E-ISSN : 3064-2965
Volume 3 No. 2, November 2026
Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajaran



PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS LHO MELALUI *GAME-BASED LEARNING "CLASH OF CHAMPIONS"* KELAS VIII

Dinny Sulistyo Wati[1], Agung Pranoto[2], Inna Prabandari[3]
SMP Negeri 13 Surabaya[1,2,3]
dinnyslsty@gmail.com[1], agungpranotouwks@gmail.com[2],
innaprabandari196802@gmail.com[3]

Riwayat Artikel
Diterima
Juli 2026
Revisi
September 2026
Terbit
November 2026

Keywords:
game-based learning; observation report text; writing skills; classroom action research; deep learning.

ABSTRACT
This study aims to improve the observation report text writing skills of eighth-grade students (class VIII I) at SMP Negeri 13 Surabaya through the implementation of a Game-Based Learning model based on the "Clash of Champions" game, in line with the deep learning approach within the Merdeka Curriculum. This research is a Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The research subjects consisted of 31 students. Data were collected through writing tests, student and teacher activity observation sheets, and student response questionnaires, then analyzed descriptively and quantitatively. The results showed that classical learning completeness increased from 25.81% in the pre-cycle to 74.19% in Cycle I, reaching 100% in Cycle II, with the average score increasing from 69.35 to 86.13. The average student activity score increased from Good (2.71) to Very Good (3.86), teacher implementation increased from Good (3.43) to Very Good (3.86), and student responses toward the learning model fell into the Very Positive category (89.33%). It can be concluded that the "Clash of Champions"-based Game-Based Learning model effectively improves observation report text writing skills and creates meaningful, active, and enjoyable learning.

©2026 Universitas Bina Bangsa
How to cite (*in APA Style*): Sulistyo Wati, D., Pranoto, A. ., & Prabandari, I. . Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Lho Melalui Game-Based Learning "Clash Of Champions" Kelas VIII. *Prakata: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia Serta Pembelajaran*, *3*(2), 11–18. https://doi.org/10.46306/prakata.v3i2.368

E-ISSN : 3064-2965
Volume 3 No. 2, November 2026

PENDAHULUAN

Keterampilan menulis merupakan salah satu kompetensi berbahasa yang bersifat produktif dan menjadi indikator penting keberhasilan pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Salah satu jenis teks yang wajib dikuasai siswa kelas VIII adalah teks laporan hasil observasi (LHO), yaitu teks yang berisi pemaparan fakta secara sistematis mengenai suatu objek berdasarkan hasil pengamatan, dengan struktur pernyataan umum, deskripsi bagian, dan deskripsi manfaat (Manurung & Zuve, 2025). Penulisan teks LHO menuntut siswa tidak hanya memahami struktur teks, tetapi juga mampu menerapkan kaidah kebahasaan seperti kalimat definisi dan kalimat deskripsi secara tepat.

Berdasarkan hasil pengamatan awal di kelas VIII I SMP Negeri 13 Surabaya, ditemukan bahwa keterampilan menulis teks LHO siswa masih tergolong rendah. Pada tahap pra-siklus, dari 31 siswa hanya 8 siswa (25,81%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai rata-rata kelas sebesar 69,35. Rendahnya capaian ini diduga disebabkan oleh pembelajaran menulis yang masih berlangsung secara konvensional, kurang melibatkan siswa secara aktif, dan minim unsur menyenangkan sehingga motivasi belajar siswa cenderung rendah.

Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah mendorong penerapan pendekatan *deep learning* dalam Kurikulum Merdeka, yang menekankan tiga elemen utama, yaitu *meaningful learning*, *mindful learning*, dan *joyful learning*, guna menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa (Kemendikdasmen RI, 2025). Implementasi pendekatan ini dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menuntut guru untuk merancang strategi pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa (Adnyana, 2024).

Salah satu model pembelajaran yang selaras dengan prinsip *deep learning* tersebut adalah *Game-Based Learning* (GBL), yaitu model pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses belajar untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa (Bashir & Bramastia, 2022). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan GBL mampu meningkatkan hasil belajar maupun keterampilan literasi siswa pada berbagai jenjang dan mata pelajaran (Nuri et al., 2022). Berdasarkan pertimbangan tersebut, peneliti mengembangkan model *Game-Based Learning* berbasis permainan *"Clash of Champions"*, yang dirancang dengan tiga fase, yaitu Fase Menghafal (*Memorizing Phase*), Fase Mengingat Kembali (*Recall Phase*), dan Fase Pembuktian (*Examine Phase*), untuk meningkatkan keterampilan menulis teks LHO siswa kelas VIII I SMP Negeri 13 Surabaya.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan dan mengukur peningkatan keterampilan menulis teks laporan hasil observasi melalui model *Game-Based Learning* berbasis permainan *"Clash of Champions"* pada siswa kelas VIII I SMP Negeri 13 Surabaya Tahun Ajaran 2026/2027.

Kajian Teori

Keterampilan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi

Teks laporan hasil observasi adalah teks yang menyajikan fakta-fakta hasil pengamatan terhadap suatu objek secara sistematis dan objektif. Struktur teks LHO terdiri atas tiga bagian, yaitu (1) pernyataan umum yang berisi definisi atau klasifikasi umum objek yang diamati, (2) deskripsi bagian yang menjelaskan aspek-aspek khusus objek secara terperinci, dan (3) deskripsi manfaat yang berisi simpulan atau manfaat dari objek yang diamati (Manurung & Zuve, 2025). Selain struktur, penulisan teks LHO yang baik juga ditandai dengan penggunaan kaidah kebahasaan yang tepat, seperti kalimat definisi dan kalimat deskripsi.

Model Game-Based Learning

Game-Based Learning (GBL) adalah model pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan, seperti tantangan, kompetisi, dan sistem penghargaan, untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar (Bashir & Bramastia, 2022). Melalui GBL, materi pelajaran dikemas dalam bentuk aktivitas yang menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi untuk terlibat secara aktif tanpa merasa terbebani. Penelitian Nuri et al. (2022) menunjukkan bahwa penerapan GBL mampu meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar, sedangkan penelitian pada jenjang SMP menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan efektif meningkatkan hasil belajar menulis siswa.

Model "Clash of Champions"

Model *Game-Based Learning* berbasis *"Clash of Champions"* dalam penelitian ini dirancang khusus oleh peneliti sebagai penerapan konkret dari prinsip *Game-Based Learning* untuk pembelajaran menulis teks LHO. Model ini terdiri atas tiga fase berurutan sebagai berikut.

1. Fase Menghafal (*Memorizing Phase*): siswa diberikan tekanan waktu (*time attack*) yang ketat untuk mengunci informasi dasar mengenai struktur teks LHO (pernyataan umum, deskripsi bagian, deskripsi manfaat) serta kaidah kebahasaan (kalimat definisi dan kalimat deskripsi) ke dalam ingatan jangka pendek.
2. Fase Mengingat Kembali (*Recall Phase*): siswa diuji ketangkasannya melalui duel atau tantangan kelompok tanpa melihat catatan, dengan menyusun paragraf acak atau berebut menuliskan kalimat definisi/deskripsi secara spontan.
3. Fase Pembuktian (*Examine Phase*): siswa melakukan observasi riil di lingkungan SMP Negeri 13 Surabaya dan membuktikan pemahaman konseptualnya dengan mengonversikannya menjadi produk teks LHO mandiri yang valid dan utuh sesuai batas waktu kompetisi.

Pendekatan Deep Learning dalam Kurikulum Merdeka

Pendekatan *deep learning* yang diterapkan dalam Kurikulum Merdeka menekankan tiga elemen utama, yaitu *meaningful learning* (pembelajaran bermakna), *mindful learning* (pembelajaran sadar dan reflektif), dan *joyful learning* (pembelajaran menyenangkan), yang bertujuan mengembangkan pemahaman mendalam siswa terhadap materi yang dipelajari (Kemendikdasmen RI, 2025). Penerapan pendekatan ini dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mendorong guru merancang aktivitas belajar yang aktif, kontekstual, dan melibatkan siswa secara emosional maupun kognitif (Adnyana, 2024). Model *Game-Based Learning* berbasis *"Clash of Champions"* merupakan salah satu wujud konkret penerapan ketiga elemen tersebut, karena memadukan penguatan konsep (*mindful*), keterkaitan dengan observasi nyata (*meaningful*), dan unsur kompetisi yang menyenangkan (*joyful*).

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas empat tahapan dalam setiap siklus, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Machali, 2022). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri atas dua kali pertemuan.

Subjek, Lokasi, dan Waktu Penelitian

Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII I SMP Negeri 13 Surabaya yang berjumlah 31 siswa. Penelitian dilaksanakan pada Semester Ganjil Tahun Ajaran 2026/2027 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

E-ISSN : 3064-2965
Volume 3 No. 2, November 2026

Prosedur Penelitian

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran, termasuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis model *"Clash of Champions"*, instrumen tes, lembar observasi, dan angket respons siswa. Pada tahap pelaksanaan tindakan, guru menerapkan pembelajaran menulis teks LHO melalui tiga fase permainan (*Memorizing*, *Recall*, dan *Examine Phase*). Pada tahap pengamatan, dua observer mengamati aktivitas siswa dan keterlaksanaan pembelajaran oleh guru menggunakan lembar observasi. Pada tahap refleksi, peneliti bersama kolaborator mengevaluasi hasil tindakan Siklus I sebagai dasar perbaikan pada Siklus II.

Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Data dikumpulkan melalui empat teknik, yaitu (1) tes unjuk kerja menulis teks LHO menggunakan rubrik penilaian untuk mengukur keterampilan menulis siswa pada pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II; (2) observasi aktivitas siswa menggunakan lembar observasi berskala 1-4 pada tujuh indikator yang mencakup ketiga fase model; (3) observasi keterlaksanaan pembelajaran oleh guru menggunakan lembar observasi berskala 1-4 pada tujuh indikator sintaks model; dan (4) angket respons siswa menggunakan skala Likert lima poin yang diberikan pada akhir Siklus II. Ringkasan variabel dan instrumen penelitian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Variabel dan Instrumen Penelitian

Variabel	Instrumen	Waktu Pengambilan
Keterampilan menulis teks LHO	Rubrik penilaian menulis	Pra-siklus, Siklus I, Siklus II
Aktivitas belajar siswa	Lembar observasi siswa	Setiap pertemuan
Keterlaksanaan pembelajaran guru	Lembar observasi guru	Setiap pertemuan
Respons siswa terhadap model	Angket skala *Likert*	Akhir Siklus II

Teknik Analisis Data

Data hasil belajar dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar klasikal, dengan Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75. Data observasi aktivitas siswa dan guru dianalisis dengan menghitung rata-rata skor dan mengategorikannya ke dalam empat kategori: Sangat Baik (≥3,50), Baik (2,50-3,49), Cukup (1,50-2,49), dan Kurang (<1,50). Data angket respons siswa dianalisis dengan menghitung persentase capaian dan mengategorikannya menjadi Sangat Positif (≥81%), Positif (61-80%), Cukup (41-60%), dan Kurang (<41%). Penelitian dinyatakan berhasil apabila ketuntasan belajar klasikal mencapai ≥75% dengan kategori aktivitas dan respons siswa minimal Baik/ Positif.

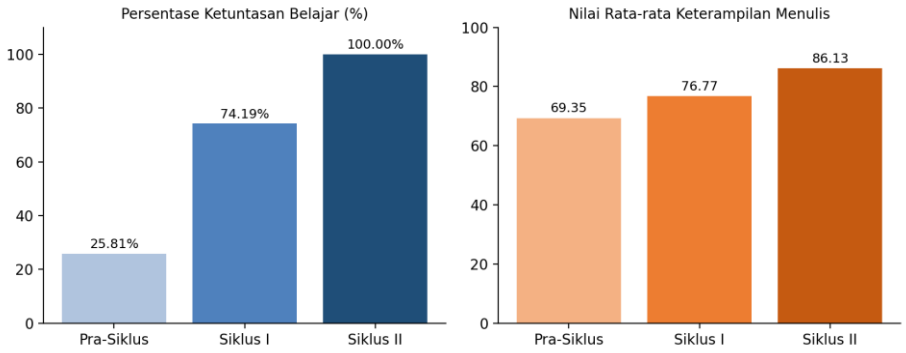
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Keterampilan Menulis Teks LHO

Data keterampilan menulis teks LHO siswa pada tahap pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Keterampilan Menulis Teks LHO

Kriteria	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
Jumlah Siswa	31	31	31
Jumlah Tuntas	8	23	31
Persentase Ketuntasan	25,81%	74,19%	100%
Nilai Rata-rata	69,35	76,77	86,13
Nilai Tertinggi	75	85	95
Nilai Terendah	65	70	80



Gambar 1. Perbandingan Persentase Ketuntasan dan Nilai Rata-rata Antarsiklus

Berdasarkan Tabel 2 dan Gambar 1, terlihat peningkatan yang konsisten pada setiap siklus. Pada tahap pra-siklus, ketuntasan klasikal hanya mencapai 25,81% dengan nilai rata-rata 69,35, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu menulis teks LHO sesuai struktur dan kaidah kebahasaan yang tepat. Setelah diterapkan model *Game-Based Learning* berbasis *"Clash of Champions"* pada Siklus I, ketuntasan klasikal meningkat signifikan menjadi 74,19% dengan nilai rata-rata 76,77. Peningkatan ini berlanjut pada Siklus II, di mana seluruh siswa (100%) berhasil mencapai KKTP dengan nilai rata-rata 86,13, sehingga penelitian ini telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Indikator	Siklus I	Ket.	Siklus II	Ket.
Antusiasme Fase Menghafal	3,00	Baik	4,00	Sangat Baik
Ketepatan struktur teks LHO	3,00	Baik	4,00	Sangat Baik
Ketepatan kaidah kebahasaan	2,00	Cukup	3,00	Baik
Keaktifan Fase Mengingat Kembali	3,00	Baik	4,00	Sangat Baik
Kerja sama dan sportivitas	3,00	Baik	4,00	Sangat Baik
Ketekunan observasi (Proving Phase)	3,00	Baik	4,00	Sangat Baik
Tanggung jawab menyelesaikan produk	2,00	Cukup	4,00	Sangat Baik
Rata-rata Keseluruhan	2,71	Baik	3,86	Sangat Baik

Tabel 3 menunjukkan bahwa rata-rata aktivitas siswa meningkat dari kategori Baik (2,71) pada Siklus I menjadi Sangat Baik (3,86) pada Siklus II. Peningkatan paling menonjol terjadi pada indikator ketepatan kaidah kebahasaan dan tanggung jawab menyelesaikan produk, yang meningkat dari kategori Cukup menjadi Baik/ Sangat Baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa semakin terbiasa dan percaya diri dalam mengikuti setiap fase permainan seiring bertambahnya pengalaman belajar.

E-ISSN : 3064-2965
Volume 3 No. 2, November 2026

Hasil Observasi Aktivitas Guru

Tabel 4. Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran oleh Guru

Indikator	Siklus I	Ket.	Siklus II	Ket.
Menyampaikan tujuan & aturan permainan	3,00	Baik	4,00	Sangat Baik
Memimpin Fase Menghafal	4,00	Sangat Baik	4,00	Sangat Baik
Memfasilitasi Fase Mengingat Kembali	3,00	Baik	4,00	Sangat Baik
Membimbing Fase Pembuktian	4,00	Sangat Baik	4,00	Sangat Baik
Mengelola waktu dan dinamika kompetisi	3,00	Baik	3,00	Baik
Memberikan umpan balik	3,00	Baik	4,00	Sangat Baik
Membimbing refleksi akhir sesi	4,00	Sangat Baik	4,00	Sangat Baik
Rata-rata Keseluruhan	3,43	Baik	3,86	Sangat Baik

Keterlaksanaan pembelajaran oleh guru juga menunjukkan peningkatan dari kategori Baik (3,43) menjadi Sangat Baik (3,86). Indikator pengelolaan waktu dan dinamika kompetisi relatif stabil pada kategori Baik di kedua siklus, yang menjadi catatan refleksi bagi guru untuk lebih mengoptimalkan manajemen waktu pada penerapan model ini di kelas lain.

Hasil Angket Respons Siswa

Tabel 5. Hasil Angket Respons Siswa terhadap Model Pembelajaran

Pernyataan	Rata-rata	Persentase	Kategori
Bersemangat belajar melalui *"Clash of Champions"*	5,00	100%	Sangat Positif
Membantu memahami struktur teks LHO	4,48	89,6%	Sangat Positif
Duel Fase Mengingat Kembali memudahkan mengingat materi	4,16	83,2%	Sangat Positif
Observasi riil membantu menulis teks LHO lebih baik	5,00	100%	Sangat Positif
Tidak tertekan dengan *time attack* Fase Menghafal	3,61	72,2%	Positif
Ingin model ini digunakan pada materi lain	4,55	91,0%	Sangat Positif
Rata-rata Keseluruhan	-	89,33%	Sangat Positif

Secara keseluruhan, respons siswa terhadap model pembelajaran berada pada kategori Sangat Positif dengan rata-rata capaian 89,33%. Seluruh pernyataan memperoleh kategori Positif hingga Sangat Positif. Capaian terendah terdapat pada pernyataan mengenai tekanan waktu (*time attack*) pada Fase Menghafal (72,2%, kategori Positif), yang mengindikasikan bahwa sebagian kecil siswa masih merasakan tekanan pada fase tersebut. Temuan ini menjadi bahan refleksi bagi guru untuk mempertimbangkan penyesuaian durasi *time attack* agar tetap menantang namun tidak menimbulkan kecemasan berlebihan pada siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Game-Based Learning* berbasis *"Clash of Champions"* efektif meningkatkan keterampilan menulis teks LHO siswa kelas VIII I SMP Negeri 13 Surabaya. Peningkatan ketuntasan klasikal dari 25,81% menjadi 100% dalam dua siklus mengonfirmasi temuan Nuri et al. (2022) bahwa penerapan *Game-Based Learning* mampu meningkatkan hasil belajar dan keterampilan literasi siswa. Struktur tiga fase dalam model ini, yaitu *Memorizing*, *Recall*, dan *Examine Phase*, memberikan kerangka belajar yang progresif: siswa terlebih dahulu mengunci pengetahuan dasar, kemudian menguatkannya melalui tantangan kompetitif, dan akhirnya menerapkannya pada konteks observasi nyata.

Peningkatan ini juga selaras dengan prinsip *deep learning* dalam Kurikulum Merdeka, yang menekankan *meaningful learning*, *mindful learning*, dan *joyful learning* (Kemendikdasmen

RI, 2025). Fase Pembuktian yang melibatkan observasi riil di lingkungan sekolah memberikan pengalaman belajar yang bermakna (*meaningful*), sementara Fase Mengingat Kembali yang bersifat kompetitif menumbuhkan kesadaran belajar aktif (*mindful*) sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*joyful*). Hal ini turut mendukung tingginya respons positif siswa terhadap model pembelajaran, sebagaimana ditemukan dalam angket respons (89,33%, kategori Sangat Positif).

Meskipun demikian, temuan pada indikator tekanan waktu (*time attack*) yang memperoleh respons terendah (72,2%) menunjukkan bahwa penerapan elemen kompetisi dalam *Game-Based Learning* perlu memperhatikan aspek psikologis siswa, agar tantangan yang diberikan tetap memotivasi tanpa menimbulkan kecemasan berlebihan. Temuan ini sejalan dengan prinsip bahwa keberhasilan penerapan model pembelajaran berbasis permainan sangat bergantung pada perancangan tingkat kesulitan dan tekanan yang proporsional bagi karakteristik siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Game-Based Learning* berbasis permainan *"Clash of Champions"* terbukti efektif meningkatkan keterampilan menulis teks laporan hasil observasi siswa kelas VIII I SMP Negeri 13 Surabaya. Ketuntasan belajar klasikal meningkat dari 25,81% pada pra-siklus menjadi 74,19% pada Siklus I, dan mencapai 100% pada Siklus II, dengan nilai rata-rata meningkat dari 69,35 menjadi 86,13. Aktivitas belajar siswa dan keterlaksanaan pembelajaran oleh guru turut meningkat dari kategori Baik menjadi Sangat Baik, sementara respons siswa terhadap model pembelajaran berada pada kategori Sangat Positif. Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan yang dirancang secara bertahap, mulai dari penguatan konsep hingga penerapan pada konteks nyata, mampu mewujudkan pembelajaran yang bermakna, aktif, dan menyenangkan sejalan dengan pendekatan deep learning dalam Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar guru Bahasa Indonesia dapat mengadaptasi model *"Clash of Champions"* pada materi teks lain yang memiliki struktur serupa, dengan memperhatikan penyesuaian durasi *time attack* agar tantangan yang diberikan tetap proporsional bagi karakteristik siswa. Penelitian selanjutnya juga disarankan untuk menguji efektivitas model ini pada jenjang kelas atau mata pelajaran yang berbeda dengan desain penelitian eksperimen guna memperkuat generalisasi temuan.

DAFTAR PUSTAKA

Adnyana, I. K. S. (2024). Implementasi pendekat-an deep learning dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Retorika, 5*(1).

Ananda, R., & Fadhilaturrahmi. (2023). Imple-mentasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 7*(2), 1456–1465.

Bashir, F. A., & Bramastia. (2022). Implementasi game based learning berbasis digital. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 4*(6), 8070–8083. https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.3819

Dalman. (2021). *Keterampilan menulis*. PT RajaGrafindo Persada.

Fauzi, T. Z., Nurmalia, L., & Hayun, M. (2024). Peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia melalui model pembelajaran game based learning di MIS Al-Hidayah. *Seminar Nasional Pendidikan FIP UMJ, 10*(1), 325–334.

Hasanah, U. (2024). Meningkatkan hasil belajar teks laporan hasil observasi dan keterampilan sosial emosional dengan diferensiasi proses siswa kelas X SMA Negeri 21 Surabaya. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan, 2*(4), 201–212. https://doi.org/10.61132/pragmatik.v2i4.1067

Ilmi Uswatun Khasanah, L. A. (2023). Pengaruh game edukasi berbasis kearifan lokal berorientasi terhadap keterampilan menulis siswa di sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia, 6*(4), 1799–1806. https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7536

Kemendikdasmen RI. (2025). *Kebijakan pembelajaran deep learning dalam Kurikulum Merdeka*.

E-ISSN : 3064-2965
Volume 3 No. 2, November 2026

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia.

Machali, I. (2022). Bagaimana melakukan penelitian tindakan kelas bagi guru. *Ijar, 1*(2), 89–100. https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21

Manurung, R. N., & Zuve, F. O. (2025). Struktur dan ciri kebahasaan teks laporan hasil observasi siswa kelas X SMA Pembangunan Laboratorium UNP. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 9*(1), 4587–4594.

Mufidah, R. T., & Sumarwati. (2026). Hubungan kemampuan penalaran bahasa dan minat baca dengan keterampilan menulis teks laporan hasil observasi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kebakkramat. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 11*(3). https://doi.org/10.29303/jipp.v11i3.5213

Nurgiyantoro, B. (2024). *Penilaian pembelajaran bahasa berbasis kompetensi* (Edisi revisi). BPFE.

Nuri, N., Ulfa, E. M., Febi, A., Sari, P., & Baryroh, F. (2022). Implementasi game based learning untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 6*(6), 9344–9355.

Rahma, F. J., & Syahrul, R. (2024). Pengaruh model pembelajaran project based learning terhadap keterampilan menulis teks laporan hasil observasi siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Teluk Kuantan. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 8*(2), 29396–29405.

Sanjaya, W. (2018). *Strategi pembelajaran ber-orientasi standar proses pendidikan*. Kencana.

Sari, D. Y., Agrita, T. W., & Aprizan. (2025). Application of Wordwall-assisted game based learning model to improve Indonesian language learning outcomes grade III SD Negeri 227/VIII Tirta Kencana. *Sosioedukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan dan Sosial, 14*(3), 1757–1763.

Srimiati, & Kusumawati, T. I. (2026). Pengem-bangan game edukasi berbasis Blooket untuk meningkatkan keterampilan menu-lis teks berita. *GERAM (Gerakan Aktif Me-nulis), 14*(2), 249–262. https://doi.org/10.25299/geram.2026.28419