

PENERAPAN PEMBELAJARAN GAMIFIKASI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS CERITA FIksi PADA SISWA SEKOLAH DASAR

M. Eko Agustin¹, N. Karsono²

Fakultas Pascasarjana Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Indraprasta PGRI^{1,2}
e-mail: ekoagustin456@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan pembelajaran untuk melatih siswa menulis cerita fiksi yang dilakukan selama ini kurang berhasil. Metode yang digunakan kurang tepat sehingga hasil yang didapat pun kurang baik. Metode ceramah yang dilakukan belum mampu untuk melatih siswa dalam mengembangkan imajinasinya, berpikir kreatif, dan mengungkapkan ide-ide melalui cerita mereka. Dari kondisi itulah penelitian ini kemudian dilakukan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa dalam menulis cerita fiksi pada siswa kelas VI B SDN Jatirahayu VIII. Data pada penelitian ini dikumpulkan melalui teknik hasil tes (*pretest* dan *posttest*) dan lembar observasi. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penerapan pembelajaran gamifikasi dilakukan dalam dua siklus. Dari data yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran gamifikasi dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerita fiksi. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil tes antara pretes dan postes. Nilai rata-rata pretes yang diperoleh adalah 58. Pada hasil postes yang didapat mengalami peningkatan sebesar 36% dengan rata-rata 90. Kemudian dari hasil observasi juga terdapat tren positif bahwa siswa meningkat kemampuannya dalam menyusun cerita. Penerapan gamifikasi oleh guru pun berjalan dengan baik seiring peningkatan hasil observasi dari Siklus 1 dan 2. Unsur-unsur cerita fiksi pada hasil tulisan siswa pun menunjukkan peningkatan baik dari kelengkapan unsur cerita maupun juga dari segi isi cerita.

Kata Kunci: *Gamifikasi, Menulis, Cerita Fiksi*

ABSTRACT

Learning activities to train students to write fictional stories that have been carried out so far have been less successful. The methods used are not appropriate so that the results obtained are also less than good. The lecture method used has not been able to train students to develop their imagination, think creatively, and express ideas through their stories. From this condition, this study was then conducted. The purpose of this study was to improve students' understanding and ability to write fictional stories in class VI B SDN Jatirahayu VIII. Data in this study were collected through test result techniques (pretest and posttest) and observation sheets. The approach used in this research is a qualitative and quantitative approach in the form of Classroom Action Research (CAR). The application of gamification learning is carried out in two cycles. From the data obtained, it can be concluded that gamification learning can improve students' ability to write fictional stories. This can be seen from the increase in test results between pretest and posttest. The average pretest score obtained was 58. The posttest results obtained increased by 36% with an average of 90. Then from the observation results there was also a positive trend that students improved their ability to compose stories. The implementation of gamification by the teacher also went well along with the increase in observation results from Cycles 1 and 2. The elements of fictional stories in students' writing also showed an increase in both the completeness of story elements and also in terms of story content.

Keywords: *Gamification; Write; Fictional Story*

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan sentral dalam membentuk kemampuan intelektual dan kreativitas siswa. Pendidikan bukan lagi sekadar penyaluran informasi, melainkan sebuah proses dinamis yang memerlukan adaptasi terhadap tuntutan dunia yang terus berubah. Kemampuan intelektual dan kreativitas siswa adalah kunci keberhasilan mereka dalam menghadapi kompleksitas abad ke-21 ini. Inovasi menjadi kata kunci dalam menjawab tantangan ini. Inovasi dalam pendidikan mencakup berbagai aspek, dari teknologi yang memungkinkan pembelajaran berbasis digital hingga metode-metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Sebagaimana dijelaskan oleh Kristiawan (2018), inovasi adalah langkah menuju sesuatu yang baru, baik itu dalam bentuk ide, produk, kejadian, atau metode. Tujuannya adalah untuk menyelesaikan masalah atau menjawab kebutuhan tertentu. Untuk itu penting bagi dunia pendidikan melakukan inovasi agar keterampilan siswa terus meningkat. Salah satu pendekatan inovatif yang semakin populer dalam dunia pendidikan adalah penggunaan pembelajaran gamifikasi.

Penggunaan pembelajaran gamifikasi terbukti dapat meningkatkan pembelajaran karena didalamnya dapat menimbulkan perasaan senang dan juga melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Gamifikasi (*gamification*) adalah pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam game atau video game dengan tujuan memotivasi para mahasiswa dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan *enjoy* dan *engagement* terhadap proses pembelajaran tersebut, selain itu media ini dapat digunakan untuk menangkap hal-hal yang menarik minat mahasiswa dan menginspirasinya untuk terus melakukan pembelajaran (Jusuf, 2016). Pembelajaran gamifikasi menurut Landsell (2016) adalah produk, cara berpikir, proses, pengalaman, cara desain, dan sistem, yang sekaligus terlibat, dimana menggunakan elemen game untuk menyelesaikan masalah non game. Dalam dunia pendidikan gamifikasi ini dilakukan dengan cara mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Menurut Zichermann, gamifikasi adalah proses menerapkan cara berpikir dan mekanika dalam permainan untuk melibatkan pengguna dan memecahkan masalah. Dalam konteks pembelajaran, gamifikasi memiliki beberapa kelebihan dibandingkan model pembelajaran lainnya, antara lain: (1) belajar menjadi lebih menyenangkan, (2) mendorong siswa untuk menyelesaikan aktivitas pembelajarannya, (3) membantu siswa lebih fokus dan memahami materi yang sedang dipelajari, dan (4) memberi kesempatan siswa untuk berkompetisi, bereksplorasi, dan berprestasi dalam kelas.

Gamifikasi ini dapat diterapkan dalam pembelajaran apa saja salah satunya adalah Bahasa Indonesia. Menurut Slamet (2014), terdapat empat keterampilan dalam berbahasa pembelajaran bahasa Indonesia meliputi; “menyimak, membaca, menulis dan berbicara”, kemampuan bahasa termasuk pada empat kriteria, yakni kemampuan menyimak, perbacaan, penulisan dan perkataan. Kemampuan menulis pada sekolah dasar ialah dasar dari kemampuan menulis pada tahapan selanjutnya. Pembelajaran tentang menulis dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan komunikasi tertulis secara benar dalam kehidupan peserta didik. Keterampilan menulis termasuk keterampilan bahasa yang lebih rumit dibandingkan keterampilan lainnya. Menulis itu bukan hanya menyusun kata menjadi kalimat, dikembangkan lalu dituangkan pada pikiran susunan kalimat yang terstruktur.

Penelitian Novianti (2024) menyatakan bahwa penerapan desain pembelajaran dengan metode gamifikasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia memberikan dampak positif dengan membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan kemampuan menulis dan berbicara peserta didik, meskipun peningkatan kemampuan membaca belum optimal kemungkinan karena jenis permainan yang digunakan

kurang sesuai. Secara teoritis, gamifikasi memotivasi peserta didik untuk lebih aktif belajar dan menciptakan lingkungan belajar yang menarik, serta secara praktis menjadi alternatif efektif bagi tenaga pendidik dalam meningkatkan kemampuan berbahasa. Hal ini sejalan dengan temuan Septiana dan Fadhilah (2024) yang menunjukkan bahwa integrasi gamifikasi dalam ekopedagogi memiliki potensi signifikan dalam meningkatkan keterampilan literasi anak melalui pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan memotivasi, serta berperan dalam menumbuhkan kesadaran lingkungan melalui tugas literasi terkait isu ekologis yang membantu anak memahami dan merespons isu lingkungan secara kritis. Kedua penelitian tersebut menegaskan bahwa pendekatan gamifikasi perlu terus dikembangkan dan diteliti lebih lanjut untuk mengevaluasi efektivitasnya dalam jangka panjang, termasuk eksplorasi metode dan faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilannya.

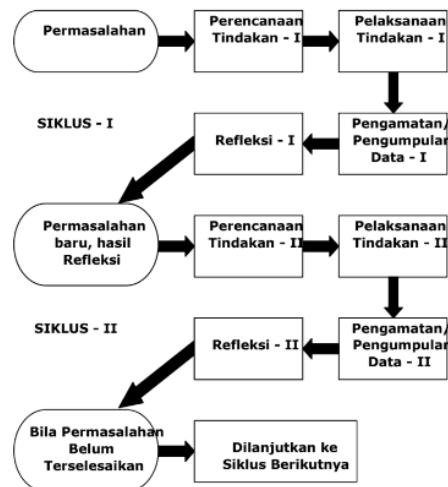
Kemampuan menulis cerita fiksi adalah salah satu aspek penting dalam perkembangan literasi siswa. Keterampilan ini memungkinkan mereka untuk mengungkapkan kreativitas, imajinasi, dan berbagi cerita mereka dengan dunia. Menulis cerita fiksi tidak hanya mengasah kemampuan berbahasa, tetapi juga melibatkan kemampuan berpikir kreatif, mengembangkan karakter, dan membangun alur cerita yang menarik. Keterampilan menulis cerita fiksi pada siswa kelas VI B SD Negeri Jatirahayu VIII ditemukan masih sangat rendah. Kendala yang ditemukan adalah mereka sangat kurang dalam melatih diri untuk menulis. Sehingga saat diminta dalam menulis mereka kesulitan untuk menuangkan ide mereka dan sering kali banyak kata-kata yang diulang penggunaannya.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah pembelajaran gamifikasi dapat menjadi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerita fiksi. Selain itu diharapkan gamifikasi dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap cerita fiksi. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan yang bermanfaat bagi pendidik dan pengembang kurikulum dalam upaya mereka untuk memperbaiki metode pengajaran dan pembelajaran dalam konteks menulis cerita fiksi di tingkat sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Jatirahayu VIII Kecamatan Pondokmelati Kota Bekasi. Subjeknya adalah siswa kelas VI B yang berjumlah 31 orang dengan rincian 14 siswa perempuan dan 17 siswa laki-laki. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif ini berkaitan dengan perbaikan atau peningkatan proses pembelajaran pada suatu kelas. Pendekatan kualitatif digunakan karena metode penelitian ini menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata dalam bentuk tertulis atau lisan, serta melibatkan perkembangan individu melalui wawancara. Sedangkan untuk mengevaluasi keberhasilan proses pembelajaran, digunakan pendekatan kuantitatif dimana data kuantitatif berupa hasil kerja yang digunakan sebagai pendukung. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). PTK ini digunakan sebagai usaha untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Mustafa et al., (2020) bahwa PTK memiliki andil yang signifikan dan strategis dalam usaha meningkatkan mutu kegiatan belajar mengajar.

Untuk memperoleh hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang maksimal dalam upaya perbaikan kualitas pembelajaran, diperlukan tahapan-tahapan yang harus dilalui. Menurut Mualimin dan Rahmat (2014), tahapan PTK tersebut disebut sebagai siklus, yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tahapannya digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Siklus Tindakan PTK (Wijaya & Sharum, 2013)

Kegiatan penelitian dilaksanakan sesuai alur siklus seperti pada gambar di atas. Diawali pada tahap perencanaan dimana mendesain pembelajaran gamifikasi yang telah dirancang untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita fiksi yang dituangkan dalam rencana pembelajaran. Kemudian pada tahap pelaksanaan, proses pembelajaran dilakukan dengan menjalankan skenario pembelajaran yang sudah dirancang. Data yang didapat dalam penelitian ini adalah hasil pengamatan dari tindakan yang menggunakan pembelajaran gamifikasi pada peningkatan kemampuan menulis cerita fiksi. Data yang dimaksud meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan hasil belajar. Instrumen yang dimanfaatkan untuk penelitian ini adalah hasil tes (*pretest* dan *posttest*) serta lembar observasi.

Data yang diperoleh dalam penelitian selanjutnya diolah menggunakan metode analisis kualitatif. Proses analisis dimulai dengan memeriksa tahap pengumpulan data hingga seluruh data terhimpun. Setelah itu data disederhanakan berdasarkan masalah penelitian yang tengah dianalisis, diikuti dengan penyajian data, dan akhirnya tahap penyimpulan atau verifikasi. Proses analisis ini dilakukan berulang-ulang setiap kali data terkumpul pada setiap tahap pengumpulan data dalam setiap tindakan.

Analisis data juga mencakup perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi, dan proses reduksi data ini mencakup pengkategorian dan pengklasifikasian. Semua data yang terkumpul diorganisasi dan dikelompokkan sesuai dengan fokus penelitian. Data yang dianggap relevan dipertahankan, sementara yang tidak relevan dihapus. Analisis data dilakukan secara terpisah untuk memungkinkan identifikasi informasi spesifik yang mendukung proses pembelajaran, serta kendala yang mungkin muncul. Dengan demikian, pengembangan dan perbaikan dapat dilakukan dengan tepat pada area yang bersangkutan.

Untuk menentukan hasil dari lembar observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran, digunakan teknik penilaian dengan bantuan instrumen observasi yang disusun secara sistematis. Lembar observasi ini berfungsi untuk menilai sejauh mana guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana dan strategi yang telah ditetapkan. Penilaian dilakukan berdasarkan beberapa indikator aktivitas yang diamati oleh observer selama proses berlangsung.

$$\text{nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}}$$

Sumber: (Aqib, 2011)

Sedangkan untuk kriteria skor didasarkan pada skala penilaian yang mencerminkan tingkat keterlaksanaan aktivitas guru, yang dirinci dalam tabel berikut:

Tabel 1. Penilaian Aktivitas Guru

No	Skor	Rentang Nilai %	Kategori
1.	5	80-100	Sangat baik
2.	4	60-79	Baik
3.	3	40-59	Cukup
4.	2	20-39	Kurang
5.	1	<20	Sangat kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut disajikan hasil dan pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan secara sistematis untuk menjawab rumusan masalah dan mencapai tujuan penelitian.

Hasil

Agar Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berjalan dengan baik, penting untuk memahami karakteristiknya. Menurut Widayati (2008) serta Prihantoro dan Hidayat (2019), PTK memiliki beberapa ciri khas. (1) Penelitiannya adalah pelaku tindakan itu sendiri dan sekaligus pengguna langsung hasil penelitian, sehingga pendidik berperan ganda sebagai peneliti dan objek yang diteliti. (2) PTK bersifat praktis karena hanya memerlukan penggunaan statistik sederhana. (3) Generalisasinya rendah, artinya hasilnya bersifat partikular dan spesifik untuk konteks tertentu. (4) Masalah serta tindakan yang dilakukan dalam PTK berasal dari evaluasi dan refleksi diri, dengan menggunakan konteks alamiah kelas sebagai latar penelitian. (5) Tindakan dalam PTK dilakukan secara berulang dalam beberapa siklus atau putaran, menjadikannya bersifat longitudinal. (6) PTK memiliki kemiripan dengan penelitian eksperimen namun tidak menggunakan kelas kontrol. (7) Tujuan utama PTK adalah untuk mengubah kenyataan dan meningkatkan situasi pembelajaran agar menjadi lebih baik serta sesuai dengan harapan.

Penelitian ini diawali dengan kegiatan Prasiklus dimana siswa membuat cerita fiksi semampunya. Kemudian setelah itu masuk kepada kegiatan Siklus 1. Pada tahap ini rencana kegiatan yang dilakukan adalah mengajarkan siswa mengenai pengertian dan juga unsur-unsur cerita fiksi. Setelah itu siswa juga diajak untuk membaca contoh-contoh cerita fiksi. Pada siklus ini juga mulai direncanakan penerapan gamifikasi pada pembelajaran. Rencana tersebut kemudian diterapkan dengan langkah sebagai berikut:

1. Mengenalkan tujuan pembelajaran
2. Menentukan ide besar
3. Membuat skenario permainan
4. Membuat desain aktivitas pembelajaran
5. Membangun kelompok-kelompok
6. Menerapkan dinamika permainan

Tujuan pembelajaran yang ditetapkan pada Siklus 1 ini adalah siswa mampu menulis cerita fiksi. Tujuan pembelajaran ini selanjutnya disebut dengan misi. Untuk mencapai misi ini Copyright (c) 2025 LANGUAGE : Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra

maka mereka harus melalui tahapan kegiatan yang sudah disusun dalam scenario permainan yang selanjutnya disebut stage. Misi ini kemudian dilakukan per stage, yaitu:

Stage 1 : Membentuk kelompok. Menyusun kalimat acak menjadi cerita fiksi.

Stage 2 : Menyusun alur cerita secara berkelompok

Stage 3 : Menuliskan cerita fiksi sesuai alur yang telah dibuat

Adapun dinamika permainannya adalah sebagai berikut:

- Siswa akan menuntaskan misi pada setiap stage.
- Setelah misi tuntas, siswa akan mendapatkan badge/lencana.
- Badge/lencana dapat diambil dari siswa akibat ketidaktuntasan misi.

Bonus ekstra badge akan diberikan ketika siswa bisa menyelesaikan stage sebelum waktu yang ditentukan dengan kualitas kerja baik. Pada saat siswa mampu menyelesaikan stage yang ditentukan maka mereka akan mendapatkan badge. Misalnya pada Stage 1, apabila siswa berhasil menyusun kalimat acak menjadi cerita fiksi maka mereka akan mendapatkan badge. Tetapi apabila mereka gagal, maka mereka akan mengulang kembali kegiatan yang sama hingga mampu menyelesaikan stage tersebut dan melangkah ke stage berikutnya. Pada tahap pelaksanaan skenario pembelajaran ini, juga dilakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan juga hasil kerja siswa. Setelah siswa selesai melakukan permainan, maka dilakukan refleksi. Hasil dari refleksi di Siklus 1 ini menjadi masukan untuk pelaksanaan di Siklus 2.

Pada siklus ini skenario permainannya adalah sebagai berikut:

Stage 1 : Membentuk kelompok.

Stage 2 : Menyusun alur cerita secara berkelompok

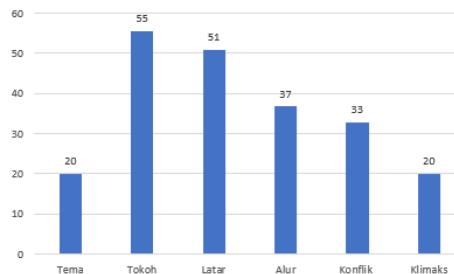
Stage 3 : Menuliskan cerita fiksi sesuai alur yang telah dibuat

Misi permainannya masih sama yaitu siswa mampu menulis cerita fiksi. Stage yang harus mereka lalui pun masih sama dengan Siklus 1. Namun dinamika permainannya dilakukan sedikit perubahan dengan ditambahkan Achievement Board yang bisa dilihat oleh siswa. Achievement Board ini berguna agar anak bisa memantau keberhasilan mereka dalam tiap stage yang berhasil mereka lalui. Sehingga dengan cara ini diharapkan anak akan lebih terlibat dan bertanggung jawab lagi pada kegiatan belajar di setiap stage. Kriteria untuk menilai berhasilnya tindakan yang dilakukan adalah mencapai persentase 75%. Penetapan ini sesuai dengan KKM Bahasa Indonesia di SD Negeri Jatirahayu VIII yakni 75. Hal ini pun juga sesuai dengan pandangan yang disampaikan oleh Kunandar (2008:428), bahwa standar nilai kelulusan dalam pembelajaran adalah 75%, sedangkan standar nilai kelulusan individual bagi siswa adalah 70%.

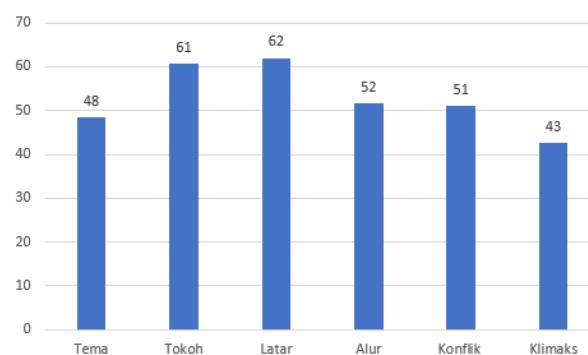
Dalam penelitian ini ditemukan bahwa kemampuan siswa dalam menulis cerita fiksi meningkat. Pemunculan tokoh, latar, alur, konflik, klimaks pada cerita mereka mulai membaik. Alur cerita terjalin rapi dari awal hingga akhir. Hanya kemampuan dalam memunculkan klimaks masalah yang masih perlu ditingkatkan kembali.

Pembahasan

Penelitian ini diawali dari kegiatan prasiklus dimana dilakukan dua kegiatan. Yang pertama adalah mengetahui seberapa besar pemahaman siswa akan pengertian serta unsur-unsur cerita fiksi. Yang kedua adalah seberapa baik siswa dalam menuliskan cerita fiksi. Dari hasil pretes didapat rata-rata nilai mereka adalah 58,60. Kemudian hasil cerita fiksi mereka tergambar pada diagram berikut:

**Gambar 2. Diagram kriteria ketercapaian unsur cerita fiksi**

Setelah Siklus 1 dilakukan maka didapati data sebagai berikut:

**Gambar 3. Diagram kriteria ketercapaian unsur cerita fiksi pada Siklus 1**

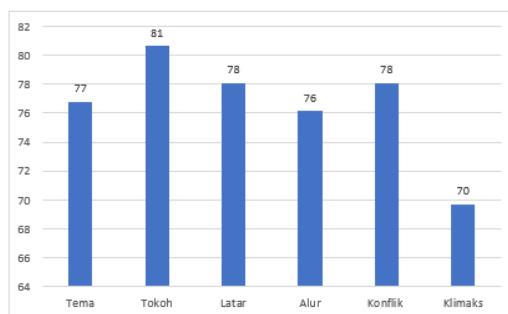
Berdasarkan diagram di atas, terlihat adanya peningkatan kemampuan siswa dalam membuat cerita fiksi. Hal ini tercermin dari semakin lengkapnya unsur-unsur cerita yang mereka hadirkan. Dalam unsur tema, terjadi peningkatan hingga mencapai skor 48. Siswa sudah mampu menentukan judul yang lebih mengerucut dan sesuai dengan tema yang ditentukan, meskipun daya tarik judul masih perlu ditingkatkan. Isi cerita pun mulai relevan dengan tema, menunjukkan adanya pemahaman terhadap struktur dasar cerita. Temuan ini sejalan dengan penelitian Sudrajat (2021) yang menyatakan bahwa model *Quantum Teaching* mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis cerita fantasi, khususnya dalam merumuskan tema dan judul cerita. Selain itu, Lestari dan Purnamasari (2022) menemukan bahwa penggunaan media kerangka cerita dapat membantu siswa menyusun isi yang lebih terstruktur dan sesuai dengan alur tema.

Kemampuan siswa dalam menghadirkan tokoh dalam cerita juga mengalami peningkatan signifikan, dengan skor mencapai 61. Mereka sudah mampu menentukan nama tokoh utama dan tokoh pendukung yang mendukung jalannya konflik dan perkembangan cerita. Keberadaan tokoh-tokoh ini pun mulai tampak lebih nyata melalui deskripsi latar yang menyertainya. Peningkatan ini sejalan dengan temuan Lestari dan Purnamasari (2022), yang menegaskan bahwa media kerangka cerita mempermudah siswa dalam menyusun karakter dan relasi antar tokoh. Di sisi lain, meskipun unsur konflik sudah mulai muncul dalam cerita siswa, kemampuan untuk menyusun konflik tersebut hingga mencapai klimaks masih perlu ditingkatkan.

Peningkatan dalam unsur alur dan konflik turut diperkuat oleh berbagai penelitian. Dewi dan Santika (2023) menunjukkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* dan *Discovery Learning* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengembangkan alur cerita

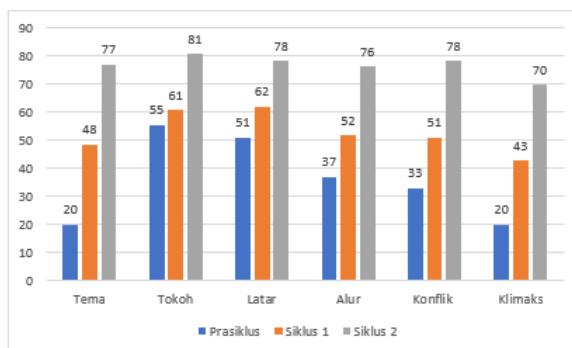
yang logis dan menyusun konflik secara bertahap. Siswa juga mulai memahami bagaimana menyelesaikan konflik dengan akhir cerita yang sesuai. Penelitian Nurjanah (2020) turut mendukung hal ini dengan menunjukkan bahwa model transformatif secara signifikan mampu meningkatkan keterampilan menulis cerita fiksi, terutama dalam aspek pengembangan konflik dan penyelesaiannya. Dengan demikian, data peningkatan kemampuan siswa dalam menulis cerita fiksi didukung oleh berbagai temuan ilmiah yang menegaskan pentingnya penerapan strategi pembelajaran yang tepat.

Hasil kerja siswa pada Siklus 2 ini tampak pada diagram berikut:



Gambar 4. Diagram kriteria ketercapaian unsur cerita fiksi pada Siklus 2

Berikut adalah perbandingan hasil karya siswa dari Prasiklus, Siklus 1, dan Siklus 2.



Gambar 5. Perbandingan kriteria ketercapaian unsur cerita fiksi dari Prasiklus, Siklus 1, dan Siklus 2

Berdasarkan diagram di atas, terlihat adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan siswa memunculkan unsur-unsur cerita dalam karya fiksi mereka. Peningkatan tersebut tercermin dari enam unsur utama yang dinilai, yaitu tema, tokoh, latar, alur, konflik, dan klimaks. Unsur tema menunjukkan peningkatan paling mencolok, dari skor awal 20 menjadi 48 pada siklus pertama dan mencapai 77 pada siklus kedua, atau mengalami peningkatan sebesar 74%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa semakin mampu menentukan dan mengembangkan tema yang relevan dalam cerita mereka. Peningkatan ini sesuai dengan temuan Sudrajat (2021) yang menjelaskan bahwa model *Quantum Teaching* efektif dalam membantu siswa mengembangkan ide cerita yang berakar dari tema yang kuat. Unsur tokoh juga mengalami kemajuan dari 55 menjadi 61, lalu mencapai 77, meningkat sebesar 32%, menandakan bahwa siswa mulai mampu merancang karakter dengan lebih jelas dan terstruktur, sebagaimana

didukung oleh penelitian Lestari dan Purnamasari (2022) mengenai efektivitas media kerangka cerita dalam mengembangkan elemen tokoh secara sistematis.

Unsur latar mengalami peningkatan dari 51 menjadi 62, dan akhirnya mencapai skor 78, atau naik sebesar 35%. Kemampuan siswa dalam mendeskripsikan latar cerita—baik tempat, waktu, maupun suasana—semakin berkembang dari waktu ke waktu. Unsur alur meningkat dari 37 ke 52, kemudian ke 76, menunjukkan peningkatan sebesar 32%. Ini menunjukkan bahwa siswa mulai memahami pentingnya alur cerita yang runtut dan logis. Temuan serupa dikemukakan oleh Dewi dan Santika (2023), yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Discovery Learning* berkontribusi positif dalam membantu siswa menyusun struktur alur yang koheren dan berkembang. Unsur konflik juga memperlihatkan kemajuan signifikan, dari 33 ke 51 dan terakhir ke 78, atau meningkat sebesar 35%, yang mencerminkan kemampuan siswa dalam menyusun permasalahan yang mendasari cerita. Unsur klimaks, meskipun mengalami kenaikan besar dari 20 menjadi 43 dan kemudian 70 (peningkatan sebesar 71%), masih berada di bawah batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam merancang puncak konflik cerita secara utuh dan memikat, sejalan dengan hasil penelitian Nurjanah (2020) yang menekankan perlunya penguatan pada aspek pengembangan konflik hingga klimaks dalam pembelajaran menulis fiksi.

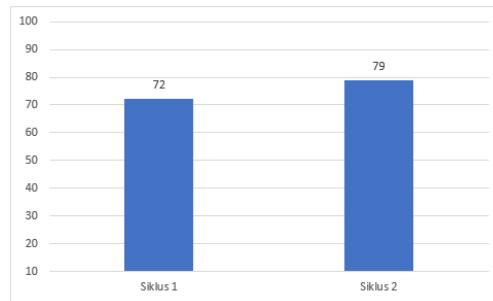
Secara keseluruhan, lima dari enam unsur cerita telah mencapai atau melampaui batas KKM, menunjukkan adanya peningkatan yang konsisten dan bermakna dalam kemampuan menulis siswa. Namun demikian, unsur klimaks masih memerlukan perhatian dan penguatan lebih lanjut dalam proses pembelajaran agar siswa dapat menyusun puncak konflik cerita secara optimal. Peningkatan ini secara umum mencerminkan efektivitas strategi pembelajaran yang diterapkan selama proses pembelajaran menulis cerita fiksi, sebagaimana didukung oleh berbagai temuan ilmiah mengenai penerapan strategi pembelajaran yang tepat guna meningkatkan keterampilan literasi naratif siswa (Sudrajat, 2021; Lestari & Purnamasari, 2022; Dewi & Santika, 2023; Nurjanah, 2020).

Selanjutnya adalah perbandingan aktivitas guru dari Siklus 1 dan 2 tergambar pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil observasi aktivitas guru

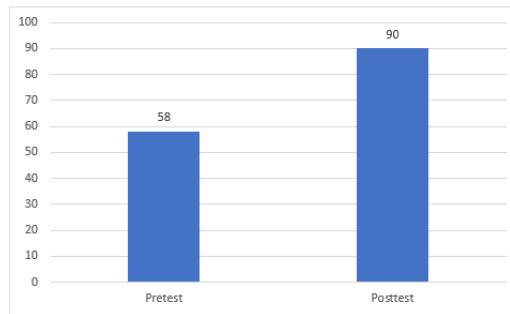
No	Langkah Gamifikasi	Siklus 1	Siklus 2
1	Kegiatan awal	72	80
2	Mengenalkan tujuan pembelajaran	80	85
	Kegiatan inti		
3	Menentukan ide besar	65	75
4	Membuat skenario permainan	70	75
5	Membuat desain aktivitas pembelajaran	70	75
6	Membangun kelompok-kelompok	80	80
7	Menerapkan dinamika permainan	60	80
8	Kegiatan penutup	76	80

Untuk memperjelas peningkatan hasil aktivitas guru dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 6. Peningkatan aktivitas guru per siklus

Selanjutnya kita lihat hasil pretes dan posttest siswa dalam diagram berikut:



Gambar 7. Hasil *pretest* dan *posttest*

Berdasarkan hasil pretest dan posttest yang tampak pada diagram, terlihat adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap cerita fiksi. Rata-rata hasil pretest adalah 58, sedangkan posttest meningkat menjadi 90. Hal ini menunjukkan peningkatan sebesar 36%, yang mengindikasikan bahwa intervensi pembelajaran yang diterapkan berhasil meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yuliana dan Fitria (2021), yang menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis teks naratif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap struktur dan unsur cerita fiksi secara menyeluruh. Selain itu, penelitian oleh Astuti (2022) juga mendukung bahwa model pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) secara efektif mampu mendorong peningkatan hasil belajar siswa dalam memahami isi dan makna cerita fiksi.

Secara umum terdapat beberapa perubahan belajar yang tampak pada siswa. Awalnya mereka belum mengerti bagaimana gamifikasi ini diterapkan dalam pembelajaran. Dinamika permainan yang dibangun sangat penting untuk bisa dipahami oleh mereka. Karena itulah yang akan mendorong motivasi mereka. Skenario permainan tak kalah pentingnya. Skenario ini memuat kegiatan pembelajaran yang akan dituntaskan siswa. Motivasi terus diberikan ke siswa untuk bisa menuntaskan misinya. Siswa perlu mendapat akses kepada Achievement Board agar mereka bisa mengetahui pencapaian mereka. Ada beberapa siswa yang gagal dalam menuntaskan misi. Mereka perlu dimotivasi kepada hal-hal penting yang tampak pada peserta didik sebagai bentuk perubahan belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang didapat dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa kelas VI B SDN Jatirahayu VIII dalam memahami dan menuliskan cerita fiksi menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal ini dibuktikan dengan kenaikan rata-rata skor pretest dari 58 menjadi 90 pada posttest, menunjukkan peningkatan sebesar 36%. Selain itu, penguasaan unsur-unsur cerita seperti tema meningkat sebesar 74%, tokoh 32%, latar 35%, alur 32%, konflik 35%, dan klimaks 71%, di mana lima dari enam unsur cerita sudah mencapai atau melampaui batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penggunaan strategi pembelajaran yang tepat, khususnya gamifikasi, terbukti tidak hanya membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran secara efektif, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar mereka. Dengan gamifikasi, siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran sehingga dapat menuntaskan setiap kegiatan yang direncanakan dengan baik. Oleh karena itu, guru disarankan untuk terus mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif seperti gamifikasi guna mendukung peningkatan kualitas literasi dan kreativitas siswa dalam menulis cerita fiksi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z., Suyatno, Sujak, & Ekawati, R. (2011). *Penelitian tindakan kelas untuk SD, SLB, dan TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Astuti, W. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Pemahaman Cerita Fiksi pada Siswa SMP*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 11(1), 23–31.
- Dewi, A. R., & Santika, I. K. A. (2023). *Perbedaan Model Problem Based Learning dengan Discovery Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Cerita Fiksi*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, 6(1), 45–54. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPPG/article/view/64916>
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. Jurnal TICom, 5(1), 1-6.
- Kristiawan, M., Suryanti, I., Muntazir, M., Ribuwati, A., & AJ, A. (2018). Inovasi pendidikan. Jawa Timur: Wade Group National Publishing, 1-7.
- Kunandar. (2008). Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Landsell, J., & Hägglund, E. (2016). Towards a gamification framework: Limitations and opportunities when gamifying business processes.
- Lestari, R., & Purnamasari, Y. (2022). *Efektivitas Penggunaan Media Kerangka Cerita untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Cerita Fantasi pada Siswa SMP*. Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2), 98–106. <https://ejournal.aripi.or.id/index.php/inpaud/article/view/125>
- Mualimin & Rahmat. (2014). Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik. Yogyakarta: Ganding Pustaka. h. 31-37
- Mustafa, P.S. et al. (2020) Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Tindakan Kelas dalam Pendidikan Olahraga. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Novianti, A. E. (2024). Meningkatkan Kemampuan Membaca, Menulis dan Berbicara dalam Bahasa Indonesia pada Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar Melalui Gamifikasi. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(2), 612-630.
- Nurjanah, L. (2020). *Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita Fantasi dengan Model Transformatif pada Siswa Kelas VII SMP Indonesia Raya Bandung*. Jurnal Didaktik, 14(1), 22–31. <https://www.journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/351>
- Prihantoro, A. and Hidayat, F. (2019) ‘Melakukan Penelitian Tindakan Kelas’ Ulumuddin :

Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman, 9(1), pp. 49-60. Doi:10.47200/ulumuddin.v9i1.283

Radmilka, K. D. (2018). Hakikat Prosa & Unsur-unsur Fiksi.

Septiana, N., & Fadhilah, M. N. (2024). Pemanfaatan Gamifikasi dalam Ekopedagogi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Anak. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 239-253.

Slamet, S. Y. (2014). *Dasar-dasar keterampilan berbahasa Indonesia*. Bandung: Karya Putra Darwanti.

Sudrajat, A. (2021). *Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Cerita Fantasi melalui Model Pembelajaran Quantum Teaching*. Jurnal Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(6), 4863–4871. <https://www.edukatif.org/edukatif/article/view/4863>

Widayati, A. (2008) ‘Penelitian Tindakan Kelas’, Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, VI(1), pp. 87-93. Available at: <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakan/article/viewFile/1793/1487>

Wijaya & Syahrum. (2013). Penelitian Tindakan Kelas Melejitkan Kemampuan Penelitian Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Guru. Bandung: Citapustaka Media Perintis. h. 58-70

Yuliana, R., & Fitria, N. (2021). *Peningkatan Kemampuan Memahami Cerita Fiksi Melalui Pembelajaran Berbasis Teks Naratif pada Siswa Kelas VII*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, 21(2), 134–142.

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. Sebastopol, CA: O'Reilly Media.