

Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi pada Peserta Didik Kelas VIII-6 di SMPN 23 Kota Malang melalui Pendekatan Gamifikasi

Bagus Pratomo¹

Elady's Wihoyah Kusnadi²

Wahyudi Siswanto³

¹²³ Universitas Negeri Malang

¹bagus.pratomo@gmail.com

²wihoyah@gmail.com

³wahyudi.siswanto.fs@um.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana pendekatan gamifikasi dipakai untuk membantu siswa kelas VIII-6 SMPN 23 Kota Malang menulis teks Laporan Hasil Observasi (LHO) yang lebih baik. Kemampuan menulis peserta didik di SMPN 23 Kota Malang untuk teks laporan observasi masih kurang. Tidak ada latihan yang mendorong peserta didik untuk mengambil pendekatan yang lebih antusias dalam belajar menulis. Bahkan hingga saat ini, peserta didik masih kesulitan mengartikulasikan apa yang harus ditulis. Selain itu, peserta didik sering kali tidak tahu harus mulai dari mana saat menulis teks Laporan Hasil Observasi. Penelitian ini memakai metodologi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berdasarkan paradigma Robyn McTaggart dan Stephen Kemmis. Empat tahap utama pendekatan ini adalah perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Siswa kelas VIII-6 SMPN 23 Kota Malang berjumlah 32 orang yang dijadikan sebagai subjek penelitian. Ujian keterampilan menulis teks observasi berfungsi sebagai instrumen penelitian. Penggunaan pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran menulis teks laporan observasi di SMPN 23 Kota Malang dilaksanakan dalam dua siklus. Dari siklus 1 hingga siklus 2 siswa SMPN 23 Kota Malang mampu membuat teks Laporan Hasil Observasi setelah diajar memakai teknik gamifikasi. Mereka mencapai ketuntasan belajar 100% dengan kategori sangat baik sekali.

Kata Kunci: *pendekatan gamifikasi, menulis, teks LHO*

Abstract

The aim of this research is to analyze how the gamification approach is used to help students in grades VIII-6 of SMPN 23 Malang City write better observation reports. Students' writing skills at SMPN 23 Malang City for observation report texts are still lacking. There are no exercises that encourage students to take a more enthusiastic approach to learning to write. Even now, students still have difficulty articulating what to write. Apart from that, students often don't know where to start when writing observation report texts. This research uses Classroom Action Research (CAR) methodology based on the paradigm of Robyn McTaggart and Stephen Kemmis. The four main stages of this approach are planning, implementing action, observing, and reflecting. There were 32 students in class VIII-6 at SMPN 23 Malang City who were used as research subjects. The examination of observation text writing skills serves as a research instrument. The use of a gamification approach in learning to write observation report texts at SMPN 23 Malang City is carried out in two cycles. From cycle 1 to cycle 2, students at SMPN 23 Malang City were able to create observation report texts after being taught using gamification techniques. They achieved 100% learning completeness in the very good category.

Keywords: *gamification approach, writing, LHO text*

Pendahuluan

Bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi yang sangat penting bagi hubungan interaksi dan keberadaan manusia. Seseorang dapat mengkomunikasikan ide, pemikiran, perasaan, dan pesan kepada individu lain melalui bahasa. Komunikasi lisan dan tertulis merupakan dua bentuk komunikasi yang kita kenal. Komunikasi tertulis terdiri atas kegiatan menulis dan membaca, sedangkan komunikasi lisan terdiri atas kegiatan berbicara dan mendengarkan. Keempat kegiatan tersebut berhubungan erat dengan keterampilan berbahasa, karena keempat kegiatan tersebut merupakan komponen dasar dari kemampuan berbahasa yang efektif.

Keterampilan berbahasa yang paling menantang tingkat kesulitannya adalah keterampilan yang berhubungan dengan menulis. Selain itu, menulis adalah keterampilan bahasa paling penting yang diperoleh peserta didik, menurut Lubis dkk. (2022:84). Menurut Sabarti (dalam Husna, 2023) juga menegaskan bahwa kemampuan menulis harus diperoleh melalui prosedur pengajaran, pembelajaran, dan pelatihan yang ketat, bukan secara spontan. Maksudnya, jika seseorang sering berlatih menulis dan banyak praktik, maka ia akan mempunyai kemampuan menulis.

Hal ini juga mendukung pernyataan Syahputra dan Ginting (2020: 82) yakni sering menulis akan meningkatkan kemampuan menulis seseorang. Akan tetapi, kemampuan menulis seseorang tidak akan sempurna jika tidak konsisten dalam berlatih menulis. Salah satu keterampilan yang perlu diajarkan kepada peserta didik sekolah menengah pertama yakni menulis teks Laporan Hasil Observasi (LHO).

Teks Laporan Hasil Observasi yaitu yang diperoleh dari observasi siswa di dalam kelas dan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di luar kelas berisi informasi yang dapat dimanfaatkan untuk membantu siswa menjadi penulis yang lebih baik. Penting bagi peserta didik untuk memahami cara membuat teks laporan observasi karena menulis merupakan keterampilan yang diterapkan dalam pembelajaran. Menurut Putri dkk (2021: 46), mengajari peserta didik cara menulis teks laporan observasi dapat membantu mereka menjadi penulis yang lebih rajin.

Hal itu sangat berguna bagi peserta didik dalam mempraktikkan dalam kehidupan sehari-hari, terutama untuk tugas menulis. Akan tetapi, hasil dari pengajaran menulis pada peserta didik masih memprihatinkan. Sebagaimana dikemukakan oleh Suyatun (2021: 173), kemampuan menulis peserta didik menurun akibat kurangnya perhatian yang diberikan pada pengajaran keterampilan menulis.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama mengajar peserta didik khususnya pada topik menulis teks laporan observasi kelas VIII-6 di SMPN 23 Kota Malang, guru berperan penting dalam mengarahkan aktivitas belajar peserta didik sekaligus menjadi sumber media dan inspirasi yang berkualitas bagi peserta didik. Hal ini disebabkan kemampuan menulis peserta didik di SMPN 23 Kota Malang untuk menulis teks laporan observasi masih kurang. Tidak ada latihan yang mendorong peserta didik untuk mengambil pendekatan yang lebih antusias dalam belajar menulis. Bahkan hingga saat ini, peserta didik masih kesulitan mengartikulasikan apa yang harus ditulis. Selain itu, peserta didik sering kali tidak tahu harus mulai dari mana saat menulis teks Laporan Hasil Observasi .

Dalam awal pelaksanaan pembelajaran, guru memulai kelas dengan memberikan penjelasan lisan terkait materi menulis teks Laporan Hasil Observasi hanya memakai buku teks dan tidak ada contoh yang konkret. Karena materi pelajaran dianggap sulit, peserta didik hanya menulis tanpa mempertimbangkan keruntutan kalimat, penggunaan huruf besar, dan ejaan yang baik dan benar. Banyak dari mereka kesulitan membuat laporan teks hasil observasi yang akurat dan menyeluruh. Misalnya,

beberapa peserta didik yang menyelesaikan tugas tidak mampu menguraikan objek yang telah mereka amati. Selain itu, beberapa peserta didik lebih mengutamakan logika daripada perasaan ketika mereka menulis ringkasan pengamatannya. Hal ini berdampak signifikan pada setiap Laporan Hasil Observasi yang dihasilkan. Sehingga, peneliti ingin memakai pendekatan gamifikasi dalam Penelitian Tindakan Kelas ini.

Pendekatan gamifikasi terkadang disebut sebagai Pembelajaran Berbasis Permainan (GBL), adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yang dapat membangkitkan minat peserta didik dan memotivasi mereka untuk melanjutkan pembelajaran termasuk belajar bahasa kedua (Figueroa Flores 2015; Simoes dkk. 2013). Penerapan mekanika dan aspek permainan dalam lingkungan non-permainan di dalam penerapan pembelajaran dikenal sebagai gamifikasi. Gamifikasi adalah teknik yang meningkatkan semangat dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan memakai elemen permainan termasuk penghargaan, kompetisi, tantangan, dan kepuasan pencapaian.

Penggunaan pendekatan gamifikasi bertujuan untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, menginspirasi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka, dan mendorong keterlibatan aktif terhadap materi. Untuk menginspirasi peserta didik dan meningkatkan partisipasi mereka dalam pembelajaran, maka pendidik tidak boleh berhenti menciptakan cara-cara baru dan kreatif dalam mengajar. Berdasarkan karakteristik peserta didik di kelas VIII-6 yang senang bermain, maka penelitian ini memakai pendekatan gamifikasi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis ingin melaksanakan penelitian dengan judul Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi pada Peserta didik Kelas VIII-6 di SMPN 23 Kota Malang melalui Pendekatan Gamifikasi. Tujuan penelitian ini terdiri analisis penerapan pendekatan gamifikasi dalam meningkatkan kemampuan menulis Teks Laporan Hasil Observasi (LHO) pada peserta didik kelas VIII-6 di SMPN 23 Kota Malang. Manfaat penelitian ini dipecah menjadi dua kategori yakni; manfaat teoretis yang dapat dipakai sebagai sumber informasi penelitian selanjutnya dan manfaat praktis yang dapat membantu pendidik untuk membekali mereka dengan pendekatan dan pengetahuan berbeda tentang cara membantu peserta didik menulis dengan lebih baik.

Pendekatan gamifikasi dapat meningkatkan kemampuan menulis hal ini selaras dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Lau Lee Ling dan Wan Muna Ruzanna Wan Mohammad (2024) dengan judul Amalan Gamifikasi Melalui Pengajaran Penulisan Karangan Bahasa Melayu Dalam Kalangan Guru Di Sekolah Jenis Kebangsaan Cina. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi pendekatan gamifikasi yang dipakai untuk mengajar guru di Sekolah TK Nasional Tiongkok dalam menulis esai bahasa Melayu. Dari penelitian ini terbukti bahwa gamifikasi dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis esai bahasa Melayu. Oleh karena itu, memasukkan gamifikasi ke dalam pengajaran mungkin merupakan pengganti yang layak untuk meningkatkan kemampuan menulis, yang penting untuk pencapaian akademik di masa depan.

Penelitian lain telah memperlihatkan banyak keuntungan menerapkan pendekatan gamifikasi dalam proses pembelajaran. Pertama, karena permainan secara inheren membangkitkan rasa ingin tahu dan kesenangan, gamifikasi berpotensi meningkatkan motivasi dalam diri peserta didik sehingga peserta didik seringkali lebih bersemangat dan siap untuk belajar. Kedua, karena permainan menghadirkan hambatan dan peluang untuk partisipasi interaktif, gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik sehingga membantu peserta didik menjadi kurang bosan dan

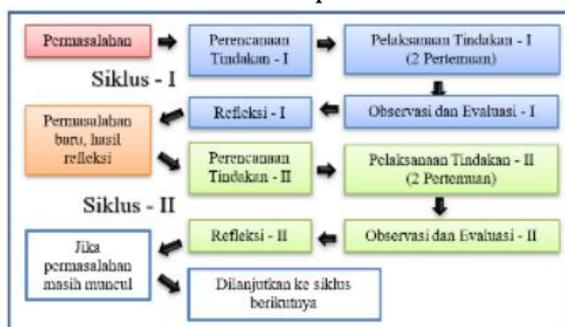
lebih berkonsentrasi pada pelajaran mereka. Ketiga, bila dipakai secara efektif, gamifikasi dapat meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap konten yang mereka pelajari dengan memperkuat hubungan emosional mereka terhadap konten tersebut. Oleh karena itu, hal ini adalah strategi yang sangat membantu Dicheva (dalam Srimuliyani, 2023:31).

Oleh karena itu, beberapa penelitian menunjukkan bahwa ketika siswa berpartisipasi dalam kegiatan berbasis permainan, mereka lebih cenderung untuk berlatih menulis. Gamifikasi dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan meningkatkan kemampuan menulis secara signifikan, terutama dalam pembuatan Teks Laporan Observasi (LHO) yang semakin relevan dalam kehidupan sehari-hari.

Metode

Rancangan penelitian ini memakai model Pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dari Stephen Kemmis dan Robyn McTaggart. Metode ini terdiri empat fase utama, yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Prihantoro & Hidayat, 2019). Dengan kata lain, penelitian ini mengikuti struktur tersebut dalam menjalankan rangkaian kegiatannya. Lebih lanjut lagi dapat digambarkan melalui sebagai berikut:

Gambar 1. Siklus PTK Model Stephen Kemmis dan Robyn McTaggart



Tempat pelaksanaan penelitian yakni di SMPN 23 Kota Malang. Waktu penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yaitu 31 Juli 2024 sampai 22 Agustus 2024 terdiri observasi, wawancara, izin pelaksanaan, penyusunan kajian teori, dan pelaksanaan tindakan penelitian di kelas. Subjek penelitian adalah tiga puluh dua peserta didik kelas VIII-6 SMPN 23 Malang. Penilaian keterampilan menulis teks observasi peserta didik dipakai sebagai instrumen penelitian ini. Penentuan kriteria keberhasilan merupakan bagian dari proses analisis data dan berikut adalah indikator keberhasilan yang dipakai dalam penelitian ini: 1. Apabila kriteria yang dipakai baik maka akan terlihat 80% aktivitas peserta didik. 2 Apabila kriteria yang dipakai baik maka ketercapaian aktivitas guru mencapai 80%. 3. Apabila kriteria yang dipakai baik maka kemampuan menulis laporan berdasarkan observasi peserta didik yang dinilai memperlihatkan tingkat keberhasilan sebesar 80%.

Hasil

Pratindakan

Sebelum memulai penelitian, peneliti melaksanakan studi observasi awal terhadap masalah tersebut. Berdasarkan hasil observasi ditemukan permasalahan, khususnya pada penyusunan Laporan Hasil Observasi yang dilaksanakan di kelas VIII-6 SMPN 23 Malang. Hal ini dapat diamati dari nilai rata-rata keseluruhan peserta didik mencapai 60,93. Meski begitu, nilai rata-rata tersebut masih kurang dari kriteria ketuntasan minimal 75 poin. Selain itu, hanya enam peserta didik atau 18,75% dari

total yang mencapai ketuntasan belajar. Kriteria keberhasilan penelitian sebesar 80% masih belum terpenuhinya tingkat ketuntasan belajar peserta didik ini. Hasil tes pra tindakan ini memperlihatkan masih belum optimal. Hanya enam peserta didik yang berhasil menyelesaikan keberhasilan, sementara dua puluh enam peserta didik belum mencapai keberhasilan dalam penilaian. Masih perlu dilaksanakan upaya untuk memperbaiki banyaknya peserta didik yang belum tuntas menulis teks Laporan Hasil Observasi nya.

Siklus 1

Terdapat dua pertemuan pembelajaran pada Siklus 1. Setiap pertemuan memakai pendekatan gamifikasi. Pada pertemuan awal, peneliti memakai pendekatan gamifikasi untuk menginstruksikan peserta didik tentang pengertian teks Laporan Hasil Observasi dan contohnya. Sementara itu, peneliti mengajarkan peserta didik tentang struktur dan tata kebahasaan observasi pada pertemuan kedua dengan memakai teknik gamifikasi. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

Tahap Perencanaan Siklus 1

Sesuai dengan pernyataan Arikunto (2018), pada tahap perencanaan dijelaskan apa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan dilaksanakan. Peneliti melaksanakan sejumlah tugas terkait penelitian selama fase perencanaan atau persiapan ini. Sebagai tahap awal, peneliti terlebih dahulu meminta izin untuk melaksanakan penelitian kepada kepala sekolah di SMPN 23 Kota Malang bersamaan pelaksanaan PPL 2 PPG Prajabatan Tahun 2023. Dilanjutkan dengan melaksanakan observasi pada peserta didik kelas VIII-6 di SMPN 23 Malang. Observasi ini menghasilkan beberapa informasi terkait keterampilan menulis siswa terutama dalam menulis Teks Laporan Hasil Observasi. Siswa di SMPN 23 Kota Malang masih belum memiliki keterampilan menulis yang bagus karena beberapa faktor seperti minat belajar dan pengetahuan mereka terhadap materi. Peneliti kemudian membuat modul untuk dua pertemuan dengan memakai pendekatan gamifikasi.

Pada modul pertama peserta didik akan mempelajari pengertian teks Laporan Hasil Observasi (LHO) dan contohnya. Sedangkan pada modul kedua peserta didik akan mempelajari kebahasaan dan struktur teks Laporan Hasil Observasi. Untuk menelusuri perkembangan pembelajaran dengan metode gamifikasi, peneliti juga membuat lembar observasi yang terdiri lembar observasi guru dan peserta didik. Dengan memakai lembar observasi guru untuk mengukur seberapa sukses peneliti menerapkan strategi gamifikasi, dalam keterlibatan guru dalam penelitian ini sebagai pengamat.

Dengan memakai pendekatan gamifikasi, peneliti memakai lembar observasi peserta didik untuk mengukur seberapa terlibat atau aktifnya peserta didik dalam proses pembelajaran menulis teks laporan observasi. Untuk menilai pengaruh penerapan pendekatan gamifikasi terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia, peneliti kemudian mengembangkan instrumen tes untuk membuat teks Laporan Hasil Observasi yang akan dipakai setelah pembelajaran pada setiap siklus selesai.

Tahap Pelaksanaan Siklus 1

Langkah implementasi atau penerapan materi sebagai kegiatan di kelas didefinisikan oleh Arikunto (2018). Pada titik ini instrumen penelitian yang dihasilkan pada tahap perencanaan dipakai peneliti untuk melaksanakan tindakan. Pada tahap ini tugas peneliti adalah melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan dua pertemuan

yang telah dijadwalkan pada tahap perencanaan. Setiap pertemuan mempunyai kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Pada modul pertama peserta didik akan mempelajari pengertian teks Laporan Hasil Observasi (LHO) dan contohnya. Sedangkan pada modul kedua peserta didik akan mempelajari kebahasaan dan struktur teks Laporan Hasil Observasi.

Pada tanggal 31 Juli 2024 telah dilaksanakan pertemuan pertama siklus 1. Sebelum pembelajaran dimulai, peneliti mengucapkan salam kepada peserta didik dan mengajak mereka berdoa. Setelah mengadakan orientasi belajar, mendorong peserta didik agar termotivasi belajar, mengkomunikasikan kelebihan mempelajari mata pelajaran, mengkomunikasikan tujuan pembelajaran, dan mengkomunikasikan model pembelajaran yang dipakai, maka dilanjut dilaksanakan kegiatan inti. Dengan memakai pendekatan gamifikasi, peneliti mengajarkan peserta didik terkait pengertian teks Laporan Hasil Observasi (LHO) dan contohnya.

Kemudian peneliti membentuk peserta didik dalam beberapa kelompok. Jumlah peserta didik dalam setiap kelompok kecil enam hingga tujuh orang dalam satu kelompok ditentukan oleh peneliti. Peserta didik diberi waktu 25–30 menit oleh peneliti untuk mengembangkan atau mengumpulkan contoh dan pengertian teks Laporan Hasil Observasi dari berbagai sumber. Setiap kelompok mempunyai waktu lima sampai tujuh menit bersama peneliti untuk berlatih menyajikan materi yang telah mereka pelajari.

Secara bergantian, peneliti mengajak setiap kelompok untuk melaporkan temuannya. Setelah selesai, peneliti meminta kelompok lain untuk memberikan umpan balik setiap demonstrasi yang dipakai. Ketika peserta didik melaksanakan kesalahan sepanjang proses pembelajaran, peneliti memberikan penjelasan yang cukup, dan pada akhir kegiatan utama, peneliti membantu peserta didik dalam menarik kesimpulan dari informasi yang dipelajari. Terakhir yaitu kegiatan penutup.

Tugas terakhir peneliti menginstruksikan peserta didik untuk meninjau ulang isi pelajaran di rumah. Peneliti mengakhiri kelas dengan mengucapkan salam dan memperkenalkan materi yang akan dibicarakan pada pertemuan selanjutnya. Kegiatan konkuren lainnya seperti peserta didik dan guru mengamati aktivitas yang dilaksanakan pada pertemuan awal ini dilanjutkan pada pertemuan selanjutnya. Pertemuan kedua meskipun masih dalam siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 1 Agustus 2024.

Implementasi tindakan pertemuan kedua sebagian besar sama seperti pertemuan pertama. Peneliti memakai materi yang berbeda dari pertemuan sebelumnya untuk mengajar peserta didik pada pertemuan kedua ini. Topik ini berfokus pada kebahasaan dan struktur teks Laporan Hasil Observasi. Prosedur observasi juga dilaksanakan pada pertemuan kedua ini, yaitu peneliti memantau aktivitas peserta didik dan guru sebagai pengamat mengamati aktivitas peneliti. Siklus 1 pertemuan kedua mencapai puncaknya pada penilaian kemahiran peserta didik dengan instrumen tes menulis teks Laporan Hasil Observasi dengan meminta mereka menyusun teks laporan berdasarkan observasinya. 7 Agustus 2024 adalah tanggal pelaksanaan tes menulis teks Laporan Hasil Observasi. Seluruh peserta didik kelas VIII–6 SMPN 23 Kota Malang yang berjumlah tiga puluh dua orang mengikuti tes tersebut. Pada subbab selanjutnya dipaparkan hasil tes tersebut.

Tahap Observasi Siklus 1

Menurut Arikunto (2018), observasi adalah pernyataan yang dibuat oleh seorang pengamat. Peneliti tidak sendirian saat melaksanakan observasi; sebaliknya, seorang guru mendukung peneliti dengan bertindak sebagai pengamat proses pembelajaran yang dilaksanakan peneliti. Sementara itu, peneliti mengamati apa yang dilaksanakan

peserta didik pada saat proses pembelajaran. Bersamaan dengan penerapan pengetahuan adalah proses melaksanakan observasi. Pernyataan “pengamatan dilaksanakan pada saat tindakan sedang dilaksanakan” merujuk pada pandangan Arikunto (2018).

Temuan observasi guru pada pertemuan pertama siklus 1 memperlihatkan bahwa meskipun kemampuan peneliti dalam memakai pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran meningkat menjadi 73% dengan kriteria cukup, akan tetapi belum memenuhi kriteria keberhasilan tindakan. Selain itu, temuan observasi guru yang dilaksanakan pada pertemuan kedua siklus 1 memperlihatkan hal tersebut peneliti telah mencapai penanda keberhasilan tindakan dan mencapai 85% dengan kriteria baik dalam memakai metode gamifikasi dalam pembelajaran. Temuan dari pengamatan peserta didik dibicarakan pada pembahasan berikut ini.

Tindakan peserta didik dalam menerapkan pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran mencapai 60% dengan kriteria rendah. Berdasarkan temuan observasi peserta didik pada pertemuan pertama siklus 1. Artinya, mereka belum mencapai indikasi keberhasilan tindakan. Selanjutnya, temuan observasi peserta didik yang dilaksanakan pada pertemuan kedua siklus I memperlihatkan bahwa meskipun aktivitas pembelajaran berbasis pendekatan gamifikasi peserta didik memenuhi 74% kriteria yang dipersyaratkan, akan tetapi masih belum memenuhi indikator tindakan efektif.

Hasil pengamatan baik kegiatan peneliti maupun peserta didik selanjutnya akan diperhitungkan dalam pengorganisasian bagaimana pembelajaran akan dilaksanakan pada siklus selanjutnya. Faktor-faktor ini diperhitungkan selama fase refleksi untuk memberikan informasi untuk modifikasi rencana siklus 2 dan tindakan selanjutnya. Hal ini dimaksudkan agar kegiatan siklus 2 selanjutnya dapat memperbaiki tindakan siklus 1 sebelumnya berdasarkan temuan refleksi.

Tahap Refleksi Siklus 1

Arikunto (2018) mengartikan refleksi sebagai merangkum masa lalu untuk menekankan apa yang telah dan belum berjalan dengan baik. Untuk memastikan apakah segmen tersebut dilaksanakan dengan buruk, peneliti kemudian mewawancarai guru yang bertugas sebagai pengamat. Sebagai panduan revisi untuk merencanakan siklus tindak lanjut, temuan refleksi memungkinkan peneliti untuk memperlihatkan dengan tepat kekurangan apa saja yang memerlukan perhatian.

Berdasarkan informasi tes dan observasi terhadap tujuan pembelajaran peserta didik, peneliti melaksanakan refleksi dengan guru pamong yang bertindak sebagai pengamat. Berdasarkan observasi yang dilaksanakan pada pertemuan pertama siklus 1 terlihat bahwa peneliti masih mempunyai beberapa permasalahan. Diantaranya belum memenuhi penanda keberhasilan tindakan yang dilaksanakan peneliti dan hanya 73% observasi yang memenuhi syarat cukup baik. Peneliti tidak berbuat banyak untuk mendorong peserta didik belajar pada pertemuan pertama siklus 1.

Belum adanya pendekatan sistematis dalam penyajian materi. Peneliti belum menjelaskan kepada peserta didik tentang metode pendekatan gamifikasi, peneliti juga belum mampu menghadapi perilaku peserta didik yang tidak pantas atau tidak sungguh-sungguh selama pembelajaran, dan peneliti belum mampu menginspirasi kelompok yang kolaborasinya kurang. Selanjutnya observasi guru pada pertemuan kedua siklus 1 menghasilkan temuan yang memenuhi standar baik dan peneliti mencapai penanda keberhasilan kualitas proses pembelajaran. Hasil ini mencapai 85% akan tetapi peneliti masih perlu menyadari sejumlah masalah.

Pada pertemuan kedua siklus 1, peneliti belum mampu menginspirasi peserta didik untuk belajar, belum menyampaikan konten secara metodis, dan belum menjelaskan secara lengkap proses pendekatan gamifikasi kepada kelas. Selanjutnya akan diteliti pada tahap observasi ini berdasarkan temuan observasi peneliti terhadap perilaku peserta didik. Berdasarkan temuan observasi peserta didik yang dilaksanakan pada pertemuan pertama siklus 1, 60% tindakan peserta didik memenuhi standar rendah dan memperlihatkan beberapa kekurangan. Peserta didik masih belum mampu menjawab pertanyaan peneliti pada pertemuan pertama siklus 1, dan takut untuk mengajukan pertanyaan. Selain itu, peserta didik tidak mampu mempertahankan pendapatnya, datang terlambat ke kelas, melanggar peraturan (kesepakatan kelas), dan belum dapat memberikan penjelasan tentang mata pelajaran yang telah dipelajari.

Selanjutnya hasil observasi peserta didik pada pertemuan kedua siklus 1 memperlihatkan bahwa meskipun proses pembelajaran yang dilaksanakan peserta didik sudah mencapai 74% dengan kriteria cukup baik, akan tetapi belum mencapai indikator keberhasilan yang berarti masih terdapat kekurangan dalam aktivitas peserta didik. Di antara kegagalan-kegagalan ini adalah ketidakmampuan peserta didik untuk menanggapi pertanyaan-pertanyaan dari peneliti, untuk mempertahankan jawaban mereka, untuk mengikuti pedoman kelas, dan untuk memberikan penjelasan tentang materi yang telah mereka pelajari. Selanjutnya akan dibicarakan hasil observasi yang dilaksanakan sehubungan dengan hasil ujian menulis teks observasi.

Peserta didik yang mengikuti tes berjumlah tiga puluh dua orang sesuai hasil siklus 1. Tujuh belas peserta didik masih belum tuntas sedangkan lima belas peserta didik telah tuntas dalam tes. Peserta didik memperoleh total skor 2350 pada tes hasil belajar siklus 1 dengan rata-rata 73,43. Penanda keberhasilan kegiatan yang dipilih tidak terpenuhi karena persentase ketuntasan belajar klasikal hanya mencapai 46,88%; dengan kata lain PTK ini harus dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

Untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, peneliti memperhatikan dan mengantisipasi kekurangan yang terjadi pada siklus 1 dan berencana untuk mengatasinya pada siklus 2. Baik aspek peserta didik maupun peneliti berkontribusi dalam perhatian dan antisipasi materi. Temuan refleksi pada siklus 1 pada faktor peneliti memperlihatkan bahwa peneliti perlu mengingat untuk menginspirasi peserta didik untuk belajar, mampu memberikan konten secara metodis, dan menjelaskan metode pendekatan gamifikasi kepada peserta didik. Adapun pada siklus 1 faktor peserta didik berikut ini, hasil refleksi yang memprihatinkan adalah kemampuan membimbing peserta didik agar mampu menanggapi pertanyaan, berpegang teguh pada jawabannya, dan mengikuti setiap kesepakatan atau peraturan yang dibuat. Selanjutnya, peneliti perlu memastikan bahwa peserta didik mampu mengulangi pengetahuan yang telah mereka peroleh.

Siklus 2

Apabila siklus 1 telah selesai dan hasil pembelajaran belum sesuai harapan atau memperlihatkan tanda-tanda keberhasilan tindakan, maka PTK ini harus dilaksanakan kembali pada siklus 2. Menurut Arikunto (2018), pelaksanaan penelitian tindakan di kelas sebaiknya dilaksanakan paling sedikit dua siklus karena merupakan usaha ilmiah. Guru harus lebih konsentrasi terhadap permasalahan yang muncul pada siklus 1 dibandingkan pada siklus 2, hal ini menjadi pembeda utama tahapan PTK pada siklus 1 dan siklus 2. Pada siklus 2 terdapat dua kali pertemuan pembelajaran. Setiap pertemuan memanfaatkan pendekatan gamifikasi. Peneliti memakai pendekatan gamifikasi pada pertemuan pertama untuk membantu peserta didik mengenali bahasa dan struktur teks

laporan observasi. Pada pertemuan kedua, peneliti menginstruksikan peserta didik tentang menulis teks Laporan Hasil Observasi berdasarkan bahasa dan struktur penulisan teks laporan observasi dengan memanfaatkan pendekatan gamifikasi. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

Tahap Perencanaan Siklus 2

Langkah perencanaan memuat uraian tentang apa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana kegiatan itu dilaksanakan, sejalan dengan pernyataan Arikunto (2018). Pada tahap perencanaan ini, peneliti mengembangkan modul untuk dua sesi antara lain dengan memakai metode gamifikasi. Lembar observasi guru dan peserta didik dibuat oleh peneliti. Guru pamong berpartisipasi dalam penelitian ini sebagai pengamat atau kolaborator dengan memakai lembar observasi guru untuk melacak tingkat keberhasilan peneliti dalam menerapkan pendekatan gamifikasi.

Sementara itu, lembar observasi peserta didik dipakai oleh peserta didik untuk mengukur seberapa banyak gamifikasi yang diterapkan di kelas. Peneliti kemudian membuat instrumen tes menulis teks Laporan Hasil Observasi yang akan dipakai setelah pembelajaran siklus 2 selesai, untuk mengukur pengaruh pendekatan gamifikasi terhadap hasil belajar peserta didik dalam penelitian ini.

Tahap Pelaksanaan Siklus 2

Langkah implementasi atau penerapan materi sebagai kegiatan di kelas didefinisikan oleh Arikunto (2018). Pada titik ini instrumen penelitian yang dihasilkan pada tahap perencanaan dipakai peneliti untuk melaksanakan tindakan. Pada tahap ini tugas peneliti adalah melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan dua pertemuan yang telah dijadwalkan pada tahap perencanaan. Kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup semuanya disertakan dalam setiap pertemuan. Pada tanggal 8 Agustus 2024 telah dilaksanakan pertemuan pertama siklus 2. Peneliti berperan menjadi guru pada saat latihan pembukaan pertemuan pertama, menyapa peserta didik dan mengajak berdoa sebelum pembelajaran dimulai. Tujuan pembelajaran, manfaat mempelajari mata pelajaran, menggugah peserta didik agar bersemangat belajar, dan melaksanakan orientasi pembelajaran adalah langkah selanjutnya.

Kemudian lanjut ke kegiatan inti. Peneliti menjelaskan bagaimana menemukan pengertian dan contoh teks Laporan Hasil Observasi yang terdapat dalam sebuah teks observasi kegiatan inti pertemuan pertama. Di hadapan peserta didik, peneliti menyajikan isi pelajaran. Jumlah peserta didik dalam setiap kelompok kecil enam hingga tujuh orang dalam satu kelompok ditentukan oleh pembagian kelas oleh peneliti. Peserta didik diberi waktu 25–30 menit oleh peneliti untuk mengembangkan atau mengumpulkan pengertian dan contoh teks Laporan Hasil Observasi dari berbagai sumber. Setiap kelompok mempunyai waktu lima sampai tujuh menit bersama peneliti untuk berlatih menyajikan materi yang telah mereka pelajari. Peneliti meminta setiap kelompok untuk melaporkan hasil usahanya secara bergantian.

Setelah selesai, peneliti mengizinkan kelompok lain untuk memberikan umpan balik pada setiap demonstrasi yang dilaksanakan. Guru memberikan klarifikasi yang cukup kepada peserta didik ketika melaksanakan kesalahan pada saat proses pembelajaran dan di akhir kegiatan inti, peneliti membantu peserta didik membuat kesimpulan dari materi yang telah dibicarakan. Kemudian dilanjut pada kegiatan penutup. Tugas terakhir peneliti menginstruksikan kelas untuk meninjau ulang isi pelajaran di rumah. Peneliti mengakhiri kelas dengan mengucapkan salam dan memperkenalkan materi yang akan dibicarakan pada pertemuan selanjutnya.

Terdapat aktivitas lain yang dilaksanakan secara bersamaan pada pertemuan awal ini, yakni guru pamong mengamati aktivitas peneliti dan peneliti mengamati aktivitas siswa dan dilanjutkan ke pertemuan kedua. Namun pertemuan kedua yang masih dalam siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 21 Agustus 2024. Keputusan pertemuan kedua pelaksanaannya hampir sama dengan pertemuan pertama. Peneliti menggunakan materi yang berbeda dari pertemuan pertama untuk mengajar siswa pada pertemuan kedua ini. Konten ini berfokus pada penyusunan teks laporan observasi sesuai dengan bahasa dan strukturnya..

Kegiatan observasi juga dilaksanakan pada pertemuan kedua ini, yaitu peneliti memantau aktivitas peserta didik dan pengamat mengamati aktivitas peneliti. Setelah kegiatan pembelajaran siklus 2 selesai, kemampuan peserta didik dalam memakai instrumen tes menulis teks Laporan Hasil Observasi untuk menghasilkan teks Laporan Hasil Observasi nya dievaluasi. 22 Agustus 2024 adalah tanggal ujian. Seluruh peserta didik kelas VIII-6 SMPN 23 KOTA MALANG yang berjumlah tiga puluh dua orang mengikuti tes tersebut. Bagian selanjutnya akan mencakup deskripsi temuan tes.

Tahap Observasi Siklus 2

Arikunto (2018) mengartikan observasi sebagai pengamatan yang dilaksanakan oleh seorang pengamat. Peneliti tidak sendirian saat melaksanakan observasi sebaliknya guru pamong mendukung peneliti dengan bertindak sebagai pengamat proses pembelajaran yang dilaksanakan peneliti. Sementara itu, peneliti mengamati apa yang dilaksanakan peserta didik pada saat pelaksanaan pembelajaran. Bersamaan dengan penerapan pengetahuan adalah proses melaksanakan observasi. Pernyataan “pengamatan dilaksanakan pada saat tindakan sedang dilaksanakan” merujuk pada pandangan Arikunto (2018). Pada penerapan metode gamifikasi dalam mengajar dan keterampilan peneliti mencapai 90% dengan kriteria sangat baik, berdasarkan temuan observasi guru pada pertemuan pertama siklus 2. Mereka juga memperoleh indikator keberhasilan.

Selanjutnya, temuan observasi guru pada pertemuan kedua siklus 2 memperlihatkan bahwa peneliti telah mencapai penanda keberhasilan dalam tindakan dan telah mencapai 95% dengan kriteria sangat baik dalam memakai metode gamifikasi dalam pembelajaran. Berdasarkan temuan observasi peserta didik yang dilaksanakan pada pertemuan pertama siklus 2, aktivitas pembelajaran berbasis gamifikasi peserta didik memenuhi kriteria baik, dengan 85% peserta didik memperlihatkan pencapaian keberhasilan tindakan. Tindakan atau partisipasi peserta didik dalam pembelajaran dengan pendekatan gamifikasi mencapai 95% dengan kriteria sangat baik, dan sudah mencapai indikasi keberhasilan dalam tindakan, sesuai temuan observasi peserta didik pada pertemuan kedua siklus 2. Hasil observasi aktivitas peserta didik dan pengajar memperlihatkan bahwa indikator keberhasilan tindakan yang dilaksanakan kedua belah pihak, serta indikator keberhasilan peserta didik dan peneliti telah terpenuhi. Dengan demikian, sampai dengan siklus 2 Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini telah selesai.

Tahap Refleksi Siklus 2

Arikunto (2018) mengartikan refleksi sebagai merangkum masa lalu untuk menekankan apa yang telah dan belum berjalan dengan baik. Untuk memastikan apakah bagian tersebut dilaksanakan dengan buruk, peneliti sekarang mewawancarai guru yang bertugas sebagai pengamat. Hasil refleksi memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi kekurangan apa pun yang perlu diperbaiki yang berfungsi sebagai panduan revisi untuk menjadwalkan tindak lanjut siklus. Berdasarkan data hasil

observasi dan penilaian penulisan teks Laporan Hasil Observasi peserta didik, peneliti melaksanakan refleksi bekerjasama dengan guru pamong yang bertindak sebagai pengamat.

Berdasarkan hasil observasi guru yang dilaksanakan pada pertemuan pertama siklus 2, kriterianya sangat baik dan memperlihatkan bahwa upaya peneliti berhasil. Selain itu, observasi guru pada siklus 2 pertemuan kedua memberikan hasil yang memenuhi 95% kriteria sangat baik, hal ini memperlihatkan efektivitas proses pembelajaran yang telah dilaksanakan peneliti dan guru. Berdasarkan hasil observasi peneliti terhadap perilaku peserta didik selanjutnya akan dilaksanakan penelitian pada tahap observasi ini. Berdasarkan hasil observasi peserta didik pada pertemuan pertama siklus 2, masih terdapat kekurangan pada aktivitas peserta didik meskipun skor mencapai 85% dengan standar baik. Pada pertemuan pertama siklus 2, ditemukan bahwa peserta didik tidak mampu mempertahankan pendapatnya dan masih belum mampu menjawab pertanyaan guru.

Kemudian sudah mencapai 95% dengan kriteria sangat baik sekali berdasarkan temuan observasi peserta didik pada pertemuan kedua siklus 2, akan tetapi masih terdapat dua kesalahan yang dilaksanakan peserta didik. Peserta didik yang lulus tes sebanyak 32 orang dan yang tidak lulus tes sebanyak 0 orang. Nilai gabungan peserta didik pada ujian menulis teks Laporan Hasil Observasi siklus 2 mencapai 2700 dengan rata-rata 84,37. Penanda efektivitas kegiatan yang diidentifikasi dalam penelitian ini telah terpenuhi ketika proporsi ketuntasan hasil belajar klasikal mendekati 100%. Hasil refleksi siklus 2 ini memperlihatkan bahwa seluruh indikasi keberhasilan kegiatan yang dipilih telah terpenuhi, sehingga penelitian tindakan kelas ini cukup untuk siklus 2 saja.

Diketahui 32 peserta didik mengikuti tes menulis teks Laporan Hasil Observasi pada siklus 1. Informasi tersebut berdasarkan tes yang diberikan kepada peserta didik pada siklus 1. Enam peserta didik menyelesaikan tes siklus pertama, sedangkan dua puluh enam peserta didik gagal siklus pertama. Nilai rata-rata peserta didik pada tes siklus 1 sebesar 73,43 sehingga total nilai peserta didik menjadi 2340. Selanjutnya, tujuan pembelajaran tes siklus 1 tercapai sebesar 46,88%. Oleh karena itu, PTK ini perlu dipertahankan pada siklus selanjutnya karena penanda keberhasilan upaya yang telah ditetapkan tidak terpenuhi pada siklus 1.

Selanjutnya diketahui 32 peserta didik mengikuti ujian siklus 2 sesuai hasil tes hasil belajar. Peserta didik yang tuntas tes pada siklus 2 berjumlah 32 peserta didik dan yang tidak tuntas terdapat 0 peserta didik. Peserta didik pada siklus 2 memperoleh total poin sebesar 2700 dengan rata-rata 84,37 pada tes hasil belajar. Indikasi tercapainya kegiatan yang dituangkan dalam penelitian ini telah tercapai ketika proporsi ketuntasan hasil belajar mendekati 100%. Untuk siklus 2 penelitian tindakan kelas di kelas saja sudah cukup. Hasil belajar peserta didik ditampilkan tabel dan gambar berikut:

Tabel 1. Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik

No	Data	Siklus 1	Siklus 2
1	Total Keseluruhan Peserta didik	32	32
2	Total Ketuntasan	6	32
3	Total Tidak Tuntas	26	0
4	total Nilai	2340	2700
5	Rata-rata Nilai	73,43	84,37
6	Presentase Nilai	46,88	100

Berdasarkan tabel dan gambar di atas diketahui bahwa temuan penelitian pada siklus 1 dan 2 memperlihatkan adanya peningkatan kemampuan menulis teks laporan berdasarkan observasi peserta didik. Intinya, terjadi peningkatan pada jumlah peserta didik yang tuntas, hasil tes, rata-rata nilai tes, dan persentase ketuntasan. Peserta didik yang menyelesaikan siklus 1 berjumlah enam orang dan peserta didik yang menyelesaikan siklus 2 berjumlah 32 peserta didik yang berarti peningkatan sebanyak 26 orang. Pada siklus 1 hasil tes secara keseluruhan sebesar 2340, akan tetapi pada siklus 2 sebesar 2700 artinya terjadi kenaikan sebesar 360 poin.

Dengan perolehan poin sebesar 10,94, rata-rata nilai tes pada siklus 2 naik menjadi 84,37 dari 73,43 pada siklus 1. Selain itu, ketuntasan belajar meningkat sebesar 53,12% dari siklus 1 ke siklus 2 yaitu dari 46,88% menjadi 100%. Penelitian tindakan kelas ini hanya dilaksanakan pada siklus 2 karena perbaikan sudah melampaui indikator keberhasilan pada siklus 2. Dengan demikian, pendekatan gamifikasi dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat teks Laporan Hasil Observasi di kelas VIII-6 SMPN 23 Kota Malang, yang merupakan hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini.

Manfaat dari pendekatan gamifikasi tentunya berujung pada tumbuhnya keterampilan menulis laporan yang dihasilkan dari observasi peserta didik. Melalui penggunaan permainan yang bersifat gamifikasi, kegiatan pendidikan dapat membantu peserta didik belajar lebih nyaman sekaligus menumbuhkan pemikiran kritis, tanggung jawab, kerja sama tim, dan persaingan yang sehat. Penggunaan pendekatan gamifikasi akan meningkatkan belajar peserta didik. Mereka bisa bermain dan belajar secara bersamaan, kapan saja, dan dari mana saja. Oleh karena itu, dengan terlibat dalam permainan ini, guru dapat lebih mudah memantau tindakan peserta didiknya dan bidang minat belajarnya. (Hadi dan Isnawati 2021)

Simpulan

Penggunaan pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran menulis teks laporan observasi di SMPN 23 Kota Malang dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing siklus mempunyai empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi sesuai dengan hasil penelitian dan pembahasan. Pada siklus 1 hingga siklus 2, siswa SMPN 23 Kota Malang yang diajar membuat teks laporan observasi dengan teknik gamifikasi mampu melaksanakannya dengan lebih mudah dengan pencapaian ketuntasan belajar 100% dengan kategori sangat baik sekali.

Daftar Pustaka

- Bahri, A., & Paida, A. (2023). Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Melalui Teknik Kata Kunci Berbantu Media Objek Langsung Pada Murid Kelas Iii Sd Unismuh Makassar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata.*, 4(3), 792-799.
- Figueroa Flores, J. F. 2015. "Using Gamification To Enhance Second Language Learning". *Digital Education Review*. Number 27:32-54.
- Ling, L. L., Muna, W., & Wan, R. (2024). "Amalan Gamifikasi Melalui Pengajaran Penulisan Karangan Bahasa Melayu Dalam Kalangan Guru Di Sekolah Jenis Kebangsaan Cina". *Jurnal Dunia Pendidikan*, 6(1), 1-13. <https://doi.org/10.55057/jdpd.2024.6.1.1>
- Lubis, F. W., Turnip, B. R., dan Saragih, R. (2022). "Pengaruh Media Gambar Berseri terhadap Kemampuan Menulis Cerpen". *Jurnal Bastara Vol. 7* (1)

- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). "Melakukan Penelitian Tindakan Kelas". *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 49–60. <https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v9i1.283>
- Putri, Astri Lidia dkk. (2021). "Kemampuan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 3 Seluma". *Jurnal Ilmiah Korpus Vol. 5* (1).
- Srimulyani. (2023). "Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas." *EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan. Educare*, 1(1), 30.
- Suyatun. (2021). "Peningkatan Kemampuan Menulis Cerpen Dengan Penerapan Pembelajaran Langsung Pada Siswa Kelas IX Melalui Model Latar Dan Alur". *Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra Vol 1* (2).
- Syahputra, Donny dan Sri Ulina Beru Ginting. (2020). "Kemampuan Menulis Teks Anekdote Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Write Around Pada Siswa Kelas X SMK Putra Jaya Stabat". *Jurnal Serunai Bahasa Indonesia Vol 17* (2)
- Tarigan, Henry Guntur. (2017). "Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa". Bandung : Angkasa.