

**PENERAPAN MODEL *GAME-BASED LEARNING* BERBASIS POS BERANTAI  
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGANALISIS KEBAHASAAN  
TEKS TANGGAPAN PADA SISWA KELAS VII F SMPN 11 KOTA MADIUN**

Silsilata Maghfiroh<sup>1</sup>, Asri Musandi Waraulia<sup>2</sup>, Munfaridatun Anwari<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas PGRI Madiun,

<sup>2</sup>SMPN 11 Madiun,

Alamat e-mail : <sup>1</sup>silsilataa.mgf17@gmail.com

Alamat e-mail: <sup>2</sup>asrimusandi@unipma.ac.id

Alamat e-mail: <sup>3</sup>munfarida1708@gmail.com

**ABSTRACT**

*This classroom action research was conducted in response to the low ability of Grade VII F students at SMP Negeri 11 Madiun to analyze the linguistic features of response texts, as indicated by low learning outcomes, limited learning motivation, and the predominance of conventional teaching methods. The study aimed to improve students' ability to analyze the linguistic features of response texts through the implementation of a Chain Post-based Game-Based Learning model. The research employed the Kemmis and McTaggart Classroom Action Research model consisting of two cycles, each involving planning, action, observation, and reflection. The participants were 30 Grade VII F students of SMP Negeri 11 Madiun. Data were collected through pre-tests, post-tests, observations, interviews, and documentation, and analyzed using descriptive comparative analysis. The findings revealed that the implementation of the Chain Post-based Game-Based Learning model significantly improved students' linguistic analysis skills. The average score increased from 62.5 in the pre-cycle to 75.0 in Cycle I and 85.3 in Cycle II. Classical learning mastery also improved from 33.3% to 63.3% and reached 100% in Cycle II. In addition to improving learning outcomes, the model enhanced students' participation, collaboration, motivation, and engagement throughout the learning process. Therefore, the Chain Post-based Game-Based Learning model is effective as an alternative instructional strategy for teaching the linguistic analysis of response texts in Indonesian language learning.*

**Keywords:** *Game-Based Learning, linguistic analysis skills, response text.*

**ABSTRAK**

Penelitian tindakan kelas ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan siswa kelas VII F SMP Negeri 11 Madiun dalam menganalisis kebahasaan teks tanggapan yang ditandai dengan rendahnya hasil belajar, kurangnya motivasi, serta dominannya pembelajaran konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk

meningkatkan kemampuan menganalisis kebahasaan teks tanggapan melalui penerapan model *Game-Based Learning* berbasis Pos Berantai. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 30 siswa kelas VII F SMP Negeri 11 Madiun. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes (*pre-test* dan *post-test*), observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan analisis deskriptif komparatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Game-Based Learning* berbasis Pos Berantai mampu meningkatkan kemampuan menganalisis kebahasaan teks tanggapan. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 62,5 pada pra siklus menjadi 75,0 pada Siklus I dan 85,3 pada Siklus II. Ketuntasan belajar klasikal juga meningkat dari 33,3% menjadi 63,3% dan mencapai 100% pada Siklus II. Selain meningkatkan hasil belajar, model ini juga meningkatkan keaktifan, kerja sama, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, model *Game-Based Learning* berbasis Pos Berantai efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi analisis kebahasaan teks tanggapan.

**Kata Kunci:** *Game-Based Learning*, kemampuan menganalisis kebahasaan, teks tanggapan.

## **A. Pendahuluan**

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) Fase D diarahkan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami, mengolah, dan mengomunikasikan informasi secara kritis. Ditinjau dari perspektif teori perkembangan kognitif Jean Piaget, siswa SMP berada pada tahap operasional formal sehingga mulai mampu berpikir abstrak dan logis. Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka.

Kemendikdasmen melalui Peraturan Menteri Nomor 13 Tahun 2025 menegaskan penguatan

pendekatan pembelajaran mendalam (*deep learning*) yang mencakup keterampilan menyimak, membaca, memirsa, berbicara, dan menulis. Salah satu kompetensi yang harus dikuasai peserta didik ialah kemampuan mengevaluasi dan menganalisis informasi melalui pembelajaran teks tanggapan. Teks tanggapan tidak hanya melatih peserta didik untuk menulis, tetapi juga mengajarkan berpikir kritis, mengemukakan pendapat, dan menyusun argumen secara sistematis (Sukma dkk., 2025). Kemampuan menganalisis kebahasaan menuntut peserta didik mampu membedakan fakta dan opini,

mengidentifikasi konjungsi, serta memahami fungsi unsur kebahasaan sesuai konteks. Oleh sebab itu, pembelajaran perlu mampu membangun keterlibatan kognitif (cognitive engagement) sehingga peserta didik dapat memahami materi secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi awal dan refleksi pra-siklus di kelas VII F SMPN 11 Madiun, kemampuan menganalisis kebahasaan teks tanggapan masih rendah. Sebagian besar siswa cenderung pasif, mudah kehilangan fokus ketika guru menjelaskan materi secara teoretis, serta mengalami kesulitan mengidentifikasi konjungsi maupun kalimat pujian dan kritikan dalam teks tanggapan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan kurikulum dan capaian belajar siswa.

Salah satu faktor yang diduga menjadi penyebab kondisi tersebut ialah proses pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan lembar kerja konvensional, sehingga belum mampu memberikan pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan bermakna. Kondisi ini berdampak pada menurunnya motivasi belajar

serta munculnya anggapan bahwa materi kebahasaan merupakan materi yang sulit dipahami.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini menerapkan model *Game-Based Learning* berbasis Pos Berantai. Model ini mengintegrasikan unsur permainan, tantangan, aturan, dan umpan balik ke dalam pembelajaran sehingga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik. Melalui aktivitas berpindah pos secara berkelompok, siswa berdiskusi, saling mengoreksi, dan membangun pemahaman bersama terhadap materi kebahasaan. Astuti (2017) menyatakan bahwa *Game-Based Learning* mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, membangkitkan gairah belajar, serta mendorong kreativitas peserta didik. Selain itu, Winatha dan Setiawan (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan berperan penting dalam meningkatkan motivasi, semangat, rasa tertantang, dan kerja sama antarpeserta didik. Selaras dengan itu, Suminar (2016:116) menegaskan bahwa penggunaan Bahasa Indonesia harus memperhatikan kaidah yang benar sehingga

pembelajaran kebahasaan menjadi bagian penting dalam pembentukan kompetensi berbahasa siswa.

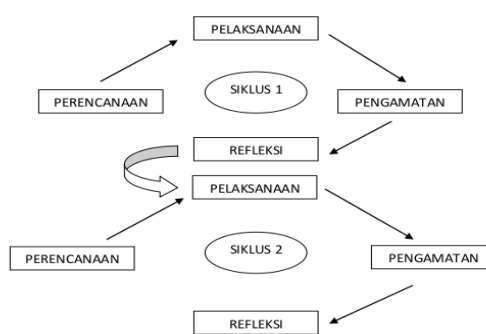
Berdasarkan uraian tersebut, penelitian tindakan kelas ini difokuskan pada upaya meningkatkan kemampuan menganalisis kebahasaan teks tanggapan melalui penerapan model Game-Based Learning berbasis Pos Berantai pada siswa kelas VII F SMPN 11 Madiun. Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan analisis kebahasaan sekaligus memperbaiki proses pembelajaran. Hasil penelitian diharapkan memberikan manfaat teoretis sebagai pengembangan strategi pembelajaran Bahasa Indonesia dan manfaat praktis bagi guru, peserta didik, serta sekolah.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model PTK Kemmis dan McTaggart dan menggunakan pendekatan deskriptif. PTK merupakan penelitian yang dilakukan guru di kelasnya sendiri melalui tindakan yang dirancang secara sistematis untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil pembelajaran. Penelitian merupakan

aktivitas ilmiah untuk memperoleh data dan fakta berdasarkan prosedur penelitian, sedangkan tindakan adalah perlakuan yang direncanakan untuk mencapai tujuan perbaikan pembelajaran (Nadila Oktavianing, 2025). Dalam PTK, guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mengamati, merefleksi, dan memperbaiki proses pembelajaran agar menjadi lebih aktif dan menyenangkan (Arikunto, 2021).

Pelaksanaan penelitian mengacu pada model PTK Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting) (Arikunto, 2021).



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas

**Gambar 1. Model Siklus Penelitian**

Tahap perencanaan meliputi penyusunan modul ajar, media pembelajaran berbasis Pos Berantai, instrumen observasi, dan instrumen

tes. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan model Game-Based Learning berbasis Pos Berantai. Tahap pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mencatat aktivitas guru dan peserta didik, sedangkan tahap refleksi bertujuan mengevaluasi hasil tindakan sebagai dasar penyempurnaan pada siklus berikutnya. Alur penelitian bersifat spiral sehingga hasil refleksi setiap siklus menjadi dasar perbaikan tindakan selanjutnya.

Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas VII F SMPN 11 Madiun pada tahun ajaran berjalan. Kelas ini dipilih berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya kemampuan menganalisis kebahasaan teks tanggapan, rendahnya motivasi belajar, dan dominannya penggunaan pembelajaran konvensional. Penelitian dilaksanakan pada semester genap dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas satu pertemuan dengan alokasi waktu 2 × 35 menit.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non-tes. Teknik tes berupa pre-test dan post-

test pada setiap siklus untuk mengukur kemampuan menganalisis kebahasaan teks tanggapan. Teknik non-tes dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Lembar observasi diisi oleh guru kolaborator untuk menilai aktivitas siswa, keterlaksanaan sintaks Game-Based Learning, kerja sama kelompok, dan aktivitas guru selama pembelajaran.

Data dianalisis secara deskriptif komparatif dengan membandingkan hasil pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Analisis dilakukan terhadap nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar. Untuk menghitung rata-rata nilai kognitif kelas, digunakan rumus nilai rata-rata hitung sederhana sebagai berikut:

|                              |                                                                                                                                             |
|------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| $\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$ | <b>Keterangan:</b><br>$\bar{X}$ = nilai rata-rata kelas<br>$\sum X$ = jumlah seluruh nilai siswa<br>$N$ = jumlah total siswa di dalam kelas |
|------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

**Gambar 2. Rumus Menghitung Rata-Rata Nilai**

Selanjutnya, untuk menghitung persentase ketuntasan belajar klasikal siswa, digunakan rumus persentase berikut:

|                                 |                                                                                                                                                                                                |
|---------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| $P = \frac{f}{N} \times 100 \%$ | <b>Keterangan:</b><br>$P$ = persentase ketuntasan belajar klasikal<br>$f$ = jumlah siswa yang telah mencapai atau melampaui KKTP (minimal nilai 75)<br>$N$ = jumlah total siswa di kelas VII F |
|---------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

**Gambar 3. Rumus Menghitung Presentase Ketuntasan Belajar**

Penelitian dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 85% siswa memperoleh nilai minimal 75 serta aktivitas belajar mencapai kategori baik.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui penerapan model *Game-Based Learning* berbasis Pos Berantai pada siswa kelas VII F SMP Negeri 11 Madiun dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tujuan tindakan adalah meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis kebahasaan teks tanggapan melalui aktivitas belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan.

#### **1. Hasil Penelitian Pra Siklus**

Tahap pra siklus dilaksanakan untuk mengetahui kondisi awal

kemampuan siswa dalam menganalisis kebahasaan teks tanggapan sebelum tindakan diberikan. Pembelajaran masih berlangsung menggunakan metode yang berpusat pada guru sehingga aktivitas belajar siswa relatif rendah. Sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan mengidentifikasi penggunaan konjungsi, kalimat deskriptif, ungkapan penilaian, maupun ciri kebahasaan lainnya dalam teks tanggapan. Diskusi antarsiswa juga belum berjalan secara optimal sehingga proses pembelajaran cenderung pasif.

Berdasarkan hasil tes awal diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 62,5 dengan jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 10 siswa atau 33,3% dari jumlah keseluruhan siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum menguasai kompetensi yang diharapkan sehingga diperlukan tindakan pembelajaran yang lebih inovatif untuk meningkatkan hasil belajar.

| Aspek           | Hasil |
|-----------------|-------|
| Jumlah siswa    | 30    |
| Nilai rata-rata | 62,5  |

|                     |                                       |
|---------------------|---------------------------------------|
| 10 siswa            | 10 siswa                              |
| Ketuntasan klasikal | 33,3%                                 |
| Keterangan          | Belum memenuhi indikator keberhasilan |

**Tabel 1. Hasil Belajar Pra Siklus**

Hasil pra siklus menunjukkan bahwa kemampuan siswa masih berada pada kategori rendah. Oleh karena itu, diterapkan model Game-Based Learning berbasis Pos Berantai sebagai alternatif pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar berlangsung.

## **2. Hasil Penelitian Siklus I**

Selama pelaksanaan tindakan, suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dibandingkan dengan pra siklus. Siswa terlihat antusias mengikuti permainan, berdiskusi dalam kelompok, serta mulai berani menyampaikan pendapat ketika mempresentasikan hasil pekerjaannya. Meskipun demikian, hasil observasi menunjukkan masih terdapat beberapa kendala, antara lain pengelolaan waktu pada setiap pos belum optimal, sebagian siswa masih menunggu arahan teman yang lebih aktif, dan guru masih perlu

meningkatkan kemampuan dalam mengondisikan kelas agar seluruh kelompok dapat mengikuti kegiatan secara efektif.

Hasil tes pada akhir Siklus I menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 75,0, sedangkan jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 19 siswa atau 63,3%. Apabila dibandingkan dengan kondisi pra siklus, terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 12,5 poin dan peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 30%. Walaupun demikian, indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 85% ketuntasan klasikal belum tercapai sehingga tindakan perlu dilanjutkan pada Siklus II.

| <b>Aspek</b>        | <b>Hasil</b>                                            |
|---------------------|---------------------------------------------------------|
| Jumlah siswa        | 30                                                      |
| Nilai rata-rata     | 75,0                                                    |
| Siswa tuntas        | 19 siswa                                                |
| Ketuntasan klasikal | 63,3%                                                   |
| Keterangan          | Meningkat, tetapi belum memenuhi indikator keberhasilan |

**Tabel 2. Hasil Belajar Siklus I**

Hasil refleksi menunjukkan bahwa beberapa aspek pembelajaran masih perlu diperbaiki, yaitu

pengelolaan waktu, pemberian instruksi permainan yang lebih jelas, serta peningkatan pendampingan kepada kelompok yang mengalami kesulitan. Hasil refleksi tersebut menjadi dasar penyempurnaan tindakan pada Siklus II.

### 3. Hasil Penelitian Siklus II

Perbaikan pada siklus 2 memberikan dampak positif terhadap aktivitas belajar siswa. Seluruh kelompok mampu bekerja sama secara lebih efektif, diskusi berlangsung lebih aktif, dan siswa tampak lebih percaya diri dalam mengidentifikasi unsur-unsur kebahasaan teks tanggapan. Interaksi antarsiswa juga semakin meningkat karena setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas pada setiap pos pembelajaran.

Hasil tes pada akhir Siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 85,3, sedangkan seluruh siswa (30 siswa) telah mencapai KKM sehingga ketuntasan klasikal mencapai 100%. Dibandingkan dengan Siklus I, nilai rata-rata meningkat sebesar 10,3

poin, sedangkan ketuntasan klasikal meningkat sebesar 36,7%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai bahkan melampaui target yang ditetapkan.

| Aspek               | Hasil                           |
|---------------------|---------------------------------|
| Jumlah siswa        | 30                              |
| Nilai rata-rata     | 85,3                            |
| Siswa tuntas        | 30 siswa                        |
| Ketuntasan klasikal | 100%                            |
| Keterangan          | Indikator keberhasilan tercapai |

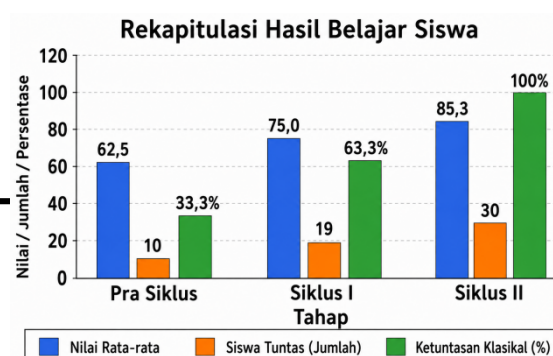
**Tabel 3. Hasil Belajar Siklus II**

### Rekapitulasi Hasil Penelitian

| Tahap      | Nilai Rata-rata | Siswa Tuntas | Ketuntasan Klasikal |
|------------|-----------------|--------------|---------------------|
| Pra Siklus | 62,5            | 10           | 33,3%               |
| Siklus I   | 75,0            | 19 siswa     | 63,3%               |
| Siklus II  | 85,3            | 30 siswa     | 100%                |

**Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa**

Adapun grafik hasil penilaian dalam setiap siklus dapat dilihat pada diagram berikut:



**Gambar 4. Rekapitulasi Hasil Belajar  
Siswa**

Rekapitulasi hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Game-Based Learning berbasis Pos Berantai memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam menganalisis kebahasaan teks tanggapan. Nilai rata-rata meningkat secara bertahap dari 62,5 pada pra siklus menjadi 75,0 pada Siklus I, kemudian meningkat kembali menjadi 85,3 pada Siklus II. Persentase ketuntasan klasikal juga mengalami peningkatan dari 33,3%, menjadi 63,3%, hingga mencapai 100% pada akhir penelitian. Data tersebut menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara konsisten.

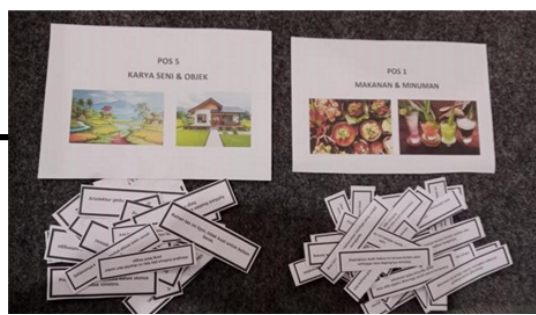
**Pembahasan**

Peningkatan hasil belajar pada setiap siklus menunjukkan bahwa penerapan model Game-Based Learning berbasis Pos Berantai efektif dalam meningkatkan

kemampuan siswa menganalisis kebahasaan teks tanggapan. Peningkatan tersebut tidak hanya terlihat dari aspek kognitif berupa nilai hasil belajar, tetapi juga dari meningkatnya aktivitas belajar, kerja sama antarsiswa, keberanian mengemukakan pendapat, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Pada Siklus I, siswa mulai beradaptasi dengan mekanisme pembelajaran berbasis permainan. Aktivitas berpindah dari satu pos ke pos lainnya membuat siswa lebih aktif dalam mencari informasi, berdiskusi, dan menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Meskipun masih ditemukan beberapa kendala dalam pengelolaan kelas dan waktu, pembelajaran mulai menunjukkan perubahan yang signifikan dibandingkan kondisi pra siklus.

Perbaikan yang dilakukan pada Siklus II terbukti mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Pengelolaan kelas yang lebih baik, pemberian petunjuk yang lebih jelas, serta penguatan



pendampingan kepada kelompok yang mengalami kesulitan menjadikan proses pembelajaran berlangsung lebih terarah. Kondisi tersebut berdampak pada meningkatnya pemahaman siswa terhadap unsur kebahasaan teks tanggapan yang ditunjukkan dengan tercapainya ketuntasan klasikal sebesar 100%.

**Gambar 5. Contoh Pos dan Kalimat Tanggapan**

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori Game-Based Learning yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi, perhatian, keterlibatan, dan retensi belajar melalui penyajian tantangan, aturan permainan, umpan balik, dan penghargaan. Ketika siswa terlibat secara aktif dalam permainan edukatif, proses belajar menjadi lebih bermakna sehingga konsep yang dipelajari lebih mudah dipahami dan diingat.

Selain itu, strategi Pos Berantai memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara

kolaboratif. Setiap anggota kelompok saling membantu dalam menyelesaikan tugas sehingga terjadi proses *peer tutoring* yang mendukung perkembangan kemampuan belajar siswa. Temuan ini selaras dengan teori perkembangan sosiokultural Lev Vygotsky, khususnya konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD), yang menjelaskan bahwa kemampuan siswa berkembang secara optimal melalui interaksi sosial dengan teman sebaya yang memiliki kemampuan lebih tinggi. Dengan demikian, pemahaman siswa terhadap kebahasaan teks tanggapan terbentuk melalui proses diskusi, kerja sama, dan pengalaman belajar yang aktif.

**Gambar 6. Penerapan Model Game-Based Learning**

## **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Game-Based Learning berbasis Pos Berantai efektif dalam meningkatkan kemampuan menganalisis kebahasaan teks tanggapan pada



siswa kelas VII F SMP Negeri 11 Madiun.

Efektivitas model tersebut ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar secara bertahap dari pra siklus hingga Siklus II. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 62,5 pada pra siklus menjadi 75,0 pada Siklus I dan mencapai 85,3 pada Siklus II. Sejalan dengan itu, ketuntasan belajar klasikal meningkat dari 33,3% menjadi 63,3% dan akhirnya mencapai 100%, sehingga indikator keberhasilan penelitian telah terpenuhi.

Keberhasilan tersebut menunjukkan bahwa model Game-Based Learning berbasis Pos Berantai mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Temuan ini sejalan dengan teori Game-Based Learning, konsep Zone of Proximal Development (Lev Vygotsky), serta pendekatan deep learning yang mengintegrasikan *meaningful learning*, *mindful learning*, dan *joyful learning* (Adnyana, 2024), sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan temuan tersebut, model Game-Based Learning berbasis Pos Berantai dapat direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi analisis kebahasaan teks tanggapan. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengimplementasikan model ini pada materi, jenjang pendidikan, atau konteks pembelajaran yang berbeda guna menguji konsistensi efektivitasnya serta mengembangkan variasi permainan yang lebih inovatif sehingga dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Adnyana, I. K. S. (2024). Implementasi pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Retorika: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 1–14. <https://doi.org/10.37478/rjpbsi.v5i2.5304>
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas* (Edisi revisi). Bumi Aksara.
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2025). *Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2025 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan,*

- Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah.* Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Oktavianing, N., Abdulkarim, A., & Sopianingsih, P. (2025). Penerapan model *game-based learning* media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VII-A SMP Negeri 12 Bandung). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2146>
- Pahleviannur, M. R., Mudrikah, S., Mulyono, H., Bano, V. O., Rizqi, M., Syahrul, M., ... & Aini, K. (2022). *Penelitian tindakan kelas*. Pradina Pustaka. [https://osf.io/preprints/thesiscom/mons/x6p8n\\_v1](https://osf.io/preprints/thesiscom/mons/x6p8n_v1)
- Paramita, A. J., Ariani, K. B., Mahadewi, N. P. D., & Werang, B. R. (2025). Tantangan implementasi pembelajaran mendalam sebagai pendekatan dalam Kurikulum Merdeka. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial*, 6(4), 757–769. <https://doi.org/10.53299/diksi.v6i4.3030>
- Sukma, H., Sari, L. A., Dwiyantri, R. A., Harahap, S. M., & Afnita, A. (2025). Analisis struktur dan kaidah kebahasaan teks tanggapan siswa kelas VII SMP Negeri 7 Padang. *Jurnal Basataka (JBT)*, 8(2), 1582–1588. <https://doi.org/10.36277/basataka.v8i2.1145>
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode penelitian tindakan kelas (PTK): Panduan praktis untuk guru dan mahasiswa di institusi pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>
- 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>
- Yuliana, M. I. (2025). *Pengaruh model pembelajaran game based learning berbantuan media Quizizz Paper Mode terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran IPAS siswa kelas V* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang). <https://repository.unissula.ac.id/id/eprint/40829>