

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAME-BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG (TTS) TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA PESERTA DIDIK KELAS V SDN 1 SIDOREJO

Oleh

ROSYID BAYU PAMUNGKAS

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SDN 1 Sidorejo. Tujuan dalam penelitian ini untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *game-based learning* berbantuan media teka-teki silang (TTS) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SDN 1 Sidorejo. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain eksperimen *non-equivalent control group design*. Populasi penelitian terdiri dari 66 peserta didik, dengan sampel sebanyak 44 peserta didik yang dipilih menggunakan teknik *non probability sampling*. Teknik pengumpulan data meliputi tes sebagai instrumen utama serta observasi sebagai data pendukung. Hasil penelitian ini berdasarkan analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana, yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan model pembelajaran *game-based learning* berbantuan media TTS terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SDN 1 Sidorejo. Hal ini dibuktikan dengan diperolehnya hasil $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $20,791 > 4,35$ dengan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, yang mengindikasikan bahwa penggunaan model pembelajaran *game-based learning* berbantuan media teka-teki silang (TTS) dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Kata Kunci: hasil belajar, model *game-based learning*, teka-teki silang (TTS)

ABSTRACT

THE EFFECT OF GAME-BASED LEARNING MODEL ASSISTED BY CROSSWORD PUZZLE MEDIA ON INDONESIAN LEARNING OUTCOMES OF FIFTH-GRADE STUDENTS AT SDN 1 SIDOREJO

By

ROSYID BAYU PAMUNGKAS

The problem in this research was the low learning outcomes in Indonesian among fifth-grade students at SDN 1 Sidorejo. The aim of this research was to analyze the effect of the game-based learning model assisted by crossword puzzle media on the Indonesian learning outcomes of fifth-grade students at SDN 1 Sidorejo. The research employed a quantitative method with a non-equivalent control group design experimental approach. The population consisted of 66 students, with a sample of 44 students selected using a non-probability sampling technique. Data collection techniques included tests as the primary instrument and observations as supporting data. The results of data analysis used simple linear regression test, which indicated a significant effect of the game-based learning model assisted by crossword puzzle media on the Indonesian learning outcomes of fifth-grade students at SDN 1 Sidorejo. This was evidenced by the results obtained $F_{\text{count}} > F_{\text{table}}$, namely $20,791 > 4,35$ with a significance value of $0,001 < 0,05$, suggesting that the implementation of the game-based learning model assisted by crossword puzzle media in learning could significantly improve students' learning outcomes.

Keywords: crossword puzzle, game-based learning model, learning outcomes