memuat poin yang mengarah pada kualitas penerapan

gamifikasi. Pada lembar tes terdapat revisi bahwa seharusnya terdapat aspek yang menjadi penilaian bervariasi, sebaiknya kalimat soal disesuaikan agar siswa mampu menulis cerita fiksi sesuai dengan aturan penilaian. Lembar observasi dan lembar tes tersebut telah peneliti revisi dengan sebaik mungkin.

Kemampuan menulis cerita fiksi siswa kelas IV SDN 02 Kepuharjo pada tahap refleksi awal masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai menulis cerita fiksi yang hanya mencapai 40%. Berdasarkan hasil observasi, rendahnya kemampuan tersebut disebabkan oleh penggunaan metode ceramah dalam proses pembelajaran serta kurangnya variasi dan inovasi dalam metode mengajar, sehingga siswa menjadi pasif dan kurang terdorong untuk mengembangkan imajinasinya dalam menulis cerita fiksi.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti melakukan perbaikan pada proses pembelajaran melalui penerapan metode gamifikasi pada siklus I. Hasilnya, rata-rata kemampuan menulis cerita fiksi siswa meningkat secara signifikan hingga mencapai 80%, yang menunjukkan bahwa indikator keberhasilan telah tercapai sehingga tidak diperlukan siklus lanjutan. Peningkatan tersebut terjadi karena siswa lebih antusias dan termotivasi berkat penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi yang membuat kegiatan belajar terasa lebih menarik dan menyenangkan. Metode gamifikasi merupakan pendekatan yang menggunakan elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk mendorong motivasi, partisipasi, dan pencapaian tujuan pembelajaran (Srimulyani, 2023). Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran gamifikasi menggunakan elemen-elemen game untuk meningkatkan keaktifan siswa dan peneliti sehingga mencapai tujuan yang diinginkan. Elemen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tantangan dan reward. Setiap kelompok mendapat tantangan membuat cerita fiksi berantai, dan kelompok yang menyelesaikan tugasnya dengan cepat dan tepat mendapatkan reward dari peneliti.

Menurut penelitian Agustin & Karsono (2025), penggunaan strategi pembelajaran yang tepat, khususnya pembelajaran gamifikasi tidak hanya membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran secara efektif, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Dengan menggunakan pembelajaran gamifikasi, siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran sehingga dapat menuntaskan setiap kegiatan yang direncanakan dengan baik, hal tersebut terbukti dengan terlihatnya perbedaan keaktifan siswa pada pertemuan pertama dengan metode ceramah dan pertemuan kedua dengan menerapkan pembelajaran gamifikasi. Pada saat menggunakan metode ceramah siswa cenderung bosan dan ramai, sedangkan ketika pembelajaran gamifikasi diterapkan siswa menjadi lebih aktif dan efektif sehingga hasil pembelajaran meningkat. Dengan pembelajaran gamifikasi ini mampu mendorong siswa untuk melakukan pekerjaan yang biasanya membosankan menjadi lebih menyenangkan (Purniasih dkk, 2020)

Pada tahap observasi, diperoleh hasil bahwa penerapan pembelajaran gamifikasi dengan membuat cerita fiksi berantai terbukti dapat meningkatkan hasil serta efektivitas pembelajaran. Gamifikasi dapat memperbaiki ketepatan, efektivitas, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Yaniaja dkk., 2021). Gamifikasi pada penelitian ini juga dapat meningkatkan bakat menulis siswa, dan mengembangkan imajinasinya. Membuat cerita fiksi berantai secara berkelompok sebagai salah satu jenis permainan yang digunakan dalam metode gamifikasi yang dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama pada kelompok dan motivasi belajar yang tinggi pada siswa.

Pada tahap refleksi, hasil penelitian menyimpulkan bahwa dengan penerapan pembelajaran gamifikasi di kelas IV sekolah dasar pada materi menulis cerita fiksi

menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar serta keterlaksanaan pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya jumlah siswa yang mencapai nilai diatas 70, yaitu dari 40% (8 siswa) pada pretest menjadi 80% (16 siswa) pada posttest. Selain itu hasil observasi juga menunjukkan adanya peningkatan keterlaksanaan pembelajaran dari 92% pada pertemuan pertama menjadi 97% pada pertemuan kedua. Dengan demikian, kedua indikator tersebut telah melampaui kriteria keberhasilan yang ditetapkan yakni keterlaksanaan pembelajaran sebesar 75% dan observasi sebesar 80%, sehingga penerapan model ini dapat dikatakan berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran gamifikasi di kelas IV sekolah dasar pada materi menulis cerita fiksi dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini terlihat dari jumlah siswa yang mencapai skor 70 meningkat dari 40% (8 siswa) pada pretest menjadi 80% (16 siswa) pada posttest. Begitupun hasil observasi memperlihatkan peningkatan keterlaksanaan pembelajaran dari 92% pada pertemuan pertama menjadi 97% pada pertemuan kedua. Peningkatan ini terjadi karena gamifikasi memberikan kesempatan bagi siswa untuk bekerjasama membuat cerita fiksi dalam kelompok secara aktif.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian serupa pada materi atau jenjang yang berbeda. Tujuannya guna memperluas pemahaman mengenai efektivitas penggunaan model pembelajaran gamifikasi dengan menggunakan unsur-unsur dan karakteristik dari permainan yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, peneliti berikutnya juga dapat meneliti aspek lain seperti keterampilan mengembangkan imajinasi, atau kerja sama antar siswa, serta mengembangkan instrumen observasi dan evaluasi yang lebih beragam agar hasil penelitian menjadi lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, M. E., & Karsono, N. (2025). Penerapan pembelajaran gamifikasi dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita fiksi pada siswa Sekolah Dasar. *Language: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 1(5), 1-12. <https://doi.org/10.51878/language.v5i1.4986>
- Ali, A., Apriyanto A., Haryanti T., Hidayah H. (2024). *Metode pembelajaran Inovatif: Mengembangkan Teknik Mengajar Di Abad 21*
- Arikunto, S. (2015). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal TICom*, 5(1), 1-6
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner*. Victoria: Deakin University Press. <https://educons.edu.rs/wp-content/uploads/2020/05/2014-The-Action-Research-Planner.pdf>
- Mahbubi, M., & Homaidi (2025). Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1-9 <https://doi.org/10.71242/wf9q5253>
- Nissa, K., & Putri, J. H. (2021). Peran Guru dan strategi dalam meningkatkan partisipasi Siswa. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 5(4), 51-58
- Novianti, A. E. (2024). Meningkatkan Kemampuan membaca, Menulis dan Berbicara dalam Bahasa Indonesia pada Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar Melalui Gamifikasi. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(2), 612-620 <https://doi.org/10.46799/jsa.v5i2.1043>
- Purniasih, N. K. D. Darmawiguna I. G. M., & Agustin K., (2020). Pengembangan Media

- Pembelajaran Sumber Energi Berorientasi Gamifikasi untuk Siswa Kelas 4 North Bali Bilingual School. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 7(1), 1-10
- Srimulyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*. 1(1), 29-35
<https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.2>
- Thompkins, G. E. (1994). *Teacher Writing: Balancing Process and Product*. New York: Mac Milan College Publisher.
- Srimulyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*
<https://doi.org/10.34306/adimas.v1i1.235>

