

Implementasi *Game Based Learning* pada Pembelajaran Teks Berita Kelas VII SMP

Dian Ilmiah Farika^{1*}, Muhammad Hifdil Islam², Magfirotul Hamdiah³
¹⁻³Program Studi Tadris Bahasa Indonesia, Universitas Islam Zainul Hasan Genggong,
Jawa Timur, Indonesia

Submission Track

Received: May 18, 2025
Final Revision: June 7, 2025
Accepted: June 10, 2025
Available Online: July 1, 2025

Keywords

Game-Based Learning; news articles; writing skills; interactive learning; cognitive skills; practical skills; social; psychological

*Corresponding Author:
deenqie7@gmail.com

Abstract

Indonesian language learning in the classroom often fails to attract students' interest. This can be attributed to several factors, such as the use of teaching methods or models that are still considered monotonous and do not directly involve students in activities. This study aims to describe the implementation of Game Based Learning in news text material for seventh grade students at SMP Negeri 1 Besuk, as well as to identify the obstacles encountered during the learning process. The background of this study is based on the low interest of students in Indonesian language learning due to the application of conventional teaching models that tend to be monotonous. Game-Based Learning was chosen because it offers an interactive and enjoyable learning approach that can increase student engagement. This study uses a descriptive qualitative method with data collection techniques such as observation, interviews, and documentation. The results of the study show that Game-Based Learning was conducted without the use of electronic media but utilized simple tools such as old newspapers and manila paper through several educational games, such as "News Cards," "Find the Pair," and "Young Journalist." Although students appeared active and enthusiastic, the study also identified some challenges, such as time constraints and limited electronic facilities at the school. Overall, the implementation of Game-Based Learning successfully created a fun, collaborative learning environment and encouraged students to be more active in understanding news text materials.

Abstrak

Pembelajaran bahasa Indonesia di kelas seringkali gagal menarik minat siswa. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti penggunaan metode atau model pembelajaran yang masih dianggap monoton dan tidak secara langsung melibatkan siswa dalam aktivitas. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi Game Based Learning pada materi teks berita untuk siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Besuk, serta mengidentifikasi hambatan yang dihadapi selama proses pembelajaran. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya minat siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia akibat penerapan model pengajaran konvensional yang cenderung monoton. Pembelajaran Berbasis Permainan dipilih karena menawarkan pendekatan pembelajaran interaktif dan menyenangkan yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pembelajaran Berbasis Permainan dilakukan tanpa menggunakan media elektronik, melainkan memanfaatkan alat sederhana seperti koran bekas dan kertas manila melalui beberapa permainan edukatif, seperti "Kartu Berita," "Cari Pasangan," dan "Jurnalis Muda." Meskipun siswa tampak aktif dan antusias, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan, seperti keterbatasan waktu dan fasilitas elektronik yang terbatas di sekolah. Secara keseluruhan, implementasi Pembelajaran Berbasis Permainan berhasil menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan kolaboratif, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam memahami materi teks berita.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP seringkali dihadapkan pada tantangan rendahnya minat belajar siswa. Pembelajaran Bahasa Indonesia kerap dinilai membosankan karena pendekatan mengajar yang masih bersifat satu arah dan kurang melibatkan aktivitas siswa (Sujinah, 2020; Praheto, et al., 2020). Salah satu faktor yang menyebabkan pembelajaran Bahasa Indonesia kurang diminati adalah penggunaan metode pengajaran yang tidak bervariasi dan kurang melibatkan partisipasi aktif peserta didik (Wahyuni and Herlinda, 2021; Darmuki, et al., 2023). Kondisi ini terutama terlihat pada materi teks berita yang membutuhkan pemahaman kompleks terhadap struktur 5W+1H dan kaidah kebahasaan. Dominasi metode ceramah dan ketergantungan berlebihan pada buku teks menjadi faktor utama yang menghambat keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Darmayanti, et al., 2024).

Pembelajaran teks berita dimulai di kelas VII SMP dengan fokus pada pemahaman teks faktual yang menyajikan peristiwa secara sistematis dan objektif. Teks ini memiliki struktur dasar (orientasi, peristiwa, sumber) dan wajib memuat unsur 5W+1H (*what, where, when, who, why, how*). Materi kelas VII mencakup analisis kebahasaan, penulisan, dan penggunaan media teks berita dengan tujuan agar siswa mampu (1) mengidentifikasi struktur dan unsur 5W+1H dalam teks berita, (2) menganalisis penggunaan bahasa dan kaidah kebahasaan dalam teks berita, serta (3) menghasilkan teks berita sendiri yang memenuhi kriteria kelengkapan unsur, ketepatan struktur, dan kejelasan informasi (Andini, et al., 2023; Listikal and Tamsin, 2023).

Berdasarkan observasi awal di SMP Negeri 1 Besuk, aktivitas pembelajaran teks berita masih bersifat satu arah. Guru cenderung menggunakan pendekatan konvensional dengan minim variasi media pembelajaran. Padahal, penelitian Purnomo (2022) menegaskan bahwa pembelajaran abad 21 menuntut pengintegrasian teknologi dan model yang berpusat pada siswa. Temuan ini diperkuat oleh Makransky, (2019); Kusuma, et al., (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan *game* dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar dibanding metode tradisional.

Game Based Learning muncul sebagai solusi inovatif untuk masalah ini. Model pembelajaran ini menggabungkan elemen permainan seperti tantangan, *reward system*, dan kompetisi sehat dalam desain pembelajaran. Konsep *Game Based Learning* menurut Charlier et al., (2013) merujuk pada penggunaan elemen-elemen permainan, baik secara digital maupun tradisional, sebagai sarana untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan sistem penilaian. Dalam perspektif Pho and Dinscore (2015) mengemukakan bahwa *Game Based Learning* mengadaptasi unsur-unsur permainan ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterikatan emosional siswa. Melalui pendekatan psikologi motivasi, *Game Based Learning* menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif (Hartt, et al., 2020; Adipat, et al., 2021). Pada hakikatnya, *Game Based Learning* dirancang sebagai kegiatan pembelajaran terstruktur yang secara bertahap membangun pemahaman dan memandu siswa menuju penguasaan kompetensi.

Studi Lisnaini, et al., (2024) membuktikan bahwa implementasi *Game Based Learning* pada materi berbasis teks mampu meningkatkan pemahaman konseptual siswa. Namun, penelitian terdahulu oleh Maulina, et al., (2023) hasil penelitian hanya berlaku untuk teks biografi, maka perlu diuji pada jenis teks lain seperti menulis berita. Kesenjangan penelitian ini semakin terlihat ketika membandingkan kebutuhan pembelajaran teks berita di SMP dengan praktik yang ada. Materi teks berita untuk kelas VII tidak hanya menuntut pemahaman struktural, tetapi juga kemampuan analisis dan produksi teks. Penelitian Kurniati (2023) mengungkapkan bahwa pendekatan konvensional kurang dapat mengembangkan keterampilan tersebut karena kurangnya

kesempatan bagi siswa untuk berlatih secara interaktif. Padahal, karakteristik generasi Z yang akrab dengan dunia digital justru membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan.

Penelitian ini hadir untuk mengisi celah akademik tersebut dengan tiga kontribusi utama. Pertama, implementasi *Game Based Learning* yang spesifik untuk pembelajaran teks berita di kelas VII SMP. Kedua, mengintegrasikan unsur kolaborasi dalam desain permainan untuk mengatasi masalah pembelajaran individualistik (Zhong, 2019; Sumarn and Peni, 2025). Ketiga, menyediakan panduan implementasi yang realistis untuk sekolah dengan fasilitas terbatas, mengacu pada kerangka tiga tahap yaitu persiapan, desain permainan, serta praktik dan evaluasi (Fernández-Raga et al., 2023).

Tujuan utama penelitian ini adalah mendeskripsikan implementasi *Game Based Learning* dalam pembelajaran menulis teks berita, sekaligus memetakan tantangan implementasinya. Dengan melibatkan siswa kelas VII SMP Negeri 1 Besuk sebagai subjek penelitian, kajian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris tentang manfaat *Game Based Learning* sekaligus rekomendasi praktis bagi guru Bahasa Indonesia. Hasil penelitian ini akan menjadi acuan berharga untuk pengembangan pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik siswa generasi digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk menganalisis penerapan *Game Based Learning* dalam pembelajaran teks berita di kelas VII SMP Negeri 1 Besuk. Penelitian melibatkan 26 siswa (15 laki-laki dan 11 perempuan) sebagai subjek, dengan fokus pada pengumpulan data mengenai persepsi siswa dan implementasi model pembelajaran tersebut. Data diperoleh melalui observasi langsung di kelas untuk melihat proses pembelajaran secara nyata. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama: observasi partisipatif untuk mengamati aktivitas pembelajaran di kelas, wawancara terstruktur dengan 6 siswa sebagai informan kunci, serta studi dokumen dan catatan lapangan. Data yang terkumpul kemudian dianalisis melalui tiga tahap: (1) reduksi data untuk menyaring informasi penting, (2) penyajian data untuk mempermudah pemahaman, dan (3) penarikan kesimpulan berdasarkan pola dan temuan yang relevan. Untuk memastikan keabsahan temuan penelitian, dilakukan pengecekan melalui empat kriteria menurut (Susanto, et al., 2023) pertama, *credibility* untuk menguji kebenaran data. Kedua, *transferability* untuk menilai kemungkinan penerapan temuan di konteks lain. Ketiga, *dependability* untuk memverifikasi konsistensi proses penelitian. Terakhir, *confirmability* untuk memastikan objektivitas hasil temuan. Proses ini penting untuk meminimalkan bias dan meningkatkan kredibilitas penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berhasil mengungkap tiga aspek utama: (1) implementasi *Game Based Learning* dalam pembelajaran teks berita di kelas VII SMP Negeri 1 Besuk, (2) tantangan selama proses pembelajaran, dan (3) respon siswa terhadap model tersebut. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama tujuh pertemuan yang dirancang khusus dengan berbagai permainan sesuai tujuan pembelajaran. Meski menghadapi kendala teknis dan manajemen waktu, mayoritas siswa menunjukkan partisipasi aktif dalam seluruh kegiatan.

Implementasi *Game Based Learning* pada Materi Teks Berita

Penerapan *Game Based Learning* dimulai dengan identifikasi pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh guru. Guru merancang permainan edukatif yang relevan dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian hasil belajar. Pemilihan media pembelajaran disesuaikan dengan berbagai aspek, seperti kebutuhan peserta didik dan ketersediaan sarana pendukung. Materi pembelajaran yang sudah ditentukan diintegrasikan ke dalam alur permainan agar siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung.

Penerapan *Game Based Learning* dilakukan tanpa bantuan media elektronik, mengingat pada sekolah yang kurang memadai terhadap pembelajaran berbasis elektronik. Guru menggunakan media sederhana seperti koran bekas, kertas manila, dan lain sebagainya. Media yang digunakan sebagai permainan dalam pembelajaran tentunya sudah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Berikut beberapa permainan yang digunakan dalam implementasi *Game Based Learning* pada materi teks berita kelas VII SMP Negeri 1 Besuk;

1. Permainan Kartu Berita

Salah satu permainan yang digunakan dalam implementasi *Game Based Learning* dalam penelitian ini adalah permainan “Kartu Berita”. Permainan ini dirancang untuk membantu siswa memahami unsur-unsur yang terdapat dalam teks berita secara interaktif dan menyenangkan. Media ini memungkinkan siswa mengenali dan memahami unsur 5W+1H secara visual melalui media kartu. Hal tersebut sejalan dengan temuan (Naashir and Hindun, 2023) yang menyatakan, bahwa model pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan pemahaman struktur teks dan membuat pembelajaran bahas Indonesia lebih hidup dan interaktif.



Gambar 1. Para siswa mempraktikkan permainan Kartu Berita

Media yang digunakan berupa potongan kertas manila berwarna-warni yang dibentuk menjadi kartu. Setiap kartu mempresentasikan satu unsur dalam teks berita, seperti Apa (*What*), Dimana (*Where*), Kapan (*When*), Siapa (*Who*), Mengapa (*Why*), dan Bagaimana (*How*). Berdasarkan pelaksanaannya, guru membagi siswa menjadi dua kelompok. Masing-masing kelompok menerima satu teks berita cetak dan satu set kartu berita. Siswa diminta membaca teks secara seksama, kemudian mendiskusikan dan mencocokkan setiap kartu dengan bagian dari teks berita yang sesuai. Kartu dan bagian teks yang sudah dipilih kemudian ditempelkan dalam satu matriks yang sama. Setelah proses pencocokan selesai, perwakilan dari masing-masing kelompok menjelaskan alasan pemilihan mereka pada guru dan kelompok lain.

Permainan ini bukan hanya berfokus pada pemahaman siswa terhadap unsur-unsur teks berita, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kerjasama antar anggota

kelompok. Temuan penelitian (Pomichal and Trnka, 2023) bahwa penggunaan kartu berita menunjukkan kecenderungan peserta didik untuk lebih kritis dalam menilai kredibilitas informasi, meskipun dengan variasi respons terhadap topik tertentu. Penggunaan desain yang sederhana namun interaktif membantu permainan ini untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Selain itu, permainan ini juga dapat memberi ruang kepada siswa untuk membangun pemahaman melalui eksplorasi dan diskusi.

2. Permainan Temukan Pasangan

Permainan selanjutnya adalah permainan “Temukan Pasangan”. Permainan ini merupakan salah satu permainan yang dikonsepsi sebagai bentuk evaluasi yang diterapkan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap teks berita yang telah dipelajari sebelumnya. Media yang digunakan masih memanfaatkan bahan sederhana berupa potongan kecil dari kertas manila dengan dua warna berbeda, yaitu warna abu-abu dan pink. Setiap potongan kertas berisi informasi yang saling berpasangan, yakni 10 potongan mewakili pertanyaan dan 10 lainnya mewakili jawaban yang sesuai. Peserta didik diberikan kertas secara acak, baik yang berisi pertanyaan maupun jawaban tanpa mengetahui pasangan masing-masing. Siswa yang menerima kertas berwarna abu-abu bertugas mencari siswa lain yang memegang jawaban yang tepat pada kertas berwarna pink. Proses ini dapat mendorong interaksi antar siswa, meningkatkan keterampilan komunikasi, serta mendorong mereka untuk berpikir cepat dan mengingat materi yang diajarkan.



Gambar 2. Para siswa mempraktikkan permainan Temukan Pasangan

Permainan ini secara tidak langsung dapat menumbuhkan keaktifan siswa dalam kegiatan evaluasi yang biasanya bersifat lebih pasif. Alih-alih menjawab soal di atas kertas, siswa diajak bergerak, berdiskusi, dan mengevaluasi dengan menggunakan pendekatan kolaboratif. Unsur tantangan dan kecepatan dalam menemukan pasangan yang benar dapat menyajikan suasana kompetitif yang menyenangkan. Pemanfaatan permainan dalam penerapan evaluasi pembelajaran dapat memberikan pengalaman berbeda pada siswa. Siswa bukan hanya akan mengingat informasi, tetapi juga mengolah kembali pengetahuan yang telah mereka peroleh sebelumnya. Pemahaman tersebut sejalan dengan penelitian oleh (Rohani, 2023) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Melalui aktivitas yang interaktif dan menyenangkan, siswa lebih termotivasi untuk memahami materi pembelajaran.

3. Permainan Wartawan Cilik

Permainan terakhir yang diterapkan pada implementasi *Game Based Learning* adalah permainan “Wartawan Cilik”. Permainan ini dirancang sebagai bentuk simulasi interaktif yang

dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap proses penyusunan teks berita secara kontekstual. Media yang digunakan merupakan kertas HVS. Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang terdiri atas 5-6 anggota, dengan pembagian peran secara acak melalui sistem undian. Pada tiap kelompok terdapat siswa yang berperan sebagai informan, wartawan, pencatat serta penyaji. Informan terlebih dahulu menerima kisi-kisi dari guru terkait peristiwa atau topik berita yang akan disusun. Selanjutnya, informan akan memberikan informasi melalui proses tanya jawab secara langsung pada siswa yang berperan sebagai wartawan.

Setelah informasi terkumpul, siswa akan menyusun teks berita bersama teman kelompoknya berdasarkan hasil wawancara yang telah dikumpulkan sebelumnya. Permainan ini memungkinkan siswa untuk memahami alur kerja wartawan secara sederhana, mulai dari proses penggalan informasi hingga penyusunan teks berita yang utuh. Aktivitas ini dapat mendukung perkembangan keterampilan berbicara, menyimak dan menulis siswa secara bersamaan dalam satu rangkaian kegiatan. Melalui pengalaman langsung siswa dapat merasakan suasana berbeda dari pembelajaran pada umumnya.



Gambar 3. Para siswa mempraktikkan permainan Wartawan Cilik

Permainan tersebut bukan hanya melatih keterampilan menulis, tetapi juga keterampilan menyimak dan berbicara secara kontekstual. Permainan ini didukung oleh penelitian oleh (Athiyah and Amalia, 2024) yang menemukan, bahwa simulasi dalam *Game Based Learning* efektif dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, karena memberi pengalaman belajar yang nyata dan menyenangkan.

Beberapa permainan di atas merupakan permainan non elektronik yang dibuat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penelitian ini tetap berhasil mengimplementasikan pembelajaran berbasis permainan secara efektif tanpa bantuan media elektronik. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas guru dan pemanfaatan media sederhana tetap dapat menghasilkan proses belajar yang bermakna. Berikut analisis komprehensif keterampilan siswa dalam pembelajaran teks berita melalui tiga model *Game Based Learning* (kartu berita, temukan pasangan, dan wartawan cilik) yang mengadopsi dari penelitian (Wahyuning, 2022) tentang aspek kognitif, praktik, sosial, dan psikologis dalam *Game Based Learning*.

Tabel 1. Analisis Komprehensif Keterampilan Siswa dalam Pembelajaran Teks Berita melalui *Game Based Learning*

Jenis Permainan	Keterampilan Kognitif	Keterampilan Praktik	Motivasi	Keterampilan Sosial	Aspek Psikologis
Kartu Berita	- Pemahaman unsur 5W+1H - Berpikir kritis dalam menganalisis teks berita	- Mengidentifikasi unsur berita - Mencocokkan informasi dengan kartu	- Rasa ingin tahu melalui eksplorasi - Kepercayaan diri dalam berpendapat	- Kerja sama kelompok - Komunikasi selama diskusi	- Pengendalian emosi saat berdebat - Kreativitas dalam menyusun matriks
Temukan Pasangan	- Mengingat informasi teks berita - Penalaran cepat untuk mencocokkan pertanyaan-jawaban	- Mencari pasangan informasi yang tepat - Menyusun jawaban berdasarkan pemahaman	- Semangat kompetisi sehat - Kepuasan saat menemukan pasangan	- Interaksi langsung dengan teman - Kemampuan berkomunikasi <i>under pressure</i>	- Ketahanan mental saat berlomba - Pengelolaan stres waktu terbatas
Wartawan Cilik	- Penyusunan struktur berita (lead-body-closing) - Analisis informasi dari narasumber	- Menulis berita berdasarkan wawancara - Merangkum informasi penting	- Kebanggaan menghasilkan karya jurnalistik - Feedback langsung dari guru/teman	- Kolaborasi peran (wartawan, informan, dll.) - Kemampuan wawancara	- Empati sebagai wartawan/narasumber - Keberanian bertanya dan menyampaikan pendapat

Tabel 1 mengungkapkan integrasi menyeluruh antara aspek kognitif, praktik, sosial, dan psikologis melalui tiga jenis permainan berbasis teks berita. Pada dimensi kognitif, permainan kartu berita secara efektif melatih pemahaman konseptual unsur 5W+1H, sesuai dengan temuan (Rosadha, et al., 2025) tentang efektivitas visualisasi kartu dalam menulis berita. Permainan Temukan Pasangan berhasil mengasah memori dan penalaran cepat siswa, membuktikan bahwa evaluasi berbasis permainan (Munasirh and Syamsudduha, 2021) memberikan dampak lebih signifikan dibanding metode konvensional. Sementara itu, Wartawan Cilik menuntut kemampuan menyusun berita secara sistematis, memperkuat temuan (Suksawas, 2018) tentang manfaat simulasi kontekstual dalam pemahaman struktural teks. Wartawan Cilik secara khusus mengembangkan keterampilan menulis dan wawancara, menunjukkan keefektifan pembelajaran berbasis peran dalam pelatihan jurnalistik dasar. Pada ranah sosial-psikologis, kerja sama kelompok dalam kartu berita dan kompetisi sehat dalam temukan pasangan berhasil membangun komunikasi interpersonal yang sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21. Wartawan Cilik juga melatih empati ketika siswa berperan sebagai narasumber dan keberanian saat menjadi wartawan, sesuai dengan pendapat (Tan and Chong, 2023) bahwa *Game Based Learning* tidak hanya mengembangkan keterampilan akademik tetapi juga *soft skills* yang penting.

Dari segi implikasi pedagogis, ketiga permainan ini menunjukkan bahwa media fisik sederhana pun mampu menciptakan pengalaman belajar interaktif, khususnya di sekolah dengan fasilitas terbatas. Permainan-permainan tersebut berhasil menyeimbangkan tujuan kognitif

(pemahaman teks berita) dengan pengembangan karakter afektif (kolaborasi dan kepercayaan diri). Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan untuk mengintegrasikan teknologi seperti aplikasi kartu digital dan menggabungkan ketiga permainan dalam satu siklus pembelajaran yang utuh: kartu berita untuk pengenalan konsep, temukan pasangan sebagai evaluasi, dan wartawan cilik untuk aplikasi praktis.

Kendala Implementasi *Game Based Learning* pada Materi Teks Berita

Berdasarkan konteks pembelajaran, kendala merujuk pada segala bentuk hambatan, tantangan atau kesulitan yang muncul baik dalam proses pelaksanaan, perencanaan maupun evaluasi pembelajaran. Kendala dapat berasal dari berbagai aspek, seperti keterbatasan waktu, sarana dan prasarana, kesiapan guru, kondisi peserta didik, atau faktor lainnya. Kendala pada penelitian ini dapat dipahami sebagai aspek-aspek yang mempengaruhi kelancaran implementasi *Game Based Learning* pada materi teks berita kelas VII SMP Negeri 1 Besuk. Berikut beberapa kendala yang ditemukan dalam proses pelaksanaan;

1. Alokasi Waktu

Pelaksanaan pembelajaran dengan *Game Based Learning* menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Permainan yang dirancang mampu menarik perhatian siswa dan mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Namun, kondisi ini juga memunculkan kendala terkait pengelolaan waktu. Siswa merasa senang dan larut dalam kegiatan permainan sehingga waktu pembelajaran terasa lebih cepat. Oleh karena itu, guru perlu memiliki strategi manajemen waktu yang efektif agar setiap tahapan permainan berjalan sesuai dengan alur. Berdasarkan hal tersebut, dapat dipahami bahwa kegiatan ini jika tidak disiapkan dengan matang, maka permainan berisiko di tengah jalan sebelum tujuan pembelajaran tercapai sepenuhnya. Keseimbangan antara durasi bermain, diskusi dan refleksi harus diperhitungkan dengan cermat agar tidak mengganggu efektivitas pembelajaran.

2. Penggunaan Media Elektronik

Pemanfaatan media elektronik dalam proses pembelajaran merupakan salah satu aspek yang mendukung terciptanya variasi model dan metode pembelajaran. Pada era digital saat ini, integrasi perangkat elektronik seperti proyektor, laptop dan media visual interaktif dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Namun, keterbatasan fasilitas di SMP Negeri 1 Besuk mengakibatkan pembelajaran tidak dapat mengandalkan teknologi sebagai pendukung utama. Meskipun demikian, kondisi ini bukan menjadi hambatan yang signifikan. Siswa yang berada dalam masa perkembangan justru mendapatkan manfaat dari kegiatan belajar yang lebih nyata dan konkret.

Persepsi Siswa Terhadap Implementasi *Game Based Learning* pada Materi Teks Berita

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan beberapa siswa kelas VII, diperoleh informasi bahwa sebagian besar dari mereka merasakan pengalaman belajar yang berbeda saat menggunakan *Game Based Learning*. Pembelajaran yang dikonseptkan dalam bentuk permainan ternyata mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan. Para siswa merasa lebih semangat dan tidak cepat bosan saat mengikuti pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan kepada salah satu peserta didik kelas VII, yaitu MAA, yang menyatakan:

“Belajar sambil main nya seru kak, gak bikin ngantuk. Coba pelajaran yang lain sambil main juga.” (Wawancara Besuk, 24 Februari 2025).

Pernyataan dari peserta didik berinisial **MAA** tersebut menunjukkan bahwa adanya unsur permainan dalam pembelajaran mampu membuat kelas menjadi lebih interaktif dan tidak monoton, sehingga peserta didik tidak mengantuk saat proses pembelajaran di kelas. Hal tersebut juga didukung oleh keterangan dari **DN** peserta didik lainnya, yang mengatakan bahwa *Game Based Learning* sangat membantu dalam mempelajari teks berita. **DN** menyampaikan:

“Pelajaran Bahasa Indonesia itu biasanya disuruh baca terus kan, Kak. Kadang anak-anak banyak yang nggak baca, jadi gak paham-paham sama materinya. Kalau sambil main gini enak, kak. Gak usah banyak baca tapi paham juga sama materinya”. (Wawancara Besuk, 24 Februari 2025).

Pernyataan dari peserta didik tersebut tentunya memperkuat pandangan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga dapat membangun semangat peserta didik. Model pembelajaran *Game Based Learning* juga efektif berperan untuk menumbuhkan pemahaman terhadap materi ajar. Sementara itu, terkait preferensi model pembelajaran siswa **DA** menyatakan bahwa pembelajaran dengan model *Game Based Learning* jauh lebih menarik dengan metode ceramah yang umumnya diterapkan oleh guru.

“Buk guru biasanya sering jelasin di depan doang kak. Kadang anak-anak ngantuk, apalagi pelajaran Bahasa Indonesia waktunya siang. Tap, kalau main sama kakak kayak kemarin anak-anak seneng dan semangat, mau waktunya kak Dian terus”. (Wawancara Besuk, 24 Februari 2025).

Meskipun demikian, beberapa siswa juga menyampaikan hal-hal yang menjadi perhatian selama pelaksanaan model pembelajaran *Game Based Learning* ini. Salah satunya seperti yang diungkapkan oleh siswa **AN** ini:

“Belajar sambil mainnya seneng kak, tapi kadang aku ga punya kelompok kalau bukan kakak yang nentuin. Anak-anak gak mau sama aku. Jadi aku gak suka kalau ada tugas kelompok”. (Wawancara Besuk, 24 Februari 2025).

Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa antusias terhadap penerapan *Game Based Learning*, meski pengelolaan kelas yang baik tetap diperlukan untuk menciptakan kondisi belajar yang kondusif dan mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Temuan mengenai antusiasme siswa terhadap *Game Based Learning* sesuai dengan penelitian (Li, 2019) yang menyatakan bahwa pendekatan berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa dibanding metode konvensional.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi *Game Based Learning* pada materi teks berita di kelas VII SMP Negeri 1 Besuk dapat meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran, yang terbukti dari beberapa hasil wawancara pada siswa. Model ini berhasil diterapkan melalui berbagai permainan edukatif yang dirancang tanpa bantuan media elektronik, seperti “Kartu Berita”, “Temukan Pasangan”, dan “Wartawan Cilik”. Permainan-

permainan tersebut tidak hanya membantu pemahaman siswa terhadap unsur dan struktur teks berita, tetapi juga dapat melatih keterampilan berpikir kritis, komunikasi dan kolaborasi. Meski demikian, proses implementasi menghadapi sejumlah kendala, seperti pengelolaan waktu yang kurang optimal akibat antusiasme siswa yang tinggi selama permainan, serta keterbatasan fasilitas media elektronik di sekolah. Kendala ini menuntut kreativitas guru dalam mengelola dan memanfaatkan media sederhana sebagai penunjang pembelajaran. Dengan strategi perencanaan yang matang, model *Game Based Learning* tetap dapat diterapkan secara efektif dan memberi dampak positif dalam proses pembelajaran.

Temuan penelitian ini memberikan implikasi penting bagi berbagai pemangku kepentingan pendidikan. Bagi guru, hasil studi menegaskan perlunya penguatan manajemen kelas dan penyediaan scaffolding selama implementasi *Game Based Learning* untuk memastikan keseimbangan antara unsur permainan dan pencapaian tujuan pembelajaran. Sekolah perlu menyediakan pelatihan pedagogi digital bagi guru serta mengalokasikan sumber daya yang memadai untuk pengembangan media pembelajaran berbasis game, baik dalam bentuk fisik maupun digital. Bagi peneliti selanjutnya, temuan ini membuka peluang untuk mengeksplorasi desain *Game Based Learning* yang lebih adaptif dengan karakteristik siswa dan konteks lokal, sekaligus mengembangkan instrumen evaluasi yang komprehensif untuk mengukur dampak kognitif dan non-kognitif secara terpadu. Secara lebih luas, hasil penelitian ini mendorong perlunya sinergi antara praktik pengajaran inovatif dengan kebijakan pendidikan yang fleksibel untuk menciptakan ekosistem pembelajaran yang lebih menarik dan efektif di era digital, khususnya dalam penguatan literasi media melalui pendekatan yang menyenangkan namun tetap bermakna.

KONFLIK KEPENTINGAN

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan. Penulis telah meninjau dan mengedit isi naskah artikel sesuai kebutuhan. Penulis bertanggung jawab penuh atas isi artikel yang dipublikasikan.

PERNYATAAN KONTRIBUSI PENULIS

Penulis 1 menyusun artikel, berkontribusi dalam konseptualisasi studi, pengembangan instrumen penelitian, dan desain penelitian secara keseluruhan, serta pengumpulan data, analisis, dan interpretasi hasil penelitian. Penulis 2 membantu dalam analisis dan interpretasi hasil penelitian. Penulis 3 membantu dalam validasi instrumen penelitian, analisis data, dan memberikan revisi kritis terhadap naskah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya mengucapkan terima kasih yang tulus kepada pembimbing pertama dan pembimbing kedua saya atas bimbingan yang tak ternilai, keahlian, dan dukungan yang terus-menerus selama penelitian ini. Masukan yang mendalam, saran konstruktif, dan dorongan mereka telah berperan penting dalam membentuk arah dan kualitas penelitian ini. Saya juga menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada Program Studi Tadris Bahasa Indonesia Universitas Islam Zainul Hasan Genggong atas penyediaan sumber daya, fasilitas, dan lingkungan akademik yang mendukung, yang berperan penting dalam penyelesaian sukses penelitian ini.

REFERENSI

- Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Asawasowan, A., & Adipat, B. (2021). Engaging students in the learning process with game-based learning: The fundamental concepts. *International Journal of Technology in Education*, 4(3), 542-552. <https://doi.org/10.46328/ijte.169>
- Amalia, E., & Athiyyah, A. (2024). Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(1), 190-201.
- Andini, S., Setyonegoro, A., & Priyanto, P. (2023). Analisis Video Pembelajaran Materi Teks Berita pada Kanal Youtube untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 23(2), 279-290. https://doi.org/10.17509/bs_jbps.v23i2.68696
- Charlier, Natalie., Ott, Michela., Remmele, Bernd, & Whitton, Nicola. (2013). Not Just for Children: Game-Based Learning for Older Adults. Proceedings of 6th Europran Conference on Game Based Learning.
- Darmayanti, R., Sukriyah, Y., Sahara, N., Suprayitno, K., & Susetyarini, R. E. (2024). *Behaviorisme dalam Pendidikan: Pembelajaran Berbasis Stimulus-Respon*. Penerbit Adab.
- Darmuki, A., Nugrahani, F., Fathurohman, I., Kanzunudin, M., & Hidayati, N. A. (2023). The impact of inquiry collaboration project based learning model of Indonesian language course achievement. *International Journal of Instruction*, 16(2), 247-266.
- Fernández-Raga, M., Aleksić, D., İkiş, A. K., Markiewicz, M., & Streit, H. (2023). Development of a comprehensive process for introducing game-based learning in higher education for lecturers. *Sustainability*, 15(4), 3706. <https://doi.org/10.3390/su15043706>
- Greipl, S., Moeller, K., & Ninaus, M. (2020). Potential and limits of game-based learning. *International Journal of Technology Enhanced Learning*, 12(4), 363-389. <https://doi.org/10.1504/IJTEL.2020.110047>
- Hartt, M., Hosseini, H., & Mostafapour, M. (2020). Game on: Exploring the effectiveness of game-based learning. *Planning Practice & Research*, 35(5), 589-604. <https://doi.org/10.1080/02697459.2020.1778859>
- Kusuma, M. A., Kusumajanto, D. D., Handayani, R., & Febrianto, I. (2022). Alternatif Pembelajaran Aktif di Era Pandemi melalui Metode Pembelajaran Game Based Learning. *Edcomtech*, 7(1), 28-37. <http://dx.doi.org/10.17977/um039v7i12022p028>
- Kurniati, S., Khasanah, F. N., & Mufid, M. (2023). Implementasi Strategi Games Based Learning dalam Pembelajaran SKI di MI Al-Islamiyah Gandekan Bantul. *Journal of Elementary Educational Research*, 3(1), 12-20. <https://doi.org/10.30984/jeer.v3i1.356>
- Li, L. (2019). Using game-based training to improve students' assessment skills and intrinsic motivation in peer assessment. *Innovations in Education and Teaching International*, 56(4), 423-433. <https://doi.org/10.1080/14703297.2018.1511444>
- Lisnaini, W., Hendri, N., Novrianti, N., & Anugrah, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Kabun. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(5), 6293-6300. <https://doi.org/10.54373/imej.v5i5.1987>
- Listikal, E., & Tamsin, A. C. (2023). Struktur Dan Kaidah Kebahasaan Teks Berita Siswa Kelas VIII SMP Negeri 17 Kerinci. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(2), 01-10. <https://doi.org/10.55606/lencana.v1i2.1397>

- Makransky, G., Borre-Gude, S., & Mayer, R. E. (2019). Motivational and cognitive benefits of training in immersive virtual reality based on multiple assessments. *Journal of Computer Assisted Learning*, 35(6), 691–707. <https://doi.org/10.1111/jcal.12375>.
- Maulina, C. R., Murtadho, F., & Purbarani, E. (2023). Pengaruh Model Game Based Learning (GAME BASED LEARNING) Berbantuan Media Study Smarter terhadap Keterampilan Menulis Teks Biografi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Cikarang Selatan. *ANUFA*, 1(2), 163-170. <https://doi.org/10.63629/anufa.v1i2.32>
- Munasirih, I., & Syamsudduha, S. (2021). Keefektifan Media Permainan Mencari Pasangan Kartu dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Siswa. *INDONESIA: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 58-63. <https://doi.org/10.59562/indonesia.v2i1.19305>
- Naashir, F. A., & Hindun, H. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MAN 17 Jakarta. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 289–294.
- Pho, A., & Dinscore, A. (2015). Game-based learning. Tips and trends, 1–5.
- Praheto, B. E., Andayani, M. R., & Wardani, N. E. (2020). The effectiveness of interactive multimedia in learning Indonesian language skills in higher education. *Rupkatha J. Interdiscip. Stud. Humanity*, 12(1), 1-11. <https://dx.doi.org/10.21659/rupkatha.v12n1.34>
- Pomichal, V., & Trnka, A. (2023). With games against fake news—Developing critical thinking with the help of the card game Follow Me. *Media Literacy and Academic Research*, 6(1), 55-69. <https://doi.org/10.34135/mlar-23-01-04>
- Purnomo, Agus dkk. 2022. *Pengantar Model Pembelajaran*. Lombok: Yayasan Hamjah Diha.
- Rohani. (2023). Pengaruh Media Kartu Angka Bergambar Terhadap Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Paud Tunas Bangsa Pulau Intan. *Qalam Lil Athfal*, 1 (2). <https://doi.org/10.58822/qla.v1i2.14>
- Rosadha, S. A., Cahyani, S. U., & Afkar, T. (2025). PENGGUNAAN MAKE A MATCH SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN PADA MATERI TEKS BERITA DI KELAS XI SMKN 1 MOJOKERTO. *Jurnal Pengembangan dan Penelitian Pendidikan*, 7(1).
- Sujinah, S. (2020). Tantangan dan solusi pembelajaran bahasa indonesia di era Covid-19. *Stilistika Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 13(2), 256-271. <https://doi.org/10.30651/st.v13i2.5444>
- Sumarno, F., & Peni, N. R. N. (2025). Literature Review: Perbandingan Model Pembelajaran Kolaboratif dengan Kooperatif dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 17(1), 94-109. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v17i1.3727>
- Suksawas, W. (2018). The study of the genre-based approach and EFL students journalism writing. *International Journal of Business and Society*, 19(S2), 235-248.
- Susanto, D., Risnita, & Jailani, MS (2023). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah. *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 1 (1), 53–61. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.60>
- Tan, B. S., & Chong, K. S. (2023). Unlocking the potential of game-based learning for soft skills development: A comprehensive review. *Journal of ICT in Education*, 10(2), 29-54. <https://doi.org/10.37134/jictie.vol10.2.3.2023>
- Wahyuni, F., & Herlinda, H. (2021). Paradigma pembelajaran efektif bahasa dan sastra Indonesia. *Gurindam: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 1(2), 40-51. <http://dx.doi.org/10.24014/gjbs.v1i2.12786>

Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran ipa interaktif dengan game based learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2).

Zhong, Q. (2019). Design of game-based collaborative learning model. *Open Journal of Social Sciences*, 7(7), 488-496. <https://doi.org/10.4236/jss.2019.77039>