Volume 1 Issue 2 (2025) Pages 83-91
BORASPATI: The Journal of Bilingualism, Organization, Research, Articles, Studies in Pedagogy, Anthropology, Theory, and Indigenous Cultures
ISSN: 3089-2600 (Online)

Pengaruh Metode Permainan Perang Dinding Terhadap Pembelajaran Teks Biografi pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Siborongborong

The Effect of the Wall War Game Method on Biography Text Learning for Grade X Students at SMA Negeri 1 Siborongborong

Megawati Simamora[1]✉, Tanggapan C. Tampubolon[2], Kaleb E. Simanungkalit

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Sisingamangaraja XII Tapanuli, Indonesia(1,2,3)

Abstrak
Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode permainan perang dinding terhadap pembelajaran teks biografi pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Siborongborong pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Studi ini berlangsung dari Januari hingga Agustus 2024 dengan menggunakan pendekatan penelitian eksperimen. Desain eksperimen yang diterapkan adalah One-Group Pretest-Posttest Design, di mana seluruh siswa kelas X di SMA Negeri 1 Siborongborong yang berjumlah 270 siswa dari 7 kelas dijadikan populasi penelitian. Sampel penelitian dipilih melalui teknik random sampling, sehingga diperoleh 37 siswa dari kelas X IPA 2 sebagai partisipan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode permainan perang dinding secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks biografi. Nilai rata-rata pretest sebelum penerapan metode ini adalah 55,81, yang mencerminkan kemampuan menulis yang masih rendah. Setelah metode ini diterapkan, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 76,49, yang menunjukkan peningkatan yang signifikan. Perubahan ini terlihat dari pergeseran mayoritas siswa yang sebelumnya berada pada kategori "kurang" dan "sangat kurang" dalam pretest, menjadi kategori "baik" dalam posttest. Selain itu, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan berdistribusi normal, sehingga mendukung validitas hasil penelitian. Berdasarkan temuan ini, metode permainan perang dinding direkomendasikan sebagai strategi yang efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis teks biografi siswa.
Kata Kunci: *Metode permainan perang dinding; pembelajaran teks biografi; pembelajaran Bahasa Indonesia.*

Abstract
This study aims to analyze the impact of the wall war game method on biography text learning among tenth-grade students at SMA Negeri 1 Siborongborong during the even semester of the 2023/2024 academic year. The research was conducted from January to August 2024 using an experimental research approach. The experimental design employed in this study was the One-Group Pretest-Posttest Design, where the entire population consisted of 270 tenth-grade students from seven classes. The

research sample was selected through random sampling, resulting in 37 students from class X IPA 2 as participants. The findings indicate that the wall war game method significantly enhances students' biography text writing skills. Before implementing this method, students' average pretest score was 55.81, reflecting low writing proficiency. After applying the method, the posttest average increased to 76.49, demonstrating a substantial improvement. This progress is evident from the shift of most students from the "low" and "very low" categories in the pretest to the "good" category in the posttest. Additionally, normality tests confirmed that students' learning outcome data followed a normal distribution before and after the treatment, supporting the validity of the research conclusions. Based on these findings, the wall war game method is recommended to improve students' biography text writing skills.
Keywords: *Wall war game method; biography text learning; Indonesian language learning.*

Copyright (c) 2025 Megawati Simamora, Tanggapan C. Tampubolon, Kaleb E. Simanungkalit

✉ Corresponding author: Megawati Simamora
Email Address: megamora1999@gmail.com
Received 15 January 2025, Accepted 28 January 2025, Published 27 February 2025

Pendahuluan

Peran teks biografi dalam pembelajaran di sekolah menengah sangat penting untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa, terutama dalam memahami dan menganalisis perjalanan hidup tokoh-tokoh yang menginspirasi. Namun, penelitian menunjukkan bahwa metode tradisional yang digunakan dalam mengajarkan teks-teks ini sering kali gagal melibatkan siswa secara efektif, yang menyebabkan hasil pembelajaran yang kurang optimal. Pendekatan konvensional cenderung kurang interaktif, sehingga mengurangi minat dan keterlibatan siswa dalam materi pelajaran (Oliveira et al., 2023).

Penelitian telah menunjukkan bahwa kompleksitas teks, termasuk teks biografi, meningkat seiring dengan kemajuan siswa dalam menempuh pendidikan. Peningkatan kompleksitas ini membutuhkan strategi membaca dan keterampilan pemahaman yang lebih canggih. Siswa sekolah menengah diharapkan untuk menangani teks dengan tuntutan sintaksis dan semantik yang lebih besar, yang dapat membuat mereka kewalahan jika mereka tidak dipersiapkan dengan baik atau jika metode pengajarannya tidak mendorong keterlibatan aktif. Kurangnya strategi pedagogis yang interaktif dan menarik dapat menyebabkan siswa kesulitan memahami struktur dan konten teks biografi, yang pada akhirnya memengaruhi perkembangan literasi dan kinerja akademik mereka (Butler et al., 2022).

Selain itu, peran guru sebagai fasilitator dan motivator sangat penting dalam fokus penelitian ini. Penelitian menunjukkan bahwa siswa mendapat manfaat yang positif dari guru yang mengadopsi pendekatan yang lebih interaktif dan suportif, daripada hanya menyampaikan materi melalui ceramah tradisional (Mahbub, 2022). Ketika guru melibatkan siswa dalam diskusi tentang biografi, mendorong pemikiran kritis, dan mengaitkan konten dengan pengalaman siswa, mereka dapat menumbuhkan pemahaman dan apresiasi yang lebih dalam terhadap teks. Hal ini sejalan dengan temuan yang menunjukkan bahwa instruksi eksplisit dalam struktur teks naratif dapat meningkatkan pemahaman, terutama bagi siswa yang mengalami kesulitan dengan teks yang kompleks (Inayah et al., 2023).

Selain itu, penerapan metodologi pengajaran yang inovatif, seperti pembelajaran berbasis proyek, telah terbukti meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Pendekatan-pendekatan ini mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran mereka, membuat studi teks biografi tidak hanya lebih menarik tetapi juga lebih relevan dengan kehidupan mereka. Dengan mengintegrasikan metode-metode ini, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis yang mendorong tingkat literasi dan kemampuan berpikir kritis yang lebih tinggi di kalangan siswa sekolah menengah (Depi et al., 2023).

Integrasi strategi pembelajaran yang inovatif, khususnya metode berbasis permainan, telah diakui sebagai pendekatan yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam lingkungan pendidikan. Salah satu metode tersebut adalah permainan Perang Dinding (*Wall War)*, yang menggabungkan unsur kompetisi dan kolaborasi, yang memungkinkan siswa untuk secara aktif mengatur dan menganalisis informasi dari teks biografi dengan cara yang dinamis dan menyenangkan. Pendekatan ini sangat relevan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, yang bertujuan untuk memperdalam pemahaman siswa tentang struktur, isi, dan nilai-nilai yang tertanam dalam teks biografi (Ampa & Nurqalbi, 2021).

Pembelajaran berbasis permainan juga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa secara signifikan. Penelitian telah menunjukkan bahwa permainan edukatif menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih menarik, yang sangat penting untuk mempertahankan minat siswa dan meningkatkan pemahaman (Wahyuni et al., 2023). Metode permainan perang dinding mencontohkan hal ini dengan mendorong siswa untuk bekerja sama dalam tim, sehingga mendorong pembelajaran kolaboratif sekaligus memperkenalkan elemen kompetitif yang dapat lebih merangsang keterlibatan (ORDU & CALIŞKAN, 2025). Pendekatan ganda ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tapi juga membantu siswa menginternalisasi materi secara lebih efektif, karena mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran (ABUMETTLEQ et al., 2023).

Efektivitas pembelajaran berbasis game didukung juga oleh bukti empiris yang menunjukkan bahwa metode tersebut dapat meningkatkan hasil pembelajaran dibandingkan dengan strategi pembelajaran tradisional. Sebuah penelitian menyoroti bahwa siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran berbasis permainan melaporkan tingkat kesenangan dan keterlibatan yang lebih tinggi, yang berkorelasi dengan retensi pengetahuan yang lebih baik (Boeker et al., 2013). Hal ini sejalan dengan temuan dari berbagai penelitian pendidikan yang menekankan dampak positif dari lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan terhadap hasil belajar kognitif dan afektif (Ishak et al., 2023; Vlachopoulos & Makri, 2017).

Dalam pembelaajran teks biografi, metode permainan Perang Dinding dapat memfasilitasi eksplorasi yang lebih dalam terhadap narasi dan nilai-nilai yang disajikan dalam teks-teks ini. Dengan terlibat dalam format interaktif ini, siswa cenderung mengembangkan keterampilan berpikir kritis saat mereka menganalisis dan mensintesis informasi secara kolaboratif (Hosen et al., 2024). Selain itu, aspek kompetitif dalam permainan ini dapat memotivasi siswa untuk menginvestasikan lebih banyak upaya dalam memahami materi, sehingga meningkatkan kemampuan literasi mereka secara keseluruhan (Liu et al., 2020; Wahyuni et al., 2023).

Efektivitas metode permainan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa telah dibuktikan oleh berbagai penelitian. Haerazi & Irawan (2020) telah menunjukkan bahwa menggabungkan strategi pembelajaran berbasis permainan dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dan kinerja siswa. Namun, ada kesenjangan yang nyata dalam penelitian yang secara khusus berfokus pada penerapan metode permainan Perang Dinding dalam pembelajaran teks biografi, khususnya di tingkat sekolah menengah. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menganalisis dampak dari metode permainan perang dinding pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Siborongborong.

Metode permainan Perang Dinding dirancang untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang interaktif di mana siswa dapat secara kolaboratif terlibat dengan konten teks biografi. Dengan mengorganisir informasi dengan cara yang kompetitif namun kooperatif, metode ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang struktur, isi, dan nilai-nilai yang mendasari teks yang mereka pelajari (Long & Ding, 2024). Hasil yang diharapkan dari penelitian ini tidak hanya mencakup peningkatan kinerja akademik tetapi juga peningkatan motivasi di antara siswa, yang sangat penting untuk pembelajaran yang efektif.

Selain itu, temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoritis dan praktis dalam pengembangan strategi pembelajaran bahasa Indonesia yang lebih

efektif dan menarik. Dengan menunjukkan keampuhan metode permainan Perang Dinding, penelitian ini dapat mendorong para pendidik untuk mengadopsi pendekatan pengajaran yang lebih inovatif yang sesuai dengan minat dan preferensi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan yang lebih luas untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan responsif yang memprioritaskan keterlibatan siswa dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Choirudin, 2021).

Dengan demikian, penelitian ini berusaha menjawab pertanyaan utama: Sejauh mana metode permainan Perang Dinding berpengaruh terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran teks biografi? Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dalam pendidikan bahasa Indonesia, khususnya dalam pembelajaran teks biografi di tingkat SMA.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Dalam desain ini, satu kelompok sampel diberikan tes awal (*pretest*), kemudian diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan metode permainan perang dinding, dan diakhiri dengan tes akhir (*posttest*). Desain ini memungkinkan analisis perbandingan hasil sebelum dan sesudah perlakuan. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMA Negeri 1 Siborongborong tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 270 siswa. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik random sampling, dengan kelas X IPA 2 yang menjadi sampel penelitian sebanyak 37 siswa. Instrumen penelitian terdiri dari 1) Tes tertulis yaitu Pretest dan posttest dalam bentuk uraian untuk menilai pemahaman siswa terhadap teks biografi; 2) Lembar Observasi, yaitu digunakan untuk mengamati keterlibatan siswa selama pembelajaran dengan metode permainan perang dinding; 3) Dokumentasi, yaitu mengumpulkan bukti visual dan administratif selama proses penelitian berlangsung. Data dikumpulkan melalui observasi terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran, tes Pretest dan Posttest untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa dan Dokumentasi sebagai pelengkap data penelitian. Analisis data dilakukan melalui beberapa tahap. Uji normalitas dengan metode Liliefors digunakan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal. Selanjutnya, uji homogenitas dengan uji F diterapkan untuk menentukan kesamaan varians antara sampel yang diteliti. Kemudian, uji t digunakan untuk menguji signifikansi pengaruh metode permainan perang dinding terhadap hasil belajar teks biografi siswa. Hasil dari uji statistik ini diinterpretasikan untuk mengetahui sejauh mana metode permainan perang dinding dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran teks biografi.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas metode permainan perang dinding dalam meningkatkan kemampuan menulis teks biografi pada siswa kelas X IPA 2 SMA Negeri 1 Siborong-borong tahun ajaran 2023/2024. Data diperoleh melalui *pretest* sebelum penerapan metode dan *posttest* setelah penerapan metode.

Hasil *Pretest dan Posttest*

Hasil pretest menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki keterampilan menulis teks biografi yang masih rendah. Rata-rata nilai pretest yang diperoleh siswa adalah 55,81, dengan distribusi nilai sebagai berikut:

Tabel 1. Distribusi nilai pretest dan posttest siswa

Kategori Nilai	Pretest	Postest
Sangat Baik (86-100)	0	5,4
Baik (76-85)	0	51,35

Sedang (66-75)	13,51	21,62
Kurang (51-65)	51,35	18,91
Sangat Kurang (0-50)	35,13	2,7

Setelah penerapan metode permainan perang dinding, hasil posttest menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan menulis siswa. Rata-rata nilai meningkat menjadi 75,40. Peningkatan yang paling mencolok terlihat pada kategori "Baik," yang naik dari 0% menjadi 51,35%, sementara kategori "Sangat Kurang" mengalami penurunan drastis dari 35,13% menjadi hanya 2,7%.

Analisis Statistik

Untuk memastikan validitas hasil, dilakukan serangkaian uji statistik. Uji normalitas menggunakan uji Liliefors menunjukkan bahwa data pretest (L_{hitung} = 0,0994) dan posttest (L_{hitung} = 0,1221) lebih kecil dari L_{tabel} = 0,1457, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Selain itu, uji homogenitas dengan uji F menghasilkan $_{Fhitung}$ = 1,05, yang lebih kecil dari F_{tabel} = 1,72, menunjukkan bahwa variansi data pretest dan posttest bersifat homogen. Uji hipotesis menggunakan uji-t menunjukkan bahwa t_{hitung} = 8,23, jauh lebih besar dari t_{tabel} = 2,03 pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Ini menunjukkan bahwa metode permainan perang dinding memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan menulis teks biografi siswa.

Pembahasan

Penelitian ini mengkaji efektivitas metode permainan perang dinding dalam meningkatkan kemampuan menulis teks biografi siswa kelas X IPA 2 SMA Negeri 1 Siborong-borong. Data diperoleh dari pretest sebelum penerapan metode dan posttest setelahnya. Hasil pretest menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki kemampuan menulis yang rendah, dengan rata-rata nilai 55,81. Sebagian besar siswa berada dalam kategori "Kurang" (51,35%) dan "Sangat Kurang" (35,13%). Setelah penerapan metode, hasil posttest menunjukkan peningkatan signifikan dengan rata-rata nilai naik menjadi 75,40. Peningkatan terbesar terjadi pada kategori "Baik," yang meningkat dari 0% menjadi 51,35%, sedangkan kategori "Sangat Kurang" menurun drastis dari 35,13% menjadi 2,7%. Temuan ini menunjukkan bahwa metode permainan perang dinding efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa.

Ketika membandingkan temuan ini dengan penelitian lain, ada beberapa kesamaan dan perbedaan yang muncul. Penelitian yang dilakukan oleh (Ersoy & Dede, 2022), menemukan bahwa permainan edukatif secara signifikan berkontribusi pada pengembangan keterampilan menulis siswa, selaras dengan hasil studi metode permainan perang dinding ini. Kedua hasil penelitian ini menekankan peran lingkungan belajar yang interaktif dan menarik dalam menumbuhkan kemahiran menulis. Demikian pula, Kharisma et al. (2019) melaporkan peningkatan keterampilan menulis melalui pembelajaran berbasis permainan, memperkuat gagasan bahwa metode tersebut dapat secara efektif melibatkan siswa dan meningkatkan kemampuan menulis mereka.

Di sisi lain, Nguyen (2020) menyoroti pentingnya penilaian formatif dalam meningkatkan kemampuan menulis akademik, dan menunjukkan bahwa umpan balik yang berkelanjutan sangat penting untuk perkembangan siswa. Meskipun metode permainan Perang Dinding tidak secara eksplisit berfokus pada penilaian formatif, metode ini secara inheren memberikan bentuk umpan balik melalui sifat kompetitif dan kolaboratif dari permainan, yang dapat berkontribusi pada peningkatan yang teramati dalam keterampilan menulis.

Selain itu, temuan dari penelitian ini sejalan dengan temuan dari Hwang et al. (2016), yang mencatat bahwa lingkungan belajar berbasis permainan dapat meningkatkan kemampuan bahasa melalui partisipasi aktif. Struktur metode permainan Perang Dinding

mendorong siswa untuk terlibat dengan materi secara aktif, yang konsisten dengan hasil positif yang dilaporkan dalam penelitian pembelajaran berbasis permainan lainnya.

Sebaliknya, Boghian & Cojocariu (2023) berfokus pada dampak permainan yang lebih luas pada pembelajaran sosial-emosional, bukan hanya pada keterampilan menulis. Meskipun metode permainan Perang Dinding juga dapat berkontribusi pada perkembangan sosial-emosional melalui kerja sama tim dan kompetisi, fokus utamanya adalah meningkatkan kemampuan menulis.

Jadi, efektivitas metode permainan Perang Dinding dalam meningkatkan kemampuan menulis selaras dengan literatur yang ada yang mendukung penggunaan strategi pembelajaran berbasis permainan. Namun, penelitian ini juga menyoroti aspek-aspek unik dari metode ini, terutama fokusnya pada penulisan teks biografi, yang belum banyak dieksplorasi dalam penelitian sebelumnya. Penelitian ini berkontribusi pada semakin banyaknya bukti yang mendukung metode pengajaran inovatif yang melibatkan siswa dan meningkatkan kinerja akademik mereka.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode permainan Perang Dinding secara signifikan meningkatkan kemampuan menulis teks biografi siswa. Implikasi utama dari temuan ini adalah bahwa strategi pembelajaran berbasis permainan dapat diterapkan secara lebih luas dalam pembelajaran bahasa untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa secara efektif. Guru dapat mempertimbangkan untuk mengintegrasikan metode ini ke dalam kurikulum sebagai bagian dari pendekatan pembelajaran aktif yang lebih menarik dan interaktif.

Selain itu, hasil penelitian ini juga memberikan kontribusi bagi pengembangan pedagogi dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam aspek menulis. Dengan menyediakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, siswa lebih termotivasi untuk menulis dan lebih mudah memahami struktur serta karakteristik teks biografi. Lebih lanjut, pendekatan ini dapat diadaptasi untuk berbagai jenis teks lainnya, seperti narasi dan eksposisi, guna memperluas cakupan penerapannya di dalam kelas.

Dari perspektif kebijakan pendidikan, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pengambil kebijakan dalam merancang kurikulum yang lebih inovatif. Penggunaan metode permainan seperti Perang Dinding dapat menjadi bagian dari strategi pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas dalam menulis.

Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang positif, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian ini hanya dilakukan pada satu kelas di SMA Negeri 1 Siborong-borong, sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasikan ke populasi yang lebih luas. Studi lebih lanjut diperlukan untuk menguji efektivitas metode ini di berbagai sekolah dengan latar belakang siswa yang berbeda.

Kedua, penelitian ini hanya berfokus pada peningkatan keterampilan menulis teks biografi tanpa mengeksplorasi dampak metode ini terhadap aspek lain dari keterampilan berbahasa, seperti membaca, berbicara, dan mendengarkan. Penelitian mendatang dapat memperluas cakupan analisis untuk melihat sejauh mana metode ini dapat berkontribusi pada pengembangan kompetensi berbahasa secara holistik.

Ketiga, penelitian ini tidak secara eksplisit mengevaluasi peran umpan balik formatif dalam proses pembelajaran menggunakan metode Perang Dinding. Meskipun sifat kompetitif dan kolaboratif dari permainan ini dapat memberikan bentuk umpan balik tidak langsung, penelitian lanjutan dapat mengkaji lebih dalam bagaimana integrasi umpan balik formatif yang lebih sistematis dapat lebih meningkatkan efektivitas metode ini.

Terakhir, penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif dengan analisis pretest-posttest tanpa pendekatan kualitatif yang mendalam. Studi lebih lanjut dapat mengombinasikan metode kualitatif, seperti wawancara atau observasi, untuk memahami pengalaman siswa secara lebih holistik dalam menggunakan metode permainan Perang Dinding.

Dengan mempertimbangkan keterbatasan tersebut, penelitian lanjutan diharapkan dapat memperkaya pemahaman tentang efektivitas metode pembelajaran berbasis permainan dalam konteks pembelajaran bahasa dan memperluas aplikasi metode ini ke berbagai level pendidikan.

Simpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa metode permainan Perang Dinding efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis teks biografi siswa kelas X IPA 2 SMA Negeri 1 Siborong-borong tahun ajaran 2023/2024. Hasil analisis statistik menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai rata-rata siswa, dari 55,81 pada pretest menjadi 75,40 pada posttest. Perubahan distribusi nilai juga mengindikasikan peningkatan keterampilan menulis, terutama dengan meningkatnya jumlah siswa dalam kategori "Baik" dan menurunnya jumlah siswa dalam kategori "Sangat Kurang."

Temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan menulis siswa. Metode ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif, mengembangkan kreativitas, serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap struktur dan karakteristik teks biografi.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal cakupan sampel, eksplorasi aspek kebahasaan lainnya, dan pendekatan umpan balik formatif. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut disarankan untuk menguji efektivitas metode ini dalam konteks yang lebih luas dan dengan pendekatan yang lebih mendalam, termasuk eksplorasi terhadap pengaruhnya pada keterampilan berbahasa lainnya.

Dengan demikian, hasil penelitian ini berkontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran inovatif dalam pendidikan bahasa Indonesia, serta memberikan dasar bagi guru dan pengambil kebijakan dalam merancang metode pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era modern.

Ucapan Terima Kasih

Dengan penuh rasa syukur, penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Sisingamangaraja XII Tapanuli yang telah memberikan dukungan akademik dan fasilitas dalam penyelesaian penelitian ini. Penulis juga menyampaikan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada dosen-dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan ilmu, bimbingan, serta inspirasi dalam proses penelitian ini. Ucapan terima kasih yang khusus penulis sampaikan kepada Dr. Tanggapan C. Tampubolon selaku Dosen Pembimbing I dan Kaleb E. Simanungkalit, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II, yang dengan penuh kesabaran, ketelitian, serta dedikasi telah memberikan arahan, kritik, dan masukan yang sangat berharga dalam penyusunan penelitian ini. Semoga segala kebaikan dan bimbingan yang telah diberikan mendapatkan balasan terbaik dari Tuhan Yang Maha Esa.

Daftar Pustaka

ABUMETTLEQ, I., BAYRAKTAR, N., & DİKMEN, B. (2023). *Effectiveness of Game-Based Teaching Method on Nursing Students' Knowledge of Enhanced Recovery After Surgery (ERAS)*. https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-2444398/v1

Ampa, A. T., & Nurqalbi, N. (2021). Innovative Learning Strategies to Increase Students' Participation and Quality of English Teaching and Learning Process. *Technium Social Sciences Journal*, *26*, 314–325. https://doi.org/10.47577/tssj.v26i1.5195

Boeker, M., Andel, P., Vach, W., & Frankenschmidt, A. (2013). Game-Based E-Learning Is More Effective than a Conventional Instructional Method: A Randomized Controlled Trial with Third-Year Medical Students. *PLoS ONE*, *8*(12), e82328. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0082328

Boghian, I., & Cojocariu, V.-M. (2023). Using Games to Build Social Emotional Learning Skills. *Revista Romaneasca Pentru Educatie Multidimensionala*, *15*(1), 622–656. https://doi.org/10.18662/rrem/15.1/715

Butler, W. S., Hord, C., & Watts-Taffe, S. (2022). Increasing Secondary Students' Comprehension Through Explicit Attention to Narrative Text Structure. *TEACHING Exceptional Children*, *54*(6), 394–403. https://doi.org/10.1177/00400599211025548

Choirudin, C. (2021). Development of Local Wisdom-Based Learning Media with Prezi Applications in Social Arithmetic. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, *1*(01), 23–34. https://doi.org/10.25217/jtep.v1i01.1288

de Oliveira, A. M., Santos, J. L. F., & Capellini, S. A. (2023). Reading comprehension performance of elementary and senior high school students. *Frontiers in Education*, *8*. https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1086040

Depi, D., Mustamil, M., & Fajri, K. (2023). THE APPLICATION OF PROJECT-BASED LEARNING MODEL IN TEACHING NEWS TEXT WRITING TO STUDENTS OF GRADE VIII OF STATE JUNIOR HIGH SCHOOL 1 KEDOKAN BUNDER. *ROMEO REVIEW OF MULTIDISCIPLINARY EDUCATION CULTURE AND PEDAGOGY*, *2*(4), 199–204. https://doi.org/10.55047/romeo.v2i4.888

GENÇ ERSOY, B., & GÖL DEDE, D. (2022). Developing Writing Skills, Writing Attitudes and Motivation through Educational Games: Action Research. *International Journal of Contemporary Educational Research*, *9*(3), 569–589. https://doi.org/10.33200/ijcer.1089781

Haerazi, H., & Irawan, L. A. (2020). The Effectiveness of ECOLA Technique to Improve Reading Comprehension in Relation to Motivation and Self-Efficacy. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, *15*(01), 61. https://doi.org/10.3991/ijet.v15i01.11495

Hosen, H., Muhajir, M., & Wahid, A. (2024). The Influence of Using 'CAPAT'-Based Educational Game Media on Critical Thinking Skills and Learning Interest of Students in Civic Education (PPKN) at Ar-Rohmaniyyah High School. *ISLAMIKA*, *6*(1), 289–304. https://doi.org/10.36088/islamika.v6i1.4315

Hwang, W.-Y., Shih, T. K., Ma, Z.-H., Shadiev, R., & Chen, S.-Y. (2016). Evaluating listening and speaking skills in a mobile game-based learning environment with situational contexts. *Computer Assisted Language Learning*, *29*(4), 639–657. https://doi.org/10.1080/09588221.2015.1016438

Ishak, S. A., Hasran, U. A., & Din, R. (2023). Media Education through Digital Games: A Review on Design and Factors Influencing Learning Performance. *Education Sciences*, *13*(2), 102. https://doi.org/10.3390/educsci13020102

Kharisma, A., Hartati, N., Rahman, R., Wismaliya, R., Chandra, C., & Fauziah, M. (2019). Writing Literacy Based on the Game Toward Children in Minangkabau. *Proceedings of the Proceedings of the 2nd International Conference on Local Wisdom, INCOLWIS 2019, August 29-30, 2019, Padang, West Sumatera, Indonesia*. https://doi.org/10.4108/eai.29-8-2019.2289135

Liu, Z.-Y., Shaikh, Z. A., & Gazizova, F. (2020). Using the Concept of Game-Based Learning in Education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, *15*(14), 53. https://doi.org/10.3991/ijet.v15i14.14675

Long, Y., & Ding, Y. (2024). Foregrounding learner voice: Chinese international students' interpretations of strategy use during oral discourse socialization in Germany. *Foreign Language Annals*, *57*(2), 403–424. https://doi.org/10.1111/flan.12742

Mahbub, M. A. (2022). English Teaching in Vocational High School: A Need Analysis. *JEELS (Journal of English Education and Linguistics Studies)*, *5*(2), 229–258. https://doi.org/10.30762/jeels.v5i2.835

Nguyen, A. N. (2020). Lao Students' Perceptions towards Quality Education Service in a Selected Higher Education Institution in Central Vietnam. *INTERNATIONAL JOURNAL OF EDUCATIONAL SCIENCES*, *28*(1–3). https://doi.org/10.31901/24566322.2020/28.1-

3.1118

Nurul Inayah, Abdul Rozak, & Dede Endang Mascita. (2023). SHORT STORY TEXT TEACHING MATERIALS ORIENTED ON CRITICAL THINKING ABILITY FOR HIGH SCHOOL STUDENTS. *International Journal of Social Science*, *3*(2), 309–314. https://doi.org/10.53625/ijss.v3i2.6456

ORDU, Y., & CALIŞKAN, N. (2025). Experiences of Nurse Educators Using Virtual Games in Nursing Education: A Qualitative Study. *Journal of Nursing Research*, *33*(1), e368. https://doi.org/10.1097/jnr.0000000000000651

Vlachopoulos, D., & Makri, A. (2017). The effect of games and simulations on higher education: a systematic literature review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, *14*(1), 22. https://doi.org/10.1186/s41239-017-0062-1

Wahyuni, E., Tanuso, N. A. E., Waruwu, Y., Mata, Y., & Putro, A. N. S. (2023). The Role of Educational Games in Increasing Student Motivation and Engagement. *Al-Hijr: Journal of Adulearn World*, *2*(4), 366–383. https://doi.org/10.55849/alhijr.v2i4.552