

**EFEKTIVITAS METODE GAMIFIKASI UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN
SEDERHANA SISWA KELAS IV MIN 9 ACEH UTARA**

Skripsi

Diajukan Oleh:

RAHADATUL 'AISYI

220209130

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
TAHUN AJARAN
2026**

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

**EFEKTIVITAS METODE GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN SEDERHANA SISWA KELAS IV MIN 9
ACEH UTARA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh Sebagai Salah Satu Syarat Penyusunan
Skripsi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada Program Studi S1-Pendidikan
Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Oleh:

RAHADATUL AISYI
220209130

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Disetujui untuk di sidangkan oleh:

Pembimbing Skripsi

Ketua Prodi PGMI



Silvia Sandi Wisuda Lubis. S.Pd., M.Pd

NIP. 198811172015032008



Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag

NIP. 197906172003122002

**EFEKTIVITAS METODE GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN SEDERHANA SISWA KELAS IV
MIN 9 ACEH UTARA**

SKRIPSI

**Telah Diuji dan Dipertahankan di Depan Tim Penguji Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Bidang Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah**

Pada Hari/Tanggal

**Kamis, 06 Agustus 2026
22 Safar 1448 H**

Tim Penguji Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Penguji I,



Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd
NIP. 198811172015032008



Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag
NIP. 197906172003122002

Penguji II,

Penguji III,



Nida Jarmita, S.Pd.I., M.Pd
NIP. 198402232011012009



Cut Atthahirah, S.Pd, M.Pd
NIP. 199201112025052003

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Ar-Raniry Banda Aceh**



Prof. Safrul Mahid, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 197501021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rahadatul 'Aisyi
Nim : 220209130
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah Dan Keguruan
Judul skripsi : Efektivitas Metode Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Sederhana Siswa Kelas Iv Min 9 Aceh Utara

Dengan ini di nyatakan bahwa dalam penulis skripsi, saya :

1. Tidak menggunakan ide orang lain, tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di fakultas tarbiyah dan keguruan ar-raniry banda acch

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.



Banda Acch, 04 Agustus 2026

Yang menyatakan

Rahadatul 'Aisyi

Nim. 220209130

ABSTRAK

Nama : Rahadatul 'Aisyi
Nim : 220209130
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul : Efektivitas Metode Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Sederhana Siswa Kelas IV MIN 9 Aceh Utara
Pembimbing : Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd.
Kata Kunci : Efektivitas, Metode Gamifikasi, Keterampilan Menulis Karangan Sederhana.

Kemampuan menulis karangan sederhana siswa Madrasah Ibtidaiyah masih tergolong rendah, terutama dalam mengembangkan ide, menyusun kalimat secara efektif, serta menggunakan ejaan dan tanda baca yang benar. Oleh karena itu, diperlukan penerapan metode pembelajaran yang lebih inovatif, yaitu metode gamifikasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode gamifikasi terhadap kemampuan menulis karangan sederhana siswa kelas IV MIN 9 Aceh Utara. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Quasi Experimental* tipe *Nonequivalent Control Group Pre-test Post-test Design*. Sampel penelitian terdiri atas kelas IV/a sebagai kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional dan kelas IV/b sebagai kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan metode gamifikasi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes kemampuan menulis karangan sederhana, sedangkan analisis data menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji Mann-Whitney U Test, dan analisis N-Gain dengan bantuan SPSS versi 27. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pre-test kelas kontrol sebesar 43,15 dan kelas eksperimen sebesar 41,35. Setelah diberikan perlakuan, rata-rata nilai post-test kelas kontrol meningkat menjadi 56,40, sedangkan kelas eksperimen meningkat menjadi 76,70. Hasil uji Mann-Whitney U Test menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil analisis N-Gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 0,5959 dengan kategori sedang, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 0,2303 dengan kategori rendah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode gamifikasi efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis karangan sederhana siswa kelas IV MIN 9 Aceh Utara serta memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan bermakna bagi siswa.

KATA PENGANTAR

سَمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah *Subhanahu wa Ta'ala*, Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya yang tak terhingga. Berkat pertolongan dan limpahan kasih-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *“Efektivitas Metode Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Sederhana Siswa Kelas IV MIN 9 Aceh Utara”*. Rangkaian salawat penulis curahkan kepada sang pembawa perubahan, Nabi Muhammad *Sallallahu ‘Alaihi wa Sallam*. Karena beliaulah, terpancarlah iman dan Islam di muka bumi ini.

Tersusunnya skripsi ini tidak terlepas dari dukungan orang-orang yang selalu memotivasi dan membimbing penulis menyelesaikan tugas akhir ini. Pada kesempatan kali ini, penulis bermaksud menyampaikan rasa terima kasih kepada pihak-pihak yang mendukung penulis. Pihak-pihak tersebut antara lain:

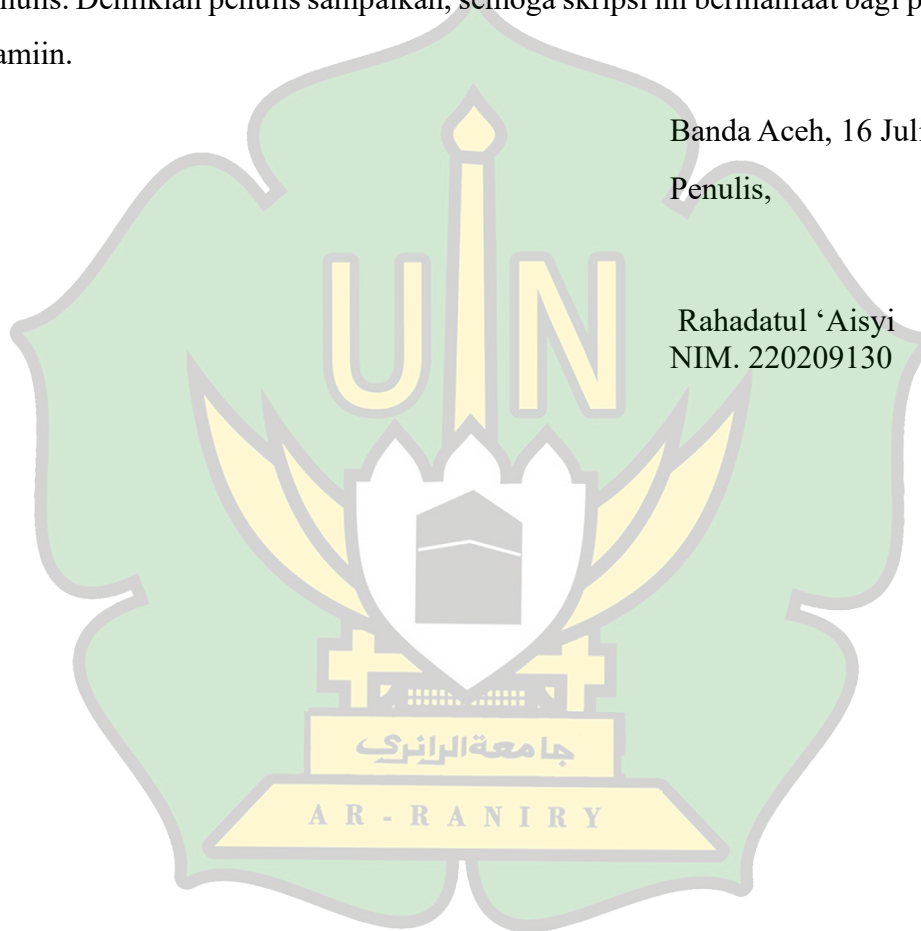
1. Kepada Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D dan seluruh tenaga pendidik fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Ar-Raniry yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
2. Kepada Ketua Prodi PGMI, Ibu Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag., para tenaga kependidikan, dan seluruh dosen prodi PGMI yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang bermanfaat dalam menyelesaikan skripsi.
3. Kepada dosen-dosen PGMI yang senantiasa mengajarkan dan memberikan ilmu pengetahuan semasa perkuliahan berlangsung.
4. Ibu Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing, yang telah membimbing memberikan arahan serta senantiasa mencurahkan waktu dan pemikiran untuk membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi.
5. Kepala MIN 9 Aceh Utara yang memberikan izin kepada penulis untuk melakukan observasi dan penelitian serta kepada siswa kelas IV, terutama ibu Aisyah, S.Pd. dan ibu Ariana S.pd., selaku wali kelas IV yang senantiasa memberikan arahan dan kesempatan untuk melakukan penelitian.

Semoga segala doa yang tercurahkan dapat dibalas oleh Allah *Subhanahu wa Ta'ala* dengan sebaik-baiknya pemberian. Dalam penulisan skripsi ini, penulis telah mengusahakan dengan semaksimal mungkin, namun kesempurnaan hanya milik Allah *Subhanahu wa Ta'ala*. Penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis membuka pintu kritik dan saran yang membangun bagi pembaca sebagai masukan dan sumber pembelajaran bagi penulis. Demikian penulis sampaikan, semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca. Aamiin.

Banda Aceh, 16 Juli 2026

Penulis,

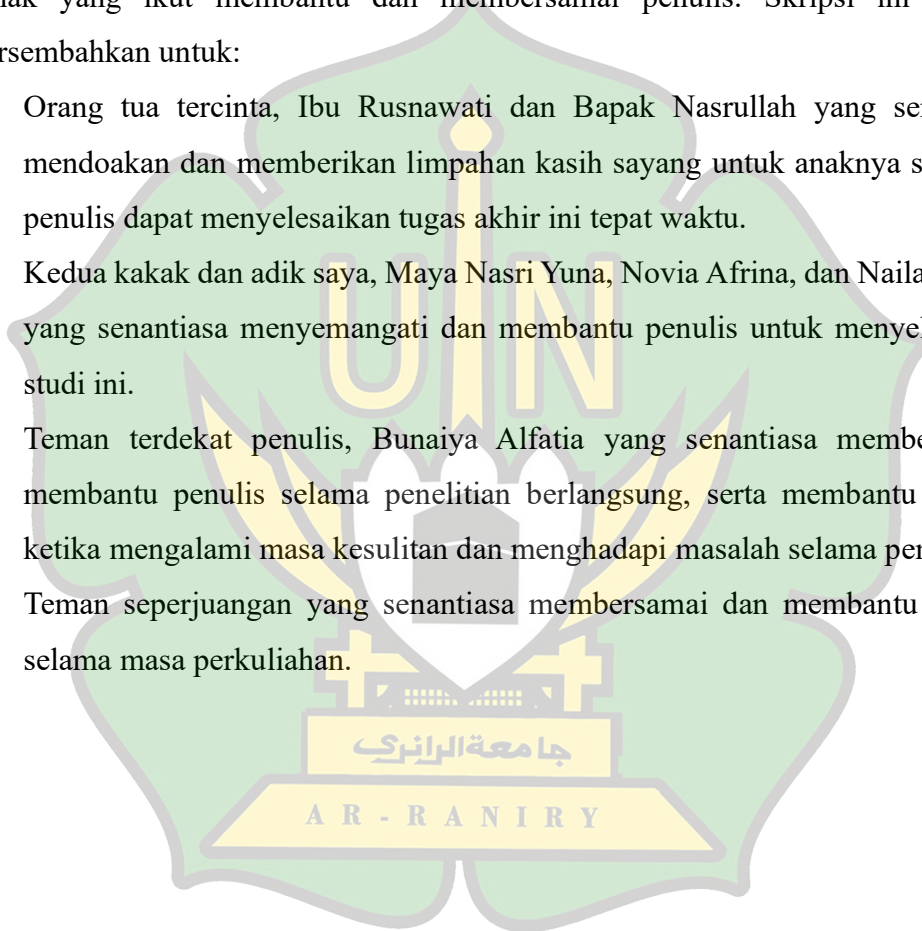
Rahadatul 'Aisyi
NIM. 220209130



PERSEMBAHAN

Selama penelitian berlangsung, di balik setiap senyum, ada perjuangan, di balik setiap tangis, ada Pelajaran, dan di balik semua itu, ada rasa yang sulit diungkapkan dengan kata-kata. Namun, semua pengalaman itu akan tetap melekat sebagai kenangan indah di hati. Di balik tuntasnya penyusunan skripsi ini, banyak pihak yang ikut membantu dan membersamai penulis. Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Orang tua tercinta, Ibu Rusnawati dan Bapak Nasrullah yang senantiasa mendoakan dan memberikan limpahan kasih sayang untuk anaknya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini tepat waktu.
2. Kedua kakak dan adik saya, Maya Nasri Yuna, Novia Afrina, dan Naila Queen, yang senantiasa menyemangati dan membantu penulis untuk menyelesaikan studi ini.
3. Teman terdekat penulis, Bunaiya Alfatia yang senantiasa membersamai, membantu penulis selama penelitian berlangsung, serta membantu penulis ketika mengalami masa kesulitan dan menghadapi masalah selama penelitian.
4. Teman seperjuangan yang senantiasa membersamai dan membantu penulis selama masa perkuliahan.



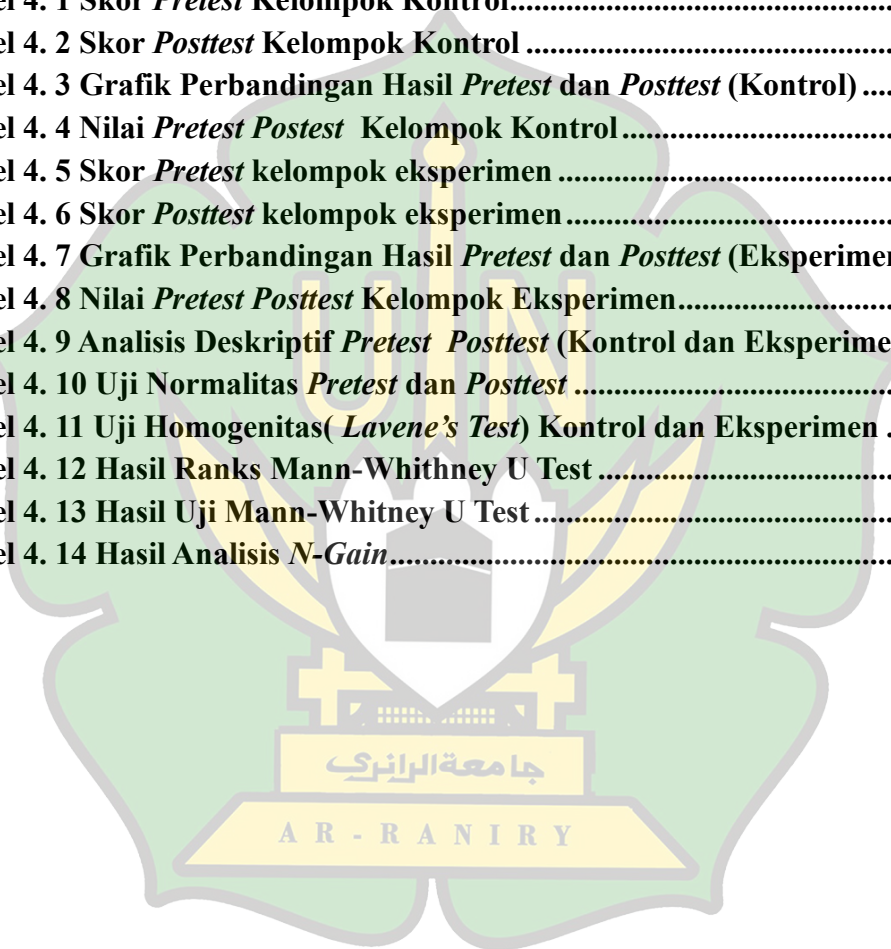
DAFTAR ISI

ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
PERSEMBAHAN.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat	5
E. Definisi Operasional.....	6
F. Hipotesis	7
BAB II.....	8
LANDASAN TEORI.....	8
A. Metode Gamifikasi.....	8
1. Pengertian Metode Gamifikasi.....	8
2. Tujuan Metode Gamifikasi.....	11
3. Manfaat Metode Gamifikasi	12
4. Tahapan-Tahapan Gamifikasi.....	13
5. Keunggulan dan Kelemahan Metode Gamifikasi	15
B. Kemampuan Menulis Karangan Sederhana	16
1. Pengertian Menulis	16
2. Pengertian Karangan Sederhana	18
3. Manfaat Menulis Karangan Sederhana	19
4. Ciri-Ciri Karangan Sederhana.....	20
5. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Kemampuan Menulis	20

6. Indikator Kemampuan Menulis Karangan Sederhana	21
7. Indikator Efektivitas Metode Pembelajaran	22
8. Contoh Karangan Sederhana.....	24
BAB III.....	26
METODE PENELITIAN	26
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	26
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	28
C. Populasi dan Sampel.....	28
1. Populasi.....	28
2. Sampel.....	28
D. Variabel Penelitian	29
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	29
F. Teknik Pengumpulan Data.....	30
G. Teknik Analisis Data	32
BAB IV	36
HASIL DPENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	36
BAB V.....	58
PENUTUP.....	58
A. Kesimpulan	58
B. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA.....	61
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	68
LAMPIRAN-LAMPIRAN	69

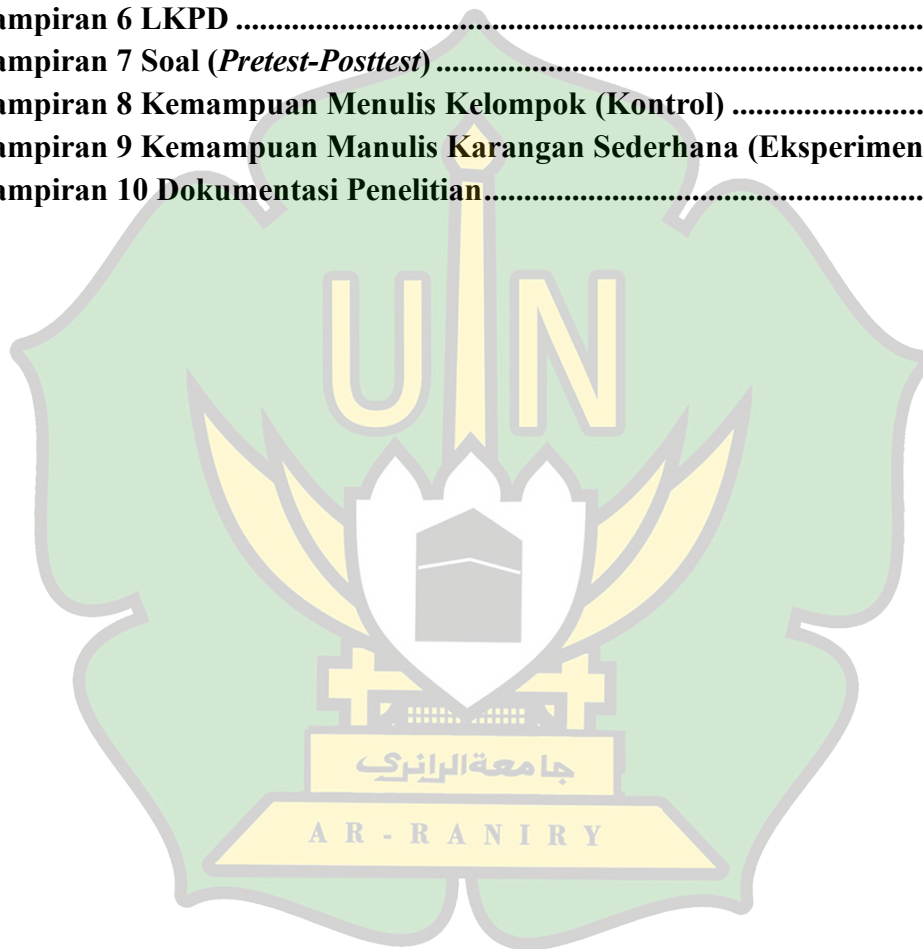
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keunggulan dan Kelemahan Metode Gamifikasi.....	15
Tabel 3. 1 Populasi MIN 9 Aceh Utara	28
Tabel 3. 2 Rubrik Penilaian Karangan Sederhana	31
Tabel 3. 3 Tabel Pengkategorian <i>N-Gain</i>	35
Tabel 4. 1 Skor <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol.....	36
Tabel 4. 2 Skor <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	38
Tabel 4. 3 Grafik Perbandingan Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> (Kontrol)	40
Tabel 4. 4 Nilai <i>Pretest Posttest</i> Kelompok Kontrol.....	40
Tabel 4. 5 Skor <i>Pretest</i> kelompok eksperimen	42
Tabel 4. 6 Skor <i>Posttest</i> kelompok eksperimen	43
Tabel 4. 7 Grafik Perbandingan Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> (Eksperimen)	45
Tabel 4. 8 Nilai <i>Pretest Posttest</i> Kelompok Eksperimen.....	46
Tabel 4. 9 Analisis Deskriptif <i>Pretest Posttest</i> (Kontrol dan Eksperimen)	48
Tabel 4. 10 Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	50
Tabel 4. 11 Uji Homogenitas(<i>Lavene's Test</i>) Kontrol dan Eksperimen	50
Tabel 4. 12 Hasil Ranks Mann-Whithney U Test	51
Tabel 4. 13 Hasil Uji Mann-Whitney U Test	52
Tabel 4. 14 Hasil Analisis <i>N-Gain</i>	53



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pengangkatan Pembimbing Skripsi	69
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian	70
Lampiran 3 Surat Keterangan Melakukan Penelitian	71
Lampiran 4 Surat Lulus Plagiasi.....	72
Lampiran 5 Modul Ajar	73
Lampiran 6 LKPD	95
Lampiran 7 Soal (<i>Pretest-Posttest</i>)	100
Lampiran 8 Kemampuan Menulis Kelompok (Kontrol)	102
Lampiran 9 Kemampuan Manulis Karangan Sederhana (Eksperimen)	104
Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian.....	107



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemampuan menulis siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) secara nasional dapat dilihat melalui capaian literasi membaca dan menulis berdasarkan data laporan yang dipublikasikan oleh kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi melalui rapor pendidikan dan asesmen tahun 2025 data menunjukkan bahwa sekitar setengah hingga 60% siswa sekolah dasar masih belum mencapai kompetensi literasi minimum dan mengalami kesulitan dalam memahami teks sederhana, sehingga belum mencapai kompetensi literasi yang diharapkan.¹ Selain itu, sekitar setengah dari jumlah siswa sekolah dasar di Indonesia belum mencapai standar kompetensi minimum literasi bahasa. Meskipun terdapat peningkatan capaian literasi sejak tahun 2021, peningkatan tersebut belum merata antarwilayah dan masih menunjukkan kesenjangan kualitas pendidikan.² Kondisi ini mengindikasikan bahwa kemampuan literasi bahasa, termasuk kemampuan menulis siswa MI masih tergolong rendah dan memerlukan upaya pembelajaran yang lebih inovatif dan berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dasar.

Perkembangan kemampuan kognitif siswa berlangsung melalui tahapan yang khas sesuai dengan karakteristik usia dan struktur berpikirnya. Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak usia sekolah dasar, termasuk siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI), berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap ketika anak mulai mampu berpikir logis tentang objek dan peristiwa yang bersifat konkret, tetapi belum mampu berpikir abstrak secara penuh. Pada tahap ini, siswa telah mampu melakukan operasi mental seperti pengelompokan, pengurutan, dan

¹ Kemendikdasmen, 'Apa Itu Rapor Pendidikan', *Kemendikdasmen*, 2024, 1–25. Pusat Informasi Rapor Pendidikan, diperbarui 12 April 2023, diakses 9 Juli 2026.
<https://pusatinformasi.raporpendidikan.dikdasmen.go.id/hc/id/articles/6545029651609-Tentang-Rapor-Pendidikan-dan-Rapor-Mutu>

² Kemendikdasmen. "Apa itu Rapor Pendidikan",...

konservasi, serta mulai memahami hubungan sebab-akibat secara sistematis.³ Perkembangan kemampuan menulis siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) seharusnya selaras dengan tahap perkembangan kognitif dan bahasa anak usia sekolah dasar. Sejalan dengan teori Piaget yang mengatakan bahwa siswa usia 7-11 tahun berada pada tahap operasional konkret atau tindakan nyata, mereka mulai mampu berpikir logis, tetapi masih terbatas pada hal-hal yang bersifat nyata dan kontekstual. Dalam konteks ini, kemampuan menulis siswa seharusnya berkembang dari menyalin, menyusun kalimat sederhana, hingga mampu menulis paragraph yang runtut berdasarkan pengalaman konkret. Namun, berdasarkan temuan di lapangan, masih banyak siswa MI yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide, menyusun kalimat efektif, dan menggunakan ejaan yang benar. Temuan ini sejalan dengan hasil analisis dalam laporan kementerian pendidikan yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sekolah dasar belum mencapai kompetensi literasi minimum, yang berdampak langsung pada keterampilan menulis mereka.

Berdasarkan hasil observasi di MIN 9 Aceh Utara khususnya siswa di kelas IV, mereka masih mengalami berbagai kendala dalam kegiatan menulis. Kesulitan pertama yang muncul adalah ketika siswa diminta untuk menulis, banyak diantara mereka kebingungan dalam menemukan ide awal sebagai dasar untuk memulai sebuah karangan, sebagian siswa terlihat terdiam cukup lama bahkan ada yang menunggu contoh dari guru atau teman sebelum mulai menulis. Selain itu ada juga siswa yang sudah memperoleh ide awal tetapi masih kesulitan mengembangkannya menjadi cerita yang terarah dan logis, tulisan yang dihasilkan seringkali masih pendek, tidak runtut, berpindah-pindah topik sehingga sulit dipahami. Tidak hanya itu, tantangan lain yang dialami siswa adalah pemilihan kata-kata yang kurang tepat atau mengulang kata yang sama berulang kali sehingga tulisan mereka kurang tersusun rapi dan kurang jelas dalam menyampaikan makna. Dan permasalahan terakhir adalah terdapat banyak

³ Rizqiyati Isfi,dkk., "Penelitian Teori Perkembangan Piaget Tahap Operasional Konkret Pada Usia 11–12 Tahun Terhadap Hukum Kekekalan Volume," *PRISMA: Prosiding Seminar Nasional Matematika*, Vol. 6, 2023, h. 634–638.

kesalahan dalam menggunakan tanda baca, penulisan ejaan, dan penggunaan huruf kapital. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum mampu menyusun cerita secara teratur dari awal, tengah, hingga akhir. Maka dari hal itu kemampuan menulis siswa masih membutuhkan perhatian dan bimbingan yang lebih intensif agar mereka dapat menuangkan gagasannya secara terstruktur dan komunikatif.

Untuk mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan menulis siswa, salah satu pendekatan inovatif yang dapat diterapkan adalah gamifikasi, yaitu pemanfaatan elemen permainan dalam proses pembelajaran agar lebih menarik dan interaktif.⁴ Dalam penelitian ini, gamifikasi diterapkan melalui permainan edukatif yang dirancang untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan menulis secara bertahap. Dalam konteks pembelajaran menulis, gamifikasi dapat digunakan untuk membimbing siswa melalui tahapan menulis secara bertahap, sambil memberikan penghargaan atau umpan balik secara langsung. Melalui metode gamifikasi, pembelajaran menulis tidak lagi bersifat monoton, tetapi menjadi aktivitas yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa, sehingga diharapkan mampu meningkatkan kemampuan menulis karangan sederhana secara optimal.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan Marshanda pada tahun 2025 dengan judul “Tinjauan Literatur Tentang Pengembangan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Narasi Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia” menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi, khususnya dalam aspek menulis karangan.⁵ Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Suci Hanifah pada tahun 2024 dengan judul “Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar”, membuktikan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa yang berdampak pada kualitas tulisan narasi, siswa menjadi

⁴ Yuna Yulianti, dkk, "Gamifikasi Sebagai Pendekatan Inovatif Untuk Peningkatan Pemahaman Siswa", *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial Dan Sains*, Vol 13, No.2, Desember 2024, h.266.

⁵ Marshanda Aura Putri Sauri, dkk, "Tinjauan Literatur Tentang Pengembangan Gamifikasi Meningkatkan Kemampuan Menulis Narasi Siswa Dasar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia", *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, Vol.2, No.4, Juli 2025, h.261.

lebih aktif, kreatif dan terlibat dalam proses pembelajaran.⁶ Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Maulidya Yasmin dengan judul “Efektivitas Penggunaan Game Edukatif dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis di Sekolah Dasar”, menyatakan bahwa pemilihan metode gamifikasi yang tepat mampu menciptakan suasana belajar yang tidak monoton sehingga siswa merasa lebih nyaman dan termotivasi untuk mengekspresikan gagasannya.⁷ Berdasarkan hasil analisis dari penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa metode gamifikasi sangat membantu dalam hal pembelajaran khususnya Bahasa Indonesia. Selain itu terdapat beberapa perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, penelitian terdahulu berfokus pada peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar, sedangkan fokus dalam penelitian ini lebih diarahkan secara spesifik pada efektivitas metode gamifikasi untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan sederhana siswa kelas IV sekolah dasar. Di samping itu penelitian ini tidak hanya menekankan pada aspek penggunaan metode tetapi juga mengkaji secara lebih mendalam bagaimana proses gamifikasi tersebut dapat memengaruhi kemampuan menulis siswa, mulai dari kemampuan mengembangkan ide, menyusun struktur karangan, serta penggunaan bahasa yang tepat, baik dan benar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan maka permasalahan yang akan menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah metode gamifikasi efektif terhadap kemampuan menulis karangan sederhana pada siswa kelas IV MIN 9 Aceh Utara?”.

⁶ Suci Hanifah Nahampun, dkk, "Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar", *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, Vol. 3, No. 3, September 2024, h. 67.

⁷ Maulidya Yasmin, Siti Hawa Dinda, and Rahman Fauzi Ichsan, "Literature Review : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN GAME EDUKATIF DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS DI SEKOLAH", *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, Vol 2, No.4, Juli 2025, h. 639.

C. Tujuan Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat, yakni untuk mengetahui keefektifan metode gamifikasi terhadap kemampuan menulis karangan sederhana siswa kelas IV MIN 9 Aceh Utara.

D. Manfaat

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan memperkaya khazanah ilmu pendidikan, khususnya mengenai penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Temuan penelitian dapat menjadi rujukan ilmiah bagi pengembangan teori pembelajaran yang mengaitkan unsur permainan dengan peningkatan kemampuan menulis karangan sederhana.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi Guru: Mendorong guru untuk menerapkan metode gamifikasi, sehingga kegiatan menulis tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada tahapan penulisan yang tertata dan terarah.
- b) Bagi Siswa: Melalui kegiatan pembelajaran berbasis gamifikasi, siswa memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan minat, kreativitas, dan kemampuan dalam menulis karangan sederhana.
- c) Bagi Sekolah: Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi sekolah dalam mengembangkan inovasi pembelajaran, seperti penggunaan metode gamifikasi dan pemanfaatan media pembelajaran yang menarik.
- d) Bagi Peneliti: Penelitian ini memberikan pengalaman praktis bagi peneliti dalam menggunakan metode gamifikasi yang dapat membantu guru memberikan pemahaman bermakna dalam pembelajaran menulis yang efektif di kelas. Selain itu penelitian ini juga membantu peneliti dalam mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi siswa dalam menulis, seperti kesulitan dalam mengembangkan ide, menyusun kalimat, serta penggunaan ejaan yang tepat. Dengan demikian, peneliti dapat mengembangkan solusi yang tepat dan aplikatif untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa.

E. Definisi Operasional

1. Metode gamifikasi adalah metode pembelajaran yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan seperti poin, level, tantangan, dan umpan balik ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.⁸ Dalam penelitian ini, metode gamifikasi diterapkan melalui media digital *worldwall* dengan jenis permainan *Match Up* pada pembelajaran menulis karangan sederhana siswa kelas IV MI. permainan ini dimainkan dengan cara mengurutkan gambar acak menjadi gambar yang padu dan saling berkaitan, setelah gambar berhasil disusun dengan baik kemudian siswa merangkai cerita dengan arahan dari gambar-gambar acak yang telah disusun, sehingga cerita menjadi runtut dan jelas, sehingga mudah dipahami oleh pembaca. Penerapan metode ini dioperasionalkan melalui beberapa indikator, yaitu keaktifan siswa dalam mengikuti permainan, partisipasi dalam menyelesaikan tugas menulis, ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, dan keterlibatan siswa dalam mengembangkan ide tulisan.⁹
2. Kemampuan menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang melibatkan aspek penggunaan bahasa dan pengolahan isi. Aktivitas menulis juga menjadi bentuk perwujudan kemampuan berbahasa yang paling akhir dikuasai oleh pembelajar bahasa, setelah mereka menguasai kemampuan mendengarkan, berbicara, dan membaca. Dengan demikian, menulis tidak hanya menuntut penguasaan kaidah bahasa, tetapi juga kemampuan mengolah ide, gagasan, dan informasi secara terstruktur agar dapat dipahami dengan baik oleh pembaca.¹⁰ Dalam penelitian ini, kemampuan menulis dioperasionalkan sebagai hasil belajar siswa dalam menulis karangan sederhana yang diukur melalui beberapa indikator, yaitu: isi dan gagasan,

⁸ Ariani Diana, "Gamifikasi Untuk Pembelajaran", *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, Vol. 03, No.02, 2020, h. 145.

⁹ Abd. Rahman dan Erni Ekafitria Bahar, "Efektivitas Pembelajaran Matematika melalui Penerapan Pendekatan Matematika Realistik pada Siswa Kelas X SMA Negeri 19 Gowa," *SIGMA: Jurnal Pendidikan Matematika* 11, no. 1 (2019): 18.

¹⁰ Sukirman, "Tes Kemampuan Keterampilan Menulis Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah", *Jurnal Konsepsi*, Vol. 9, No. 2, Agustus 2020, h. 72.

organisasi atau struktur tulisan, pilihan kata (diksi), serta penggunaan ejaan. Penilaian dilakukan dengan menggunakan rubrik penilaian sehingga kemampuan menulis siswa dapat diukur secara objektif.¹¹ kemampuan menulis dipahami sebagai salah satu kemampuan berbahasa yang penting bagi siswa. Melalui menulis, siswa dapat menyampaikan gagasan, ide, dan perasaan dalam bentuk tulisan yang tersusun secara runtut (teratur) dan mudah dipahami oleh pembaca. Artinya, menulis bukan hanya sekedar menuangkan kata-kata, tetapi juga menyusun pikiran secara logis dan jelas.

3. Karangan sederhana adalah mengorganisasikan ide atau gagasan secara tertulis dalam bentuk karangan sederhana yang terdiri atas beberapa kalimat.¹² Dalam penelitian ini karangan sederhana adalah bentuk tulisan pendek yang disusun oleh siswa dalam beberapa kalimat dengan menggunakan bahasa yang sederhana, jelas, dan runtut. Dalam konteks penelitian ini, karangan sederhana merujuk pada tulisan siswa kelas IV MI yang berisi pengalaman atau ide sederhana yang disusun secara sistematis.

F. Hipotesis

Ho: Metode gamifikasi tidak efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan sederhana siswa kelas IV MIN 9 Aceh Utara.

Ha: Metode gamifikasi efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan sederhana siswa kelas IV MIN 9 Aceh Utara.

¹¹ Henry Guntur Taringan, *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (Bandung: Angkasa, 2021). h. 3-5.

¹² Hasmira Hasmira, 'Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Melalui Penggunaan Media Gambar Seri', *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 1.1 (2018), 47–56.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Metode Gamifikasi

1. Pengertian Metode Gamifikasi

Nick Pelling pertama kali memperkenalkan konsep gamifikasi pada tahun 2002 dalam sebuah presentasi TED (Teknologi, Hiburan, Desain). Gamifikasi adalah metode pembelajaran yang menggunakan elemen permainan atau gim komputer untuk mendorong siswa belajar lebih efektif.¹³ Metode ini juga bertujuan untuk membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik, sehingga siswa merasa terlibat. Lebih lanjut, gamifikasi dapat membantu mempertahankan minat siswa dan memotivasi mereka untuk terus belajar.

Kapp menjelaskan bahwa gamifikasi adalah sebuah metode berbasis permainan, aktivitas yang memotivasi, elemen estetika, dan pemikiran yang menyenangkan untuk melibatkan siswa, mendorong pembelajaran, dan memecahkan berbagai masalah.¹⁴ Menurut Kapp terdapat dua kategori gamifikasi yaitu gamifikasi struktural dan gamifikasi konten, gamifikasi struktural dilakukan dengan siswa diberikan elemen permainan seperti poin dalam pembelajaran dikarenakan mereka telah menyelesaikan tugas yang diberikan, sedangkan gamifikasi konten adalah penerapan elemen dan konsep permainan dalam materi pembelajaran dengan tujuan memberikan materi tersebut tampilan dan suasana yang mirip dengan permainan, Misalnya materi pembelajaran dapat disajikan dengan memasukkan unsur-unsur cerita untuk diikuti siswa atau dengan memberikan tantangan, alih-alih langsung menyatakan tujuan pembelajaran, seperti yang biasanya dilakukan dalam pengantar pelajaran.¹⁵ Perlu dicatat bahwa meskipun penambahan unsur-

¹³ Heni Jusuf, "Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran", *Jurnal TICOM*, Vol. 5, No.1, September 2016, h. 2.

¹⁴ Ariani Diana, "Gamifikasi untuk...h. 146

¹⁵ Ariani Diana, "Gamifikasi untuk...h. 147

unsur ini memberikan materi pembelajaran nuansa permainan, hal itu tidak benar-benar menjadikannya sebuah permainan.

Konsep gamifikasi telah diterapkan dalam berbagai aspek kehidupan modern, mulai dari pendidikan hingga bisnis, dengan tujuan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil dalam berbagai konteks.¹⁶ Gamifikasi adalah salah satu metode pembelajaran dimana aplikasi digunakan sebagai alat untuk merancang pengalaman penggunaan seperti permainan, bertujuan memotivasi seseorang untuk menggunakan teknologi digital agar dapat mencapai tujuan mereka. Dengan penerapan gamifikasi, aktivitas yang biasanya monoton atau membosankan dapat menjadi lebih menarik dan interaktif.¹⁷

Gamifikasi adalah produk, cara berpikir, proses, pengalaman, metode desain, dan sistem, yang melibatkan penggunaan elemen permainan untuk memecahkan masalah non-permainan.¹⁸ Gamifikasi dapat dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan kolaborasi siswa. Berbagai upaya telah dilakukan untuk mengembangkan permainan dan mengintegrasikannya ke dalam kurikulum, menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat diterapkan secara efektif di berbagai mata pelajaran.

Metode gamifikasi merupakan metode pembelajaran yang menerapkan unsur-unsur permainan ke dalam kegiatan pembelajaran untuk menciptakan proses belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mendorong keterlibatan siswa. Penerapan metode ini tidak berarti mengubah seluruh kegiatan pembelajaran menjadi permainan, tetapi menggunakan mekanisme permainan sebagai bagian dari aktivitas belajar untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Unsur permainan dapat berupa tantangan,

¹⁶ Yuyun A Tobondo, Sepryanus Rano Putra, "Gamifikasi dalam Dunia Pendidikan: Kajian Literatur terhadap Efektivitas dan Tantangannya di Sekolah Dasar dan Menengah". *Jurnal Pandelo'e*, Vol. 1, No. 1, Mei 2021, h. 37-45.

¹⁷ Luthfi Waskitojati, 'Mengenal Gamification (Gamifikasi) Sebagai Pendukung Kegiatan Pembelajaran', *Kemenkeu Learning Center*, 2023.

¹⁸ Fitri Marisa, dkk., "Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan," *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)* 5, no. 3 (2020): 220.

aturan, umpan balik, penghargaan, aktivitas mencocokkan, maupun bentuk permainan lainnya yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Dalam penerapannya, guru merancang kegiatan pembelajaran dengan memasukkan unsur permainan yang relevan dengan tujuan dan karakteristik siswa. Dengan demikian, metode gamifikasi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif karena siswa tidak hanya menerima materi secara langsung, tetapi juga terlibat dalam aktivitas permainan yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Dalam penelitian ini, metode gamifikasi diterapkan melalui permainan *Match Up* pada *Wordwall*, yaitu siswa melakukan kegiatan mencocokkan gambar atau informasi yang diberikan. Aktivitas tersebut digunakan sebagai stimulus untuk membantu siswa menemukan dan mengembangkan ide sebelum menuangkannya ke dalam karangan sederhana. Dengan demikian, metode gamifikasi dalam penelitian ini berfungsi sebagai pendekatan pembelajaran yang mengemas kegiatan menulis melalui aktivitas permainan sehingga siswa lebih terlibat dalam proses menemukan gagasan, menyusun informasi, dan mengembangkan karangan sederhana.

Metode gamifikasi dalam pembelajaran menulis karangan sederhana memiliki hubungan dengan kemampuan siswa dalam mengembangkan dan menyusun gagasan menjadi sebuah karangan yang utuh. Melalui aktivitas permainan *Match Up* pada *Wordwall*, siswa diberikan stimulus berupa gambar dan informasi yang dapat membantu siswa menemukan serta mengembangkan ide sebelum menulis. Setelah mengikuti aktivitas permainan, siswa diarahkan untuk menuangkan ide tersebut ke dalam bentuk karangan sederhana secara runtut dan mudah dipahami. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran menulis dalam penelitian ini tidak hanya dilihat dari kemampuan siswa menghasilkan sebuah karangan, tetapi juga dari beberapa aspek kemampuan menulis yang meliputi ide atau gagasan, organisasi atau struktur karangan, bahasa atau diksi, serta ejaan dan tanda baca.¹⁹ Keempat aspek tersebut digunakan sebagai dasar dalam menilai

¹⁹Burhan Nurgiyantoro, *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi* (Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta, 2010), 307–308

kemampuan menulis karangan sederhana siswa sebelum dan sesudah penerapan metode gamifikasi. Dengan demikian, penggunaan gamifikasi melalui Match Up diharapkan dapat membantu siswa dalam memperoleh ide, mengembangkan gagasan, menyusun karangan secara runtut, serta menggunakan bahasa dan ejaan yang sesuai.

Dapat disimpulkan bahwa gamifikasi merupakan sebuah konsep atau metode pembelajaran yang memanfaatkan elemen-elemen permainan dalam konteks non permainan, khususnya dalam bidang pendidikan, bertujuan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Penerapan gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga siswa terdorong untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran.

2. Tujuan Metode Gamifikasi

Gamifikasi adalah metode pembelajaran baru yang bertujuan meningkatkan motivasi, kolaborasi, dan kesenangan pengguna dalam konteks non-permainan. Salah satu kunci keberhasilan gamifikasi adalah kemampuan pendidik untuk mempertahankan antusiasme dan motivasi siswa.²⁰ Dalam pembelajaran, gamifikasi dapat diterapkan melalui penggunaan unsur-unsur permainan, seperti pemberian poin, tantangan, penghargaan, dan aktivitas interaktif. Penerapan unsur tersebut dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Hakulinen dan Auvienen, gamifikasi diterapkan dengan tujuan meningkatkan kemampuan tertentu, mempromosikan tujuan pembelajaran, meningkatkan keterlibatan siswa, memaksimalkan proses pembelajaran, mendukung perubahan perilaku, dan mendorong interaksi sosial.²¹

²⁰ Lovandri Dwanda, dkk, "Penerapan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Kolaborasi Pada Siswa Sekolah Dasa", Vol. 4, No.3 Oktober 2024, h. 132.

²¹ Khusnul Khuluq, dkk., "Project-Based Learning Dengan Pendekatan Gamifikasi: Untuk Pembelajaran Yang Menarik Dan Efektif", JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, Vol 6, No.2, Mei 2023, h. 73.

Memanfaatkan elemen permainan dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan semangat siswa untuk lebih aktif mengikuti proses belajar. Berbagai metode pembelajaran telah dikembangkan, tetapi semuanya memiliki tujuan utama yang sama, yaitu mencapai keberhasilan belajar yang ditandai dengan terjadinya perubahan perilaku pada siswa. Siswa dapat dikatakan berhasil dalam belajar jika siswa dan menerapkan materi pembelajaran di dalam kehidupan yang mengakibatkan terjadinya perubahan perilaku yang diperoleh dari hasil belajar.

Dari berbagai penjelasan dari para ahli tentang tujuan metode gamifikasi bisa disimpulkan bahwa tujuan dari metode gamifikasi yaitu dapat memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, dapat dimengerti dengan mudah dan menarik perhatian peserta didik, dapat membangkitkan semangat peserta didik untuk terus melakukan pembelajaran.

3. Manfaat Metode Gamifikasi

Penelitian Eyler dan Giles membuktikan bahwa efektivitas pembelajaran dipengaruhi oleh media yang digunakan guru.²² Metode gamifikasi sangat cocok digunakan di sekolah dasar karena pada tahap perkembangan dari bayi hingga remaja awal, permainan merupakan bagian integral dari cara anak-anak belajar dan berinteraksi. Anak-anak belajar melalui pengalaman langsung, simulasi, dan eksplorasi. Dengan menerapkan gamifikasi ke dalam proses pembelajaran, guru dapat merangsang imajinasi, meningkatkan fokus, dan meningkatkan motivasi siswa. Tidak hanya itu, gamifikasi mendorong pembelajaran berbasis proses, bukan hanya hasil akhirnya, karena setiap pencapaian kecil dalam proses pembelajaran diakui dan menjadi motivasi untuk terus berkembang.²³ Gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa secara signifikan dan membantu guru dalam

²² Muhammad Takdir, "Kepomath Go “ Penerapan Konsep Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa ”, *Penelitian Pendidikan INSANI*, Vol. 20, No. 1, Juni 2017, h. 2.

²³ Rahmi Hayati, dkk, “Belajar Asyik dan Bermakna: Integrasi Gamifikasi dalam Pembelajaran Kontekstual di Sekolah Dasar,” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2025): 26.

proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan inovatif dapat membantu siswa belajar secara mandiri dan aktif. Beberapa manfaat pembelajaran berbasis gamifikasi antara lain:²⁴

- a. Membantu perkembangan aspek kognitif peserta didik,
- b. Dalam beberapa kasus, membantu perkembangan fisik,
- c. Meningkatkan peran serta aktif peserta didik di dalam kelas,
- d. Membantu siswa dalam memahami materi dan,
- e. Gamifikasi tidak hanya bisa diterapkan di ruang kelas saja.

Dengan memanfaatkan elemen-elemen permainan, seperti poin, level, tantangan, dan hadiah, gamifikasi bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Metode ini didasarkan pada pemikiran bahwa permainan dapat memicu emosi positif, seperti kegembiraan, keterlibatan, dan pencapaian, yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik. Selain itu, gamifikasi juga memanfaatkan prinsip psikologis, seperti teori motivasi dan psikologi perilaku, untuk mendesain pengalaman belajar yang lebih efektif.²⁵

4. Tahapan-Tahapan Gamifikasi

Tahapan-tahapan penerapan gamifikasi dalam pembelajaran mencakup mengenali tujuan pembelajaran, menentukan ide pokok, membuat skenario permainan, membuat desain kegiatan pembelajaran, membentuk kelompok, menerapkan dinamika permainan, berikut proses gamifikasi untuk belajar menulis karangan sederhana.²⁶ Dalam pembelajaran menulis karangan sederhana, tahapan tersebut dapat disesuaikan dengan kegiatan yang membantu siswa menemukan ide, menyusun urutan peristiwa, dan mengembangkan ide menjadi sebuah karangan. Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya digunakan sebagai permainan, tetapi sebagai sarana untuk membantu siswa belajar menulis secara lebih menarik, aktif, dan terarah.

²⁴ Komang Redy Winatha, "Mahasiswa Terhadap Penerapan Gamifikasi Dalam Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Vol. 17, No. 2, Juli 2020, h.266.

²⁵ Dwi Novita Sari and Ahmad Rifqy Alfiyan, "Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) Dalam Pembelajaran Untuk Memperkuat Literasi Digital: Systematic Literature Review", *UPGRADE : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, Vol.1, No.1, Agustus 2023, h. 44.

²⁶ Heni Jusuf. "Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran...h. 2.

a. Mengidentifikasi Tujuan Pembelajaran

Menetapkan tujuan spesifik yang ingin dicapai, seperti kemampuan mengorganisasikan ide, menyusun kalimat secara koheren, dan mengembangkan kosakata.

b. Memilih Permainan yang Sesuai

Setelah tujuan ditetapkan, langkah selanjutnya adalah memilih permainan yang sesuai dengan tujuan tersebut. Permainan yang dipilih harus memiliki konten yang relevan dengan penulisan karangan sederhana dan memberikan tantangan yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, permainan diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran dengan merancang aktivitas yang melibatkan penggunaannya. Misalnya, siswa dapat memainkan permainan yang menantang mereka untuk menyusun kalimat menjadi paragraf yang koheren, atau mengembangkan ide menjadi karangan sederhana melalui permainan yang mendorong kreativitas dan penggunaan kosakata yang tepat. Sebelum memulai permainan, penting untuk memberikan instruksi dan panduan agar siswa memahami tujuan pembelajaran dan aturan permainan, sehingga mereka dapat fokus pada aspek-aspek menulis yang diajarkan.

c. Evaluasi dan Umpan Balik

Tahap selanjutnya adalah evaluasi dan umpan balik. Sistem evaluasi berbasis permainan dapat digunakan untuk melacak kemajuan siswa, misalnya, melalui poin atau tingkat pencapaian berdasarkan kualitas tulisan mereka. Umpan balik langsung membantu siswa memahami kekuatan dan kelemahan tulisan mereka dan mendorong peningkatan bertahap. Kolaborasi dan diskusi juga merupakan bagian penting dari gamifikasi, di mana siswa bertukar ide, cara menulis, dan penemuan selama dan setelah bermain. Diskusi ini memperdalam pemahaman mereka tentang struktur esai, kosakata, dan cara menyampaikan ide dengan jelas.

d. Refleksi dan Transfer Pengetahuan

Tahap terakhir adalah refleksi dan transfer pengetahuan. Setelah bermain, siswa diberikan waktu untuk merenungkan pengalaman mereka dan mendiskusikan bagaimana kemampuan menulis yang diperoleh melalui permainan dapat diterapkan pada tugas menulis lain atau dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, proses gamifikasi tidak hanya membuat pembelajaran menulis lebih menarik tetapi juga membantu siswa menguasai kemampuan menulis esai sederhana secara efektif.

5. Keunggulan dan Kelemahan Metode Gamifikasi

Metode pembelajaran gamifikasi memiliki beberapa keunggulan dan kelemahan dibandingkan metode pembelajaran lainnya antara lain sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Keunggulan dan Kelemahan Metode Gamifikasi

Keunggulan	Kelemahan
1. Belajar lebih menyenangkan 2. mendorong siswa untuk menyelesaikan kegiatan pembelajaran 3. membantu siswa lebih fokus dan memahami materi yang dipelajari 4. memberikan siswa kesempatan untuk berkompetisi bereksplorasi dan berprestasi di dalam kelas	1. Gamifikasi yang digunakan tanpa pendampingan pedagogis hasilnya kurang maksimal. 2. keberhasilan pelatihan sangat dipengaruhi oleh dukungan kepala sekolah dan ketersediaan perangkat 3. Gamifikasi kreatif bisa meningkatkan keterlibatan siswa. Namun, tidak semua guru mampu merancang aktivitas gamifikasi dengan baik. 4. Siswa lebih aktif jika guru menggunakan gamifikasi

	berbasis permainan sederhana dan interaktif (misalnya kartu atau kuis digital).
--	---

Walaupun gamifikasi memiliki beberapa kelemahan, terdapat upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasinya, salah satunya dengan menyesuaikan dan mengintegrasikan elemen permainan dengan tujuan pembelajaran agar penerapannya tetap mendukung proses dan hasil pembelajaran..²⁷ Mengurangi pemberian hadiah yang berlebihan untuk menghindari penurunan motivasi intrinsik siswa, solusinya adalah menyeimbangkan penghargaan eksternal dengan motivasi internal seperti rasa ingin tahu, kerja sama, dan pencapaian pribadi.²⁸

B. Kemampuan Menulis Karangan Sederhana

1. Pengertian Menulis

Menurut Hermawan keterampilan menulis adalah kemampuan dalam mendeskripsikan atau mengungkapkan isi pikiran mulai dari aspek yang sederhana seperti menulis kata-kata sampai kepada aspek yang kompleks yaitu mengarang.²⁹ Menulis merupakan kemampuan dasar yang wajib dikuasai siswa sekolah dasar. Menulis merupakan kegiatan kreatif karena memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi dan mengembangkan potensi kreatif mereka melalui pembelajaran menulis. Sejak sekolah dasar, siswa diajarkan pentingnya kemampuan menulis. Kemampuan dan pengetahuan

²⁷ Kevin Fuchs, "Challenges with Gamification in Higher Education: A Narrative Review with Implications for Educators and Policymakers," *International Journal of Changes in Education* 1, no. 1 (2024): 52–53.

²⁸ Liuyufeng Li, dkk., "Gamification Enhances Student Intrinsic Motivation, Perceptions of Autonomy and Relatedness, but Minimal Impact on Competency: A Meta-Analysis and Systematic Review", *Educational Technology Research and Development* , Vol.79, 2024, h. 786-790.

²⁹ Sripti Widiastuti, dkk., "Penerapan Strategi Menulis Terbimbing Pada Mata Kuliah Bahasa Dan Sastra Indonesia Untuk Pembelajaran Menulis Cerita Anak Berbasis Nilai-Nilai Islam Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar", *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, Vol. 13, No.1, Februari 2024, h. 305.

yang diperoleh siswa dalam pembelajaran menulis awal akan menjadi dasar untuk meningkatkan dan mengembangkan keterampilan mereka di tahap selanjutnya.³⁰

Menulis adalah proses mengemukakan pikiran, ide, opini, dan konsep dalam bentuk tulisan. Menulis memiliki arti yang sama dengan mengarang. Menurut Akhdiat siswa sekolah dasar harus mampu menggunakan ejaan dan kosa kata, serta mampu menyusun dan menghubungkan kalimat-kalimat yang padu menjadi suatu paragraf, sesuai dengan tingkat kemampuannya.³¹

Menulis adalah sebuah kegiatan penyampaian gagasan, pikiran, atau perasaan melalui simbol-simbol linguistik. Kegiatan ini mencakup berbagai aspek, seperti penggunaan tanda baca dan ejaan, pemilihan dan pemahaman kosakata, komposisi, pengembangan paragraf, struktur kalimat, dan penerapan gaya penulisan. Proses menulis dapat didefinisikan sebagai penemuan dan eksplorasi gagasan yang akan diungkapkan, dan proses ini sangat dipengaruhi oleh pengetahuan dasar penulis.³² Menulis adalah kemampuan penting yang harus dipelajari sejak usia dini. Kemampuan menulis merupakan salah satu hal yang dapat membantu siswa mengembangkan kreativitas dan literasi mereka.

Kemampuan menulis merupakan kemampuan seseorang dalam menuangkan ide, gagasan, pikiran, perasaan, dan pengalaman kedalam bentuk tulisan yang disusun secara tertata, rapi dan mudah dipahami alurnya. Kemampuan menulis tidak hanya sekedar menuliskan kata dan kalimat tetapi juga kemampuan dalam menggunakan ejaan, tanda baca, kosakata, struktur kalimat, dan juga pengembangan paragraf menjadi karangan yang runtut dan terarah. Oleh karena itu, pembelajaran harus diajarkan sejak dini

³⁰ D.K. Fitrianti,dkk., "PENGEMBANGAN MODEL MENULIS MENGGUNAKAN MEDIA MELAMBUNG BERBASIS QR UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SISWA", *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, Vol.13, No.2, Oktober 2024, h. 100.

³¹ Hasni Karawasa,dkk., "Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Sederhana Siswa Kelas IV SDN Mire Melalui Penggunaan Media Gambar Seri", *Kreatif Tadulako Online*, Vol.5 NO.2, 2017, h. 2–3.

³² Sukirman. "Tes Kemampuan Keterampilan..."h. 72.

dikarenakan hal ini akan membantu siswa mengekspresikan gagasan secara efektif dan komunikatif.

2. Pengertian Karangan Sederhana

Menulis karangan sederhana adalah seluruh kegiatan seseorang mengumpulkan ide dan menyampaikan melalui bahasa tulis kepada pembaca sehingga mudah dipahami.³³ Pada prinsipnya mengarang adalah membicarakan sesuatu yang ada dalam mimpi yang diungkapkan dalam bentuk tulisan mengarang adalah keseluruhan aktivitas seseorang dalam mengumpulkan ide dan mengomunikasikannya melalui bahasa tulis kepada orang lain agar dapat dipahami dalam proses berkarya setiap gagasan perlu dijabarkan menjadi sebuah kata kata-kata tersebut dirangkai menjadi kalimat-kalimat yang membentuk paragraf dan paragraf tersebut akhirnya membentuk sebuah karangan karangan adalah hasil dari aktivitas mengarang yaitu perwujudan gagasan seseorang dalam bahasa tulis yang dapat dibaca dan dipahami oleh orang lain mengarang merupakan suatu kegiatan mengungkapkan isi kepala atau ide-ide gagasan dan menuangkannya ke dalam tulisan mengarang dapat membantu seseorang mengungkapkan apa yang ada di dalam pikirannya.³⁴ Mengarang merupakan suatu kegiatan mengungkapkan isi kepala atau ide-ide gagasan dan menuangkannya kedalam tulisan. Mengarang dapat membantu seseorang mengungkapkan apa yang ada didalam pikirannya.

Menurut Wahyu Kurnianingsi karangan sederhana adalah mengorganisasikan ide atau gagasan secara tertulis dalam bentuk karangan sederhana yang terdiri atas beberapa kalimat.³⁵ karangan sederhana merupakan tulisan dasar yang umum digunakan untuk memulai belajar menulis. Melalui karangan sederhana, siswa dapat berlatih dasar-dasar

³³ Lilis Damayanti, dkk., "Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Melalui Media Komik", 2021, 704–13. Diakses pada tanggal 1 September 2025

³⁴ Karawasa, dkk., "Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan ...", h. 4

³⁵ Hasmira. "Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Melalui Penggunaan Media...", h. 49.

menulis sebelum melanjutkan ke tahap yang lebih sulit, karangan sederhana ini merupakan langkah awal yang penting dalam pembelajaran bahasa, karena berfungsi sebagai latihan awal yang dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan menulis mereka secara bertahap, oleh karena itu karangan sederhana dapat dipandang sebagai fondasi utama dalam proses pembelajaran menulis.

Karangan sederhana adalah bentuk tulisan dasar yang digunakan untuk menuangkan ide, gagasan, pikiran, perasaan atau pengalaman seseorang secara tertulis dengan bahasa yang runtut dan mudah dipahami. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karangan sederhana memiliki peran penting dalam tahapan awal latihan menulis bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan ide secara sistematis sebelum memasuki bentuk tulisan yang lebih sulit. Oleh karena itu, karangan sederhana dapat dijadikan sebagai landasan utama dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa.

3. Manfaat Menulis Karangan Sederhana

Manfaat menulis Menulis memberikan banyak manfaat, terutama dalam perkembangan kognitif, emosional, dan kemampuan berbahasa. Tidak hanya itu menulis dapat dimanfaatkan sebagai sarana komunikasi.³⁶ Selain itu berikut manfaat menulis karangan sederhana antara lain:³⁷

- a. Sebagai sarana komunikasi.
- b. Menulis melatih berpikir kritis
- c. Mengembangkan kreatifitas
- d. Sebagai sarana pemahaman.
- e. Mengembangkan pemahaman dan kemampuan menggunakan bahasa.

³⁶ Hengky Kusuma Windarto, "Kajian Keterampilan Menulis Menggunakan Media Jurnal Bergambar di Sekolah Dasar," *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an* 7, no. 2 (2020): 303–311.

³⁷ Anita Candra Dewi, "Keterampilan Menulis Sebagai Fondasi Literasi Abad Ke-21: Analisis Literatur Terhadap Model Dan Strategi Pembelajaran Efektif", *Intelektual: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Mahasiswa Dan Akademisi*, Vol. 1, No. 5, 2025, h. 1–14.

4. Ciri-Ciri Karangan Sederhana

Menulis karangan sederhana memiliki beberapa ciri-ciri sebagai berikut:³⁸

- a. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami,
- b. Kalimat tidak berbelit-belit, sesuai dengan tingkat perkembangan penulis,
- c. Memiliki struktur yang jelas,
- d. Biasanya hanya membahas satu topik utama agar mudah dipahami,
- e. Alur atau urutan logis dan runtut,
- f. Cerita atau penjelasan disusun secara berurutan sehingga pembaca tidak bingung,
- g. Menggunakan kosakata umum,
- h. Tidak menggunakan istilah yang terlalu ilmiah atau sulit,
- i. Menggunakan tanda baca dan ejaan yang benar (meskipun masih sederhana),
- j. Sudah mulai memperhatikan penggunaan huruf kapital, titik, koma, dll,
- k. Panjang karangan relatif pendek,
- l. Biasanya hanya beberapa paragraf sesuai kemampuan penulis pemula.

5. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Kemampuan Menulis

Banyak faktor yang menyebabkan siswa SD kesulitan menuangkan ide dan pikiran mereka dalam bentuk tulisan. faktor-faktor tersebut antara lain:³⁹

- a. Kurangnya kelancaran mereka dalam mengungkapkan ide dalam Bahasa Indonesia,
- b. Kurangnya keakraban mereka dalam menggunakan Bahasa Indonesia dalam komunikasi sehari-hari,
- c. Kurangnya pemahaman siswa terhadap tema cerita,
- d. Keterbatasan kemampuan mereka dalam berpikir abstrak, dan
- e. Perkembangan kognitif siswa yang baru mencapai tahap operasional konkret sehingga mereka masih sangat membutuhkan benda konkret, gambar, atau alat bantu lain untuk membantu mereka menuangkan ide dan pikiran mereka dalam bentuk tulisan.

Selain faktor-faktor tersebut, faktor lain yang dapat memengaruhi kemampuan menulis siswa adalah rendahnya minat mereka untuk menulis.

³⁸ Naufal Lathif Muhammad and Ikha Listyarini, 'Analisis Kemampuan Menulis Karangan Sederhana Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sd Negeri 1 Sambongsari Kabupaten Kendal', *Jurnal Wawasan Pendidikan*, Vol 5, No.1, 2025, h. 77–88.

³⁹ H. Khotimah and K. C. Suryandari, "Analisis Kesulitan Menulis Karangan Pada Siswa Kelas IV SDN 2 Panjer", *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*, 2021, 491–500. diakses pada 30 Agustus 2025 <<https://core.ac.uk/download/pdf/289793331.pdf>>.

6. Indikator Kemampuan Menulis Karangan Sederhana

Menulis atau menyusun teks karangan sederhana memiliki tata cara tersendiri. Ada beberapa langkah dalam menyusun karangan sederhana. Indikator menulis karangan sederhana sebagai berikut:⁴⁰

a. Isi Karangan

Karangan dapat diartikan sebagai rangkaian hasil pemikiran yang diungkapkan ke dalam bentuk tulisan yang teratur.⁴¹ Isi karangan merupakan bagian dari karangan yang berisi gagasan, ide atau informasi yang ingin disampaikan oleh penulis kepada pembaca. Isi karangan harus jelas dan mudah dipahami. Isi karangan meliputi kesesuaian isi karangan dengan gambar, sehingga bermakna, menarik tepat, dan memiliki jalan yang baik dalam pengembangannya.

Dalam menulis karangan sederhana penulis memerlukan pemikiran terbuka agar lebih mudah menemukan dan mengembangkan gagasan yang akan dituangkan kedalam karangan, tidak hanya itu isi karangan merupakan salah satu unsur penting dalam membentuk sebuah karangan yang sesuai dengan ide dan pemikiran penulis, sehingga tulisan dapat tersusun dengan baik dan mudah dipahami.

b. Organisasi Karangan

Organisasi karangan merupakan susunan ide atau gagasan yang diatur secara sistematis dan logis sehingga menghasilkan karangan yang padu, runtut, dan mudah dipahami pembaca. Organisasi karangan merupakan rangka karangan yang memperlihatkan hubungan setiap isi pembahasan yang disajikan dalam karangan. Organisasi karangan meliputi kerapian dalam penyusunan paragraf, ketepatan pemakaian kalimat topik, organisasi meyakinkan, alur karangan mudah diikuti.

⁴⁰ Burhan Nurgiyantoro, *Penilaian Pembelajaran*307–308.

⁴¹ Obet Rahman Saleh, dkk., "Analisis Menulis Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Peserta Didik Kelas III-B SDN 4 Menteng Palangka Raya", *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, Vol. 18, No.1, 2023, h. 28.

Organisasi karangan sangat penting dalam menulis karangan sederhana, dengan adanya organisasi karangan penulisan menjadi terarah, tertata, dan karangan menjadi mudah dipahami. Pembaca akan mudah memahami jalan cerita yang disampaikan penulis.

c. Penggunaan Bahasa

Dalam menulis karangan sederhana tentu saja penggunaan bahasa perlu diperhatikan. Penggunaan bahasa adalah salah satu aspek penting dalam menulis karangan sederhana hal ini dikarenakan penggunaan bahasa yang baik dan benar menjadikan informasi yang disampaikan jelas dan efektif. Penggunaan bahasa meliputi penggunaan kalimat, kalimat yang dipilih tidak memiliki makna ganda.

Beberapa hal yang biasanya dinilai dalam penggunaan bahasa adalah ketetapan tata Bahasa, pilihan kata, keefektifan kalimat, kepaduan antar kalimat, dan kesesuaian antara bahasa dengan tema.

d. Penggunaan Ejaan dan Tanda Baca

Penggunaan ejaan dan tanda baca merupakan aspek penting dalam menulis karangan sederhana, dengan adanya ejaan dan tanda baca yang tepat maka penyampaian makna tulisan menjadi lebih jelas. Penggunaan ejaan dan tanda baca berfungsi untuk memperjelas makna, struktur kalimat, dan menghindari kesalahpahaman dalam memahami isi karangan. Terdapat beberapa aspek penilaian pada ejaan meliputi penggunaan huruf, penulisan kata, dan penggunaan unsur serapan. Sedangkan pada aspek tanda baca meliputi pemberian jeda, penegasan atau memisahkan unsur-unsur dalam kalimat.

7. Indikator Efektivitas Metode Pembelajaran

Indikator merupakan bagian yang digunakan untuk menjabarkan suatu variabel penelitian ke dalam aspek-aspek yang dapat diamati dan diukur. Penentuan indikator diperlukan agar variabel yang diteliti dapat dioperasionalkan secara lebih jelas sehingga dapat digunakan sebagai dasar dalam penyusunan instrumen penelitian. Dengan demikian, indikator

membantu peneliti menentukan aspek-aspek yang perlu diukur sesuai dengan variabel dan tujuan penelitian.⁴² Dalam konteks pembelajaran, indikator digunakan untuk mengetahui sejauh mana proses pembelajaran telah mencapai tujuan yang ditetapkan. Indikator efektivitas pembelajaran berfungsi sebagai ukuran untuk melihat keberhasilan proses pembelajaran, baik dari segi proses maupun hasil yang diperoleh siswa. Dengan demikian, efektivitas suatu metode pembelajaran tidak hanya dilihat dari penggunaan metode tersebut, tetapi juga dari perubahan dan pencapaian yang terjadi setelah metode diterapkan.

Efektivitas metode pembelajaran dapat dilihat dari ketercapaian tujuan pembelajaran melalui proses dan hasil belajar siswa. Menurut Kadir, indikator efektivitas pembelajaran meliputi kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, aktivitas siswa selama pembelajaran, respons siswa terhadap pembelajaran, dan hasil belajar siswa.⁴³

a. Kemampuan Guru dalam Mengelola Pembelajaran

Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran berkaitan dengan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tujuan dan langkah-langkah metode yang digunakan. Pengelolaan pembelajaran yang baik dapat menciptakan suasana belajar yang mendukung keterlibatan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

b. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa merupakan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas tersebut dapat berupa keikutsertaan dalam kegiatan pembelajaran, keterlibatan dalam menyelesaikan tugas, serta

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 103.

⁴³ Abdul Kadir, "Efektivitas Pembelajaran Matematika Berbasis Edmodo di MAN Lhokseumawe," *Numeracy* 7, no. 2 (2020): 225–239, <https://doi.org/10.46244/numeracy.v7i2.1198>.

partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Pembelajaran yang efektif diharapkan dapat mendorong siswa untuk aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.

c. Respons Siswa

Respons siswa merupakan tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran dan metode yang digunakan. Respons positif menunjukkan bahwa siswa dapat menerima dan mengikuti pembelajaran dengan baik. Respons siswa menjadi salah satu indikator untuk melihat keterterimaan metode pembelajaran yang diterapkan.

d. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan salah satu indikator penting dalam menentukan efektivitas pembelajaran karena menunjukkan tingkat pencapaian siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Pembelajaran dikatakan efektif apabila memberikan hasil belajar yang lebih baik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.⁴⁴

Berdasarkan indikator tersebut, efektivitas metode gamifikasi dalam penelitian ini difokuskan pada hasil belajar siswa berupa kemampuan menulis karangan sederhana. Efektivitas dilihat dari peningkatan kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan melalui perbandingan nilai pre-test dan post-test serta analisis N-Gain. Selain itu, efektivitas diperkuat dengan melihat perbedaan hasil kemampuan menulis antara kelas eksperimen dan kelas kontrol melalui uji Mann-Whitney U Test.

8. Contoh Karangan Sederhana

Berikut ini contoh penulisan karangan sederhana yang baik dan benar:

⁴⁴ Melisa Mutiara Lestari Puloo, Abdul Wahab Abdullah, dan Tedy Machmud, "Efektivitas Pembelajaran melalui Pendekatan Problem-Centered Learning pada Pokok Bahasan Teorema Pythagoras," *Euler: Jurnal Ilmiah Matematika, Sains dan Teknologi* 8, no. 1 (2020): 16–22.

Contoh 1:

Liburan ke Rumah Nenek

Pada hari Minggu pagi, aku pergi ke rumah nenek bersama ayah dan ibu. Rumah nenek berada di desa yang terpencil dan asri. Sesampainya di sana, nenek sangat bahagia dan menyambut kami dengan hangat. Nenek berkata, “Ayo nak, masuk!” Aku pun segera masuk dan memeluk nenek dengan erat.

Di rumah nenek, aku bermain di taman bersama sepupuku. Kami bermain petak umpet dan berlari-larian. Setelah itu, kami makan siang bersama. Nenek memasak sayur lodeh dan ayam goreng. Makanannya sangat lezat.

Sore hari, kami pamit pulang. Aku merasa sangat sedih karena harus berpisah dengan nenek. Namun, nenek berkata bahwa minggu depan kami boleh berkunjung lagi. Aku sangat senang bisa berlibur ke rumah nenek. Aku berharap bisa datang lagi dan bermain bersama sepupuku.

Contoh 2:

Menanam Bunga di Halaman Rumah

Suatu hari, aku membantu ibu menanam bunga di taman halaman rumah. Udara pagi sangat segar dan matahari bersinar cerah.

Ibu menyiapkan pot, tanah, dan bibit bunga. Aku membantu memasukkan tanah ke dalam pot. Setelah itu, ibu menanam bibit bunga dengan hati-hati. Aku menyiram bunga dengan air secukupnya.

Ibu berkata, “Kita harus merawat bunga ini setiap hari.” Aku mengangguk dan tersenyum. Aku senang bisa membantu ibu.

Beberapa minggu kemudian, bunga itu mulai tumbuh. Bunganya berwarna merah dan kuning. Halaman rumah kami menjadi lebih indah. Aku merasa bangga karena sudah membantu ibu menanam bunga. Aku akan merawat bunga itu dengan rajin.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan angka dalam pengumpulan data, interpretasi data, dan penyajian hasil.⁴⁵ Penelitian kuantitatif juga berarti penelitian yang menghasilkan temuan dengan menggunakan prosedur statistik secara kuantitatif (pengukuran).⁴⁶ Dapat disimpulkan bahwa penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menghasilkan temuan melalui angka-angka, pengumpulan data, interpretasi data dan penyajian hasil menggunakan prosedur statistik.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen, yaitu pendekatan yang bertujuan menguji pengaruh atau hubungan sebab akibat dengan cara memberikan perlakuan tertentu kepada subjek penelitian, kemudian mengamati perubahan atau hasil yang timbul akibat perlakuan tersebut. Menurut Sugiyono, metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel lain, dengan pelaksanaan dalam kondisi yang terkendali sehingga hasilnya dapat diukur lebih objektif.⁴⁷ Pemilihan metode ini didasarkan pada kesesuaiannya dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengukur sejauh mana keefektifan metode gamifikasi terhadap kemampuan menulis karangan sederhana pada siswa IV sekolah dasar.

Desain penelitian adalah rencana sistematis yang berfungsi sebagai panduan untuk memperoleh data atau informasi yang dibutuhkan untuk

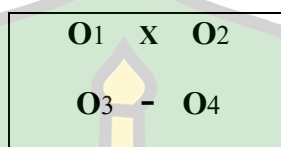
⁴⁵ Sandu Siyoto and M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian Dr. Sandu Siyoto, SKM, M.Kes M. Ali Sodik, M.A. I*, ed. by Ayup, *Dasar Metodologi Penelitian*, Cetakan 1 (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015). H. 17.

⁴⁶ Andra Tarsiana, *Metode Penelitian*, ed. by Sony Adams, cetakan 1 edn (Yogyakarta: PT Anak Hebat Indonesia, 2018). h. 13.

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, cetakan-29 (Bandung: Alfabeta, 2022). h. 72

menjawab pertanyaan penelitian.⁴⁸ Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif desain rancangan kuasi eksperimen (*nonequivalent control group pre-test posttest*). Desain ini melibatkan dua kelas yaitu kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan dan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan sesuai dengan tujuan peneliti.

Dalam penelitian ini, dua jenis tes digunakan yaitu (*pre-test dan post-test*). rancangan kuasi eksperimen dapat dijelaskan sebagai berikut:⁴⁹



Keterangan:

- O1 : *Pre-test* kelompok eksperimen
- O2 : *Post-test* kelompok eksperimen
- O3 : *Pre-test* kelompok kontrol
- O4 : *Post-test* kelompok kontrol
- X : Metode gamifikasi
- b. : Pembelajaran konvensional

Desain penelitian ini terdiri dari tiga tahap. Pada tahap pertama, peneliti melakukan tes awal untuk mengetahui tingkat siswa sebelum diberikan perlakuan. Pada tahap kedua, peneliti memberikan perlakuan kepada subjek penelitian, di mana kelas eksperimen diajarkan menggunakan metode gamifikasi, sementara kelas kontrol diajarkan dengan cara pembelajaran konvensional. Pada tahap ketiga, peneliti melakukan tes akhir untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan serta untuk melihat pengaruh perlakuan yang diterapkan pada variabel yang dipelajari, yaitu kemampuan menulis karangan sederhana.⁵⁰

⁴⁸ Ismail Nurdin dan Sri Hartati, *Metodologi Penelitian Sosial* (Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019). h. 27

⁴⁹ T Dicky Hastjarjo, "Rancangan Eksperimen-Kuasi" *Buletin Psikologi*, Vol.27, No.2 , 2019), h.191.

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, cetakan- (Bandung: Alfabeta, 2013). h. 79-80.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 9 Aceh Utara, beralamat di Desa Ude, Aceh Utara, Provinsi Aceh. Waktu yang digunakan untuk melakukan penelitian diberlakukan setelah keluarnya izin melakukan penelitian. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2026. Dilakukannya pretest terlebih dahulu terhadap kelas kontrol, kemudian pada kelas eksperimen dilakukannya perlakuan (treatment) berupa penerapan metode gamifikasi kepada peserta didik dan diberikan post-test kepada peserta didik untuk mengetahui setelah diberikan treatment atau perlakuan.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Ismiyanto, populasi adalah keseluruhan subjek penelitian, yang dapat berupa orang, benda, atau segala sesuatu yang dapat memberikan informasi (data).⁵¹ Adapun jumlah populasi pada penelitian ini sebanyak 65 orang.

Tabel 3. 1 populasi MIN 9 Aceh Utara

Kelas IV MIN 9 Aceh Utara	Jumlah Peserta Didik
Kelas IV/a	20
Kelas IV/b	20
Kelas IV/c	25

2. Sampel

Menurut Sugiyono, sampel adalah sebagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki suatu populasi.⁵² Apabila data yang dikumpulkan besar, peneliti tidak dapat memeriksa seluruh populasi, sehingga digunakan sampel yang representatif. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam

⁵¹ Eddy Roflin, dkk, *Populasi, Sampel, Variabel Dalam Penelitian Kedokteran* (Pekalongan, Jawa Tengah: Penerbit NEM (Nasya Expanding Management), 2021). h. 5.

⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*...h.81.

penelitian, terdapat metode pengambilan sampel, yaitu teknik pengambilan sampel.

Metode pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Purposive Sampling* atau teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu agar data yang diperoleh lebih representatif sesuai tujuan penelitian.⁵³ Pada penelitian ini peneliti memilih dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelompok penelitian yang akan diteliti dalam penelitian ini yaitu kelas IV/a dan kelas IV/b. Pemilihan kedua kelas tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa kedua kelas memiliki karakteristik yang relatif sama, seperti tingkat kemampuan siswa, jumlah siswa, serta proses pembelajaran yang berlangsung, sehingga sesuai dengan kebutuhan penelitian.

D. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran gamifikasi, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan menulis karangan sederhana siswa kelas IV MIN 9 Aceh Utara.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen adalah alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan dan mengukur informasi kuantitatif tentang variabel yang diteliti. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Format tes yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. *Pre-test* (Tes Awal)

Pretest atau Pra-tes dilakukan sebelum proses belajar mengajar dimulai untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Pra-tes dilakukan untuk menentukan dan mengukur sejauh mana siswa telah menguasai materi yang akan diajarkan. *Pretest* pada penelitian ini adalah pengujian

⁵³ Steve Campbell and others, "Purposive Sampling: Complex or Simple? Research Case Example", *Journal of Research in Nursing*, Vol. 25, No.8, 2020, h. 653-654

penulisan karangan sederhana siswa pada tahap sebelum diterapkannya metode gamifikasi, hanya melalui penerapan metode konvensional

2. *Post-test* (Tes setelah memberikan Perlakuan)\

Posttest atau tes akhir dilakukan setelah proses pembelajaran menggunakan metode gamifikasi. Tes ini bertujuan untuk mengetahui dan mengukur kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai materi yang telah dipelajari.⁵⁴ *Posttest* pada penelitian ini adalah tahapan pengujian penulisan karangan sederhana siswa setelah diterapkannya metode gamifikasi.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah suatu cara yang digunakan untuk mengumpulkan informasi atau data yang ditemukan di lapangan (lokasi penelitian).⁵⁵ Teknik pengumpulan data juga menggunakan metode khusus untuk mengungkap fakta yang dibutuhkan penelitian. Dapat disimpulkan bahwa teknik pengumpulan data digunakan untuk mengungkap fakta atau informasi yang tersedia di lokasi penelitian. Untuk mengumpulkan informasi (data), digunakan tes.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes tulis. Data primer yang digunakan berupa tes tulis. Menurut Suharsimi Arikunto, pengertian tes adalah sekumpulan pertanyaan atau kegiatan dan berbagai metode yang digunakan untuk mengukur kapasitas, informasi, wawasan, dan kemampuan individu atau kelompok.⁵⁶ Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes.

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*...h. 79-80.

⁵⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010). h.265-274.

⁵⁶ Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian: Suatu Praktik*...h.193.

Tes merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan tugas kepada subjek atau siswa yang memerlukan data.⁵⁷ Dalam penelitian ini, tes yang digunakan adalah tes tertulis untuk melihat sejauh mana kemampuan menulis karangan sederhana siswa kelas IV MIN 9 Aceh Utara.

Berikut Rubrik penilaian dalam menulis karangan sederhana:⁵⁸

Tabel 3. 2 Rubrik Penilaian Karangan Sederhana

Aspek Penilaian	4 (Sangat Baik)	3 (Baik)	2 (Cukup)	1 (Kurang)
Ide/ Gagasan	Gagasan sangat jelas, menarik, sesuai tema, dan lengkap.	Gagasan jelas, tetapi tidak menarik,	Gagasan kurang jelas, sebagian tidak sesuai tema	Gagasan tidak jelas, menyimpan g dari tema
Organisasi /Struktur	Karangan runtut, ada awal–tengah–akhir yang jelas, transisi antar kalimat baik.	Karangan cukup runtut, masih ada bagian yang kurang padu.	Karangan kurang runtut, sebagian hubungan antar kalimat lemah.	Karangan tidak runtut, acak-acakan tanpa struktur jelas.
Bahasa/Diksi	Pemilihan kata tepat, kalimat bervariasi, mudah dipahami.	Pemilihan kata cukup tepat, kalimat sederhana, masih mudah dipahami.	Pemilihan kata kurang tepat, banyak kalimat tidak efektif	Pemilihan kata tidak tepat, kalimat sulit dipahami.

⁵⁷ Agus Zaenul Fitri dan Nik Haryanti, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Method, Dan Research and Development*, Cetakan 1 (Malang: Madani Media, 2020). h. 114

⁵⁸ Imam Suwardi Wibowo, "Penilaian Kemampuan Menulis Karangan Deskriptif Siswa Sekolah Dasa", *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, Vol.2, No.2, 2017, h. 313–314.

Ejaan & Tanda Baca	Tidak ada kesalahan ejaan/tanda baca.	Ada sedikit kesalahan ejaan/tanda baca tetapi tidak mengganggu	Banyak kesalahan ejaan/tanda baca, agak mengganggu pemahaman.	Kesalahan ejaan/tanda baca sangat banyak, mengganggu pemahaman
--------------------	---------------------------------------	--	---	--

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan proses pengolahan data yang bertujuan untuk memperoleh berbagai informasi agar memiliki makna dan arti yang jelas serta sesuai dengan tujuan penelitian. Data yang diperoleh dalam penelitian ini akan dianalisis untuk mengetahui kemampuan menulis karangan sederhana siswa dan untuk melihat apakah terdapat keefektifan metode pembelajaran gamifikasi terhadap kemampuan menulis tersebut.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah tes kemampuan menulis karangan sederhana. Analisis ini bertujuan untuk mendeskripsikan data yang diperoleh dari hasil belajar dengan metode gamifikasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah SPSS versi 27.0, dengan mengambil skor pra-tes dan pos-tes untuk dianalisis Mann-Whitney U Test. Sebelum data dianalisis, peneliti terlebih dahulu melakukan uji prasyarat statistik yang meliputi tahapan sebagai berikut:

1. Uji Deskriptif

Uji deskriptif Adalah statistik yang dipakai untuk menggambarkan sebuah data yang telah didapatkan tanpa bermaksud menarik Kesimpulan (generalisasi).⁵⁹ Uji deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran mengenai data hasil pre-test dan post-test pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

⁵⁹ Bambang Sugeng, *Fundamental Metodologi Penelitian Kuantitatif (Eksplanatif)* (Yogyakarta: Deepublish, 2022). h. 43.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data pre-test dan post-test berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji statistik *Shapiro-Wilk* dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Perumusan hipotesis pada uji normalitas adalah sebagai berikut:

Ho: Data pre-test dan post-test berdistribusi normal.

Ha: Data pre-test dan post-test tidak berdistribusi normal.

Menurut Uyanto kriteria pengujian normalitas data kriteria pengujian normalitas data adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak, artinya data tidak berdistribusi normal.
- b. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima, artinya data berdistribusi normal⁶⁰.

3. Uji Homogenitas

Setelah uji normalitas dilakukan, data pre-test dan post-test kemudian dianalisis dengan uji homogenitas untuk mengetahui apakah dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama. Pengujian homogenitas menggunakan uji statistik *Levene's Test*.⁶¹

Kriteria pengujian uji Levene adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data memiliki varians yang homogen.
- b. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak memiliki varians yang homogen.

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan setelah uji normalitas dan homogenitas. Uji ini bertujuan untuk menentukan apakah hipotesis penelitian diterima atau

⁶⁰ Stanislaus S. Uyanto, *Pedoman Analisis Data Dengan SPSS*, Edisi 2 (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006). h. 36

⁶¹ Stanislaus S. Uyanto, *Pedoman Analisis Data Dengan...* h. 171

ditolak. Pada penelitian ini tidak semua data berdistribusi normal oleh karena itu pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji-nonparametrik Mann-Whitney U Test dengan program SPSS versi 27.0.

Mann–Whitney U Test merupakan uji statistik nonparametrik yang digunakan untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok yang saling independen. Uji ini digunakan sebagai alternatif dari *Independent Samples t-test* ketika data tidak memenuhi asumsi normalitas, sehingga dapat digunakan untuk mengetahui apakah distribusi atau median kedua kelompok berbeda secara signifikan.⁶²

Menurut Field, keputusan dalam uji Mann-Whitney U didasarkan pada nilai probabilitas (p-value) atau nilai signifikansi (Sig.). Apabila nilai p lebih kecil daripada taraf signifikansi yang ditetapkan (misalnya $\alpha = 0,05$), maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. pedoman pengambilan keputusan dalam uji Mann-Whitney U Test berdasarkan nilai signifikansi (Sig.) adalah sebagai berikut⁶³:

- a. Jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- b. Jika nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

5. Analisis N-Gain

Untuk mengukur pembelajaran metode gamifikasi efektif atau tidak untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas IV MIN 9 Aceh Utara dapat digunakan dengan rumus uji N-Gain. Uji ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pre-test dan *posttest* pada penelitian kuasi eksperimen. N-gain dapat dihitung dengan rumus berikut.⁶⁴

$$\text{N-Gain} = (\text{Skor Post-test} - \text{Skor Pre-test}) / (\text{Skor Maksimum} - \text{skor Pre-test})$$

N-Gain	Keterangan
--------	------------

⁶² Nadim Nachar, "The Mann-Whitney U: A Test for Assessing Whether Two Independent Samples Come from the Same Distribution", *Tutorials in Quantitative Methods for Psychology*, Vol.4, No.1, 2008, h. 17

⁶³ Nadim Nachar. "The Mann-Whitney U: A Test for Assessing Whether...",h. 19.

⁶⁴ Hamdhayani."PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ISPRING SUITE PADA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR", *Al- 'Adad: Jurnal Tadris Matematika*, Vol.3,No. 2, 2024, h.130.

$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

Keterangan :

g : Nilai gain.⁶⁵

Pengkategorian N-gain dapat dilihat dalam tabel berikut :⁶⁶

Tabel 3. 3 Tabel Pengkategorian N-Gain

Presentase	Keterangan
<40%	Tidak Efektif
40-55%	Kurang Efektif
56-75%	Cukup efektif
>76%	Efektif

Berdasarkan tabel di atas, persentase efektivitas dibagi menjadi empat kategori, yaitu tidak efektif, kurang efektif, cukup efektif, dan efektif. Persentase kurang dari 40% dikategorikan tidak efektif, 40–55% kurang efektif, 56–75% cukup efektif, sedangkan lebih dari 76% termasuk kategori efektif. Semakin tinggi persentase yang diperoleh, semakin tinggi pula tingkat efektivitas metode atau perlakuan yang digunakan.

⁶⁵ Hamdhani .” PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS...”, h. 129-130.

⁶⁶Irma Sukarelawan, et al., *N-Gain vs Stacking: Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest* (Yogyakarta: Suryacahya, 2024), hlm. 9.

BAB IV

HASIL DPENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian telah dilaksanakan pada tanggal 21 sampai dengan 23 Mei 2026, bertempat di MIN 9 Aceh Utara. Hasil penelitian ini diperoleh dari temuan langsung di lapangan dengan fokus penelitian untuk melihat kemampuan menulis karangan sederhana peserta didik kelas IV MIN 9 Aceh Utara. Data diperoleh melalui dua tes tulis, yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pre-test* dilakukan sebelum diberikan *treatment*, sedangkan *posttest* diberikan setelah diberlakukan *treatment*.

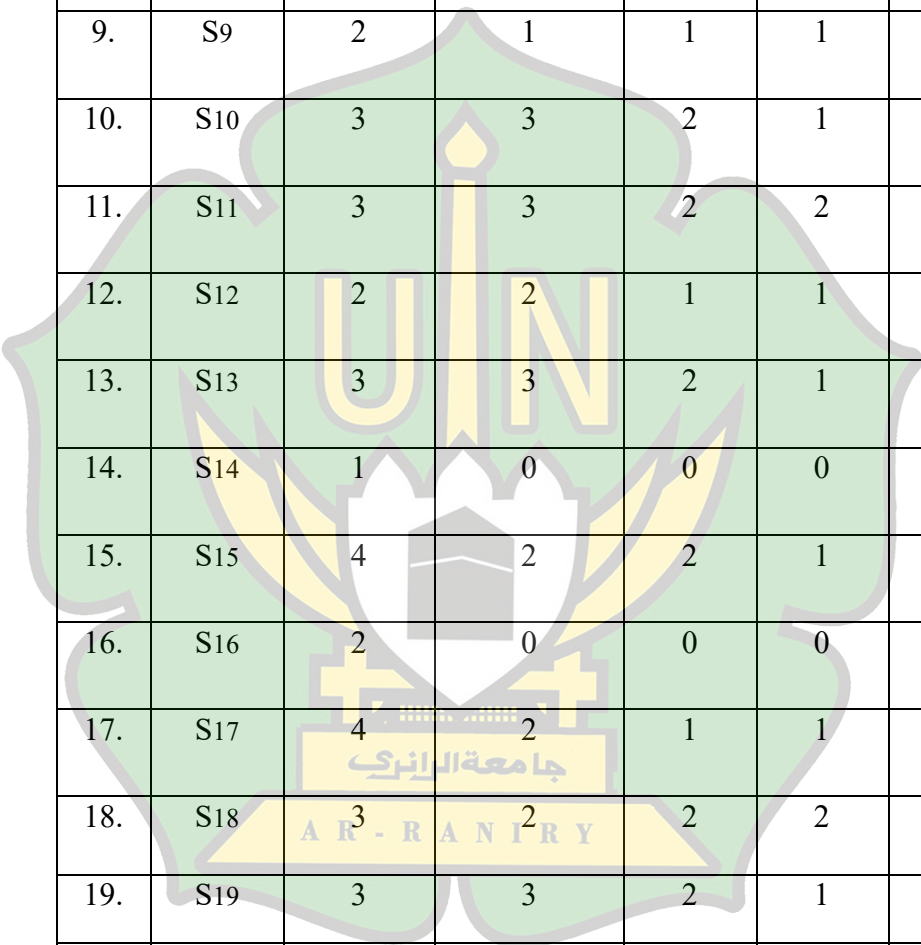
1. Penyajian Data

a. Penyajian Data Kelas Kontrol

Kelas kontrol adalah kelas yang hanya diberikan pembelajaran biasa tanpa diberikan perlakuan khusus yaitu penerapan skor metode konvensional. Sebelum proses pembelajaran dilaksanakan, siswa terlebih dahulu diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menulis karangan sederhana.

Tabel 4. 1 Skor pretest Kelompok Kontrol

No.	Sample	A Ide/ R gagasan	Organisasi	Bahasa /Diksi	Ejaan/ Tanda Baca	Skor Total
1.	S1	4	2	1	1	7
2.	S2	2	2	2	1	7
3.	S3	2	0	0	0	2
4.	S4	3	2	1	1	7



5.	S5	2	2	2	1	7
6.	S6	4	2	1	1	8
7.	S7	3	2	2	1	8
8.	S8	2	2	2	1	7
9.	S9	2	1	1	1	5
10.	S10	3	3	2	1	9
11.	S11	3	3	2	2	10
12.	S12	2	2	1	1	6
13.	S13	3	3	2	1	9
14.	S14	1	0	0	0	1
15.	S15	4	2	2	1	8
16.	S16	2	0	0	0	2
17.	S17	4	2	1	1	8
18.	S18	3	2	2	2	9
19.	S19	3	3	2	1	9
20.	S20	3	2	2	2	9

Dari tabel hasil tes awal kelompok kontrol, kita memperoleh data kemampuan awal siswa sebelum pembelajaran konvensional. Evaluasi didasarkan pada empat indikator mencakup ide/gagasan, organisasi karangan, bahasa/diksi, dan ejaan tanda baca.

Berdasarkan data dari tabel 4.1, hasil *pre-test* kemampuan siswa dalam menulis karangan sederhana kelas IV/a sebagai kelompok kontrol menunjukkan bahwa hasil awal siswa masih tergolong ke dalam kategori rendah dengan nilai yang diperoleh siswa hanya mencapai rentang 1 sampai 10 dari skor maksimum adalah 16. Dari 20 siswa yang mengikuti *pre-test*, nilai tertinggi diperoleh skor sebesar 10 yang hanya didapatkan oleh 1 siswa, sementara itu nilai terendah diperoleh oleh 1 siswa dengan skor sebesar 1. Siswa masih kurang dalam menuangkan isi gagasan yang sesuai dengan tema, struktur karangan masih tergolong kurang lengkap, bahasa yang digunakan sulit untuk dipahami, serta masih terdapat banyak kesalahan pada ejaan dan tanda baca.

Secara umum, hasil data *pre-test* menunjukkan bahwa kemampuan menulis karangan sederhana pada siswa kelas IV/a sebelum diberikan perlakuan masih perlu dilakukan peningkatan. Oleh karena itu, penelitian pada kelas kontrol akan dilanjutkan dengan pemberian *post-test* dimana perlakuan yang diterapkan adalah metode konvensional.

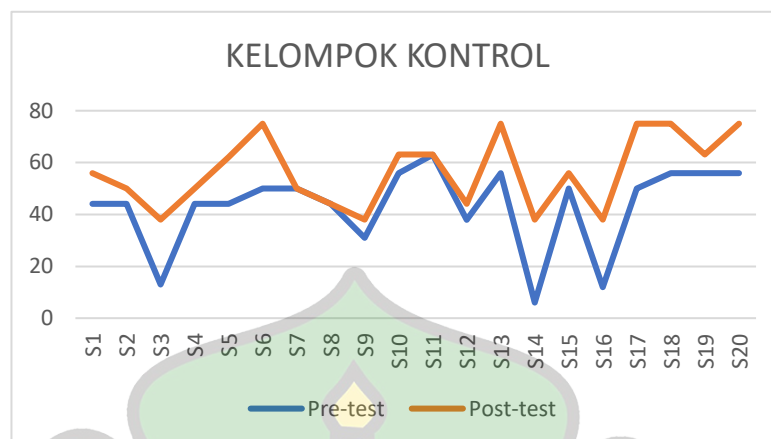
Tabel 4. 2 Skor *Posttest* Kelompok Kontrol

No .	Sampel	Ide/ Gagasan	Organisasi	Bahasa/ Diksi	Ejaan/ Tanda Baca	Skor Total
1.	S1	3	3	2	1	9
2.	S2	3	2	2	1	8
3.	S3	3	1	1	1	6
4.	S4	4	2	1	1	8
5.	S5	4	2	2	2	10
6.	S6	4	3	3	2	12
7.	S7	3	3	1	1	8
8.	S8	3	2	1	1	7
9.	S9	3	1	1	1	6

10.	S10	3	3	2	1	10
11.	S11	4	2	2	2	10
12.	S12	2	3	1	1	7
13.	S13	4	4	2	2	12
14.	S14	2	2	1	1	6
15.	S15	4	3	1	1	9
16.	S16	3	1	1	1	6
17.	S17	4	3	3	2	12
18.	S18	4	4	2	2	12
19.	S19	4	2	2	2	10
20.	S20	4	3	3	2	12

Berdasarkan hasil tes akhir kelas kelompok kontrol, diperoleh gambaran umum mengenai kemampuan para siswa setelah mereka menjalani proses pembelajaran konvensional.

Pada tabel 4.2 Hasil *post-test* menulis karangan sederhana pada siswa kelas IV/a sebagai kelompok kontrol menunjukkan adanya sedikit peningkatan nilai dibandingkan dengan hasil nilai yang diperoleh dari *pre-test*. Nilai yang diperoleh oleh siswa mulai sedikit meningkat yaitu pada rentang 6 hingga 12 dari 16 sebagai skor maksimum. Dari 20 siswa yang telah mengikuti *post-test*, nilai tertinggi diperoleh oleh 5 siswa dengan skor sebesar 12. Sementara nilai terendah diperoleh oleh 4 siswa dengan skor sebesar 6. Dapat dilihat dari hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada penerapan metode konvensional. Namun, berdasarkan aspek penilaian masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam menggunakan bahasa atau diksi masih tidak tepat, serta penerapan ejaan dan tanda baca yang tidak sesuai, sehingga skor yang diperoleh pada kedua aspek tersebut masih belum mencapai batas atau kategori yang optimal, sehingga masih memerlukan peningkatan untuk dapat mencapai kategori maksimal.

Tabel 4. 3 Grafik Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest* (Kontrol)

Berdasarkan Gambar 4.3 terlihat bahwa nilai *posttest* siswa pada kelas kontrol cenderung lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest*. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menulis karangan sederhana setelah proses pembelajaran berlangsung. Akan tetapi, peningkatan yang terjadi belum terlalu besar karena pembelajaran yang digunakan masih menggunakan metode konvensional tanpa penerapan metode gamifikasi.

Tabel 4. 4 Nilai *Pretest* -*Posttest* Kelompok Kontrol

No.	Sampel	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1.	S1	44	56
2.	S2	44	50
3.	S3	13	38
4.	S4	44	50
5.	S5	44	62
6.	S6	50	75
7.	S7	50	50
8.	S8	44	44
9.	S9	31	38
10.	S10	56	63
11.	S11	63	63
12.	S12	38	44

13.	S13	56	75
14.	S14	6	38
15.	S15	50	56
16.	S16	12	38
17.	S17	50	75
18.	S18	56	75
19.	S19	56	63
20.	S20	56	75

Berdasarkan Tabel 4.4 hasil data *pre-test* menulis karangan sederhana kelompok kontrol, diperoleh rata-rata/*mean* sebesar 43.15, dengan nilai tertinggi 63 sedangkan nilai terendah adalah 6. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih tergolong dalam kategori rendah. Hal ini dapat kita lihat dari masih terdapat beberapa siswa yang memperoleh nilai rendah, terutama pada kemampuan mengembangkan ide, menyusun organisasi karangan, penggunaan bahasa/diksi, serta penerapan ejaan dan tanda baca. Setelah diterapkannya pembelajaran konvensional, nilai *post-test* menunjukkan sedikit peningkatan dengan nilai rata-rata/*mean* berubah menjadi 56.40. Nilai mulai mengalami peningkatan dengan nilai tertinggi sebesar 75 dan nilai terendah sebesar 38. Dengan demikian dapat disimpulkan adanya peningkatan rata-rata sebesar 13,25 poin dari *pre-test* ke *post-test*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kelompok kontrol mengalami sedikit peningkatan pada kemampuan menulis karangan sederhana setelah mengikuti pembelajaran konvensional. Namun, peningkatan tersebut belum bisa dikatakan optimal karena masih terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan gagasan, menyusun kalimat secara runtut, serta menerapkan penggunaan bahasa dan ejaan yang tepat dalam penulisan karangan sederhana.

b. Penyajian Data Kelas Eksperimen

Kelas eksperimen merupakan kelas yang diberikan perlakuan menggunakan metode gamifikasi. Sebelum penerapan metode gamifikasi dilakukan, peserta didik terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik.

Tabel 4. 5 Skor *Pretest* kelompok eksperimen

No.	Sampel	Ide/ gagasan	Organisasi	Bahasa/ Diksi	Ejaan/ Tanda Baca	Skor Total
1.	S1	3	2	1	1	7
2.	S2	4	1	2	1	8
3.	S3	2	1	1	1	5
4.	S4	3	3	2	1	9
5.	S5	2	2	1	1	6
6.	S6	4	2	2	2	10
7.	S7	4	2	1	1	8
8.	S8	3	2	1	1	7
9.	S9	3	2	2	1	8
10.	S10	3	3	2	1	9
11.	S11	3	2	1	1	7
12.	S12	0	0	0	0	2
13.	S13	2	0	0	0	2
14.	S14	3	3	3	1	10
15.	S15	2	0	0	0	2
16.	S16	1	2	1	1	5
17.	S17	4	2	1	1	8
18.	S18	2	1	1	1	5
19.	S19	2	1	1	1	5
20.	S20	4	2	2	1	9

Berdasarkan hasil *pre-test* dari kelas eksperimen, diperoleh data awal melalui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan menggunakan metode gamifikasi.

Berdasarkan tabel 4.5 hasil dari *pre-test* kelompok eksperimen terhadap kemampuan menulis karangan sederhana siswa kelas IV/b menunjukkan kemampuan awal memperoleh skor terendah yaitu sebesar 2 diperoleh oleh 3 siswa, sementara skor tertinggi sebesar 10 yang diperoleh oleh 2 siswa, dari skor maksimum sebesar 16. Sebagian besar nilai yang diperoleh siswa dengan nilai rentang 5 sampai 9 termasuk kedalam kategori kurang dan masih perlu ditingkatkan.

Berdasarkan aspek penilaian, masih perlu ditingkatkan pada aspek kemampuan dalam mengorganisasikan gagasan menjadi sebuah karangan yang jelas dan runtut. Selain itu, penggunaan bahasa atau diksi yang kurang tepat serta penerapan ejaan dan tanda baca belum termasuk kedalam kategori maksimal. Hal ini dapat dilihat dari masih banyaknya siswa yang memperoleh nilai rendah pada aspek bahasa/diksi, dan ejaan atau tanda baca.

Dapat disimpulkan, berdasarkan hasil *pre-test* menunjukkan bahwa kemampuan menulis karangan sederhana pada siswa kelas IV/b masih tergolong kedalam kategori rendah sehingga masih memerlukan pengembangan lebih lanjut. Oleh karena itu, metode gamifikasi diterapkan untuk membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengembangkan ide, menggunakan bahasa yang tepat Menyusun karang dengan runtut, serta menerapkan ejaan dan tanda baca dengan baik dan benar.

Tabel 4. 6 Skor *Posttest* kelompok eksperimen

No.	Sampel	Ide/ Gagasan	Organisasi	Bahasa /Diksi	Ejaan/ Tanda Baca	Nilai
1.	S1	4	4	3	3	14
2.	S2	4	3	3	2	12
3.	S3	4	3	1	2	10

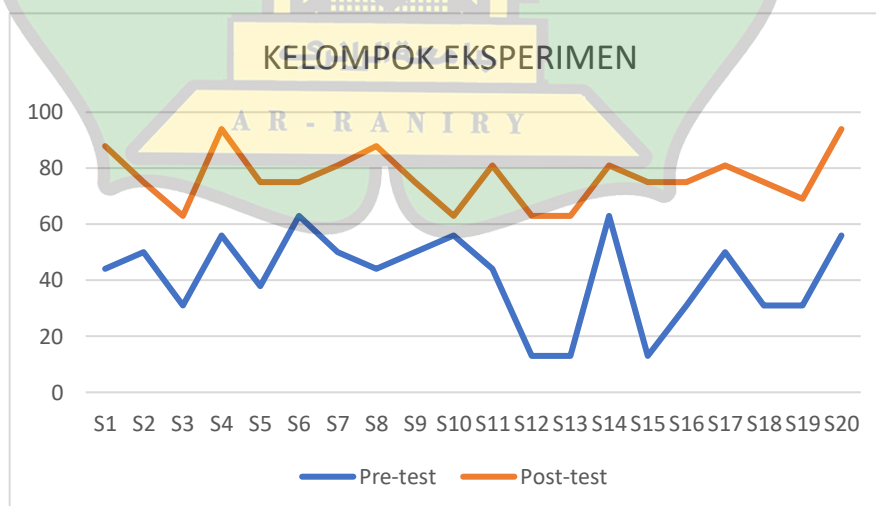
4.	S4	4	4	4	3	15
5.	S5	4	3	4	1	12
6.	S6	4	4	3	1	12
7.	S7	3	4	3	3	13
8.	S8	3	4	4	3	14
9.	S9	4	3	3	2	12
10.	S10	4	4	1	1	10
11.	S11	4	3	4	2	13
12.	S12	3	4	4	1	10
13.	S13	4	4	3	2	10
14.	S14	4	4	3	2	13
15.	S15	4	3	4	1	12
16.	S16	4	4	2	2	12
17.	S17	4	3	4	2	13
18.	S18	4	3	3	2	12
19.	S19	4	4	2	1	11
20.	S20	4	4	4	3	15

Berdasarkan hasil *post-test* kelas eksperimen diperoleh Gambaran kemampuan siswa setelah diterapkannya metode gamifikasi. Hasil *post-test* menunjukkan adanya peningkatan dalam menulis karangan sederhana siswa kelas IV/b kelompok eksperimen. Nilai yang diperoleh mencapai pada rentang 10 hingga 15 dari maksimal skor 16. Dimana nilai tertinggi diperoleh oleh 2 siswa dengan nilai skor sebesar 15. Sementara nilai terendah diperoleh oleh 4 siswa dengan skor diraih sebesar 10. Sebagian besar siswa memperoleh nilai pada rentang 12-14, yang menunjukkan adanya peningkatan dalam menulis karangan sederhana dibandingkan dengan sebelum diberikannya perlakuan.

Berdasarkan aspek penilaian, terjadi peningkatan pada kemampuan menulis karangan sederhana siswa kelas IV/b, siswa mulai memperoleh skor lebih baik dari sebelum diterapkannya metode gamifikasi. Peningkatan

tersebut dapat terlihat dari aspek kemampuan siswa dalam mengembangkan ide atau gagasan mengalami peningkatan yang baik. Karangan mereka sudah mulai jelas dan sistematis. Siswa mampu mengorganisasikan gagasan menjadi karangan yang runtut dan terarah, tidak hanya itu, penggunaan bahasa/diksi mengalami perkembangan yang cukup memuaskan. Peningkatan tersebut juga terlihat dari pada aspek ejaan dan tanda baca, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang belum mendapatkan skor optimal pada aspek tersebut. Namun, hasil dari *post-test* menunjukkan bahwa metode pembelajaran gamifikasi mampu memberikan dampak positif terhadap kemampuan siswa dalam menulis karangan sederhana. Siswa yang sebelumnya kurang mampu dalam mengembangkan ide menjadi lebih mampu dalam hal tersebut, siswa yang dulunya tidak bisa menyusun karangan secara terstruktur menjadi mampu dalam mengelola karangannya menjadi lebih runtut dan mudah dipahami pembaca terhadap karangannya. Tidak hanya itu siswa mulai menggunakan pilihan kata yang sesuai dengan karangannya, serta mampu menerapkan ejaan dan tanda baca dengan lebih baik dibandingkan sebelum diberikan perlakuan.

Tabel 4. 7 Grafik Perbandingan hasil Pre-test dan Post-test (Eksperimen)



Berdasarkan Gambar 4.7 terlihat bahwa nilai *posttest* siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan dibandingkan nilai *pretest*.

Hampir seluruh siswa memperoleh nilai *post-test* yang lebih tinggi daripada nilai *pre-test*. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode gamifikasi mampu meningkatkan kemampuan menulis karangan sederhana siswa kelas IV MIN 9 Aceh Utara.

Tabel 4. 8 Nilai *Pretest Posttest* Kelompok Eksperimen

No	Sampel	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1.	S1	44	88
2.	S2	50	75
3.	S3	31	63
4..	S4	56	94
5.	S5	38	75
6.	S6	63	75
7.	S7	50	81
8.	S8	44	88
9.	S9	50	75
10.	S10	56	63
11.	S11	44	81
12.	S12	13	63
13.	S13	13	63
14.	S14	63	81
15.	S15	13	75
16.	S16	31	75
17.	S17	50	81
18.	S18	31	75
19.	S19	31	69
20.	S20	56	94

Berdasarkan Tabel 4.8 hasil nilai *pre-test* pada kelas eksperimen menghasilkan nilai rata-rata/*mean* sebesar 41,35. Pada nilai *post-test* terjadi peningkatan sebesar 76,70. Peningkatan terjadi sebesar 35.35 poin ini

menunjukkan bahwa kemampuan menulis karangan sederhana siswa mengalami peningkatan yang cukup tinggi setelah diterapkannya metode gamifikasi dengan permainan *match up* untuk membantu proses karangan mereka. Hal ini dapat dibuktikan melalui kemampuan siswa yang menunjukkan perkembangan, mereka mampu mengembangkan ide atau gagasan dengan baik, mampu Menyusun karangan secara runtut, serta mampu menggunakan ejaan dan tanda baca yang tepat. Jika dibandingkan, kelas kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 13,25 poin, maka peningkatan pada kelas eksperimen menunjukkan hasil yang jauh lebih besar. Namun, untuk mengetahui apakah perbedaan tersebut signifikan secara statistik, dilakukan pengujian hipotesis menggunakan *Mann-Whitney U Test* yang akan dibahas pada bagian berikutnya.

2. Pelaksanaan Perlakuan

a. Pelaksanaan Pembelajaran Pada Kelas Kontrol (IV/a)

Pada kelas kontrol, pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode pengajaran konvensional, sebagaimana biasanya dilakukan oleh guru di dalam kelas. Guru menjelaskan materi, memberikan contoh, dan memberikan tugas latihan kepada para siswa kemudian menulis karangan sederhana sesuai petunjuk guru.

b. Pelaksanaan Pembelajaran Pada Kelas Eksperimen (IV/b)

Pada kelas eksperimen, pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode gamifikasi, Siswa mengikuti pembelajaran melalui aktivitas permainan *Mach up* berupa beberapa gambar yang disusun acak kemudian siswa menyusun gambar tersebut menjadi terarah dan padu. Setelah gambar acak tersusun dengan baik, mereka mulai menulis karangan dengan arahan-arahan dari gambar yang telah mereka susun sehingga cerita yang mereka tulis menjadi jelas dan runtut. Karangan yang disusun dengan jelas dan terstruktur dengan baik akan memudahkan pembaca untuk memahami pesan yang ingin disampaikan oleh penulis.

3. Analisis Data Kemampuan Menulis

a. Uji Deskriptif

Pengujian deskriptif didapat dari data nilai *pre-test* dan *posttest* yang sudah dikumpulkan. Analisis deskriptif yang diuji adalah *mean* dengan bantuan aplikasi IBM SPSS versi 27.0. Analisis deskriptif untuk uji *pre-test* dan *post-test* kelompok (kontrol dan eksperimen) tersebut dapat dilihat di tabel berikut.

Tabel 4.9 Analisis Deskriptif Pretest *Posttest* (Kontrol dan Eksperimen)

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PRETESTKONTROL	20	6	63	43.15	15.968
POSTTESTKONTROL	20	38	75	56.40	13.911
PRETESTEKSPERIMEN	20	13	63	41.35	15.816
POSTTESTEKSPERIMEN	20	63	94	76.70	9.620
Valid N (listwise)	20				

Berdasarkan tabel 4.9 hasil pengujian deskriptif kemampuan menulis karangan sederhana dengan $N = 20$ siswa kelas IV diperoleh hasil rata-rata (*mean*) pada kelas kontrol *pre-test* sebesar 43.15 dengan standar deviasi sebesar 15.968, varians sebesar 254.976, nilai terkecil sebesar 6, dan nilai terbesar sebesar 63. Pada kelas kontrol *post-test* diperoleh hasil rata-rata (*mean*) sebesar 56.40 standar deviasi sebesar 13.911, varians sebesar 139.516, nilai terkecil sebesar 38, dan nilai terbesar sebesar 75. Pada kelas eksperimen *pre-test* diperoleh hasil rata-rata (*mean*) sebesar 41.35, dengan standar deviasi sebesar 15.816, varians sebesar 250.134, nilai terkecil sebesar 13, dan nilai terbesar sebesar 63. Pada kelas eksperimen *post-test* diperoleh hasil rata-rata (*mean*) sebesar 76,70, standar deviasi sebesar 9.620, varians sebesar 86.053, nilai terkecil sebesar 63, dan nilai terbesar sebesar 94.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif tersebut, terdapat perbedaan peningkatan kemampuan menulis karangan sederhana antara kelas kontrol

dan kelas eksperimen. Hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada kelas control meningkat dari 43,15 menjadi 56,40, sehingga peningkatan terjadi sebesar 13,24 poin. Sementara itu, nilai rata-rata pada kelas eksperimen juga meningkat sebesar 41,35 menjadi 76,70. Peningkatan ini meningkat sebesar 35,35 poin. Rata-rata peningkatan nilai pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dalam kemampuan menulis karangan sederhana kelas IV MIN 9 Aceh Utara. Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan lebih tinggi dalam menulis karangan sederhana dengan menggunakan metode gamifikasi.

Hasil ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen dengan menerapkan metode gamifikasi memiliki efek yang lebih baik pada kemampuan siswa dalam menulis karangan sederhana dibandingkan dengan kelas kontrol yang menerapkan metode pembelajaran konvensional. Namun untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan peningkatan signifikan secara statistik, dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan *Mann Whitney U Test*.

b. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data berdistribusi normal atau tidak berdistribusi dengan normal. Karena jumlah sampel yang diperoleh kurang dari 50 orang ($n = 20$), maka pada data uji normalitas ini didasarkan pada nilai signifikansi Shapiro-Wilk.

Kriteria pengujian:

- 1) Jika $\text{Sig.} > 0,05$ maka data berdistribusi normal.
- 2) Jika $\text{Sig.} < 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

Tabel 4. 10 Uji Normalitas Pre-test Dan Post-test

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETESTKONTROL	.271	20	<.001	.828	20	.002
POSTTESTKONTROL	.159	20	.197	.887	20	.024
PRETESTEKSPERIMEN	.167	20	.148	.910	20	.063
POSTTESTEKSPERIMEN	.180	20	.089	.915	20	.079

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 4.10 dapat dilihat hasil dari data *pre-test* kelas kontrol memiliki nilai signifikansi sebesar 0.002 dan data *post-test* sebesar 0,024 sehingga tidak berdistribusi normal. Sementara itu, data *pre-test* kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi sebesar 0,063 dan *post-test* sebesar 0,079 sehingga berdistribusi normal. Dikarenakan uji normalitas ini tidak berdistribusi dengan normal pada *pretest* dan *posttest* kelas kontrol, maka pengujian hipotesis dilanjutkan dengan menggunakan uji nonparametric Mann Whitney U Test.

c. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan bertujuan untuk mengetahui apakah data varians antara kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki kesamaan. Berikut tabel hasil uji *Lavene's Test* :

Tabel 4. 11 Uji Homogenitas (Lavene's Test) Pre-test Kontrol dan Eksperimen

		Levene's Test for Equality of Variances					t-Test for Equality of Means			
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
POSTTEST	Equal variances assumed	4.827	.034	-5.368	38	<.001	-20.300	3.782	-27.956	-12.644
	Equal variances not assumed			-5.368	33.789	<.001	-20.300	3.782	-27.987	-12.613

Berdasarkan data dari Tabel 4.11 hasil uji homogenitas melalui uji Lavene's Test menunjukkan nilai F sebesar 4,827 dengan (sig.) sebesar 0,034. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,034 < 0,05$), maka varians data post-test antara kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak homogen.

Berdasarkan hasil uji normalitas sebelumnya diketahui bahwa data *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol tidak berdistribusi normal, sehingga data penelitian ini tidak memenuhi uji parametrik, sehingga pengujian hipotesis akan dilakukan dengan menggunakan uji nonparametrik Mann Whitney U Test.

d. Uji Hipotesis dengan menggunakan *Mann-Whitney U Test*

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *Mann-Whitney U Test*. Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui bahwa tidak semua data berdistribusi normal hanya pada kelas eksperimen data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal, sedangkan pada kelas kontrol data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi dengan tidak normal maka dari hal itu dilanjutkan uji non-parametrik Mann-Whitney U Test dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan menulis karangan sederhana antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Kriteria Pengujian :

- a. Jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.
- b. Jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Tabel 4. 12 Hasil Ranks Mann-Whithney U Test

KELAS		N	Mean Rank	Sum of Ranks
POSTTEST	POSTTESTKONTROL	20	12.93	258.50
	POSTTESTEKSPERIMEN	20	28.08	561.50
Total		40		

Berdasarkan hasil data dari Tabel 4.12 diketahui kelas kontrol memperoleh nilai *Mean Rank* sebesar 12.93, sedangkan kelas eksperimen memperoleh nilai *Mean Rank* sebesar 28.08. Nilai *Mean Rank* tertinggi terdapat pada kelas eksperimen, ini menunjukkan bahwa kemampuan menulis

karangan siswa kelas IV pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol.

Tabel 4. 13 Hasil Uji Mann-Whitney U Test

Test Statistics ^a	
	POSTTEST
Mann-Whitney U	48.500
Wilcoxon W	258.500
Z	-4.171
Asymp. Sig. (2-tailed)	<.001
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	<.001 ^b

a. Grouping Variable: KELAS
b. Not corrected for ties.

Berdasarkan Tabel 4.13 diketahui nilai uji Mann-Whitney U Test sebesar 48,500, dengan nilai Z -4,171, dan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar <.001. Karena nilai Asymp. Sig. (2-tailed) lebih kecil dari 0.05 ($0.001 < 0.05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis karangan sederhana siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan menulis karangan sederhana siswa kelas IV MIN 9 Aceh Utara. Hasil penelitian ini juga diperkuat dengan data nilai *mean rank* kelas eksperimen sebesar 28,08 yang lebih tinggi dibandingkan hasil data dari kelas kontrol yaitu sebesar 12,93.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi seperti pemberian gambar acak, menyusun gambar, dan aktivitas belajar yang menyenangkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan metode gamifikasi sehingga berdampak pada peningkatan kemampuan menulis.

e. Analisis Efektifitas Metode Gamifikasi menggunakan N-gain

Analisis N-Gain dilakukan untuk mengetahui Tingkat efektifitas metode gamifikasi terhadap kemampuan menulis karangan sederhana pada siswa kelas IV MIN 9 Aceh Utara. Adapun hasil analisis nilai N-Gain dapat dilihat pada tabel 4.14 sebagai berikut:

Tabel 4. 14 Hasil Analisis N-Gain

Descriptives			
		Statistic	Std. Error
Ngain_kontrol	Mean	.2303	.03776
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	.1512
		Upper Bound	.3093
	5% Trimmed Mean	.2281	
	Median	.1867	
	Variance	.029	
	Std. Deviation	.16885	
	Minimum	.00	
	Maximum	.50	
	Range	.50	
	Interquartile Range	.31	
	Skewness	.236	.512
	Kurtosis	-1.276	.992
Ngain_eksperimen	Mean	.5959	.03816
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	.5160
		Upper Bound	.6758
	5% Trimmed Mean	.6053	
	Median	.6084	
	Variance	.029	
	Std. Deviation	.17064	
	Minimum	.16	
	Maximum	.86	
	Range	.70	
	Interquartile Range	.20	
	Skewness	-.645	.512
	Kurtosis	1.194	.992

Berdasarkan tabel 4.14 diperoleh rata-rata N-Gain pada kelas kontrol sebesar 0.2303 termasuk kedalam kategori rendah. Sementara itu, rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 05959. yang termasuk dalam kategori sedang.

Hasil menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan menulis karangan sederhana siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Perbedaan hasil nilai N-Gain antara kelas eksperimen menunjukkan bahwa penerapan metode gamifikasi mampu memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan menerapkan pembelajaran konvensional.

Dengan demikian, berdasarkan hasil analisis N-gain, peningkatan kemampuan menulis karangan sederhana melalui metode gamifikasi cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis karangan sederhana siswa kelas IV MIN 9 Aceh Utara.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan menulis siswa kelas IV MIN 9 Aceh Utara, dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis gamifikasi dan untuk mengetahui terdapat perbedaan signifikan sebelum dan sesudah menggunakan metode gamifikasi untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan sederhana pada siswa kelas IV MIN 9 Aceh Utara. Dari ketercapaian kedua tujuan penelitian ini, dapat terlihat efektivitas metode gamifikasi untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas IV MIN 9 Aceh Utara. Metode gamifikasi merupakan salah satu metode pembelajaran yang menerapkan unsur-unsur permainan dalam kegiatan belajar untuk membantu meningkatkan partisipasi, keikutsertaan, serta melibatkan siswa dalam segala proses pembelajaran. Menulis merupakan salah satu kemampuan berkomunikasi secara tidak langsung sehingga kemampuan menulis termasuk dalam keterampilan berkomunikasi. Kelebihan menggunakan metode gamifikasi dapat meningkatkan kemampuan menulis, termasuk kemampuan menulis karangan sederhana. Selain dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi, kelebihan metode gamifikasi dapat digunakan untuk menumbuhkan ide dari permainan yang dimainkan oleh mereka dimana permainan tersebut dapat mengarahkan karangan mereka menjadi cerita yang lebih runtut dan jelas khususnya menulis karangan sederhana.

1. Kemampuan Menulis Karangan Sederhana Siswa Sebelum Diberikan Perlakuan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari *pre-test*, kemampuan menulis karangan sederhana siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen masih tergolong dalam kategori rendah. Nilai rata-rata pada kelas kontrol diperoleh sebesar 43,15 sedangkan pada kelas eksperimen nilai rata-rata diperoleh sebesar 41,35. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa sebelum perlakuan diberikan, kemampuan menulis siswa masih perlu untuk ditingkatkan. Rendahnya kemampuan menulis siswa disebabkan oleh kesulitan dalam Menyusun kalimat yang runtut, kesulitan dalam mengembangkan ide, serta penggunaan Bahasa yang masih kurang tepat. Kondisi ini sejalan dengan teori dari Hermawan yang

menyatakan bahwa kemampuan menulis seseorang dalam menuangkan ide, gagasan, pikiran, perasaan, dan pengalaman hidupnya dalam bentuk tulisan yang disusun secara tertata, rapi, dan mudah dipahami alurnya. Selain itu kemampuan menulis tidak hanya sebatas menulis kata dan kalimat tetapi juga mencakup kemampuan menggunakan ejaan, kosakata yang baik dan benar, serta penyusunan karangan yang runtut dan terarah.

2. Kemampuan Menulis Karangan Sederhana Siswa Setelah Diberikan Perlakuan

Berdasarkan hasil nilai dari data *post-test*, kemampuan menulis karangan sederhana siswa kelas IV mengalami peningkatan pada kedua kelas. Pada kelas eksperimen nilai *post-test* tergolong lebih tinggi dibandingkan dengan hasil nilai dari *post-test* kelas kontrol. Rata-rata nilai *post-test* dari kelas eksperimen diperoleh sebesar 76.70, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai *post-test* sebesar 56,40. Hasil dari data tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan metode gamifikasi mampu membantu siswa dalam mengembangkan ide, Menyusun karangan dengan tepat, serta siswa dapat menggunakan Bahasa yang baik dalam menulis karangan sederhana.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Kapp yang menyatakan bahwa gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks nonpermainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik. Melalui aktivitas pembelajaran yang menarik dan interaktif, siswa menjadi lebih termotivasi untuk mengembangkan ide, menyusun karangan, serta menyelesaikan tugas menulis dengan lebih baik.

3. Efektivitas Metode Gamifikasi terhadap Kemampuan Menulis Karangan Sederhana

Hasil dari uji non-parametrik Mann-Whitney U Test menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis karangan sederhana siswa pada kelas kontrol dan kelas

eksperimen setelah diberikan perlakuan. Hasil nilai tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis karangan sederhana pada siswa kelas kontrol dan siswa kelas eksperimen. Selain itu, nilai *Mean Rank* pada kelas eksperimen diperoleh sebesar 28.08 lebih tinggi dibandingkan *Mean Rank* nilai kelas kontrol sebesar 12.93. Dari hasil data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang menerapkan pembelajaran menggunakan metode gamifikasi lebih baik dibandingkan siswa yang mengikuti kelas pembelajaran pembelajaran konvensional.

Hasil tersebut diperkuat dengan analisis N-Gain yang menunjukkan bahwa nilai dari kelas eksperimen memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 0,5959 dengan kategori sedang, sedangkan nilai kelas kontrol hanya memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 0,2303 dengan kategori rendah. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode gamifikasi mampu meningkatkan kemampuan menulis karangan sederhana siswa secara lebih optimal. Keefektifan metode gamifikasi saya lihat dari peningkatan kemampuan siswa berdasarkan N-Gain. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 0,5959 atau 59,59% dengan kategori sedang atau cukup efektif, sedangkan kelas kontrol hanya memperoleh 0,2303 atau 23,03% dengan kategori rendah. Artinya, peningkatan kemampuan menulis pada kelas yang menggunakan metode gamifikasi lebih tinggi dibandingkan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hasil tersebut kemudian diperkuat dengan uji Mann-Whitney yang memperoleh nilai Sig. $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas.

Hasil dari penelitian ini sejalan dengan teori Kapp yang menyatakan bahwa gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan dalam kegiatan non-permainan (pembelajaran) untuk dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Melalui penerapan metode gamifikasi, siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Kondisi tersebut dapat membantu siswa untuk terus mengembangkan ide, menyusun kalimat, serta menuangkan gagasan secara runtut dalam bentuk karangan sederhana yang runtut dan terarah.

Peningkatan tersebut terjadi karena metode gamifikasi menghadirkan unsur permainan dalam pembelajaran sehingga siswa menjadi aktif dan terlibat, serta antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menulis. Melalui aktivitas permainan yang digunakan selama kegiatan pembelajaran, siswa menjadi lebih mudah dalam mengembangkan ide, menyusun kalimat dengan baik, serta menuliskan gagasan secara runtut dan jelas dalam bentuk karangan sederhana. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Hamidah dan Syamsiah yang menyatakan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, serta penelitian Nugroho dan Lestari yang menunjukkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan kemampuan menulis narasi siswa sekolah dasar.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Gamifikasi merupakan penggunaan unsur-unsur dan mekanisme permainan dalam konteks selain permainan, termasuk dalam kegiatan pembelajaran, dengan tujuan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan siswa. Gamifikasi tidak berarti menjadikan seluruh proses pembelajaran sebagai permainan, tetapi memanfaatkan karakteristik permainan, seperti tantangan, aturan, umpan balik, penghargaan, dan aktivitas interaktif, untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Metode gamifikasi merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan mekanisme permainan sebagai bagian dari aktivitas pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penerapan metode gamifikasi memiliki hubungan dengan pembelajaran menulis karangan sederhana karena kegiatan menulis membutuhkan kemampuan siswa dalam menemukan, mengembangkan, dan mengorganisasikan gagasan ke dalam bentuk tulisan yang runtut. Melalui aktivitas gamifikasi, siswa dapat diberikan stimulus berupa permainan, gambar, pencocokan informasi, atau tantangan yang dapat membantu siswa memperoleh dan mengembangkan ide sebelum menuangkannya ke dalam karangan. Dalam penelitian ini, metode gamifikasi diterapkan melalui permainan *Match Up* pada *Wordwall*, yang digunakan untuk mencocokkan gambar atau informasi sebagai stimulus bagi siswa dalam mengembangkan gagasan. Dengan demikian, penggunaan metode gamifikasi diharapkan dapat menciptakan pembelajaran menulis yang lebih interaktif, meningkatkan keterlibatan siswa, serta membantu siswa dalam mengembangkan ide sehingga kemampuan menulis karangan sederhana dapat meningkat.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai efektivitas metode gamifikasi terhadap kemampuan menulis karangan sederhana siswa kelas IV MIN 9 Aceh Utara, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Kemampuan menulis karangan sederhana pada siswa kelas IV sebelum diberikan perlakuan masih tergolong rendah. Hal ini dapat terlihat berdasarkan data dari rata-rata nilai pretest kelas kontrol sebesar 43.15 dan kelas eksperimen sebesar 41,35.
2. Kemampuan menulis karangan sederhana pada siswa kelas IV setelah diberikan perlakuan yaitu metode gamifikasi mengalami peningkatan. Rata-rata nilai *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 76.70 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 56,40.
3. Metode gamifikasi berpengaruh terhadap kemampuan menulis karangan sederhana siswa kelas IV MIN 9 Aceh Utara. Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil uji *Mann-Whitney U Test* yang menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $<0,001$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, hasil analisis N-Gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,5959 tergolong dalam kategori sedang, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,2303 tergolong dalam kategori rendah.

Dalam penelitian ini permainan *Match Up* pada situs *Wordwall* dipilih berdasarkan kesesuaian permainan dengan pembelajaran, *Match Up* dapat membantu siswa dalam menulis karangan sederhana melalui aktivitas mencocokkan gambar yang dapat membantu menghubungkan stimulus siswa dengan memberikan ide yang akan dikembangkan dalam karangan. *Wordwall* dipilih karena situs tersebut mudah diakses selain itu terdapat banyak jenis atau model gamifikasi didalamnya hanya perlu disesuaikan saja sesuai dengan yang diperlukan. Selain itu, dengan menggunakan metode gamifikasi tersebut juga dapat membuat kegiatan pembelajaran menulis menjadi lebih interaktif sehingga siswa lebih terlibat dalam proses mengembangkan gagasan sebelum menuangkannya ke dalam bentuk karangan sederhana.

B. Saran

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk menerapkan metode gamifikasi sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi menulis karangan sederhana, karena metode ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan kemampuan menulis siswa.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran yang menerapkan unsur-unsur permainan seperti gamifikasi serta dapat terus melatih kemampuan menulis agar dapat mengembangkan ide dan gagasan dengan lebih baik dan terstruktur.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam mendukung penggunaan metode gamifikasi sebagai metode pembelajaran inovatif dan kreatif yang mampu meningkatkan keterampilan siswa disekolah dasar.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian mengenai metode gamifikasi pada materi, jenjang pendidikan, atau keterampilan berbahasa lainnya sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih luas dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd. Rahman dan Erni Ekafitria Bahar. (2019). "Efektivitas Pembelajaran Matematika melalui Penerapan Pendekatan Matematika Realistik pada Siswa Kelas X SMA Negeri 19 Gowa". *SIGMA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1): 18–28. DOI: 10.26618/sigma.v11i1.3076.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Campbell, Steve, Melanie Greenwood, Sarah Prior, Toniele Shearer, Kerrie Walkem, Sarah Young, dan lainnya. (2020). "Purposive Sampling: Complex or Simple? Research Case Examples". *Journal of Research in Nursing*, 25: 652–661. DOI: 10.1177/1744987120927206.
- Damayanti, Lilis, Sri Awan Asri, dan Syamzah Ayuningrum. (2021). "Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Sederhana melalui Media Komik". *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III (SEMNARA 2021)*, 704–713.
- Dewi, Anita Candra. (2025). "Keterampilan Menulis Sebagai Fondasi Literasi Abad Ke-21: Analisis Literatur Terhadap Model dan Strategi Pembelajaran Efektif". *Intelektual: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Mahasiswa dan Akademisi*, 1(5): 1–14. DOI: 10.64690/intelektual.v1i5.438.
- Diana, Ariani. (2020). "Gamifikasi untuk Pembelajaran". *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2): 144–149. DOI: 10.21009/JPI.032.09.
- Dwanda Putra, Lovandri, Faqih Nur Hidayat, Iqlima Nurul Izzati, dan M. Alam Ramadhan. (2024). "Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Kolaborasi pada Siswa Sekolah Dasar". *ALACRITY: Journal of Education*, 4(3): 131–139. DOI: 10.52121/alacrity.v4i3.415
- Fitri, Agus Zaenul dan Nik Haryanti. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan*:

Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Method, dan Research and Development.
Cetakan 1. Malang: Madani Media.

Fitrianti, D.K., R. Apriyana, S. Faradilla, dan R. Setiawaty. (2024). "Pengembangan Model Menulis Menggunakan Media Melambung Berbasis QR untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, **13**(2): 100–110.

Fuchs, Kevin. (2024). "Challenges with Gamification in Higher Education: A Narrative Review with Implications for Educators and Policymakers". *International Journal of Changes in Education*, **1**(1): 51–56. DOI: 10.47852/bonviewIJCE32021604.

Hamdhani, Suriyana dan Ika Sari Fitriana. (2024). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ispring Suite pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar". *Al-'Adad: Jurnal Tadris Matematika*, **3**(2): 122–141. DOI: 10.24260/add.v3i2.3512.

Hasmira. (2018). "Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Melalui Penggunaan Media Gambar Seri". *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, **1**(1): 47–56. DOI: 10.24256/pijies.v1i1.379.

Hastjarjo, T. Dicky. (2019). "Rancangan Eksperimen-Kuasi". *Buletin Psikologi*, **27**(2): 187–203. DOI: 10.22146/buletinpsikologi.38619.

Hayati, Rahmi, Asrul Karim, Yessi Kartika, dan Fachrurazi. (2025). "Belajar Asyik dan Bermakna: Integrasi Gamifikasi dalam Pembelajaran Kontekstual di Sekolah Dasar". *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, **10**(02): 23–37. DOI: 10.23969/jp.v10i02.24199.

Jusuf, Heni. (2016). "Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran". *Jurnal TICOM*, **5**(1): 1–6.

Kadir, Abdul. (2020). "Efektivitas Pembelajaran Matematika Berbasis Edmodo di MAN Lhokseumawe". *Numeracy*, **7**(2): 225–239. DOI: 10.46244/numeracy.v7i2.1198.

- Karawasa, Hasni, Sahrudin Barasandji, dan Budi. (2017). "Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Sederhana Siswa Kelas IV SDN Mire Melalui Penggunaan Media Gambar Seri." *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 5(2): 1–10.
- Kemendikdasmen. (2024). *Apa Itu Rapor Pendidikan*. Diakses dari <https://pusatinformasi.raporpendidikan.dikdasmen.go.id/hc/id/articles/6545029651609-Tentang-Rapor-Pendidikan-dan-Rapor-Mutu>
- Khotimah, H. dan K. C. Suryandari. (2021). "Analisis Kesulitan Menulis Karangan pada Siswa Kelas IV SDN 2 Panjer". *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*, 491–500.
- Khuluq, Khusnul, Dedi Kuswandi, dan Yerry Soepriyanto. (2023). "Project-Based Learning dengan Pendekatan Gamifikasi: Untuk Pembelajaran yang Menarik dan Efektif". *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 6(2): 72–83. DOI: 10.17977/um038v6i22023p072.
- Li, Liuyufeng, Khe Foon Hew, dan Jiahui Du. (2024). "Gamification Enhances Student Intrinsic Motivation, Perceptions of Autonomy and Relatedness, but Minimal Impact on Competency: A Meta-Analysis and Systematic Review". *Educational Technology : Research and Development*, 72. DOI: 10.1007/s11423-023-10337-7.
- Marisa, Fitri,dkk,. (2020). "Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan". *Journal of Information Technology and Computer Science (JOINTECS)*, 5(3): 219–228.
- Muhammad, Naufal Lathif, Ikha Listyarini, dan Kiswoyo. (2025). "Analisis Kemampuan Menulis Karangan Sederhana pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Negeri 1 Sambongsari Kabupaten Kendal". *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 5(1): 77–88. DOI: 10.26877/jwp.v5i1.19214.
- Munawir, Ismawirna dan Nurul Azmi. (2024). "Analisis Teks Karangan Deskripsi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Meurah Dua Pidie Jaya". *Jurnal Seramoe*

Education, 1(1): 93–104. DOI: 10.32672/jse.v1i1.1157.

Nachar, Nadim. (2008). "The Mann-Whitney U: A Test for Assessing Whether Two Independent Samples Come from the Same Distribution". *Tutorials in Quantitative Methods for Psychology*, 4(1): 13–20. DOI: 10.20982/tqmp.04.1.p013.

Nahampun, Suci Hanifah, Prissy Patrisia Gurning, Rahmad Nexandika, Yusnia Aya Astuti Zalukhu, dan Michelle Evelyne Sianturi. (2024). "Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar". *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 3(3): 63–68. DOI: <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2415>

Nurdin, Ismail dan Sri Hartati. (2019). *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia.

Nurgiyantoro, Burhan. (2010). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.

Puloo, Melisa Mutiara Lestari, Abdul Wahab Abdullah, dan Tedy Machmud. (2020). "Efektivitas Pembelajaran melalui Pendekatan Problem-Centered Learning pada Pokok Bahasan Teorema Pythagoras". *Euler: Jurnal Ilmiah Matematika, Sains dan Teknologi*, 8(1): 16–22. DOI: 10.34312/euler.v8i1.10362.

Roflin, Eddy, Iche Andriyani Liberty dan Pariyana. (2021). *Populasi, Sampel, Variabel dalam Penelitian Kedokteran*. Pekalongan: Penerbit NEM.

Rizqiyati, Isfi, Alfiana Wardani, dan Zuhair Rizqi Fadholi. (2023). "Penelitian Teori Perkembangan Piaget Tahap Operasional Konkret Pada Usia 11–12 Tahun Terhadap Hukum Kekekalan Volume". *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 6: 634–638.

Saleh, Obet Rahman, Andika Trsina, Lalu Medi Murdiansyah, Jhoni, Apriadiannur, Tazkiyatunnafs Elhawwa, Ahmad Syar'i, Anita, dan Amelia Dwi Astuti. (2023). "Analisis Menulis Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa

- Indonesia Pada Peserta Didik Kelas III-B SDN 4 Menteng Palangka Raya". *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 18(Special-1): 25–32. DOI: 10.33084/pedagogik.v18iSpecial-1.7610.
- Sari, Dwi Novita dan Ahmad Rifqy Alfiyan. (2023). "Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Memperkuat Literasi Digital: Systematic Literature Review". *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1): 43–52. DOI: 10.30812/upgrade.v1i1.3157.
- Sauri, Marshanda Aura Putri, Rena Ningsih, dan Ichsan Fauzi Rachman. (2025). "Tinjauan Literatur Tentang Pengembangan Gamifikasi untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Narasi Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia". *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*, 2(4): 253–261. DOI: <https://doi.org/10.62017/jppi.v2i4.4494>
- Siyoto, Sandu dan M. Ali Sodik. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Cetakan 1. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sugeng, Bambang. (2022). *Fundamental Metodologi Penelitian Kuantitatif (Eksplanatif)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Cetakan 29. Bandung: Alfabeta.
- Sukarelawan, Moh. Irma, Toni Kus Indratno, dan Suci Musvita Ayu. (2024). *N-Gain vs Stacking: Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest*. Yogyakarta: Suryacahya.
- Sukirman. (2020). "Tes Kemampuan Keterampilan Menulis dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah". *Jurnal Konsepsi*, 9(2): 72–81.

- Takdir, Muhammad. (2017). "KePoMath Go: Penerapan Konsep Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa." *Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI*, 20(1): 1–6.
- Tarigan, Henry Guntur. (2021). *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarsiana, Andra. (2018). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: PT Anak Hebat Indonesia.
- Tobondo, Yuyun A dan Sepryanus Rano Putra. (2021). "Gamifikasi dalam Dunia Pendidikan: Kajian Literatur terhadap Efektivitas dan Tantangannya di Sekolah Dasar dan Menengah". *Jurnal Pandelo'e*, 1(1): 37–45.
- Uyanto, Stanislaus S. (2006). *Pedoman Analisis Data Dengan SPSS*. Edisi 2. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Waskitojati, Luthfi. (2023). *Mengenal Gamification (Gamifikasi) Sebagai Pendukung Kegiatan Pembelajaran*. Kemenkeu Learning center. Diakses dari <https://klc2.kemenkeu.go.id/kms/knowledge/mengenal-gamification-gamifikasi-sebagai-pendukung-kegiatan-pembelajaran-4317674f/detail>
- Wibowo, Imam Suwardi. (2017). "Penilaian Kemampuan Menulis Karangan Deskriptif Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 2(2): 310–328. DOI: 10.22437/gentala.v2i2.6813
- Widiastuti, Sripit, Ida Putriani, dan Ida Putri Rarasati. (2024). "Penerapan Strategi Menulis Terbimbing pada Mata Kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia untuk Pembelajaran Menulis Cerita Anak Berbasis Nilai-Nilai Islam Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar". *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1): 305–312. <https://doi.org/10.58230/27454312.348>
- Winatha, Komang Redy dan Kadek Ayu Ariningsih. (2020). "Persepsi Mahasiswa Terhadap Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 17(2): 265–274. DOI: 10.23887/jptk-undiksha.v17i2.26010.

Windarto, Hengky Kusuma. (2020). "Kajian Keterampilan Menulis Menggunakan Media Jurnal Bergambar di Sekolah Dasar". *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 7(2): 303–311. DOI: 10.31316/esjurnal.v7i2.775.

Yasmin, Maulidya, Dinda Siti Hawa, dan Ichsan Fauzi Rahman. (2025). "Literature Review: Efektivitas Penggunaan Game Edukatif dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis di Sekolah Dasar". *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*, 2(4): 626–640.

Yulianti, Yuna, Muslimah, dan Abdullah. (2024). "Gamifikasi sebagai Pendekatan Inovatif untuk Peningkatan Pemahaman Siswa". *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial, dan Sains*, 13(2): 265–274. <https://doi.org/10.19109/intelektualita.v13i2.24904>



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

BIODATA DIRI

Nama : Rahadatul 'Aisyi

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/Tanggal Lahir : Biluy/16/10/2004

Alamat : Biluy, Aceh Besar

Kewarganegaraan : Indonesia

Agama : Islam

Status : Mahasiswi

Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru
Madrasah Ibtidaiyah

No. HP : 083821149431

Email : rahadatulaisyibna@gmail.com

Riwayat Hidup

SD (Tahun) : MIN COT GUE

SMP (Tahun) : MTsN COT GUE

SMA(Tahun) : MAN 2 Banda Aceh

Data Orang Tua

Nama Ayah : Nasrullah

Pekerjaan Ayah : Petani

Nama Ibu : Rusnawati

Pekerjaan Ibu : Guru (Pensiun)

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pengangkatan Pembimbing Skripsi



KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR : 518 TAHUN 2026

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang :

- bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing skripsi;
- bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing skripsi Mahasiswa;
- bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Mengingat :

- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
- Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
- Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
- Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
- Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
- Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
- Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Peraturan Menteri Agama Nomor 14 Tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
- Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan institusi agama Islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
- Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa

KESATU : Mencabut Keputusan Dekan FTK UIN Ar-Raniry No: 1624/ Tahun 2025

KEDUA : Menunjuk Saudara:
Silvia Sandi Wisuda Lubis, S. Pd., M. Pd.

Untuk membimbing Skripsi

Nama : Rahadatul 'Aisyi
NIM : 220209130
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Efektivitas Metode Gamifikasi untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Sederhana Siswa MIIN 11 Banda Aceh

KETIGA : Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;

KEEMPAT : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2026 Tanggal 01 Desember 2025 Tahun Anggaran 2026;

KELIMA : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak ditetapkan;

KEENAM : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 7 Mei 2026
Dekan


Sahul Muluk



Tembusan

1. Salinan Kementerian Agama RI di Jakarta;
2. Ditjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
3. Direktur Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
4. Kantor Pelayanan Perencanaan dan Penganggaran Negara (KPPN), di Banda Aceh;
5. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
6. Kepala Bagian Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Yang bersangkutan;
8. Arsip.

CS digital dengan CamScanner

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax. : 0651-752921

Nomor : B-3785/Un.08/FTK.1/TL.00/5/2026

Lamp : -

Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

Kepala MIN 9 Kabupaten Aceh Utara

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

NIM : 220209130

Nama : RAHADATUL 'AISYI

Program Studi/Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat : Tgk fakinah Mon 7 Biluy

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **EFEKTIVITAS METODE GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN SEDERHANA SISWA KELAS IV MIN 9 ACEH UTARA**

Banda Aceh, 18 Mei 2026

An. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Prof. Dr. Buhori Muslim, M.Ag.

NIP. 197508152001121002

Berlaku sampai : 30 Juni 2026

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Lampiran 3 Surat Keterangan Melakukan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 9 ACEH UTARA
KECAMATAN MATANGKULI KABUPATEN ACEH UTARA
 Jln. Rel Kereta Api. No.Telp.(0645) 86222
 Email: min9acehutaramin@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

NO: B -104 /MI.01.06.09/PP.00.4/05/2026

Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 9 Aceh Utara Kecamatan Matangkuli Kabupaten Aceh Utara dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : RAHADATUL 'AISYI
 NIM : 220209130
 Program Studi/ Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Alamat : Tgk Fakinah Mon 7 Biluy
 Judul Skripsi : Efektivitas Metode Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Sederhana Siswa kelas IV di MIN 9 Aceh Utara.

Benar saudara sebagaimana tersebut namanya diatas telah mengadakan penelitian dalam rangka menyelesaikan skripsi pada tanggal 21 s/d 23 Mei 2026 pada Madrasah Ibtidaiyah Negeri 9 Matangkuli Sesuai dengan surat permohonan/penugasan yang dikeluarkan oleh Dekan Fakultas Universitas Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Nomor : B-3785/Un.08/FTK.1/TL.00/5/2026, Perihal Penelitian Ilmiah Mahasiswa.

Demikianlah surat keterangan izin penelitian ini dibuat untuk dapat dipergunakan.

جامعة الرانيري

AR - RANIRY



Lampiran 4 : Surat Lulus Plagiasi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
 Telepon. (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020
 Email : ftk.prodipgmi@ar-raniry.ac.id Web: pgmi.ftk.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

Kepada Yth.
 Ketua Prodi PGMI
 UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Admin Turnitin Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh menerangkan bahwa:

Nama	: Rahadatul 'Aisyi
NIM	: 220209130
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Efektivitas Metode Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Sederhana Siswa Kelas IV MIN 9 Aceh Utara
Pembimbing	: Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd.

Adalah benar-benar telah melakukan pemeriksaan tingkat plagiasi karya ilmiah pada hari Kamis tanggal 23 bulan Juli tahun 2026 dengan nomor Paper ID 3002147870 Hasil pemeriksaan menunjukkan bahwa karya ilmiah mahasiswa tersebut dinyatakan "LULUS" pemeriksaan plagiasi dengan tingkat plagiasi 27% ($\leq 35\%$).

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagai salah satu persyaratan mengikuti sidang akhir skripsi/ munaqasyah.

A R - R A N I R Y

Banda Aceh, 23 Juli 2026
 Admin TURNITIN
 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Azmil Hasan Lubis, M.Pd.
 NIP 19930624 202012 1 016

Lampiran 5 : Modul Ajar

Modul Ajar Kelompok Kontrol

INFORMASI UMUM	
A. Identitas Modul	
Penyusun	Rahadatul 'Aisyi
Instans	MIN 9 Aceh Utara
Tahun penyusunan	2026
Jenjang sekolah	SD
Mata pembelajaran	B.Indonesia
Fase/kelas	B/IV
Tema:	Karangan Sederhana
Alokasi Waktu	2x 35 menit
B. KOMPETENSI AWAL	
Capaian Pembelajaran fase B	
Pada akhir fase B, siswa mampu menulis karangan sederhana tentang pengalaman, kegiatan sehari-hari, atau topik yang dekat dengan kehidupan mereka dengan menggunakan kosakata yang tepat, kalimat efektif, serta memperhatikan penggunaan huruf kapital dan tanda baca dasar. Peserta didik juga mampu menyusun ide secara runtut dalam bentuk paragraf sederhana sehingga tulisan mudah dipahami pembaca.	
Fase B Berdasarkan Elemen	
Menulis	Siswa mampu menulis teks narasi, deskripsi, dan prosedur sederhana dengan ide yang runtut, menggunakan kosakata yang beragam, kalimat efektif, serta memperhatikan penggunaan huruf kapital dan tanda baca secara tepat berdasarkan pengalaman atau hasil pengamatan.
C. PROFIL BELAJAR PANCASILA	
• Mandiri • Bernalar Kritis	
D. Sarana dan prasarana	

- Papan tulis
- Buku Tulis

E. Target peserta didik

- Peserta didik reguler kelas IV MIN.
- Peserta didik dengan kemampuan belajar beragam (tinggi, sedang, dan rendah).
- Jumlah peserta didik disesuaikan dengan kondisi kelas.

F. JUMLAH PESERTA DIDIK

- 28 siswa

G. METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN

- Metode Tatap Muka
- Model : PBL

KOMPONEN INTI

A. Tujuan Pembelajaran

- Menyusun kalimat sederhana secara runtut dan mudah dipahami.
- Menulis karangan sederhana menggunakan huruf kapital dan tanda baca yang tepat.
- Menyampaikan hasil karangan sederhana secara percaya diri di depan kelas.
- Bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas menulis karangan sederhana.

B. Pemahaman Bermakna

- Menulis karangan membantu peserta didik menyampaikan ide dan pengalaman dengan baik.
- Karangan yang baik memiliki urutan cerita yang runtut agar mudah dipahami pembaca.
- Menulis membutuhkan latihan dan ketelitian dalam menyusun kalimat.

C. Pertanyaan Pemantik

- Pernahkah kalian menulis pengalaman sendiri?
- Mengapa cerita harus disusun secara runtut?
- Apa yang membuat sebuah karangan mudah dipahami?
- Bagaimana cara membuat awal dan penutup cerita?

D. Persiapan Belajar

- Materi ajar
- LKPD dan Soal Evaluasi

- Tes Menulis

E. Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan	1. Guru memberi salam dan memeriksa kehadiran peserta didik. “Assalamualaikum anak ibu semua, apakabar kalian hari ini?” 2. Guru memberikan motivasi tentang pentingnya menulis dalam kehidupan sehari-hari. “Anak-anak, menulis itu menyenangkan. Dengan menulis, kita bisa menceritakan pengalaman, perasaan, dan imajinasi kita kepada orang lain. Jangan takut salah saat menulis, karena setiap penulis hebat juga belajar dari kesalahan. Hari ini kita akan belajar menulis dengan cara yang seru melalui permainan gambar. Semakin sering kalian berlatih, semakin bagus tulisan kalian. Ayo tunjukkan kreativitas dan semangat kalian dalam membuat karangan sederhana!” 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 4. Guru melakukan apersepsi dengan menunjukkan beberapa gambar sederhana. “Kita minggu lalu sudah belajar tentang apa?” 5. Guru mengajukan pertanyaan pemantik. • Pernahkah kalian menulis pengalaman sendiri? • Mengapa cerita harus disusun secara runtut? • Apa yang membuat sebuah karangan mudah dipahami? • Bagaimana cara membuat awal dan penutup cerita?
Inti	6. Guru menjelaskan materi tentang menulis karangan sederhana, ➤ Guru menjelaskan pengertian menulis karangan sederhana kepada siswa, meliputi cara: • menentukan tema dan judul, • menyusun ide pokok, • serta membuat kerangka karangan yang terdiri atas bagian awal, isi, dan penutup.

- Guru menjelaskan bahwa judul merupakan nama atau bagian utama yang menggambarkan isi sebuah cerita atau karangan. Guru menjelaskan ciri-ciri judul yang baik, yaitu judul harus sesuai dengan isi cerita, singkat dan jelas, menarik untuk dibaca, menggunakan kata yang mudah dipahami, serta mampu menggambarkan inti atau tema karangan sehingga pembaca dapat mengetahui gambaran cerita dari judul tersebut.
- Guru menjelaskan penggunaan kalimat yang baik dan benar, penggunaan huruf kapital dan tanda baca, serta cara mengembangkan cerita berdasarkan tokoh, tempat, waktu, dan peristiwa agar karangan menjadi runtut dan mudah dipahami

7. Tahap 1 – Orientasi Masalah

- Guru menjelaskan secara lisan contoh cerita sederhana.

Guru bertanya:

- “Apa yang dimaksud dengan cerita runtut?”
- “Mengapa cerita harus runtut?”
- “Apa yang terjadi jika cerita tidak berurutan?”

Peserta didik mendengarkan dan memberikan pendapat.

8. Tahap 2 – Mengorganisasi Siswa

- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok.

Penutup

- Guru memberikan satu topik cerita kepada setiap kelompok.
- Peserta didik mendiskusikan bagian awal, isi, dan penutup cerita.

9. Tahap 3 — Membimbing Penyelidikan

- Guru menjelaskan cara:
 - menentukan judul,
 - membuat kalimat pembuka,
 - menyusun isi cerita,
 - membuat penutup cerita.

Peserta didik mulai menyusun kerangka karangan bersama kelompok.

10. Tahap 4 — Mengembangkan dan Menyajikan Hasil

- Kelompok menulis karangan sederhana.
- Kelompok membacakan hasil karangan di depan kelas.
- Kelompok lain memberikan tanggapan.

11. Tahap 5 — Evaluasi dan Refleksi

- Guru bertanya:
 - Apa kesulitan saat menulis?
 - Bagaimana cara membuat cerita runtut?
- Peserta didik menyampaikan pendapat dan pengalaman belajar.
12. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini.
13. Guru mengadakan penguatan materi pada hari ini

14. Peserta didik mengkomunikasikan manfaat dan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini
15. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa penutup

F. Refleksi

Refleksi untuk Guru

1. Apakah metode pembelajaran yang digunakan mampu membuat peserta didik aktif selama kegiatan belajar?
2. Apakah peserta didik sudah mencapai tujuan pembelajaran? Jika belum, berapa persen peserta didik yang masih membutuhkan bimbingan?
3. Apakah peserta didik mampu memahami cara menyusun karangan sederhana dengan runtut?
4. Bagaimana kemampuan peserta didik dalam bekerja sama selama diskusi kelompok?
5. Kendala apa saja yang dialami peserta didik saat menulis karangan sederhana?

Refleksi Peserta Didik

1. Saya dapat menentukan judul karangan
2. Saya dapat menulis pengalaman sendiri
3. Saya menggunakan huruf kapital dan tanda baca
4. Saya senang belajar menulis karangan sederhana

G. Asesmen Penilaian

- Asesmen formatif
- Rubrik Penilaian

1. Bentuk Penilaian

- a. Penilaian sikap : Observasi selama proses pembelajaran
- b. Penilaian pengetahuan : Tes menulis
- c. Penilaian Keterampilan : Observasi Kemampuan Menulis Karangan Sederhana

2. Instrument Penelitian

- a. Penilaian sikap : Rubrik Penilaian Sikap (terlampir)
- b. Penilaian pengetahuan : Tes berupa tes menulis (pre tes)
- c. Penilaian Keterampilan : Lembar Evaluasi (terlampir)

H. Kegiatan Pengayaan dan Remedial

Pengayaan :

- Siswa dengan nilai rata-rata dan diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

- Diberikan kepada siswa yang membutuhkan bimbingan untuk memahami menulis atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

Format Penilaian

1. Penilaian sikap

Instrument Penilaian : Observasi selama kegiatan berlangsung

NO.	Beriman				Mandiri				Bernalar Kritis				Bergotong Royong			
	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1																
2																
3																
DST.																

Keterangan:

4: Sangat baik

3: Baik

2: Cukup

1: Perlu bimbingan

$$\text{Nilai: } \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Rubrik Penilaian:

Kriteria	Sangat Baik(4)	Baik(3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Beriman	Menunjukkan sikap peduli dan kerja sama sebagai implementasi pemahaman beriman dengan baik tanpa bimbingan	Menunjukkan sikap peduli dan kerja sama sebagai implementasi pemahaman beriman dengan baik tetapi masih terdapat satu atau dua kali perlu bimbingan	Menunjukkan sikap peduli dan kerja sama sebagai implementasi pemahaman beriman dengan baik tetapi perlu bimbingan	Belum menunjukkan sikap peduli dan kerja sama sebagai implementasi pemahaman beriman dengan baik dan perlu bimbingan
Mandiri	Mengerjakan tugas dengan benar tanpa bimbingan	Mengerjakan tugas dengan benar tetapi masih terdapat satu atau dua kali perlu bimbingan	Mengerjakan tugas dengan benar tetapi perlu bimbingan	Masih terdapat kesalahan dalam melaksanakan tugas dan perlu bimbingan

Bernalar Kritis	Berpendapat dengan tanpa bimbingan	Berpendapat dengan cukup ragu-ragu	Berpendapat dengan ragu-ragu	Tidak berani berpendapat
Bergotong Royong	Terlihat sangat aktif dalam berdiskusi	Terlibat cukup aktif dalam berdiskusi	Sesekali terlibat aktif dalam berdiskusi	Tidak terlibat dalam berdiskusi

2. Penilaian pengetahuan : Tes Formatif

NO	Nama Siswa	Nilai
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		

19		
20		

Soal : Terlampir

Kunci Jawaban : Terlampir

Nilai : $\frac{\text{total skor perolehan}}{\text{total skor maksimum}} \times 100$

Rubrik Penilaian:

Aspek Penilaian	4 (Sangat Baik)	3 (Baik)	2 (Cukup)	1 (Kurang)
Ide/ Gagasan	Gagasan sangat jelas, menarik, sesuai tema, dan lengkap.	Gagasan jelas, tetapi tidak menarik,	Gagasan kurang jelas, sebagian tidak sesuai tema	Gagasan tidak jelas, menyimpan g dari tema
Organisasi/Struktur	Karangan runtut, ada awal–tengah–akhir yang jelas, transisi antar kalimat baik.	Karangan cukup runtut, masih ada bagian yang kurang padu.	Karangan kurang runtut, sebagian hubungan antar kalimat lemah.	Karangan tidak runtut, acak-acakan tanpa struktur jelas.
Bahasa/Diksi	Pemilihan kata tepat, kalimat bervariasi, mudah dipahami.	Pemilihan kata cukup tepat, kalimat sederhana, masih mudah dipahami.	Pemilihan kata kurang tepat, banyak kalimat tidak efektif	Pemilihan kata tidak tepat, kalimat sulit dipahami.
Ejaan & Tanda Baca	Tidak ada kesalahan ejaan/tanda baca.	Ada sedikit kesalahan ejaan/tanda baca tetapi tidak	Banyak kesalahan ejaan/tanda baca, agak	Kesalahan ejaan/tanda baca sangat banyak, mengganggu

		mengganggu u	mengganggu pemahaman.	u pemahaman
--	--	-----------------	--------------------------	----------------

Rentang Nilai	Kategori
86–100	Baik Sekali
76–85	Baik
60–75	Cukup
≤ 59	Kurang

Modul Ajar Kelompok Eksperimen

INFORMASI UMUM

H. Identitas modul

Penyusun	Rahadatul ‘Aisyi
Instans	MIN 9 Aceh Utara
Tahun penyusunan	2026
Jenjang sekolah	SD
Mata pembelajaran	B.Indonesia
Fase/kelas	B/IV
Tema:	Karangan Sederhana
Alokasi Waktu	2x 35 menit

I. KOMPETENSI AWAL

Capaian Pembelajaran fase B

Pada akhir fase B, siswa mampu menulis karangan sederhana tentang pengalaman, kegiatan sehari-hari, atau topik yang dekat dengan kehidupan mereka dengan menggunakan kosakata yang tepat, kalimat efektif, serta memperhatikan penggunaan huruf kapital dan tanda baca dasar. Peserta didik juga mampu menyusun ide secara runtut dalam bentuk paragraf sederhana sehingga tulisan mudah dipahami pembaca.

Fase B Berdasarkan Elemen

Menulis	Siswa mampu menulis teks narasi, deskripsi, dan prosedur sederhana
---------	--

	dengan ide yang runtut, menggunakan kosakata yang beragam, kalimat efektif, serta memperhatikan penggunaan huruf kapital dan tanda baca secara tepat berdasarkan pengalaman atau hasil pengamatan.
J. PROFIL BELAJAR PANCASILA	
• Mandiri • Bernalar Kritis • Bergotong royong	
K. Sarana dan prasarana	
• Papan tulis • Leptop • Proyektor • Buku Tulis	
L. Target peserta didik	
• Peserta didik reguler kelas IV MIN. • Peserta didik dengan kemampuan belajar beragam (tinggi, sedang, dan rendah). • Peserta didik yang menyukai pembelajaran interaktif dan permainan digital. • Jumlah peserta didik disesuaikan dengan kondisi kelas.	
M. JUMLAH PESERTA DIDIK N I R Y	
• 28 siswa	
N. METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN	
• Metode Gamifikasi • Model : PBL	
KOMPONEN INTI	
I. Tujuan Pembelajaran	
• Mengidentifikasi gambar yang sesuai melalui permainan gamifikasi. • Menentukan tokoh, tempat, dan peristiwa berdasarkan gambar. • Menulis karangan sederhana minimal 1 paragraf dengan bahasa yang runtut dan mudah dipahami. • Menyampaikan hasil karangan secara percaya diri.	
J. Pemahaman Bermakna	

- Menulis karangan membantu peserta didik menyampaikan ide, pengalaman, dan perasaan dengan baik.
- Gambar dapat membantu peserta didik menemukan ide cerita dengan lebih mudah.
- Belajar menulis dapat menjadi kegiatan menyenangkan melalui permainan edukatif.
- Menulis yang baik membutuhkan urutan cerita yang jelas agar mudah dipahami pembaca.

K. Pertanyaan Pemantik

- Pernahkah kalian menceritakan pengalaman kepada teman?
- Bagaimana cara membuat cerita menjadi menarik?
- Apa yang dapat membantu kita menemukan ide cerita?
- Mengapa gambar dapat mempermudah kita menulis karangan?

L. Persiapan belajar

- Materi ajar
- Worldwall games
- LKPD
- Tes Menulis

M. Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan

1. Guru memberi salam dan memeriksa kehadiran peserta didik.
“Assalamualaikum anak ibu semua, apakabar kalian hari ini?”
2. Guru memberikan motivasi tentang pentingnya menulis dalam kehidupan sehari-hari.
“Anak-anak, menulis itu menyenangkan. Dengan menulis, kita bisa menceritakan pengalaman, perasaan, dan imajinasi kita kepada orang lain. Jangan takut salah saat menulis, karena setiap penulis hebat juga belajar dari kesalahan. Hari ini kita akan belajar menulis dengan cara yang seru melalui permainan gambar. Semakin sering kalian berlatih, semakin bagus tulisan kalian. Ayo tunjukkan kreativitas dan semangat kalian dalam membuat karangan sederhana!”
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
4. Guru melakukan apersepsi dengan menunjukkan beberapa gambar sederhana.
“kita minggu lalu sudah belajar tentang apa?”
5. Guru mengajukan pertanyaan pemantik.
 - Pernahkah kalian menceritakan pengalaman kepada teman?

Inti

- Bagaimana cara membuat cerita menjadi menarik?
- Apa yang dapat membantu kita menemukan ide cerita?
- Mengapa gambar dapat mempermudah kita menulis karangan?

6. Guru menjelaskan materi tentang menulis karangan sederhana,

- Guru menjelaskan pengertian menulis karangan sederhana kepada siswa, meliputi cara:
 - menentukan tema dan judul,
 - menyusun ide pokok,
 - serta membuat kerangka karangan yang terdiri atas bagian awal, isi, dan penutup.
- Guru menjelaskan penggunaan kalimat yang baik dan benar, penggunaan huruf kapital dan tanda baca, serta cara mengembangkan cerita berdasarkan tokoh, tempat, waktu, dan peristiwa agar karangan menjadi runtut dan mudah dipahami

7. Guru membagikan siswa menjadi beberapa kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa,

8. **Tahap 1 – Pemilihan Judul**

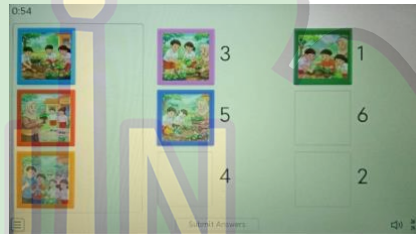
- Guru menjelaskan bahwa judul merupakan nama atau bagian utama yang menggambarkan isi sebuah cerita atau karangan.
- Guru menjelaskan ciri-ciri judul yang baik, yaitu judul harus sesuai dengan isi cerita, singkat dan jelas, menarik untuk dibaca, menggunakan kata yang mudah dipahami, serta mampu menggambarkan inti atau tema karangan

sehingga pembaca dapat mengetahui gambaran cerita dari judul tersebut.”

9. Tahap 2 – Permainan Menjodohkan Gambar

- Guru mempraktikkan bagaimana penggunaan gamifikasi dapat mengarahkan karangan mereka menjadi cerita runtut dan mudah dipahami,

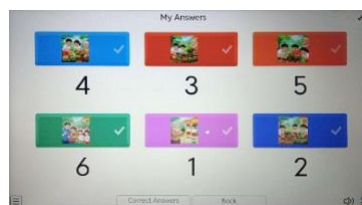
Guru menjodohkan gambar berdasarkan urutan yang sesuai,



Kemudian gambar yang sudah disusun tersebut di cek kebenaran urutannya,



Ternyata urutannya salah, guru mengulangi kembali permainan menyusun gambar menjadi gambar yang padu untuk menulis karangan sederhana siswa. Permainan menyusun gambar ini akan terus memberikan arahan



setelah proses menjodohkan gambar selesai,

guru menuliskan karangan sederhana dipapan tulis, yang berisikan pembuka, isi, dan penutup,

- Guru memberikan kesempatan kepada perkelompok maju secara bergantian dan menyusun gambar acak dengan pasangan yang seharusnya sehingga gambar menjadi terarah dan sesuai tahapan cerita.
- Gambar akan terus memberikan arahan kepada mereka supaya mereka dapat berpikir bagaimana seharusnya urutan gambar yang benar untuk mereka susun,
- Kelompok lain mengamati melalui proyektor.
- Guru memberikan poin pada kelompok yang benar.
- Kemudian guru akan membagikan lembar gambar yang telah mereka susun kepada masing-masing kelompok, untuk mereka kerjakan secara bersama-sama.

10. Tahap 3 – Diskusi Kelompok

- Guru membagikan lembar gambar hasil susunan.
- Peserta didik mendiskusikan isi gambar.
- Mereka bersama-sama berdiskusi merangkai kalimat menjadi paragraf yang sesuai melalui arahan gambar yang telah mereka susun untuk dapat dituliskan dalam karangan sederhana.

11. Tahap 4 – Menulis Karangan

Peserta didik menulis:

- Kalimat pembuka : berisi pengenalan tokoh, suasana,

	• Isi cerita berdasarkan gambar : berisi peristiwa utama yang terjadi, masalah yang dialami tokoh, • Penutup cerita : berisi perasaan yang dirasakan tokoh setelah peristiwa kejadian, dan juga memuat amanat dan pesan akhir dari cerita. • Memperhatikan huruf kapital dan tanda baca dengan tepat. 12. Tahap 5 – Presentasi • Kelompok membacakan hasil karangan. • Kelompok lain memberikan tanggapan. 13. Guru membagikan LKPD dan Lembar Soal Evaluasi Penutup 14. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini. 15. Guru mengadakan penguatan materi pada hari ini 16. Peserta didik mengkomunikasikan manfaat dan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini 17. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa penutup
N. Refleksi Refleksi untuk Guru	
1. Apakah penggunaan metode gamifikasi mampu menarik minat siswa dalam membaca 2. Apakah 100% peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? jika tidak, berapa persen kira-kira peserta didik yang mencapai tujuan pembelajaran	

3. Apakah gamifikasi membantu siswa dalam memahami isi bacaan?

Refleksi Peserta Didik

5. Saya dapat menentukan judul karangan
6. Saya dapat menulis pengalaman sendiri
7. Saya menggunakan huruf capital dan tanda baca
8. Saya senang belajar menulis karangan sederhana

O. Asesmen Penilaian

- Asesmen formatif
- Rubrik Penilaian

3. Bentuk Penilaian

- d. Penilaian sikap : Observasi selama proses pembelajaran
- e. Penilaian pengetahuan : Tes menulis
- f. Penilaian Keterampilan : Observasi Kemampuan Menulis Karangan Sederhana

4. Instrument Penelitian

- d. Penilaian sikap : Rubrik Penilaian Sikap (terlampir)
- e. Penilaian pengetahuan : Tes berupa tes menulis (post tes)
- f. Penilaian Keterampilan : Lembar Evaluasi (terlampir)

P. Kegiatan Pengayaan dan Remedial

Pengayaan :

- Siswa dengan nilai rata-rata dan diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

- Diberikan kepada siswa yang membutuhkan bimbingan untuk memahami menulis atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

Format Penilaian

3. Penilaian sikap

Instrument Penilaian : Observasi selama kegiatan berlangsung

NO.	Beriman				Mandiri				Bernalar Kritis				Bergotong Royong			
	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1																
2																
3																
DST.																

Keterangan:

4: Sangat baik

3: Baik

2: Cukup

1: Perlu bimbingan

Nilai: $\frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$

Rubrik Penilaian:

Kriteria	Sangat Baik(4)	Baik(3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
----------	----------------	---------	--------------	------------------------

Beriman	Menunjukkan sikap peduli dan kerja sama sebagai implementasi pemahaman beriman dengan baik tanpa bimbingan	Menunjukkan sikap peduli dan kerja sama sebagai implementasi pemahaman beriman dengan baik tetapi masih terdapat satu atau dua kali perlu bimbingan	Menunjukkan sikap peduli dan kerja sama sebagai implementasi pemahaman beriman dengan baik tetapi perlu bimbingan	Belum menunjukkan sikap peduli dan kerja sama sebagai implementasi pemahaman beriman dengan baik dan perlu bimbingan
Mandiri	Mengerjakan tugas dengan benar tanpa bimbingan	Mengerjakan tugas dengan benar tetapi masih terdapat satu atau dua kali perlu bimbingan	Mengerjakan tugas dengan benar tetapi perlu bimbingan	Masih terdapat kesalahan dalam melaksanakan tugas dan perlu bimbingan
Bernalar Kritis	Berpendapat dengan tanpa bimbingan	Berpendapat dengan cukup ragu-ragu	Berpendapat dengan ragu-ragu	Tidak berani berpendapat
Bergotong Royong	Terlihat sangat aktif dalam berdiskusi	Terlibat cukup aktif dalam berdiskusi	Sesekali terlibat aktif dalam berdiskusi	Tidak terlibat dalam berdiskusi

4. Penilaian pengetahuan : Tes Formatif

NO	Nama Siswa	Nilai
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		

Soal : Terlampir

Kunci Jawaban : Terlampir

$$\text{Nilai} : \frac{\text{total skor perolehan}}{\text{total skor maksimum}} \times 100$$

Rubrik Penilaian:

Aspek Penilaian	4 (Sangat Baik)	3 (Baik)	2 (Cukup)	1 (Kurang)

Ide/ Gagasan	Gagasan sangat jelas, menarik, sesuai tema, dan lengkap.	Gagasan jelas, tetapi tidak menarik,	Gagasan kurang jelas, sebagian tidak sesuai tema	Gagasan tidak jelas, menyimpan g dari tema
Organisasi/Struktur	Karangan runtut, ada awal–tengah–akhir yang jelas, transisi antar kalimat baik.	Karangan cukup runtut, masih ada bagian yang kurang padu.	Karangan kurang runtut, sebagian hubungan antar kalimat lemah.	Karangan tidak runtut, acak-acakan tanpa struktur jelas.
Bahasa/Diksi	Pemilihan kata tepat, kalimat bervariasi, mudah dipahami.	Pemilihan kata cukup tepat, kalimat sederhana, masih mudah dipahami.	Pemilihan kata kurang tepat, banyak kalimat tidak efektif	Pemilihan kata tidak tepat, kalimat sulit dipahami.
Ejaan & Tanda Baca	Tidak ada kesalahan ejaan/tanda baca.	Ada sedikit kesalahan ejaan/tanda baca tetapi tidak mengganggu	Banyak kesalahan ejaan/tanda baca, agak mengganggu pemahaman.	Kesalahan ejaan/tanda baca sangat banyak, mengganggu pemahaman

Rentang Nilai**Kategori****86–100****Baik Sekali****76–85****Baik****60–75****Cukup****≤ 59****Kurang**

Lampiran 6 : LKPD



LKPD

Bahasa Indonesia

Menulis Karangan
Sederhana
Tema: "Pengalamanku"
Kelas: IV SD/MI

Nama:

Kelas:

Tujuan Pembelajaran

Setelah mengerjakan LKPD ini, siswa diharapkan mampu:

- Memahami pengertian karangan sederhana.
- Mengetahui komponen dalam karangan sederhana.
- Memahami susunan karangan yang baik dan benar.

Petunjuk Kegiatan

1. Tulislah nama, kelas, dan tanggal pada tempat yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti sebelum menjawab.
3. Kerjakan soal secara mandiri dan jujur.
4. Pilihlah jawaban yang paling tepat pada bagian pilihan ganda.
5. Isilah jawaban dengan singkat dan jelas pada bagian isian dan uraian.



Isian Singkat

Jawablah pertanyaan berikut dengan tepat!

1. Apa yang dimaksud dengan karangan sederhana?

Jawab:

2. Sebutkan tiga bagian utama dalam karangan!

Jawab:

3. Mengapa judul harus sesuai dengan isi karangan?

Jawab:

4. Bagian penutup berisi tentang apa?

Jawab:

5. Tuliskan contoh tema karangan sederhana!

Jawab:



Urutkan gambar dengan memberikan nomor pada lingkaran yang tersedia dalam gambar dibawah ini agar sesuai dengan urutan yang seharusnya!



Lampiran 7: Soal (*Pretest-Posttest*)

Evaluasi Menulis Karangan Sederhana

Tema: Pengalamanku

Kelas: IV (Empat) SD

Petunjuk:

1. Bacalah perintah soal dengan teliti.
2. Tulislah sebuah karangan berdasarkan pengalamanmu sendiri.
3. Gunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami.
4. Perhatikan penggunaan huruf kapital dan tanda baca.

Kegiatan 1: Menentukan Ide Cerita

Jawablah pertanyaan berikut!

1. Pengalaman apa yang ingin kamu ceritakan?
.....
2. Kapan pengalaman itu terjadi?
.....
3. Di mana pengalaman itu terjadi?
.....
4. Siapa saja yang terlibat?
.....
5. Apa hal paling menarik dari pengalaman tersebut?
.....

Kegiatan 2: Menentukan Judul Karangan

Tuliskan judul yang sesuai dengan pengalamanmu!

Judul Karangan:



Kegiatan 3: Menyusun Kerangka Karangan

Bagian Karangan Isi Cerita

Awal Cerita

Isi Cerita

Akhir Cerita

Kegiatan 4: Menulis Karangan Sederhana

Tuliskan karanganmu pada kolom berikut!

Jangan lupa tuliskan terlebih dahulu judul karanganmu!

Lampiran 8 : Kemampuan Menulis Kelompok Kontrol



LKPD
Bahasa Indonesia

Menulis Karangan
Sederhana
Tema: "Pengalamanku"
Kelas: IV SD/MI

Nama: (Esis Eka Irfi) Kelas: IV C

Isian Singkat
Jawablah pertanyaan berikut dengan tepat!

1. Apa yang dimaksud dengan karangan sederhana?

Jawab:

2. Sebutkan tiga bagian utama dalam karangan!

Jawab:

3. Mengapa judul harus sesuai dengan isi karangan?

Jawab:

4. Bagian penutup berisi tentang apa?

Jawab:

5. Tuliskan contoh tema karangan sederhana!

Jawab:

Petunjuk:

1. Bacalah perintah soal dengan teliti.
2. Tulislah sebuah karangan berdasarkan pengalamammu sendiri.
3. Gunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami.
4. Perhatikan penggunaan huruf kapital dan tanda baca.

Jawablah pertanyaan berikut!

- [illegible]

Tuliskan judul yang sesuai dengan pengalamamu!

Judul Karangan:

Setelah selesai, rebuslah dalam keadaan tertutup selama 10 menit.

Awal Cerita

Isi Cerita

Akhir Cerita

Tuliskan karanganmu pada kolom berikut!

Jangan lupa tuliskan terlebih dahulu judul karangannya!

water boom

[illegible]

Lampiran 9 : Kemampuan Manulis Karangan Sederhana Kelompok Eksperimen



Isian Singkat
Jawablah pertanyaan berikut dengan tepat!

1. Apa yang dimaksud dengan karangan sederhana?
Jawab: Cerita Pendalaman

2. Sebutkan tiga bagian utama dalam karangan!
Jawab: Pendahuluan : Pendahuluan, Isi, Penutup : Kesimpulan

3. Mengapa judul harus sesuai dengan isi karangan?
Jawab: Sesuai cerita atau makna hasil

4. Bagian penutup berisi tentang apa?
Jawab: Penutup : Kesimpulan cerita

5. Tuliskan contoh tema karangan sederhana!
Jawab: Liburan ke Bali

NAMA : M. Syarif
KELAS : IV/1

Evaluasi Menulis Karangan Sederhana

Tema: Pengalamanmu
Kelas: IV (Empat) SD

Petunjuk:

1. Bacalah perintah soal dengan teliti.
2. Tulislah sebuah karangan berdasarkan pengalamammu sendiri.
3. Gunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami.
4. Perhatikan penggunaan huruf kapital dan tanda baca.

Kegiatan 1: Menentukan Ide Cerita

Jawablah pertanyaan berikut!

1. Pengalaman apa yang ingin kamu ceritakan?
..... Di rumah, ayah, ibu, dan kakak kecilku
2. Kapan pengalaman itu terjadi?
waktu hari minggu
3. Di mana pengalaman itu terjadi?
di rumah nenek
4. Siapa saja yang terlibat?
ayah, ibu, kakak, dan aku
5. Apa hal paling menarik dari pengalaman tersebut?
makan kue-kue

Kegiatan 2: Menentukan Judul Karangan

Tuliskan judul yang sesuai dengan pengalamammu!

Judul Karangan:

Di rumah Nenek

Kegiatan 3: Menyusun Kerangka Karangan

Bagian Karangan Isi Cerita

Awal Cerita

Isi Cerita

Akhir Cerita

Kegiatan 4: Menulis Karangan Sederhana

Tuliskan karangannya pada kolom berikut!

Jangan lupa tuliskan terlebih dahulu judul karangannya!

Di rumah Nenek

Aku pergi ke rumah nenek di hari minggu. Aku pergi bersama ayah, dan ibu. Di sana ada banyak kue-kue yang enak. Aku dan kakak kecilku sedang bermain di halaman rumah nenek. Setelah bermain, kami lanjut makan kue-kue yang enak. Setelah makan, kami lanjut bermain. Aku sedang bermain bola. Setelah bermain, kami pulang. Aku bisa main bola dengan baik.

Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian

Kelompok Kontrol (IV/a)

Kelas IV/a (Kelompok Kontrol)



Kegiatan pembukaan kelas kontrol



Guru menjelaskan proses menulis karangan sederhana dengan metode konvensional



Guru membimbing proses tugas kelompok



Siswa maju mempresentasikan hasil karangannya

Kelas IV/b (Kelompok Eksperimen)



Kegiatan pembukaan



Guru mencontohkan permainan gamifikasi



Siswa maju secara berkelompok dan mencocokkan gambar



Guru membimbing siswa dalam mengerjakan tugas karangannya



Siswa mempresentasikan hasil karangannya



Guru membimbing siswa mengerjakan tugas akhir