

**EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN  
*GAME BASED LEARNING* (GBL) PADA MATERI TEKS EKSPLANASI  
KELAS XI DI SMA**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**WAFIQOH IDDAH NURROHMAH  
NPM 2213041033**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2026**

**EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN  
*GAME BASED LEARNING* (GBL) PADA MATERI TEKS EKSPLANASI  
KELAS XI DI SMA**

Oleh

**WAFIQOH IDDAH NURROHMAH**

**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  
2026**

## ABSTRAK

### EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* (GBL) PADA MATERI TEKS EKSPLANASI KELAS XI DI SMA

Oleh

**WAFIQOH IDDAH NURROHMAH**

Penerapan *Game Based Learning* (GBL) menjadi solusi inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, memotivasi, serta mendorong keterlibatan emosional peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dalam meningkatkan hasil belajar teks eksplanasi peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Banyumas. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest*. Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis yang digunakan meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji normalitas didapatkan hasil 0,215 untuk *pretest* dan 0,106 untuk *posttest* sehingga data dikatakan normal. Uji homogenitas hasil 0,914 sehingga data dikatakan homogen dan memiliki sebaran yang serupa. Uji hipotesis menunjukkan didapatkan hasil 0.000 sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada materi teks eksplanasi di pembelajaran Bahasa Indonesia.

**Kata kunci:** GBL, Model, Pembelajaran, Eksplanasi

## **ABSTRACT**

### **THE EFFECTIVENESS OF IMPLEMENTING THE GAME BASED LEARNING (GBL) LEARNING MODEL ON EXPLANATION TEXT MATERIAL FOR XI GRADE IN HIGH SCHOOL**

**By**

**WAFIQOH IDDAH NURROHMAH**

The implementation of Game Based Learning (GBL) has become an innovative solution to create an interactive learning atmosphere, motivate, and encourage the emotional involvement of students. This study aims to determine the effectiveness of the Game Based Learning (GBL) learning model in improving the learning outcomes of explanation texts for eleventh-grade students at SMA Negeri 1 Banyumas. The research method used in this study is quantitative with a One Group Pretest-Posttest research design. The data collection techniques include tests, observation, and documentation, while the analysis techniques used include normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing.

The research results showed that the normality test obtained a result of 0.215 for the pretest and 0.106 for the posttest, so the data is said to be normal. The homogeneity test resulted in 0.914, so the data is said to be homogeneous and has a similar distribution. The hypothesis test showed a result of 0.000, so  $H_0$  was rejected and  $H_1$  was accepted. It can be concluded that the Game Based Learning learning model is effective in improving learning outcomes on explanatory text material in Indonesian language learning.

**Keywords:** GBL, model, learning, explanation

Judul Skripsi : **EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* (GBL) PADA MATERI TEKS EKSPLANASI KELAS XI DI SMA**

Nama Mahasiswa : **Wafiqoh Iddah Nurrohmah**

No. Pokok Mahasiswa : 2213041033


Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia


Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

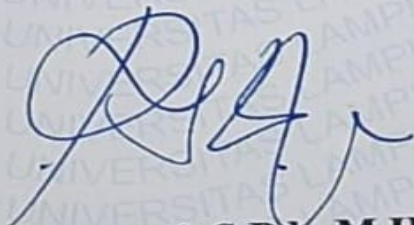


1. **Komisi Pembimbing**

  
**Dr. Siti Samhati, M.Pd.**  
NIP 196208291988032001

  
**Istiqomah Nurzafira, M.Pd.**  
NIP 199701022024062001

2. **Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni**

  
**Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum.**  
NIP 197003181994032002

**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

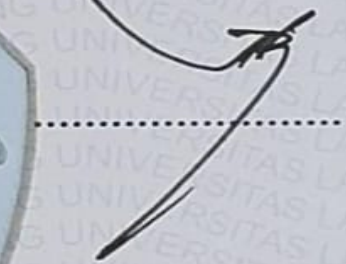
Ketua : **Dr. Siti Samhati, M.Pd.**



Sekretaris : **Istiqomah Nurzafira, M.Pd.**



Penguji : **Dr. Edi Suyanto, M.Pd.**



**2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

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

NIP 198705042014041001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **11 Mei 2026**

## SURAT PERNYATAAN

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

Nama : Wafiqoh Iddah Nurrohmah  
NPM : 2213041033  
Judul Skripsi : Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran  
*Game Based Learning* (GBL) pada Materi Teks  
Eksplanasi Kelas XI di SMA  
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/terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik;
2. dalam karya tulis terdapat pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
3. saya menyerahkan hak milik saya atas karya ini kepada Universitas Lampung, dan oleh karenanya Universitas Lampung berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku;
4. pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandar Lampung, 18 Mei 2026



Wafiqoh Iddah Nurrohmah  
NPM 2213041033

## RIWAYAT HIDUP



Penulis lahir di Sukoharjo Kabupaten Pringsewu pada tanggal 13 September 2003. Penulis lahir sebagai anak pertama dari pasangan Bapak Mugito dan Ibu Mutiah. Penulis merupakan mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2022. Pendidikan dasar penulis di SD Negeri 1 Sukoharjo II, kemudian melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMP Negeri 1 Sukoharjo, dan pendidikan menengah atas di SMA Negeri 2 Pringsewu. Sejak menempuh pendidikan di perguruan tinggi, penulis aktif dalam mengikuti organisasi yaitu Himpunan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni (HMJPBS) dan Ikatan Mahasiswa Bahasa dan Sastra Indonesia (Imabsi). Selama mengikuti organisasi tersebut, penulis juga aktif mengikuti berbagai kepanitiaan baik dalam skala provinsi maupun nasional. Penulis juga telah melaksanakan program KKN dan PLP yang diadakan oleh Universitas Lampung di Kampung Wono Agung, Kecamatan Rawajitu Selatan, Kabupaten Tulang Bawang.

## MOTO

“Ketakutan tidak akan pernah menemukan ujungnya jika kita tetap diam di tempat.”  
(Penulis)

وَإِذَا بَانَفُسِهِمْ مَّا يُغَيِّرُوا حَتَّىٰ يَقَوْمَ مَا يُغَيِّرُ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ إِنَّ اللَّهَ أَمْرٌ مِّنْ يَّحْفَظُونَ خَلْفَهُ وَمِنْ يَدَيْهِ بَيْنَ مَن مَّعَابِلَتْ لَهُ  
وَالِ مِنْ وَنَهْدُ مِنْ لَهُمْ وَمَا لَهُ مَرَدَّ فَلَا سَوْءًا يَقَوْمَ اللَّهُ أَرَادَ ﴿١١﴾

*Baginya (manusia) ada (malaikat-malaikat) yang menyertainya secara bergiliran dari depan dan belakangnya yang menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum hingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka. Apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, tidak ada yang dapat menolaknya, dan sekali-kali tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia.*

(Q.S Ar-Ra'd: 11)

## **PERSEMBAHAN**

Dengan rasa syukur atas segala nikmat dan karunia yang diberikan Allah Swt. penulis mempersembahkan karya ini kepada.

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Mugito dan Mamak Mutiah. Terima kasih atas doa yang tidak pernah terputus, kasih sayang yang tulus, serta dukungan moral dan materi yang senantiasa diberikan. Kesabaran, pengorbanan, dan ketulusan orang tua tercinta menjadi sumber kekuatan dan motivasi bagi penulis dalam menyelesaikan setiap proses akademik dan skripsi ini.
2. Saudara kandung, adik bungsu Yahya Zakaria yang telah memberikan dukungan, semangat, dan doa selama proses penyusunan skripsi. Kehadiran serta perhatian yang tulus menjadi penyemangat bagi penulis dalam menghadapi berbagai tantangan.
3. Keluarga tercinta Makwek dan Bude Jum yang senantiasa memberikan dukungan dan cinta yang besar untuk penulis selama penyusunan skripsi.
4. Sahabat dekat penulis Eka Kurniati, Chaterin Olivia, Eka Amel, Adila Nur Safitri, Sabrina, Hanifah, Rahma, Meilia, Yuli yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, dan kebersamaan selama proses penyusunan skripsi. Kehadiran sahabat menjadi sumber semangat besar dan tempat berbagi cerita di kala menjalani setiap tantangan dalam penyusunan skripsi.
5. Teman-teman seperjuangan kelas A yang saling mendukung dan menyemangati dari awal semester hingga proses skripsi.
6. Teman-teman KKN Adies, Afif, Aulia, Cicin, Kak Rai, Tegar dan Nathan yang sama-sama berjuang dalam menyelesaikan proses KKN dan saling mendukung saat proses penyusunan skripsi.

## SANWACANA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt. atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL) pada Materi Teks Eksplanasi Kelas XI di SMA* dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmelia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN Eng., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.
3. Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni.
4. Rahmat Prayogi, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia atas dukungan dan arahan selama proses penyelesaian skripsi.
5. Dr. Edi Suyanto, M.Pd., selaku dosen pembahas atas waktu dan kesediannya dalam memberikan arahan, kritik dan saran selama proses penyelesaian skripsi.
6. Ibu Dr. Siti Samhati, M.Pd., selaku pembimbing satu skripsi atas bimbingan, arahan, kritik, dan saran selama proses penyusunan skripsi.
7. Ibu Istiqomah Nurzafira, M.Pd., selaku pembimbing dua skripsi atas bimbingan, arahan, kritik dan saran selama proses penyusunan skripsi.

8. Bapak dan Ibu Dosen beserta staf administrasi Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni yang telah bersedia melayani dalam pemenuhan berkas selama proses penyusunan skripsi.
9. Pihak sekolah SMA Negeri 1 Banyumas dan SMAN 1 Adiluwih yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
10. Leppi, laptop tersayang. Terima kasih sudah tetap hidup dan bekerjasama selama proses pengerjaan skripsi ini berlangsung. Terima kasih tetap bertahan di tengah tugas, revisi, dan *deadline*.
11. Terima kasih kepada Haechan (Lee Dong-Hyeok), musisi favorit yang telah memberikan semangat, hiburan, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini.
12. Terima kasih kepada diri sendiri yang telah berusaha bertahan, belajar, dan menyelesaikan setiap proses dengan penuh kesabaran. Terima kasih atas kerja keras, ketekunan, keberanian, dan komitmen untuk terus melangkah meskipun menghadapi banyak tantangan. Karya ini menjadi pengingat bahwa setiap proses memiliki makna dan setiap usaha layak dihargai.

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK</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 Identifikasi Masalah .....	5
1.3 Rumusan Masalah .....	6
1.4 Tujuan Penelitian .....	6
1.5 Manfaat Penelitian .....	6
1.6 Ruang Lingkup Penelitian.....	7

<b>II. TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
2.1 Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka.....	8
2.2 Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	12
2.3 Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> (GBL).....	18
2.4 Teks Eksplanasi .....	24
2.5 Permainan Temukan Kartu untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia .....	30
2.6 Permainan Gimkit untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia .....	32
2.7 Permainan Simak Jawab untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia .....	33
2.8 Teori Bermain .....	34
2.9 Kerangka Berpikir.....	37
2.10 Hipotesis Penelitian .....	38
<b>III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>39</b>
3.1 Jenis Penelitian.....	39
3.2 Desain Penelitian .....	40
3.3 Populasi dan Sampel .....	40
3.3.1 Populasi.....	40
3.3.2 Sampel.....	41
3.4 Variabel Penelitian.....	41
3.5 Instrumen Penelitian .....	42
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	44
3.7 Prosedur Penelitian .....	44
3.7 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas .....	50
3.7.1 Uji Validitas .....	50
3.7.2 Uji Reliabilitas .....	51
3.8 Teknik Analisis Data.....	52
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>55</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	55
4.2 Nilai Kemampuan Menulis Peserta Didik .....	64
4.2 Pembahasan.....	66
<b>V. PENUTUP .....</b>	<b>69</b>
5.1 Simpulan .....	69
5.2 Saran .....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>71</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>74</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Capaian dan Tujuan Pembelajaran Teks Eksplanasi Kelas XI .....	28
3.1 Populasi Penelitian .....	41
3.2 Jumlah Sampel Penelitian .....	41
3.3 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Tes .....	43
3.4 Klasifikasi Tingkat Kognitif Instrumen Soal <i>Pretest</i> .....	44
3.5 Klasifikasi Tingkat Kognitif Instrumen Soal <i>Posttest</i> .....	44
4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian .....	55
4.2 Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	56
4.3 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> .....	57
4.4 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> .....	58
4.5 Uji Keacakan Data ( <i>Run-Test</i> ) Soal <i>Pretest</i> .....	59
4.6 Uji Keacakan Data ( <i>Run-Test</i> ) Soal <i>Posttest</i> .....	60
4.7 Hasil Analisis Uji Normalitas .....	61
4.8 Hasil Analisis Uji Homogenitas .....	62
4.9 Hasil Analisis Uji Hipotesis .....	63
4.10 Indikator Penilaian Kemampuan Menulis.....	64
4.11 Nilai Menulis Teks Eksplanasi.....	65

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Komponen Pembelajaran Sebagai Sistem.....	13
2.2 Kerangka Berpikir .....	37
4.1 Grafik Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	58

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan .....	75
Lampiran 2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan .....	76
Lampiran 3. Surat Izin Uji Coba Instrumen.....	77
Lampiran 4. Surat Balasan Izin Uji Coba Intsrumen .....	78
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian.....	79
Lampiran 6. Surat Balasan Izin Penelitian .....	80
Lampiran 7. Presensi Penelitian .....	81
Lampiran 8. Lembar Observasi.....	83
Lampiran 9. Modul Ajar .....	86
Lampiran 10. Soal <i>Pretest</i> Oleh Peserta Didik .....	115
Lampiran 11. Soal <i>Posttest</i> Oleh Peserta Didik.....	116
Lampiran 12. Soal <i>Pretest</i> .....	117
Lampiran 13. Soal <i>Posttest</i> .....	124
Lampiran 14. Uji Validitas Soal <i>Pretest</i> .....	130
Lampiran 15. Uji Validitas Soal <i>Posttest</i> .....	131
Lampiran 16. Tabel <i>Product Moment</i> .....	132
Lampiran 17. Uji Reliabilitas Soal <i>Pretest</i> .....	133
Lampiran 18. Uji Reliabilitas Soal <i>Posttest</i> .....	134
Lampiran 19. Uji Tingkat Kesukaran Soal <i>Pretest</i> .....	135
Lampiran 20. Uji Tingkat Kesukaran Soal <i>Posttest</i> .....	137
Lampiran 21. Uji Daya Beda Soal <i>Pretest</i> .....	139
Lampiran 22. Uji Daya Beda Soal <i>Posttest</i> .....	141
Lampiran 23. Data <i>Pretest</i> Peserta Didik.....	143
Lampiran 24. Data <i>Posttest</i> Peserta Didik .....	145
Lampiran 25. Uji Normalitas .....	147

Lampiran 26. Uji Homogenitas.....	148
Lampiran 27. Uji Hipotesis .....	149
Lampiran 28. Uji Keacakan Data ( <i>Run-Test</i> ) Soal <i>Pretest</i> .....	150
Lampiran 29. Uji Keacakan Data ( <i>Run-Test</i> ) Soal <i>Posttest</i> .....	150
Lampiran 30. Lembar Menulis Peserta Didik .....	150
Lampiran 31. Dokumentasi.....	150

## **I. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pembelajaran akan lebih menarik, menyenangkan, dan efektif apabila dirancang secara maksimal sebelum pembelajaran dimulai. Pembelajaran menurut Crowther (1999) adalah suatu proses yang melibatkan peserta didik dan pendidik yang berpatokan pada sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Crowther juga menambahkan pembelajaran sebagai wujud bantuan yang diberikan secara sadar oleh pendidik kepada peserta didik agar terjadi suatu proses pemerolehan ilmu pengetahuan dan kemahiran serta pembentukan sikap dan kepercayaan peserta didik. Pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dan sentral sebagai jembatan antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran harus dilaksanakan secara maksimal dan efektif. Pembelajaran yang efektif tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga harus mempertimbangkan peserta didik dapat memahami, mengolah dan menerapkan ilmu pengetahuan tersebut di kehidupan sehari-hari.

Menurut Putrawangsa, dkk. (2019), perkembangan pembelajaran saat ini sudah sangat pesat, pendidik atau calon pendidik sudah mendapatkan pelatihan yang matang untuk menggunakan berbagai macam model pembelajaran. Setelah pendidik mendapatkan pelatihan tersebut, pendidik atau calon pendidik bisa menerapkannya di dalam kelas secara kreatif dan inovatif. Strategi pembelajaran merupakan suatu pola-pola umum yang sengaja diciptakan oleh pendidik dalam kegiatan peserta didik untuk mewujudkan tujuan kegiatan belajar mengajar yang telah ditetapkan. Strategi ini berfungsi sebagai kerangka acuan atau pedoman pendidik dalam melaksanakan pembelajaran secara sistematis dan terstruktur.

Selain menyampaikan materi, pendidik juga bisa menjadi perancang pembelajaran yang bisa memberikan pembelajaran yang disiplin, menarik, dan relevan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Pemilihan strategi sangat berpengaruh terhadap tingkat keberhasilan pembelajaran secara maksimal. Para ahli pendidikan telah melakukan pengamatan bahwa sebagian strategi yang digunakan pendidik masih cenderung terpusat ke pendidik, bukan terpusat ke peserta didik selaku penerima ilmu. Fenomena ini masih kerap kali terjadi di kalangan pendidikan formal baik dari jenjang dasar, menengah, hingga tinggi. Oleh karena itu diperlukan upaya atau solusi yang signifikan dalam mengatasi permasalahan tersebut.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan permasalahan tersebut masih kerap ditemukan di lingkungan pendidikan Indonesia. Salah satunya adalah budaya mengajar dengan ceramah yang sudah mengakar, kurangnya pelatihan dan pemahaman kepada pendidik terkait strategi pembelajaran modern yang lebih efektif dan efisien, selain itu, keterbatasan fasilitas juga menjadi penghambat majunya strategi pembelajaran. Faktor-faktor tersebut menjadikan strategi seharusnya mampu mendorong peserta didik aktif, justru menjadikan peserta didik pasif sehingga pembelajaran tidak maksimal. Salah satu alternatif rancangan pembelajaran yang layak digunakan adalah memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Model pembelajaran menurut Ahdar (1999) merupakan suatu rencana kegiatan belajar mengajar yang disusun secara sistematis memperhatikan pola pembelajaran tertentu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) istilah model mengacu pada makna, pola, contoh, acuan, ragam, dan lain-lain yang akan dibuat atau dihasilkan.

Kadarwati (dalam Rani, dkk., 2006) menjelaskan bahwa pendekatan pembelajaran terdapat rencana-rencana di dalamnya, bukan hanya rencana tetapi juga terdapat alur-alur yang digunakan sebagai pedoman untuk merencanakan proses pembelajaran. Suhana (dalam Rani, dkk., 2006) berpendapat bahwa model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan bentuk gaya belajar peserta didik dan bentuk gaya mengajar pendidik, keduanya disingkat menjadi SOLAT atau *Style of Learning and Teaching*. Pada kenyataannya, penerapan model pembelajaran di

sekolah belum sepenuhnya maksimal diterapkan khususnya di tingkat SMP. Meskipun telah ditemukan banyak model pembelajaran yang kreatif dan inovatif, sebagian besar pendidik belum mampu menguasainya sehingga pendidik masih tetap saja beralih menggunakan model pembelajaran konvensional. Penerapan Kurikulum Merdeka yang merupakan pembelajaran abad 21 telah banyak melibatkan teknologi digital dalam penerapan model pembelajaran. Kegiatan saat ini mengharuskan pendidik berperan lebih kreatif dalam mengelola kelas agar peserta didik tidak merasa cepat bosan. Dalam Kurikulum Merdeka mengarahkan peserta didik untuk mengoptimalkan potensi kreativitasnya.

Penting bagi pendidik Bahasa Indonesia untuk mengidentifikasi model pembelajaran yang tepat berdasarkan situasi peserta didik. Berdasarkan fenomena tersebut, perlu adanya pembaruan model pembelajaran. Model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) bisa menjadi solusi karena melalui model pembelajaran berbasis permainan bisa dirancang dan disesuaikan dengan pembelajaran yang berguna untuk menunjang perkembangan aspek kognitif dan keterampilan peserta didik. Pendidik bisa lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan model pembelajaran baik dengan memanfaatkan teknologi maupun permainan yang bisa dimainkan secara *offline*. Setelah dilakukan observasi melalui wawancara, ditemukan permasalahan bahwa peserta didik merasa lebih cepat bosan ketika sedang belajar bahasa Indonesia. Peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Banyumas lebih menyukai gaya belajar yang mengedepankan keterlibatan langsung peserta didik. Pendidik masih banyak yang menerapkan metode ceramah dalam pembelajarannya. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih efisien dan menyenangkan melalui penerapan model pembelajaran berbasis permainan. Dewi (dalam Pipit Mulyah, 2020), berpendapat bahwa pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) bisa menghadirkan pengalaman pembelajaran yang atraktif dan interaktif bagi peserta didik, memungkinkan peserta didik untuk belajar sambil bermain.

Model *Game Based Learning* ini lebih fleksibel karena dapat secara diterapkan baik secara *offline* maupun *online*. Model pembelajaran *Game Based Learning* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan saja, melainkan bisa menjadi strategi

efektif untuk memberikan pemahaman materi secara kompleks dan tentunya memperkuat minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Model pembelajaran *Game Based Learning* masih relevan dan menyenangkan untuk anak-anak jenjang menengah pertama. Penelitian sebelumnya pernah dilakukan oleh Yustina dan Yahfizhan pada tahun 2023. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan melakukan tinjauan pustaka yang diperoleh dari beberapa sumber literatur. Hasil dari penelitian ini ditemukan bahwa permainan yang ada pada film *Squid Game* bisa diadaptasi ke dalam pembelajaran khususnya matematika. Selain itu, didapatkan hasil bahwa permainan *game online*, yaitu *Among Us* bisa diterapkan dalam pembelajaran matematika. Perbedaan antara penelitian oleh Yustina dan Yahfizhan dengan penelitian yang akan diteliti terdapat pada jenis permainan yang diterapkan. Penelitian oleh Yustina menggunakan permainan *Squid Game* dan *Among Us*, sedangkan penelitian ini menggunakan permainan Temukan Kartu, Simak Jawab dan menggunakan media permainan *online* Gimkit. Selain itu, terdapat perbedaan mata pelajaran yang diteliti, penelitian oleh Yustina menerapkan pendekatan *game based learning* pada pembelajaran matematika, sedangkan pada penelitian ini mengimplementasikan model *game based learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi teks eksplanasi

Penelitian yang dilakukan oleh Nugraheni pada tahun 2022 menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest* kuantitatif sebagai metode penelitiannya, dilakukan dengan objek penelitian, yaitu peserta didik kelas II A SD Negeri Krenceng 1. Penelitian oleh Nugraheni menggunakan subjek penelitian sekolah dasar, sedangkan penelitian ini menggunakan subjek penelitian di sekolah menengah atas. Penelitian yang dilakukan oleh Naashir dan Hindun pada tahun 2023 menggunakan teknik analisis data dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi serta kualitatif sebagai metode penelitiannya. Perbedaan penelitian Naashir dan penelitian ini terletak pada jenjang sekolah dan metode yang digunakan. Penelitian Naashir menggunakan subjek penelitian di jenjang SMA, sama dengan penelitian ini menggunakan subjek penelitian di jenjang SMA. Penelitian oleh Naashir menggunakan metode penelitian kualitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian ini dapat

dibuktikan secara ilmiah sebagai metode yang mampu meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik, mendorong aktivitas belajar yang bermakna, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Penelitian ini memiliki urgensi yang signifikan dalam konteks pembelajaran abad ke-21 yang menuntut keaktifan, kreativitas, dan partisipasi peserta didik secara optimal. Dengan mengangkat pendekatan *Game Based Learning* (GBL), penelitian ini berupaya menghadirkan alternatif strategi pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman konsep secara lebih mendalam. Mengingat masih banyak proses belajar-mengajar yang berlangsung secara monoton dan minim interaksi, penerapan GBL menjadi solusi inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, memotivasi, serta mendorong keterlibatan emosional peserta didik.

Lebih dari sekadar permainan, GBL memungkinkan peserta didik untuk terlibat dalam proses berpikir kritis, pemecahan masalah, hingga kerja sama tim, yang kesemuanya penting untuk perkembangan kompetensi kognitif dan sosial. Maka dari itu, penelitian ini penting untuk memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang adaptif, relevan dengan karakteristik peserta didik masa kini, sekaligus memperkaya literatur tentang efektivitas penerapan permainan edukatif di ranah pendidikan formal. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan keilmuan bagi masyarakat umum terkhusus bagi para pendidik maupun calon pendidik mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui model pembelajaran *Game Based Learning*.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran di sekolah, khususnya jenjang sekolah menengah atas (SMA) mata pelajaran Bahasa Indonesia.

1. Model pembelajaran yang digunakan masih menggunakan metode konvensional yang bersifat satu arah dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif.

2. Rendahnya motivasi dan minat belajar peserta didik karena kurangnya interaksi dan keterlibatan dalam proses pembelajaran.
3. Belum optimalnya model pembelajaran yang inovatif, seperti *Game Based Learning* (GBL) dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Merujuk pada pembatasan masalah yang telah dikemukakan, rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimanakah efektivitas penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi teks eksplanasi kelas XI SMA Negeri 1 Banyumas?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dalam mengoptimalkan capaian hasil belajar teks eksplanasi peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Banyumas.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Melalui penelitian ini, diharapkan bermanfaat untuk masyarakat umum terkhusus para pendidik baik secara praktis dan teoretis. Berikut manfaat dari penelitian ini.

#### **1. Manfaat Teoretis**

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian dalam bidang pendidikan, khususnya dalam penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) di tingkat SMA, serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori-teori pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Bagi pembaca, penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan literasi tentang model pembelajaran GBL di jenjang SMA

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi Pendidik**

Bagi pendidik, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan alternatif strategi yang kreatif, inovatif, dan menarik untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik. Penelitian ini juga bisa menjadi

referensi bagi pendidik Bahasa Indonesia untuk menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* di jenjang SMA.

b. Bagi Peserta Didik

Manfaat penelitian ini bagi peserta didik, yaitu dapat menciptakan pengalaman yang berbeda dan belajar menjadi lebih interaktif karena melibatkan peserta didik secara aktif. Selain itu, penelitian ini juga bisa membantu peserta didik untuk meningkatkan pemahaman materi.

c. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah yaitu memberikan kontribusi berupa bahan pertimbangan dalam merancang serta mengembangkan proses pembelajaran yang partisipatif, kreatif, dan inovatif sesuai dengan kondisi peserta didik.

d. Bagi Peneliti Lain

Manfaat yang bisa didapat oleh peneliti lain melalui penelitian ini yaitu bisa menjadi acuan dalam membuat penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL).

## **1.6 Ruang Lingkup Penelitian**

Penelitian ini difokuskan pada penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) di lingkungan SMA, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksplanasi dan di kelas XI SMA Negeri 1 Banyumas yang menjadi objek penelitian. Penelitian ini menggunakan satu kelas, yaitu kelas eksperimen. Pembatasan masalah penelitian ini berfokus pada efektivitas penerapan model pembelajaran *GBL* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi teks eksplanasi di SMA Negeri 1 Banyumas.

## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1 Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka**

Dalam buku yang ditulis oleh Wahyudin (2024), Kurikulum Merdeka telah dikembangkan dengan mempertimbangkan berbagai landasan yang jelas dan sistematis sehingga dapat memberikan rumusan tujuan kurikulum yang sesuai. Kerangka Kurikulum Merdeka ini menjadi tonggak bagi satuan pendidikan dalam mengembangkan struktur pembelajaran dan implementasinya secara operasional. Konsep Kurikulum Merdeka menurut Nasution, dkk. (2023) merupakan bentuk kemerdekaan berpikir dalam belajar. Pendidik memegang peran penting dalam Kurikulum Merdeka untuk menunjang keberhasilan dalam pendidikan. Kurikulum Merdeka belajar mengintegrasikan kemampuan literasi, kecakapan pengetahuan, keterampilan, sikap diri, dan penguasaan teknologi. Melalui konsep ini peserta didik dibebaskan berpikir dan berkreasi untuk memaksimalkan pembelajaran yang ditempuh. Nasution, dkk. (2023) menambahkan bahwa kurikulum abad 21 memberikan hak kebebasan kepada peserta didik untuk bebas mandiri dalam memperoleh pendidikan baik formal maupun nonformal.

Kebebasan ini diterapkan untuk memperoleh ilmu sebanyak-banyaknya melalui kegiatan literasi, pengembangan bakat dan keterampilan serta melakukan hal-hal positif guna menunjang perkembangan peserta didik. Wahyudin, dkk. (2024) menyatakan bahwa kerangka Kurikulum Merdeka memiliki empat elemen kerangka dasar yang menjadi struktur utama dalam pengembangan Kurikulum Merdeka.

Berikut empat kerangka utama dalam pengembangan Kurikulum Merdeka.

1) Tujuan Kurikulum Merdeka

Secara umum, Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan penuh kepada satuan pendidikan baik pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Kurikulum Merdeka diarahkan untuk membentuk Profil Pelajar Pancasila yang mencakup beriman dan bertakwa kepada Tuhan, berkebhinekaan global, gotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif.

2) Prinsip pengembangan Kurikulum

Hermawan (dalam Didiyanto, 2017) mengemukakan bahwa ada lima prinsip dalam pengembangan kurikulum yaitu sebagai berikut.

a. Prinsip Relevansi

Secara internal, kurikulum memiliki keterkaitan yang erat antar unsur di dalamnya, seperti tujuan pembelajaran, materi ajar, strategi penyampaian, organisasi pembelajaran, serta sistem evaluasi. Sementara itu, secara eksternal, kurikulum juga dituntut untuk memiliki keselarasan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, kebutuhan serta potensi peserta didik, dan dinamika atau tuntutan yang berkembang dalam masyarakat.

b. Prinsip Fleksibilitas

Proses pengembangan kurikulum harus diupayakan agar kurikulum yang dihasilkan memiliki sifat yang fleksibel, lentur, dan adaptif dalam penerapannya. Hal ini bertujuan agar kurikulum tersebut dapat disesuaikan dengan berbagai kondisi yang terus berkembang, baik dari segi tempat maupun waktu, serta memperhatikan kemampuan dan latar belakang peserta didik yang beragam. Fleksibilitas ini memungkinkan pendidik untuk mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik secara lebih personal dan kontekstual. Dengan demikian, kurikulum tidak bersifat kaku, tetapi dapat menjadi alat yang dinamis untuk mendorong tercapainya tujuan pendidikan secara optimal.

c. Prinsip Kontinuitas

Prinsip kontinuitas dalam kurikulum menekankan pentingnya adanya kesinambungan dalam proses pembelajaran, baik secara vertikal maupun horizontal. Artinya, pengalaman belajar yang dirancang dalam kurikulum harus saling terhubung dan berkesinambungan, baik di dalam satu tingkat kelas, antarjenjang pendidikan, maupun antara pendidikan formal dengan dunia kerja. Melalui adanya kesinambungan ini, peserta didik dapat membangun pengetahuan dan keterampilan secara bertahap dan sistematis sehingga proses pembelajaran menjadi lebih terarah dan relevan dengan kebutuhan masa depan mereka.

d. Prinsip Efisiensi

Prinsip efisiensi dalam pengembangan kurikulum menekankan pentingnya pemanfaatan waktu, biaya, serta berbagai sumber daya yang tersedia secara optimal. Perencanaan kurikulum harus dilakukan dengan cermat dan tepat agar proses pembelajaran dapat berlangsung efektif tanpa pemborosan. Melalui penerapan prinsip ini, diharapkan kurikulum yang disusun mampu memberikan hasil yang memadai dan berkualitas, meskipun dengan keterbatasan sumber daya yang dimiliki.

e. Prinsip Efektivitas

Prinsip efektivitas dalam pengembangan kurikulum bertujuan agar setiap kegiatan yang dirancang benar-benar mengarah pada pencapaian tujuan pembelajaran secara maksimal. Dalam pelaksanaannya, kurikulum harus dirancang agar tidak memuat aktivitas yang tidak relevan atau berlebihan, baik dari segi jumlah maupun mutu. Setiap proses pembelajaran menjadi lebih terfokus, efisien, dan berdampak langsung terhadap peningkatan kompetensi peserta didik.

### 3) Karakteristik Pembelajaran Kurikulum Merdeka

Karakteristik utama Kurikulum Merdeka yang mendukung pemulihan pembelajaran meliputi tiga hal penting, yaitu pembelajaran berbasis proyek, fokus pada materi esensial, serta fleksibilitas pendidik dalam mengajar. Pembelajaran berbasis proyek bertujuan untuk memperkuat karakter peserta didik sesuai Profil Pelajar Pancasila melalui kegiatan kontekstual dan interaktif dengan lingkungan sekitar. Fokus pada materi esensial memungkinkan peserta didik memahami kompetensi dasar secara mendalam, terutama literasi dan numerasi. Sementara itu, fleksibilitas pendidik dalam menerapkan pembelajaran berdiferensiasi memberikan ruang untuk menyesuaikan materi, proses, dan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Kurikulum Merdeka juga memungkinkan pendidik untuk bebas memberikan metode pembelajaran yang sesuai dengan minat peserta didik.

### 4) Landasan Kurikulum Merdeka

Pemerintah dalam hal ini adalah Kemendikbudristek menyebutkan bahwa Kurikulum Merdeka memiliki landasan dalam pengembangannya. Berikut Landasan Pengembangan Kurikulum Merdeka.

- a. Pembukaan UUD RI Tahun 1945 alinea keempat yang di dalamnya terdapat tujuan nasional bangsa Indonesia di bidang pendidikan, yaitu memajukan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Berlandaskan hal tersebut, pemerintah harus terus memberikan pembaruan sistem pendidikan nasional, khususnya penyesuaian kurikulum dengan pengetahuan dan kemajuan teknologi.
- b. UU No 20 Tahun 2003 Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional). Kurikulum pada seluruh jenjang dan jenis pendidikan sudah dikembangkan dengan prinsip yang sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah, dan kondisi peserta didik sesuai yang diamanatkan dalam pasal 36 ayat (2) UU No. 20 Tahun 2003. Kerangka dasar dan struktur kurikulum pendidikan dasar dan menengah ditetapkan oleh pemerintah dan dikembangkan sesuai dengan relevansi dan kegunaannya.

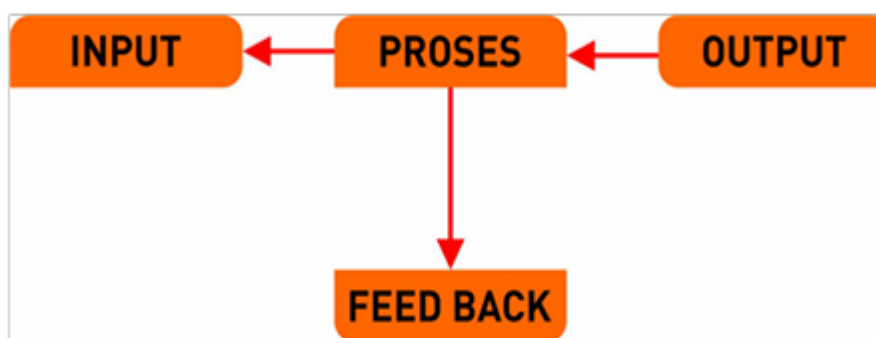
- c. PP No. 57 Tahun 2021 SNP (PP No. Tahun 2022). Kurikulum Merdeka juga harus berlandaskan oleh Peraturan Pemerintah No. 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan kemudian telah diubah menjadi PP No 4 Tahun 2022. Kurikulum Merdeka jenjang dasar, menengah, maupun tinggi wajib memuat pendidikan, agama, Profil Pelajar Pancasila, literasi, numerasi, sains, sosial, seni, budaya, jasmani, keterampilan dan muatan lokal yang disesuaikan dengan masing-masing daerah satuan pendidikan.
- d. RPJPN 2005-2025. Undang-undang Nomor 17 Tahun 2007 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional (RPJPN) tahun 2005-2025 menjadi landasan penting bagi pengembangan Kurikulum Merdeka. RPJPN ini diselenggarakan setiap lima tahun sekali.
- e. Peraturan Presiden (Perpres) Nomor 18 Tahun 2020 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2020–2024 menetapkan arah strategis pembangunan nasional, termasuk dalam sektor pendidikan. Salah satu fokus utamanya adalah peningkatan pemerataan layanan pendidikan yang berkualitas. Hal ini diwujudkan melalui penguatan kurikulum yang menekankan pada literasi, numerasi, sains, serta integrasi *soft skills* dan pendidikan karakter. Strategi ini mendukung fleksibilitas pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan konteks lokal. Kebijakan ini menjadi landasan bagi pengembangan Kurikulum Merdeka, yang bertujuan menciptakan sistem pendidikan yang adaptif, relevan, dan berkelanjutan.

## **2.2 Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pembelajaran memiliki arti proses, cara, dan perbuatan sebagai upaya untuk menjadikan belajar. Pembelajaran adalah suatu sistem yang merujuk pada upaya proses untuk belajar. Istilah sistem sendiri memiliki arti sehimpunan atau komponen yang memiliki hubungan satu sama lain secara beraturan. Sistem dalam pembelajaran diartikan sebagai suatu sistem interaksi yang dilakukan antara pendidik dan peserta didik

dalam suatu lingkungan belajar tertentu dan memiliki susunan yang jelas serta terjadi umpan balik di antara keduanya.

Menurut Ahdar (1999), istilah pembelajaran memiliki hakikat sebagai perencanaan atau perancangan (*design*) sebagai cara untuk memberikan pelajaran atau membelajarkan ilmu pengetahuan kepada subjek belajar. Ahdar juga menambahkan bahwa peserta didik tidak hanya berinteraksi dengan pendidik yang menjadi salah satu sumber belajar, tetapi juga memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dengan seluruh sumber belajar, seperti buku dan media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Ahdar (1999) menjelaskan komponen pembelajaran sebagai salah satu sistem. Setiap komponen memiliki peran penting dan tidak dapat berdiri sendiri karena perubahan pada satu komponen akan memengaruhi komponen lainnya dalam sistem pembelajaran secara keseluruhan.



**Gambar 2.1 Komponen Pembelajaran Sebagai Sistem**

#### *A. Input*

##### 1) Kurikulum

Seluruh pembelajaran dilaksanakan baik secara individu maupun kelompok, di sekolah maupun di luar sekolah, formal maupun nonformal, semuanya mengacu pada kurikulum yang telah ditetapkan oleh satuan pendidikan. Kurikulum merupakan suatu sistem yang berfungsi untuk mengatur dan merancang sistem pembelajaran.

2) Peserta didik

Subjek belajar adalah peserta didik atau orang yang melakukan proses pembelajaran. Peserta didik menempati subjek yang menerima pengetahuan dari pendidik.

3) Pendidik

Pendidik merupakan seseorang yang memberikan ilmu dan sebagai sumber belajar.

4) Sarana dan prasarana

Sarana dan prasarana menjadi bagian penting dalam pembelajaran karena untuk memberikan kemudahan dalam menyelenggarakan suatu kegiatan belajar mengajar.

B. Proses

1) Materi

Materi adalah bahan ajar yang digunakan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran. Materi yang disajikan kepada peserta didik harus sudah disusun secara sistematis sehingga bisa memudahkan pendidik untuk menyampaikan materi tersebut kepada peserta didik. Materi juga harus disesuaikan dengan kondisi dan latar belakang peserta didik agar memudahkan peserta didik dalam penyerapan materi.

2) Metode

Metode dalam proses pembelajaran merupakan suatu cara atau strategi yang secara sadar dan sistematis dirancang serta diterapkan oleh pendidik kepada peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Metode ini mencerminkan pendekatan yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran, membimbing proses berpikir peserta didik, serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan bermakna. Metode pembelajaran tidak hanya menjadi sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai alat untuk membangun interaksi antara pendidik dan peserta didik, memfasilitasi keterlibatan peserta didik, serta menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Pemilihan metode yang tepat perlu mempertimbangkan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, materi ajar, serta kondisi kelas, agar

proses belajar tidak hanya berlangsung secara efektif, tetapi juga menyenangkan dan berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

### 3) Media

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang bisa digunakan oleh pendidik dalam melaksanakan pembelajaran. Media pembelajaran bisa disesuaikan dengan materi dan kebutuhan peserta didik. Pendidik bisa membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk pembelajaran.

## C. *Output*

*Output* dalam pembelajaran merujuk pada hasil akhir yang dihasilkan setelah kegiatan pembelajaran selesai. *Output* menjadi indikator keberhasilan suatu proses pembelajaran, peserta didik mampu menunjukkan pemahaman, keterampilan, maupun sikap yang relevan dengan materi dan pengalaman belajar yang telah mereka lalui. Kompetensi yang dicapai tidak terjadi begitu saja, melainkan merupakan hasil dari suatu sistem pembelajaran yang utuh. Dengan demikian, *output* yang berkualitas hanya dapat tercapai apabila seluruh komponen dalam sistem pembelajaran bekerja secara sinergis dan optimal.

## D. *Feedback*

*Feedback* atau umpan balik merupakan informasi yang diperoleh dari pendidik dan peserta didik setelah seluruh sistem pembelajaran berlangsung. Umpan balik ini penting dilakukan untuk mengetahui sejauh mana sistem ini berjalan, jika ada yang perlu diperbaiki maka harus diperbaiki dan ditingkatkan mutu pembelajarannya.

Agustina (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki karakteristik dengan penguasaan empat keterampilan berbahasa yang menjadi dasar pada semua materi pembelajarannya. Keterampilan berbahasa tersebut mencakup menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Empat keterampilan berbahasa ini menjadi dasar dalam pembelajaran bahasa Indonesia, tetapi dalam

Kurikulum Merdeka keterampilan tersebut ditambahkan keterampilan memirsa dan mempresentasikan. Agustina (2023) menuturkan bahwa keterampilan berbahasa dalam dimensi Kurikulum Merdeka yaitu sebagai berikut.

1. Menyimak

Keterampilan menyimak yaitu kemampuan peserta didik dalam menerima, memahami, dan memaknai informasi yang didengar atau diperoleh dengan saksama agar dapat memberikan tanggapan mitra tutur. Pada proses menyimak, terdapat sejumlah aktivitas yang berlangsung, seperti mendengarkan dengan penuh konsentrasi, mengenali dan memahami pendapat, menafsirkan ujaran, serta memberi makna terhadap tuturan berdasarkan konteks yang menyertainya. Beberapa komponen yang dapat ditingkatkan dalam keterampilan menyimak antara lain adalah kepekaan terhadap bunyi bahasa, penggunaan sistem isyarat, penguasaan kosakata, pemahaman struktur atau tata bahasa, penafsiran makna, serta kemampuan metakognitif.

2. Membaca dan memirsa

Keterampilan membaca dan memirsa digabungkan ke dalam satu kesatuan rumusan. Membaca merupakan kemampuan peserta didik dalam memahami, memberi makna, menafsirkan, serta merefleksikan isi teks sesuai dengan tujuan dan kebutuhannya. Kemampuan ini berperan penting dalam mengembangkan sikap, pengetahuan, keterampilan, serta potensi diri peserta didik. Memirsa adalah kemampuan peserta didik dalam memahami, memberi makna, menafsirkan, serta merefleksikan berbagai bentuk sajian, baik cetak, visual, maupun audiovisual, sesuai dengan tujuan dan kebutuhannya. Keterampilan ini bertujuan untuk mendukung pengembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, serta potensi diri. Adapun komponen-komponen yang dapat diasah melalui kegiatan membaca dan memirsa meliputi kepekaan terhadap bunyi, huruf, sistem isyarat, kosakata, struktur atau tata bahasa, makna, serta kemampuan belajar secara sadar dan terarah (metakognitif).

### 3. Berbicara dan mempresentasikan

Keterampilan berbicara dan mempresentasikan dalam konsep ini diposisikan sejajar. Berbicara merupakan kemampuan peserta didik untuk menyampaikan ide, tanggapan, maupun perasaan secara lisan dengan sikap yang santun. Sementara itu, mempresentasikan adalah kemampuan untuk menjelaskan gagasan atau tanggapan secara jelas, tepat, dan bertanggung jawab, serta mampu mengajukan atau menanggapi pertanyaan maupun pernyataan, dan menyampaikan perasaan secara lisan sesuai dengan konteks yang ada. Penyampaian ini dilakukan secara komunikatif dan santun, dengan memanfaatkan berbagai media, seperti visual, digital, audio, maupun audiovisual. Komponen-komponen yang dapat dikembangkan dalam keterampilan berbicara dan mempresentasikan antara lain kepekaan terhadap bunyi bahasa, penggunaan sistem isyarat, penguasaan kosakata, pemahaman struktur atau tata bahasa, pemaknaan yang tepat, serta kemampuan untuk menyadari dan mengatur cara berpikir saat menyampaikan sesuatu.

### 4. Menulis

Menulis merupakan kemampuan peserta didik untuk menyampaikan gagasan, tanggapan, serta perasaan melalui tulisan secara jelas dan spesifik. Peserta didik harus mampu mempertanggungjawabkan tulisannya sesuai dengan konteks yang dibahas. Peserta didik diharapkan mampu dalam menuangkan seluruh gagasannya secara terarah. Ada beberapa komponen yang bisa dikembangkan dalam keterampilan menulis yaitu penggunaan ejaan yang benar, kosakata yang tepat, dan tatanan struktur kalimat yang efektif sesuai dengan kaidah kebahasaan.

Berbeda dengan kurikulum sebelumnya yang hanya menerapkan empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, Kurikulum Merdeka menghadirkan pengembangan yaitu keterampilan menyimak, membaca dan memirsa, berbicara dan mempresentasikan, dan menulis. Hal ini tentunya menjadi paradigma baru dalam pengembangan Kurikulum Merdeka terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Agustina (2023) menjelaskan bahwa pelajaran Bahasa Indonesia menjadi dasar untuk belajar dan dunia kerja,

hal ini karena pelajaran Bahasa Indonesia berfokus pada pengembangan kemampuan literasi. Melalui perkembangan literasi ini akan menjadi indikator kemajuan dan perkembangan anak. Pelajaran Bahasa Indonesia akan membentuk peserta didik menjadi insan yang komunikator, berpikiran kritis, dan menguasai literasi dan menjadi insan yang berintelektual. Setelah diberlakukannya Kurikulum Merdeka, sistem pembelajaran harus ikut serta mengalami perubahan, salah satunya pembelajaran bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka. Pembelajaran Bahasa Indonesia membentuk keterampilan berbahasa yang reseptif melalui keterampilan menyimak, membaca, dan memirsa, dan keterampilan berbahasa yang produktif melalui keterampilan berbicara dan mempresentasikan, serta keterampilan menulis. Pembelajaran bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka memungkinkan pembelajaran yang menarik.

### **2.3 Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL)**

Pendidikan era modern saat ini telah menghadapi berbagai tantangan yang semakin kompleks, terkhusus dalam mempersiapkan peserta didik untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan informasi. Diperlukan pendekatan yang sesuai dengan perkembangan dan minat peserta didik. Banyak peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran yang ada di kelas dengan metode ceramah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan inovasi dalam metode pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar peserta didik. Salah satu model yang bisa menjadi solusi adalah *Game Based Learning*. Model pembelajaran ini mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses belajar mengajar sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup, menarik, dan interaktif.

Melalui *Game Based Learning*, peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, melainkan juga terlibat secara langsung dalam aktivitas pembelajaran yang dirancang menyerupai permainan. Hal ini dapat membantu meningkatkan keterlibatan, pemahaman konsep, serta kemampuan berpikir kritis dan kerja sama antarpeserta didik. Selain itu, pendekatan ini juga dapat menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat dan meningkatkan rasa percaya diri peserta didik dalam menyampaikan pendapat atau menyelesaikan tantangan.

Dengan demikian, *Game Based Learning* dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Menurut Muliya, dkk (2020), *Game Based Learning* (GBL) mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui aktivitas permainan yang terstruktur dengan baik. Prosesnya dimulai dengan pengenalan terhadap aturan dan mekanisme permainan, kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan permainan itu sendiri, dan ditutup dengan pencapaian hasil atau tujuan yang telah ditetapkan, seperti kondisi "menang" dalam permainan. Secara keseluruhan, GBL tidak hanya menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan bermakna. Pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan partisipasi peserta didik, memperkuat pemahaman konsep, serta mengembangkan berbagai keterampilan abad 21 yang dibutuhkan di era saat ini, seperti komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan pemikiran kritis. Menurut Wibawa (2021), karakteristik dalam inovasi pembelajaran model pembelajaran *Game Based Learning* yaitu sebagai berikut.

1. Menarik dan menyenangkan

Pendekatan pembelajaran yang menyelaraskan unsur-unsur permainan mampu mendorong peningkatan pemahaman serta penguasaan materi oleh peserta didik. Tidak sekadar menjadikan kegiatan belajar terasa lebih menyenangkan, strategi ini juga dinilai berdaya guna dalam mengoptimalkan pencapaian tujuan instruksional yang telah dirancang. Ketertarikan peserta didik terhadap proses pembelajaran turut mempermudah proses internalisasi materi, sehingga waktu yang dialokasikan untuk belajar dapat dimanfaatkan secara lebih maksimal.

2. Berdasarkan pengalaman

Model pembelajaran *Game Based Learning* tidak diimplementasikan secara serta-merta, melainkan memerlukan pengarahan dan pendampingan agar peserta didik dapat memahami isi permainan secara komprehensif. Pendekatan ini mendorong peserta didik untuk menyerap konsep-konsep pembelajaran melalui pengalaman langsung, mereka didorong untuk bereksperimen dan

mengeksplorasi beragam strategi guna mencapai sasaran pembelajaran yang dituju.

### 3. Menantang

Peserta didik menjadi lebih tertantang dan membangkitkan semangat belajar.

Peserta didik akan dibekali dengan suatu pola pembelajaran yang dirancang agar mereka mampu beradaptasi serta menyesuaikan diri ketika menghadapi hambatan. Pola ini memberikan bekal yang berguna untuk masa mendatang, mengingat mereka akan dihadapkan pada beragam persoalan dan tantangan dalam proses belajar, yang berlangsung secara bertahap dimulai dari tingkat kesulitan yang paling rendah hingga mencapai tingkat yang paling kompleks.

### 4. Interaktif dan umpan balik

Pembelajaran dengan pendekatan *Game Based Learning* memberikan ruang bagi peserta didik untuk berinteraksi secara aktif melalui permainan yang bersifat interaktif. Mekanisme umpan balik dalam proses ini berperan penting dalam membantu peserta didik memahami konsekuensi dari setiap keputusan yang diambil, sekaligus menjadi sarana untuk merefleksikan serta memperbaiki kesalahan maupun kegagalan yang dialami.

### 5. Adanya interaksi sosial dan kerjasama

Model pembelajaran *Game Based Learning* diharapkan mampu mendorong peserta didik untuk mengembangkan kemampuan komunikasi serta menjalin kerja sama yang efektif. Melalui interaksi dan kolaborasi yang intensif dalam konteks permainan edukatif, diharapkan keterampilan sosial peserta didik dapat mengalami peningkatan secara signifikan.

Dewi (dalam Muliya, 2020) menjelaskan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) menyajikan pengalaman belajar yang interaktif sekaligus menyenangkan, memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan sambil terlibat dalam aktivitas bermain. Model pembelajaran ini kerap diterapkan dalam konteks pembelajaran formal, baik di lingkungan kelas tradisional maupun dalam pembelajaran daring. Melalui pendekatan GBL, proses belajar tidak lagi bersifat satu arah atau monoton. Sebaliknya, peserta didik menjadi lebih aktif terlibat karena mereka memiliki kesempatan untuk mengamati dan mengevaluasi perkembangan belajar mereka secara langsung melalui mekanisme permainan

yang dijalankan. Selain memberikan kesenangan dalam belajar, GBL juga berperan sebagai media yang efektif dalam memperdalam pemahaman terhadap materi ajar. Model ini turut berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena mereka merasa lebih tertantang, bersemangat, dan termotivasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Penerapan model *Game Based Learning* (GBL) menjadi salah satu pendekatan inovatif yang patut dipertimbangkan. Model ini tidak hanya menekankan pada aspek hiburan dalam proses belajar, tetapi juga mengintegrasikan prinsip-prinsip pedagogis yang mendukung keterlibatan aktif, kolaborasi, dan internalisasi materi oleh peserta didik. GBL memungkinkan peserta didik untuk mengalami proses pembelajaran yang lebih kontekstual, menyenangkan, dan bermakna, melalui pengalaman langsung yang interaktif. Berikut prinsip dasar yang mendasari implementasi GBL dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

1. Pembelajaran kontekstual dan kolaboratif

Menurut Setiyani, dkk. (2025), GBL dirancang untuk menerapkan materi pembelajaran Bahasa Indonesia ke dalam format permainan interaktif sehingga peserta didik belajar untuk menganalisis suatu unsur intrinsik dan ekstrinsik secara bermakna sehingga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik.

2. Strategi eksplorasi

Menurut Setiyani, dkk. (2025), pada turnamen permainan kosakata atau kuis interaktif (*games tournaments*), peserta didik diberi kesempatan untuk menggunakan kembali kosakata baru secara berulang sehingga mendorong kemampuan peserta didik secara bertahap. Contohnya, dalam permainan kartu memungkinkan peserta didik mencoba berbagai strategi dalam menyusun kalimat, mengekspresikan ide, atau menyelesaikan teka-teki silang.

3. Umpan balik langsung

GBL memberikan *feedback* instan atas perolehan jawaban, membantu peserta didik memahami kesalahan, misalnya dalam analisis teks ataupun pemaknaan kosakata, sehingga perbaikan dapat dilakukan secara cepat dan efektif.

4. Meningkatkan keterampilan bahasa dan literasi

Setiyani, dkk. (2025) menjelaskan bahwa implementasi GBL pada keterampilan membaca dan pemahaman teks terbukti meningkatkan minat baca dan hasil belajar Bahasa Indonesia secara signifikan. Untuk keterampilan berbicara, GBL menunjukkan hasil positif dengan peningkatan kelancaran berbicara, artikulasi, dan kepercayaan diri peserta didik SMP/SMA

5. Keterlibatan emosional dan kreativitas

Daniar, dkk. (2022) menuturkan bahwa dengan penggunaan aplikasi *game* (baik berbasis web, kartu, maupun *mobile*), peserta didik lebih antusias dan mengalami pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga bermakna, seperti ditunjukkan dalam pengembangan media game bahasa Indonesia untuk SMA/K (Daniar, dkk., 2022).

Stiller dan Schworm (dalam Winatha dan Setiawan, 2020) mengatakan bahwa *Game Based Learning* (GBL) berarti memanfaatkan elemen permainan dalam konteks pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah dirancang. Dalam penerapannya, GBL bukan sekadar menghadirkan permainan sebagai hiburan di kelas, tetapi mengintegrasikan unsur permainan, seperti aturan, tantangan, tujuan, dan umpan balik ke dalam proses pembelajaran secara strategis dan terarah. Wibawa (2021) memberikan langkah-langkah penerapan model pembelajaran *game based learning* yaitu sebagai berikut.

1. Memilih permainan yang sesuai dengan topik

Tahapan awal yang dapat ditempuh adalah mengidentifikasi terlebih dahulu pokok-pokok bahasan yang akan diuraikan, kemudian dilanjutkan dengan menetapkan jenis permainan yang selaras dengan topik tersebut. Pemilihan permainan yang tepat menjadi kunci agar penyampaian materi berjalan efektif dan selaras dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

2. Menjelaskan konsep

Tahapan selanjutnya dilakukan dengan memberikan penjelasan mengenai konsep dari materi pembelajaran yang akan disampaikan. Pemaparan ini berfungsi sebagai landasan awal agar peserta didik memiliki gambaran yang jelas dan terstruktur. Dengan memahami konsep terlebih dahulu, proses

pembelajaran akan berlangsung secara lebih sistematis dan terarah, sehingga peserta didik dapat menyerap materi secara lebih optimal.

3. Menjelaskan aturan permainan

Selanjutnya dapat menyampaikan ketentuan permainan secara langsung, atau melibatkan peserta didik dalam merumuskan aturan tersebut secara kolaboratif di dalam kelas. Keberadaan aturan main ini berperan penting dalam menumbuhkan sikap disiplin serta rasa tanggung jawab peserta didik terhadap tindakan dan keputusan yang mereka ambil selama proses pembelajaran berlangsung.

4. Bermain

Tahapan berikutnya melibatkan partisipasi aktif peserta didik dalam permainan melalui pemanfaatan aplikasi atau media pembelajaran berbasis *game* yang telah dirancang sebelumnya. Pelaksanaan kegiatan ini perlu ditekankan sebagai bagian integral dari proses pembelajaran yang bermakna, sehingga peserta didik dapat mengikuti dengan kesungguhan. Hal ini penting agar pengalaman belajar yang diperoleh tidak bersifat *superficial*, melainkan benar-benar mendukung pencapaian kompetensi yang ditargetkan, bukan semata-mata menjadi sarana pengisi waktu luang.

5. Merangkum pengetahuan

Usai pelaksanaan permainan, pendidik memberikan ruang bagi seluruh peserta didik untuk terlibat dalam diskusi reflektif mengenai pembelajaran yang mereka peroleh selama proses bermain. Kegiatan diskusi ini memegang peranan krusial dalam membantu peserta didik mengidentifikasi dan memahami nilai-nilai edukatif yang terkandung dalam permainan, sekaligus memperkuat fungsi permainan sebagai sarana pembelajaran yang efektif dan bermakna.

6. Melakukan refleksi

Tahap penutup merupakan momen reflektif bagi peserta didik untuk mengevaluasi serta merenungkan kembali hal-hal yang telah mereka pelajari sepanjang proses pembelajaran. Melalui perenungan ini, peserta didik diajak untuk menyadari pencapaian, pemahaman baru, serta potensi pengembangan

diri yang diperoleh sehingga pengalaman belajar menjadi lebih mendalam dan berkesan.

Melalui GBL, pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna karena peserta didik tidak hanya mendengarkan atau membaca, tetapi juga mengalami dan berinteraksi langsung dengan materi yang dipelajari. Permainan yang digunakan disusun sedemikian rupa agar sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Misalnya, dalam pembelajaran matematika, permainan bisa dirancang untuk melatih kemampuan berhitung atau memecahkan masalah. Dalam pelajaran bahasa, bisa digunakan untuk memperkaya kosakata dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Tujuan utama dari penggunaan GBL adalah untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi tetap bermuara pada pencapaian hasil belajar. Dengan adanya tantangan dan tujuan dalam permainan, peserta didik terdorong untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan menyusun strategi untuk menyelesaikan masalah. Hal ini secara tidak langsung juga menumbuhkan keterampilan abad 21, seperti kreativitas, komunikasi, kolaborasi, serta kemampuan mengambil keputusan. Dengan kata lain, GBL menjembatani antara dunia belajar dan dunia bermain, menjadikan pembelajaran lebih kontekstual, relevan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini yang akrab dengan teknologi dan aktivitas interaktif.

#### **2.4 Teks Eksplanasi**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008), teks eksplanasi merupakan teks yang berisi tentang suatu proses kejadian alam, sosial, ilmu pengetahuan budaya, dan lainnya yang dapat terjadi. Kejadian tersebut selalu memiliki hubungan sebab, akibat, dan proses. Menurut Isnatun dan Farida (2013), teks eksplanasi diartikan sebagai bentuk tulisan yang menguraikan secara rinci tahapan atau mekanisme terjadinya suatu fenomena, baik yang berkaitan dengan gejala alam maupun peristiwa sosial. Dengan kata lain, teks ini menyajikan penjelasan secara runtut mengenai proses terjadinya suatu kejadian, mulai dari sebab sampai kejadian tersebut berakhir. Penekanan utama dari teks eksplanasi terletak pada pemaparan

hubungan kausal yang sistematis antara peristiwa dan proses yang menyertainya. Kosasih (2016) mengemukakan bahwa teks eksplanasi merupakan jenis tulisan yang memuat paparan mengenai fenomena alam dengan pendekatan yang lebih informatif berdasarkan fakta yang dapat dipertanggungjawabkan. Pentingnya unsur kausalitas dan informatif dalam teks eksplanasi ini menjadikannya sebagai sumber pengetahuan, sehingga mampu memberikan pemahaman yang utuh tentang suatu peristiwa atau kejadian alam yang dijelaskan. Tujuan dari teks eksplanasi yaitu untuk menjelaskan secara jelas mengenai proses terjadinya suatu fenomena. Teks eksplanasi juga memberikan alasan peristiwa tersebut terjadi menggunakan bahasa yang sederhana, informatif, dan mudah dimengerti oleh pembaca.

Menurut Mubarak, dkk. (2018) ada beberapa yang menjadi ciri khas utama dari teks eksplanasi antara lain sebagai berikut.

1. Bersifat faktual

Informasi yang disampaikan dalam teks eksplanasi bersandar pada data atau kejadian nyata yang dapat diuji kebenarannya. Fakta menjadi landasan utama dalam penyusunan isi teks ini.

2. Mengangkat fenomena keilmuan

Topik yang diulas umumnya berkaitan dengan peristiwa-peristiwa yang memiliki penjelasan ilmiah atau masuk dalam ranah kajian ilmu pengetahuan baik itu alam maupun sosial.

3. Tidak persuasif

Teks ini bertujuan untuk menyampaikan pengetahuan secara objektif dan informatif, tanpa disertai niat untuk membujuk atau menggiring opini pembaca terhadap isi yang dipaparkan.

4. Fokus pada objek umum

Subjek yang dijelaskan dalam teks eksplanasi biasanya bukan individu atau tokoh tertentu, melainkan kejadian yang bersifat umum dan tidak terikat pada partisipan manusia. Contohnya seperti fenomena banjir, gempa bumi, tsunami, hujan, dan sebagainya.

Setiap jenis teks memiliki struktur penyusunan tertentu yang menjadi ciri khas sekaligus panduan dalam penulisannya, begitu juga dengan teks eksplanasi. Untuk menyampaikan informasi secara sistematis dan mudah dipahami, teks eksplanasi disusun melalui bagian-bagian utama yang saling berkaitan dan mendukung isi secara keseluruhan. Berikut ini struktur teks eksplanasi.

1. Identifikasi fenomena

Pada bagian pembuka ini, teks eksplanasi memuat pemaparan awal mengenai gambaran umum dari suatu peristiwa atau fenomena alam yang akan dijelaskan. Uraian ini berfungsi untuk mengenalkan topik kepada pembaca serta memberikan konteks awal sebelum masuk ke pembahasan. Bagian ini mengangkat pertanyaan dasar seperti apa fenomena tersebut terjadi dan kemungkinan proses terjadinya fenomena tersebut sebagai pengantar menuju penjelasan yang lebih rinci.

2. Rangkaian kejadian

Setelah pembaca memahami garis besar fenomena yang dimaksud, bagian selanjutnya menyajikan penjabaran secara runtut mengenai tahapan-tahapan atau peristiwa yang menyusun proses terjadinya fenomena tersebut. Di dalam bagian ini dijelaskan secara sistematis mengenai hubungan sebab-akibat serta dampak yang timbul dari kejadian tersebut. Uraian ini bisa dituangkan dalam beberapa paragraf yang masing-masing menguraikan fase tertentu dari fenomena yang tengah dibahas. Bagian ini juga dikenal dengan istilah deretan penjelas karena menjadi inti dari teks eksplanasi.

3. Interpretasi

Sebagai bagian penutup, interpretasi berfungsi memberikan kesimpulan, ulasan, atau tanggapan penulis terhadap fenomena yang telah dijabarkan sebelumnya. Meski tidak selalu ada, bagian ini bisa digunakan untuk memperkuat pemahaman pembaca, baik melalui ringkasan umum maupun refleksi penulis terhadap pentingnya memahami proses terjadinya suatu peristiwa. Dalam beberapa kasus, bagian interupsi juga menyisipkan harapan atau ajakan kepada pembaca untuk lebih peduli terhadap fenomena yang dibahas, selama hal tersebut tetap bersifat objektif dan tidak mengarah pada persuasi.

Dalam proses penyusunan teks eksplanasi, terdapat sejumlah aspek kebahasaan yang perlu diperhatikan agar informasi yang disampaikan bersifat jelas, ilmiah, dan mudah dipahami oleh pembaca. Adapun kaidah kebahasaan yang dimaksud adalah sebagai berikut.

1. Penggunaan kalimat pasif dan kalimat tidak langsung

Salah satu ciri utama dari teks eksplanasi adalah digunakannya kalimat pasif serta kalimat tidak langsung dalam penyajiannya. Kalimat pasif merujuk pada struktur kalimat dengan subjek dikenai tindakan oleh subjek atau pelaku. Struktur ini biasa digunakan untuk memberikan penekanan pada proses atau kejadian, bukan pada pelaku tindakan. Sementara itu, kalimat tidak langsung digunakan ketika sebuah pernyataan atau informasi disampaikan secara tidak langsung, yakni tidak mengutip ucapan seseorang secara literal, melainkan dalam bentuk parafrase. Kalimat ini berfungsi untuk menjaga objektivitas teks dan menjauhkan gaya bahasa dari unsur naratif personal.

Contoh kalimat pasif: regenerasi sel kulit didukung oleh asam pantotenat yang terkandung dalam vitamin B5.

Contoh kalimat tidak langsung: dokter menyatakan bahwa pola makan sehat dan olahraga rutin merupakan kunci utama dalam menjaga kebugaran tubuh.

2. Menggunakan konjungsi kasual dan temporal (waktu)

Karena teks eksplanasi berfungsi untuk menjelaskan proses atau rangkaian kejadian secara logis. Maka penggunaannya sangat bergantung pada konjungsi atau kata penghubung. Dua jenis konjungsi yang lazim ditemukan dalam teks ini adalah konjungsi kasual temporal. Konjungsi kasual menunjukkan hubungan sebab-akibat antar peristiwa atau ide, seperti: karena, sebab, oleh karena itu, akibatnya. Sementara konjungsi temporal menjelaskan urutan waktu dari waktu kejadian atau proses. Kata-kata seperti kemudian, sejak, setelah itu, saat, ketika, hingga termasuk dalam kategori ini. Penggunaan kedua jenis konjungsi ini penting agar urutan proses dan keterkaitan antar bagian dapat dipahami oleh pembaca.

3. Mengandung istilah ilmiah

Teks eksplanasi acap kali mengangkat fenomena yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan, baik itu dalam bidang sains maupun sosial. Oleh karena itu, teks

eksplanasi akan membuat berbagai istilah teknis atau ilmiah yang mungkin belum *familiar* dengan sebagian pembaca.

4. Menggunakan kata kerja material dan rasional

Kata kerja material berhubungan dengan tindakan nyata atau fisik yang bisa diamati secara langsung seperti menggali, membangun, membakar, menghancurkan, dan lain sebagainya. Sebaliknya, kata kerja rasional mencerminkan aktivitas yang bersifat mental atau intelektual seperti menyimpulkan, memahami, memperkirakan, mengingat, dan lain sebagainya. Kombinasi antara kedua jenis kata kerja ini memungkinkan teks eksplanasi menjangkau aspek visual dan konseptual, sehingga pembaca dapat memperoleh pemahaman yang utuh.

5. Bersifat informatif

Penjelasan pada teks eksplanasi harus informatif, artinya lebih menekankan pada pemberian informasi yang akurat, bukan pada ekspresi pribadi atau persuasi.

Sebelum melaksanakan pembelajaran teks eksplanasi, peserta didik diharapkan mampu memahami konsep, struktur, serta kaidah kebahasaan yang digunakan dalam teks eksplanasi. Pembelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menjelaskan suatu fenomena atau peristiwa secara logis, runtut, dan sistematis. Melalui kegiatan pembelajaran, peserta didik tidak hanya mampu memahami materi secara teoritis, tetapi juga mampu menyusun teks eksplanasi dengan memperhatikan struktur dan penggunaan bahasa yang tepat. Adapun capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada materi teks eksplanasi dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 2.1 Capaian dan Tujuan Pembelajaran Teks Eksplanasi Kelas XI**

<b>Keterampilan Berbahasa</b>	<b>Capaian Pembelajaran</b>	<b>Tujuan Pembelajaran</b>	<b>Kegiatan Pembelajaran</b>
Menyimak	Peserta didik mampu mengevaluasi	Mengevaluasi dan menanggapi gagasan dan	Menangkap gagasan pengarang secara

<b>Keterampilan Berbahasa</b>	<b>Capaian Pembelajaran</b>	<b>Tujuan Pembelajaran</b>	<b>Kegiatan Pembelajaran</b>
	berbagai gagasan dan pandangan berdasarkan kaidah logika berpikir dari menyimak berbagai tipe teks (teks eksplanasi)	pandangan penulis dari menyimak teks eksplanasi	kritis dari menyimak teks eksplanasi
Membaca	Peserta didik mampu mengavaluasi gagasan dan pandangan berdasarkan kaidah logika berpikir dari membaca berbagai jenis teks (teks eksplanasi).	Menilai akurasi teks eksplanasi berdasarkan ciri-ciri, struktur, dan kaidah kebahasaannya.	Membaca teks eksplanasi.
Menulis	Peserta didik mampu menulis gagasan, pandangan, pikiran, dan pengetahuan metakognisi untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif.	Menuangkan gagasan dalam bentuk teks eksplanasi	Menulis teks eksplanasi.

<b>Keterampilan Berbahasa</b>	<b>Capaian Pembelajaran</b>	<b>Tujuan Pembelajaran</b>	<b>Kegiatan Pembelajaran</b>
Berbicara dan mempresentasikan	Peserta didik mampu berbicara dan mempresentasikan gagasan, pandangan, pikiran, dan pengetahuan metakognisi untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif.	Meliskan teks eksplanasi.	Mempresentasikan teks eksplanasi.

### **2.5 Permainan Temukan Kartu untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Permainan memasangkan kartu merupakan salah satu strategi pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Melalui permainan ini, peserta didik diajak untuk mencocokkan beberapa kartu yang saling berhubungan, seperti antara istilah dan definisinya, gambar dan keterangan, atau pertanyaan dan jawaban. Aktivitas ini tidak hanya melatih daya ingat dan konsentrasi, tetapi juga membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam melalui pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan. Dengan suasana yang kompetitif namun tetap santai, permainan memasangkan kartu dapat meningkatkan motivasi belajar serta memperkuat keterampilan berpikir kritis dan kerja sama antar peserta didik. Sebagaimana dinyatakan oleh Sadiman (dalam Maspalah 2013), permainan memiliki sejumlah keunggulan, antara lain mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, menciptakan suasana yang menggembirakan, menyediakan umpan balik secara langsung, serta menawarkan berbagai manfaat lainnya yang mendukung pencapaian tujuan instruksional.

Peserta didik tidak sekadar ditugaskan mencocokkan gambar berdasarkan arahan pendidik, melainkan diberikan keleluasaan untuk secara mandiri memilih kartu bergambar yang sepadan dengan kartu berisi kalimat yang telah disediakan. Semua itu dilakukan dengan kecepatan dan ketepatan dalam rentang waktu tertentu. Nuansa kompetisi yang terbangun antar kelompok dalam upaya mengumpulkan pasangan kartu sebanyak mungkin menghadirkan atmosfer tantangan yang merangsang, namun secara bersamaan menyiratkan kesenangan tersendiri bagi setiap individu yang terlibat. Rasa senang yang dialami peserta didik saat menjalani proses pembelajaran memiliki implikasi signifikan terhadap capaian belajar mereka. Proses belajar akan mencapai efektivitas yang optimal apabila berlangsung dalam suasana yang menggugah semangat dan menyenangkan. Gagasan inilah yang menjadi pijakan penting dalam merancang pembelajaran yang berorientasi pada kenyamanan dan keterlibatan emosional peserta didik. Istilah "*Learning is most effective when it's fun*" yang pertama kali dicetuskan oleh Peter Kline, penulis buku *The Everyday Genius*. Kline (dalam Maspalah (2013)), menjelaskan bahwa *game* sebagai dasar pemikiran yang menekankan pentingnya nuansa kegembiraan dalam proses pendidikan.

Penelitian ini menggunakan media kartu untuk pembelajaran interaktif. Penelitian tukar kartu ini sudah pernah dilakukan oleh Maspalah (2013) pada peserta didik kelas X SMAN 1 Cicurung Sukabumi. Maspalah melakukan penelitian pada mata pelajaran Bahasa Arab. Pada penelitian ini telah berhasil dalam peningkatan semangat belajar peserta didik dalam belajar dan membuat peserta didik aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Keberhasilan ini ditunjukkan pada hampir seluruh peserta didik yang sangat antusias memberikan semangat kepada temannya yang sedang bersaing. Kedekatan yang dibangun oleh Septiana sebagai pendidik praktik menjadi lebih baik dan erat terhadap peserta didik.

Permainan ini diberi nama "Temukan Kartu" yang dilakukan secara bersama-sama untuk mencari kartu yang cocok. Sebelumnya pendidik sudah menyiapkan kartu-kartu bersisi potongan teks eksplanasi. Kemudian kartu tersebut diacak sebelum dibagikan ke peserta didik. Pendidik membagikan kartu yang telah diacak tersebut ke peserta didik, dalam hal ini peserta didik dilarang untuk

membukanya sebelum pendidik memberikan instruksi selanjutnya. Setelah semua peserta didik mendapatkan kartu, secara bersamaan peserta didik membuka kartu yang telah didapatkan. Pendidik memberikan instruksi untuk memulai permainan. Peserta didik secara aktif mencari pasangan kartu yang sesuai. Setelah menemukan potongan kartu yang sesuai maka akan otomatis akan menjadi satu kelompok yaitu tiga sampai empat orang. Setelah mereka mendapatkan kelompok, peserta didik diminta untuk menentukan struktur dan kaidah kebahasaan yang terkandung dalam teks tersebut.

Permainan Temukan Kartu ini memiliki berbagai manfaat yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Pertama, permainan ini dapat meningkatkan antusias belajar peserta didik karena suasana yang seru dan kompetitif membuat mereka lebih bersemangat untuk belajar. Selain itu, game ini juga efektif untuk mengasah pemahaman materi karena setiap pertanyaan yang diajukan berfungsi untuk menguji seberapa jauh peserta didik memahami topik yang sedang dipelajari, dalam hal ini teks eksplanasi Bahasa Indonesia. Tidak hanya itu, permainan ini mendorong peserta didik untuk bekerja sama dalam tim, berbagi pendapat, dan membuat keputusan bersama, yang pada akhirnya melatih keterampilan sosial mereka.

Melalui proses permainan, akan melatih daya ingat dan fokus peserta didik karena mereka harus mengingat berbagai informasi dan memberikan jawaban yang tepat dalam waktu singkat. Selain itu, kompetisi yang sehat di peserta didik akan membangun semangat berkompetisi positif yang dapat memotivasi peserta didik untuk memberikan yang terbaik. Permainan ini bersifat fleksibel dan mudah digunakan karena dapat dijalankan dengan media yang mudah dioperasikan oleh pendidik dan dapat disesuaikan dengan berbagai topik pelajaran.

## **2.6 Permainan Gimkit untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Menurut Brilian, dkk. (2024), gamifikasi saat ini semakin populer digunakan dalam pembelajaran. Salah satu permainan yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah Gimkit. Gimkit merupakan permainan yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses belajar. *Platform* ini

menggabungkan unsur permainan dengan materi pelajaran sehingga menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik. Pendidik dapat membuat kumpulan soal yang akan dijawab oleh peserta didik dalam bentuk permainan yang kompetitif. Kurangnya partisipasi peserta didik saat pembelajaran di kelas bisa disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang relevan atau sudah tidak menarik lagi. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam proses belajar mengajar, termasuk dalam pemanfaatan media yang lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran Gimkit dapat memberikan hasil belajar yang optimal dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Untuk memulai menggunakan Gimkit, pendidik bisa membuka situs *website* lalu daftarkan akun Google yang dimiliki. Setelah membuat akun, masuk untuk mengakses profil. Pada fitur profil itulah pendidik dapat langsung membuat dan mengelola permainan. Pada media Gimkit tersedia banyak pilihan tema untuk permainannya dan dapat diakses secara gratis. Agar peserta didik dapat mengakses permainan yang telah dibuat, pendidik bisa memberikan kode kepada peserta didik. Kemudian pendidik bisa melihat meninjau peserta bermain. Hasil akhir akan terlihat seteka permainan selesai berupa papan skor. Gimkit memiliki keunggulan dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan karena menggabungkan elemen permainan dalam pembelajarannya. Selain itu, *platform* ini mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui format kompetitif dan pemberian umpan balik secara langsung. Permainan melatih peserta didik untuk fokus dan kecepatan peserta didik dalam menjawab soal demi bertahan dalam permainan.

## **2.7 Permainan Simak Jawab untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Salah satu permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran *Game Based Learning* yaitu Simak Jawab. Permainan ini dirancang untuk melatih keterampilan menyimak, pemahaman isi teks, serta keaktifan peserta didik melalui unsur permainan yang terstruktur. Pada tahap awal, peserta didik diminta untuk menyimak teks eksplanasi yang disajikan dalam bentuk audio. Audio tersebut

diputar sebanyak dua kali agar peserta didik memiliki kesempatan yang cukup untuk memahami isi, gagasan utama, serta informasi penting yang terkandung dalam teks. Setelah proses penyimakan selesai, peserta didik dipersilakan untuk mengambil kartu pertanyaan yang telah ditempatkan di beberapa sudut kelas. Setiap kartu berisi pertanyaan yang berkaitan dengan isi teks eksplanasi yang telah diperdengarkan. Selanjutnya, peserta didik menjawab pertanyaan yang diperoleh berdasarkan hasil penyimakan mereka. Melalui mekanisme ini, peserta didik tidak hanya dituntut untuk memahami informasi secara cermat, tetapi juga didorong untuk aktif bergerak, berpikir cepat, dan bertanggung jawab atas jawaban yang diberikan.

Laily Saharani, E.F Sari, (2024) pernah melakukan penelitian menggunakan media audio visual dengan model pembelajaran *fun learning* dengan judul *Meningkatkan Kemampuan Menyimak Melalui Media Audio Visual dengan Model Pembelajaran Fun Learning Siswa Kelas V SD Pekunden, Semarang*. Pada tahap awal, Laily menggunakan audio untuk melatih kemampuan menyimak lalu dilanjutkan dengan bermain *game puzzle* tempel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media audio visual dengan model *fun learning* melalui *game puzzle* tempel dapat meningkatkan kemampuan menyimak peserta didik kelas 5B SDN Pekunden. Terdapat kenaikan hasil belajar sesudah diterapkannya media audio visual dan *game puzzle* sebesar 88%.

## **2.8 Teori Bermain**

Melalui bukunya yang berjudul *Digital Game Based Learning*, Prensky (2001) menjelaskan bahwa permainan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang efektif. Meskipun konsep permainan telah ada sejak lama dalam berbagai budaya, Prensky mempopulerkan serta mengintegrasikannya secara sistematis ke dalam konteks pendidikan modern. Ia menekankan bahwa *Game Based Learning* mampu meningkatkan motivasi belajar, mendorong keterlibatan aktif peserta didik, serta berdampak positif terhadap hasil belajar. Dengan memadukan unsur tantangan,

tujuan, aturan, dan umpan balik, pendekatan ini dinilai mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna.

David de Vries (1980) melakukan studi untuk menentukan kontribusi relatif dari kompetisi tim dan sesi praktik kelompok teman sebaya terhadap efektivitas teknik pengajaran di kelas, *Teams-Games-Tournament* (TGT), dengan 299 peserta didik kelas tujuh yang berpartisipasi dalam eksperimen yang memvariasikan sistem penghargaan (kompetisi tim vs. individu) dengan mode praktik (grup vs. individu). Sebuah kelompok kontrol eksternal digunakan. Variabel dependen termasuk pencapaian matematika pada *Stanford Achievement Test* (SAT) dan empat skala sikap peserta didik. Hasil menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat secara signifikan lebih baik pada SAT, memberikan lebih banyak penekanan pada keberhasilan permainan, dan melaporkan tingkat minat kelompok sebaya dan tekanan teman sebaya yang lebih tinggi untuk berprestasi baik dalam permainan dibandingkan peserta didik yang melakukan kompetisi individu.

Teknik ini bekerja berdasarkan prinsip TGT mingguan dalam bentuk permainan, yaitu akademisi turnamen ejaan, dengan peserta didik bersaing melawan anggota tim lain untuk mendapatkan tim poin. Pemenang di setiap tim mendapatkan enam poin untuk timnya. Pemain yang berkinerja buruk bersaing melawan pemain yang lebih buruk, dan berkinerja lebih baik melawan pemain yang lebih baik. Setiap orang memiliki setara peluang untuk sukses. Rekan satu tim saling membantu untuk mempersiapkan, tetapi mungkin tidak saling membantu selama berlaku untuk semua kelas dan semua mata pelajaran di sekolah. Menurut De Vries dkk., (1980), teknik ini adalah yang paling tepat untuk mengajar dengan baik tujuan dengan satu jawaban yang benar, seperti perhitungan dan aplikasi matematika, penggunaan bahasa dan mekanika, geografi dan keterampilan peta, dan konsep sains". Contoh teknik TGT yang dapat digunakan adalah kuis kompetisi dan tes untuk pelajar individu (Bernaus dan Gardner, 2008).

Menurut Piaget (dalam Rahayu, 2021), permainan tidak hanya membantu anak dalam mempelajari pengetahuan atau keterampilan baru, tetapi juga menjadi sarana untuk mengasah kembali kemampuan yang sudah dimiliki sebelumnya di luar konteks bermain. Melalui aktivitas bermain, peserta didik dapat melatih

berbagai kompetensi dan keahlian dalam suasana yang menyenangkan dan bebas tekanan. Piaget meyakini bahwa struktur kognitif perlu dilatih secara aktif, dan bermain merupakan salah satu cara yang efektif untuk melatih aspek kognitif tersebut. Meskipun permainan bukan satu-satunya faktor utama dalam perkembangan kognitif, tetapi peranannya sangat penting dalam mendukung proses tersebut.

Menurut Piaget tahapan bermain kognitif anak dibagi menjadi beberapa fase perkembangan. Pertama, *Sensory Motor Play* atau *functional play* yang terjadi pada usia 0–2 tahun, anak bermain dengan mengandalkan panca indera, perasaan, gerakan tubuh, serta otot-otot besar. Kedua, *Constructive Play* yang berkembang pada usia 3–6 tahun, yaitu kegiatan bermain yang melibatkan aktivitas membangun atau menyusun sesuatu. Ketiga, *Dramatic Play* atau *make-believe play* pada usia 3–7 tahun, ditandai dengan anak bermain pura-pura dan meniru peran atau aktivitas orang-orang yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Terakhir, *Games with Rules* yang umumnya muncul pada usia 6–11 tahun, anak mulai bermain dengan mengikuti aturan, baik yang disederhanakan maupun aturan resmi dalam suatu permainan atau olahraga.

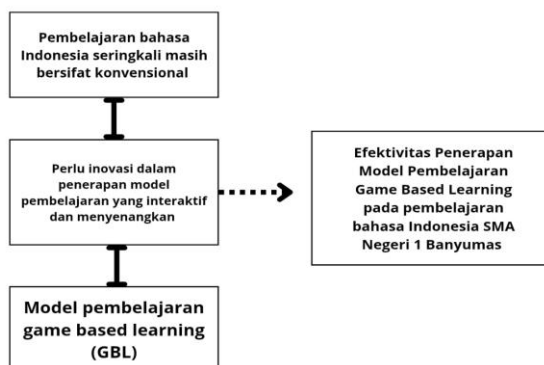
Peserta didik usia 12–15 tahun termasuk dalam tahap operasional formal menurut teori perkembangan kognitif Piaget. Pada tahap ini, mereka mulai bisa berpikir secara abstrak, logis, dan sistematis. Bentuk permainan yang sesuai dengan tahap ini biasanya bukan lagi bermain pura-pura atau membangun balok, tapi permainan yang berbasis strategi, aturan kompleks, kompetisi, dan simulasi, seperti *game* edukatif, debat, pemecahan masalah, atau kuis berbasis *game*.

Rahayu (2021) menyatakan bahwa aktivitas bermain dan bergerak merupakan kegiatan yang paling disukai oleh anak-anak. Pada keseharian mereka, aktivitas semacam ini tidak bisa dilepaskan dari penggunaan berbagai anggota tubuh. Setiap anak juga memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam menggerakkan dan memanfaatkan bagian tubuh mereka secara optimal. Menurut Bonwell (dalam Rahayu, 2021), melalui aktivitas bermain fisik, anak dapat mengalami kemajuan dalam pertumbuhan dan perkembangan tubuh, seperti peningkatan berat dan

tinggi badan, serta meningkatnya kualitas kekuatan otot, meskipun jumlah serabut otot dan bentuknya cenderung tidak berubah secara signifikan.

## 2.9 Kerangka Berpikir

Berdasarkan uraian teori di atas, dapat disusun kerangka berpikir sebagai berikut.



**Gambar 2.2 Kerangka Berpikir**

Pembelajaran Bahasa Indonesia yang masih bersifat konvensional menjadi titik awal munculnya permasalahan dalam penelitian ini. Pendekatan yang kurang variatif dan cenderung satu arah membuat peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar sehingga berdampak pada rendahnya minat dan hasil belajar mereka. Kondisi ini mendorong perlunya inovasi dalam penerapan model pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Salah satu model yang dianggap mampu menjawab kebutuhan tersebut adalah *Game Based Learning* (GBL), yaitu pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik.

Dalam kerangka berpikir ini, model pembelajaran GBL berperan sebagai variabel bebas yang diterapkan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Dampak dari penerapan GBL kemudian dianalisis melalui dua variabel terikat, yaitu minat belajar dan hasil belajar peserta didik. Kedua variabel tersebut menjadi indikator utama dalam menilai keberhasilan atau efektivitas model pembelajaran GBL. Dengan demikian, hubungan antar komponen dalam kerangka berpikir ini membentuk alur logis yang dimulai dari identifikasi masalah, penentuan solusi

(GBL), penerapan model, hingga penilaian efektivitas berdasarkan pengaruhnya terhadap minat dan hasil belajar peserta didik.

Model ini diyakini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, meningkatkan motivasi, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, GBL juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk belajar sambil bermain, berpikir kritis, dan bekerja sama secara kompetitif maupun kolaboratif. Pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya di SMP Negeri 1 Sukoharjo, penerapan GBL diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, baik dari sisi pemahaman konsep materi, partisipasi peserta didik dalam kelas, maupun peningkatan motivasi belajar secara kuantitatif. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian untuk mengkaji sejauh mana efektivitas penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dapat memberikan dampak positif terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah tersebut.

## **2.10 Hipotesis Penelitian**

H<sub>1</sub>: Terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) pada materi teks eksplanasi kelas XI SMA Negeri 1 Banyumas.

H<sub>0</sub>: Tidak terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) pada materi teks eksplanasi kelas XI SMA Negeri 1 Banyumas.

### **III. METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Dasar metodologis untuk pelaksanaan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini dikenal sebagai pendekatan positivis. Menurut Sugiyono (2024), metode ini dikategorikan sebagai metode ilmiah (*scientific method*) karena telah memenuhi prinsip-prinsip keilmuan, yaitu bersifat konkret, objektif, terukur, rasional, sistematis, serta dapat direplikasi (diulang). Dalam penelitian kuantitatif, populasi atau sampel dipelajari melalui penggunaan peralatan penelitian untuk mengumpulkan data, yang kemudian dianalisis secara statistik untuk mengevaluasi hipotesis.

Proses penelitian kuantitatif berlangsung secara deduktif sebagai upaya menjawab rumusan masalah dan hipotesis penelitian. Hipotesis tersebut selanjutnya dibuktikan dengan melakukan penelitian dengan menggunakan instrumen sebagai alat penelitian. Menurut Sugiyono (2024), dua pendekatan utama yang digunakan dalam penelitian kuantitatif adalah metode survei dan metode eksperimental. Sementara pendekatan survei digunakan untuk mengumpulkan data permukaan, metode eksperimental biasanya digunakan untuk mengamati sejauh mana pengaruh pada suatu variabel. Pendekatan penelitian kuantitatif merupakan fokus utama dari penelitian ini. Jenis penelitian ini digunakan untuk menilai seberapa baik paradigma pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dalam mempengaruhi hasil belajar dan minat belajar peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Banyumas.

### 3.2 Desain Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*. Menurut Sugiyono (2024), penelitian *One Group Pretest-Posttest Design* memberikan perlakuan terhadap satu kelas, yaitu kelas eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui efektifitas terhadap variabel.

Desain penelitian *Non Equivalent Control Group Design* digunakan dalam penelitian ini, yang menyiratkan bahwa dua jenis tes yang berbeda akan dilakukan yaitu tes pertama (*pretest*) sebelum perlakuan dan tes terakhir (*posttest*) setelah perlakuan. Sugiyono (2009) memberikan deskripsi berikut tentang strategi penelitian ini.

<b>O1 X O2</b>
----------------

Keterangan:

- O1 : Nilai *pretest* sebelum diberikan perlakuan
- O2 : Nilai *posttest* setelah diberikan perlakuan
- X : Perlakuan (penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning*)
- (O2–O1) : Efektivitas model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) pada kelas XI.

### 3.3 Populasi dan Sampel

#### 3.3.1 Populasi

Seluruh peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Banyumas tahun ajaran 2025/2026 menjadi populasi dalam penelitian ini. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi, SMA Negeri 1 Banyumas terdiri atas lima kelas paralel dengan masing-masing berisi sekitar 25 peserta didik, jumlah total populasi mencapai 380 peserta didik. Pemilihan kelas XI sebagai populasi didasarkan pada pertimbangan bahwa pada tingkat ini, peserta didik sudah memiliki kemampuan dasar dalam berbahasa Indonesia yang cukup untuk mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis game (*Game Based Learning*), serta merupakan kelas yang sesuai dengan kurikulum yang sedang diterapkan di sekolah tersebut. Berikut populasi penelitian di SMA Negeri 1 Banyumas.

**Tabel 3.1 Populasi Penelitian**

No.	Kelas	Peserta Didik
1.	XI 1	26
2.	XI 2	26
3.	XI 3	25
4.	XI 4	26
5.	XI 5	25

### 3.3.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2024), sampel merupakan sebagian dari jumlah serta karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas yang memperoleh perlakuan melalui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL). Dalam hal ini adalah kelas XI 3. Penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling* dengan metode pengambilan sampel secara acak (*random sampling*) dengan mengocok dadu. Pada penelitian ini, ditetapkan kelas XI 3 sebagai kelas eksperimen yang terdiri atas 25 peserta didik. Adapun rincian jumlah sampel untuk kedua kelas tersebut disajikan berikut ini.

**Tabel 3.2 Jumlah Sampel Penelitian**

No	Kelas	Peserta Didik
1	Kelas Eksperimen XI 3	25

### 3.4 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2009), variabel penelitian merupakan inti permasalahan yang akan diteliti dan dipelajari secara lebih mendalam untuk mendapatkan suatu kesimpulan. Variabel dapat berupa sesuatu yang dapat diukur, dihitung, dikategorikan, dan dinyatakan dalam bentuk angka. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL), sedangkan variabel terikat (Y) berupa hasil belajar peserta didik. Untuk

mempermudah proses pengumpulan data dalam penelitian ini, maka setiap variabel yang digunakan perlu dijabarkan secara operasional. Definisi operasional masing-masing variabel dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

1. Model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) (Variabel bebas)

Perlakuan yang diberikan kepada peserta didik berupa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) untuk membantu proses pembelajaran teks eksplanasi. Permainan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Temukan Kartu, Media Gimkit, dan Bermain Simak Jawab. Model pembelajaran ini akan diterapkan dan diobservasi selama pembelajaran berlangsung. Hasil akhir akan didapat ketika nilai *posttest* sudah didapatkan, maka akan terlihat mode pembelajaran ini efektif atau tidak untuk diterapkan di SMA Negeri 1 Banyumas.

2. Hasil belajar peserta didik dalam belajar teks eksplanasi (variabel terikat)

Hasil belajar dimaknai sebagai tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pembelajaran Bahasa Indonesia setelah mengikuti rangkaian proses pembelajaran, baik pada tahap sebelum maupun sesudah pemberian melakukan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL). Pengukuran hasil belajar dalam penelitian ini difokuskan pada perolehan nilai peserta didik yang diperoleh melalui tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) untuk melihat peningkatan hasil belajar setelah penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL).

### **3.5 Instrumen Penelitian**

Menurut Wardhana (2023), instrumen dalam penelitian kuantitatif merupakan sarana untuk mengumpulkan data dalam studi yang bersifat kuantitatif. Data yang dikumpulkan melalui instrumen tersebut kemudian diolah dan dianalisis menggunakan metode statistik sehingga hasil yang diperoleh bersifat objektif dan ilmiah. Penelitian ini menggunakan tes (*pretest* dan *posttest*) berupa soal tertulis materi teks eksplanasi. Berikut merupakan instrumen penelitian tes.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Tes

No	Aspek	Indikator	Jenis Teks	Pretest		Posttest	
				Tingkat Kognitif	No. Butir	Tingkat Kognitif	No butir
1	Memahami struktur teks eksplanasi	Peserta didik dapat memahami struktur teks eksplanasi	Pilihan ganda	C1	1	C2	1
				C2	5	C1	7
				C3	8	C2	13
				C2	13	C1	17
2	Memahami konjungsi kausalitas dan konjungsi kronologis	Peserta didik dapat memahami konjungsi kausalitas dan kronologis dalam teks eksplanasi	Pilihan ganda	C3	2	C3	2
				C3	11	C3	5
				C3	14	C2	11
				C2	18	C3	14
				C3	20	C3	19
3	Mengetahui kata benda fenomena dan non fenomena	Peserta didik dapat mengenali kata benda fenomena dan non fenomena	Pilihan ganda	C4	3	C6	6
				C6	15	C3	9
				C3	16	C4	16
4	Menganalisis teks eksplanasi	Peserta didik dapat menganalisis teks eksplanasi	Pilihan ganda	C3	7	C4	8
				C5	9	C3	15
				C4	12	C5	18
				C5	19	C5	20
5	Mengevaluasi gagasan teks eksplanasi	Peserta didik dapat mengevaluasi gagasan dari teks eksplanasi	Pilihan ganda	C2	4	C2	3
				C3	6	C3	4
				C2	10	C2	10
				C2	17	C2	12

Berdasarkan tabel kisi-kisi instrumen penilaian tersebut, berikut disajikan tabel klasifikasi tingkat kognitif yang menunjukkan tingkat kognitif pada distribusi soal.

**Tabel 3.4 Klasifikasi Tingkat Kognitif Instrumen Soal *Pretest***

<b>Tingkat Kognitif</b>	<b>Nomor Soal</b>	<b>Jumlah</b>
C1	1	1
C2	5,13,18,4,10,17	6
C3	8,2,11,14,20,16,7,6	8
C4	3 dan 12	2
C5	9 dan 19	2
C6	15	1

**Tabel 3.5 Klasifikasi Tingkat Kognitif Instrumen Soal *Posttest***

<b>Tingkat Kognitif</b>	<b>Nomor Soal</b>	<b>Jumlah</b>
C1	7 dan 17	2
C2	1, 3, 13, 11, 10, 12	6
C3	2, 5, 14, 19, 9, 15, 4	7
C4	16 dan 8	2
C5	18 dan 20	2
C6	6	1

### **3.6 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Adapun penjelasan dari masing-masing teknik pengumpulan data tersebut diuraikan sebagai berikut.

#### 1. Tes

Tes dilakukan dua kali yaitu *pretest* dan *posttest*. Hasil dari tes ini yang akan dijadikan data utama untuk melihat adanya efektivitas dalam penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* di SMA Negeri 1 Banyumas. *Pretest* dilakukan sebelum kelas mendapat perlakuan, sedangkan *posttest* dilakukan setelah kelas mendapat perlakuan. Tes ini dilakukan di satu kelas eksperimen.

#### 2. Observasi

Observasi ini dilakukan untuk mengamati dan mencermati aktivitas peserta didik selama penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berlangsung.

#### 3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa foto atau video. Dokumentasi juga dilakukan untuk mengarsipkan pelaksanaan *pretest* dan *posttest*.

### 3.7 Prosedur Penelitian

Langkah-langkah pembelajaran dalam penelitian ini penting untuk memberikan panduan yang sistematis dalam penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara terarah, tersruktur, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, langkah-langkah tersebut berfungsi agar penelitian dapat direplikasikan oleh penelitian lain maupun diterapkan oleh pendidik dalam praktik pembelajaran di kelas. Berikut ini langkah-langkah pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* pada penelitian ini.

#### 1. Pertemuan 1

Kegiatan pendahuluan:

- 1) Pendidik membuka pelajaran dengan salam dan doa
- 2) Pendidik memeriksa presensi
- 3) Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai

Kegiatan inti

- 1) Pendidik menjelaskan kosep pembelajaran dengan model *Game Based Learning*
- 2) Pendidik menjelaskan maksud dari teks eksplanasi dan menautkannya dalam kehidupan sehari-hari

Kegiatan penutup

- 1) Pendidik bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari pada pertemuan ini.
- 2) Pendidik memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bertanya jika ada penjelasan yang kurang jelas dan belum paham.
- 3) Pendidik menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya
- 4) Pendidik menutup pembelajaran dengan berdoa dan salam.

## 2. Pertemuan 2: Menyimak Teks Eksplanasi

Kegiatan pendahuluan:

- 1) Pendidik membuka pelajaran dengan salam dan doa
- 2) Pendidik memeriksa presensi
- 3) Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai

Kegiatan inti

- 1) Pendidik menjelaskan materi tentang teks eksplanasi, ciri-ciri dan strukturnya
- 2) Pendidik menjelaskan permainan Simak-Jawab
- 3) Pendidik memperdengarkan sebuah audio teks eksplanasi melalui pengeras suara kepada peserta didik
- 4) Peserta didik menyimak dengan seksama, audio hanya diputar sebanyak dua kali
- 5) Pendidik memberikan aba-aba untuk peserta didik mengambil kertas pertanyaan yang sudah ditempelkan di setiap sudut kelas.
- 6) Setiap peserta didik diperkenankan untuk menjawab setiap pertanyaan
- 7) Kertas pertanyaan yang didapatkan selanjutnya ditempel pada lembar HVS beserta jawaban dari peserta didik
- 8) Peserta didik yang sudah selesai menjawab pertanyaan, jawaban dapat dikumpulkan ke pendidik
- 9) Pendidik membagikan kembali lembar jawaban peserta didik secara acak
- 10) Pendidik dan peserta didik berdiskusi bersama terkait lembar jawaban yang sudah dibagikan tersebut

Kegiatan penutup

- 1) Pendidik bersama peserta didik berdiskusi tentang materi pertemuan hari ini.
- 2) Pendidik memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bertanya jika ada penjelasan yang kurang jelas dan belum paham.
- 3) Pendidik menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya
- 4) Pendidik menutup pembelajaran dengan berdoa dan salam.

### 3. Pertemuan 3: Membaca Teks Eksplanasi

Kegiatan pendahuluan:

- 1) Pendidik membuka pelajaran dengan salam dan doa
- 2) Pendidik memeriksa presensi
- 3) Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai

Kegiatan inti

- 1) Pendidik menjelaskan materi tentang struktur teks struktur dan kata benda dalam teks eksplanasi
- 2) Pendidik menjelaskan tata cara menggunakan *website* Gimkit sebagai media pembelajaran
- 3) Menggunakan permainan Gimkit bernama *Don't Look Down*
- 4) Peserta didik menjawab beberapa pertanyaan untuk terus naik ke posisi atas
- 5) Peserta didik dengan posisi teratas dan poin tertinggi merupakan pemenangnya

Kegiatan penutup

- 1) Pendidik bersama peserta didik berdiskusi tentang materi pertemuan hari ini.
- 2) Pendidik memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bertanya jika ada penjelasan yang kurang jelas dan belum paham.
- 3) Pendidik menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya
- 4) Pendidik menutup pembelajaran dengan berdoa dan salam.
- 5) Pendidik melakukan tanya jawab sebelum pulang, siswa yang berhasil menjawab akan pulang lebih dulu dan mendapatkan bintang penghargaan

### 4. Pertemuan 4: Membaca Teks Eksplanasi

Kegiatan pendahuluan:

- 1) Pendidik membuka pelajaran dengan salam dan doa
- 2) Pendidik memeriksa presensi

3) Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai

Kegiatan inti

- 1) Pendidik menjelaskan materi tentang kata benda pada teks eksplanasi
- 2) Pendidik menjelaskan aturan bermain Temukan Kartu
- 3) Pendidik mengacak kartu sebelum dibagikan ke peserta didik. Kartu tersebut berisi potongan-potongan teks eksplanasi. Potongan tersebut harus dijadikan satu agar membentuk kesatuan teks eksplanasi yang sesuai dengan strukturnya
- 4) Setelah kartu diacak, pendidik memberikan instruksi kepada peserta didik untuk maju ke depan mengambil kartu
- 5) Setelah semua peserta didik mendapat kartu, pendidik memberikan aba-aba memulai permainan
- 6) Setiap peserta didik memulai permainan dengan mencari potongan kartu yang sesuai pada temannya yang lain
- 7) Peserta didik yang telah menemukan potongan kartu selanjutnya membentuk satu kelompok
- 8) Setelah semua kelompok berhasil terbentuk, pendidik memberikan instruksi untuk menempelkan potongan tersebut pada kertas HVS sesuai dengan struktur teks eksplanasi
- 9) Melalui teks tersebut, peserta didik diinstruksikan juga untuk mencari gagasan utama, kata benda fenomena dan non fenomena dan konjungsi
- 10) Kelompok yang telah selesai boleh langsung mengumpulkan hasil kerjanya kepada pendidik

Kegiatan penutup

- 1) Pendidik bersama peserta didik berdiskusi tentang materi pertemuan hari ini.
- 2) Pendidik memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bertanya jika ada penjelasan yang kurang jelas dan belum paham.
- 3) Pendidik menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya
- 4) Pendidik menutup pembelajaran dengan berdoa dan salam.

## 5. Pertemuan 5: Menulis Teks Eksplanasi

Kegiatan pendahuluan:

- 1) Pendidik membuka pelajaran dengan salam dan doa
- 2) Pendidik memeriksa presensi
- 3) Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai

Kegiatan inti

- 1) Pendidik menjelaskan materi tentang gagasan pada teks eksplanasi
- 2) Pendidik memberikan instruksi kepada peserta didik membaca teks eksplanasi di media *online*, memahami pola strukturnya, gagasan utamanya, kata benda yang digunakan, dan konjungsinya
- 3) Setelah membaca, mereka diminta untuk menulis teks eksplanasi sesuai dengan kaidah penulisan teks eksplanasi
- 4) Mereka diberi kebebasan untuk menulis di *platform* media sosial mereka
- 5) Setelah semua selesai, pendidik meminta beberapa dari mereka untuk membacakan teks eksplanasi buatannya
- 6) Pendidik juga memberikan pertanyaan-pertanyaan terkait teks tersebut

Kegiatan penutup

- 1) Pendidik bersama peserta didik berdiskusi tentang materi pertemuan hari ini.
- 2) Pendidik memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bertanya jika ada penjelasan yang kurang jelas dan belum paham.
- 3) Pendidik menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya
- 4) Pendidik menutup pembelajaran dengan berdoa dan salam.

## 6. Pertemuan 6: Berbicara Teks Eksplanasi

Kegiatan pendahuluan:

- 1) Pendidik membuka pelajaran dengan salam dan doa
- 2) Pendidik memeriksa presensi
- 3) Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai

Kegiatan inti

- 1) Pendidik melakukan tanya jawab terkait materi yang diajarkan dari awal hingga pertemuan hari ini
- 2) Pendidik meminta setiap peserta didik maju ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil menulis teks eksplanasinya pada pertemuan sebelumnya
- 3) Peserta didik maju ke depan kelas per 4 orang
- 4) Pendidik akan menanyai berbagai hal yang berkenaan dengan teks eksplanasi yang sudah mereka buat
- 5) Penampilan, performa menjawab, dan kebaikan dalam menulis teks eksplanasi menjadi penilaian

#### Kegiatan penutup

- 1) Pendidik bersama peserta didik berdiskusi tentang materi pertemuan hari ini.
- 2) Pendidik memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bertanya jika ada penjelasan yang kurang jelas dan belum paham.
- 3) Pendidik menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya
- 4) Pendidik memberikan *reward* kepada peserta didik karena berakhirnya pertemuan untuk teks eksplanasi
- 5) Pendidik menutup pembelajaran dengan berdoa dan salam.

### **3.8 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas**

#### **3.8.1 Uji Validitas**

Menurut Sugiyono (2019), validitas instrumen berkaitan dengan tingkat ketepatan alat ukur dalam merepresentasikan aspek yang akan diukur dalam suatu penelitian. Oleh karena itu, pengujian validitas diperlukan untuk memastikan bahwa instrumen memiliki kelayakan dan kesesuaian penelitian. Dalam penelitian pengujian validitas instrumen dilakukan menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment* untuk mengetahui indeks validitas setiap butir soal. Rumus pengujian validitas tersebut disajikan sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{n \sum x_i y_i - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{(n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2)(n \sum y_i^2 - (\sum y_i)^2)}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  : Korelasi antara x dengan y

$x_i$  : Nilai x ke-i

$y_i$  : Nilai y ke-i

$n$  : Banyaknya nilai

Butir soal dinyatakan valid apabila memenuhi kriteria nilai signifikansi yang disesuaikan dengan banyaknya responden. Uji coba dalam penelitian ini menggunakan program aplikasi, yaitu SPSS.

### 3.8.2 Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2019), uji reliabilitas merupakan suatu hasil pengukuran dengan objek yang sama dan menghasilkan data yang sama. Berikut rumus uji reliabilitas menggunakan Alpha Cronbach's

$$r_x = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left[ 1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma 1^2} \right]$$

Keterangan:

$r_x$  : Reliabilitas instrumen

$K$  : Jumlah butir pertanyaan

$\sum \sigma b^2$  : Jumlah variabel pada butir

$\sigma 1^2$  : Varian total

Berikut kriteria indeks koefisien pada uji reliabilitas dengan rumus Alpha Cronbach's.

1. Nilai 0,00 s/d 0,20 data sangat tidak reliabel
2. Nilai 0,21 s/d 0,40 data reliabel rendah
3. Nilai 0,40 s/d 0,599 data cukup reliabel

4. Nilai 0,60 s/d 0,799 data reliabel tinggi
5. Nilai 0,80 s/d 1,00 data sangat reliabel

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan program aplikasi *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS).

### 3.9 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik deskriptif dan inferensial. Berikut langkah-langkahnya.

#### 1. Analisis Deskriptif

Setelah data terkumpul, dilakukan analisis deskriptif untuk menyajikan informasi secara terstruktur dan jelas.

#### 2. Uji Normalitas

Validitas hasil penelitian sangat bergantung pada normalitas data, sebab hanya data yang berdistribusi normal yang dinilai layak untuk dijadikan dasar dalam pengujian model-model empiris. Uji Shapiro Wilk dipilih karena data yang diperoleh  $< 50$ .

$$T_3 = \frac{1}{D} \left[ \sum_{i=1}^k a_i (X_{n-i+1} - X_i) \right]^2$$

Keterangan:

D: Koefisien test Shapiro Wilk

$X_1$ : Angka ke 1 pada data

$X$ : Rata-rata data

$T_3$ : Konversi statistik Shapiro Wilk

Data dianggap berdistribusi normal apabila nilai signifikansinya  $> 0,05$  sehingga hipotesis normalitas dapat diterima dan  $H_0$  diterima. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi berada di  $< 0,05$  maka data dikatakan tidak normal dan  $H_0$  ditolak.

#### 3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama atau tidak. Berikut ini rumus uji homogenitas dengan uji *levene statistic*.

$$W = \frac{(n_1 - 1)\bar{Z}_1^2 + \dots + (n_k - 1)\bar{Z}_k^2}{n - k}$$

Keterangan:

W = Statistik uji *levenne*

n = Jumlah peserta didik

k = banyaknya kelas

Z<sub>i</sub> = Penyimpangan terhadap mean atau mean yang dimodifikasi untuk kelompok ke-i

N<sub>i</sub> = Jumlah pengamatan pada kelompok ke-i

Hasil dari pengambilan uji homogenitas adalah sebagai berikut.

- 1) Jika nilai signifikansi <0.05 maka data tidak bersifat homogen
- 2) Jika nilai signifikansi >0.05 maka data bersifat homogen

#### 4. Uji Hipotesis

Untuk menentukan apakah hipotesis sebelumnya sudah kuat dan terbukti maka dilakukan uji hipotesis untuk menghasilkan kesimpulan. Hipotesis yang akan diuji pada penelitian ini adalah keefektifan model pembelajaran *Game Based Learning* peserta didik menggunakan rumus uji t.

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S^2_1}{n_1} + \frac{S^2_2}{n_2}}}$$

Keterangan:

X<sub>1</sub> : Kelompok eksperimen rata-rata

X<sub>2</sub> : Kelompok kontrol rata-rata

S<sup>2</sup><sub>1</sub>, S<sup>2</sup><sub>2</sub> : Variasi masing-masing kelompok

n<sub>1</sub>, n<sub>2</sub> : Sampel

- 1) Jika nilai  $Sig < 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan terdapat pengaruh yang signifikan hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*.
- 2) Jika nilai  $Sig > 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan tidak terdapat pengaruh yang signifikan hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*.

#### 5. Uji Keacakan Data (*Run-Test*)

Uji keacakan data (*run test*) merupakan salah satu uji statistik nonparametrik yang digunakan untuk mengetahui apakah suatu data tersusun secara acak (random) atau tidak. Hasil uji ditentukan dengan membandingkan nilai  $Z$  hitung dengan  $Z$  tabel pada taraf signifikansi tertentu. Jika nilai  $Z$  hitung berada dalam rentang penerimaan, maka data dinyatakan acak. Sebaliknya, jika nilai  $Z$  hitung berada di luar rentang tersebut, maka data dinyatakan tidak acak. Berikut rumus uji  $Z$  (*Run-Test*)

$$Z = \frac{R - \mu R}{\sigma R}$$

Keterangan:

- $Z$  : Nilai statistik (nilai  $Z$  hitung)
- $R$  : Jumlah *Run* (banyaknya urutan tanda yang sama secara berurutan)
- $\mu R$  : Nilai rata-rata (mean) dari jumlah *run*
- $\sigma R$  : Standar deviasi dari jumlah *run*

#### 6. Uji Mann-Whitney U

U test ini digunakan jika syarat uji t tidak terpenuhi, data tidak normal, dan data tidak homogen maka dapat menggunakan uji Mann-Whitney U sebagai alternatif untuk mengetahui dua kelompok median yang berbeda. Berikut rumus uji Mann-Whitney U.

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - R_1$$

Keterangan:

- $n_1$  : Kelompok eksperimen
- $n_2$  : Kelompok kontrol
- $R_1$  : Jumlah rangking kelompok eksperimen

## V. PENUTUP

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Keefektifan tersebut terlihat dari perolehan nilai *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pretest*, sehingga menunjukkan adanya perubahan positif dalam penguasaan materi oleh peserta didik. Selain peningkatan hasil belajar, penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* juga memberikan dampak positif terhadap keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik menunjukkan partisipasi yang lebih aktif, antusias, dan responsif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Dengan demikian, tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*, dapat dinyatakan telah tercapai. Model pembelajaran *Game Based Learning* terbukti efektif dan layak digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya pada pembelajaran yang membutuhkan keterlibatan aktif dan pemahaman konsep secara optimal.

### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, berikut beberapa saran yang dapat dilakukan untuk mendukung kualitas pembelajaran.

#### 1. Bagi Pendidik

Model pembelajaran *game based learning* dapat dijadikan strategi pembelajaran bagi peserta didik karena mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan demi meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Pendidik bisa menyiapkan jenis permainan sesuai materi yang akan diajarkan, mengatur waktu pelaksanaan, serta mengombinasikan permainan dengan metode lain agar pembelajaran tetap menarik dan variatif. Pendidik juga dapat memberikan instruksi kepada peserta didik untuk menyusun teks secara mandiri namun dalam konteks permainan.

#### 2. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik, diharapkan mereka dapat lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas setelah penerapan model pembelajaran *game based learning*. Keaktifan, kerja sama, dan kesiapan peserta didik juga menjadi poin utama dalam keberhasilan penerapan model pembelajaran *game based learning*. Peserta didik juga dapat memanfaatkan media permainan sebagai sarana latihan mandiri di rumah guna memperkuat pemahaman materi.

#### 3. Bagi Sekolah

Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi sekolah sebagai alternatif penerapan model pembelajaran *game based learning* dalam pembelajaran teks eksplanasi kelas XI untuk meningkatkan keterlibatan aktif dan hasil belajar peserta didik.

#### 4. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan atau referensi untuk mengembangkan penelitian serupa pada materi atau jenjang yang berbeda. Peneliti lainnya diharapkan dapat menggunakan sampel yang lebih luas, menambahkan jenis permainan yang lebih kompleks. Peneliti lain juga dapat menambahkan metode pengumpulan data lain seperti wawancara untuk memperkaya temuan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Fattah Nasution, Setia Ningsih, Mona Febrica Silva, Leli Suharti, & Jekson Parulian Harahap. (2023). Konsep Dan Implementasi Kurikulum Merdeka. *COMPETITIVE: Journal of Education*, 2(3), 201–211. <https://doi.org/10.58355/competitive.v2i3.37>
- Agustina, E. S. (2023). Paradigma Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka. *Prosiding Pertemuan Ilmiah Bahasa Dan Sastra Indonesia*, Untukmu Guruku.
- Amalia, N., & Ibrahim, N. (2022). Pendampingan Pengenalan Kartu (Huruf-Kata-Kalimat) Terintegrasi Aika Melalui Permainan Bahasa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Akademisi*, 1(3), 64-74.
- Andika, N. L. P., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2025). Studi literatur review: Peran media game based learning terhadap pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1 Februari), 799-812.
- Ahdar. (1999). Belajar dan Pembelajaran. In *New Scientist* (Vol. 162, Issue 2188).
- Buchori, I., Sirrulhaq, S., & Solihutaufa, E. (2021). Model dan strategi pembelajaran.
- Brilian, I. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pena Karakter*, 6(2), 37–42. <https://doi.org/10.62426/vkk4a791>
- Didiyanto, D. (2017). Paradigma Pengembangan Kurikulum Pai Di Lembaga Pendidikan. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 122–132. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v1i2.740>
- Hartt, M., Hosseini, H., & Mostafapour, M. (2020). Game on: Exploring the effectiveness of game-based learning. *Planning Practice & Research*, 35(5), 589-604.

- Isnawati, I., Nurwahidin, M., Samhati, S., & Riswandi, R. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Problem Based Learning pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy*, 10(3), 890-901.
- Khairunnisa, K., Samhati, S., & Putri, A. S. (2025). Dukungan teknologi untuk meningkatkan produktivitas menulis akademik. *Jurnal Vokatif: Pendidikan Bahasa, Kebahasaan, Dan Sastra*, 2(2), 71-78.
- Khoirurrijal, K., Fadriati, F., Sofia, S., Anisa Dwi, M., Sunaryo, G., Abdul, M., ... & Suprapno, S. (2022). *Pengembangann Kurikulum Merdeka*. Malang: Literasi Nusantara Abadi
- Laily Saharani, E.F Sari, N. . K. (2024). *MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL DENGAN MODEL PEMBELAJARAN FUN LEARNING SISWA KELAS V SDN PEKUNDEN SEMARANG. 11*, 481–488.
- Muna, W. (2014). Kartu Permainan: Media Pembelajaran Bahasa Arab Kontekstual. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 84-100.
- Pho, A., & Dinscore, A. (2015). Game-based learning. *Tips and trends*, 2, 1-5.
- Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020). Pembelajaran Saintifik: Berbasis Game-Based Learning. In *Journal GEEJ* (Vol. 7, Issue 2).
- Putrawangsa, S., & Dkk, siti N. (2019). Buku Strategi Pembelajaran. In *Cv. Reka Karya Amerta* (Issue April, pp. 1–107).
- Putri, D., Samhati, S., Widodo, M., Ariyani, F., & Rusminto, N. E. (2025). Efektivitas E-LKPD Berdiferensiasi dalam Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Berbasis Project Based pada Siswa Kelas VII SMP. *ESTETIK: Jurnal Bahasa Indonesia*, 8(1), 40-51.
- Rahayu, D. P. (2021). Every child will experience a period of growth which is usually called the golden age . During this period , children will experience exponential growth in almost all aspects of their development , including cognitive aspects . Giving children the right s. *Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan, Dan Gizi Anak Usia Dini*, 2(1), 49–56.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret kurikulum merdeka, wujud

- merdeka belajar di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174-7187.
- Rusydi, F. M., & Hidayah, R. Penerapan Metode Game Based Learning (GBL) dengan Media GimKit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Kerjasama di Lingkunganku Kelas IV SDN 1 Karangduwur 2024/2025. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(3).
- Septyana, R., Nuzula, S. F., & Gusanti, Y. (2024). Peningkatan asesmen formatif melalui pemanfaatan media gamifikasi Gimkit terhadap hasil belajar peserta didik SMPN 24 Malang. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(4), 7.
- Subroto, D. E., Bartoszeck, A., & Arsyad, M. (2024). Unlocking the Potential of Game Based Learning Education in Junior High School Indonesia. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Psikologi*, 1(3), 160-169.
- Syarof, R., Sukartiningsih, W., & Subrata, H. (2026). ntegrasi Permainan Simak Kata Dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Cerita Rakyat Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(1), 44-51.
- Tobias, S., Fletcher, J. D., & Wind, A. P. (2013). Game-based learning. *Handbook of research on educational communications and technology*, 485-503.
- Vhalery, R., Setyastanto, A. M., & Leksono, A. W. (2022). Kurikulum merdeka belajar kampus merdeka: Sebuah kajian literatur. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 185-201.
- Wahyudin, D., Subkhan, E., Malik, A., Hakim, M. A., Sudiapermana, E., LeliAlhapip, M., Nur Rofika Ayu Shinta Amalia, L. S., Ali, N. B. V., & Krisna, F. N. (2024). Kajian Akademik Kurikulum Merdeka. *Kemendikbud*, 1–143.
- Wardhana, A. (2023). Instrumen Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif. In *Metodologi Penelitian Kesehatan* (Issue November).
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>