

# Penerapan Media Cerita Hero Game Online Mobile Legend Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Tanggapan Siswa Kelas VII-I SMPN 4 Madiun

*by* Imam Jihadi Muslim

---

**Submission date:** 27-Jun-2024 08:53PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2409414758

**File name:** VOL.2\_AGUSTUS\_2024\_HAL\_83-92.docx (110.09K)

**Word count:** 3167

**Character count:** 20094



2  
**Penerapan Media Cerita Hero Game Online Mobile Legend Untuk  
Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Tanggapan Siswa Kelas VII-I  
SMPN 4 Madiun**

**Imam Jihadi Muslim**  
Universitas PGRI Madiun  
[imamjihadi05@gmail.com](mailto:imamjihadi05@gmail.com)

**Eni Winarsih**  
Universitas PGRI Madiun  
[eniwinarsih@unipma.ac.id](mailto:eniwinarsih@unipma.ac.id),

**Sri Andayani**  
SMPN 4 Madiun  
[sriandayani96@guru.smp.belajar.id](mailto:sriandayani96@guru.smp.belajar.id)

37  
Alamat Kampus: Jl. Setia Budi No.85, Kanigoro, Kec. Kartoharjo, Kota Madiun

Korespondensi penulis: [imamjihadi05@gmail.com](mailto:imamjihadi05@gmail.com),

**Abstract.** This research was motivated by the students' perceived low ability in learning to write response texts. The purpose of this research is to improve student learning outcomes in learning to write response texts to fiction reading. Actions were taken by implementing the mobile legend online game hero story text media in learning to write response texts for fiction reading. This research used a Class Action Research (PTK) design which was carried out over 2 cycles. The subjects in this research were students in class VII-I of SMPN 4 Madiun for the 2023-2024 academic year with a total of 32 students, consisting of 16 male students and 16 female students. The data in the research were taken through response text writing skills tests and learning observations. The data obtained was then analyzed using comparative descriptive analysis techniques. The research results showed that the ability to write response texts to fiction reading increased. This is proven by the increase in student learning outcomes from the pre-cycle stage to the second cycle stage. The percentage of students' learning completeness increased successively, namely 33%; 56%; and 83%. The average score obtained by students also increases with each lesson. The average increase in students' grades sequentially in each cycle is 51.25; 65.3; and 80.7

**Keywords:** Writing skills, response text, Mobile Legend

**Abstrak.** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan peserta didik yang dirasa masih rendah dalam pembelajaran menulis teks tanggapan. Tujuan penelitian ini dilaksanakan adalah supaya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran menulis teks tanggapan terhadap bacaan fiksi meningkat. Tindakan dilakukan dengan mengimplementasikan media teks cerita hero game online mobile legend dalam pembelajaran menulis teks tanggapan bacaan fiksi. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindak Kelas (PTK) yang dilaksanakan selama 2 siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII-I SMPN 4 Madiun tahun ajaran 2023-2024 dengan jumlah keseluruhan 32 peserta didik, yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Data dalam penelitian diambil melalui tes keterampilan menulis teks tanggapan dan observasi pembelajaran. Data yang didapat kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif komparatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan menulis teks tanggapan terhadap bacaan fiksi meningkat. Dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dari tahap prasiklus sampai tahap siklus II. Persentase ketuntasan pembelajaran peserta didik meningkat secara beruntun yaitu 33%; 56%; dan 83%. Perolehan rata-rata nilai peserta didik juga meningkat pada setiap pembelajaran. Kenaikan rata-rata nilai peserta didik secara berurutan pada setiap siklus yaitu 51,25; 65,3; dan 80,7.

**Kata kunci:** Kemampuan menulis, Teks tanggapan, Mobile Legend

Received: Mei 20, 2024; Accepted: Juni 26, 2024; Published: Agustus 30, 2024

\* Imam Jihadi Muslim, [imamjihadi05@gmail.com](mailto:imamjihadi05@gmail.com)

## LATAR BELAKANG

Teks tanggapan adalah materi yang diajarkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia Fase D atau jenjang SMP pada kurikulum merdeka. Teks tanggapan merupakan teks paparan pengalaman, pandangan atau pembahasan kualitas dari suatu karya. Hal tersebut selaras dengan pendapat (Indriyani dkk., 2024) yang menyatakan bahwa teks tanggapan merupakan pandangan terhadap kualitas sebuah karya dapat berupa teks atau film yang disampaikan pembaca atau penonton setelah membaca atau menonton suatu karya. Teks tanggapan merupakan salah satu teks yang bisa mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik sehingga sangat relevan dengan kurikulum merdeka yang menuntut peserta didik untuk bernalar kritis. Dalam materi teks tanggapan yang diajarkan pada kelas VII, fokus materi tertuju pada kemampuan menanggapi atau menguratakan pendapat terhadap unsur-unsur dalam bacaan fiksi atau non fiksi.

Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan dalam 4 keterampilan dasar berbahasa yang harus dikuasai peserta didik dalam materi teks tanggapan pada fase D. Keterampilan menulis merupakan kemampuan mengutarakan pendapat atau gagasan dalam bentuk bahasa tulis secara kreatif dan tertata untuk sarana berkomunikasi. Hal ini selaras dengan pernyataan (Fauziah dkk., 2024) yang menyatakan bahwa menulis merupakan bentuk komunikasi tidak langsung dan merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat produktif. Kemampuan peserta didik dalam keterampilan menulis utamanya dalam menulis teks tanggapan masih terbilang rendah karena keterampilan menulis yang dirasa cukup sulit. Hal tersebut selaras dengan pendapat (Paidia, 2023) yang menyatakan bahwa keterampilan siswa pada pembelajaran menulis, khususnya menulis teks tanggapan masih kurang karena menulis adalah kemampuan yang paling sukar dan membosankan diantara 4 keterampilan berbahasa.

Penelitian terkait keterampilan menulis teks tanggapan pernah dilaksanakan oleh peneliti-peneliti terdahulu. Penelitian tersebut diantaranya dilaksanakan oleh Indriyani dkk., (2024) yang meneliti media film animasi Riri *Story Books* apakah memiliki pengaruh jika diterapkan pada pembelajaran menulis teks tanggapan di kelas VII SMPN 2 Karawang Barat. Penelitian tersebut merupakan penelitian kuantitatif eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media film animasi Riri *Story Books* memiliki pengaruh terhadap keterampilan menulis teks tanggapan peserta didik kelas VII di SMPN 2 Karawang Barat. Penilaian tentang menulis teks tanggapan juga pernah dilaksanakan Triningsih, (2021) yang menerapkan media Canva yang dikolaborasikan dengan pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan keterampilan menulis peserta didik dalam menyajikan teks tanggapan kritis. Penelitian PTK tersebut

menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta didik dengan bukti meningkatnya persentase hasil belajar dan skor motivasi peserta didik di setiap siklus. Dari kedua hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media yang kreatif dalam pembelajaran menulis teks tanggapan dapat memberikan pengaruh kepada kemampuan menyajikan teks tanggapan peserta didik.

Keterampilan menulis pada materi teks tanggapan terdapat dalam salah satu tujuan pembelajaran yaitu peserta didik diharapkan mampu menyajikan teks tanggapan dari bacaan fiksi. Berdasarkan hal tersebut penulis ingin melaksanakan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi hasil belajar peserta didik pada pembelajaran menulis teks tanggapan. Sesuai dengan hasil observasi di kelas VII-I SMPN 4 Madiun dan tujuan pembelajaran yang ada, penulis memilih untuk menggunakan media teks cerita hero *game online mobile legend* dalam pembelajaran menyajikan teks tanggapan dari bacaan fiksi kelas VII-I SMPN 4 Madiun. Meskipun penelitian ini meneliti tentang kemampuan peserta didik dalam menulis teks tanggapan seperti penelitian-penelitian sebelumnya, dalam penelitian ini media yang digunakan belum pernah digunakan oleh peneliti-peneliti sebelumnya yaitu media teks cerita hero *game online mobile legend*.

Hero dalam *game Mobile Legends Bang-Bang* memiliki cerita latar sebagai identitas hero yang berbentuk cerita fiksi. *Mobile Legends Bang-Bang* (MLBB) termasuk dalam *game MOBA* yang saat ini sangat populer di negara Indonesia. Pelajar-pelajar di Indonesia sangat banyak yang memainkan *game* ini. Hal tersebut selaras dengan pernyataan Prasetya dkk., (2020) yang menyatakan bahwa seiring semakin populernya *game mobile legend* di era saat ini, dapat menjadikan para pemain yang diantaranya kalangan pelajar akan lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain *game mobile legend* bahkan ketika di sekolah. *Game* yang dirilis Montoon pada bulan November 2016 tersebut sudah didownload oleh lebih dari 100 juta orang pada aplikasi *google play store*. *Game* ini dimainkan oleh 5 pemain setiap timnya dengan masing-masing pemain memainkan satu hero atau karakter. Seiring berkembangnya *game* ini, hero atau karakter dalam *game* ini juga semakin bertambah. Sampai awal tahun 2024 jumlah hero dalam *game* ini telah mencapai 135 karakter.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian dilakukan selama dua bulan dari bulan Februari hingga bulan Maret di SMPN 4 Madiun. Subjek pada penelitian ini merupakan peserta didik kelas VII-I SMPN 4 Madiun tahun pelajaran 2023/2024. Subjek penelitian berjumlah 32 siswa dengan rincian 16 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Desain penelitian yang digunakan adalah desain Penelitian Tindak Kelas (PTK) yang dilaksanakan selama 2 siklus. Desain Penelitian Tindak Kelas (PTK)

No	Aspek	Deskripsi	Skor
1	Kelengkapan Struktur Teks Tanggapan	Struktur teks tanggapan ditulis dengan lengkap dan baik. (konteks, deskripsi, dan penilaian)	4
		Terdapat 2 struktur teks tanggapan yang dituliskan dengan baik.	3
		Terdapat 1 struktur teks tanggapan yang dituliskan dengan baik.	2
		Tidak menuliskan struktur teks tanggapan dengan benar. (seluruh kriteria tidak terpenuhi)	1
2	Kaidah kebahasaan Teks Tanggapan	Kaidah kebahasaan teks tanggapan ditulis dengan lengkap dan baik. (kalimat deskriptif, kalimat penilaian, kalimat saran)	4
		Dapat menuliskan 2 kaidah kebahasaan dengan baik.	3
		Dapat menuliskan 1 kaidah kebahasaan dengan baik.	2
		Tidak menuliskan kaidah kebahasaan teks tanggapan dengan benar. (seluruh kriteria tidak terpenuhi)	1
3	Kesesuaian isi	Isi teks tanggapan terhadap bacaan fiksi dituliskan dengan santun dan tepat.	4
		Isi teks tanggapan terhadap bacaan fiksi dituliskan dengan tepat namun kurang santun.	3
		Isi teks tanggapan terhadap bacaan fiksi kurang sesuai.	2
		Isi teks tanggapan terhadap bacaan fiksi tidak sesuai.	1
4	Penulisan	Penggunaan aturan penulisan sangat baik, makna tulisan tidak membingungkan, terjadi kesalahan penulisan sesuai PUEBI (kesalahan sangat sedikit)	4
		Penggunaan aturan penulisan baik, makna tulisan tidak membingungkan, terjadi kesalahan penulisan sesuai PUEBI (kesalahan muncul beberapa kali)	3
		Penggunaan aturan penulisan cukup, makna tulisan membingungkan, terjadi kesalahan penulisan sesuai PUEBI (kesalahan sering muncul)	2
		Penggunaan aturan penulisan kurang, makna tulisan membingungkan, terjadi kesalahan penulisan sesuai PUEBI (banyak kesalahan).	1
5	Kreatifitas tampilan	Pilihan warna menarik, tata letak proporsional, keterbacaan tulisan baik.	4
		Pilihan warna menarik, tata letak kurang proporsional, tingkat keterbacaan tulisan baik	3
		Pilihan warna menarik, tata letak tidak proporsional, tulisan sulit dibaca.	2
		Pilihan warna tidak menarik, tata letak tidak proporsional, tulisan sulit dibaca	1
<b>Skor Maksimal</b>			<b>20</b>

dilaksanakan dengan harapan bisa menjadi alternatif untuk meningkatkan kualitas sebuah pembelajaran. Hal ini sejalan dengan karakteristik PTK yang di sampaikan oleh Budiyono, (2016) bahwa PTK merupakan perubahan pembelajaran ke arah yang lebih baik melalui kegiatan perbaikan dan peningkatan, agar tujuan pembelajaran dicapai dengan maksimal. Tahapan-tahapan penelitian pada setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, tahap tindakan, tahap observasi, dan tahap evaluasi/refleksi.

Pengambilan data pada penelitian ini dilakukan melalui tes keterampilan menulis teks tanggapan dari bacaan fiksi teks cerita hero *game online mobile legend* yang dilaksanakan pada akhir setiap siklus. Selain tes keterampilan, peneliti juga menggunakan pedoman observasi pembelajaran, dan lembar penilaian keterampilan menulis. Data yang telah diperoleh kemudian diolah, dan dipaparkan secara kualitatif dengan menggunakan teknik analisis deskriptif komparatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan rata-rata, skor terendah dan skor tertinggi peserta didik. Berikut merupakan pedoman penilaian yang digunakan peneliti dalam menentukan kemampuan menulis peserta didik dalam pembelajaran menulis teks tanggapan dari bacaan fiksi.

**Tabel 2.1 Kriteria Penilaian Menulis Teks Tanggapan**

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Pemerolehan Skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Untuk menentukan capaian peserta didik dalam menulis teks tanggapan penulis menggunakan pedoman kriteria nilai. Penyusunan pedoman kriteria nilai didasarkan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Di SMPN 4 Madiun KKTP pelajaran Bahasa Indonesia adalah 75. Dengan begitu peserta didik dikatakan tuntas apabila peserta didik telah mencapai nilai KKTP 75. Berikut merupakan standart kategorisasi dari ketuntasan minimal nilai peserta didik SMPN 4 Madiun.

**Tabel 2.2 Pedoman Kriteria Nilai Peserta Didik**

Interval nilai	Kategori
100-93	Sangat Tinggi
92-84	Tinggi
83-75	Sedang
74-65	Rendah
64-0	Sangat Rendah

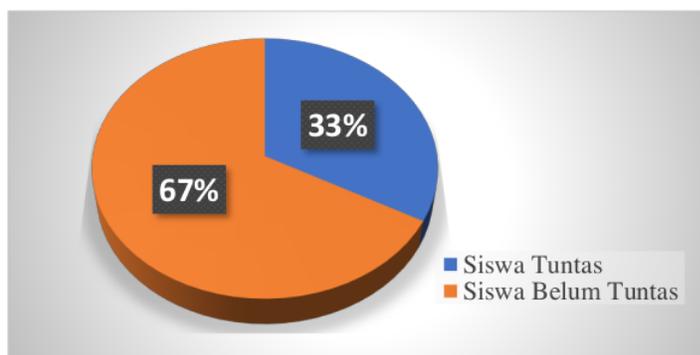
Tabel 2.3 Pedoman Ketuntasan Nilai Peserta Didik

Skor	Kategori
100-75	Tuntas
74-0	Tidak Tuntas

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Prasiklus

Kondisi awal pembelajaran menulis teks tanggapan terhadap bacaan fiksi di kelas VII-I SMPN 4 Madiun sebelum dilakukan tindakan atau prasiklus menunjukkan hasil yang masih kurang efektif. Banyak dari peserta didik yang belum mampu mencapai nilai KKTP. Pada gambar 3.1 berikut dipaparkan hasil capaian peserta didik ketika pembelajaran menulis teks tanggapan dari bacaan fiksi saat prasiklus atau ketika belum diberi tindakan.



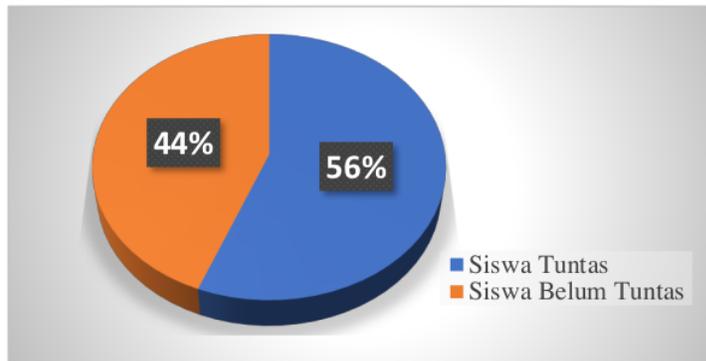
Gambar 3.1 Persentase ketuntasan siswa kelas VII-I pada saat pratindakan

Dari diagram lingkaran yang telah dipaparkan terlihat dari 30 siswa kelas VII-I SMPN 4 Madiun baru 33% atau 10 siswa yang mencapai nilai KKTP, sementara itu sejumlah 67% atau 20 peserta didik belum bisa mencapai nilai KKTP. Berdasarkan hasil tersebut rata-rata nilai siswa kelas VII-I SMPN 4 Madiun masih pada angka 55,4 sehingga rata-rata nilai tersebut masih berada dibawah nilai rata-rata ketuntasan minimal yaitu 75. Nilai paling tinggi pada tahap ini adalah 80 sedangkan nilai paling rendah adalah 35. Dengan paparan hasil tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis teks tanggapan terhadap bacaan fiksi memerlukan remedi atau perbaikan kualitas pembelajaran agar nilai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan pihak sekolah dapat dicapai seluruh siswa. Perbaikan atau tindakan yang dapat menjadi opsi adalah dengan

mengimplementasikan <sup>13</sup> model pembelajaran *project based learning* dalam pembelajaran menulis teks tanggapan dari bacaan fiksi yang dikombinasikan dengan media teks cerita hero *game online mobile legend* yang lebih dekat dengan dunia peserta didik.

## 2. Pelaksanaan Siklus I

Dalam tahapan siklus I, pembelajaran dilaksanakan menggunakan model PJBL. Saat di akhir pembelajaran peserta didik secara individu harus menuliskan teks tanggapan terhadap teks salah satu karakter hero *game online mobile legend* yang telah mereka baca.



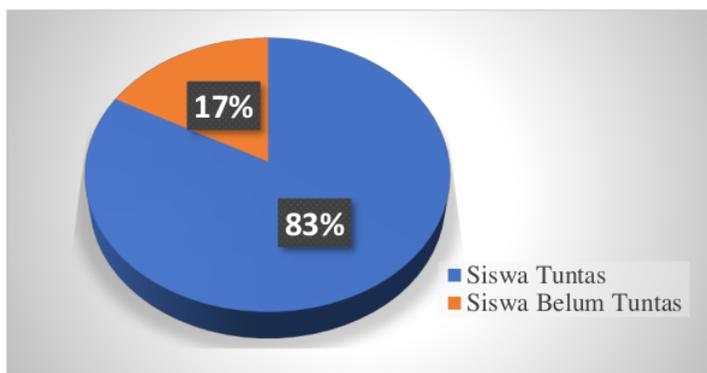
**Gambar 3.2 Persentase ketuntasan siswa kelas VII-I pada saat siklus I**

Pada Pada diagram lingkaran di atas dipaparkan hasil ketuntasan peserta didik dalam menulis teks tanggapan terhadap teks cerita hero game online mobile legend pada tahap siklus I. Hasil menunjukkan sebanyak 56% atau 17 siswa dari 30 jumlah keseluruhan peserta didik telah tuntas dengan nilai mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Sementara itu, sebanyak 44% atau 13 peserta didik masih belum dapat mencapai nilai KKTP yang telah ditentukan. Dengan hasil tersebut nilai rata-rata peserta didik kelas VII-I dalam menulis teks tanggapan terhadap bacaan fiksi adalah 65,3 dengan capaian nilai paling tinggi 85 dan nilai paling rendah 40. Berdasarkan hasil tahapan siklus I yang telah dipaparkan, jumlah persentase ketuntasan siswa dan rata-rata nilai peserta didik menunjukkan kenaikan dibandingkan dengan tahap pratindakan. Namun, kenaikan rata-rata nilai siswa di tahap ini masih belum memenuhi KKTP yang telah ditentukan dan dirasa kurang signifikan sehingga harus dilaksanakan tindakan lanjutan. Dari hasil refleksi juga ditemukan beberapa hal yang menjadi kekurangan pada saat pelaksanaan pembelajaran. Kekurangan tersebut diantaranya terdapat beberapa peserta didik yang masih belum fokus pada materi yang telah disampaikan sehingga pada saat menulis teks tanggapan mereka tidak fokus menanggapi teks cerita yang

telah dibaca namun malah menanggapi kemampuan atau kekuatan hero di dalam game sehingga tanggapan dari aspek kesesuaian isi masih kurang. Terdapat juga beberapa peserta didik yang belum bisa menggunakan kaidah kebahasaan teks tanggapan dengan tepat.

### 3. Pelaksanaan Siklus II

Tahapan siklus II dilakukan untuk menyempurnakan hasil yang didapat pada siklus I. Pada siklus II pembelajaran menulis teks tanggapan terhadap bacaan fiksi dilaksanakan dengan model pembelajaran PJBL yang dikombinasikan dengan media teks cerita hero *game online mobile legend*. Berdasarkan hasil refleksi siklus I, penyampaian materi dikhususkan agar peserta didik dapat fokus untuk menanggapi teks cerita hero mobile legend dan menghiraukan bagaimana kekuatan hero saat di dalam permainan serta menjelaskan kembali bagaimana penggunaan kaidah kebahasaan teks tanggapan.



Gambar 3.3 Persentase ketuntasan siswa kelas VII-I pada saat siklus II

Pada diagram lingkaran di atas dipaparkan persentase ketuntasan peserta didik dalam menulis teks tanggapan terhadap teks cerita hero *game online mobile legend* pada saat siklus II. Hasil di siklus II menunjukkan bahwa 26 siswa atau 83% dari keseluruhan siswa kelas VII-I telah mencapai ketuntasan dengan nilai diatas kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Sementara itu, masih terdapat 4 siswa atau 17% dari keseluruhan jumlah siswa yang belum mencapai nilai minimum KKTP. Rata-rata nilai yang didapat siswa kelas VII-I dalam menulis teks tanggapan terhadap bacaan fiksi adalah 80,7 dengan capaian nilai paling tinggi 90 dan capaian nilai paling rendah adalah 65. Berdasarkan hasil dari tahapan siklus II yang telah dipaparkan, jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan dalam pembelajaran menulis teks tanggapan terhadap bacaan fiksi mengalami peningkatan secara drastis. Rata-rata nilai peserta

didik yang semula 65,3 juga terjadi peningkatan yang signifikan menjadi 80,7 yang mana nilai rata-rata tersebut telah melebihi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang telah ditentukan sekolah yaitu 75. Permasalahan pembelajaran yang terjadi saat siklus I dimana siswa yang sebelumnya kurang fokus menanggapi teks cerita hero dan malah menanggapi kekuatan hero di dalam permainan, pada siklus II sudah hampir seluruhnya fokus untuk menanggapi teks cerita hero *mobile legend* yang mereka pilih. Penggunaan kaidah kebahasaan dalam teks tanggapan juga sudah hampir seluruhnya tepat.

Berdasarkan tahap-tahap penelitian yang telah dilaksanakan keterampilan siswa dalam menulis teks tanggapan terus meningkat secara berkala. Saat tahap pra siklus hanya sebesar 30% dari jumlah keseluruhan siswa yang mampu mendapat predikat tuntas dengan rata-rata nilai 55,4. Dalam tahap ini masih banyak terjadi kesalahan dalam penulisan teks tanggapan. Setelah dilakukan tindakan siklus I, jumlah siswa yang mampu mendapat predikat tuntas mengalami kenaikan yaitu 56% dengan rata-rata nilai sebesar 65,3. Hasil pada tahap siklus I dirasa masih kurang memusaskan karena masih ada peserta didik yang kurang fokus terhadap materi sehingga menyebabkan peserta didik masih melakukan beberapa kesalahan dalam penulisan teks tanggapan. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti mengadakan tindakan lanjutan tahap siklus II. Saat tahap siklus II, ketuntasan siswa dalam menulis teks tanggapan kembali menunjukan kenaikan yaitu sebanyak 83% dengan rata-rata nilai sebesar 80,7. Siswa lebih fokus terhadap materi yang disampaikan, sehingga sudah hampir keseluruhan peserta didik dapat menuliskan teks tanggapan dengan baik dan benar. Dengan capaian hasil belajar yang siswa di tahap siklus II, sudah hampir seluruh siswa telah mencapai nilai KKTP yang telah ditetapkan sekolah yaitu 75.

### 35 KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan Mengacu dari hasil penelitian tindakan kelas yang telah terlaksana, penggunaan media teks cerita hero *game online mobile legend* dalam pembelajaran menulis teks tanggapan siswa kelas VII-I SMPN 4 Madiun, media teks cerita hero *game online mobile legend* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Keberhasilan tersebut bisa dilihat dari meningkatnya hasil belajar siswa mulai dari tahap prasiklus sampai dengan tahap siklus II. Pada tahap prasiklus persentase siswa yang tuntas mencapai nilai KKTP hanya sebesar 33%. Pada tahap siklus I hasil tersebut naik menjadi 56% kemudian hasil tersebut naik kembali pada tahap siklus II menjadi 83%. Rata-rata nilai siswa juga terjadi kenaikan yang signifikan yang

awalnya pada tahap prasiklus hanya 55,4 pada siklus I terjadi kenaikan menjadi 65,3 dan naik kembali pada siklus II 80,7.

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan penelitian yang telah dijabarkan, terdapat beberapa saran yang ingin penulis sampaikan. Bagi guru, pembelajaran teks tanggapan dengan menggunakan teks cerita hero game online mobile legend dapat menjadi alternatif yang dapat diterapkan khususnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran menulis teks tanggapan terhadap bacaan fiksi mata pelajaran Bahasa Indonesia. Media teks cerita hero game online mobile legend yang berbentuk teks fiksi juga dapat dimanfaatkan untuk materi Bahasa Indonesia yang lain selain teks tanggapan. Bagi peneliti lain, hasil penilitan ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk melaksanakan penilitian selanjutnya yang terkait atau yang serupa. Peneliti juga mengharapkan adanya penilitian tentang penggunaan media teks cerita hero game online mobile legend dalam materi lain dengan tujuan untuk mengetahui apakah media ini juga berpengaruh seperti ketika diterapkan pada pembelajaran menulis teks tanggapan.

#### **DAFTAR REFERENSI**

- Budiyono, B. (2016). PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS TEKS DESKRIPSI DENGAN MEDIA GAMBAR BERSAMBUNG. *Diksa : Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.33369/diksa.v2i2.3299>
- Fauziah, A., Agustiani, T., & Supendi, D. A. (2024). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN EDPuzzle TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS TEKS PROSEDUR PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 JAMPANGKULON TAHUN AJAR 2022/2023. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(1), Article 1. <https://doi.org/10.31943/bi.v9i1.565>
- Indriyani, O., Sutri, S., & Rosalina, S. (2024). PENGARUH MEDIA FILM ANIMASI RIRI STORY BOOKS TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS TEKS TANGGAPAN SISWA KELAS VII DI SMPN 2 KARAWANG BARAT. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(1), Article 1. <https://doi.org/10.31943/bi.v9i1.591>
- Paída, A. (2023). Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Tanggapan Siswa Kelas VII Berbasis Kurikulum Merdeka. *Journal of Education Research*, 4(3), Article 3. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.375>
- Prasetya, Y. Y., Tarifu, L. T. L., & Iba, L. I. L. (2020). PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP PERILAKU KOMUNIKASI SISWA SMA NEGERI 1 KENDARI. *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO : Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi Dan Informasi*, 5(1), Article 1.
- Triningsih, D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Cendekia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 15(1), Article 1. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>

# Penerapan Media Cerita Hero Game Online Mobile Legend Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Tanggapan Siswa Kelas VII-I SMPN 4 Madiun

## ORIGINALITY REPORT

23%

SIMILARITY INDEX

21%

INTERNET SOURCES

14%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://jayapanguspress.penerbit.org">jayapanguspress.penerbit.org</a> Internet Source	3%
2	<a href="http://www.scilit.net">www.scilit.net</a> Internet Source	1%
3	<a href="http://jurnal.stikes-ibnusina.ac.id">jurnal.stikes-ibnusina.ac.id</a> Internet Source	1%
4	Submitted to IAIN Kediri Student Paper	1%
5	<a href="http://jurnal.stie.asia.ac.id">jurnal.stie.asia.ac.id</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://bahteraindonesia.unwir.ac.id">bahteraindonesia.unwir.ac.id</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://jbasic.org">jbasic.org</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://ojs.unm.ac.id">ojs.unm.ac.id</a> Internet Source	1%

Submitted to Universitas Sebelas Maret

9	Student Paper	1 %
10	<a href="http://e-journal.my.id">e-journal.my.id</a> Internet Source	1 %
11	<a href="http://journal.peradaban.ac.id">journal.peradaban.ac.id</a> Internet Source	1 %
12	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1 %
13	<a href="http://ummylentera.blogspot.com">ummylentera.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
14	<a href="http://ojs.serambimekkah.ac.id">ojs.serambimekkah.ac.id</a> Internet Source	<1 %
15	Nova Irma Yanti, Enung Nurhayati, Yesi Maylani Kartiwi. "PENGUNAAN MODUL ELEKTRONIK BERBANTUAN CANVA PADA PEMBELAJARAN TEKS FABEL DI SMP KELAS VII KOTA CIMAHI", Parole : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 2023 Publication	<1 %
16	<a href="http://cendekia.solocls.org">cendekia.solocls.org</a> Internet Source	<1 %
17	<a href="http://garuda.ristekbrin.go.id">garuda.ristekbrin.go.id</a> Internet Source	<1 %
18	<a href="http://journal.ikipsiliwangi.ac.id">journal.ikipsiliwangi.ac.id</a> Internet Source	

<1 %

19

Lusi Tania, Darmadi Darmadi, Sri Sasmito Djati. "Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Talking Stick pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Madiun Tahun Pelajaran 2023/2024", Journal on Education, 2024

Publication

<1 %

20

Vivin Anggraini Hardi, Sindi Amelia, Leo Adhar Effendi, Zetriuslita Zetriuslita, Yassin Oskandar. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Open-Ended pada Materi Segi Empat Kelas VII", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2023

Publication

<1 %

21

[www.ejournal.iainutuban.ac.id](http://www.ejournal.iainutuban.ac.id)

Internet Source

<1 %

22

Submitted to Universitas Muria Kudus

Student Paper

<1 %

23

[garuda.ristekdikti.go.id](http://garuda.ristekdikti.go.id)

Internet Source

<1 %

24

[journal.unpas.ac.id](http://journal.unpas.ac.id)

Internet Source

<1 %

25

[repository.um.ac.id](http://repository.um.ac.id)

Internet Source

<1 %

26

[ejournal.undiksha.ac.id](http://ejournal.undiksha.ac.id)

Internet Source

<1 %

27

Sulhiah Sulhiah. "Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Menggunakan Model Kooperatif Tipe Jigsaw pada Peserta Didik SMK Negeri 1 Sakra", AS-SABIQUN, 2019

Publication

<1 %

28

[amp.hitekno.com](http://amp.hitekno.com)

Internet Source

<1 %

29

[i-rpp.com](http://i-rpp.com)

Internet Source

<1 %

30

[journal.widyakarya.ac.id](http://journal.widyakarya.ac.id)

Internet Source

<1 %

31

[repository.iainpurwokerto.ac.id](http://repository.iainpurwokerto.ac.id)

Internet Source

<1 %

32

Aditya Rahmawati, Hanifah Hanifah. "Penerapan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas VII SMP Negeri 2 Kota Bengkulu", PENDIPA Journal of Science Education, 2021

Publication

<1 %

33

[core.ac.uk](http://core.ac.uk)

Internet Source

<1 %

34	<a href="http://eprints.uny.ac.id">eprints.uny.ac.id</a> Internet Source	<1 %
35	<a href="http://jurnal.untan.ac.id">jurnal.untan.ac.id</a> Internet Source	<1 %
36	<a href="http://pt.scribd.com">pt.scribd.com</a> Internet Source	<1 %
37	<a href="http://repository.ikipgribojonegoro.ac.id">repository.ikipgribojonegoro.ac.id</a> Internet Source	<1 %
38	<a href="http://bindokotasmgmp.blogspot.com">bindokotasmgmp.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
39	<a href="http://garuda.kemdikbud.go.id">garuda.kemdikbud.go.id</a> Internet Source	<1 %
40	<a href="http://j-innovative.org">j-innovative.org</a> Internet Source	<1 %
41	<a href="http://journal.student.uny.ac.id">journal.student.uny.ac.id</a> Internet Source	<1 %
42	<a href="http://ojs.uho.ac.id">ojs.uho.ac.id</a> Internet Source	<1 %
43	<a href="http://polgan.ac.id">polgan.ac.id</a> Internet Source	<1 %
44	<a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Internet Source	<1 %
45	<a href="http://text-id.123dok.com">text-id.123dok.com</a> Internet Source	<1 %

46

Amrullah Fuji Astuti, Zulficar Ismail, Tita Hasanah. "Konsep Akhlak Menurut KH Hasyim Asy'ari Dalam Kitab Adab Al-Alim Wa Al-Muta'alim", EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies, 2021

Publication

<1 %

47

bagawanabiyasa.wordpress.com

Internet Source

<1 %

48

Ariyana Ariyana, Enawar Enawar, Intan Sari Ramdhani, Agus Sulaeman. "The Application of Discovery Learning Models in Learning to Write Descriptive Texts", Journal of English Education and Teaching, 2020

Publication

<1 %

49

zombiedoc.com

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

# Penerapan Media Cerita Hero Game Online Mobile Legend Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Tanggapan Siswa Kelas VII-I SMPN 4 Madiun

---

GRADEMARK REPORT

---

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

**/0**

---

PAGE 1

---

PAGE 2

---

PAGE 3

---

PAGE 4

---

PAGE 5

---

PAGE 6

---

PAGE 7

---

PAGE 8

---

PAGE 9

---

PAGE 10

---