



# BAHASA

Jurnal Keilmuan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Journal Homepage: <https://jurnal.ppjb-sip.org/index.php/bahasa>

E-ISSN 2685-4147

## PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI “BERANGAN” DALAM PEMBELAJARAN PUISI DI SMK NEGERI 2 GOWA

*Application of Educational Game-Based Learning Media “Berangan” in Poetry Learning at  
SMK Negeri 2 Gowa*

**Hardianti Darwa Masyuha**

Universitas Negeri Makassar

Email: [antidm9@gmail.com](mailto:antidm9@gmail.com)

doi: <https://doi.org/10.26499/bahasa.v7i1.1267>

### Article History

Received 17 Februari  
2025

Revised 10 April 2025

Accepted 30 April 2025

### Keywords

learning media;  
educational games;  
Berangan; poetry;  
interactive learning

### Kata-Kata Kunci

media pembelajaran;  
game edukasi;  
Berangan; puisi;  
pembelajaran interaktif

### Abstract

*This study aims to describe the planning, implementation, and evaluation of the use of the educational game-based learning media "Berangan" in poetry learning at SMK Negeri 2 Gowa. The background of this research stems from the problem of low student motivation and participation in poetry learning, as well as the lack of innovative learning media used in the classroom. The "Berangan" media is designed as a fun and interactive educational game-based learning tool to help students understand poetry in a creative and collaborative way. This study uses a descriptive qualitative approach. The results show that the planning of the "Berangan" media was carried out by considering the needs of poetry material, teaching modules, and the steps for designing and implementing the media. Its implementation involved interactive learning activities, group work, and healthy competition in answering questions and completing challenges. Evaluation was based on student activeness and Student Worksheets. The application of this game media was able to increase learning interest, active participation, and students' understanding of poetry. The use of the "Berangan" educational game-based learning media also provides many benefits in creating an enjoyable learning atmosphere, fostering collaborative spirit, and helping students understand poetry in a more engaging and meaningful way. This study contributes to the development of innovative learning media that align with the demands of 21st-century learning and the implementation of the Merdeka Curriculum.*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi penerapan media pembelajaran berbasis game edukasi “Berangan” dalam pembelajaran puisi di SMK Negeri 2 Gowa. Latar belakang penelitian ini berangkat dari permasalahan rendahnya motivasi dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran puisi, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran berbasis game edukasi “Berangan” dirancang sebagai media pembelajaran berbasis game edukasi yang menyenangkan dan interaktif untuk membantu peserta didik memahami puisi dengan cara yang kreatif dan kolaboratif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan media “Berangan” dilakukan dengan memperhatikan kebutuhan materi puisi, modul ajar

dan langkah-langkah perancangan dan penerapan media tersebut. Pelaksanaannya melibatkan kegiatan belajar interaktif, kerja kelompok, dan kompetisi sehat dalam menjawab soal serta menyelesaikan tantangan. Evaluasi berdasarkan keaktifan dan Lembar Kerja Peserta Didik. Penerapan media game ini mampu meningkatkan minat belajar, partisipasi aktif, serta pemahaman peserta didik terhadap puisi. Penerapan media pembelajaran berbasis game edukasi “Berangan” juga memberikan banyak manfaat dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menumbuhkan semangat kolaborasi, dan membantu peserta didik memahami puisi secara lebih menarik dan mendalam. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 dan implementasi Kurikulum Merdeka.

**How to Cite:** Masyuha, Hardianti Darwa. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi “Berangan” dalam Pembelajaran Puisi di SMK Negeri 2 Gowa. *Bahasa: Jurnal Keilmuan Pendidikan dan Sastra Indonesia*, 7(1), 211—222. doi: <https://doi.org/10.26499/bahasa.v7i1.1267>

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing. Di era globalisasi yang ditandai dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, dunia pendidikan dituntut untuk terus beradaptasi agar mampu menjawab tantangan zaman. Salah satu bentuk adaptasi tersebut adalah pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, termasuk penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi. Media ini menawarkan pendekatan yang lebih kreatif, inovatif, dan interaktif sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, serta membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Dalam konteks pembelajaran, penggunaan teknologi bukan sekadar pelengkap, tetapi telah menjadi bagian integral dari sistem pendidikan. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dapat mempermudah pendidik dan peserta didik dalam mengelola informasi dan menciptakan pengalaman belajar yang berbeda (Nurseto, 2011). Pembelajaran berbasis permainan dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah, meningkatkan pemikiran kritis, serta mendukung proses penilaian dalam pembelajaran (Dellos, 2015). Pendekatan ini dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran, termasuk dalam pembelajaran puisi yang selama ini kerap dianggap sulit dan kurang diminati.

Pembelajaran puisi di sekolah menengah masih menghadapi berbagai tantangan. Rendahnya pemahaman peserta didik terhadap puisi disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton, penekanan pada aspek teoritis, serta minimnya penggunaan media pembelajaran (Humaida & Suyadi, 2021). Kondisi ini membuat peserta didik cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Metode ceramah yang masih dominan dan tidak disertai dengan media yang menarik menjadikan pembelajaran puisi terasa abstrak, sulit dipahami, dan tidak relevan dengan kehidupan peserta didik. Padahal, media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan. Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi agar peserta didik lebih tertarik dan mudah memahami pelajaran (Ansoriyah et al., 2023; Faqih, 2021; Perwira et al., 2022). Selain itu, media pembelajaran juga berperan sebagai sarana komunikasi yang efektif antara guru dan peserta didik. Dengan demikian, media yang dirancang secara sistematis dapat menciptakan kegiatan belajar mengajar yang lebih terstruktur dan efektif (Munadi, 2010).

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di SMK Negeri 2 Gowa, ditemukan bahwa pembelajaran puisi cenderung tidak menarik dan kurang memotivasi peserta didik. Sebelum

penggunaan media berbasis teknologi, peserta didik terlihat pasif, cepat bosan, dan sering kali hanya asyik bermain gawai. Metode pembelajaran yang monoton berdampak pada rendahnya pemahaman terhadap materi. Namun setelah diterapkan media pembelajaran berbasis teknologi, antusiasme dan partisipasi peserta didik meningkat secara signifikan. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, serta mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran puisi.

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan untuk menjawab tantangan ini adalah media pembelajaran berbasis game edukasi “Berangan”, yang dirancang khusus untuk pembelajaran puisi. “Berangan” merupakan akronim dari “Benar dan Tantangan”, yang memadukan unsur permainan dan pembelajaran, yang mana peserta didik menjawab pertanyaan dengan benar dan melaksanakan tantangan sebagai bentuk evaluasi atau eksplorasi pemahaman materi. Selain itu, kata “Berangan” juga bermakna ‘berangan-angan’ atau membayangkan, yang merujuk pada upaya untuk menstimulasi daya pikir dan imajinasi peserta didik terhadap puisi. Game edukasi ini memiliki dasar pada pembelajaran kooperatif, karena di dalamnya terdapat elemen kerja sama, kompetisi sehat, dan interaksi antar peserta didik. Pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara kolaboratif, membangun sikap kepemimpinan, serta mengembangkan keterampilan sosial dan akademik (Hasanah & Himami, 2021). Melalui penerapan game edukasi “Berangan”, diharapkan suasana pembelajaran puisi di kelas menjadi lebih dinamis, aktif, dan menyenangkan.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi. Hermawadi & Solihin (2023) membuktikan bahwa penggunaan media Kahoot sebagai game edukatif dapat menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan mempermudah proses evaluasi. Penelitian serupa juga menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik (Setiawan et al., 2024). Demikian pula, Indarwati & Indrawati (2022) berhasil mengembangkan game edukatif “Duck Shot” yang terbukti valid, praktis, dan efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik di tingkat sekolah dasar. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang penerapan media pembelajaran berbasis game edukasi “Berangan” dalam pembelajaran puisi di SMK Negeri 2 Gowa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas media tersebut dalam meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan pemahaman peserta didik terhadap materi puisi.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini digunakan untuk mendeskripsikan secara mendalam dan holistik mengenai proses penerapan media pembelajaran berbasis game edukasi “Berangan” dalam pembelajaran puisi. Desain ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin mengeksplorasi proses, makna, dan interaksi yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Pendekatan ini tidak berfokus pada angka, melainkan pada deskripsi naratif yang kaya akan makna dari pengalaman dan pengamatan peneliti terhadap subjek penelitian. Metode kualitatif dipilih karena mampu menangkap realitas yang kompleks dan dinamis dari proses pembelajaran yang tidak dapat diukur hanya dengan angka. Penerapan media “Berangan” sebagai media pembelajaran puisi memerlukan pemahaman menyeluruh mengenai proses, respons peserta didik, serta pertimbangan pedagogis dari guru. Oleh karena itu, pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengkaji fenomena secara mendalam dan menggali makna yang tersembunyi di balik aktivitas pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Gowa, yang berlokasi di Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada beberapa pertimbangan. Pertama, SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) merupakan satuan pendidikan menengah yang fokus pada pembekalan keterampilan dan keahlian di bidang tertentu, sehingga pembelajaran di dalamnya menuntut pendekatan yang lebih aplikatif, inovatif, dan kontekstual. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang interaktif seperti game edukasi “Berangan” dinilai sesuai untuk meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi puisi yang sering dianggap abstrak oleh siswa SMK. Kedua, sekolah ini telah menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses belajar mengajar, serta memiliki infrastruktur pendukung seperti perangkat komputer, jaringan internet, dan proyektor yang memadai. Hal ini menjadikan SMK Negeri 2 Gowa sebagai lokasi yang strategis untuk mengimplementasikan dan mengkaji media pembelajaran berbasis game edukasi. Waktu pelaksanaan penelitian berlangsung selama tiga bulan, yaitu pada Desember 2024 hingga Februari 2025.

Sumber data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer meliputi: guru Bahasa Indonesia kelas XI TKJ A; peserta didik kelas XI TKJ A; dan Kepala sekolah SMK Negeri 2 Gowa. Selain itu, data sekunder berupa dokumen pendukung seperti modul ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), foto, dan video kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, pengumpulan data dilakukan dengan tiga teknik utama yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen dalam penelitian ini berupa: 1) Lembar observasi: digunakan untuk mencatat aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran; 2) Panduan wawancara: berisi daftar pertanyaan terbuka yang fleksibel sesuai dinamika wawancara; dan 3) Format dokumentasi: digunakan untuk mencatat dan mengklasifikasi dokumen atau media pembelajaran yang relevan.

Setelah data terkumpul, untuk menjaga validitas data, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber dan teknik. Adapun prosedur triangulasi sumber yaitu membandingkan data dari berbagai sumber seperti guru, siswa, dan kepala sekolah. Selanjutnya triangulasi teknik meliputi membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selain itu, keabsahan juga diperkuat dengan member *checking*, yakni meminta responden meninjau kembali hasil wawancara untuk memastikan kebenarannya.

Teknik analisis data menggunakan model dari Miles & Huberman (2014) yang terdiri dari tiga tahapan yaitu 1) Reduksi data, dalam tahapan ini dilakukan proses pemilihan, penyederhanaan, dan pemfokusan data mentah dari lapangan. Data yang tidak relevan akan dieliminasi, sedangkan data yang penting dikelompokkan sesuai dengan fokus penelitian. 2) Penyajian data, data yang telah direduksi disusun dalam bentuk naratif deskriptif, tabel, atau kutipan wawancara untuk memberikan gambaran yang sistematis dan mudah dipahami. 3) Penarikan kesimpulan dan verifikasi, pada tahapan ini peneliti menarik kesimpulan berdasarkan temuan yang telah disajikan dan melakukan verifikasi untuk memastikan validitasnya. Kesimpulan yang diambil akan menjawab rumusan masalah penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian ini mendeskripsikan komponen penerapan media pembelajaran berbasis game edukasi “Berangan” dalam pembelajaran puisi yang dilakukan di SMK Negeri 2 Gowa sesuai dengan rumusan masalah. Adapun hasil penelitian ini meliputi perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi penerapan media pembelajaran berbasis game edukasi “Berangan” sebagai berikut.

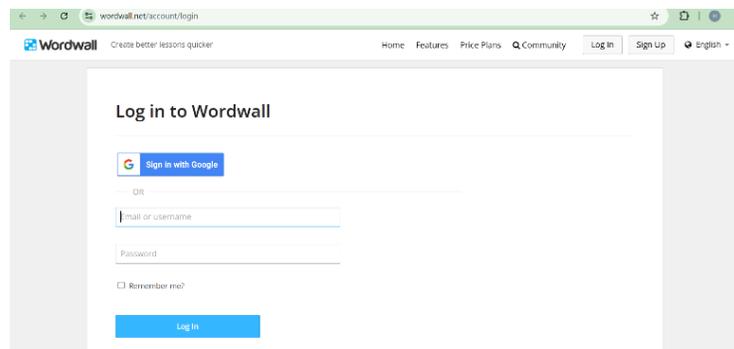
## Perencanaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi “Berangan”

Perencanaan media pembelajaran berbasis game edukasi “Berangan” dalam pembelajaran puisi di SMK Negeri 2 Gowa melibatkan tiga tahapan utama. Pertama, dilakukan perancangan langkah-langkah untuk menciptakan media pembelajaran berbasis game edukasi “Berangan” yang sesuai dengan materi puisi. Kedua, merancang alur permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran, sehingga peserta didik dapat bermain secara interaktif dan memperoleh pemahaman lebih dalam tentang unsur-unsur puisi. Ketiga, perencanaan modul ajar yang berfungsi sebagai panduan untuk pelaksanaan pembelajaran, yang mencakup tujuan, kegiatan, dan asesmen yang sesuai dengan game edukasi tersebut. Berikut adalah hasil dan pembahasan dari tahapan-tahapan tersebut.

### Langkah-Langkah Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi “Berangan”

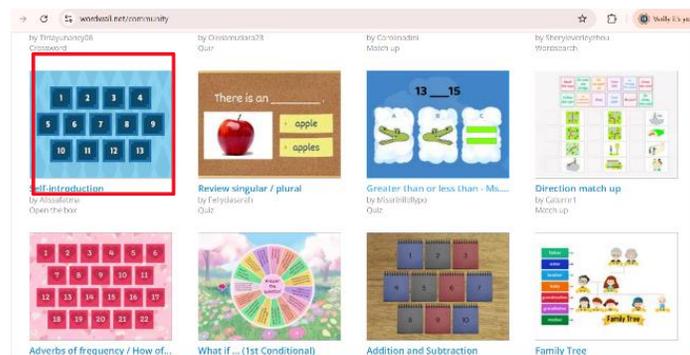
Tahapan awal yang dilakukan adalah perencanaan media pembelajaran. Dalam hal ini, peneliti merencanakan media pembelajaran berbasis game edukasi “Berangan”. Perencanaan ini mencakup bagaimana peneliti membuat media pembelajaran berbasis game “Berangan” dengan materi puisi dengan memanfaatkan teknologi canggih saat ini. Berikut adalah langkah-langkah pembuatan media pembelajaran tersebut menggunakan web Wordwall:

(1) Masuk ke Aplikasi Google lalu klik Wordwall kemudian *log in* menggunakan email dan *password*.



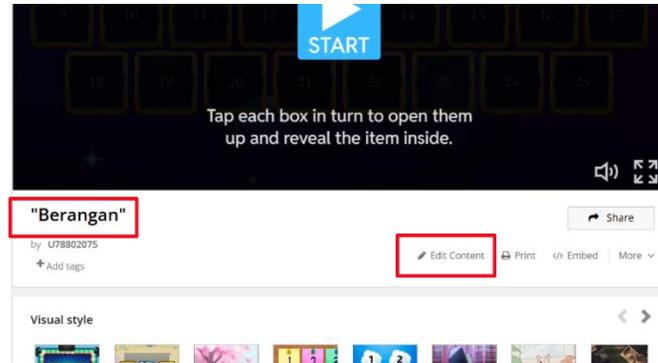
Gambar 1.  
Log in ke Wordwall

(2) Setelah login, terdapat beberapa jenis game yang tersedia pada web tersebut, dan peneliti memilih media game jenis “*Open the Box*” atau media game buka kotak.



Gambar 2.  
Memilih Jenis Media Game “*Open the box*”

(3) Selanjutnya memilih jenis visual style “Open the Box”, lalu edit nama media game menjadi “Berangan” dan klik “Edit Content” untuk memasukkan berbagai jenis pertanyaan dan tantangan mengenai unsur-unsur puisi yang telah disediakan.



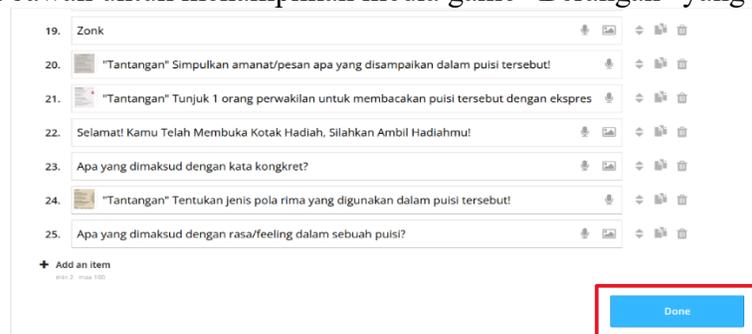
**Gambar 3.**  
Edit nama game dan *edit content*

(4) Pilih jenis “Simple Box” dan masukkan *content* jenis pertanyaan dan tantangan serta kata zonk dan hadiah. Peneliti telah menyediakan 10 pertanyaan, 10 tantangan mengenai unsur-unsur puisi, 2 zonk, dan 3 hadiah yang nantinya akan menjadi 25 kotak box yang akan teracak dengan sendirinya.



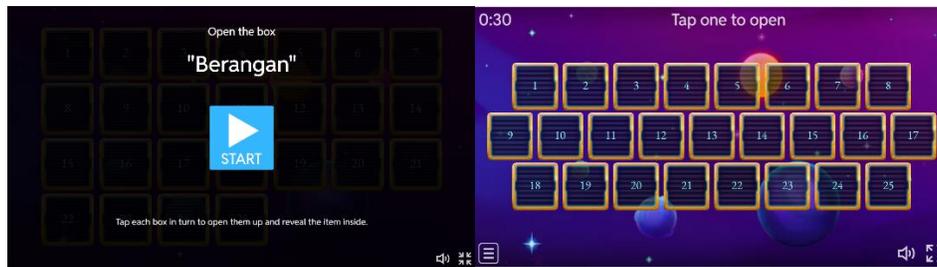
**Gambar 4.**  
Masukkan *content* yang Telah Disediakan

(5) Setelah semua jenis *content* pertanyaan, tantangan, zonk, dan hadiah sudah dimasukkan, klik *done* bagian kanan bawah untuk menampilkan media game “Berangan” yang sudah di edit.



**Gambar 5.**  
Penyelesaian Proses Edit *Content*

(6) Media pembelajaran berbasis game edukasi “Berangan” siap digunakan dalam pembelajaran puisi khususnya sub bab mengenal unsur-unsur puisi.



Gambar 6.

Media Pembelajaran Berbasis Game “Berangan” Siap Direapkan

### ***Alur Permainan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi “Berangan”***

Adapun alur permainan menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi “Berangan” pada pembelajaran puisi adalah sebagai berikut.

- 1) Pembentukan kelompok: Membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil untuk bekerja sama.
- 2) Penyediaan permainan: Menyediakan media pembelajaran berbasis game dengan nama “Berangan” yang berisi kotak-kotak pertanyaan dan kotak tantangan terkait puisi khususnya Unsur Fisik dan Unsur Batin Puisi. Hal yang perlu diingat bahwa setiap kotak tersebut memiliki tugas masing-masing yang berbeda. Untuk kotak “Benar” bentuk soal atau pertanyaan yang harus dijawab dengan benar, sedangkan kotak “Tantangan” adalah untuk melakukan aksi pada setiap kotak tantangan yang dipilih. Selain itu, kotak tersebut juga terdapat kotak “Hadiah” yang jika terbuka maka peserta didik akan mendapatkan hadiah langsung berupa alat tulis dan sebagainya, serta kotak “Zonk” yang jika terbuka maka akan mendapatkan pengurangan satu poin.
- 3) Pengaturan Giliran: Setiap kelompok secara bergiliran memilih kotak dalam permainan, kemudian membuka kotak sesuai dengan nomor pilihannya.
- 4) Interaksi dan Kolaborasi: Kelompok bekerja sama untuk menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan.
- 5) Jika kelompok tersebut gagal menjawab dengan benar atau gagal melaksanakan tantangan, maka kelompok lain berhak memiliki kesempatan untuk menjawab ataupun melakukan tantangan, mekanisme yang sama akan berulang kepada setiap kelompok secara bergiliran.
- 6) Dalam Media berbasis game “Barangan” ini memiliki 25 kotak. 10 kotak soal atau pertanyaan dan 10 kotak tantangan, serta 3 kotak hadiah dan 2 kotak Zonk.
- 7) Poin yang akan didapatkan setiap kelompok yakni: 10 poin untuk setiap soal/pertanyaan, dan 15 poin untuk setiap tantangan yang diselesaikan.
- 8) Apabila ada kelompok yang jawabannya kurang tepat maka tetap mendapatkan setengah poin yang telah ditentukan, kemudian soal dapat diberikan kepada kelompok lain yang dapat menjawab pertanyaan dengan tepat.
- 9) Permainan berakhir ketika semua kotak sudah terpilih atau terbuka.
- 10) Kelompok yang memiliki poin terbanyak akan menjadi pemenang dan mendapatkan hadiah.

### ***Perencanaan Modul Ajar***

Proses penyusunan Modul Ajar mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI SMK Negeri 2 Gowa, khususnya materi puisi yakni mengenal unsur-unsur puisi yang meliputi 3 komponen yaitu komponen pertama berisi informasi umum (Nama penyusun, institusi, tahun penyusun, mata pelajaran, kelas/fase, alokasi waktu, kompetensi awal, profil pelajar pancasila, sarana dan prasarana, target peserta didik, pendekatan, metode, model, dan media pembelajaran). Selanjutnya komponen kedua yakni komponen inti (capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, pemahaman bermakna, pertanyaan pemantik, kegiatan pembelajaran, asesmen pengayaan dan remedial, refleksi

guru dan peserta didik). Yang ketiga merupakan lampiran (LKPD, bahan bacaan guru dan peserta didik, PPT materi mengenal unsur-unsur puisi, media pembelajaran berbasis game edukasi “Berangan”, glosarium, dan daftar Pustaka).

Sebagai media yang bersifat edukatif dan interaktif, media berbasis game "Berangan" mampu menghadirkan pengalaman belajar yang melibatkan aspek visual sekaligus keterlibatan peserta didik secara langsung, Temuan ini sesuai dengan teori Wulandari & Safitri (2024) game edukasi menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menarik, memungkinkan peserta didik untuk belajar melalui praktik langsung dan pemecahan masalah. Media game edukasi khususnya dikembangkan dengan pendekatan yang memungkinkan peserta didik belajar sambil bermain, menggabungkan unsur edukatif dengan aspek interaktif yang relevan untuk pembelajaran puisi (Humaida & Suyadi, 2021; Muchlis & Septianus, 2020; Streit & Hadi, 2016). Dengan demikian, media pembelajaran berbasis game edukasi "Berangan" menjadi sarana yang efektif dalam pembelajaran puisi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

### **Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi “Berangan”**

Setelah melalui tahap perencanaan pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya, tahap selanjutnya adalah pengaplikasian dari rencana yang telah dibuat. Pelaksanaan pembelajaran ini mencakup seluruh proses pembelajaran yang berlangsung. Berdasarkan hasil penelitian, bahwa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, guru atau peneliti menerapkan model pembelajaran berbasis PBL (Problem Based Learning) dengan menggunakan media PPT dan media pembelajaran berbasis game edukasi “Berangan”.

#### ***Kegiatan Awal/Pendahuluan***

Tahap pendahuluan merupakan bagian awal dari proses pembelajaran yang bertujuan untuk membangun kesiapan peserta didik secara fisik dan psikologis, serta menciptakan suasana kelas yang kondusif untuk belajar. Pada tahap ini, guru menjalankan beberapa kegiatan yang menjadi fondasi penting sebelum memasuki inti pembelajaran. Pada kegiatan pembelajaran bagian pendahuluan, guru mengucapkan salam, menyapa peserta didik dan menanyakan kabar peserta didik, mengajak peserta didik untuk berdoa terlebih dahulu sebelum memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik, memberikan motivasi dan semangat untuk belajar, melakukan apersepsi terkait materi sebelumnya, menyampaikan pokok materi yang akan dibahas dan memberikan pertanyaan pemantik, serta menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan tersebut.

#### ***Kegiatan Inti***

Setelah menyelesaikan kegiatan pendahuluan, dilanjutkan dengan kegiatan inti. Pada bagian ini, kegiatan inti mencakup penerapan sintaks model pembelajaran yakni *PBL (Problem Based Learning)* dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi “Berangan” dalam materi pembelajaran mengenal unsur-unsur puisi. Pelaksanaan pembelajaran dengan model dan media pembelajaran berbasis game tersebut dilaksanakan pada pertemuan pertama dan untuk pertemuan kedua dilanjut dengan melaksanakan presentase hasil kerja LKPD dari masing-masing kelompok, sehingga penulis membagi kegiatan inti menjadi dua sesi pelaksanaan yang berbeda.

### ***Kegiatan Penutup***

Kegiatan penutup merupakan tahapan akhir dalam proses pembelajaran. Guru/peneliti mengajak peserta didik untuk menyimpulkan hasil pembelajaran bersama-sama, baik melalui pembelajaran melalui game edukasi “Berangan”, diskusi kelas maupun arahan langsung dari guru/peneliti. Peserta didik juga diajak merefleksikan kembali apa saja yang telah mereka pelajari, kesulitan yang mereka hadapi, serta pengetahuan baru yang diperoleh saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi “Berangan”. Selain itu, menyampaikan materi pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Tahap ini juga ditutup dengan pemberian apresiasi kepada seluruh kelompok atas partisipasi aktif dan kerjasama yang telah ditunjukkan selama proses pembelajaran berlangsung. Kemudian sebelum pembelajaran ditutup, pembelajaran diakhiri dengan berdoa bersama-sama serta mengucapkan salam.

Penerapan media pembelajaran berbasis game edukasi “Berangan” dalam pembelajaran puisi mencerminkan prinsip dasar dari teori *Constructivism* (Vygotsky et al., 1978). Teori ini menekankan bahwa pengetahuan tidak diberikan begitu saja oleh guru kepada peserta didik, melainkan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Dalam konteks pembelajaran puisi, permainan edukatif seperti “Berangan” memberikan ruang bagi peserta didik untuk terlibat secara aktif, berdiskusi dengan teman kelompok, dan merefleksikan pengetahuan mereka saat menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tantangan yang berkaitan dengan unsur puisi. Melalui pengalaman yang bersifat partisipatif, peserta didik dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam dan bermakna (Santrock, 2020). Oleh karena itu, game edukasi berfungsi bukan hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai alat yang mendorong konstruksi pengetahuan secara mandiri dan kolaboratif.

### **Evaluasi Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi “Berangan”**

Berdasarkan hasil evaluasi dan observasi dalam penerapan media pembelajaran berbasis game edukasi “Berangan”, media game ini memiliki sejumlah dampak positif salah satunya dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap puisi, membangun motivasi dan semangat belajar peserta didik. Hasil LKPD menunjukkan bahwa peserta didik mampu menganalisis puisi secara mendalam dan menyeluruh, meliputi aspek tema, diksi, imaji, gaya bahasa, dan struktur. Jadi, Media pembelajaran berbasis game edukasi seperti “Berangan” merupakan inovasi efektif dan menyenangkan dalam pembelajaran puisi dikarenakan mampu menjembatani dunia sastra dengan dunia digital. Selanjutnya dapat menjadi solusi untuk menghindari pembelajaran puisi yang membosankan dan membuat puisi lebih hidup, dekat, dan dimaknai secara mendalam oleh peserta didik.

Peserta didik juga menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi “Berangan” terasa lebih menyenangkan dibandingkan metode konvensional seperti ceramah, yang cenderung pasif dan membosankan. Melalui permainan yang interaktif, peserta didik tidak hanya menerima materi secara satu arah, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini memungkinkan mereka untuk memahami puisi secara lebih visual, melalui tampilan grafis dan desain kotak permainan, serta secara aplikatif, karena mereka diminta langsung menjawab soal dan menyelesaikan tantangan berdasarkan unsur-unsur puisi yang telah dipelajari. Pendekatan berbasis game edukasi mampu mengubah pembelajaran sastra menjadi lebih menarik dan bermakna, terutama karena peserta didik diajak untuk belajar sambil bermain dan berkolaborasi (Lestari et al., 2020; Saputro et al., 2024; Syahriati, 2023).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis game edukasi “Berangan” dalam pembelajaran puisi di SMK Negeri 2 Gowa memberikan dampak positif

terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Media ini terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan partisipasi aktif siswa, serta memfasilitasi pemahaman makna puisi dengan lebih kontekstual dan interaktif. Temuan ini selaras dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui proses penerapan media “Berangan”, respon peserta didik, serta dampaknya terhadap hasil belajar puisi. Pembahasan hasil ini juga diperkuat oleh penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Rajagukguk et al. (2021) Ramadhani (2022), yang menyatakan bahwa penggunaan media game edukatif dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran sastra. Senada dengan itu, studi dari Kuswanto & Radiansah (2018) juga membuktikan bahwa integrasi teknologi berbasis permainan dalam kelas bahasa Indonesia mampu menjembatani kesenjangan antara materi ajar dan minat belajar siswa.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan media pembelajaran berbasis game edukasi “Berangan” dalam pembelajaran puisi di SMK Negeri 2 Gowa, maka dapat disimpulkan hal-hal berikut.

Pertama, perencanaan penerapan media pembelajaran berbasis game edukasi “Berangan” dilaksanakan dengan baik dan sistematis. Peneliti menyusun langkah-langkah merancang media game “Berangan”, menyusun alur permainan dan menyusun rencana pembelajaran yang mencakup tujuan pembelajaran, materi ajar, serta penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi “Berangan”. Perencanaan tersebut mencakup pembuatan perangkat pembelajaran seperti modul ajar, LKPD, dan instrumen penilaian yang sesuai dengan karakteristik peserta didik SMK. Pengintegrasian teknologi dan permainan dalam perencanaan membuat pembelajaran puisi menjadi lebih kontekstual dan menyenangkan.

Kedua, pelaksanaan penerapan media pembelajaran berbasis game edukasi “Berangan” berjalan sesuai dengan perencanaan yang telah dirancang sebelumnya. Pembelajaran dilakukan dalam suasana yang interaktif, kolaboratif, dan kompetitif, sesuai dengan perencanaan yang telah dipersiapkan. Dari ketiga tahapan pembelajaran yakni kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan pendahuan, peserta didik menunjukkan keterlibatan aktif, antusiasme tinggi, serta mampu berpartisipasi dalam kegiatan belajar secara optimal. Media pembelajaran berbasis game “Berangan” berhasil menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, menantang, serta mendorong peserta didik berpikir kritis, memecahkan masalah, dan bekerja sama dalam kelompok.

Ketiga, evaluasi terhadap penerapan media pembelajaran berbasis game edukasi “Berangan” menunjukkan bahwa media memberikan banyak manfaat terhadap pemahaman dan apresiasi peserta didik terhadap pembelajaran puisi. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, media ini meningkatkan motivasi belajar, memperkuat ingatan terhadap materi puisi, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Evaluasi juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game edukasi “Berangan” dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif dan relevan dalam mengembangkan kemampuan bahasa dan sastra peserta didik di era digital.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ansoriyah, S., Chaniago, S. M., Parai, H., & Irawan, I. N. (2023). Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Nearpod dalam Mengembangkan Literasi Digital bagi Guru SMP. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(5), 4459–4468. <https://doi.org/10.31764/jmm.v7i5.16942>
- Dellos, R. (2015). Kahoot! A digital game resource for learning. *International Journal of*

*Instructional Technology and Distance Learning*, 2(4), 49–52.

- Faqih, M. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android. *Konfiks: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran*, 7(2), 27–34. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4556>
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Hermawadi, M., & Solihin, A. K. (2023). Pemanfaatan Media Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Siswa. *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 158–166.
- Humaida, R. T., & Suyadi, S. (2021). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(2), 78–87. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i2.98>
- Indarwati, A. D., & Indrawati, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Duck Shot Pada Sistem Operasi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(9), 2009–2020.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1), 15–20. <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Lestari, F. I., Fadillah, F., & Suratman, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk Materi Aplikasi Presentasi. *JPPK: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9(9), 1–13. <https://doi.org/10.26418/jppk.v9i9.42417>
- Miles, M. B., & Huberman, M. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (Terjemahan). UI-Press.
- Muchlis, L. S., & Septianus, G. R. (2020). Game Edukasi Belajar Mengaji Menggunakan Metode Linear Congruent Method (LCM) Berbasis Android. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 5(2), 120–128. <https://doi.org/10.32493/informatika.v5i2.5048>
- Munadi, Y. (2010). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Gaung Persada (GP) Press.
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35.
- Perwira, P. A., Sayekti, I. C., & Khanifah, S. (2022). Implementasi Video Interaktif dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Tanda Waktu. *Educatif Journal of Education Research*, 4(3), 285–290. <https://doi.org/10.36654/educatif.v4i3.240>
- Rajagukguk, K. P., Lubis, R. L., Kirana, J., & Rahayu, N. S. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Model 4D pada Guru Sekolah Dasar. *JPKM: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 14–22.
- Santrock, J. W. (2020). *Educational Psychology*. McGraw-Hill Education.
- Saputro, F. C., Mansur, H., & Utama, A. H. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 1300–1309. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1764>
- Setiawan, A. J., Munandar, A., & Jalaluddin, M. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di SMA 51 Jakarta. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Geografi*, 9(1), 75–83.
- Streit, A. K., & Hadi. (2016). Perancangan Board Game Edukasi Pendidikan Moral dengan Menggunakan Tokoh Cerita Rakyat Nusantara untuk Usia 13-15 Tahun. *Jurnal RUPARUPA*, 5(1).
- Syahriati, S. (2023). Challenges and Opportunities in Indonesian Language Education in the Digital

Era. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 6(3), 1405–1411.  
<https://doi.org/10.24815/jr.v6i3.33874>

Vygotsky, L. S., Cole, M., Jolm-Steiner, V., Scribner, S., & Souberman, E. (1978). *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

Wulandari, S. A., & Safitri, S. (2024). Penerapan Metode Game Based Learning dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api di Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam. *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(1), 334–341.  
<https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/jipsos/article/download/3507/2794/26927>