

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

**SKRIPSI**

Oleh

**RIZKA AULIA ZAHRA  
NPM 2113041058**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2025**

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

**Oleh**

**RIZKA AULIA ZAHRA**

**SKRIPSI**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**pada**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2025**

## **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*

Judul Skripsi : Pengaruh Metode Pembelajaran Berbasis Permainan terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskripsi pada Peserta Didik Kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Bandar Lampung

Nama Mahasiswa : Rizka Aulia Zahra

Nomor Pokok Mahasiswa : 2113041058

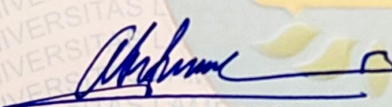
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

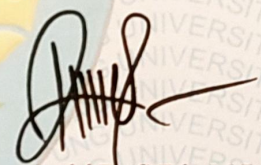
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. Komisi Pembimbing

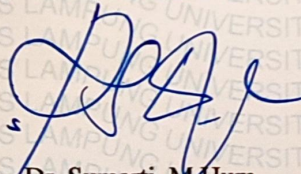
  
Dr. Siti Samhati, M.Pd.

NIP 196208291988032001

  
Rian Andri P., S.Pd., M.Pd.

NIP 199009022019031010

2. Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni

  
Dr. Sumarti, M.Hum.

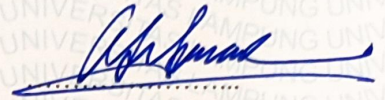
NIP 197003181994032002

**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

Ketua

: **Dr. Siti Samhati, M.Pd.**



Sekretaris

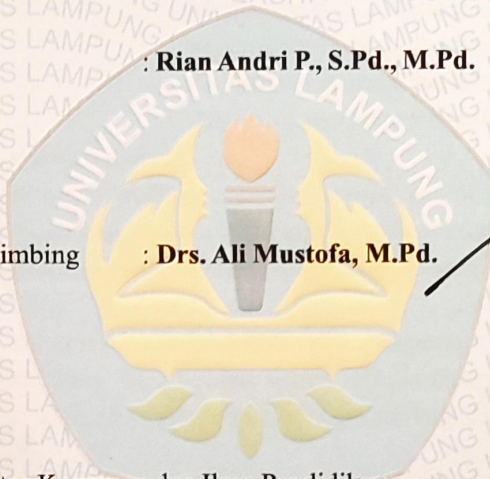
: **Rian Andri P., S.Pd., M.Pd.**



Penguji

Bukan Pembimbing

: **Drs. Ali Mustofa, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.**

NIP 198705042014041001

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 28 April 2025**

## SURAT PERNYATAAN

Sebagai *civitas academica* Universitas Lampung, saya bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Rizka Aulia Zahra  
NPM : 2113041058  
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Pembelajaran Berbasis Permainan terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskripsi pada Peserta Didik Kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Bandar Lampung  
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis ini bukan saduran atau terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian atau implementasi saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing skripsi dan narasumber di organisasi tempat riset.
2. Karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
3. Penulis menyerahkan hak milik atas karya tulis ini kepada Universitas Lampung dan oleh karenanya Universitas Lampung boleh melakukan pengolahan atas karya tulis ini dengan nama hukum dan etika yang berlaku. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandar Lampung, 28 April 2025

buat pernyataan,



Rizka Aulia Zahra  
NPM 2113041058

## RIWAYAT HIDUP



Rizka Aulia Zahra lahir di Kalirejo, Lampung Tengah pada 18 Oktober 2002 sebagai anak keenam dari pasangan Mahmudin dan Siti Kholidah. Penulis menempuh pendidikan di TK ‘Aisyiyah Bustanul Atfal Kalirejo, SD Negeri 1 Kalirejo, SMP Negeri 1 Kalirejo, dan SMA Negeri 3 Bandar Lampung. Tahun 2021 penulis tercatat sebagai mahasiswa S-1 Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Lampung. Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif mengikuti berbagai aktivitas akademik dan kegiatan organisasi internal ataupun eksternal, yang mendukung minatnya dalam pengembangan karakter serta pengembangan pendidikan bahasa dan sastra.

Pada tahun 2024, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Bakauheni, Dusun Simpang Tiga, Kabupaten Lampung Selatan, dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 1 Bakauheni. Pada tahun yang sama penulis juga melaksanakan pengabdian dalam program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) Kampus Mengajar Angkatan 7 di SD Negeri 4 Gedong Air. Minatnya dalam dunia pendidikan mendorong penulis aktif menjadi fasilitator pelatihan mulai dari tingkat ranting hingga wilayah.



## **MOTO**

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum  
hingga mereka mengubah diri mereka sendiri”

(QS. Ar-Ra’d:11)

“Hatiku tenang karena mengetahui apa yang melawatkanku  
tidak akan pernah menjadi takdirku dan apa yang ditakdirkan  
untukku tidak akan pernah melewatkan”

(Umar Bin Khattab)

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau  
telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain).

Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.”

(QS. Al-Insyirah: 6-7)

## PERSEMBAHAN

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat dan hidayahnya, penulis diberi kekuatan dan kelancaran untuk menyelesaikan skripsi ini. Karya ini penulis persembahkan kepada orang-orang yang berharga dan berjasa di hidup penulis.

1. Cinta pertama dan pintu surgaku, Abi dan Umi yang tak pernah memberi titik pada setiap doa yang dilangitkan. Cinta dan kasih sayang yang senantiasa mengalir tak kenal musim. Terima kasih atas perjuangan bak lagu yang terus mengalun dalam setiap langkahku. Tak ada kata yang cukup untuk menggambarkan betapa dalamnya rasa terima kasih Icha karena kasih sayang dan pengorbanan Abi dan Umi adalah alasan Icha bisa sampai di titik ini, melangkah menuju impian yang Abi dan Umi titipkan.
2. Mba, Mamas, dan Adik. Terima kasih sudah menjadi panutan dalam setiap langkahku. Penyemangat yang tak pernah letih. Kalian adalah bagian tak terpisahkan dari cerita ini, yang turut memberi warna dalam setiap lembarnya. Terima kasih untuk segala cinta, doa, dan pengorbanan yang tak terhitung, yang membuat Icha tetap berdiri teguh mengejar impian.
3. Rizka Aulia Zahra. Terima kasih untuk setiap langkah penuh perjuangan, setiap malam yang dilalui dengan tekad, dan setiap jatuh yang tak pernah membuatku menyerah. Terima kasih untuk keteguhan hati, keberanian, untuk setiap ikhlas dalam menghadapi tantangan. Terima kasih untuk jiwa dan raga yang masih tetap kuat dan waras sampai sekarang. Aku bangga dengan setiap bagian dari perjalanan ini dan aku akan terus melangkah, meski dunia kadang berputar dengan cara yang tak terduga.

## SANWACANA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat dan hidayahnya, penulis diberi kekuatan dan kelancaran untuk menyelesaikan skripsi ini. Selawat beriringkan salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad Saw., beserta para sahabatnya. Skripsi berjudul *Pengaruh Pendekatan Fun Learning terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskripsi pada Peserta Didik Kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Bandar Lampung* ini merupakan syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Lampung. Selama pengerjaan skripsi ini, penulis mendapat banyak dukungan berupa bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut.

1. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum. selaku Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Seni.
3. Dr. Eka Sofia Agustina, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Terima kasih untuk ilmu, bimbingan, dan motivasi yang telah diberikan kepada penulis.
4. Dr. Siti Samhati, M.Pd. selaku dosen pembimbing I. Terima kasih atas bimbingan, arahan, nasihat, saran, perhatian, dukungan, dan motivasi yang telah diberikan selama penulis menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Rian Andri Prasetya, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II sekaligus pembimbing akademik. Terima kasih atas bimbingan, arahan, nasihat, saran, perhatian, dukungan, dan motivasi yang telah diberikan selama penulis menyelesaikan skripsi ini.

6. Drs. Ali Mustofa, M.Pd. selaku dosen pembahas. Terima kasih atas bimbingan, arahan, nasihat, saran, perhatian, dukungan, dan motivasi yang telah diberikan selama penulis menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu dosen serta staf Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan.
8. Orang tuaku, Bapak Mahmudin, M.Pd. dan Ibu Siti Holidah yang telah berjuang memberikan yang terbaik untuk penulis, termasuk doa, dukungan, dan nasihat sehingga penulis berkesempatan untuk berkuliah dan menyelesaikan studi di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Lampung.
9. Kakak perempuanku, Miftahul Mahmudah, Nur Hidayatusholihah, Romatulmaulida, dan Fatkhurohmah. Terima kasih untuk segala perjuangan, kesabaran, doa, dan nasihat yang diberikan sehingga penulis tetap bisa melanjutkan studi dengan penuh semangat. Segala yang diupayakan untuk penulis memotivasi penulis untuk segera menyelesaikan studi.
10. Kakak laki-lakiku, Ahmad Isa Ansori. Terima kasih untuk segala dukungan yang diberikan. Terima kasih sudah bersedia menjadi tempat laporan setiap progres yang telah dicapai oleh penulis.
11. Adik perempuanku, Maghfiratunasifa. Terima kasih untuk segala kisah yang mewarnai dan menyemangati hari-hari penulis.
12. Ponakanku yang sangat menggemaskan, Rayhan, Queen, Raka, Lana, Abid, Mariam, dan Alea. Terima kasih sudah menjadi pereda lelah dengan keceriaan dan tawa kalian yang selalu menghangatkan hati. Kehadiran kalian adalah kebahagiaan yang tak tergantikan. Tetaplah tumbuh menjadi anak-anak yang penuh cinta dan kegembiraan.
13. Kepala SMP Muhammadiyah 2 Bandar Lampung, Bapak Ridho Fitra Khoirizki, M.Pd. beserta staf dewan guru. Terima kasih atas kesediaan pihak sekolah dalam memberikan data dan informasi yang penulis butuhkan, dan memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian di sekolah.

14. Teman-teman Espede, Adelia Rizky, Kurnia Sari, Syandria Laila Putri, Diah Anili Hanis, Diah Putri Ifani, Mutia Febi Triastuti, dan Christina Natalia Setyawati. Terima kasih sudah menjadi cahaya dalam perjalanan perkuliahan yang penuh laka-liku ini. Terima kasih sudah bersedia menjadi pendengar yang setia dan tangan yang selalu terulur ketika penulis hampir menyerah. Terima kasih atas tawa, air mata, dan cerita yang sangat bermakna dalam kisah perkuliahan ini. Mengenal kalian bukan bagian rencana penulis, tetapi bagian rencana Sang Maha Pencipta.
15. Ainiyya Hana Pathi Seruni dan Nadira Tri Amalia. Terima kasih sudah senantiasa memberi ruang spesial untuk berbagi cerita.
16. Teman-teman Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2021. Terima kasih telah berjuang bersama.
17. Almamater tercinta Universitas Lampung, dan
18. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu dan memotivasi penulis menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari penulisan skripsi ini tidak bisa disebut sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk membantu penulis melakukan perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca, dan dapat memberi manfaat bagi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah.

Bandar Lampung, 28 April 2025

Penulis,  
Rizka Aulia Zahra

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN SAMBUNG</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iii</b>
<b>MENYETUJUI</b> .....	<b>iv</b>
<b>MENGESAHKAN</b> .....	<b>v</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>vii</b>
<b>MOTO</b> .....	<b>viii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>SANWACANA</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvi</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	6
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>8</b>
2.1 Landasan Teori.....	8
2.1.1 Keterampilan Berbahasa .....	8
2.1.2 Keterampilan Menulis.....	9
2.1.3 Pembelajaran Menulis.....	9
2.1.4 Menulis Teks Deskripsi .....	11

2.1.5 Pendekatan Pembelajaran .....	17
2.1.6 Pendekatan Fun Learning.....	19
2.2 Kerangka Pikir .....	26
2.3 Hipotesis Penelitian .....	26
<b>III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>29</b>
3.1 Jenis dan Desain.....	29
3.1.1 Jenis Penelitian.....	29
3.1.2 Desain Penelitian .....	29
3.2 Prosedur Penelitian .....	30
3.3 <i>Setting</i> Penelitian .....	31
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian .....	31
3.4.1 Populasi Penelitian.....	31
3.4.2 Populasi dan Sampel Penelitian .....	32
3.4.3 Teknik Pengambilan Sampel .....	32
3.5 Variabel Penelitian.....	32
3.6 Definisi Operasional Penelitian .....	33
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	34
3.7.1 Tes.....	34
3.7.2 Observasi.....	34
3.7.3 Studi Dokumentasi.....	35
3.8 Instrumen Penelitian .....	35
3.9 Uji Prasyarat Instrumen Tes.....	38
3.9.1 Validitas Instrumen .....	38
3.9.2 Uji Reliabilitas .....	39
3.10 Teknik Pengumpulan Data.....	40
3.11 Teknik Analisis Data dan Hipotesis.....	41
3.11.1 Uji Normalitas.....	41
3.11.2 Uji Normalitas.....	42
3.11.3 Uji Normalitas.....	42
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>38</b>
4.1 Hasil .....	38
4.1.1 Uji Validitas Instrumen.....	38
4.1.2 Uji Reliabilitas Instrumen .....	41
4.1.3 Tes Menulis Teks Deskripsi sebelum Perlakuan .....	42
4.1.3.1 Hasil Tes Menulis Teks Deskripsi sebelum Perlakuan.....	42

4.1.3.2 Hasil Uji Normalitas Tes Menulis Teks Deskripsi sebelum Perlakuan .....	44
4.1.3.3 Hasil Uji Homogenitas Tes Menulis Teks Deskripsi sebelum Perlakuan .....	45
4.1.3.4 Hasil Uji Hipotesis Tes Menulis Teks Deskripsi sebelum Perlakuan	46
4.1.4 Tes Menulis Teks Deskripsi setelah Perlakuan.....	48
4.1.4.1 Hasil Tes Menulis Teks Deskripsi setelah Perlakuan .....	48
4.1.4.2 Hasil Uji Normalitas Tes Menulis Teks Deskripsi setelah Perlakuan	50
4.1.4.3 Hasil Uji Homogenitas Tes Menulis Teks Deskripsi setelah Perlakuan .....	51
4.1.4.4 Hasil Uji Hipotesis Tes Menulis Teks Deskripsi setelah Perlakuan ..	52
4.2 Pembahasan .....	54
4.2.1 Penerapan Pendekatan <i>Fun Learning</i> dalam Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi.....	54
4.2.2 Deskripsi Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi dengan Pendekatan <i>Fun Learning</i> Metode <i>Game-Based Learning</i> .....	56
4.2.3 Hasil Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	60
4.2.4 Pengaruh Penerapan Pendekatan <i>Fun Learning</i> terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskripsi.....	63
<b>V. SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>75</b>
5.1 Simpulan .....	75
5.2 Saran .....	76
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>77</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>81</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Game-Based Learning</i> dan Metode <i>Collaborative Learning</i> .....	21
2.1 Perbedaan Metode <i>Game-Based Learning</i> dan Metode <i>Collaborative Learning</i> .....	22
2.3 Penerapan Metode <i>Game-Based Learning</i> dan Metode <i>Collaborative Learning</i> .....	24
3.1 <i>Nonequivalent Control Group Design</i> .....	30
3.2 Kisi-Kisi <i>Pretest-Posttest</i> .....	36
4.1 Hasil Uji Validitas Pertama Instrumen Menulis Teks Deskripsi .....	39
4.2 Hasil Uji Validitas Kedua Instrumen Menulis Teks Deskripsi.....	40
4.3 Hasil Uji Reliabilitas Pertama Instrumen Menulis Teks Deskripsi .....	41
4.4 Hasil Uji Reliabilitas Kedua Instrumen Menulis Teks Deskripsi .....	42
4.5 Hasil Tes Menulis Teks Deskripsi Kelas Kontrol sebelum Perlakuan .....	42
4.6 Hasil Tes Menulis Teks Deskripsi Kelas Eksperimen sebelum Perlakuan.....	44
4.7 Hasil Uji Normalitas Tes Menulis Teks Deskripsi .....	45
4.8 Hasil Uji Homogenitas Tes Menulis Teks Deskripsi.....	45
4.9 Hasil Uji <i>Independent Sampels T-Test</i> sebelum Perlakuan.....	47
4.10 Hasil Uji <i>Oneway ANOVA</i> sebelum Perlakuan.....	47
4.11 Hasil Tes Menulis Teks Deskripsi Kelas Kontrol dengan Metode <i>Collaborative Learning</i> .....	49
4.12 Hasil Tes Menulis Teks Deskripsi Kelas Eksperimen dengan Metode <i>Game-Based Learning</i> .....	49
4.13 Hasil Uji Normalitas Tes Menulis Teks Deskripsi setelah Perlakuan .....	50
4.14 Hasil Uji Homogenitas Tes Menulis Teks Deskripsi setelah Perlakuan.....	51
4.15 Hasil Uji <i>Independent Sampels T-Test</i> setelah Perlakuan.....	52
4.16 Hasil Uji <i>Oneway ANOVA</i> setelah Perlakuan .....	53
4.17 Pembagian Pembelajaran .....	54
4.18 Pembagian Materi .....	55
4.19 Pelaksanaan Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Metode <i>Game-Based Learning</i> Pertemuan Pertama.....	56
4.20 Pelaksanaan Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Metode <i>Game-Based Learning</i> Pertemuan Kedua.....	57
4.21 Pelaksanaan Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Metode <i>Game-Based Learning</i> Pertemuan Ketiga .....	59

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Pikir Penelitian .....	26
4.1 Presentase Validitas Instrumen Pertama .....	39
4.2 Presentase Validitas Instrumen Kedua.....	40

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Surat Izin Uji Instrumen Menulis Teks Deskripsi .....	82
2 Surat Izin Penelitian .....	82
3 Surat Balasan Izin Penelitian .....	82
4 Profil Sekolah.....	81
5 Soal Tes Menulis Teks Deskripsi.....	84
6 Kunci Jawaban .....	88
7 Dokumentasi Penelitian .....	90
8 Nilai <i>Pretest-Posttest</i> Menulis Teks Deskripsi .....	94
9 Hasil Uji Validitas Instrumen.....	95
10 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	96
11 Hasil Uji Normalitas .....	97
12 Hasil Uji Homogenitas.....	101
13 Hasil Uji Hipotesis <i>Independent T-Test</i> .....	102
14 Hasil Uji Hipotesis <i>Oneway ANOVA</i> .....	103

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan pilar utama dalam membangun dan memajukan suatu bangsa. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional mengamanatkan agar pendidikan tidak hanya berfokus pada aspek kognitif. Pendidikan juga harus mengembangkan aspek afektif dan psikomotorik. Pendidikan bertujuan menciptakan individu yang mandiri, kreatif, dan harmonis.

Keberhasilan pendidikan tidak hanya bergantung pada kurikulum, tetapi juga pada pendekatan pembelajaran yang digunakan. Pendekatan yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan meningkatkan efektivitas pembelajaran, seperti dijelaskan oleh Sudjana (dalam Massang, 2020). Oleh karena itu, pemilihan metode, teknik, dan media yang sesuai menjadi faktor penting dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Pendidikan nasional dapat tercapai melalui berbagai upaya, salah satunya dengan meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa, tetapi juga untuk membentuk kepribadian peserta didik yang berkarakter. Sesuai dengan standar kompetensi, pembelajaran Bahasa Indonesia berfokus pada penguasaan komunikasi. Belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi, sedangkan belajar sastra mencakup penghargaan terhadap manusia dan nilai-nilai kemanusiaan (Depdiknas, 2003).

Keterampilan menulis merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang harus dikembangkan. Menulis bukan sekadar menyalin kata-kata, tetapi merupakan proses pembelajaran aktif yang melibatkan analisis dan pemikiran kritis. Keterampilan menulis juga berfungsi sebagai bentuk komunikasi tertulis yang sangat penting. Melalui kegiatan menulis, peserta didik dapat

menyampaikan ide-ide secara jelas, logis, dan persuasif. Selain itu, pengembangan keterampilan ini turut membantu meningkatkan penguasaan kosa kata, struktur bahasa, dan penyusunan kalimat yang baik.

Keterampilan menulis sangat memengaruhi keberhasilan peserta didik dalam belajar. Ini berlaku tidak hanya untuk pelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga untuk pelajaran lain. Jadi, pembelajaran menulis sangat penting untuk mengembangkan potensi peserta didik. Menulis menjadi alat efektif untuk memahami konsep atau materi pelajaran. Saat menulis, peserta didik diharuskan mengorganisasi pikiran, menganalisis informasi, dan menyusun argumen yang logis.

Observasi yang dilakukan di SMP Muhammadiyah 2 Bandar Lampung menunjukkan bahwa kemampuan menulis teks deskripsi peserta didik mengalami beberapa kendala. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa hanya 56% peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dengan rata-rata nilai 67,47. Ini menandakan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif. Pembelajaran menulis di kelas VII masih menggunakan metode konvensional. Peserta didik hanya diberikan penjelasan umum tentang teks deskripsi dan kemudian diberi tugas untuk menjawab pertanyaan tanpa melibatkan proses kreatif yang memadai.

Oleh karena itu, diperlukan lingkungan belajar yang menyenangkan, salah satunya melalui penerapan pendekatan *fun learning*. Pendekatan ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Pengintegrasian aktivitas menarik, seperti bermain *puzzle*, kuis interaktif, dan memecahkan teka-teki, diharapkan mampu meningkatkan motivasi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan menulis.

Pendekatan *fun learning* adalah strategi pembelajaran yang bertujuan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik. Pendekatan ini dirancang agar peserta didik merasa lebih termotivasi dan aktif selama proses belajar sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi. Berlandaskan teori konstruktivisme, *fun learning* menekankan pentingnya pengalaman belajar yang menyenangkan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik, yang pada akhirnya berdampak positif pada kemampuan akademis peserta didik (Ulandari, 2021).

Selain itu, teori motivasi mendukung bahwa suasana belajar yang menyenangkan dan penuh tantangan dapat meningkatkan motivasi intrinsik, mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri dan berkelanjutan. Teori belajar bermakna juga relevan dalam pendekatan ini, pembelajaran menjadi lebih efektif ketika peserta didik dapat mengaitkan materi dengan pengalaman pribadinya menjadikannya lebih mudah dipahami dan diingat.

Menghadirkan suasana belajar jadi menyenangkan memudahkan peserta didik dalam mengingat dan menggunakan pengetahuan. Pendekatan *fun learning* menawarkan banyak metode pembelajaran interaktif dan menyenangkan yang dapat diterapkan, seperti *game-based learning*, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek, *problem-based learning*, dan *collaborative learning*. Nurhikmah (2023) mencatat, dari semua metode *fun learning*, yang paling banyak dikembangkan adalah pembelajaran *collaborative learning* dan *game-based learning*.

Model pembelajaran *fun learning* dengan metode *game-based learning* mendorong peserta didik untuk aktif dan terlibat secara langsung. Melalui elemen permainan, peserta didik dapat menyelesaikan tantangan dan mencapai tujuan pembelajaran. Prensky (dalam Rahmat, 2023) menyatakan bahwa generasi saat ini sangat akrab dengan teknologi permainan. Hal ini menunjukkan bahwa metode *game-based learning* mampu memotivasi sekaligus melibatkan peserta didik dalam pembelajaran menulis teks deskripsi.

Penelitian oleh Refi Najma Fairus (2023), Khoiri (2023), dan Sahria (2022) menunjukkan bahwa pendekatan *fun learning* meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Peneliti terdahulu menemukan bahwa pembelajaran berbasis permainan meningkatkan keterampilan berbicara, mendengar, kreativitas, dan pemahaman peserta didik. Pendekatan *fun learning* juga memperbaiki kemampuan menulis, termasuk dalam menulis teks deskripsi.

SMP Muhammadiyah 2 Bandar Lampung dipilih sebagai lokasi penelitian karena kurikulum mencakup menulis teks deskripsi ada pada kelas VII, yang memungkinkan fokus dan kedalaman penelitian sesuai dengan target populasi. Survei awal menunjukkan bahwa kemampuan menulis peserta didik mengalami

kendala, dengan rata-rata nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), sehingga sekolah ini menjadi tempat yang ideal untuk menerapkan pendekatan *fun learning* sebagai solusi inovatif. Selain itu, fasilitas dan sumber daya yang memadai mendukung pelaksanaan penelitian dan penerapan metode pembelajaran. Komitmen sekolah terhadap peningkatan kualitas pendidikan dan inovasi dalam pendekatan pembelajaran akan mendukung terlaksananya penelitian. Karakteristik yang mewakili kondisi sekolah-sekolah lain di wilayah yang sama menjadikan hasil penelitian di SMP Muhammadiyah 2 Bandar Lampung sebagai gambaran yang berguna dan referensi bagi pendidikan di institusi lainnya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, berikut adalah rumusan masalah dari penelitian ini.

1. Bagaimanakah penerapan metode pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran menulis teks deskripsi di SMP Muhammadiyah 2 Bandar Lampung?
2. Bagaimanakah hasil kemampuan menulis teks deskripsi peserta didik dengan dan tanpa metode pembelajaran berbasis permainan?
3. Apakah ada pengaruh penerapan metode pembelajaran berbasis permainan terhadap kemampuan menulis teks deskripsi peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Bandar Lampung tahun ajaran 2024/2025?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana penerapan metode pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran menulis teks deskripsi di SMP Muhammadiyah 2 Bandar Lampung.
2. Mengetahui perbedaan kemampuan menulis teks deskripsi peserta didik dengan dan tanpa metode pembelajaran berbasis permainan.
3. Mengetahui pengaruh metode pembelajaran berbasis permainan terhadap kemampuan menulis teks deskriptif peserta didik di SMP Muhammadiyah 2 Bandar Lampung tahun ajaran 2024/2025.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dalam bidang pendidikan, khususnya mengenai pendekatan pembelajaran *fun learning*. Mengkaji efektivitas pendekatan ini dalam meningkatkan kemampuan menulis



teks deskripsi dapat memperkaya literatur akademik terkait metode pembelajaran yang inovatif.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pendidik di SMP Muhammadiyah 2 Bandar Lampung dan sekolah lain sebagai alternatif metode pembelajaran.
- b. Bagi peserta didik penerapan metode pembelajaran berbasis permainan diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses belajar menulis, sehingga keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar dan kemampuan menulis turut meningkat.
- c. Bagi sekolah dan pembuat kebijakan pendidikan penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi dan pertimbangan bagi sekolah dan pembuat kebijakan pendidikan untuk mengadopsi pendekatan inovatif dalam kurikulum

### **1.5 Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian ini sebagai berikut.

1. Penelitian ini dilakukan di SMP Muhammadiyah 2 Bandar Lampung dengan subjek penelitian terbatas pada peserta didik kelas VII.
2. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah kelas VII Khodijah Binti Huwailid sebagai kelas eksperimen dan kelas VII Zait Bin Tsabit sebagai kelas kontrol, dengan variabel terikat kemampuan menulis teks deskripsi.
3. Fokus utama penelitian ini adalah pada penerapan metode pembelajaran berbasis permainan dalam pengajaran menulis teks deskripsi.
4. Penelitian ini hanya akan fokus pada keterampilan menulis teks deskripsi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Landasan Teori

Landasan teori dalam penelitian ini berfokus pada konsep metode pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) dan hubungannya dengan kemampuan menulis teks deskripsi. *Game-based learning* didasarkan pada teori konstruktivisme yang menekankan pembelajaran aktif, kreatif, dan inovatif, sehingga peserta didik dapat memahami materi secara mendalam melalui pengalaman bermain yang menyenangkan. Kemampuan menulis teks deskripsi juga dijelaskan melalui keterampilan berbahasa yang mencakup aspek pengamatan, pengorganisasian ide, serta penggunaan bahasa yang jelas dan efektif. Kombinasi kedua konsep ini menjadi kerangka dalam menganalisis pengaruh metode pembelajaran berbasis permainan terhadap kemampuan menulis peserta didik.

#### 2.1.1 Keterampilan Berbahasa

Keterampilan berbahasa merujuk pada kemampuan seseorang untuk menggunakan bahasa secara efektif dalam berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan. Menurut Tarigan (2008), keterampilan berbahasa mencakup empat aspek utama sebagai berikut.

- 1) Mendengarkan, kemampuan memahami pesan lisan yang disampaikan oleh orang lain.
- 2) Berbicara, kemampuan menyampaikan ide atau informasi secara lisan.
- 3) Membaca, kemampuan memahami informasi yang ditulis dalam bentuk teks.
- 4) Menulis, kemampuan menuangkan ide, informasi, atau pesan ke dalam bentuk tulisan yang jelas dan terstruktur.

Keterampilan berbahasa memainkan peran penting dalam kehidupan sehari-hari dan dunia profesional. Berbahasa dalam konteks pendidikan mendukung proses pembelajaran, memfasilitasi peserta didik memahami materi pelajaran, dan

mengekspresikan ide-idenya. Keterampilan berbicara dan menulis sering kali menjadi fokus utama di antara keempat aspek lainnya karena keduanya merupakan ekspresi aktif yang membutuhkan kemampuan berpikir kritis dan komunikasi yang efektif. Keterampilan berbicara membantu peserta didik untuk berpartisipasi dalam diskusi, presentasi, atau debat yang tidak hanya meningkatkan rasa percaya diri tetapi juga kemampuan untuk menyampaikan ide secara jelas kepada orang lain. Sementara keterampilan menulis membantu peserta didik untuk mengorganisasikan pemikirannya, menyusun argumen secara logis, dan mendokumentasikan informasi secara permanen. Kedua keterampilan ini saling melengkapi dalam mendukung pembelajaran kolaboratif maupun individu, sehingga peserta didik dapat beradaptasi dengan tuntutan akademik dan profesional yang semakin kompleks di era globalisasi

### **2.1.2 Keterampilan Menulis**

Keterampilan menulis merupakan komponen penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan merupakan bagian penting dari kemampuan literasi. Keterampilan menulis membantu peserta didik untuk mengungkapkan ide, pemikiran, dan perasaannya secara tertulis. Menurut Tarigan (1986), menulis bukan hanya sekadar menuangkan ide ke dalam kata-kata, tetapi juga bentuk dari proses berpikir. Melalui tulisan seseorang dapat mengorganisasikan pikiran, mengembangkan ide, juga menyampaikan pesan dengan jelas dan efektif. Tarigan juga menekankan pentingnya latihan dalam meningkatkan keterampilan menulis. Seseorang akan semakin mahir dalam menguasai berbagai teknik dan gaya penulisan melalui latihan yang dilakukan. Sejalan dengan pandangan tersebut Nurgiyantoro (dalam Syarifudin, 2022) menulis merupakan kemampuan mengungkapkan ide, pikiran, dan perasaan secara tertulis dengan memperhatikan tata bahasa, ejaan, dan format tertentu.

### **2.1.3 Pembelajaran Menulis**

Pembelajaran menulis adalah proses yang dirancang untuk membantu peserta didik menguasai keterampilan menulis secara sistematis dan efektif. Menurut Tarigan (2008), menulis merupakan kemampuan menuangkan ide, gagasan, atau perasaan ke dalam bentuk tulisan dengan menggunakan tata bahasa, kosa kata, dan struktur

yang sesuai. Menulis bukan hanya sekadar aktivitas mekanis, tetapi melibatkan proses berpikir kritis, kreatif, dan reflektif.

Pembelajaran menulis memiliki peran yang signifikan dalam perkembangan intelektual dan personal peserta didik. Berikut manfaat yang didapat oleh peserta didik melalui menulis.

- 1) Menyusun dan mengorganisasi ide secara terstruktur.
- 2) Mengasah kemampuan berpikir logis dan kritis.
- 3) Mengekspresikan pemahaman peserta didik terhadap konsep atau materi pelajaran.
- 4) Meningkatkan kemampuan komunikasi, baik untuk keperluan akademik maupun profesional.

Selain itu, keterampilan menulis menjadi persyaratan penting dalam banyak tugas akademik, seperti pembuatan laporan, esai, dan karya ilmiah.

Pembelajaran menulis umumnya dilakukan secara bertahap untuk membantu peserta didik menguasai proses menulis. Tahapan tersebut, meliputi:

- 1) Pramenulis adalah mengumpulkan ide, membuat kerangka, dan merancang konsep awal tulisan.
- 2) Menulis draf adalah proses menuangkan ide ke dalam tulisan awal tanpa terlalu fokus pada kesalahan tata bahasa.
- 3) Revisi adalah tahap menyempurnakan isi dan struktur tulisan berdasarkan umpan balik atau evaluasi mandiri.
- 4) Penyuntingan adalah proses memeriksa kesalahan tata bahasa, ejaan, dan tanda baca.
- 5) Publikasi adalah tahap menyampaikan hasil tulisan kepada audiens, baik dalam bentuk cetak maupun digital.

Pembelajaran menulis pada jenjang SMP menjadi salah satu keterampilan utama yang harus dikuasai oleh peserta didik. Peserta didik pada tahap ini berada dalam proses pengembangan kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif. Menulis membantu peserta didik mengekspresikan ide-idenya secara tertulis dengan struktur yang lebih baik dan kompleks. Berikut merupakan beberapa kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik dalam menulis.

- 1) Menulis teks narasi berdasarkan pengalaman pribadi.
- 2) Menyusun teks deskripsi tentang suatu objek, tempat, atau suasana.
- 3) Mengembangkan teks eksposisi sederhana berdasarkan data atau fakta.
- 4) Menulis surat pribadi dan resmi sesuai dengan kaidah yang berlaku.
- 5) Membuat teks prosedur untuk menjelaskan langkah-langkah suatu proses.

#### **2.1.4 Menulis Teks Deskripsi**

Dalam kehidupan sehari-hari maupun dunia pendidikan, keterampilan menulis deskriptif memainkan peran yang tidak dapat diabaikan. Jenis teks ini mengajak penulis untuk menggambarkan suatu objek, tempat, suasana, atau peristiwa secara rinci dan menyeluruh, sehingga pembaca seolah-olah dapat merasakan langsung apa yang digambarkan. Menulis teks deskripsi bukan hanya soal menyusun kalimat, tetapi juga tentang cara memilih diksi yang tepat, menyusun detail secara sistematis, serta membangun daya imajinasi pembaca. Oleh karena itu, pembelajaran menulis teks deskripsi menjadi fondasi penting dalam pengembangan kemampuan literasi peserta didik, khususnya dalam hal mengamati, menginterpretasi, dan mengungkapkan sesuatu secara tertulis.

##### **A. Pengertian Teks Deskripsi**

Teks deskripsi merupakan salah satu bentuk wacana yang memiliki fungsi penting dalam komunikasi tulis, khususnya dalam menyampaikan gambaran rinci mengenai suatu objek, tempat, peristiwa, atau suasana. Halliday (1994) menggolongkan teks deskripsi sebagai bagian dari metafungsi ideasional bahasa yang bermaksud bahasa digunakan untuk mempresentasikan pengalaman dan realitas secara konkret. Dalam konteks ini, deskripsi menjadi sarana linguistik yang menghubungkan representasi mental dengan struktur bahasa melalui pemilihan leksikal dan gramatikal yang tepat. Teks deskripsi memungkinkan pembaca membentuk gambaran imajinatif dan visual tentang objek yang dijelaskan sehingga menghubungkan dunia nyata dengan dunia wacana.

Kemampuan teks deskripsi dalam membangkitkan pengalaman indrawi ditegaskan Tarigan (1984) bahwa deskripsi bertujuan menggambarkan objek atau peristiwa secara rinci sehingga pembaca dapat merasakan seolah-olah berada langsung dalam

situasi yang dijelaskan. Bahasa deskriptif memiliki kekuatan untuk menyentuh pancaindra pembaca (pengelihatan, pendengaran, penciuman, perabaan, bahkan pengecapan) melalui kata-kata yang konkret dan imajinatif. Dalam hal ini, kekuatan narasi deskriptif tidak hanya terletak pada informasi yang disampaikan, tetapi juga pada efek emosional dan sensorik yang dihasilkan. Deskripsi yang efektif mampu membangkitkan empati, memperkuat kesan, dan menciptakan pengalaman membaca yang mendalam.

Dari sudut pandang linguistik struktural, Chomsky (1965) menekankan bahwa struktur sintaksis yang teratur dan terorganisasi dengan baik memungkinkan pesan dalam teks deskripsi tersampaikan secara sistematis. Sintaksis yang efektif berperan dalam menyusun detail deskriptif agar tidak terkesan tumpang tindih sehingga makna dapat dipahami dengan jelas. Ketepatan struktur kalimat, penggunaan kata sifat, keterangan, serta hubungan antar ide membuat teks deskripsi lebih kohesif dan koheren. Oleh karena itu, aspek kebahasaan dalam teks deskripsi tidak hanya mencakup pemilihan kosa kata, tetapi juga konstruksi sintaksis yang mendukung pemaknaan seluruhnya.

Keraf (1981) menambahkan bahwa deskripsi merupakan bentuk retorika yang memiliki kekuatan sugestif tinggi. Dalam deskripsi, bahasa yang digunakan tidak hanya untuk memberi informasi, tetapi juga membentuk persepsi dan imajinasi. Oleh karena itu, kemampuan mendeskripsikan memerlukan ketelitian dalam mengamati objek serta ketajaman dalam memilih kata-kata yang tepat. Dalam konteks pendidikan, teks deskripsi tidak hanya melatih kemampuan menulis peserta didik, tetapi juga membangun kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Peserta didik diajak untuk mengevaluasi objek secara rinci, mengolah informasi secara sistematis, dan menuangkannya dalam bentuk tulisan yang komunikatif dan menarik.

Berdasarkan berbagai pandangan pakar linguistik dan pendidik bahasa, teks deskripsi dapat didefinisikan sebagai bentuk wacana yang berfungsi menggambarkan suatu objek, tempat, peristiwa, atau suasana secara rinci melalui bahasa yang konkret, imajinatif, dan terstruktur. Tujuan utama dari teks deskripsi adalah menghadirkan representasi mental yang jelas dan utuh dalam pikiran

pembaca sehingga mereka dapat merasakan, melihat, atau membayangkan objek yang dimaksud tanpa harus mengalaminya secara langsung. Ciri khas teks deskripsi terletak pada pemanfaatan detail sensorik dan visual yang dipadukan dengan struktur kalimat yang sistematis sehingga menciptakan gambaran yang hidup dan mudah dipahami. Oleh karena itu, teks deskripsi bukan hanya sarana komunikasi, tetapi juga instrumen kognitif dan estetik dalam menyampaikan realitas melalui bahasa.

## **B. Bagian Teks Deskripsi**

Tarigan (1985) menjabarkan secara umum struktur teks deskripsi terdiri atas tiga bagian utama berikut.

- 1) Identifikasi ialah bagian yang berfungsi untuk mengenalkan objek atau hal yang akan dideskripsikan;
- 2) Deskripsi bagian ialah bagian yang melukiskan secara rinci karakteristik atau ciri-ciri objek, seperti bentuk, warna, tekstur, atau suasana;
- 3) Kesimpulan ialah bagian berupa gambaran umum atau kesan penulis terhadap objek yang dideskripsikan. Struktur ini memastikan teks deskripsi tersusun secara sistematis dan mudah dipahami oleh pembaca.

Struktur ini memungkinkan teks deskripsi untuk disampaikan secara logis dan berkesinambungan sehingga mudah dipahami dan dinikmati oleh pembaca dari berbagai latar belakang. Dengan susunan yang runtut ini pula, pembaca dapat membangun pemahaman yang utuh tentang objek tanpa harus menyaksikannya secara langsung. Selain itu, kejelasan struktur membantu penulis menyampaikan ide-idenya secara lebih efektif dan terarah, serta meningkatkan kekuatan ekspresif teks.

## **C. Teknik Penulisan Teks Deskripsi**

Teknik penulisan teks deskripsi juga menjadi aspek penting dalam menghasilkan tulisan yang efektif. Beberapa teknik yang direkomendasikan oleh Keraf (1984) dan Tarigan (1985) meliputi:

- 1) Menggunakan bahasa yang konkret, yaitu memilih kata-kata yang jelas dan menggambarkan objek secara spesifik;
- 2) Memanfaatkan pancaindra, dengan mendeskripsikan objek berdasarkan apa yang dapat dilihat, didengar, dirasakan, atau dicium;
- 3) Menciptakan suasana, dengan memilih diksi yang sesuai untuk menggambarkan emosi atau perasaan tertentu, dan
- 4) Menggunakan perumpamaan atau metafora, untuk memberikan sentuhan estetika pada tulisan. Teks deskripsi dapat lebih menarik dan memikat pembaca dengan menggunakan teknik ini.

#### **D. Jenis Teks Deskripsi**

Teks deskripsi sebagai salah satu wacana dalam pembelajaran bahasa memiliki keragaman dalam penyajian. Variasi ini muncul berdasarkan tujuan komunikatif dan cara penyampaian informasi yang digunakan oleh penulis. Pada dasarnya, jenis-jenis teks deskripsi dapat dibedakan berdasarkan sudut pandang serta gaya penyajian yang digunakan dalam menggambarkan suatu objek. Perbedaan ini memberikan pengaruh langsung terhadap isi, bahasa, dan struktur teks yang dihasilkan.

Secara umum, teks deskripsi terbagi menjadi dua jenis utama, yaitu teks deskripsi objektif dan teks deskripsi subjektif. Keduanya memiliki karakteristik dan fungsi yang berbeda dalam menyampaikan informasi kepada pembaca. Berikut dijabarkan kedua jenis teks tersebut untuk memahami secara lebih mendalam perbedaan serta keunikannya.

##### **a. Teks Deskripsi Subjektif**

Teks deskripsi objektif adalah jenis teks deskripsi yang menggambarkan objek, tempat, atau peristiwa secara faktual dan apa adanya tanpa melibatkan opini atau emosi penulis. Penulis berusaha menghadirkan informasi yang akurat berdasarkan pengamatan nyata sehingga pembaca mendapatkan gambaran yang sesuai dengan kondisi sebenarnya. Ciri utama dari teks deskripsi objektif adalah penggunaan bahasa yang lugas, informatif, dan bebas dari unsur interpretasi pribadi. Teks ini biasanya digunakan dalam laporan ilmiah, ensiklopedia, atau dokumentasi resmi,



yang memprioritaskan ketelitian dan keakuratan informasi. Dengan sifatnya yang netral, teks deskripsi objektif bertujuan untuk memberikan pemahaman yang jelas dan terpercaya kepada pembaca tentang objek yang dideskripsikan.

Contoh:

### **Monumen Nasional**

Monumen Nasional atau biasa disebut Monas adalah tugu peringatan yang terletak di Jakarta Pusat, Indonesia. Monumen ini dibangun untuk mengenang perjuangan rakyat Indonesia dalam merebut kemerdekaan. Monas memiliki tinggi 132 meter dan menjadi salah satu destinasi wisata dan edukasi yang populer.

Bagian dasar Monas berbentuk persegi dengan sisi masing-masing sepanjang 80 meter yang berfungsi sebagai museum sejarah nasional. Museum ini menampilkan berbagai diorama perjuangan bangsa Indonesia. Pada bagian tengahnya terdapat sebuah tangga dan lift yang terhung ke puncak monumen. Puncak Monas dihiasi dengan mahkota lidah api berlapis emas seberat 50 kilogram yang melambangkan semangat perjuangan rakyat Indonesia. Di sekeliling Monas terdapat taman yang luas dengan jalur pejalan kaki dan kolam air mancur. Area ini sering digunakan untuk aktivitas rekreasi maupun aktivitas formal.

Monumen Nasional adalah simbol penting bagi bangsa Indonesia yang tidak hanya memiliki nilai sejarah tetapi juga estetika. Dengan desain yang unik dan fungsi yang beragam, monas menjadi daya tarik yang mencerminkan kebanggaan nasional sekaligus menyajikan informasi sejarah kepada pengunjungnya.

Teks di atas termasuk deskripsi objektif karena menyajikan fakta yang jelas dan rinci tanpa melibatkan opini atau perasaan pribadi. Bagian identifikasi memberikan gambaran umum mengenai objek, sedangkan deskripsi bagian merincikan detail setiap komponennya secara sistematis. Bagian kesimpulan kemudian merangkum

informasi tersebut secara informatif untuk memberikan pemahaman yang utuh kepada pembaca.

### **b. Teks Deskripsi Objektif**

Berbeda dengan teks deskripsi objektif, teks deskripsi subjektif adalah jenis teks yang menggambarkan objek, tempat, atau peristiwa dengan melibatkan opini, emosi, atau kesan pribadi penulis. Penulis tidak hanya menyampaikan fakta, tetapi juga menambahkan pandangan dan perasaannya terhadap objek yang dideskripsikan. Penggunaan bahasa yang ekspresif dan deskriptif menjadi ciri utama teks ini, sering kali dengan tujuan menciptakan pengalaman yang emosional dan imajinatif bagi pembaca. Teks deskripsi subjektif biasanya ditemukan dalam karya sastra, seperti cerita pendek, puisi, atau novel, yang mengedepankan kreativitas dan penggunaan gaya bahasa. Melalui pendekatan ini, pembaca diajak untuk melihat objek yang dideskripsikan dari sudut pandang penulis sehingga tercipta hubungan yang lebih personal dan mendalam.

Contoh:

#### **Taman Bunga Melati di Sore Hari**

Taman bunga melati di sudut kota ini selalu memikat hatiku sejak pertama kali mengunjunginya. Tempat ini bukan sekadar hamparan bunga, melainkan ruang yang penuh keindahan dan menawarkan ketenangan di tengah hiruk-pikuk kota. Setiap kali melangkah masuk, aku merasa seolah memasuki dunia lain yang begitu damai dan menenangkan hati.

Bagian tengah taman bunga melati putih bermekaran, memancarkan keharuman lembut yang menenangkan jiwa. Bunganya kecil, sederhana, tetapi keindahannya terasa begitu murni, seperti karya seni alam yang sempurna. Hembusan angin sore membawa aroma melati yang bercampur dengan kesegaran udara taman, membuat suasana terasa lebih menenangkan. Jalur setapak berlapis batu alam membelah hamparan rumput hijau yang terawat rapi, memandu langkahku menuju sebuah bangku kayu di bawah pohon rindang. Kolam kecil di

dekat bangku memantulkan warna senja keemasan, menciptakan pemandangan yang seolah-olah diambil dari lukisan indah.

Taman bunga melati ini adalah tempat di mana keindahan dan kedamaian berpadu dengan sempurna. Setiap sudutnya menyimpan suasana yang menenangkan, memberikan ruang untuk merenung atau sekadar menikmati momen tanpa gangguan. Bagi saya, taman ini bukan hanya tempat bersantai, tetapi juga sumber inspirasi yang tak tergantikan, menawarkan pelarian singkat dari kesibukan dunia.

Teks ini merupakan deskripsi subjektif karena menyertakan perasaan, opini, dan pengalaman penulis dalam menggambarkan taman bunga melati. Pada bagian identifikasi, penulis memberikan gambaran awal tentang objek, dilanjutkan dengan deskripsi bagian yang menjelaskan detail taman secara rinci. Kesimpulan teks ini menyoroti makna emosional taman bagi penulis yang menghadirkan kedamaian dan inspirasi pribadi.

### **2.1.5 Pendekatan Pembelajaran**

Pendekatan pembelajaran adalah strategi yang dirancang untuk memfasilitasi proses belajar peserta didik secara efektif. Sudjana (dalam Massang, 2020) menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran ialah suatu cara atau strategi yang dipilih oleh pendidik untuk menciptakan kondisi belajar yang optimal. Pendekatan pembelajaran melibatkan penggunaan berbagai strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan gaya belajar, minat, dan tingkat kemampuan peserta didik. Selain itu, pendekatan pembelajaran menekankan pada penggunaan media pembelajaran yang variatif untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

Salah satu teori yang relevan dengan pendekatan ini adalah konstruktifisme Piaget. Piaget (dalam Al-Tabany, 2017) menekankan bahwa pendekatan pembelajaran yang melibatkan eksplorasi aktif sangat penting untuk perkembangan kognitif peserta didik. Menurut Piaget, pembelajaran bermakna terjadi ketika peserta didik dapat menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalamannya sendiri. Piaget berpendapat bahwa pengetahuan dibangun secara bertahap melalui proses pengorganisasian pengalaman dan informasi baru. Selaras dengan Piaget, Bruner

(dalam Sutiah, 2020) menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran harus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan secara mandiri melalui proses penemuan dan pencarian makna.

Berbeda dengan konstruktifisme kognitif, Vygotsky (dalam Saksono dkk, 2023) menyoroti peran penting interaksi sosial dalam pembelajaran. Vygotsky menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran yang efektif harus melibatkan kolaborasi antara peserta didik dengan pendidik atau sesama peserta didik untuk mencapai pemahaman yang lebih mendalam. Vygotsky (dalam Khoiruzzadi, 2021) memperkenalkan konsep Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang berpusat pada peserta didik harus menyediakan dukungan yang disesuaikan dengan kebutuhan individu setiap peserta didik.

Pendekatan behavioristik yang dikemukakan oleh Skinner (dalam Uno, 2023) menekankan pentingnya penguatan dalam proses pembelajaran. Skinner berpendapat bahwa teknik-teknik yang mendorong perilaku positif dan memberikan umpan balik yang konsisten dapat memperkuat perilaku belajar yang diinginkan. Dengan penguatan yang tepat, perilaku belajar tidak hanya dapat dikembangkan, tetapi juga dapat dipertahankan dalam jangka panjang.

Pendekatan humanistik yang dikemukakan oleh Rogers dan Maslow (dalam Yuliyanti, 2023) menambahkan perspektif yang menekankan penghargaan terhadap perasaan dan kebutuhan individu peserta didik. Keduanya percaya bahwa lingkungan belajar yang mendukung, menghargai, dan bebas tekanan menjadi kunci untuk memfasilitasi pembelajaran bermakna serta pertumbuhan pribadi yang optimal. Lingkungan semacam ini diyakini mampu meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik untuk belajar secara aktif dan mandiri.

Keseluruhan pandangan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang efektif harus bersifat holistik, fleksibel, serta berpusat pada kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Pendidik perlu merancang strategi pembelajaran dengan mempertimbangkan elemen-elemen tersebut untuk mencapai hasil yang optimal. Pendekatan ini diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya bermakna, tetapi juga mendukung perkembangan peserta didik secara menyeluruh.

### 2.1.6 Pendekatan Fun Learning

Pendekatan *fun learning* merupakan strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan mengintegrasikan elemen hiburan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Konsep utama dari pendekatan ini menekankan kombinasi antara elemen hiburan dan proses pembelajaran guna meningkatkan motivasi serta partisipasi peserta didik. Pendekatan ini bertujuan mengurangi tekanan dalam belajar melalui aktivitas yang merangsang rasa ingin tahu dan kegembiraan. Salah satu metode yang efektif dan banyak digunakan dalam *fun learning* adalah *game-based learning*, yang menggunakan permainan sebagai media utama untuk mencapai tujuan pendidikan. Metode ini memungkinkan peserta didik belajar melalui tantangan, eksplorasi, dan umpan balik yang dinamis, sehingga mereka tidak hanya memahami materi tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kolaborasi.

Strategi ini berakar pada teori konstruktivisme yang menekankan bahwa peserta didik secara aktif membangun pemahaman melalui pengalaman dan eksplorasi. *Game-based learning* mendukung prinsip ini dengan menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan eksploratif, peserta didik dapat berinteraksi dengan konsep-konsep baru melalui simulasi, skenario, atau permainan yang dirancang khusus. Selain itu, pendekatan ini juga sesuai dengan teori motivasi belajar seperti *Self-Determination Theory* yang menegaskan pentingnya pemenuhan kebutuhan psikologis peserta didik terhadap kompetensi, otonomi, dan keterhubungan. Melalui permainan, peserta didik dihadapkan pada tantangan yang memacu kompetensi, kebebasan dalam pengambilan keputusan untuk mendukung otonomi, serta kesempatan untuk berkolaborasi atau berkompetisi guna membangun keterhubungan antarindividu.

Lebih lanjut, pendekatan *fun learning* mendukung konsep belajar bermakna yang diperkenalkan oleh David Ausubel. Peserta didik mengaitkan pengetahuan baru dengan informasi yang telah mereka miliki sebelumnya, menjadikan proses pembelajaran lebih relevan dan aplikatif. *Game-based learning* memungkinkan peserta didik memahami relevansi materi pembelajaran melalui simulasi atau

tantangan berbasis dunia nyata yang terintegrasi dalam permainan. Selain itu, pendekatan ini relevan dengan teori menulis yang dikemukakan oleh Tarigan, yang menyatakan bahwa menulis merupakan aktivitas produktif dan ekspresif yang membutuhkan keterlibatan aktif individu. Dalam konteks *game-based learning*, kegiatan menulis dapat dirancang melalui elemen permainan, seperti membuat cerita berdasarkan skenario permainan, menyusun strategi tertulis, atau mendokumentasikan hasil eksplorasi permainan. Dengan cara ini, pendekatan *fun learning* tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga memperkuat kemampuan menulis peserta didik secara menarik, bermakna, dan relevan.

Dengan menggabungkan elemen hiburan, interaktivitas, relevansi, dan teori pembelajaran, pendekatan *fun learning*, terutama melalui *game-based learning*, memberikan dasar yang kokoh untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Strategi ini tidak hanya menciptakan pengalaman belajar yang menarik, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, termasuk dalam pengembangan keterampilan penting seperti menulis, berpikir kritis, dan bekerja sama. Hal ini menjadikan pendekatan *fun learning* sebagai solusi inovatif dan efektif dalam mendukung pembelajaran yang bermakna di era modern.

#### **A. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Game-Based Learning* dan Metode *Collaborative Learning***

Tabel 2.1 berikut menyajikan kelebihan dan kekurangan dari dua pendekatan pembelajaran, yaitu *Game-Based Learning* dan *Collaborative Learning*. Kedua metode ini sering digunakan dalam proses pembelajaran modern untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. *Game-Based Learning* menawarkan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, sementara *Collaborative Learning* menekankan pada kolaborasi antarpeserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama.

**Tabel 2.1 Kelebihan dan Kekurangan Metode *Game-Based Learning* dan Metode *Collaborative Learning***

Pendekatan	Kelebihan	Kekurangan
<i>Game-Based Learning</i>	Meningkatkan motivasi belajar melalui suasana yang menyenangkan.	Membutuhkan persiapan dan perangkat yang lebih kompleks.
	Memperkuat keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran.	Berpotensi memicu kompetisi tidak sehat jika tidak dikelola dengan baik.
	Membantu peserta didik memahami konsep abstrak melalui simulasi atau permainan.	Fokus peserta didik dapat teralihkan dari tujuan pembelajaran ke elemen permainan.
<i>Collaborative Learning</i>	Melatih keterampilan sosial dan komunikasi antar peserta didik.	Tidak semua peserta didik berkontribusi secara merata dalam kelompok.
	Meningkatkan kemampuan kerja tim dan pemecahan masalah secara kolektif.	Membutuhkan waktu lebih banyak untuk mencapai kesepakatan atau hasil bersama.
	Mendorong peserta didik saling berbagi pengetahuan dan perspektif.	Peserta didik dengan kemampuan lebih rendah mungkin bergantung pada anggota kelompok yang lebih mampu, sehingga pembelajaran individu menjadi kurang optimal.

## B. Metode *Game-Based Learning* dan Metode *Collaborative Learning*

Metode *game-based learning* dan *collaborative learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan interaksi aktif peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. *Game-based learning* menggunakan permainan sebagai media utama, memungkinkan peserta didik belajar melalui tantangan, eksplorasi, dan umpan balik yang diberikan secara langsung. Sintak metode ini meliputi tahap *introduction* untuk menjelaskan aturan permainan, *gameplay* peserta didik terlibat langsung dalam permainan, *reflection* untuk mengaitkan pengalaman bermain dengan konsep pembelajaran, serta *application* yang mendorong peserta didik menerapkan pengetahuan dalam konteks nyata.

Sementara itu, *collaborative learning* berfokus pada pembelajaran berbasis kerja sama antarpeserta didik untuk menyelesaikan tugas bersama. Proses ini melibatkan pembagian peran, diskusi kelompok, dan refleksi bersama untuk mencapai pemahaman yang mendalam. Sintak *collaborative learning* terdiri atas tahap *goal setting* untuk menentukan tujuan kelompok, *division of tasks* yang membagi peran antaranggota, *collaboration* untuk menyelesaikan tugas secara bersama-sama, serta *synthesis* untuk mengintegrasikan hasil kerja individu ke dalam produk kelompok yang koheren.

**Tabel 2.2 Perbedaan Metode *Game-Based Learning* dan Metode *Collaborative Learning***

Aspek	<i>Game-Based Learning</i>	<i>Collaborative Learning</i>
Definisi	Metode pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai media utama untuk mencapai tujuan pembelajaran.	Metode pembelajaran yang menekankan kerja sama antarpeserta didik untuk menyelesaikan tugas bersama.
Tujuan Utama	Meningkatkan pemahaman melalui pengalaman bermain yang interaktif dan menyenangkan.	Membangun pemahaman melalui interaksi, diskusi, dan refleksi kelompok.



Aspek	<i>Game-Based Learning</i>	<i>Collaborative Learning</i>
Sintak	1. <i>Introduction</i> : Penjelasan aturan permainan. 2. <i>Gameplay</i> : Pelaksanaan permainan. 3. <i>Reflection</i> : Pengaitan pengalaman bermain dengan materi. 4. <i>Application</i> : Penerapan konsep yang dipelajari.	1. <i>Goal Setting</i> : Penentuan tujuan kelompok. 2. <i>Division of Tasks</i> : Pembagian tugas. 3. <i>Collaboration</i> : Kerja sama menyelesaikan tugas. 4. <i>Synthesis</i> : Pengintegrasian hasil kerja individu.
Media Utama	Permainan (digital atau non-digital) sebagai sarana pembelajaran.	Tugas kelompok, diskusi, atau proyek bersama sebagai media pembelajaran.
Fokus Aktivitas	Aktivitas individu atau kelompok dalam konteks permainan yang menantang dan interaktif.	Interaksi antar peserta didik untuk berbagi ide dan menyelesaikan masalah bersama.
Manfaat Utama	Mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan motivasi belajar.	Meningkatkan kemampuan komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah sosial.
Tingkat Interaksi	Berfokus pada interaksi peserta didik dengan permainan dan umpan baliknya.	Berfokus pada interaksi langsung antarpeserta didik dalam kelompok.
Konteks Pembelajaran	Lebih cocok untuk pembelajaran berbasis simulasi atau skenario tertentu.	Lebih cocok untuk tugas atau proyek yang membutuhkan kontribusi bersama.

### C. Metode *Game-Based Learning* dan Metode *Collaborative Learning*

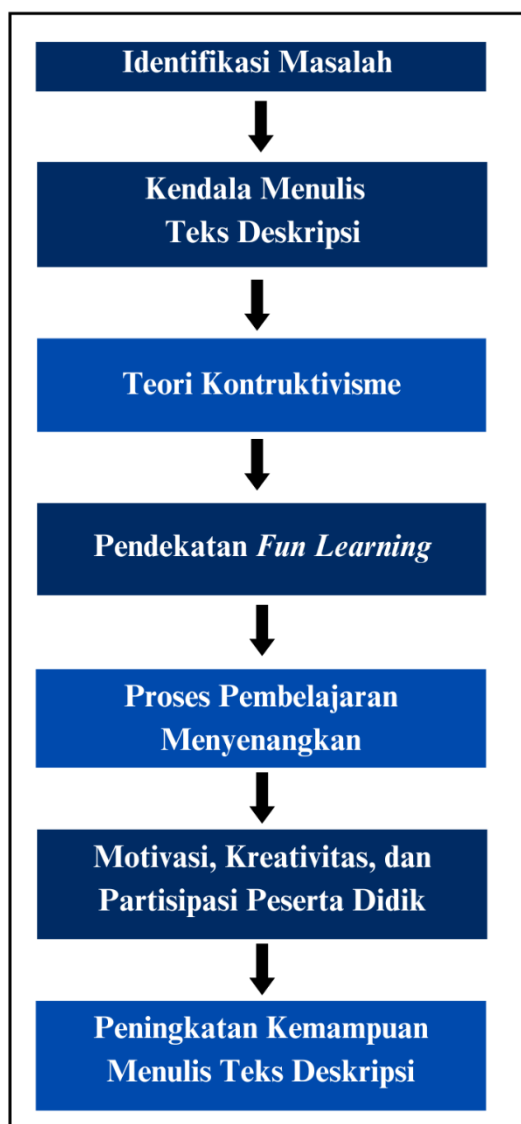
Tabel berikut menjelaskan penerapan metode *game-based learning* dan *collaborative learning* dalam pembelajaran. *Game-based learning* melibatkan aktivitas seperti kuis interaktif, *puzzle*, dan permainan mencari jodoh, yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dengan materi melalui tantangan berbasis permainan. Kuis interaktif membantu memperkuat pemahaman konsep secara menyenangkan, *puzzle* melatih keterampilan berpikir kritis dan logika, sedangkan permainan mencari jodoh berkontribusi pada daya ingat dan penguasaan konsep secara mendalam. Sebaliknya, *collaborative learning* diterapkan melalui *Focus Group Discussion* (FGD), peserta didik bekerja secara kolektif untuk mendiskusikan dan memecahkan masalah sehingga mengembangkan keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan kemampuan analitis.

**Tabel 2.3 Penerapan Metode *Game-Based Learning* dan Metode *Collaborative Learning* pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi**

Metode	Aktivitas	Deskripsi	Tujuan Pembelajaran
<i>Game-Based Learning</i>	Kuis Interaktif	Peserta didik menjawab pertanyaan dengan elemen permainan seperti poin.	Meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan peserta didik melalui tantangan.
	<i>Puzzle</i>	Peserta didik menyelesaikan teka-teki terkait materi pembelajaran, baik secara individu maupun tim.	Melatih keterampilan berpikir kritis, logika, dan penyelesaian masalah.

Metode	Aktivitas	Deskripsi	Tujuan Pembelajaran
	Mencari Jodoh	Peserta didik mencocokkan pasangan istilah atau konsep dengan definisi atau gambar yang sesuai.	Meningkatkan daya ingat dan pemahaman melalui aktivitas yang menyenangkan.
<i>Collaborative Learning</i>	<i>Focus Group Discussion (FGD)</i>	Peserta didik bekerja dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan dan memecahkan masalah tertentu.	Mengembangkan keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan kemampuan pemecahan masalah.

## 2.2 Kerangka Pikir



**Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian**

## 2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dan kerangka pemikiran yang telah dipaparkan, dapat dirumuskan hipotesis: Pendekatan *fun learning* dengan metode *game-based learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan menulis teks deskripsi pada peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Bandar Lampung.

### **III. METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis dan Desain**

Jenis dan desain penelitian yang tepat sangat berpengaruh terhadap tingkat kepercayaan dan validitas hasil yang diperoleh. Hasil yang terpercaya akan menjadi dasar yang kuat dalam pengambilan keputusan atau rekomendasi pada bidang yang diteliti. Oleh karena itu, bagian ini akan menguraikan secara rinci mengenai jenis penelitian, pendekatan yang digunakan, serta desain yang dipilih untuk mendukung tercapainya tujuan penelitian.

##### **3.1.1 Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2013) secara sederhana penelitian eksperimen adalah penelitian yang mencari pengaruh dari suatu perlakuan yang diberikan. Penelitian eksperimen merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh antara variabel yang diberi perlakuan tertentu dalam kondisi yang terkendalikan.

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Alasan peneliti menggunakan jenis pendekatan penelitian ini adalah karena peneliti ingin melihat seberapa besar pengaruh pendekatan *fun learning* terhadap kemampuan menulis teks deskripsi pada peserta didik kelas VII dan tidak melibatkan subjektivitas dalam penelitian ini. Sementara itu, metode penelitian yang digunakan adalah metode *quasi experimental*.

##### **3.1.2 Desain Penelitian**

Penelitian ini mengadopsi desain kuasi-eksperimen dengan melibatkan dua kelompok subjek penelitian. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan metode pembelajaran *game-based learning* sementara kelompok kontrol menggunakan

metode *collaborative learning*. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan kelompok *nonequivalen*.

**Tabel 3.1 Nonequivalent Control Group Design**

E	O1	X <sub>1</sub>	O2
C	O3		O4

Keterangan:

E : Kelas Eksperimen

O1 : Tes Awal (*pre-test*) kelas eksperimen

X<sub>1</sub> : Perlakuan (Metode *game-based learning*)

O2 : Tes Akhir (*post-test*) kelas eksperimen

C : Kelas Kontrol

O3 : Tes Awal (*pre-test*) kelas kontrol

O4 : Tes Akhir (*post-test*) kelas kontrol

Tabel di atas menunjukkan bahwa kedua kelas diberi tes awal dan tes akhir, tetapi keduanya menerima perlakuan yang berbeda. Pendekatan pembelajaran *fun learning* metode *game-based learning* hanya diberikan dalam kelompok eksperimen, sedangkan dalam kelompok kontrol diberi perlakuan dengan metode *collaborative learning*.

### 3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang digunakan dalam penelitian. Berikut ini adalah langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian.

1. Melakukan observasi di SMP Muhammadiyah 2 Bandar Lampung.
2. Memilih subjek penelitian yaitu peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2024/2025.
3. Menyusun kisi-kisi dan instrument pengumpulan data berupa tes.
4. Menguji coba instrumen pengumpulan data pada subjek uji coba instrumen.
5. Menganalisis data dari hasil uji coba instrument untuk mengetahui apakah instrument yang disusun telah valid dan reliabel.
6. Melaksanakan *pretest* pada kelas eksperimen dan kontrol.

7. Menerapkan pendekatan *fun learning* dengan metode *game-based learning* pada kelas eksperimen.
8. Melaksanakan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol.
9. Menghitung dan menganalisis data yang diperoleh dengan menggunakan Perangkat lunak SPSS 30.
10. Interpretasi hasil penghitungan data dengan menggunakan Perangkat lunak SPSS 30.

### **3.3 Setting Penelitian**

Adapun waktu dan tempat penelitian yaitu sebagai berikut.

#### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 2 Bandar Lampung Jl. Purnawirawan Raya, Gg. Swadaya IV, Gunung Terang, Kec. Langkapura, Kota Bandar Lampung, Prov. Lampung.

#### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025.

#### **3. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Bandar Lampung.

### **3.4 Populasi dan Sampel Penelitian**

Bagian ini membahas tentang populasi dan sampel penelitian yang menjadi elemen penting dalam menentukan validitas dan generalisasi hasil penelitian. Populasi mengacu pada keseluruhan individu yang menjadi subjek penelitian, sementara sampel adalah bagian dari populasi yang dipilih untuk dilakukan pengujian lebih lanjut. Pendekatan ini bertujuan memastikan bahwa hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang mewakili karakteristik populasi secara keseluruhan.

#### **3.4.1 Populasi Penelitian**

Menurut Sugiyono (2013) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII di SMP Muhammadiyah 2 Bandar Lampung tahun ajaran 2024/2025.

### **3.4.2 Populasi dan Sampel Penelitian**

Sampel penelitian ini adalah seluruh populasi yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VII Khadijah binti Khuwailid dan VII Zaid bin Tsabit, dengan masing-masing 23 peserta didik dan total 46 peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan berbeda untuk masing-masing kelas, kelas VII Khadijah binti Khuailid diberi pendekatan *fun learning* metode *game-based learning*, sedangkan kelas VII Zaid bin Tsabit menggunakan metode *collaborative learning*. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan metode *simple random sampling*. Berdasarkan tabel penentuan jumlah sampel menurut Isaac dan Michael (Sugiyono, 2017), dari populasi sebanyak 46 peserta didik dengan taraf kesalahan 5% diperoleh jumlah sampel yang representatif sebanyak 40 peserta didik.

### **3.4.3 Teknik Pengambilan Sampel**

Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan secara acak (*random sampling*) dari dua kelas yang telah ditentukan melalui undian. Kelas VII Khadijah binti Khuwailid ditunjuk sebagai kelompok eksperimen yang akan diberi perlakuan pendekatan *fun learning* metode *game-based learning* sedangkan kelas VII Zaid bin Tsabit menjadi kelompok kontrol menggunakan metode *collaborative learning*.

### **3.5 Variabel Penelitian**

Menurut Sugiyono (2013) penelitian memiliki dua variabel, yaitu variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*). Variabel bebas merupakan variabel yang memengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Adapun variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.



Penelitian ini melibatkan dua jenis variabel, yaitu variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen).

#### 1. Variabel Bebas (Independen Variabel)

Variabel independen atau variabel bebas dalam penelitian ini adalah kelas eksperimen yaitu kelas VII Khadijah binti Khuwailid yang diberi perlakuan pendekatan *fun learning* metode *game-based learning* dan kelas kontrol yaitu kelas VII Zaid bin Tsabit metode *collaborative learning*.

#### 2. Variabel Terikat (Dependen Variabel)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan menulis teks deskripsi, yang instrumen pengukurannya adalah berupa soal tes tertulis.

### 3.6 Definisi Oprasional Penelitian

Adapun definisi oprasional penelitian sebagai berikut.

#### 1. Definisi Konseptual Variabel

- a. Kemampuan menulis teks deskripsi adalah kemampuan peserta didik untuk menggunakan gagasan dan pikiran dalam bentuk tulisan yang jelas, sistematis, dan efektif, dengan menggunakan bahasa yang tepat dan sesuai dengan konteks.
- b. Pendekatan *fun learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada proses belajar yang menyenangkan, interaktif, dan partisipatif, dengan tujuan meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

#### 2. Definisi Oprasional Variabel

Definisi oprasional variabel adalah suatu definisi yang didasarkan pada sifat-sifat yang didefinisikan dan diamati. Definisi oprasional variabel-variabel yang dipilih dalam penelitian ini sebagai berikut.

##### a. Kemampuan Menulis Teks Deskripsi

Kemampuan menulis teks deskripsi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil kemampuan menulis peserta didik pada pembelajaran yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest*. Indikator dalam penelitian ini yaitu pencapaian yang berupa perubahan nilai sebelum dan sesudah

menggunakan pendekatan *fun learning* dengan metode *game-based learning*.

b. Pendekatan *Fun Learning* Metode *Game-Based Learning*

Pendekatan *fun learning* dengan metode *game-based learning* dapat membantu pembelajaran menjadi lebih menyenangkan yang berguna untuk memberi stimulus peserta didik meningkatkan semangat dan kemampuan menulis teks deskripsi ditandai dengan:

- 1) Menggunakan media pembelajaran yang interaktif.
- 2) Melakukan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.
- 3) Mendorong partisipasi aktif peserta didik.
- 4) Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami.

### **3.7 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah krusial dalam penelitian untuk mendapatkan informasi yang relevan dan valid sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam proses ini, peneliti menggunakan berbagai metode yang dirancang untuk mengumpulkan data secara sistematis dan terukur. Data yang diperoleh melalui teknik-teknik ini menjadi dasar dalam menganalisis dan menarik kesimpulan atas permasalahan yang diteliti. Adapun teknik pengumpulan data penelitian ini sebagai berikut.

#### **3.7.1 Tes**

Teknik tes merupakan salah satu teknik pengumpulan data melalui sejumlah soal mengenai kompetensi dasar yang telah dipelajari peserta didik. Menurut Rukajat (2018) tes adalah alat atau prosedur yang digunakan dalam rangka pengukuran penilaian. Tes bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Bandar Lampung. Tes dilaksanakan sebanyak dua kali dengan memberikan soal *pretest* dan soal *posttest* diakhir pembelajaran berupa tes formatif dalam bentuk pilihan jamak dan esai.

#### **3.7.2 Observasi**

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melihat langsung ke lapangan terhadap objek yang diteliti, menurut Sugiyono (2017) teknik

pengumpulan data dengan observasi digunakan untuk penelitian yang berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja gejala-gejala alam, dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi tentang kondisi sekolah dan pembelajaran menulis di SMP Muhammadiyah 2 Bandar Lampung.

### **3.7.3 Studi Dokumentasi**

Teknik pengumpulan data berupa studi dokumentasi bertujuan untuk memperoleh berbagai informasi yang mendukung kegiatan eksperimen. Menurut Mamik (2015) dokumentasi bisa berupa buku harian, notulen rapat, laporan berkala, jadwal kegiatan, peraturan pemerintah, anggaran dasar, rapor peserta didik, surat-surat resmi, dan lain sebagainya. Beberapa informasi yang akan didokumentasikan dalam penelitian ini adalah daftar hadir peserta didik, lembar kerja peserta didik, profil sekolah, profil pendidik, dan foto kegiatan pembelajaran di kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Bandar Lampung.

### **3.8 Instrumen Penelitian**

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Peneliti menggunakan instrumen tes pada penelitian ini. Menurut Hikmawati (2020) tes adalah suatu alat ukur berupa serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, kemampuan, atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok. Secara umum tes diartikan sebagai alat yang digunakan untuk mengukur pengetahuan atau penguasaan objek ukur terhadap seperangkat konten atau materi tertentu.

Subjek dalam penelitian ini akan diberi dua kali tes yaitu tes awal (*pretest*) yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan kemampuan menulis teks deskripsi peserta didik, selanjutnya peserta didik akan diberi tes akhir (*posttest*) yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman dan kemampuan menulis teks deskripsi peserta didik setelah diberi perlakuan pendekatan *fun learning* metode *game-based learning*.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi *Pretest-Posttest*

Indikator	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Jenis Soal	Jumlah Soal	Nomor Soal
Pemahaman tentang teks deskripsi	Peserta didik dapat menjelaskan pengertian teks deskripsi.	Peserta didik memahami definisi teks deskripsi.	Pilihan Ganda	5	2,11
			Esai		27, 30, 38
Ciri isi teks deskripsi	Peserta didik dapat mengidentifikasi ciri isi teks deskripsi.	Peserta didik mengetahui karakteristik isi teks deskripsi.	Pilihan Ganda	3	3,8,24
Struktur teks deskripsi	Peserta didik dapat mengidentifikasi struktur teks deskripsi.	Peserta didik mengenali bagian-bagian struktur teks deskripsi.	Pilihan Ganda	2	13,15
Identifikasi topik teks deskripsi	Peserta didik dapat menentukan topik yang dibahas dalam penggalan teks deskripsi.	Peserta didik memahami inti bahasan dalam teks deskripsi.	Pilihan Ganda	2	1,4
Pemahaman tentang citraan dalam teks	Peserta didik dapat menentukan jenis citraan dalam teks deskripsi.	Peserta didik mengenal berbagai jenis citraan yang digunakan dalam teks deskripsi.	Pilihan Ganda	3	12,17, 22
Identifikasi penggunaan citraan	Peserta didik dapat mengidentifikasi penggunaan kalimat citraan dalam teks deskripsi.	Peserta didik memahami fungsi kalimat citraan dalam teks deskripsi.	Pilihan Ganda	2	16,19

<b>Indikator</b>	<b>Capaian Pembelajaran</b>	<b>Tujuan Pembelajaran</b>	<b>Jenis Soal</b>	<b>Jumlah Soal</b>	<b>Nomor Soal</b>
Penggunaan kalimat majemuk dalam teks deskripsi	Peserta didik dapat menentukan penggunaan kalimat majemuk yang tepat dalam teks deskripsi.	Peserta didik memahami jenis dan penggunaan kalimat majemuk untuk memperjelas deskripsi.	Esai	3	26, 31, 36
Pemahaman tentang kata ganti	Peserta didik dapat menentukan penggunaan kata ganti orang pertama jamak dalam kalimat.	Peserta didik memahami jenis dan penggunaan kata ganti dalam teks deskripsi.	Pilihan Ganda	2	9,20
Penggunaan imbuhan dalam teks deskripsi	Peserta didik dapat memilih penggunaan kata berimbuhan MeN- yang tepat dalam kalimat.	Peserta didik memahami fungsi imbuhan MeN- dalam teks deskripsi.	Pilihan Ganda	3	5,10,23
Penggunaan huruf kapital	Peserta didik dapat menentukan penggunaan huruf kapital yang benar dalam kalimat.	Peserta didik memahami aturan penggunaan huruf kapital sesuai kaidah EYD.	Pilihan Ganda	3	6,14,21
Pemilihan kata yang tepat	Peserta didik dapat melengkapi kalimat dengan kata yang tepat.	Peserta didik mampu memilih kata yang relevan dalam konteks deskripsi.	Pilihan Ganda	3	7,18,25
Kemampuan menulis teks deskripsi	Peserta didik dapat menulis teks deskripsi yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.	Peserta didik mampu menyusun teks deskripsi secara runtut dan jelas.	Esai	3	28, 33, 39

Indikator	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Jenis Soal	Jumlah Soal	Nomor Soal
Pengembangan paragraf deskripsi	Peserta didik dapat mengembangkan paragraf deskripsi secara logis dan menarik.	Peserta didik memahami teknik pengembangan paragraf dalam teks deskripsi.	Esai	3	29,32, 35
Interpretasi visual ke dalam teks deskripsi	Peserta didik dapat mengubah gambar atau visual menjadi teks deskripsi yang bermakna.	Peserta didik mampu mentransformasi elemen visual menjadi deskripsi tertulis.	Esai	3	34,37, 40

### 3.9 Uji Prasyarat Instrumen Tes

Sebelum instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data dari sampel yang telah ditetapkan, perlu dilakukan uji coba terlebih dahulu. Sesuai dengan pendapat Arikunto (2002) instrumen yang berkualitas harus memenuhi dua kriteria utama, yaitu validitas dan reliabilitas.

Kualitas data sangat bergantung pada kualitas instrumen pengumpulan data. Instrumen yang baik akan menghasilkan data yang akurat, yang pada gilirannya akan menghasilkan temuan penelitian yang valid dan dapat diandalkan. Dengan kata lain, data merupakan fondasi yang kokoh bagi sebuah penelitian.

Instrumen yang valid dan reliabel akan menghasilkan data yang valid dan reliabel pula. Data yang berkualitas ini yang akan menjadi dasar bagi peneliti untuk menarik kesimpulan yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan. Oleh karena itu, pemilihan dan pengujian instrumen merupakan langkah awal yang sangat penting dalam suatu penelitian.

#### 3.9.1 Validitas Instrumen

Menurut Sugiyono (2013), instrumen yang valid adalah alat ukur yang tepat untuk mengukur variabel yang menjadi fokus penelitian. Ini berarti instrumen tersebut mampu memberikan data yang sesuai dengan konsep yang ingin diukur. Srukri

Indra (2016) menjelaskan bahwa validitas instrumen adalah kemampuan suatu alat ukur untuk memberikan gambaran yang akurat tentang suatu konsep atau variabel yang ingin diukur. Validitas item dalam instrumen diuji dengan menggunakan perangkat lunak SPSS 30 dengan langkah-langkah berikut.

1. Buka SPSS 30
2. Masukkan data setiap item dari seluruh responden ke dalam *spreadsheet* SPSS:
  - a. Kolom berisi masing-masing item (misalnya, Item\_1, Item\_2, dst.)
  - b. Baris berisi setiap data responden.
  - c. Tambahkan satu kolom baru yang merupakan total skor (jumlah seluruh item untuk setiap responden).
3. Klik *Analyze > Correlate > Bivariate*  
Pada kotak dialog yang muncul:
  - a. Masukkan semua item dan total skor ke dalam kotak variables dengan menekan tombol panah tengah.
  - b. Atur opsi korelasi:
    - Pada bagian *correlations coefficients* pilih person (karena menggunakan person *correlation*).
    - Pada bagian *test of significance* pilih *two-tailed*
    - Pastikan opsi *flag significant correlations* dicentang (opsi ini akan memberikan tanda bintang pada hasil korelasi yang signifikan).
4. Klik *ok* untuk memproses uji validitas.
5. Interpretasi hasil
  - a. Lihat tabel korelasi yang dihasilkan.
  - b. Interpretasi korelasi dengan membandingkan nilai korelasi person ( $r$ ) dengan nilai  $r$  tabel (dengan  $df = N-2$ ,  $N$  adalah jumlah responden). Jika  $r$  person  $>$   $r$  tabel, item tersebut valid.
  - c. Signifikansi (Sig. 2-tailed) jika nilai Sig. 2-tailed  $<$  0,05, maka korelasi signifikan mendukung validitas item.

### 3.9.2 Uji Reliabilitas

Berdasarkan pendapat Arikunto (2006) reliabilitas menuju pada suatu pengertian bahwa instrumen dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpulan

data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang baik tidak dapat mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu. Bila datanya sudah benar sesuai dengan kenyataan, maka berapa kali pun data diambil akan diperoleh hasil yang sama. Untuk menguji reliabilitas instrumen kemampuan menulis teks deskripsi, dilakukan uji dengan menggunakan perangkat lunak SPSS 30 dengan langkah-langkah berikut.

1. Buka SPSS 30.
2. Gunakan data yang sama seperti data pada uji validitas.
3. Masuk ke menu reliability analysis:
  - a. Klik *analyze > scale > reliability analysis*
  - b. Akan muncul kotak dialog *reliability analysis*
  - c. Masukkan semua kolom pada data yang berisi pertanyaan ke dalam kotak *Items* menggunakan tombol panah tengah.
  - d. Atur opsi *reliability analysis*
    - Pada bagaian *statistics* centang opsi *descriptives for: scale if item deleted*.
    - Klik *continue* untuk menyimpan pengaturan.
    - Pilih model *alpha*.
    - Jalankan analisis dengan klik *ok*.
4. Interpretasi Hasil
  - a. Lihat nilai *cronbach's alpha* pada tabel.
  - b. Nilai alpha menunjukkan tingkat reliabilitas:
    - 0,9 sangat baik
    - 0,8 - 0,9 baik
    - 0,7 – 0,8 cukup baik
    - < 0,7 kurang memadai
  - c. Jika nilai *cronbach's alpha* tinggi, maka instrumen tersebut reliabel.

### **3.10 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes. Penelitian ini menggunakan tes pilihan ganda dengan 4 pilihan A, B, C, dan D yang berjumlah 10 soal dan esai yang berjumlah 5 soal. Tes ini diadakan dua kali pada



masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan soal yang sama. Tes pertama atau *pre-test* diberikan pada awal pertemuan sebelum diberikannya perlakuan kepada peserta didik yang bertujuan untuk mengukur kemampuan dasar peserta didik. Tes kedua atau *post-test* dilakukan setelah perlakuan yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan peserta didik setelah diberi perlakuan dengan tipe pembelajaran yang berbeda. Waktu yang diberikan kepada peserta didik untuk mengerjakan tes tersebut adalah 90 menit dan tes tersebut diawasi langsung oleh guru mata pelajaran.

### **3.11 Teknik Analisis Data dan Hipotesis**

Pengolahan data adalah proses menganalisis dan mengevaluasi data serta informasi yang telah dikumpulkan (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif. Mengacu pada Sugiyono (2013) statistik deskriptif cocok digunakan untuk penelitian dengan populasi. Teknik ini melibatkan penghitungan statistik inferensial yang bertujuan untuk menghasilkan suatu temuan yang dapat digeneralisasikan secara lebih luas ke dalam wilayah populasi. Peneliti akan selalu berhadapan dengan hipotesis nol ( $H_0$ ) sebagai dasar penelitian, untuk diuji secara empiris dengan statistik inferensial.

Sugiyono (2008) menyatakan bahwa statistik inferensial meliputi statistik parametrik dan nonparametrik. Statistik parametrik digunakan untuk menguji parameter populasi melalui statistik atau menguji ukuran populasi melalui data sampel. Penggunaan statistik parametrik dan nonparametrik berdasarkan pada asumsi dan jenis data yang akan dianalisis. Statistik parametrik memerlukan terpenuhinya banyak asumsi. Asumsi yang utama adalah data yang akan dianalisis harus berdistribusi normal serta homogen. Oleh karena itu, akan diujikan normalitas dan homogenitas data. Proses perhitungan ini difasilitasi oleh perangkat lunak SPSS 30.

#### **3.11.1 Uji Normalitas**

Uji normalitas digunakan untuk menguji distribusi data dari hasil tes. Uji normalitas menggunakan statistik *lilifors*, dengan kriteria uji  $H_0$  diterima jika  $L_{hitung} < L_{tabel}$

(data berdistribusi normal) dan  $H_0$  ditolak jika  $L_{hitung} > L_{tabel}$  (data tidak berdistribusi normal).

### 3.11.2 Uji Normalitas

Uji homogenitas merupakan prosedur statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis bahwa dua atau lebih populasi memiliki varian yang sama. Tujuannya adalah memastikan bahwa perbedaan yang ditemukan antar kelompok benar-benar disebabkan oleh faktor yang sedang diteliti, bukan karena perbedaan variabilitas data.

Uji Levene digunakan untuk menguji kesamaan varian antarkelompok. Jika nilai signifikansi yang dihasilkan oleh uji Levene lebih besar dari atau sama dengan 0,05, maka tidak ada bukti yang cukup untuk menolak hipotesis nol yang menyatakan bahwa varian populasi dari kelompok-kelompok tersebut adalah sama (homogen). Namun, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka kita dapat menyimpulkan bahwa varians populasi dari kelompok-kelompok tersebut berbeda (heterogen) (Parra-Frutos, 2013).

### 3.11.3 Uji Normalitas

Untuk uji hipotesis dengan *independent samples t-test* digunakan rumus *t-test*. Rumus *t-test* digunakan untuk mengetahui perbedaan data dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS 30. Hipotesis yang akan diuji pada penelitian ini sebagai berikut.

$H_0$  : Metode pembelajaran berbasis permainan tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan menulis teks deskripsi pada peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Bandar Lampung tahun ajaran 2024/2025.

$H_a$  : Metode pembelajaran berbasis permainan memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan menulis teks deskripsi pada peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Bandar Lampung tahun ajaran 2024/2025.

Kriteria pengujian sebagai berikut.

Jika :  $t_{tabel} < t_{hitung}$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak jika :  $t_{tabel} > t_{hitung}$

Selain itu, untuk memperkuat hasil analisis dan melihat perbandingan rata-rata kemampuan menulis dari kedua kelompok secara menyeluruh, digunakan uji ANOVA satu arah. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok atau lebih terhadap variabel terikat, yaitu kemampuan menulis teks deskripsi. Penggunaan ANOVA dalam penelitian ini bertujuan memastikan bahwa pengaruh pendekatan pembelajaran yang diterapkan benar-benar memiliki perbedaan yang signifikan secara statistik.

Analisis ANOVA juga dilakukan menggunakan program SPSS versi 30. Kriteria pengujian pada ANOVA adalah sebagai berikut.

Jika nilai signifikansi (*p-value*)  $< 0,05$ , maka terdapat perbedaan yang signifikan, dan  $H_a$  diterima. Sebaliknya, jika *p-value*  $> 0,05$ , maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan, dan  $H_0$  diterima.

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Simpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa pendekatan *fun learning* dengan metode *game-based learning* berpengaruh positif terhadap kemampuan menulis teks deskripsi pada peserta didik kelas VII di SMP Muhammadiyah 2 Bandar Lampung.

- 1) Secara teori pendekatan *fun learning* menekankan kombinasi antara elemen hiburan dan proses pembelajaran dengan tujuan memotivasi dan meningkatkan partisipasi peserta didik. Metode *game-based learning* yang digunakan dalam penelitian menunjukkan hasil partisipasi peserta didik meningkat dan pembelajaran di kelas semakin hidup.
- 2) Dengan menggabungkan elemen hiburan, interaktivitas, relevansi, dan teori pembelajaran, peserta didik terstimulus untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan hasil yang diperoleh cukup signifikan. Semula peserta didik memperoleh rata-rata nilai menulis 69,90 setelah diberi perlakuan dengan metode *game-based learning* peserta didik memperoleh rata-rata nilai sebesar 82,30.
- 3) Hipotesis alternatif yang menyatakan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan penerapan pendekatan pembelajaran berbasis permainan terhadap kemampuan menulis teks deskripsi pada peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Bandar Lampung pada tahun ajaran 2024/2025 diterima berdasarkan hasil uji *independent t-test* dan uji *oneway ANOVA*.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran yang dapat diberikan untuk mendukung implementasi dan pengembangan lebih lanjut dari penelitian ini sebagai berikut.

### 1. Pengembangan Teoretis

Penelitian lanjutan dapat dilakukan untuk mengeksplorasi pendekatan *fun learning* dalam berbagai mata pelajaran dan tingkatan pendidikan. Peneliti juga disarankan untuk mengkaji kombinasi pendekatan *game-based learning* dengan metode lain untuk memberikan hasil yang lebih komprehensif dalam meningkatkan kemampuan menulis peserta didik.

### 2. Penerapan Praktis

Pendidik di SMP Muhammadiyah 2 Bandar Lampung dan sekolah lainnya dapat mengadopsi pendekatan *fun learning* dengan penyesuaian sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pelatihan atau *workshop* mengenai metode ini dapat diselenggarakan untuk meningkatkan pemahaman pendidik terkait penerapannya di kelas.

### 3. Bagi Peserta Didik

Pendidik dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses perancangan kegiatan belajar berbasis permainan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan relevan dengan minat peserta didik.

### 4. Evaluasi di Tingkat Kebijakan

Sekolah dan pembuat kebijakan pendidikan dapat mengintegrasikan pendekatan *fun learning* ke dalam perencanaan kurikulum, serta mendukung implementasinya melalui penyediaan sumber daya yang memadai. Penelitian serupa di berbagai konteks sekolah dan daerah juga disarankan untuk memastikan efektivitas metode ini secara lebih luas.

### 5. Penguatan Penilaian Efektivitas

Untuk memberikan hasil yang lebih kuat, penelitian berikutnya dapat menggunakan metode evaluasi yang lebih mendalam, seperti analisis longitudinal, guna melihat dampak jangka panjang pendekatan *fun learning* terhadap kemampuan menulis peserta didik.



## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, T. I. B. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Konteksual*. Prenada Media.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta: Jakarta
- Asra, L. (2014). *Pengaruh Teknik Pembelajaran dan Kecerdasan Linguistik Terhadap Keterampilan Menulis Teks Recount Bahasa Inggris (Studi Eksperimen di SMPN 2 Way Tenong Lampung Barat) (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Jakarta)*.
- Aswat, H., Basri, M., Kaleppon, M. I., dan Sofian, A. (2019). *Pembelajaran Menulis Karangan Deskripsi Menggunakan Media Gambar*.
- Bertan, C. V., Dundu, A. K. T., dan Mandagi, R. J. (2016). *Pengaruh pendayagunaan sumber daya manusia (Tenaga Kerja) terhadap hasil pekerjaan (studi kasus Perumahan Taman Mapanget Raya (TAMARA))*. Jurnal Sipil Statik, 4(1).
- De Vega, N., Raharjo, R., Susaldi, S., Laka, L., Slamet, I., Sulaiman, S., ... dan Hartutik, H. (2024). *Metode dan Model Pembelajaran Inovatif: Teori dan Penerapan Ragam Metode dan Model Pembelajaran Inovatif Era Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Fadhillah, D., Fitroh, A., Nur Sania, L., dan Damayanti, D. (2022). *Materi Ajar Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Tinggi*. Cv Jejak (Jejak Publisher).
- Fairus, R. N. (2023). *Pengaruh Metode Fun Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar*. Educare: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(2), 1-9.
- Hasibuan, M. I. (2014). *Model pembelajaran CTL (contextual teaching and learning)*. Logaritma: Jurnal Ilmu-ilmu Pendidikan dan Sains, 2(01).
- Juniari, M., Kristiantari, M. G. R., dan Sujana, I. W. (2024). *Peningkatan Penguasaan Kalimat Efektif terhadap Keterampilan Menulis Teks*

- Prosedur Siswa Kelas Empat Sekolah Dasar*. Journal Of Education Action Research, 8(1).
- Keraf, G. (1981). *Eksposisi dan Deskripsi*. Nusa Indah.
- Keraf, G. (1983). *Argumentasi dan Narasi*. Gramedia.
- Khoiri, K., Al Jauhari, S., dan Faisal, F. (2023). *Efektivitas Penggunaan Pendekatan Fun Learning Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di SMP IT Ibnu Sina Merauke*. Jurnal Ilmiah Edunomika, 8(1).
- Khoiruzzadi, M., dan Prasetya, T. (2021). *Perkembangan Kognitif dan Implikasinya dalam Dunia Pendidikan*. Madaniyah, 11(1), 1-14.
- Massang, B. (2020). *Model Pembelajaran Partisipatif Daring*. Call For Book Tema 2 (Strategi Pembelajaran), 93.
- Raihan, N. (2018). *Model Pembelajaran Learning By Doing di Sekolah Alam Dalam Perspektif Al-Quran (Studi Kasus Pada Sekolah Citra Alam Ciganjur)* (Doctoral Dissertation, Institut Ptiq Jakarta).
- Sahria, S. (2022). *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Seni Tari Melalui Pendekatan PAIKEM Berbantuan Metode Demonstrasi Semester 2 Siswa Kelas VII-3 SMP Negeri 5 Penajam Kabupaten Penajam Paser Utara Provinsi Kalimantan Timur Tahun Pelajaran 2019/2020*. Journal on Education, 4(3), 861-872.
- Saksono, H., Khoiri, A., Dewi Surani, S. S., Rando, A. R., Setiawati, N. A., Umalihayati, S., ... dan Aryuni, M. (2023). *Teori Belajar dalam Pembelajaran*. Cendikia Mulia Mandiri.
- Samsuri. (1987). *Analisis Bahasa*. Erlangga.
- Soebandhi, S. (2024). *Advergame Memenangkan Perhatian Anak-anak Melalui Iklan Interaktif dan Imersif*. Scopindo Media Pustaka.
- Sugiyono. (2007). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono.(2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan RdanD*. Alfabeta: Bandung
- Sutiah, D., dan Pd, M. (2020). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Nlc.



- Sutianah, D. C., Pd, S., dan Pd, M. (2022). *Belajar dan Pembelajaran*. Penerbit Qiara Media.
- Tabelessy, N. (2019). *Kreativitas Menulis Karangan Persuasi Siswa SMP*. Jurnal Tahuri, 16(2), 35-46.
- Tarigan, H. G. (1986). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.
- Ulandari, M., Ratnawati, R., dan Putrajaya, G. (2021). *Optimalisasi Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (Sbdp) Melalui Ice Breaking di Kelas V di SDN 104 Rejang Lebong (Doctoral Dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup)*.
- Uno, H. B. (2023). *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Wijaya, S. E., Sari, N., Sutarto, S., dan Suryana, E. (2023). *Teori Kecerdasan Ganda dalam Praktek Pembelajaran PAI*. Jurnal Al-Qiyam, 4(2), 97-109.
- Yanti, R., Raharjo, R., Rosyidin, I., Suhirman, L., Djollong, A. F., Adisaputra, A. K., ... dan Kase, E. B. (2023). *ILMU PENDIDIKAN: Panduan Komprehensif untuk Pendidikan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Yuliyanti, Y. (2023). *Implementasi Metode Steammi dalam Pengembangan Potensi Peserta Didik Di TK Al-Hamidiyah Depok Jawa Barat (Doctoral Dissertation, Institut PTIQ Jakarta)*.
- Yusuf, H. (2018). *Aktivitas Pembelajaran Aktif dalam Pengajaran Reading Comprehension Melalui Metode Stad: Penerapan dan Penilaian*. Al-Minhaj: Jurnal Pendidikan Islam, 1(1), 40-57.
- Zulkarnaini, Z. (2014). *Peningkatan Kemampuan Menulis Karya Ilmiah Mahasiswa PGSD Semester I Melalui Drill Method*. Jupendas (Jurnal Pendidikan Dasar), 1(2).