

GAME-BASED LEARNING SEBAGAI STRATEGI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANALISIS TEKS CERPEN DALAM MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Rani Setiyani *¹
Sri Wulan Maharani ²
Ichsan Fauzi Rachman ³

^{1,2,3} Universitas Siliwangi

*e-mail: 243403111279@unsil.ac.id¹, 243403111280@student.unsil.ac.id²
ichsanfauzirachman@unsil.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas strategi Game-Based Learning (GBL) dalam meningkatkan kemampuan analisis teks cerpen dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sastra, khususnya teks cerpen, yang selama ini didominasi oleh metode konvensional yang kurang interaktif. Dengan menggunakan metode kajian pustaka (literature review), penelitian ini menganalisis berbagai sumber ilmiah seperti jurnal, skripsi, dan artikel akademik yang terbit dalam kurun waktu 2020–2024. Hasil kajian menunjukkan bahwa pendekatan GBL mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta hasil belajar dalam pembelajaran teks cerpen. Penggunaan media permainan edukatif seperti Wordwall, Baamboozle, dan Scorative terbukti efektif dalam membantu siswa memahami unsur-unsur intrinsik dan ekstrinsik cerpen secara menyenangkan dan bermakna. GBL juga mendorong terciptanya pembelajaran yang kolaboratif dan kontekstual, sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Dengan demikian, GBL dapat dijadikan sebagai strategi alternatif yang relevan dan aplikatif untuk meningkatkan kemampuan analisis teks sastra di sekolah.

Kata kunci; Game-Based Learning, cerpen, analisis teks, pembelajaran Bahasa Indonesia, literasi sastra.

Abstract

This study aims to examine the effectiveness of the Game-Based Learning (GBL) strategy in improving short story text analysis skills in Indonesian language learning. The background of this study stems from the low interest and student engagement in literature learning, particularly short stories, which have often relied on conventional, less interactive methods. Using the literature review method, this study analyzes various scholarly sources such as journals, theses, and academic articles published between 2020 and 2024. The findings indicate that GBL can significantly enhance learning motivation, student engagement, and academic achievement in short story analysis. The use of educational game platforms such as Wordwall, Baamboozle, and Scorative is proven to be effective in helping students understand intrinsic and extrinsic elements of short stories in a fun and meaningful way. GBL also promotes collaborative and contextual learning, aligning with the needs of 21st-century learners. Therefore, GBL can be considered a relevant and applicable alternative strategy to improve literary text analysis skills in schools.

Keywords ; : Game-Based Learning, short stories, text analysis, Indonesian language learning, literary literacy.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran wajib dalam kurikulum pendidikan nasional memiliki peran strategis dalam membentuk kemampuan berbahasa, berpikir kritis, serta apresiasi siswa terhadap budaya bangsa melalui karya sastra. Salah satu hal yang krusial dalam proses belajar bahasa Indonesia yaitu kemampuan menganalisis teks sastra, khususnya teks cerita pendek (cerpen). Cerpen sebagai salah satu genre sastra naratif memiliki struktur yang padat dan kaya akan makna, sehingga menuntut kemampuan pemahaman yang tidak hanya bersifat literal, tetapi juga interpretatif dan evaluatif. Pembelajaran analisis cerpen bertujuan untuk mengembangkan kepekaan estetika, wawasan budaya, serta keterampilan berpikir tingkat tinggi (higher-order thinking skills) seperti kemampuan mengidentifikasi, menafsirkan, membandingkan, dan menyimpulkan makna dari teks yang dibaca.

Namun, dalam praktiknya, proses pembelajaran analisis teks cerpen di sekolah masih menghadapi berbagai kendala, baik dari sisi metodologi, media, maupun psikologi belajar siswa. Sebagian guru masih menggunakan pendekatan tradisional saat mengajar seperti metode ceramah dan penugasan tertulis, yang kurang mampu menstimulus partisipasi aktif dan minat belajar siswa. salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa adalah pembelajaran hasil proyek (Rindengan, 2023) Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam konteks kurikulum merdeka, mengajak pendidik dan peserta didik untuk saling berkomunikasi secara aktif. (Atmasari et al., 2024) Pendekatan semacam ini menjadikan pembelajaran sastra bersifat satu arah tidak kontekstual. dan minim interaksi, sehingga siswa cenderung pasif, jenuh, bahkan menganggap pembelajaran cerpen sebagai sesuatu yang sulit dan membosankan. Akibatnya, pencapaian kompetensi dalam aspek pemahaman dan analisis cerpen menjadi rendah, yang tercermin dari nilai hasil belajar maupun observasi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Keberhasilan adalah hal utama yang diupayakan oleh setiap guru dalam proses belajar mengajar di sekolah. (Astuti et al., 2022)

Selain itu, tantangan pembelajaran sastra juga dipengaruhi oleh konteks sosial dan budaya generasi siswa saat ini yang sangat lekat dengan teknologi digital dan budaya visual. Generasi Z dan generasi Alpha yang kini mendominasi ruang kelas memiliki gaya belajar yang berbeda dibanding generasi sebelumnya. Mereka lebih responsif terhadap stimulus visual, interaksi digital, serta aktivitas yang melibatkan tantangan dan kecepatan. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang adaptif terhadap karakteristik peserta didik, yang tidak hanya mengandalkan metode ceramah atau membaca teks dalam buku paket, tetapi juga memanfaatkan teknologi dan strategi pembelajaran yang inovatif dan partisipatif.

Salah satu pendekatan yang berkembang pesat dalam ranah pedagogi modern adalah Game-Based Learning (GBL), yakni strategi pembelajaran yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan (games) ke dalam proses pembelajaran. GBL dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dalam pendekatan ini, pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga mengembangkan kompetensi melalui aktivitas bermain yang terstruktur dan terarah. Elemen-elemen dalam GBL seperti tujuan permainan, aturan main, umpan balik langsung, kompetisi sehat, dan hadiah simbolis terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta hasil belajar siswa di berbagai bidang studi.

Dalam konteks pembelajaran sastra, khususnya analisis teks cerpen, GBL berpotensi besar untuk diterapkan sebagai strategi yang mampu menjembatani kebutuhan kognitif dan afektif siswa. Permainan edukatif dapat dirancang untuk membantu siswa mengidentifikasi unsur intrinsik dan ekstrinsik cerpen, memetakan alur cerita, memahami karakter tokoh, dan menganalisis konflik serta nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya. Lebih dari itu, GBL juga dapat memfasilitasi pembelajaran kolaboratif, di mana siswa bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan misi atau tantangan yang terkait dengan isi cerita, sehingga mereka tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga dari interaksi dengan sesama siswa.

Berbagai penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas GBL dalam meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa. Begitu pula dengan pendapat Gee (2003) yang menyatakan bahwa game memberikan lingkungan belajar yang otentik, interaktif, dan memberikan ruang bagi siswa untuk bereksperimen serta merefleksikan hasil belajar mereka. Dalam konteks lokal, beberapa studi juga menemukan bahwa GBL dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Indonesia, terutama dalam hal memahami teks naratif dan deskriptif. Namun, masih sangat sedikit penelitian yang secara khusus mengeksplorasi penggunaan GBL dalam meningkatkan kemampuan analisis teks cerpen, yang notabene merupakan kompetensi tingkat lanjut dalam pembelajaran sastra.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian ini dilakukan untuk mengkaji lebih lanjut efektivitas penerapan strategi Game-Based Learning dalam meningkatkan kemampuan analisis teks cerpen pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini berangkat dari kebutuhan untuk menghadirkan pembelajaran sastra yang lebih menyenangkan, kontekstual, dan bermakna bagi siswa, tanpa mengabaikan pencapaian kompetensi dasar yang ditetapkan dalam kurikulum. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penerapan strategi yang diteliti dapat memberikan pengaruh sejauh mana GBL dapat mempengaruhi aspek-aspek non-kognitif seperti motivasi, keaktifan, dan kolaborasi antar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Secara lebih spesifik, fokus utama dari penelitian ini adalah merancang dan mengimplementasikan model pembelajaran berbasis game yang sesuai dengan karakteristik teks cerpen dan kebutuhan siswa, serta menganalisis dampaknya terhadap kemampuan siswa dalam mengidentifikasi unsur-unsur cerita, menginterpretasikan makna teks, dan menyampaikan pendapat secara kritis dan argumentatif. Dengan pendekatan kuantitatif maupun kualitatif, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan secara teoritis maupun praktis dalam merancang dan mengembangkan strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih adaptif terhadap perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik abad ke-21.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode literature review atau kajian pustaka, yaitu pendekatan yang bertujuan untuk mengkaji secara sistematis berbagai sumber ilmiah yang relevan dengan topik Game-Based Learning (GBL) dalam meningkatkan kemampuan analisis teks cerpen pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi dan mensintesis temuan-temuan yang telah ada, sehingga dapat membangun dasar teoretis yang kuat tanpa harus melakukan pengumpulan data secara langsung di lapangan. Subjek dalam penelitian ini adalah dokumen ilmiah berupa jurnal, prosiding, skripsi, dan buku yang diterbitkan dalam rentang waktu sepuluh tahun terakhir. Sumber-sumber tersebut dipilih karena memiliki relevansi kuat dengan pembelajaran berbasis permainan serta kemampuan literasi sastra siswa.

Pengumpulan data dilakukan dengan metode dokumentasi, yakni dengan mengamati, mencatat, serta mengorganisasi informasi dari berbagai sumber yang relevan. mengelompokkan informasi dari literatur yang dikaji. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis isi (content analysis), yaitu dengan mengidentifikasi tema, tren, dan kesimpulan dari masing-masing sumber. Hasil kajian ini kemudian disusun secara sistematis untuk menjawab rumusan masalah dan mendukung kesimpulan penelitian. Metode penelitian berisi penjelasan mengenai jenis penelitian yang digunakan, alasan pemilihan metode tersebut, siapa yang menjadi subjek atau sampel penelitian, serta lokasi dan waktu pelaksanaan penelitian. Selain itu, dijelaskan juga cara pengumpulan data dan teknik analisis yang digunakan. Untuk penelitian kuantitatif, perlu disertakan pula metode atau teknik pengujian hipotesis yang sesuai

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Ringkasan Penelitian

NO	Peneliti	Judul	Tujuan	Hasil
1.	(Anisah Rahmayanti, Athiyyah Nur Roihanah, 2024)	Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Games “ Mencari Jejak”	Untuk mengetahui efektivitas metode pembelajaran Game-Based Learning (GBL) dengan permainan “Mencari Jejak” dalam evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks eksplanasi.	Penerapan GBL dengan games “Mencari Jejak” terbukti sangat efektif meningkatkan hasil evaluasi pembelajaran. Dari 19 peserta didik kelas XI SMAIT Mutiara Hikmah, sebanyak 15 siswa memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), termasuk 7 siswa yang mendapat nilai sempurna (100). Hal ini menunjukkan bahwa GBL mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu siswa memahami materi secara lebih optimal.
2.	(Arwansyah et al., 2022)	Evaluasi Pemanfaatan Aplikasi Game dalam Ujian Bahasa Indonesia (Studi Kasus di SMAN 1 Polanharjo Klaten)	Untuk mengevaluasi pelaksanaan ujian mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan memanfaatkan aplikasi game (khususnya Scorative) di SMAN 1 Polanharjo Klaten.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi game Scorative dalam ujian: 1. Meningkatkan semangat dan antusiasme siswa dalam mengikuti ujian. 2. Membuat suasana ujian menjadi lebih menyenangkan dan tidak menegangkan. 3. Menyebabkan peningkatan nilai siswa dibandingkan dengan metode ujian konvensional. Namun, terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan perangkat, jaringan internet yang tidak stabil, dan pemahaman siswa terhadap penggunaan aplikasi. Penggunaan GBL belum efektif untuk skala besar karena faktor-faktor tersebut.

3.	(Suprananto, 2023)	Pengembangan Bahan Ajar Literasi Finansial untuk Siswa Sekolah Dasar	Untuk mengembangkan bahan ajar berbasis aplikasi game yang dapat meningkatkan kompetensi literasi finansial siswa sekolah dasar, khususnya untuk kelas IV, V, dan VI. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengisi kekosongan bahan ajar literasi finansial yang sesuai dan menarik bagi siswa di jenjang sekolah dasar.	Menghasilkan aplikasi pembelajaran berbasis Android bernama Q-VICI Pratama, yang berisi cerita pendek interaktif dan kuis berbasis literasi finansial. Aplikasi ini memiliki 8 level pembelajaran dengan konten yang disesuaikan berdasarkan kerangka kerja PISA dan kurikulum nasional. Penggunaan aplikasi terbukti meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam literasi finansial. Evaluasi melalui uji coba di beberapa sekolah menunjukkan hasil yang positif dan layak digunakan, serta berkontribusi dalam menanamkan nilai-nilai karakter dan Profil Pelajar Pancasila.
4.	(Nurlaely aulia, 2024)	Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Games Based Learning	Untuk menganalisis inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan metode games based learning. Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi manfaat, minat siswa, dan implementasi metode tersebut, khususnya pada materi cerpen dan drama.	Metode games based learning efektif meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Sebanyak 80% siswa menyukai metode ini, karena membuat pembelajaran lebih menyenangkan, interaktif, dan mudah dipahami, khususnya pada materi cerpen dan drama. Namun, metode ini juga memiliki keterbatasan seperti butuh waktu lebih lama dan tidak cocok untuk semua materi.
5.	(Tiwik Tri Rahayu, 2023)	Optimalisasi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem-Based Learning Berbantuan Media Gambar	Untuk mengoptimalkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III SD melalui penerapan model Problem-Based Learning (PBL) yang	Penerapan model Problem-Based Learning berbantuan media gambar terbukti efektif meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III. Nilai rata-rata meningkat dari 46,25 menjadi 85,9, dan tingkat ketuntasan belajar naik dari 37,5% menjadi 90,6% setelah dua siklus pembelajaran.

		pada Tema 1 Kelas III Sekolah Dasar	didukung oleh media gambar.	
6.	(Dewi Rizki Kurniawati, Muhammad Nawir, 2024)	Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Model Problem Based Learning Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Siswa Kelas 4 SD	Untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SD dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan model Problem Based Learning (PBL) yang didukung oleh media pembelajaran berbasis video.	Model Problem Based Learning berbasis video efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata naik dari 64,19 menjadi 72,72, dan jumlah siswa yang tuntas meningkat dari 36% menjadi 77% setelah dua siklus pembelajaran.
7.	(Alviyatus Sholihah, Sulistiyono, 2024)	Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Problem Based Learning di Sanggar Bimbingan Sungai Mulia Kuala Lumpur	Untuk mendeskripsikan penerapan model Problem Based Learning (PBL) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sanggar Bimbingan Sungai Mulia 5 Gombak, Kuala Lumpur, yang merupakan lembaga pendidikan non-formal bagi anak-anak pekerja migran Indonesia di Malaysia.	Model PBL efektif mendorong siswa lebih aktif, termotivasi, dan kooperatif dalam pembelajaran. Melalui pendekatan ini, siswa mampu mengembangkan keterampilan berbahasa, berpikir kritis, dan menyelesaikan masalah secara kolaboratif. PBL juga membantu meningkatkan kepercayaan diri dan partisipasi siswa dalam proses belajar.
8.	(Tasya zulfa fauzi, Laily Nurmalia, 2024)	Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Game Based Learning di MIS Al-Hidayah	Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1A MIS Al-Hidayah Tangerang Selatan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada	Penerapan Game-Based Learning terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Ketuntasan belajar naik dari 28% di siklus I menjadi 86% di siklus II, dengan rata-rata nilai mencapai 99,3. Siswa menjadi lebih fokus, aktif, dan antusias selama pembelajaran berlangsung.

materi kata-kata
pekerjaan (Bab 8
Lingkungan
Rumahku)
melalui
penerapan
model
pembelajaran
Game-Based
Learning (GBL),
serta melihat
pengaruh
penggunaan
media game
edukatif seperti
Wordwall dalam
meningkatkan
motivasi dan
minat belajar
siswa.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil kajian dari delapan penelitian yang menggunakan pendekatan Game-Based Learning (GBL) dan Problem-Based Learning (PBL) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dapat disimpulkan bahwa kedua pendekatan tersebut memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Penerapan GBL dan PBL terbukti mampu meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan kemampuan kognitif siswa dalam memahami materi pelajaran, termasuk salah satu materi penting dalam Bahasa Indonesia, yaitu analisis teks cerpen.

Pembelajaran teks cerpen dalam kurikulum Bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan kompetensi siswa dalam memahami dan menginterpretasikan karya sastra secara kritis dan kreatif. Siswa diharapkan tidak hanya dapat mengenali unsur-unsur intrinsik seperti tema, tokoh, latar, alur, dan amanat, tetapi juga mampu mengaitkan isi cerpen dengan konteks kehidupan sehari-hari, serta mengungkapkan pendapat dan penilaian secara logis. Namun, pada kenyataannya, pembelajaran cerpen seringkali dianggap membosankan oleh siswa karena dilakukan secara monoton, berpusat pada guru, serta minim eksplorasi dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar.

Dalam konteks tersebut, penerapan Game-Based Learning (GBL) terbukti menjadi strategi yang efektif dalam membangkitkan minat siswa terhadap pembelajaran teks cerpen. GBL mengandalkan unsur kompetisi, tantangan, dan hiburan yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif, baik berbasis digital maupun tradisional. Penelitian oleh Nurlaely Aulia & Nori Anggraini menunjukkan bahwa dengan pendekatan GBL, siswa lebih tertarik dalam mengkaji cerpen dan drama, karena aktivitas belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Melalui permainan seperti kuis literasi, teka-teki tokoh, atau permainan alur cerita, siswa dapat belajar memahami struktur dan makna teks sastra secara tidak langsung namun mendalam. Bahkan, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa 80% siswa menyukai metode GBL dalam pembelajaran cerpen.

Selain itu, GBL seperti yang diteliti oleh Anisah Rahmayanti dkk. melalui permainan “Mencari Jejak”, berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teks eksplanasi secara

signifikan. Dengan mengadaptasi konsep serupa untuk pembelajaran cerpen, guru dapat merancang aktivitas seperti “Tebak Ending Cerpen”, “Siapa Tokohnya?”, atau “Rakit Alur Cerita”, yang tidak hanya mendorong pemahaman isi teks, tetapi juga membangun kemampuan berpikir kritis dan analisis struktur teks. Aplikasi berbasis digital seperti Wordwall dan Scorative (Yanuar Bagas dkk., Tasya Zulfa Fauzi dkk.) juga memberikan alternatif bagi guru untuk mengemas evaluasi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik, termasuk dalam mengevaluasi pemahaman terhadap unsur cerpen.

Sementara itu, pendekatan Problem-Based Learning (PBL) sangat relevan untuk mendorong analisis teks cerpen secara mendalam, terutama dalam konteks pemecahan masalah dan pengambilan keputusan yang muncul dari isi cerita. Cerpen sebagai karya sastra kerap memuat konflik sosial, dilema tokoh, dan pesan moral yang menuntut siswa untuk berpikir kritis. Dengan pendekatan PBL, siswa diajak untuk menyelami konflik cerita, mengidentifikasi permasalahan, menganalisis tindakan tokoh, dan merumuskan solusi atau alternatif penyelesaian yang lebih baik. Pendekatan ini sangat sejalan dengan hasil penelitian Dewi Rizki Kurniawati dkk. dan Tiwik Tri Rahayu, yang menunjukkan bahwa penerapan PBL berbantuan media (baik gambar maupun video) efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Lebih jauh, penelitian Alviyatus Sholihah dkk. di Sanggar Bimbingan Kuala Lumpur menekankan bahwa model PBL menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran, mendorong mereka untuk aktif berdiskusi, berkolaborasi, dan mengekspresikan ide. Dalam konteks pembelajaran cerpen, model ini sangat cocok diterapkan melalui proyek-proyek analisis cerpen secara kelompok, pembahasan konflik tokoh, atau pembuatan cerpen alternatif yang memuat solusi berbeda terhadap masalah dalam cerita. Selain melatih keterampilan menganalisis, siswa juga belajar berempati, memahami sudut pandang orang lain, serta mengembangkan kemampuan komunikasi dan argumentasi.

Penggabungan GBL dan PBL dalam pembelajaran teks cerpen pun bukanlah hal yang mustahil. Model pembelajaran campuran semacam ini berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, menantang, dan menyenangkan, sekaligus mengasah keterampilan abad ke-21 seperti kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan berpikir kritis. Secara keseluruhan, berbagai hasil penelitian yang telah dikaji menunjukkan bahwa baik GBL maupun PBL sangat relevan dan aplikatif untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada materi teks cerpen. GBL unggul dalam menciptakan motivasi dan atmosfer belajar yang menyenangkan, sementara PBL unggul dalam pengembangan pemahaman mendalam dan keterampilan berpikir kritis. Implikasi dari temuan ini adalah perlunya guru Bahasa Indonesia untuk lebih terbuka dan kreatif dalam mengadaptasi kedua pendekatan tersebut dalam kegiatan belajar mengajar, serta terus berinovasi dalam menciptakan media dan metode pembelajaran yang sesuai dengan

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian dan analisis terhadap berbagai sumber literatur yang relevan, dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan atau Game-Based Learning (GBL) merupakan strategi pembelajaran yang sangat efektif dan inovatif dalam meningkatkan kemampuan menganalisis teks cerpen, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pendekatan ini secara signifikan mampu mengubah suasana belajar yang semula pasif dan monoton menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan interaktif. Hal ini berdampak langsung pada peningkatan motivasi belajar siswa, partisipasi kelas, serta pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi, seperti berpikir kritis, analitis, dan reflektif—yang sangat diperlukan dalam memahami dan mengapresiasi karya sastra.

Melalui penerapan GBL, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengidentifikasi berbagai unsur intrinsik dalam teks cerpen, seperti tema, alur, penokohan, latar, sudut pandang, gaya bahasa, hingga pesan moral (amanat) yang terkandung di dalamnya. Dengan mengintegrasikan media permainan, baik yang berbasis digital seperti Kahoot, Baamboozle, dan Wordwall, maupun permainan non-digital seperti kuis kelompok, teka-teki cerita, dan board game edukatif, pembelajaran menjadi lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa abad ke-21 yang cenderung visual, kolaboratif, kompetitif, serta akrab dengan penggunaan teknologi informasi.

Selain memberikan dampak pada aspek kognitif, GBL juga terbukti berkontribusi terhadap aspek afektif dan sosial siswa. Proses belajar yang dikemas melalui permainan memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan ide, berkolaborasi dengan teman, melatih keberanian menyampaikan pendapat, serta memperkuat keterampilan komunikasi dan kerja tim. Hal ini menciptakan suasana belajar yang lebih inklusif dan menyenangkan, serta membentuk pengalaman belajar yang bermakna, kontekstual, dan berorientasi pada pengembangan karakter.

Dengan memperhatikan berbagai kelebihan yang dimiliki oleh pendekatan GBL dalam pembelajaran cerpen, maka dapat disimpulkan bahwa strategi ini bukan hanya layak untuk diterapkan di berbagai jenjang pendidikan, tetapi juga direkomendasikan untuk dikembangkan lebih lanjut dalam bentuk inovasi media dan model pembelajaran lainnya. Penerapan GBL yang tepat dan terstruktur dapat menjadi solusi alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sastra di sekolah, sekaligus menjawab tantangan pendidikan modern yang menuntut kreativitas, pemanfaatan teknologi, serta penguatan karakter peserta didik.

Dengan demikian, pendekatan Game-Based Learning bukan hanya sebuah metode pembelajaran, tetapi juga representasi dari transformasi pendidikan yang humanis, adaptif terhadap perkembangan zaman, dan berpusat pada kebutuhan serta potensi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alviyatus Sholihah, Sulistiyono, I. K. (2024). Pembelajaran bahasa indonesia melalui problem based learning di sanggar bimbingan sungai mulia kuala lumpur. *Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 8(2), 304–311.
- Anisah Rahmayanti, Athiyyah Nur Roihanah, N. syamsiyah. (2024). EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI GAMES " MENCARI JEJAK ". *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 14(2), 179–186.
- Arwansyah, Y. B., Putri, N. Q. H., Hidayat, R., Khotimah, K., & Suwandi, S. (2022). Evaluasi Pemanfaatan Aplikasi Game dalam Ujian Bahasa Indonesia (Studi Kasus di SMAN 1 Polanharjo Klaten). *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(3), 653–664.
- Astuti, E. D., Muhroji, M., & Ratnawati, W. (2022). Peningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning bagi Siswa Sekolah Dasar. *Educatif Journal of Education Research*, 4(3), 267–271. <https://doi.org/10.36654/edukatif.v4i3.236>
- Atmasari, R., Murniati, N. A. N., & Resmiwati, R. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan Media Flipchart pada Pembelajaran Bahasa Indonesia: Studi pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 251–259.
- Dewi Rizki Kurniawati, Muhammad Nawir, K. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Model Problem Based Learning Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Siswa Kelas 4 SD Pendahuluan. *CJPE:Cokroaminoto Juornal of Primary Education*, 7(2).
- Nurlaely aulia, N. A. (2024). Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pedagogi Bahasa Indonesia*

- Dan Sastra Indonesia*, 1, 158–163.
- Rindengan, M. E. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 12(4), 857–866.
- Suprananto, E. H. (2023). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR LITERASI FINANSIAL UNTUJ SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal.Ideaspublishing.Co.Id*, 9(3), 895–904.
- Tasya zulfa fauzi, Laily Nurmalia, M. H. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Game Based Learning di MIS Al - Hidayah. *Jurnal.Unj.Ac.Id*, 325–334.
- Tiwik Tri Rahayu. (2023). Optimalisasi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem-Based Learning Berbantuan Media Gambar pada Tema 1 Kelas III Sekolah Dasar. *Refleksi*, 12(2), 83–94. <https://p3i.my.id/index.php/refleksi>