

ABSTRAK

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS TEKS DESKRIPSI PADA PESERTA DIDIK KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH 2 BANDAR LAMPUNG

Oleh

RIZKA AULIA ZAHRA

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengaruh metode pembelajaran berbasis permainan terhadap kemampuan menulis teks deskripsi pada peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Bandar Lampung tahun ajaran 2024/2025.

Penelitian ini dilakukan dengan metode deskriptif, pendekatan kuantitatif, dan desain kuasi eksperimen. Kelompok eksperimen diberi perlakuan metode pembelajaran berbasis permainan dalam tiga pertemuan dengan materi utama teks deskripsi. Data penelitian ini diambil melalui tes tertulis yang dianalisis menggunakan uji-t dan uji ANOVA dengan standar deviasi 38 pada taraf signifikan 5%.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa H_a diterima, yang artinya penerapan metode pembelajaran berbasis permainan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan menulis teks deskripsi peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Bandar Lampung. Temuan ini membuktikan efektivitas metode pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan demikian, metode pembelajaran berbasis permainan dapat dijadikan alternatif yang efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam materi menulis teks deskripsi di tingkat SMP.

Kata kunci: *menulis, deskripsi, pembelajaran, permainan*

ABSTRACT

THE EFFECT OF GAME-BASED LEARNING METHODS ON THE ABILITY TO WRITE DESCRIPTIVE TEXTS AMONG SEVENTH-GRADE STUDENTS AT SMP MUHAMMADIYAH 2 BANDAR LAMPUNG

By

RIZKA AULIA ZAHRA

This study aims to describe the effect of game-based learning methods on the ability to write descriptive texts among seventh-grade students at SMP Muhammadiyah 2 Bandar Lampung in the 2024/2025 academic year.

The research was conducted using a descriptive method, a quantitative approach, and a quasi-experimental design. The experimental group was treated with game-based learning methods over three sessions focusing on descriptive text as the main material. The data were collected through written tests and analyzed using t-tests and ANOVA with a standard deviation of 38 at a 5% significance level.

The results indicate that the alternative hypothesis (H_a) is accepted, meaning the application of game-based learning methods has a positive and significant effect on students' ability to write descriptive texts in the seventh grade at SMP Muhammadiyah 2 Bandar Lampung. These findings demonstrate the effectiveness of game-based learning methods in improving learning quality. Therefore, game-based learning methods can serve as an effective alternative for teaching Indonesian language subjects, particularly in writing descriptive texts at the junior high school level.

Keywords: *writing, description, learning, games*