



EFEKTIVITAS *GAME-BASED LEARNING* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA KELAS IV DALAM PENULISAN HURUF KAPITAL DAN TANDA BACA

Marlina¹, Daroe Iswatiningsih²
Universitas Muhammadiyah Malang^{1,2}
e-mail: marlinaspd51@guru.sd.belajar.id

Diterima: 02/05/2026; Direvisi: 14/05/2026; Diterbitkan: 20/05/2026

ABSTRAK

Kemampuan siswa dalam menggunakan huruf kapital dan tanda baca yang masih rendah menjadi salah satu permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas metode *Game-Based Learning* melalui permainan kartu kalimat dalam meningkatkan keterampilan penulisan huruf kapital dan tanda baca pada siswa kelas IV SD Negeri 14 Moramo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental one group pretest-posttest*. Sampel penelitian berjumlah 20 siswa yang dipilih menggunakan teknik *total sampling*. Pengumpulan data dilakukan melalui tes sebelum dan sesudah perlakuan, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji *paired sample t-test*. Perlakuan diberikan melalui aktivitas permainan kartu kalimat yang mengharuskan siswa menyusun dan memperbaiki penggunaan huruf kapital serta tanda baca secara tepat. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa setelah penerapan metode *Game-Based Learning*. Rata-rata nilai penggunaan huruf kapital meningkat dari 72,00 menjadi 89,05, sedangkan nilai tanda baca meningkat dari 68,90 menjadi 85,55. Hasil uji statistik menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan ($p < 0,05$). Temuan ini menunjukkan bahwa metode *Game-Based Learning* berbasis permainan kartu kalimat efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa dan dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang inovatif dan menarik di sekolah dasar.


Kata Kunci: *Game-Based Learning, Kartu Kalimat, Huruf Kapital, Tanda Baca*

ABSTRACT

Students' low proficiency in using capital letters and punctuation remains a challenge in Indonesian language learning at the elementary school level. This study aims to examine the effectiveness of the *Game-Based Learning* method through a sentence card game in improving the skills of using capital letters and punctuation among fourth-grade students at SD Negeri 14 Moramo. The study employed a quantitative approach with a *pre-experimental one-group pretest-posttest* design. The sample consisted of 20 students selected using a total sampling technique. Data were collected through tests administered before and after the treatment and analyzed using descriptive statistics and a *paired sample t-test*. The treatment was implemented through sentence card game activities in which students were required to arrange and correct the use of capital letters and punctuation appropriately. The findings revealed an improvement in students' abilities after the implementation of the *Game-Based Learning* method. The mean score for the use of capital letters increased from 72.00 to 89.05, while the punctuation score increased from 68.90 to 85.55. Statistical analysis showed a significant difference ($p < 0.05$). These findings indicate that *Game-Based Learning* based on sentence card games is effective in improving students' writing skills and can be used as an innovative and engaging instructional strategy in elementary schools.

Keywords: *Game-Based Learning, Sentence Card Game, Capital Letters, Punctuation*

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan

 <https://doi.org/10.51878/teaching.v6i2.10935>



PENDAHULUAN

Bahasa sebagai alat komunikasi memiliki sistem dan aturan yang harus dipatuhi agar pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan baik. Dalam kajian linguistik, ketepatan penggunaan unsur bahasa, termasuk ejaan, menjadi bagian penting dalam membentuk komunikasi yang efektif. Oleh karena itu, penguasaan kaidah bahasa sejak dini sangat diperlukan dalam proses pembelajaran (Eriyanti et al., 2020). Kemampuan menulis merupakan keterampilan bahasa yang sangat penting dalam pembelajaran di sekolah dasar. Melalui aktivitas menulis, siswa dapat menuangkan ide, gagasan, serta informasi secara tertulis dengan menerapkan aturan bahasa yang tepat dan sesuai (Yolan et al., 2024). Kemampuan menulis bukan sekadar menyampaikan ide, tetapi merupakan keterampilan berbahasa yang kompleks karena melibatkan penguasaan struktur bahasa, pemilihan kosakata, serta penerapan kaidah penulisan yang tepat. Keterampilan ini perlu dilatih secara sistematis agar siswa mampu menghasilkan tulisan yang efektif dan komunikatif. Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa harus dikembangkan secara berkelanjutan melalui proses pembelajaran yang terarah dan terstruktur (Dewi, 2025).

Salah satu aspek penting dalam keterampilan menulis adalah penggunaan huruf kapital dan tanda baca yang sesuai dengan kaidah ejaan bahasa Indonesia. Penggunaan huruf kapital dan tanda baca yang tepat tidak hanya memengaruhi kejelasan makna, tetapi juga menentukan kualitas tulisan yang dihasilkan oleh siswa (Purnamawati et al., 2024). Oleh karena itu, keterampilan menulis di sekolah dasar perlu mendapat perhatian yang optimal agar target kemampuan yang diharapkan dapat tercapai. Pemahaman tentang penggunaan huruf kapital dan penempatan tanda baca juga menjadi hal yang sangat penting (Nurwahid et al., 2025). Penggunaan huruf kapital dan tanda baca dalam bahasa Indonesia telah diatur secara sistematis dalam pedoman ejaan resmi yang menjadi acuan dalam kegiatan menulis. Aturan tersebut mencakup penggunaan huruf kapital pada awal kalimat, nama diri, serta penulisan tanda baca seperti titik, koma, dan tanda tanya yang berfungsi memperjelas makna kalimat. Pemahaman siswa terhadap pedoman tersebut menjadi dasar penting dalam meningkatkan kualitas tulisan siswa.

Produktivitas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi empat keterampilan utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut dapat dikembangkan secara maksimal melalui dukungan yang tepat dalam proses pembelajaran (Iswatiningsih & Melati, 2023). Namun, dalam praktiknya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menerapkan kaidah penggunaan huruf kapital dan tanda baca. Kesalahan yang umum terjadi meliputi penulisan huruf kapital pada awal kalimat dan nama diri, serta penggunaan tanda baca seperti titik, koma, dan tanda tanya yang belum sesuai aturan (Ramadania & Widayati, 2025). Kesalahan dalam penggunaan kaidah bahasa Indonesia merupakan hal yang umum terjadi dalam praktik berbahasa, baik secara lisan maupun tulisan. Kesalahan tersebut mencakup berbagai aspek kebahasaan, termasuk ejaan, yang dapat terjadi akibat kurangnya pemahaman terhadap aturan bahasa yang berlaku. Penelitian menunjukkan bahwa kesalahan berbahasa merupakan bentuk penyimpangan terhadap kaidah bahasa baku yang dapat terjadi pada berbagai konteks penggunaan bahasa (Made et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 14 Moramo, ditemukan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam menggunakan huruf kapital dan tanda baca secara tepat pada kegiatan menulis. Kesalahan yang sering muncul meliputi penggunaan huruf kapital pada awal kalimat, nama orang, dan nama tempat yang belum sesuai dengan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia. Selain itu, siswa juga masih kurang tepat



dalam menempatkan tanda baca seperti titik, koma, dan tanda tanya pada kalimat yang mereka tulis. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap aturan penulisan bahasa Indonesia masih relatif rendah. Permasalahan ini berdampak pada kurang jelasnya makna tulisan siswa serta menurunkan kualitas keterampilan menulis yang dimiliki.

Permasalahan tersebut tidak terlepas dari proses pembelajaran yang masih cenderung menggunakan metode konvensional, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Pembelajaran yang monoton cenderung membuat siswa cepat bosan dan menurunkan motivasi mereka dalam memahami materi yang diajarkan. Akibatnya, materi yang disampaikan, termasuk penggunaan huruf kapital dan tanda baca, tidak dapat dipahami secara optimal oleh siswa (Yanuar & Pius, 2023). Pemilihan metode pembelajaran yang tepat merupakan faktor penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Metode yang mampu melibatkan siswa secara aktif akan memberikan dampak yang lebih signifikan terhadap hasil belajar dibandingkan dengan metode konvensional. Oleh sebab itu, guru dituntut untuk menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif serta sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna (Khotima & Ismail, 2024).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan serta motivasi belajar siswa. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah metode *Game-Based Learning*. Metode ini mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Melalui aktivitas permainan, siswa tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga langsung mempraktikkannya, termasuk dalam penggunaan huruf kapital dan tanda baca. Penelitian Haitsumakunti et al. (2025) menunjukkan bahwa penerapan metode *Game-Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam aspek keterlibatan dan motivasi belajar. Metode ini juga dinilai efektif dalam membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah karena disajikan dalam bentuk aktivitas yang menarik. Oleh karena itu, penggunaan metode ini diharapkan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kemampuan penggunaan huruf kapital dan tanda baca pada siswa sekolah dasar.

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode *Game-Based Learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian oleh Sari et al. (2025) menemukan bahwa penerapan *Game-Based Learning* yang didukung oleh media Wordwall mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa secara signifikan. Selain itu, Fauzi et al. (2024) juga menemukan bahwa metode *Game-Based Learning* dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Namun, penelitian yang secara khusus membahas peningkatan kemampuan penggunaan huruf kapital dan tanda baca pada siswa sekolah dasar masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menguji efektivitas metode *Game-Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan penggunaan huruf kapital dan tanda baca.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa kemampuan penggunaan huruf kapital dan tanda baca merupakan bagian penting dalam keterampilan menulis yang perlu dikembangkan sejak sekolah dasar. Namun, kenyataannya masih terdapat berbagai kesulitan yang dialami siswa dalam menerapkan kaidah ejaan bahasa Indonesia secara tepat. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah *Game-Based Learning* karena mampu menghadirkan suasana belajar yang interaktif melalui aktivitas permainan edukatif. Dengan demikian,



penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas metode *Game-Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan penggunaan huruf kapital dan tanda baca pada siswa kelas IV SD Negeri 14 Moramo.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 14 Moramo, Kecamatan Moramo, Kabupaten Konawe Selatan, Provinsi Sulawesi Tenggara. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen melalui desain *one group pretest-posttest*. Desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *Game-Based Learning* terhadap kemampuan penggunaan huruf kapital dan tanda baca siswa sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 14 Moramo yang berjumlah 20 siswa. Karena jumlah populasi relatif kecil, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *total sampling*, sehingga seluruh siswa dijadikan sampel penelitian.

Variabel penelitian terdiri atas variabel bebas, yaitu metode *Game-Based Learning*, dan variabel terikat, yaitu kemampuan penggunaan huruf kapital dan tanda baca. Implementasi *Game-Based Learning* dilakukan melalui permainan kartu kalimat. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil, kemudian setiap kelompok diberikan kartu berisi kalimat yang belum tepat penggunaan huruf kapital dan tanda bacanya. Siswa diminta menyusun, mengidentifikasi, serta memperbaiki kesalahan penggunaan huruf kapital dan tanda baca pada kartu kalimat tersebut secara berkelompok. Tahapan pembelajaran meliputi penyampaian materi, pelaksanaan permainan kartu kalimat, diskusi hasil permainan, dan pemberian umpan balik oleh guru.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes kemampuan penggunaan huruf kapital dan tanda baca dalam bentuk soal uraian singkat. Tes diberikan dua kali, yaitu *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan diberikan. Instrumen tes disusun berdasarkan indikator penggunaan huruf kapital dan tanda baca sesuai Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI). Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu diuji validitas isi melalui penilaian ahli serta diuji reliabilitasnya menggunakan uji konsistensi internal. Pengumpulan data dilakukan melalui hasil tes siswa yang kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk melihat nilai rata-rata, standar deviasi, nilai minimum, dan maksimum. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan uji inferensial berupa *paired sample t-test* dengan taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* setelah penerapan metode *Game-Based Learning*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan penggunaan huruf kapital siswa kelas IV SD Negeri 14 Moramo mengalami peningkatan setelah diterapkan metode *Game-Based Learning*. Sebelum diberikan perlakuan, masih banyak siswa yang belum mampu menggunakan huruf kapital sesuai dengan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia. Kesalahan yang sering ditemukan meliputi penggunaan huruf kapital pada awal kalimat, nama orang, dan nama tempat. Setelah proses pembelajaran berbasis permainan diterapkan, siswa mulai menunjukkan perubahan dalam ketepatan penggunaan huruf kapital pada kegiatan menulis. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 1. Hasil Deskriptif Kemampuan Penggunaan Huruf Kapital

Variabel	N	Mean	Standar Deviasi	Nilai Minimum	Nilai Maksimum
<i>Pretest</i>	20	72.00	14.183	51	94
<i>Posttest</i>	20	89.05	11.963	70	100

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa rata-rata nilai kemampuan penggunaan huruf kapital siswa mengalami peningkatan dari 72,00 pada *pretest* menjadi 89,05 pada *posttest*. Peningkatan nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu memahami penggunaan huruf kapital dengan lebih baik setelah penerapan metode *Game-Based Learning*. Selain itu, nilai minimum siswa juga mengalami peningkatan dari 51 menjadi 70, yang menunjukkan adanya perkembangan kemampuan pada siswa dengan nilai rendah. Standar deviasi pada *posttest* lebih kecil dibandingkan *pretest*, sehingga menunjukkan bahwa hasil belajar siswa menjadi lebih merata setelah perlakuan diberikan. Dengan demikian, penerapan metode *Game-Based Learning* memberikan dampak positif terhadap kemampuan penggunaan huruf kapital siswa kelas IV SD Negeri 14 Moramo.

Penelitian ini juga menunjukkan adanya peningkatan pada kemampuan penggunaan tanda baca siswa. Sebelum diberikan perlakuan, siswa masih mengalami berbagai kesalahan dalam penggunaan tanda titik, koma, dan tanda tanya pada kalimat yang ditulis. Kesalahan tersebut menyebabkan tulisan siswa kurang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar. Setelah diterapkan metode *Game-Based Learning*, siswa terlihat lebih aktif dan lebih mudah memahami penggunaan tanda baca melalui aktivitas permainan yang dilakukan selama pembelajaran. Perubahan kemampuan siswa terlihat dari hasil *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan adanya peningkatan nilai setelah perlakuan diberikan.

Tabel 2. Hasil Deskriptif Kemampuan Penggunaan Tanda Baca

Variabel	N	Mean	Standar Deviasi	Nilai Minimum	Nilai Maksimum
<i>Pretest</i>	20	68.90	12.636	50	90
<i>Posttest</i>	20	85.55	11.076	68	98

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata nilai kemampuan penggunaan tanda baca siswa meningkat dari 68,90 pada *pretest* menjadi 85,55 pada *posttest*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan kemampuan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Game-Based Learning*. Peningkatan juga terlihat pada nilai minimum siswa yang berubah dari 50 menjadi 68 setelah perlakuan diberikan. Selain itu, nilai maksimum siswa meningkat dari 90 menjadi 98, sehingga menunjukkan bahwa sebagian siswa telah mampu menggunakan tanda baca dengan sangat baik. Dengan demikian, metode *Game-Based Learning* terbukti mampu membantu siswa memahami penggunaan tanda baca secara lebih tepat dan efektif.

Untuk mengetahui signifikansi peningkatan kemampuan siswa setelah penerapan metode *Game-Based Learning*, dilakukan uji statistik menggunakan *paired sample t-test*. Uji ini dilakukan untuk membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan penggunaan huruf kapital dan tanda baca siswa. Analisis statistik digunakan untuk mengetahui apakah peningkatan nilai yang terjadi memiliki pengaruh yang signifikan atau hanya terjadi secara kebetulan. Hasil pengujian menunjukkan adanya perbedaan nilai sebelum dan sesudah perlakuan pada kedua variabel penelitian. Oleh karena itu, hasil uji statistik digunakan sebagai dasar untuk menentukan efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan.

Tabel 1. Hasil Uji *Paired Sample T-Test* Kemampuan Penggunaan Huruf Kapital
Penulisan Huruf Kapital

Variabel	Penulisan Huruf Kapital			
	Mean (SD)	Δ mean (CI 95%)	t	P
<i>Pretest</i>	72.00 (14.183)	-17.050	-10.035	0.000
<i>Posttest</i>	89.05 (11.963)	[-20.606 – (-13.494)]		

Tabel 3 menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan penulisan huruf kapital siswa sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) adalah sebesar 72,00 dengan standar deviasi 14,183, sedangkan setelah diberikan perlakuan (*posttest*) meningkat menjadi 89,05 dengan standar deviasi 11,963. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata sebesar 17,05 poin setelah penerapan metode *Game-Based Learning*. Nilai selisih rata-rata (Δ mean) sebesar -17,050 dengan interval kepercayaan 95% [-20,606 – (-13,494)] menunjukkan bahwa peningkatan tersebut konsisten dan berada dalam rentang yang signifikan (tidak melewati nol). Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai $t = -10,035$ dengan signifikansi $p = 0,000$ ($p < 0,05$), yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dalam kemampuan penulisan huruf kapital siswa setelah diberikan perlakuan.

Tabel 2. Hasil Uji *Paired Sample T-Test* Kemampuan Penggunaan Tanda Baca
Penulisan Tanda Baca

Kemampuan	Penulisan Tanda Baca			
	Mean (SD)	Δ mean (CI 95%)	t	P
<i>Pretest</i>	68.90 (12.636)	-16.650	-11.039	0.000
<i>Posttest</i>	85.55 (11.076)	[-19.807 – (-13.494)]		

Tabel 4 menunjukkan terdapat peningkatan nilai rata-rata dari *pretest* sebesar 68,90 (SD = 12,636) menjadi 85,55 (SD = 11,076) pada *posttest*. Selisih rerata (Δ mean) sebesar -16,650 dengan interval kepercayaan 95% berada pada rentang -19,807 hingga -13,494. Hasil uji statistik menunjukkan nilai $t = -11,039$ dengan nilai signifikansi $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran yang digunakan memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam penulisan tanda baca. Peningkatan skor *posttest* menunjukkan bahwa siswa mengalami perbaikan kemampuan setelah diberikan intervensi pembelajaran.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Game-Based Learning* memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan penulisan huruf kapital dan tanda baca pada siswa kelas IV SD Negeri 14 Moramo. Pada kemampuan penulisan huruf kapital, rata-rata nilai meningkat dari 72,00 (*pretest*) menjadi 89,05 (*posttest*). Sementara itu, pada kemampuan penulisan tanda baca juga terjadi peningkatan dari 68,90 (*pretest*) menjadi 85,55 (*posttest*). Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan bahwa kedua variabel memiliki nilai signifikansi $p < 0,05$, yaitu pada huruf kapital ($t = -10,035$; $p < 0,001$) dan tanda baca ($t = -11,039$; $p < 0,001$). Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* pada kedua kemampuan tersebut.



Peningkatan kemampuan siswa dalam penggunaan huruf kapital dan tanda baca dapat dijelaskan melalui karakteristik metode *Game-Based Learning* yang menekankan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Berbeda dengan metode konvensional yang cenderung bersifat satu arah, pendekatan berbasis permainan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*) (Arrahman et al., 2024). Dalam kegiatan pembelajaran, siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga langsung mempraktikkan penggunaan huruf kapital dan tanda baca melalui permainan yang dirancang sesuai dengan materi. Hal ini membantu siswa dalam membangun pemahaman yang lebih mendalam serta meningkatkan keterampilan aplikatif mereka.

Aspek motivasi belajar juga berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton, sehingga siswa menjadi lebih antusias dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada meningkatnya konsentrasi dan daya serap siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, siswa lebih mudah memahami serta mengingat kaidah penggunaan huruf kapital dan tanda baca.

Dari sudut pandang teori pembelajaran, temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh individu melalui interaksi dengan lingkungan. Dalam penerapan metode *Game-Based Learning*, siswa berperan sebagai subjek aktif yang mengonstruksi pemahamannya melalui pengalaman belajar yang bermakna (Aini et al., 2026). Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung prinsip *active learning*, di mana keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari dan kawan kawan (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan metode *Game-Based Learning* yang didukung oleh media Wordwall mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa (Sari et al., 2025). Selain itu, penelitian oleh Fauzi dan kawan kawan (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan metode *Game-Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa metode berbasis permainan memiliki efektivitas dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Fauzi et al., 2024).

Namun demikian, hasil penelitian ini tidak sepenuhnya sejalan dengan penelitian oleh Aprilia dan kawan kawan (2025) yang menyatakan bahwa penerapan metode *Game-Based Learning* masih menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan fasilitas, perbedaan karakteristik siswa, serta keterbatasan waktu pembelajaran (Aprilia et al., 2025). Selain itu, penelitian oleh Hasnawati dkk. juga menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh metode pembelajaran, tetapi juga oleh faktor lain seperti media pembelajaran dan strategi pengajaran yang digunakan. Perbedaan hasil ini mengindikasikan bahwa efektivitas metode *Game-Based Learning* dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor yang mendukung proses pembelajaran (Hasnawati et al., 2025).

Meskipun metode *Game-Based Learning* terbukti efektif, terdapat beberapa aspek yang perlu dikaji secara kritis. Pertama, peningkatan hasil belajar tidak hanya ditentukan oleh metode pembelajaran yang digunakan, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor lain seperti kemampuan awal siswa, peran guru dalam mengelola pembelajaran, serta kondisi lingkungan belajar. Kedua, desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design* tanpa kelompok kontrol, sehingga terdapat kemungkinan adanya bias dalam hasil penelitian. Oleh karena itu, hasil penelitian ini perlu diinterpretasikan dengan hati-hati. Selain itu, keterbatasan waktu penelitian juga menjadi faktor yang perlu diperhatikan. Peningkatan yang



tampak pada hasil *posttest* belum tentu mencerminkan penguasaan jangka panjang siswa dalam penggunaan huruf kapital dan tanda baca. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan dengan waktu yang lebih panjang untuk mengetahui keberlanjutan hasil pembelajaran yang diperoleh.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi yang penting bagi dunia pendidikan, khususnya di tingkat sekolah dasar. Metode *Game-Based Learning* dapat digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa, khususnya dalam penggunaan huruf kapital dan tanda baca sesuai dengan kaidah ejaan bahasa Indonesia. Guru diharapkan dapat mengembangkan metode ini secara kreatif agar pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan bermakna bagi siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Game-Based Learning* tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, tetapi juga berkontribusi positif terhadap kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Game-Based Learning* efektif dalam meningkatkan kemampuan penggunaan huruf kapital dan tanda baca pada siswa kelas IV SD Negeri 14 Moramo. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata kemampuan penulisan huruf kapital dari 72,00 (*pretest*) menjadi 89,05 (*posttest*), serta kemampuan penulisan tanda baca dari 68,90 (*pretest*) menjadi 85,55 (*posttest*). Hasil uji *paired sample t-test* juga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan pada kedua aspek tersebut ($p < 0,05$). Selain meningkatkan hasil belajar secara kuantitatif, penerapan metode *Game-Based Learning* juga mampu mendorong keterlibatan aktif siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu mereka memahami kaidah Ejaan Bahasa Indonesia dengan lebih baik. Dengan demikian, metode *Game-Based Learning* dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa sekolah dasar, khususnya dalam penggunaan huruf kapital dan tanda baca.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, S. N., Fitri, R. A., & Amin, F. (2026). Penerapan Game Based Learning Menggunakan Zep Quiz Untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi Peserta Didik Kelas XI. *Jurnal Al-Abshor : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 197–212. <https://doi.org/10.71242/xqq3dz49>
- Aprilia, Y. P., Zahro, D. A., & Hasanudin, C. (2025). Desain *Game-Based Learning* EjaQuest dengan Website Zep Quiz untuk Pembelajaran Ejaan Bahasa Indonesia di SMA. *IKIP PGRI Bojonegoro*, 3(2), 1537–1553. <https://doi.org/10.1234/prosidingukmpr.v3i2.3970>
- Arrahman, T., Suriansyah, A., Harsono, A. M. B., Pratiwi, D. A., & Agusta, A. R. (2024). Game Based Learning (GBL) Terintegrasi Teknologi dalam Peningkatan Minat Baca Siswa di SDN Kampung Baru. *Joyful Learning Journal*, 13(4), 83–90. <https://journal.unnes.ac.id/journals/ijl/article/view/18012>
- Dewi, A. C. (2025). Keterampilan Menulis sebagai Fondasi Literasi Abad ke-21: Analisis Literatur terhadap Model dan Strategi Pembelajaran Efektif. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Mahasiswa dan Akademisi*, 1(5), 1-14. <https://doi.org/10.64690/intelektual.v1i5.438>



- Eriyanti, R. W., Syarifuddin, K. T., Datoh, K., & Yuliana, E. (2020). *Linguistik umum*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Fauzi, T. Z., Nurmalia, L., & Hayun, M. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Game Based Learning di MIS AI - Hidayah. *Seminar Nasional Pendidikan FIP UMJ*, 10(1), 325–334. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23533>
- Haitsumakunti, I., Faizi, A., & Aisyah, S. (2025). Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab dengan Pendekatan Game Based Learning dalam Penguasaan Tata Bahasa Arab. *El-Fusha: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 6(1), 68–77. <https://doi.org/10.33752/el-fusha.v6i1.7684>
- Handayani, H., & Febriani, E. A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sosiologi di Kelas X Fase E SMAN 4 Padang. *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy*, 4, 167–176. <https://doi.org/doi.org/10.24036/nara.v4i1.308>
- Haris, M. A., Mustaru, M., Hadi, M. S., & Saawaludin. (2025). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn Melalui Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning di SMA Negeri 1 Narmada. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5, 717–732. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1371>
- Hasnawati, Wahyuddin, Amelia, A. R., Yunus, M., & Marlina. (2025). Rancang Bangun Game Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Publikasi Ilmu Komputer dan Multimedia*, 4(3), 173–187. <https://doi.org/10.55606/jupikom.v4i3.5251>
- Iswatiningsih, D., & Melati, I. K. (2023). Meningkatkan Produktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Era Digital. *Transformatika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 7(1), 39-51. <https://doi.org/10.31002/kabastra.v2i2.502>
- Khotima, H., & Ismail, F. (2024). Karakteristik dan strategi inovasi pendidikan. *Al-muaddib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 6(3), 627-638. <https://doi.org/10.46773/muaddib.v6i3.1165>
- Made, N., Noviyani, E., Iswatiningsih, D., Putu, L., Noviyanti, E., Febryan, A., & Putri, P. (2022). Analisis kesalahan berbahasa indonesia pada kemasan produk. *LINGUISTIK : Jurnal Bahasa & Sastra*, 7(2), 189–200. <https://doi.org/10.31604/linguistik.v7ii.189-200>
- Nurwahid, A., Hermawan, A., Sa'diyah, L., & Hadi, S. (2025). Kesalahan Penulisan Kebahasaan Tataran Ejaan yang disempurnakan (EYD) dalam Makalah Mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8(1), 25–34. <https://doi.org/10.30998/diskursus.v8i1.24419>
- Purnamawati, E., Apriliya, S., Nursofa, R., Dinaryanti, D., & Nugraha, M. U. (2024). Analisis Penggunaan Ejaan, Tanda Baca dan Huruf Kapital Peserta Didik Kelas V dalam Menulis Kreatif. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(3), 1307–1321. <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i3.93062>



- Ramadania, R., & Widayati, S. (2025). Analisis Kesalahan Penulisan Huruf Kapital dan Tanda Baca pada Karangan Deskriptif Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 4 Tanjung Aman Tahun Pelajaran 2024/2025. *Jurnal Griya Cendikia*, 11(1), 1–17. <https://juma.umko.ac.id/index.php/griya-cendikia/article/view/2129/412>
- Sari, D. Y., Agrita, T. W., & Aprizan. (2025). Application of Wordwall-Assisted Game Based Learning Model to Improve Indonesian Language Learning Outcomes Grade III SD Negeri 227 / VIII Tirta Kencana. *SJIP: Sosioedukasi Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, 14(3), 1757–1763. <https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/sosioedukasi/index>
- Yanuar, A., & Pius, I. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDK Wignya Mandala Melalui Pembelajaran Kooperatif. *Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, 8(1), 1–9. <https://doi.org/10.12568/sapa.v8i1.327>
- Yolan, Suparman, Herdiana, B., & Nuruaahmad, M. (2024). Kemampuan Menulis Karangan Argumentasi dengan Menggunakan Media Gambar pada Siswa Kelas VII SMP Negeri II Walenrang. *Jurnal Vokatif: Pendidikan Bahasa, Kebahasaan Dan Sastra*, 1(2), 102–108. <https://doi.org/10.51574/vokatif.v1i2.1736>
- Yulianti, Ahmad, R. S., & Torro, S. (2024). Pengaruh *Pretest* Dan *Posttest* Terhadap Motivasi Belajar Sosiologi Pada Siswa Kelas XI IPS Di UPT SMA Negeri 2 Jeneponto. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 236–245. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i1.1211>