

Pengembangan E - Modul Berbasis Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Prosedur Kelas VII MTSN 1 Tebo

Lala Pitalia¹, Deviani Putri², Rama Fitria³, Rendi Marlianda⁴
e-mail: 2103041009@undhari.ac.id, 2103041003@undhari.ac.id, 2103041017@undhari.ac.id
¹²³⁴Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Dharmas Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul berbasis model pembelajaran *game based learning* (GBL) pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks prosedur kelas VII MTs Negeri 1 Tebo. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahap: *Analyze, Design, Develop, Implementation* dan *evaluation*. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa peserta didik merasa bosan dengan metode pembelajaran yang monoton dan lebih tertarik pada pendekatan yang menyenangkan serta berbasis permainan. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengembangkan e-modul menggunakan aplikasi menggunakan aplikasi Canva yang dikemas dalam bentuk flipbook interaktif berbasis GBL. E-modul yang dikembangkan telah divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, media dan *bahasa*, dengan hasil rata-rata sebesar 88% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Kepraktisan produk diuji melalui angket kepada pendidik dan peserta didik masing-masing memperoleh skor 82% dan 91,8% yang termasuk kategori sangat praktis. Efektivitas produk diuji melalui pemberian soal evaluasi kepada peserta didik, dengan hasil ketuntasan belajar mencapai 85,51%, yang menunjukkan bahwa e-modul sangat efektif digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, e-modul berbasis model pembelajaran *game based learning* (GBL) yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis dan efektif untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks prosedur.

Kata Kunci : E-Modul, *Game Based Learning*, Teks Prosedur.

Abstract

This study aims to develop an e-module based on the Game-Based Learning (GBL) model for Indonesian language instruction, specifically on procedural text material for seventh-grade students at MTs Negeri 1 Tebo. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The needs analysis revealed that students were bored with monotonous learning methods and preferred fun, game-based approaches. Based on these findings, the researcher developed an interactive GBL-based e-module using Canva and converted it into a digital flipbook format. The developed e-module was validated by three experts—subject matter, media, and language experts—with an average score of 88%, categorized as very valid. Practicality was assessed through questionnaires distributed to teachers and students, yielding scores of 82% and 91.8% respectively, both categorized as very practical. Effectiveness was evaluated through post-tests, showing that 85.51% of students achieved the minimum mastery criteria, indicating that the e-module is highly effective for learning. In conclusion, the GBL-based e-module developed in this study is valid, practical, and effective for use as instructional material in Indonesian language learning, particularly for procedural text topics.

Keywords: E-module, *Game-Based Learning*, Procedural Text

Pendahuluan

Perkembangan kurikulum menuntut guru untuk lebih inovatif dalam memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik, terlebih dalam era digitalisasi yang berkembang pesat (Anas et al., 2025). Hal ini sejalan dengan konsep Merdeka Belajar yang membuat guru harus bereksperimen dengan metode pembelajaran agar peserta didik semangat dan memiliki minat belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Wahyudiono, 2023). Para peserta didik saat ini yang terdiri dari generasi Z dan Alpha dikenal lebih menyukai pendekatan belajar yang kreatif, praktis dan menyenangkan. Mereka cenderung merasa bosan dengan metode pembelajaran yang monoton. Oleh karena itu, perlu dihadirkan strategi pembelajaran yang inovatif, salah satunya adalah melalui model pembelajaran berbasis permainan atau *game based learning* (GBL). Model pembelajaran *game-based learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam permainan yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Oktavia, 2022) menyatakan bahwa *game based learning* dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami, mengevaluasi dan juga menguasai materi pelajaran. Model ini memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dan termotivasi dalam pembelajaran, sekaligus membantu mereka mengembangkan cara berpikir yang lebih kreatif. Game yang digunakan sebagai media pembelajaran disebut sebagai game edukasi (Rahma Wulan et al., 2025).

Salah satu cara efektif penerapan dari media pembelajaran berbasis game edukasi ini adalah dengan mengintegrasikannya ke dalam bahan ajar berbentuk E-modul. Menurut (Diana, 2021) e-modul atau elektronik modul adalah modul dalam bentuk digital, yang terdiri dari teks, gambar, atau keduanya yang berisi materi elektronik digital disertai dengan simulasi yang dapat dan layak digunakan dalam pembelajaran. E-modul dirancang untuk memfasilitasi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Guru dapat menyesuaikan e-modul dengan kondisi lingkungan dan kebutuhan peserta didik di satuan pendidikan masing-masing (Arum Gati Ningsih et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan pada 8 Januari 2025 di MTs Negeri 1 Tebo, di ketahui bahwa sekolah tersebut telah menerapkan kurikulum merdeka sejak tahun 2021. Hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia juga didapatkan sekolah telah menggunakan buku pegangan sesuai dengan capaian belajar (CP) dan tujuan pembelajaran (TP). Namun, pembelajaran di kelas VII belum memanfaatkan e-modul sebagai bahan ajar. Hasil wawancara dan hasil angket yang telah diisi peserta didik pun menunjukkan bahwa mereka merasa bosan dengan metode pembelajaran yang monoton, beberapa diantara mereka menyatakan bahwa belajar akan lebih menyenangkan apabila disertai permainan, karena lebih mudah dipahami dan tidak membosankan. Dengan karakter peserta didik yang cenderung pendiam, cepat bosan dan kurang cepat memahami materi, sangat dibutuhkan model pembelajaran yang menarik, inovatif, dan menyenangkan. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah e-modul berbasis model pembelajaran *game based learning* (GBL), yang tidak hanya menyajikan materi secara menarik, tetapi juga mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif.

E-modul yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan emodul berbasis model pembelajaran *game-based learning* (GBL) pada pembelajaran Bahasa Indonesia, yang dipilih karena kesesuaian dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Pembelajaran berbasis *gamebased learning* (GBL) dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta keterampilan komunikasi, kolaborasi dan pemecahan masalah.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan e-modul berbasis model pembelajaran *game based learning* (GBL) pada pembelajaran Bahasa Indonesia, dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar, menciptakan suasana belajar menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, peneliti tertarik mengambil judul “Pengembangan E - Modul Berbasis Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Prosedur Kelas VII MTsN 1 Tebo.” Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan tersebut, maka rumusan masalah ini adalah “bagaimana mengembangkan e-modul berbasis model pembelajaran *game based learning* (GBL) pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks prosedur yang valid, praktis dan efektif?”.

Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, development, Implement, dan Evaluate*), yaitu model pengembangan pembelajaran berbasis kinerja. Teknik pengumpulan data yang yang peneliti gunakan dalam penelitian ini berupa wawancara, observasi, serta pengumpulan kuesioner atau angket. Sementara itu, teknik analisis data diambil dari lembar validasi data observasi terhadap praktikalitas e-modul berbasis *game-based learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia elemen “Teks Prosedur”. Analisis data terdiri dari analisis data validitas, praktikalitas, dan efektivitas.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian mengenai pengembangan e-modul berbasis model pembelajaran *game based learning* (GBL) pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks prosedur kelas VII MTsN Tebo yang telah dikembangkan, maka diperoleh hasil penelitian dan penjelasan pada tahap Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Deveploment*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Proses pengembangan ini dimulai dari uji validitas, uji praktikalitas dan uji efektivitas.

Pada tahap analisis meliputi analisis kebutuhan, analisis peserta didik, serta analisis materi. Dari hasil analisis dari wawancara, observasi, dan angket ditemukan bahwa peserta didik kelas VII MTsN 1 Tebo mengalami kejenuhan terhadap metode pembelajaran yang monoton serta membutuhkan bahan ajar yang lebih menarik dan interaktif. Berdasarkan kebutuhan tersebut, peneliti merancang e-modul berbasis GBL yang dikemas dalam bentuk flipbook digital menggunakan aplikasi Canva. E-modul ini memuat komponen lengkap seperti pendahuluan, materi, aktivitas pembelajaran, latihan, hingga evaluasi.

Dari analisis materi maka teks prosedur dipilih sebagai materi yang akan dikembangkan karena relevan dengan model pembelajaran GBL. Menurut Kosasih (Pramuji Rahayu, 2022), teks prosedur merupakan teks yang menjelaskan langkah-langkah secara lengkap, jelas, dan terperinci tentang cara melakukan sesuatu. Berdasarkan fungsinya, teks prosedur tergolong ke dalam teks paparan, teks tersebut bertujuan memberikan penjelasan tentang cara melakukan sesuatu dengan sejelas-jelasnya. Oleh karena itu, teks prosedur ini menuntut pemahaman terhadap urutan struktur logis yang dapat dikembangkan melalui aktivitas permainan.

Pada tahap pengembangan, e-modul yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa e-modul memperoleh rata-rata skor sebesar 88% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa isi materi, tampilan media, serta penggunaan bahasa dalam e-modul telah sesuai dengan standar kelayakan dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Selanjutnya, pada tahap implementasi dilakukan uji kepraktisan melalui angket kepada pendidik dan peserta didik. Hasilnya menunjukkan bahwa e-modul memperoleh skor kepraktisan sebesar 82% dari pendidik dan 91,8% dari peserta didik, yang keduanya berada pada kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa e-modul mudah digunakan, menarik, serta membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Pada tahap evaluasi, dilakukan uji efektivitas melalui tes hasil belajar peserta didik setelah menggunakan e-modul. Penyajian data efektivitas pada uji coba produk e-modul berbasis model pembelajaran *game based learning* (GBL) pada pelajaran Bahasa Indonesia materi teks prosedur kelas VII MTsN 1 Tebo dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik pada tabel berikut:

No	Kriteria	Jumlah	Persentase
1.	Tuntas	28	$29/20 \times 100\% = 85,51\%$
2.	Tidak Tuntas	4	$3/20 \times 100\% = 14,49\%$

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik yang telah mencapai KKM yakni 28 peserta didik dengan 4 peserta didik yang tidak tuntas. Ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan persentase 85,51% dikategorikan “sangat efektif”, sedangkan 14,49% dikategorikan “tidak efektif”. Sehingga e-modul berbasis model pembelajaran *game based learning* (GBL) pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks prosedur dapat diterapkan di dalam proses pembelajaran dengan kategori “sangat efektif” Dengan demikian, e-modul berbasis GBL yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik pada materi teks prosedur.

Pembahasan

Penelitian ini adalah proses merancang dan mengembangkan suatu produk bahan ajar yakni E-Modul pembelajaran Bahasa Indonesia. Pengembangan e-modul berbasis model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks prosedur merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dijadikan rujukan bagi peserta didik. Sebelum melakukan penelitian E-Modul pembelajaran Bahasa Indonesia yang dikembangkan ini perlu divalidasi oleh validator terlebih dahulu guna melihat kesiapan E- Modul yang digunakan atau masih perlu perbaikan.

Dari hasil survey sebelumnya, e-modul berbasis model pembelajaran *game based learning* (GBL) pada pembelajaran Bahasa Indonesia belum pernah diterapkan pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII. Temuan penelitian menunjukkan bahwa peserta didik sering kali merasa jenuh dan kurang memahami materi dalam pembelajaran sehingga mempengaruhi hasil belajar. Untuk itu peneliti memberi solusi perihal perlunya mengembangkan e-modul berbasis model pembelajaran *game based learning* (GBL) pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks prosedur agar suasana/kondisi pembelajaran menjadi lebih interaktif sehingga mendorong peserta didik untuk aktif berpartisipasi dan meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa e-modul berbasis model pembelajaran *game based learning* (GBL) yang dikembangkan pada materi teks prosedur Bahasa Indonesia kelas VII MTs Negeri 1 Tebo telah memenuhi tiga kriteria utama pengembangan media pembelajaran, pertama dilihat dari hasil validasi oleh ahli materi, media dan bahasa menunjukkan e-modul dinyatakan sangat valid dengan skor rata-rata 88%. Ini berarti e-modul layak digunakan karena isi materi sesuai dengan kurikulum, bahasa yang digunakan komunikatif, dan tampilan media mendukung keterbacaan dan daya tarik siswa.

Kedua, dari hasil angket praktikalitas e-modul yang dinilai sangat praktis oleh pendidik (82%) dan peserta didik (91,8%). E-modul mudah digunakan, jelas instruksinya, serta sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Hal ini membuktikan bahwa media dapat dioperasikan dengan baik dalam proses pembelajaran tanpa hambatan teknik yang berarti.

Ketiga, uji efektivitas yang menunjukkan bahwa 85,51% peserta didik mencapai nilai di atas KKM setelah menggunakan e-modul. Angka ini melebihi batas ketuntasan klasikal ($\geq 85\%$), sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan e-modul berbasis *game based learning* (GBL) efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Efektivitas ini menunjukkan bahwa e-modul berbasis model pembelajaran *game based learning* (GBL) yang digunakan mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi teks prosedur. Hal ini sejalan dengan pendapat Winatha & Setiawan (2020), yang menyatakan bahwa *game based learning* (GBL) memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses belajar.

Secara keseluruhan, e-modul yang dikembangkan mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar peserta didik melalui pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Sehingga emodul yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis dan efektif (Ester Ety Lova et al., 2024).

Simpulan (Penutup)

Berdasarkan hasil pengembangan yang telah dilaksanakan terhadap E-Modul berbasis model pembelajaran *game based learning* (GBL) ini dapat disimpulkan sebagai berikut. *Pertama*, Pengembangan e-modul berbasis model pembelajaran *game based learning* (GBL) dengan menggunakan model ADDIE dapat diuji cobakan di kelas VII MTsN 1 Tebo. *Kedua*, E-modul berbasis model pembelajaran *game based learning* (GBL) pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks prosedur kelas VII MTsN 1 Tebo yang telah dinilai oleh 3 validator memperoleh persentase 88% dikategorikan sangat valid. E-modul berbasis model pembelajaran *game based learning* (GBL) layak untuk digunakan sesuai ketentuan MTsN 1 Tebo. *Ketiga*, E-modul berbasis model pembelajaran *game based learning* (GBL) pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks prosedur kelas VII MTsN 1 Tebo memperoleh persentase 82% dari hasil praktisi Septi Rahma Wati, S.Pd dengan kategori sangat praktis dan memperoleh persentase 91,8% dari hasil instrumen praktikalitas yang di isi oleh peserta didik dengan kategori sangat praktis, artinya dinyatakan E-Modul sudah layak digunakan dalam pembelajaran oleh pendidik dan peserta didik. *Keempat*, Efektivitas yang dinilai dari tes hasil belajar peserta didik berupa soal, memperoleh persentase 85,51% dikategorikan sangat efektif, sehingga dapat dinyatakan E-Modul dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Daftar Pustaka

- Anas, M. H., Bakti, S., Nasril, Y., & Adawiyah, R. (2025). Analisis Perkembangan Kurikulum Pendidikan Nasional di Indonesia dari Kurikulum 1947 hingga Kurikulum Merdeka : Studi Literatur. *Jurnal Kependidikan Vol. 14 No. 1 Februari 2025*.
- Arum Gati Ningsih, Novi Istiqomah, & Rustam, R. (2025). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia Bermuatan Kearifan Lokal pada Fase D untuk Siswa. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*. <https://doi.org/10.30605/onoma.v1i1i2.5828>
- Diana, P. Z. (2021). Pengembangan e-Modul Mata Kuliah Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*. <https://doi.org/10.35194/alinea.v10i2.1635>
- Ester Ety Lova, M., Iriani, A., & Mawardi. (2024). Pengembangan e-Modul Ajar Bagi Guru Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Sentani di Distrik Waibu. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*.
- Ghozali, B. S., & Farisi, M. I. (2024). Pengembangan E-modul Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Berbasis Bukti dalam Pembelajaran Ipa *ELSE (Elementary School ...*. <https://journal.umsurabaya.ac.id/pgsd/article/view/22631>
- Oktavia, R. (2022). Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. *OSF Preprints*.
- Pramuji Rahayu, J. P. (2022). Keefektifan Model Discovery Learning dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Materi Menulis Procedure Text. *Jurnal Pendidikan Sultan Agung*, 2(1), 135-144. <http://lppmunissula.com/jurnal.unissula.ac.id/index.php/jpsa/article/view/20252>
- Rahma Wulan, A., Resta Pania, E., Fauzi Rachman, I., Studi, P. S., Ekonomi dan Bisnis, F., & Siliwangi, U. (2025). Penggunaan Game-Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Di Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*.
- Sugiyono, M. C. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D* (25th ed.). Alfabeta.
- Wahyudiono, A. (2023). Perkembangan Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Tantangan Era Society 5.0. *Education Journal : Journal Educational Research and Development*. <https://doi.org/10.31537/ej.v7i2.1234>
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh game-based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan ...* <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/3127>