

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

**(Skripsi)**

**Oleh**

**ROSYID BAYU PAMUNGKAS  
NPM. 2013053144**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2025**

## 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

**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**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2025**

Judul Skripsi

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

Nama Mahasiswa

: **Rosyid Bayu Pamungkas**

Nomor Pokok Mahasiswa

: 2013053144

Program Studi

: S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan

: Ilmu Pendidikan

Fakultas

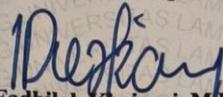
: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



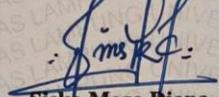
**MENYETUJUI**

**1. Komisi Pembimbing**

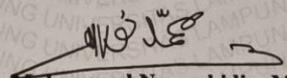
Dosen Pembimbing I

  
**Fadhilah Khairani, M.Pd.**  
NIP. 19920402 201903 2 019

Dosen Pembimbing II

  
**Siska Mega Diana, M.Pd.**  
NIK/231502871224201

**2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**

  
**Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si.**  
NIP. 19741220 200912 1 002

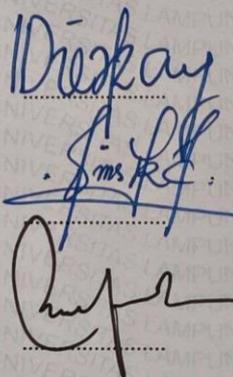
**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

Ketua : **Fadhilah Khairani, M.Pd.**

Sekretaris : **Siska Mega Diana, M.Pd.**

Penguji Utama : **Drs. Rapani, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.**  
NIP. 19870504 201404 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **2 Juni 2025**

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rosyid Bayu Pamungkas  
NPM : 2013053144  
Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Game-Based Learning* Berbantuan Media Teka-teki Silang (TTS) terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas V SDN 1 Sidorejo” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Metro, 30 Mei 2025  
Yang membuat pernyataan,



**Rosyid Bayu Pamungkas**  
NPM. 2013053144

## RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Rosyid Bayu Pamungkas, lahir di Serang, pada tanggal 30 Mei tahun 2001. Peneliti merupakan anak kedua dari tiga bersaudara, dari pasangan Bapak Sriyadi dan Ibu Ani Rustini.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti adalah sebagai berikut:

1. SD Negeri 1 Campang Tiga selesai pada tahun 2013
2. SMP Negeri 1 Sidomulyo selesai pada tahun 2016
3. SMA Negeri 1 Kalianda selesai pada tahun 2020

Peneliti pada tahun 2020, terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung, melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Peneliti dalam perjalanannya menempuh pendidikan tinggi, mengikuti program Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SDN 1 Banjar Baru, Kabupaten Way Kanan, serta melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Banjar Baru, Kabupaten Way Kanan, sebagai bagian dari pengembangan kompetensi pengalaman lapangan.

MOTTO

**Segala sesuatu tampak mustahil hingga akhirnya  
berhasil diselesaikan.**

*(Nelson Mandela)*

## **PERSEMBAHAN**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah Swt. atas limpahan nikmat, berkat, rahmat, dan ridho-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Tulisan ini kupersembahkan dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, kepada:

### **Orang Tuaku Tercinta**

**Bapak Sriyadi dan Ibu Ani Rustini**, yang penuh kesabaran selalu membimbing, mendidik, serta mendoakan dalam setiap langkah perjalanan hidup saya. Semoga Allah Swt. senantiasa melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan bagi Bapak dan Ibu, di dunia maupun di akhirat. Aamiin.

Almamater tercinta “Universitas Lampung”

## SANWACANA

Segala puji bagi Allah Swt. atas rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Game-Based Learning* Berbantuan Media Teka-teki Silang (TTS) terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas V SDN 1 Sidorejo” ini, disusun sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Peneliti dengan segenap kerendahan hati, menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung, yang berwenang dalam pengesahan ijazah dan gelar sarjana, sehingga peneliti terdorong untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, yang telah mengesahkan skripsi ini, sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M. Ag., M. Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, yang telah memberikan bantuan dalam pengurusan administrasi surat guna syarat skripsi.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., Koordinator Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung sekaligus Ketua Penguji, yang dengan sabar memberikan arahan dan dorongan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Siska Mega Diana, M.Pd., Sekretaris Penguji, yang dengan sabar membimbing, memberikan masukan, serta memotivasi selama penyusunan skripsi ini.
6. Drs. Rapani, M.Pd., Penguji Utama, yang telah memberikan wawasan serta masukan berharga dalam penyempurnaan skripsi ini.

7. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, terkhusus Dra. Nelly Astuti, M.Pd., yang telah memberikan ilmu serta inspirasi selama masa studi.
8. Kepala Sekolah dan Dewan Guru SD Negeri 1 Sidorejo, yang telah memberikan izin dan dukungan kepada peneliti dalam pelaksanaan penelitian.
9. Kepala Sekolah dan Dewan Guru SD Negeri 5 Sidorejo, yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan uji coba instrumen.
10. Kakak dan adik saya, Yola Sri Ratna Alfiyani dan Rizky Tri Atmodjo yang telah memberikan dukungan serta doanya. Semoga ilmu dan pencapaian ini membawa manfaat serta jalan sukses membanggakan keluarga.
11. Rekan mahasiswa S-1 PGSD FKIP Universitas Lampung Angkatan 2020, terkhusus kelas C dan Bapak-Bapak kelas C yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama proses penyusunan skripsi.
12. Agista Rahma Utami dan Hidayatullah yang senantiasa memberikan semangat, bantuan, kebersamaan, dan pengalaman dalam menyelesaikan skripsi ini, terima kasih untuk kalian yang sangat berarti.
13. Semua pihak yang telah banyak berkontribusi dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.
14. Almamater tercinta, Universitas Lampung.

Semoga Allah Swt. senantiasa melimpahkan perlindungan dan membalas segala kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini mungkin masih memiliki kekurangan, tetapi besar harapan agar skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Metro, 30 Mei 2025  
Peneliti,

**Rosyid Bayu Pamungkas**  
NPM. 2013053144

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	x
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	9
A. Belajar dan Hasil Belajar .....	9
1. Pengertian Belajar .....	9
2. Teori Belajar .....	10
3. Hasil Belajar .....	13
4. Indikator Hasil Belajar .....	13
B. Pembelajaran Bahasa Indonesia .....	16
1. Pengertian Pembelajaran .....	16
2. Tujuan Pembelajaran .....	17
3. Komponen-Komponen Pembelajaran .....	18
4. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar .....	20
5. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar .....	21
C. Model Pembelajaran <i>Game-Based Learning</i> .....	21
1. Pengertian Model Pembelajaran .....	21
2. Pengertian Model Pembelajaran <i>Game-Based Learning</i> .....	22
3. Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Game-Based Learning</i> .....	26
4. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Game-Based Learning</i> .....	28
D. Media Pembelajaran Teka-teki Silang (TTS) .....	30
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	30
2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	30
3. Pengertian Media Pembelajaran Teka-teki Silang (TTS) .....	32
4. Kelebihan dan Kekurangan Media Teka-teki Silang .....	33
E. Penelitian Relevan .....	34

F. Kerangka Pikir.....	37
G. Hipotesis Penelitian.....	39
<b>III. METODE PENELITIAN.....</b>	<b>40</b>
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	40
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	42
1. Tempat Penelitian.....	42
2. Waktu Penelitian.....	42
3. Subjek Penelitian.....	42
C. Prosedur Penelitian.....	42
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	43
E. Variabel Penelitian.....	44
1. Variabel Bebas ( <i>Independent</i> ).....	45
2. Variabel Terikat ( <i>Dependent</i> ).....	45
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	45
1. Definisi Konseptual Variabel.....	45
2. Definisi Operasional Variabel.....	46
G. Teknik Pengumpulan Data.....	47
1. Teknik Tes.....	47
2. Teknik Nontes.....	47
H. Instrumen Penelitian.....	49
1. Instrumen Tes.....	49
2. Instrumen Nontes.....	50
I. Uji Instrumen Penelitian.....	53
1. Uji Validitas.....	53
2. Uji Reliabilitas.....	55
J. Uji Prasyarat.....	56
1. Uji Normalitas.....	56
2. Uji Homogenitas.....	57
K. Teknik Analisis Data.....	57
1. Uji <i>N-Gain</i> .....	57
2. Uji Hipotesis.....	58
3. Rumusan Hipotesis.....	58
<b>IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>59</b>
A. Hasil Penelitian.....	59
1. Pelaksanaan Penelitian.....	60
2. Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas Eksperimen.....	61
3. Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas Kontrol.....	66
4. Deskripsi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	69
5. Data Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik.....	70
6. Hasil Uji <i>N-Gain</i> .....	71
7. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data.....	71
8. Hasil Uji Hipotesis.....	74

B. Pembahasan .....	76
C. Keterbatasan Penelitian .....	79
<b>V. SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>80</b>
A. Simpulan.....	80
B. Saran .....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>82</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>88</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Hasil Penilaian Formatif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.....	3
2. Data Populasi Peserta Didik Kelas V SDN 1 Sidorejo .....	44
3. Data Sampel Peserta Didik Kelas V SDN 1 Sidorejo .....	44
4. Kisi-Kisi Instrumen Tes .....	49
5. Kisi-Kisi Observasi Keterlaksanaan Model GBL.....	50
6. Rubrik Penilaian Aktivitas Penerapan Model GBL .....	51
7. Kategori Aktivitas Belajar Peserta Didik .....	53
8. Hasil Validitas Soal .....	54
9. Koefisien Reliabel.....	55
10. Hasil Reliabilitas Soal.....	56
11. Kriteria Uji <i>N-Gain</i> .....	57
12. Jadwal dan Kegiatan Pengumpulan Data.....	61
13. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Bahasa Indonesia Kelas Eksperimen .....	62
14. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Bahasa Indonesia Kelas Eksperimen.....	64
15. Deskripsi Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	65
16. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Bahasa Indonesia Kelas Kontrol.....	66
17. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Bahasa Indonesia Kelas Kontrol.....	67
18. Deskripsi Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	68
19. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik.....	70
20. Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	71
21. Hasil Uji Normalitas .....	72
22. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	73
23. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana .....	74
24. Nilai Pengaruh Variabel X terhadap Variabel Y .....	75

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir .....	38
2. <i>Non-equivalent Control Group Design</i> .....	41
3. Histogram Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	63
4. Histogram Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	64
5. Histogram Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	65
6. Histogram Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol .....	67
7. Histogram Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	68
8. Histogram Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	69
9. Histogram Nilai Rata-Rata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	70
10. Penjelasan Teknis Uji Instrumen Kepada Peserta Didik.....	166
11. Persiapan Pembagian Soal Uji Instrumen Kepada Peserta Didik .....	166
12. Pelaksanaan Uji Instrumen oleh Peserta Didik .....	166
13. Pembagian <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen .....	167
14. Pembagian Teks Cerita “Kelinci dan Kura-Kura” Pembelajaran Kesatu ....	167
15. Pemilihan Permainan dan Pembentukan Kelompok Pembelajaran Kesatu .	167
16. Perangkuman Pengetahuan Pembelajaran Kesatu .....	168
17. Presentasi Kelompok Pembelajaran Kesatu.....	168
18. Pengerjaan TTS “Malin Kundang” secara Berkelompok pada Pembelajaran Kedua .....	168
19. Presentasi Ringkasan Materi oleh Kelompok pada Pembelajaran Kedua ...	169
20. Pemilihan Permainan dan Pembagian Kelompok Pembelajaran Ketiga .....	169
21. Permainan Teka-teki Silang secara Berebut pada Pembelajaran Ketiga.....	169
22. Perangkuman Pengetahuan pada Pembelajaran Ketiga .....	170
23. Hasil Jawaban Peserta Didik pada Pembelajaran Ketiga.....	170

24. Pembagian <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	171
25. Pembagian <i>Pretest</i> Kelas Kontrol .....	171
26. Pembagian Kelompok dan Pemberian Nomor Pembelajaran Kesatu.....	171
27. Penjelasan Materi dan Pengajuan Pertanyaan pada Pembelajaran Kesatu ..	172
28. Berpikir Bersama dalam Menjawab Pertanyaan pada Pembelajaran Kesatu .....	172
29. Peserta Didik Menjawab Pertanyaan pada Pembelajaran Kesatu.....	172
30. Penjelasan Materi “Salah Sangka” dan Pengajuan Pertanyaan pada Pembelajaran Ketiga .....	173
31. Berpikir Bersama dalam Menjawab Pertanyaan pada Pembelajaran Ketiga.....	173
32. Presentasi Jawaban oleh Kelompok pada Pembelajaran Ketiga.....	173
33. Pembagian <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	174

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan .....	88
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan.....	89
3. Validasi Instrumen Penelitian .....	90
4. Validasi Tes Kemampuan Kognitif .....	91
5. Validasi Media Pembelajaran.....	93
6. Surat Izin Uji Coba Instrumen .....	94
7. Surat Izin Penelitian .....	95
8. Surat Balasan Izin Uji Coba Instrumen .....	96
9. Surat Balasan Izin Penelitian .....	97
10. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	98
11. Modul Ajar Kelas Kontrol .....	104
12. Soal Uji Instrumen Tes.....	110
13. Dokumentasi Jawaban Uji Instrumen Peserta Didik .....	120
14. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes .....	121
15. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes .....	122
16. Instrumen Tes Valid dan Reliabel .....	123
17. Media Pembelajaran Teka-teki Silang (TTS).....	133
18. Teks Cerita .....	137
19. Dokumentasi <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta Didik .....	145
20. Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	153
21. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik dengan Model <i>Game-Based Learning</i> .....	154
22. Rubrik Observasi Keterlaksanaan Model GBL .....	157

23. Rekapitulasi Observasi Aktivitas Peserta Didik dengan Model <i>Game-Based Learning</i> .....	159
24. Hasil Uji <i>N-Gain</i> .....	160
25. Hasil Uji Normalitas .....	161
26. Hasil Uji Homogenitas.....	163
27. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana .....	164
28. Distribusi Nilai F.....	165
29. Dokumentasi Penelitian .....	166

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran bahasa Indonesia sangat penting diajarkan bahkan sejak jenjang sekolah dasar. Hal ini tercermin dalam Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 40 ayat (2), yang menetapkan bahwa dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat pelajaran bahasa. Kebijakan ini menegaskan komitmen pemerintah dalam memastikan penguasaan bahasa Indonesia sebagai sarana utama dalam pembelajaran dan komunikasi akademik. Kemahiran berbahasa Indonesia berkontribusi terhadap pemahaman materi pelajaran, keterampilan komunikasi, dan kemampuan menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran. Namun, realitasnya masih ditemukan peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menggunakan bahasa Indonesia secara efektif.

Hasil belajar merupakan indikator pencapaian tujuan pembelajaran yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar ini ditunjukkan dengan adanya perubahan tingkah laku dari peserta didik, seperti dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mampu menjadi mampu. Menurut Gagne dikutip dalam Hapudin (2021), hasil belajar merupakan sebuah kompetensi yang dapat dibentuk karena adanya stimulus dari lingkungan dan proses kognitif pada diri peserta didik. Berdasarkan teori Benyamin S. Bloom yang diungkapkan oleh Febriana (2021), hasil belajar diklasifikasikan menjadi tiga ranah, yaitu, kognitif, afektif, dan psikomotorik. Jenjang kemampuan pada ranah kognitif terbagi menjadi enam, yaitu, pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6).

Hasil belajar peserta didik tidak selalu optimal dan dapat mengalami penurunan. Rendahnya hasil belajar tidak hanya disebabkan oleh keterbatasan pendidik dalam menguasai materi, tetapi juga dapat terjadi karena kurangnya efektivitas dalam penyampaian pembelajaran. Penting bagi pendidik untuk memperhatikan rancangan pembelajaran yang akan digunakan dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik, seperti ketepatan pemilihan dan penggunaan model ataupun media pembelajaran. Akan tetapi, masih terdapat pendidik yang mengalami kesulitan dalam menentukan hal tersebut, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia bagi peserta didik, yakni, dengan mengubah proses pembelajaran. Perubahan tersebut mencakup perubahan orientasi pembelajaran, perubahan kegiatan pembelajaran menjadi interaktif, menyenangkan, menarik, dan tidak menghilangkan sifat anak-anak yang gemar bermain. Pendapat tersebut sesuai dengan pernyataan Wahyuning (2022), yang mengatakan bahwa model pembelajaran yang dianjurkan untuk digunakan oleh pendidik saat ini adalah model pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang mampu mengakomodasi perubahan proses pembelajaran tersebut, yaitu, model pembelajaran *game-based learning* (GBL).

Model GBL cocok digunakan pada pembelajaran di sekolah dasar, karena peserta didiknya masih berusia anak-anak, yang lebih berorientasi pada kegiatan bermain dalam pengalaman belajarnya. Menurut Santoso & Masfufah (2022), model GBL merupakan model pembelajaran yang menggunakan permainan berbasis teknologi maupun bukan, dan telah dirancang khusus dapat membantu pembelajaran. Pernyataan serupa dikemukakan oleh Khasanah, dkk. (2021), model GBL merupakan model pembelajaran yang menekankan penggunaan media pembelajaran berupa permainan yang telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

Permainan yang digunakan dalam model GBL ini akan membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia serta akan meminimalisir kebosanan, karena peserta didik dapat belajar sekaligus bermain.

GBL merupakan pembelajaran yang menggunakan permainan, sehingga untuk menyukseskan model pembelajaran ini, perlu didukung dengan media pembelajaran berbasis permainan, salah satunya, yaitu, media pembelajaran teka-teki silang (TTS). Menurut Ramdani & Mintohari (2023) TTS adalah permainan yang mengajak peserta didik untuk mengisi kotak-kotak kosong dengan huruf-huruf, sehingga membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang ada. Penggunaan media TTS ini akan mengasah kemampuan berpikir peserta didik dengan pertanyaan-pertanyaan yang didesain menjadi teka-teki yang menyenangkan, sehingga membuat peserta didik aktif dan dapat merangsang rasa ingin tahu dalam dirinya.

Permasalahan terkait rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik terjadi juga di SDN 1 Sidorejo. Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan di SDN 1 Sidorejo pada bulan Agustus 2024, ditemukan masih rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik di SDN 1 Sidorejo. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian formatif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia semester ganjil tahun akademik 2024/2025 pada kelas V SDN 1 Sidorejo yang disajikan pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1. Data Hasil Penilaian Formatif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia**

Kelas	KKTP	Ketercapaian				Jumlah Peserta Didik
		Tercapai ( $\geq 70$ )		Tidak Tercapai ( $< 70$ )		
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase	
V A	70	10	45,45%	12	54,54%	22
V B	70	9	40,91%	13	59,09%	22
V C	70	10	45,45%	12	54,54%	22
<b>Jumlah</b>		29	43,93%	37	56,07%	66

Sumber: Dokumen Pendidik Kelas V SDN 1 Sidorejo T. A. 2024/2025

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa pada penilaian formatif semester ganjil, sebagian besar peserta didik kelas V belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, yaitu, sebesar 70. Hal ini dapat diamati dari persentase peserta didik yang tidak tercapai KKTP pada kelas V sebanyak 37 dari 66 peserta didik atau sebesar 56,07%, dengan rincian pada kelas VA mencapai 54,54% atau sebanyak 12 peserta didik, kelas VB mencapai 59,09% atau sebanyak 13 peserta didik, dan kelas VC mencapai 54,54% atau sebanyak 12 peserta didik. Sementara itu, jumlah peserta didik yang tercapai KKTP pada kelas V hanya sebesar 43,93% atau sebanyak 29 peserta didik, dengan rincian pada kelas VA mencapai 45,45% atau sebanyak 10 peserta didik, kelas VB 40,91% atau sebanyak 9 peserta didik, dan kelas VC mencapai 45,45% atau sebanyak 10 peserta didik. Data tingginya persentase peserta didik yang belum mencapai KKTP pada penilaian formatif, yakni, sebesar 56,07% atau sebanyak 37 peserta didik, membuktikan bahwa pembelajaran belum berjalan efektif dan efisien, sehingga hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V di SDN 1 Sidorejo masih cukup rendah.

Hasil wawancara terhadap pendidik kelas V, diperoleh data bahwa rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia disebabkan karena beberapa permasalahan, seperti, peserta didik yang tidak antusias karena kurang optimalnya penggunaan media dan model pembelajaran interaktif. Faktor dari peserta didik, yaitu, peserta didik tidak mengajukan pertanyaan karena pembelajaran yang tidak berpusat pada peserta didik, sehingga peserta didik tidak aktif dalam pembelajaran. Beragam permasalahan tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran GBL berdampak positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peneliti mengacu pada penelitian yang salah satunya dilakukan oleh Santoso & Masfufah (2022), menunjukkan bahwa model GBL dapat menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, aktif, menyenangkan, dan memotivasi, sehingga peserta didik antusias selama pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena peserta didik lebih semangat dengan diterapkannya model pembelajaran yang berbeda dari biasanya, yaitu, dengan model GBL, yang pembelajarannya aktif dan menyenangkan. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Khasanah dkk. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran GBL dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik.

Setiap materi pelajaran memiliki karakteristik yang berbeda, sehingga penerapannya perlu disesuaikan dengan model pembelajaran yang tepat. Tidak semua model pembelajaran cocok digunakan ke semua materi. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, pemilihan materi Unsur Intrinsik Cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia didasarkan pada pertimbangan bahwa materi tersebut dapat diaplikasikan dengan baik dalam model GBL berbantuan media TTS. Model GBL berbantuan TTS ini sesuai untuk materi yang memiliki jawabannya singkat, seperti pada materi Unsur Intrinsik Cerita. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Prima Rias Wana (2021) yang menyatakan bahwa media TTS hanya dapat memuat kata-kata yang pendek.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian sebelumnya di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model GBL memiliki potensi dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik. Namun, berdasarkan uraian permasalahan yang peneliti temukan pada saat penelitian pendahuluan yang telah dipaparkan pada latar belakang, pengaruh penggunaan model pembelajaran GBL berbantuan media TTS terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih perlu dibuktikan secara empiris.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik kelas V di SDN 1 Sidorejo, diketahui bahwa model pembelajaran GBL belum pernah diterapkan dalam pembelajaran, sehingga peneliti tertarik menggunakan model ini. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Game-Based Learning* berbantuan Media Teka-teki Silang (TTS) terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas V SDN 1 Sidorejo”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Rendahnya hasil belajar penilaian formatif Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SDN 1 Sidorejo, dapat dilihat dari banyaknya peserta didik yang belum mencapai KKTP.
2. Peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran karena belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran interaktif oleh pendidik.
3. Pendidik belum menerapkan model pembelajaran GBL.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah, yaitu, model pembelajaran GBL berbantuan media TTS (X), terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SDN 1 Sidorejo (Y).

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian ini, yaitu, “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *game-based learning* berbantuan media teka-teki silang (TTS) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SDN 1 Sidorejo?”.

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran GBL berbantuan media TTS terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SDN 1 Sidorejo.

### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian, manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### **1. Manfaat Teoretis**

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dari permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran, khususnya terkait meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik dengan menggunakan model GBL berbantuan media TTS.

#### **2. Manfaat Praktis**

Penelitian ini secara praktis dapat bermanfaat sebagai berikut.

##### **a. Peserta Didik**

Peserta didik diharapkan terbantu dalam meningkatkan keaktifannya, sembari bermain yang sesuai dengan kepribadiannya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan adanya penggunaan model pembelajaran GBL berbantuan media TTS, yang akhirnya hasil belajar bahasa Indonesia tersebut dapat meningkat.

##### **b. Pendidik**

Pendidik dapat menambah wawasan mengenai penerapan model pembelajaran *game-based learning* berbantuan media TTS sebagai alternatif dalam pembelajaran. Penggunaan model ini dapat meningkatkan variasi metode pembelajaran, mendorong keaktifan peserta didik, serta berkontribusi dalam peningkatan hasil belajar.

c. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan memperoleh manfaat dengan mendorong pendidik dalam menerapkan variasi model pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN 1 Sidorejo.

d. Peneliti

Peneliti mengetahui manfaat penelitiannya dan dapat dijadikan referensi ketika menjadi pendidik kelak dalam melakukan pembelajaran.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Belajar dan Hasil Belajar

#### 1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan pengetahuan yang sebelumnya belum diketahui. Menurut Hapudin (2021) belajar merupakan kegiatan yang melibatkan psikologis dan fisiologis seseorang. Kegiatan psikologis, yaitu, kegiatan mental seseorang seperti berpikir dan kegiatan, fisiologis, yaitu, kegiatan fisik seseorang, seperti praktik. Pernyataan lain dikemukakan oleh Mursyidi (2020) yang menyatakan bahwa belajar merupakan kumpulan kegiatan jiwa raga psiko-fisik yang berguna mengembangkan kepribadian manusia seutuhnya, sehingga, menyangkut komponen rasa, cipta, karsa, kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sementara itu, menurut Suardi (2018) belajar dapat dinyatakan sebagai perubahan dalam diri seseorang yang dapat diketahui dari adanya pemahaman, sikap, dan keterampilan baru akibat pengalaman yang dilalui.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan pemahaman atau perubahan baru yang dimiliki manusia seperti pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan tersebut ada karena terjadinya kegiatan secara fisik atau mental yang dialami manusia.

## 2. Teori Belajar

Teori belajar mengacu pada pernyataan yang berbentuk konsep atau prinsip untuk menggambarkan kenyataan sebuah pembelajaran.

Mengacu pada Huda & Fawaid (2023), teori belajar merupakan gabungan prinsip yang mempunyai hubungan satu sama lain berdasarkan fakta dan penemuan yang berkaitan dengan proses belajar. Terdapat beberapa teori belajar yang berkembang hingga saat ini, dan berikut macam-macam teori belajar.

### 1) Teori Behaviorisme

Teori belajar yang mengacu pada perubahan perilaku peserta didik setelah menerima pembelajaran, dengan berfokus pada perilaku yang terlihat tanpa melibatkan konstruksi mental atau perasaan, merupakan teori behaviorisme. Berdasarkan pernyataan Mursyidi (2020), dalam teori ini, peserta didik dianggap telah belajar apabila terlihat perubahan perilaku antara sebelum dan sesudah menerima pembelajaran. Sebagai contoh perubahan perilaku tersebut adalah peserta didik yang tadinya tidak tahu unsur intrinsik sebuah puisi menjadi tahu, dari yang tidak mampu membuat puisi menjadi mampu.

Teori behaviorisme ini menunjukkan adanya hubungan antara stimulus dan respons untuk membentuk perubahan perilaku yang diharapkan. Sebagaimana dikemukakan oleh Huda & Fawaid (2023), stimulus yang diberikan lingkungan akan berdampak pada timbulnya perubahan tingkah laku yang dapat diukur sebagai respons dari stimulus tersebut. Hal ini dapat diartikan bahwa stimulus merupakan masukan yang diberikan pendidik, dan respons merupakan tanggapan yang diberikan peserta didik terhadap stimulus yang diberikan. Teori ini juga menekankan pada hasil belajar, yang merupakan perubahan perilaku yang dapat diukur atau dinilai secara konkret tersebut.

## 2) Teori Kognitivisme

Teori kognitivisme merupakan teori yang berpendapat bahwa peserta didik akan memiliki perubahan perilaku berdasarkan proses belajar dan berpikirnya. Pendekatan tersebut berbeda dengan teori belajar behaviorisme. Pahru, dkk. (2023) menyebut, teori belajar kognitivisme merupakan teori belajar yang menilai belajar bukan hanya stimulus respons, tetapi kemauan berpikir secara kompleks, menalar, dan memecahkan masalah.

Peserta didik tidak hanya menerima stimulus dan memberikan respons, tetapi juga menggunakan pemahamannya untuk memecahkan suatu masalah dengan menggunakan mentalnya secara sadar, seperti berpikir, memahami, dan menalar. Pernyataan tersebut sesuai dengan Nurhadi (2020), bahwa teori belajar kognitivisme menganggap perubahan tingkah laku seseorang diakibatkan hasil interaksi mentalnya (mengingat, mengolah informasi, emosi, dan aspek kejiwaan lainnya) dengan lingkungan sekitar.

## 3) Teori Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme, sebagai cabang dari kognitivisme, menekankan bahwa peserta didik membangun pengetahuan secara aktif melalui proses mengolah dan menganalisis informasi. Masgumelar & Mustafa (2021) menyatakan bahwa pengetahuan berasal dari konstruksi (bentukan) peserta didik yang secara aktif menganalisis dan mengolah informasi secara berkelanjutan. Teori ini diterapkan pendidik untuk mendorong penggunaan keterampilan kognitif tingkat tinggi dalam menyelesaikan permasalahan. Peserta didik mengaitkan pembelajaran baru dengan pengetahuan awal yang mereka miliki. Menurut Mustafa & Roesdiyanto (2021), teori ini menekankan penyesuaian informasi baru dengan pengetahuan sebelumnya guna menghasilkan konsep baru dalam struktur kognitifnya.

#### 4) Teori Humanisme

Teori belajar yang efektif digunakan untuk menginternalisasikan materi pelajaran yang bersifat membentuk nilai-nilai diri, hati nurani, atau fenomena lingkungan sosial adalah teori humanisme. Hal ini karena teori humanisme bertujuan untuk “memanusiakan manusia”, yaitu, memahami potensi diri, mengembangkan dirinya secara positif, meminimalisir sifat negatif, saling menghormati, dan menjunjung keberagaman. Hal ini selaras dengan pendapat Ekawati & Yarni (2019) yang menyatakan bahwa teori humanistik bertujuan menjadikan manusia seutuhnya, sehingga dapat memahami perubahan alam semesta dan diri sendiri.

Teori humanisme ini juga menekankan pada apa yang dipelajari, karena yang dipelajari tersebut akan memengaruhi “memanusiakan manusia” tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat Arthur W. Combs dalam Diana Devi (2021) yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran harus mempunyai makna bagi peserta didik, jika tidak suka atau tidak relevan dengan kehidupan peserta didik maka pendidik tidak dapat memaksakan materi.

Berdasarkan teori-teori belajar di atas, teori behaviorisme ternyata sejalan dengan model pembelajaran GBL. Model GBL berbentuk permainan yang menyenangkan dan interaktif dapat menjadi stimulus yang positif. Hal itu karena stimulus tersebut dapat memicu respons peserta didik, yaitu, aktif mengikuti pembelajaran, dan respons tersebut akan dipertahankan selama pembelajaran.

Hal tersebut sesuai dengan salah satu hukum yang dikemukakan Edward Lee Thorndike (pencetus teori koneksionisme yang merupakan teori paling awal dari behaviorisme) dalam Hermansyah (2020) yaitu *law of effect* yang berbunyi, apabila respons yang diberikan seseorang mendatangkan kesenangan, maka responnya akan dipertahankan atau diulang kembali, begitupun sebaliknya jika respons yang diberikan seseorang tidak menyenangkan, maka respons tersebut tidak akan diulangi.

Jika respons positif karena penggunaan stimulus model pembelajaran GBL yang menyenangkan dan interaktif ini dipertahankan, akan memicu perubahan perilaku peserta didik antara sebelum dan sesudah menerima pembelajaran.

### **3. Hasil Belajar**

Pembelajaran yang dilakukan peserta didik bersama pendidik di dalam lingkungan belajar bertujuan untuk memperoleh maupun meningkatkan kompetensi dalam diri peserta didik. Kompetensi yang diperoleh tersebut akan diukur oleh pendidik dan menghasilkan hasil belajar peserta didik. Pendapat tersebut selaras dengan pernyataan Nurrita (2018) yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diberikan kepada peserta didik berupa penilaian setelah mereka mengikuti pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, dan keterampilannya dengan ditandai perubahan perilaku.

Hasil belajar merupakan salah satu tolok ukur untuk menilai efektivitas pembelajaran yang dilakukan pendidik. Menurut pendapat Ramdani & Mintohari (2023) hasil belajar mencerminkan tingkat penguasaan materi peserta didik setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Sementara itu, menurut Handayani & Subakti (2020), hasil belajar merupakan perubahan dalam diri peserta didik yang didapatkan setelah mengalami pembelajaran. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku peserta didik dari penguasaan materi yang sudah dipelajari, baik dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

### **4. Indikator Hasil Belajar**

Pendidik dalam mengukur hasil belajar peserta didik memerlukan sebuah indikator. Salah satu indikator yang dapat digunakan pendidik adalah indikator yang dikemukakan oleh Benjamin S. Bloom pada tahun 1956, yang disebut Taksonomi Bloom.

Menurut Sari dkk. (2021), Taksonomi Bloom adalah sebuah struktur bertingkat (hierarki) yang mengidentifikasi keterampilan berpikir seseorang dari jenjang yang rendah hingga yang tinggi. Setiap tingkatan tersebut saling berhubungan, sehingga untuk mencapai tingkatan yang lebih tinggi, peserta didik sebelumnya harus menguasai tingkatan yang berada di bawahnya.

Benjamin S. Bloom mengelompokkan hasil belajar ke dalam tiga ranah, yaitu, kognitif, afektif, dan psikomotorik. Setiap ranah tersebut dibagi kembali menjadi beberapa kategori dan subkategori yang berurutan dan bertingkat. Pernyataan tersebut selaras dengan Listiani & Rachmawati (2022), yang menyatakan bahwa Taksonomi Bloom terdiri atas tiga domain, yaitu, pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Namun, pada tahun 2001, Taksonomi Bloom ini direvisi oleh Anderson dan Krathwohl agar sesuai dengan perkembangan pendidikan.

Ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam Taksonomi Bloom revisi diuraikan sebagai berikut.

#### 1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif merupakan perilaku peserta didik yang ditunjukkan melalui aspek intelektualnya, seperti pengetahuan dan keterampilan dalam berpikir. Ranah kognitif dalam Taksonomi Bloom revisi terbagi atas enam kategori tingkatan. Nafiati (2021) menjelaskan keenam tingkatan tersebut sebagai berikut.

- a) Mengingat atau *remember* (C1). Deskripsinya, yaitu, mengingat dan mengenali kembali pengetahuan, konsep, dan fakta yang sudah dipelajari. Adapun subkategorinya, yaitu, menentukan, mengetahui, menjodohkan, mencantumkan, mencocokkan, mengenali, mencari, dan memilih.
- b) Memahami atau *understand* (C2). Deskripsinya, yaitu, memberi makna atau memaknai pesan pembelajaran, termasuk apa yang diucapkan, ditulis, dan digambar. Adapun subkategorinya, yaitu, menafsirkan, mencontohkan, mendeskripsikan, merangkum, menyimpulkan, dan menjelaskan,

- c) Mengaplikasikan atau *apply* (C3). Deskripsinya, yaitu, menggunakan ide, hukum, rumus, dan konsep yang diperoleh dalam pembelajaran untuk memecahkan masalah atau memberi solusi pada situasi atau kondisi sebenarnya. Adapun subkategorinya, yaitu, menerapkan, menghitung, memecahkan, mengoperasikan, mengimplementasikan, dan menemukan.
- d) Menganalisis atau *analyze* (C4). Deskripsinya, yaitu, menggunakan informasi untuk mengklasifikasikan, mengelompokkan, menentukan hubungan suatu informasi dengan informasi yang lain, antara fakta dan konsep, atau argumentasi dan kesimpulan. Adapun subkategorinya, yaitu, membandingkan, mengorganisasikan, membedakan, menggolongkan, mendiagnosis, menelaah, memerinci, dan menguraikan.
- e) Mengevaluasi atau *evaluate* (C5). Deskripsinya, yaitu, menilai suatu objek, benda, atau informasi dengan kriteria tertentu. Adapun subkategorinya, yaitu, membuktikan, memvalidasi, memproyeksi, memeriksa, dan mengkritik.
- f) Menciptakan atau *create* (C6). Deskripsinya, yaitu, menghasilkan atau menghubungkan bagian-bagian dalam bentuk keseluruhan yang baru.  
Selain itu, dapat juga menyusun formulasi baru berdasarkan formulasi yang sudah ada. Adapun subkategorinya, yaitu, menghasilkan, merencanakan, menyusun, mengembangkan, menciptakan, membangun, memproduksi, merancang, dan membuat.

## 2) Ranah Afektif

Ranah afektif merupakan perilaku peserta didik yang ditunjukkan melalui perasaan, nilai, dan sikap peserta didik. Ranah afektif dibagi menjadi lima kategori tingkatan. Menurut Krathwohl dalam Nafiati (2021), kelima tingkatan ranah afektif tersebut, yaitu, menerima, merespon, menghargai, menghayati, dan mengamalkan.

## 3) Ranah Psikomotor

Ranah psikomotorik adalah keterampilan fisik atau motorik peserta didik yang ditunjukkan dalam pembelajaran. Pengetahuan yang diperoleh peserta didik selama pembelajaran diterapkan dalam kehidupan nyata.

Menurut Nafiati (2021), terdapat beberapa tokoh yang mengklasifikasikan ranah psikomotorik ini, yaitu, Simpson pada tahun 1972, Dave pada tahun 1967, dan Dyer pada tahun 2011.

Berdasarkan beberapa ranah dalam Taksonomi Bloom revisi, peneliti memilih ranah kognitif dalam indikator hasil belajar dan tingkatan memahami (*understand*) atau C2, mengaplikasikan (*apply*) atau C3, dan menganalisis (*analyze*) atau C4 sebagai fokus penelitian.

## **B. Pembelajaran Bahasa Indonesia**

### **1. Pengertian Pembelajaran**

Peserta didik dalam upaya untuk memicu perubahan perilaku dalam dirinya, membutuhkan pengelolaan pembelajaran oleh pendidik. Menurut Gasong (2018), pembelajaran adalah segala peristiwa yang terjadi di luar diri peserta didik, tetapi sudah dirancang, sehingga memengaruhi kegiatan belajarnya, seperti komunikasi verbal dengan pendidik, buku teks, atau sumber yang lain. Menurut Hapudin (2021), pembelajaran merupakan proses mendapatkan pengetahuan, kemahiran, sikap, dan kepercayaan diri peserta didik yang dibantu oleh pendidik. Pembelajaran dapat terjadi karena adanya kegiatan antara peserta didik dengan pendidik. Menurut Fitriyana & Trisharsiwi (2018), pembelajaran dapat diartikan sebagai interaksi antara peserta didik dengan pendidik di lingkungan belajar. Selama interaksi tersebut berlangsung, pendidik dapat menggunakan model pembelajaran maupun media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik berkembang dan menimbulkan perubahan perilaku.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan peserta didik dengan pendidik di lingkungan belajar dengan tujuan untuk memperoleh kompetensi baru dalam dirinya dengan bantuan model ataupun media pembelajaran yang sudah dirancang oleh pendidik.

## 2. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan faktor penting yang memengaruhi bagaimana pembelajaran itu dilaksanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran, yaitu, hasil belajar peserta didik. Pernyataan tersebut selaras dengan Budiastuti, dkk. (2021), yang berpendapat bahwa tujuan pembelajaran merupakan tanggung jawab pendidik dalam memilih dan menentukan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang bermakna. Menurut Kusumawati & Maruti (2019), tujuan pembelajaran merupakan target yang ingin dicapai dari diadakannya kegiatan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran dibedakan menjadi dua, yaitu, tujuan pembelajaran umum dan tujuan pembelajaran khusus. Lebih lengkapnya Kusumawati & Maruti (2019), mendeskripsikan tujuan pembelajaran umum dan khusus ini sebagai berikut.

1. Tujuan pembelajaran umum sifatnya masih umum dan belum dapat merinci tingkah laku peserta didik lebih spesifik, sedangkan
2. Tujuan pembelajaran khusus merupakan penjabaran dari tujuan pembelajaran umum, dan tujuan ini sudah dirumuskan oleh pendidik, sehingga lebih spesifik dalam mengukur tingkat ketercapaian pembelajaran yang sudah dilakukan peserta didik.

Pendidik dalam mencoba merumuskan tujuan pembelajaran khusus ini, dapat menggunakan rumus ABCD atau kepanjangan dari *audience*, *behavior*, *condition*, dan *degree*. *Audience* berarti seseorang yang akan belajar, yaitu, peserta didik, *behavior* berarti perilaku khusus yang akan timbul dalam diri peserta didik setelah mengikuti pembelajaran, *condition* berarti kondisi peserta didik ataupun fasilitas yang digunakan (media pembelajaran ataupun kegiatan yang dilakukan), dan *degree* yang berarti tingkat keberhasilan peserta didik yang dapat diukur.

Berdasar pada beberapa pendapat ahli mengenai tujuan pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah target akhir dari sebuah pembelajaran yang sudah dirumuskan oleh pendidik dengan spesifik yang diharapkan timbul dalam diri peserta didik setelah mengikuti pembelajaran.

### **3. Komponen-Komponen Pembelajaran**

Kegiatan pembelajaran dapat terjadi karena adanya komponen-komponen pembelajaran yang saling melengkapi satu sama lain. Menurut Qomarudin (2021), komponen pembelajaran adalah bagian-bagian dari pembelajaran yang saling berkaitan dan memengaruhi keseluruhan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sementara itu, Fahrudin (2022) mengungkapkan bahwa komponen pembelajaran merupakan unsur-unsur dalam pembelajaran yang melakukan kegiatan sesuai fungsinya masing-masing sebagai sistem, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan pendidikan. Setiap komponen dalam pembelajaran memiliki peran dan keterkaitan yang saling mendukung dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Menurut Adisel, dkk. (2022), komponen-komponen pembelajaran yang saling terhubung satu sama lain tersebut ialah sebagai berikut.

1. Tujuan pembelajaran adalah target dari pembelajaran yang diharapkan ada dalam diri peserta didik setelah mengikuti pembelajaran, meliputi pengetahuan, sikap, dan keterampilan.
2. Sumber belajar adalah segala sesuatu yang berada di luar diri peserta didik, yang membantunya lancar dalam pembelajaran.
3. Strategi pembelajaran adalah pendekatan khusus yang digunakan pendidik dalam melakukan pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran tercapai.
4. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan pendidik untuk berinteraksi dengan peserta didik.

5. Evaluasi pembelajaran adalah alat untuk mengukur ketercapaian pembelajaran yang sebelumnya sudah ditetapkan.

Di sisi lain, Sajadi (2022) mengungkap bahwa komponen-komponen pembelajaran yang saling berkaitan ialah sebagai berikut.

1. Pendekatan pembelajaran adalah sudut pandang pendidik dalam bagaimana melihat proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang sistematis dalam mengatur pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai pedoman bagi pendidik dalam menyusun kegiatan pembelajaran.
3. Metode pembelajaran adalah cara yang dilakukan pendidik dalam usahanya membantu peserta didik belajar.
4. Teknik pembelajaran adalah cara yang dilakukan pendidik agar metode pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan efisien, seperti menggunakan media pembelajaran, atau sumber belajar lainnya.
5. Taktik pembelajaran adalah gaya pendidik dalam menggunakan metode atau teknik pembelajaran yang bersifat individual dan hal ini dipengaruhi oleh kemampuan, pengalaman, atau kepribadian pendidik. Misalnya, ada pendidik yang menggunakan metode ceramah, tetapi dengan diselingi humor, dan ada juga pendidik yang menggunakan metode ceramah, dengan tidak menggunakan humor, tetapi menggunakan media interaktif, karena ia ahli menggunakannya

Berdasarkan beberapa pendapat ahli yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa komponen pembelajaran adalah bagian-bagian dari pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain karena keseluruhannya saling terikat sebagai sistem, seperti dalam memilih media pembelajaran, harus disesuaikan dengan strategi pembelajaran yang akan diterapkan pada hari mengajar tersebut, dan meninjau tujuan pembelajarannya. Bagian-bagian pembelajarannya antara lain, tujuan pembelajaran, sumber belajar, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran, sedangkan untuk pendekatan, model, metode, teknik, dan taktik pembelajaran merupakan rincian dari strategi pembelajaran tersebut.

#### **4. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar**

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran yang krusial dalam memastikan bahwa peserta didik memiliki kemampuan untuk berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia. Fokus utama pembelajaran ini adalah agar peserta didik dapat berkomunikasi secara efektif, baik dalam bentuk lisan maupun tertulis. Berdasarkan pendapat Ali (2020), pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar pada dasarnya adalah mengajari peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia secara baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Selain itu, menurut Masrin (2020), pembelajaran Bahasa Indonesia dilakukan supaya peserta didik mendapatkan pengetahuan dan keterampilan dalam berbahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki beberapa keterampilan. Lebih lanjut, Masrin (2020) menjelaskan keterampilan berbahasa Indonesia, yakni, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Selain itu, menurut Miranti Joydiana (2023), pembelajaran Bahasa Indonesia mengajari peserta didik kemampuan sosial, emosional, dan intelektual melalui bahasa dan menambah kesempatan berhasilnya belajar mata pelajaran yang lain. Hal ini menegaskan pentingnya pembelajaran Bahasa Indonesia, tidak hanya dalam memahami konsep dasar bahasa, tetapi juga dalam mengasah keterampilan untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar dalam bahasa yang jelas dan efektif.

Berdasar pada pendapat mengenai pembelajaran Bahasa Indonesia tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran utama bagi peserta didik dalam berkomunikasi dan memahami pembicaraan yang terjadi di lingkungan masyarakat sebenarnya, dengan mempelajari pengetahuan dan keterampilan berbahasa Indonesia.

## **5. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar**

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia sangat penting, sehingga sejak tingkat sekolah dasar sudah diajarkan untuk mengembangkan beragam keterampilan berbahasa Indonesia. Pendapat tersebut didukung oleh pernyataan Handayani & Subakti (2020), yang menyatakan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia diadakan di sekolah dasar agar peserta didik mempunyai kemampuan dalam bahasa Indonesia yang dibutuhkan dalam kehidupan. Pernyataan lain dikemukakan oleh Hartati dalam Eryani (2023), tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia bagi peserta didik mencakup menghargai bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan, memahami makna dan menggunakan dengan tepat, mampu menggunakan untuk kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan sosial, serta disiplin berbicara dan menulis.

Berdasarkan uraian mengenai tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah mengembangkan kemampuan berbahasa serta memperdalam pemahaman budaya dan identitas nasional. Hal ini termasuk kemampuan berkomunikasi efektif dan menghargai bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan.

### **C. Model Pembelajaran *Game-Based Learning***

#### **1. Pengertian Model Pembelajaran**

Pendidik dalam membantu peserta didik memperoleh kompetensi baru, memerlukan bantuan agar pembelajaran tetap terarah, efektif, dan efisien. Bantuan tersebut adalah model pembelajaran yang dipilih pendidik yang sesuai dengan materi dan kemampuan pendidik itu sendiri. Model pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi maupun dalam membantu peserta didik memperoleh pengetahuan. Berdasarkan pendapat Octavia (2020), model pembelajaran adalah prosedur sistematis yang berfungsi sebagai pedoman oleh pendidik dalam membantunya mencapai tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran dalam membantu peserta didik harus membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran, menyenangkan peserta didik selama pembelajaran, dan memotivasinya untuk mengetahui hal yang dipelajari. Semua itu untuk menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Pendapat tersebut sesuai dengan pernyataan Wahyuning (2022), bahwa model pembelajaran yang digunakan pendidik pada saat ini berganti menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik. Sementara menurut pendapat Amaliyah, dkk. (2019), model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang menggambarkan langkah-langkah sistematis dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli mengenai model pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah prosedur pembelajaran yang terdiri dari langkah-langkah pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan berdasarkan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, serta memotivasi peserta didik.

## **2. Pengertian Model Pembelajaran *Game-Based Learning***

Model pembelajaran GBL menjadi inovasi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik. Pendapat tersebut sesuai dengan pernyataan Santoso & Masfufah (2022), yang menyatakan bahwa model GBL merupakan model pembelajaran yang menggunakan permainan berbasis teknologi maupun tidak, dan sudah dirancang khusus dapat membantu pembelajaran. Menurut penjelasan Khasanah, dkk. (2021), model GBL merupakan model pembelajaran yang mementingkan media pembelajaran berupa permainan yang sudah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Penjelasan tersebut sesuai dengan pernyataan yang disampaikan oleh Torrente dalam Winatha & Setiawan (2020), yang mengatakan bahwa GBL merujuk pada penggunaan permainan (*game*) dengan tujuan yang serius, yakni, tujuan pendidikan, sebagai model yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

Pendapat lainnya mengatakan bahwa model GBL ini dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pendapat tersebut dikemukakan oleh Salkha, dkk. (2022), yang mengatakan bahwa GBL dapat mengambil sebuah permainan yang dapat digunakan untuk kebutuhan kognitif dan motivasi belajar. Pendapat lain dari Krath, et al., (2021), menyatakan bahwa GBL mengacu pada pembelajaran menggunakan permainan yang dapat meningkatkan hasil belajar dengan melibatkan tantangan berupa pemecahan masalah dengan pencapaian. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Permana (2022), yang menyatakan bahwa GBL merupakan kegiatan pembelajaran yang sengaja didesain menggunakan aplikasi permainan atau *game* untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli mengenai model GBL tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran GBL adalah sebuah pembelajaran yang menggunakan sebuah permainan berbasis teknologi maupun bukan, yang sudah disesuaikan dan menjadi inti pembelajaran agar hasil belajar ataupun tujuan pembelajaran dapat tercapai. Permainan yang digunakan bukan hanya untuk bermain, tetapi juga untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang bermakna melalui interaksi dengan permainan tersebut, sehingga proses belajar lebih bermakna dan efektif.

Permainan pada model pembelajaran GBL memiliki opsi berupa permainan berbasis teknologi atau tidak, yang dapat dipilih sebagai media pembelajaran. Permainan berbasis teknologi merupakan permainan yang memerlukan jaringan internet dan barang elektornik untuk memainkannya, sedangkan permainan yang tidak menggunakan teknologi tidak perlu hal tersebut. Berikut beberapa permainan yang dapat digunakan.

### 1. *Quizizz*

*Quizizz* adalah platform atau *website* yang dapat digunakan oleh pendidik sebagai media pembelajaran berbasis permainan. Menurut Al Azmi, dkk. (2023), *Quizizz* adalah sebuah situs untuk membuat permainan yang interaktif dalam pembelajaran. Menurut Wahyuni, dkk. (2023), *Quizizz* adalah program pembelajaran *online* yang memiliki kuis dan penilaian yang interaktif bagi peserta didik. Pendidik dalam menggunakan *Quizizz* dapat memilih beberapa fitur interaktif yang tersedia, seperti pilihan ganda, pencocokan, susun ulang, dan lainnya. Peserta didik akan memperoleh poin setiap jawaban yang benar dijawab. Berdasarkan beberapa pendapat mengenai *Quizizz* tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa *Quizizz* merupakan sebuah platform pembelajaran *online* yang menghadirkan kuis interaktif bagi peserta didik dalam pembelajaran.

### 2. *Wordwall*

*Wordwall* dapat digunakan pendidik sebagai salah satu media pembelajaran. Menurut Rengganis & Subekti (2024), *wordwall* adalah situs belajar dan bermain dengan fitur-fitur permainan atau kuis yang menarik dalam pembelajaran. Menurut Putra, dkk. (2024), *wordwall* adalah media pembelajaran berbasis *website* yang dapat digunakan pendidik untuk membuat kuis interaktif. Jenis permainan yang dapat dipilih pendidik dalam *wordwall* seperti cocokan, *flash card*, kuis, lengkapi kalimat, pencarian kata, benar atau salah, urutkan grup, dan lainnya.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai *wordwall* tersebut, dapat disimpulkan bahwa *wordwall* adalah situs yang dapat digunakan pendidik untuk membuat media pembelajaran berbasis permainan yang interaktif, seperti cocokan, kuis, benar atau salah, dan sebagainya.

### 3. Ular Tangga

Ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang dapat digunakan pendidik sebagai media pembelajaran pada model pembelajaran GBL. Menurut Lumbantobing, dkk. (2022), ular tangga adalah permainan berbentuk persegi yang mempunyai persegi lebih kecil di dalamnya dengan jumlah sebanyak seratus buah serta memiliki gambar ular dan tangga. Menurut Kusuma Ardi & Dessty (2023), media pembelajaran ular tangga adalah permainan yang memiliki petak-petak berisi soal yang harus dilewati peserta didik dengan menjawab soal hingga mencapai petak terakhir. Lebih lanjut, Lumbantobing, dkk. (2022) menjelaskan, peserta didik dapat maju sesuai dadu yang keluar jika dapat menjawab pertanyaan pada kotak yang akan dituju itu dengan benar, peserta didik yang berhasil ke kotak terakhir akan menang.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai ular tangga tersebut, ular tangga merupakan permainan berbentuk persegi yang memiliki beberapa petak-petak di dalamnya dan terdapat gambar ular dan tangga, peserta didik dapat maju sesuai dadu yang dilempar jika dapat melewati pertanyaan.

### 4. Teka-teki Silang

Teka-teki silang (TTS) merupakan salah satu permainan tradisional yang dapat digunakan pendidik sebagai media pembelajaran pada model pembelajaran GBL. Ramdani & Mintohari (2023) mengungkapkan bahwa TTS merupakan salah satu media pembelajaran menyenangkan dalam bentuk permainan dan dapat diterapkan dalam pembelajaran. Indah Tri Murti, dkk. (2021), TTS merupakan sebuah permainan yang bertujuan mengingat materi pelajaran dan membuat peserta didik berkonsentrasi mengisi kotak kosong yang ada.

Sebagai permainan tradisional yang tidak memerlukan teknologi, peserta didik memainkan TTS ini pada media kertas atau media tulis lainnya yang sudah pendidik siapkan.

Berdasarkan beberapa pendapat TTS di atas, TTS merupakan permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan cara peserta didik mengisi kotak kosong yang ada.

Berdasarkan berbagai permainan berbasis teknologi maupun tidak yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam model GBL, peneliti memilih permainan TTS sebagai media pembelajaran model GBL yang diteliti.

### **3. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Game-Based Learning***

Persis seperti kesimpulan model pembelajaran, bahwa model pembelajaran merupakan prosedur pembelajaran yang terdiri dari langkah-langkah pembelajaran, maka model pembelajaran GBL juga memiliki langkah-langkah pembelajaran yang harus diikuti agar model ini dapat digunakan secara efektif. Pendidik dapat menerapkan beberapa pendapat ahli yang menjelaskan tentang langkah-langkah model pembelajaran GBL. Langkah-langkah model pembelajaran GBL menurut Permana (2022) adalah sebagai berikut.

- 1) Pendidik menentukan topik atau materi pembelajaran;
- 2) Pendidik mempersiapkan sarana pendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran;
- 3) Pendidik menjelaskan langkah-langkah kegiatan pembelajaran berbasis permainan;
- 4) Pendidik menjelaskan aturan permainan yang digunakan kepada peserta didik dan lama waktunya dalam proses pembelajaran;
- 5) Peserta didik dibagi secara individu atau kelompok;
- 6) Pendidik menjadi pemimpin kegiatan permainan dalam pembelajaran;
- 7) Pendidik mengumumkan peringkat peserta didik, sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk lebih semangat;

- 8) Peserta didik bersama pendidik bersama-sama mengevaluasi pembelajaran.

Langkah-langkah model pembelajaran GBL ini dinyatakan juga oleh Santoso & Masfufah (2022), dan berisi enam langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Pemilihan permainan, yakni, pendidik memilih permainan (*game*) yang sesuai dengan topik pembelajaran;
- 2) Penjelasan konsep, yakni, pendidik menjelaskan konsep permainan yang akan dilakukan;
- 3) Penyampaian aturan, yakni, peserta didik memahami aturan permainan yang disampaikan pendidik;
- 4) Pelaksanaan permainan, yakni, peserta didik memainkan permainan menggunakan media yang sudah ditentukan sebelumnya, sedangkan pendidik melakukan observasi untuk mengamati peserta didik yang belum paham, melakukan intervensi untuk membantu peserta didik yang belum paham, dan melakukan jaga sesi atau mengondisikan situasi agar tetap kondusif, tenang, dan menyenangkan;
- 5) Merangkum pengetahuan, yakni, peserta didik bersama pendidik membuat rangkuman pembelajaran berisi pengetahuan yang didapatkan melalui permainan yang baru saja dilaksanakan;
- 6) Melakukan refleksi, yakni, peserta didik dan pendidik melakukan refleksi bersama berdasarkan hasil pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli mengenai langkah-langkah model pembelajaran GBL tersebut, peneliti menggunakan langkah-langkah model pembelajaran GBL yang bersumber dari Santoso & Masfufah (2022), karena langkah-langkahnya dijelaskan secara rinci, sehingga peneliti mudah memahami dan menerapkannya. Langkah-langkah yang dinyatakan oleh Santoso & Musfafa secara garis besar dimulai dengan pemilihan permainan, penjelasan konsep, penyampaian aturan, pelaksanaan permainan, merangkum pengetahuan, dan melakukan refleksi.

#### 4. Kelebihan dan Kekurangan Model *Game-Based Learning*

Model pembelajaran GBL memiliki kelebihan dan kekurangan dalam pembelajarannya. Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran GBL dijelaskan oleh Wahyuning (2022) sebagai berikut.

- 1) Peserta didik menjadi aktif dan meningkatkan minatnya;
- 2) Keterlibatan peserta didik yang aktif dalam memecahkan permasalahan dalam permainan akan melatih pengetahuan;
- 3) Pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan;
- 4) Peserta didik menjadi tidak jenuh dalam pembelajaran karena pembelajaran yang berbasis permainan;
- 5) Meningkatkan berbagai keterampilan peserta didik, seperti berpikir kritis, kreatif, komunikasi, kolaborasi, dan ingatan.

Kekurangan model GBL sebagai berikut.

- 1) Kompleks dan membutuhkan waktu yang sedikit lebih lama dalam proses pembuatannya;
- 2) Tidak semua pendidik dapat menggunakan model ini karena keterampilan dalam membuat permainannya;
- 3) Suasana kelas yang terlalu aktif akan menimbulkan kegaduhan dan menyebabkan tidak kondusif;
- 4) Membutuhkan media yang lebih banyak.

Kelebihan dan kekurangan model GBL yang dinyatakan oleh Adipat, et al., (2021) sebagai berikut.

- 1) Keterlibatan aktif peserta didik dan motivasi;
- 2) Kerja sama, yakni, peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan atau teka-teki dalam permainan secara berkerjasama;
- 3) Umpan balik cepat dan catatan kemajuan. Umpan balik cepat dan catatan kemajuan seperti poin atau peringkat akan memotivasi peserta didik, sehingga tidak kalah dari temennya dalam pembelajaran berbasis permainan;
- 4) Kreativitas dan berpikir lateral. Sebenarnya dalam permainan, pemain ataupun peserta didik akan mengambil keputusan secara kreatif dan mandiri, sehingga mereka dapat belajar dari keputusan buruk yang telah diambil dan menghindari pengambilan keputusan yang sama untuk mencapai kemenangan;

- 5) Pengambilan risiko dan eksperimen. Beberapa permainan yang bertujuan pendidikan dapat berupa permainan simulasi yang memberikan kesempatan untuk mengambil risiko dan belajar dari kesalahan;
- 6) Persiapan untuk pekerjaan di masa depan. Permainan yang berupa *game* digital akan dapat berpengaruh terhadap penguasaan teknologi.

Kekurangan model GBL.

- 1) Hambatan bermain secara fisik. Permainan yang berupa digital tentu saja dapat menghambat fisik peserta didik daripada olahraga;
- 2) Memerlukan biaya dan peralatan yang mahal.

Kelebihan dan kekurangan GBL menurut Syamsuri (2023) sebagai berikut.

- 1) Peserta didik menjadi aktif dan kritis karena berpusat pada peserta didik;
- 2) Adanya interaksi dan peran langsung selama pembelajaran;
- 3) Peserta didik dapat dievaluasi secara langsung dalam pembelajaran;
- 4) Pemahaman yang diperoleh peserta didik lebih berkesan karena pembelajaran yang dilakukan menyenangkan.

Kelemahannya sebagai berikut.

- 1) Membutuhkan media pembelajaran tambahan;
- 2) Kelas dapat menjadi tidak kondusif;
- 3) Waktu pembelajaran yang diperlukan dapat relatif lebih lama.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli mengenai kelebihan dan kekurangan model GBL tersebut, dapat disimpulkan bahwa model GBL memiliki kelebihan berupa peserta didik yang menjadi aktif karena pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, serta adanya umpan balik cepat yang dapat memotivasi peserta didik dalam pembelajaran. Sementara itu, kekurangannya adalah suasana pembelajaran dapat menjadi tidak kondusif serta memerlukan persiapan yang matang dan tidak murah.

## **D. Media Pembelajaran Teka-teki Silang (TTS)**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran memungkinkan pendidik untuk menyampaikan pembelajaran secara efektif dan efisien dengan cara yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan media pembelajaran juga membuat peserta didik aktif dan tidak merasakan bosan selama pembelajaran. Pendapat tersebut serupa dengan pernyataan Ramdani & Mintohari (2023), media pembelajaran adalah alat bantu bagi peserta didik agar berkonsentrasi dan terlibat aktif dalam pembelajaran di kelas. Sementara itu, menurut Wulandari, dkk. (2023), media pembelajaran adalah alat yang digunakan pendidik untuk menyampaikan informasi pembelajaran kepada peserta didik, sehingga mudah dipahami.

Berdasar pada beragam uraian mengenai media pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana penyampaian informasi dalam proses pembelajaran yang dapat mendukung keberhasilan pembelajaran dengan penyampaian materi yang menarik dan mudah dipahami, sehingga peserta didik dapat aktif berkontribusi dalam pembelajaran.

### **2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki beragam jenis yang dapat digunakan pendidik untuk membantu mengomunikasikan informasi, konsep, dan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan cara yang beragam dan menarik. Menurut Rudy Bretz dalam Hasan, dkk. (2021), mengklasifikasikan jenis-jenis media pembelajaran berdasarkan tiga unsur utama, yakni, suara, visual, dan gerak. Berdasarkan ketiga unsur tersebut, Bretz mengklasifikasikan ke dalam delapan kelompok media, yaitu, media audio, media cetak, media visual diam, media visual gerak, media audio semi gerak, media semi gerak, media audio visual diam, dan media audio visual gerak.

Jenis media pembelajaran lain dikemukakan oleh Wulandari, dkk. (2023) sebagai berikut.

- 1) Media penyaji: grafis, bahan cetak, gambar diam, media proyeksi diam, media audio, audio visual, dan multimedia.
- 2) Media objek: media benda tiga dimensi yang mengandung informasi, tetapi tidak dalam bentuk penyajian.
- 3) Media interaktif: media ini membuat peserta didik dapat berinteraksi dengan medianya selama pembelajaran, bukan hanya memperhatikan.

Berdasarkan pemaparan jenis-jenis media pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menawarkan beragam jenis yang dapat digunakan pendidik dengan disesuaikan ketersediaan media, materi pembelajaran, dan kemampuan menggunakannya. Namun, jika diklasifikasikan secara umum, media pembelajaran terbagi menjadi tiga, yaitu, media audio, visual, dan audio visual.

Permainan pada model pembelajaran GBL merupakan media pembelajaran itu sendiri, sehingga jenis media pembelajaran yang cocok, yaitu, jenis media visual. Jenis media visual dipilih karena setiap permainan harus dapat dilihat oleh pemainnya, dalam penelitian ini, yaitu, peserta didik, serta media pembelajaran visual ini juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

Salah satu media pembelajaran visual yang dapat digunakan pada model GBL adalah TTS. Selain dapat dilihat peserta didik, media ini juga interaktif, menyenangkan, mudah digunakan, dan harga pembuatannya yang ekonomis. Media pembelajaran TTS ini juga sesuai dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia, karena peserta didik dapat mengisi kotak-kotak yang ada dengan serangkaian huruf menjadi sebuah kata sesuai dengan materi pelajaran Bahasa Indonesia yang sedang dipelajari.

### 3. Pengertian Media Pembelajaran Teka-teki Silang (TTS)

Media pembelajaran berbasis permainan yang sesuai dengan model pembelajaran GBL harus menyenangkan, interaktif, dan tentunya memiliki unsur edukasi bagi peserta didik. Salah satu media pembelajaran cocok dengan kriteria tersebut adalah media pembelajaran TTS. Pendapat tersebut serupa dengan pernyataan Ramdani & Mintohari (2023), yang mengatakan bahwa TTS merupakan salah satu media pembelajaran menyenangkan dalam bentuk permainan dan dapat diterapkan dalam pembelajaran. Lebih lanjut, Ramdani & Mintohari (2023) menjelaskan bahwa TTS adalah permainan yang mengajak peserta didik untuk mengisi kotak-kotak kosong dengan huruf-huruf, sehingga membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang ada.

Media TTS ini dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuan berpikirnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Prima Rias Wana (2021), TTS adalah media pembelajaran dengan bentuk kotak-kotak secara vertikal maupun horizontal yang berhubungan dan peserta didik menjawab berdasarkan pertanyaan yang diberikan, lalu setiap jawaban akan berkesinambungan, sehingga mampu mengasah kemampuan pikiran peserta didik. Pendapat ini sesuai pernyataan Indah Tri Murti, dkk. (2021), bahwa TTS merupakan sebuah permainan yang bertujuan mengingat materi pelajaran dan membuat peserta didik berkonsentrasi mengisi kotak kosong yang ada.

Berdasarkan pemaparan beberapa ahli mengenai TTS tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran TTS adalah alat bantu bagi peserta didik dalam pembelajaran dengan cara peserta didik mengisi jawaban dari pertanyaan di kotak-kotak kosong dengan huruf-huruf yang tepat untuk mengasah kemampuan berpikirnya.

#### 4. Kelebihan dan Kekurangan Media Teka-teki Silang

Media TTS menjadi media permainan yang menarik dalam pembelajaran dengan memiliki berbagai kelebihan dan kekurangan yang patut dipertimbangkan oleh pendidik dalam pembelajaran yang akan dilakukan. Menurut Rantika & Abdullah (2016), media pembelajaran TTS memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media ini sebagai berikut.

- 1) Media ini dapat digunakan sebagai pembelajaran kosakata;
- 2) Media ini memiliki unsur permainan yang membuat rasa menyenangkan dalam pembelajaran;
- 3) Media ini dapat mengembangkan intuisi peserta didik untuk berupaya memahami lebih banyak kosakata, karena mempunyai tantangan yang menimbulkan rasa penasaran.

Kekurangan media ini sebagai berikut.

- 1) Tidak terlalu efektif dan efisien untuk beberapa mata pelajaran, seperti Matematika, Fisika, dan Kimia;
- 2) Memerlukan waktu yang lebih lama dalam pembuatan medianya;
- 3) Tidak dapat menjabarkan materi secara rinci.

Selain itu, Prima Rias Wana (2021) menjelaskan juga kelebihan dan kekurangan media pembelajaran TTS. Kelebihan media ini sebagai berikut.

- 1) Dapat membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran;
- 2) Dapat mengembangkan kemandirian peserta didik;
- 3) Mampu memperdalam pemahaman peserta didik dalam pembelajaran;
- 4) Peserta didik dapat belajar untuk tanggung jawab dan disiplin;
- 5) Adanya persaingan sehat antar peserta didik;
- 6) Hasil belajar dapat bertahan lebih lama.

Kekurangan media ini sebagai berikut.

- 1) Hanya dapat membuat kata-kata yang pendek;
- 2) Suasana kelas dapat menjadi tidak kondusif karena keaktifan peserta didik;
- 3) Memerlukan upaya yang lebih untuk membuat medianya.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli mengenai TTS tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran TTS memiliki kelebihan untuk membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran, menimbulkan rasa senang selama pembelajaran, dan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik, sedangkan kekurangan media ini adalah dapat membuat kelas menjadi tidak kondusif, kurang maksimal digunakan untuk beberapa mata pelajaran, dan memerlukan usaha yang lebih dalam membuatnya.

### E. Penelitian Relevan

Sebagai bahan rujukan, peneliti merujuk beberapa penelitian terdahulu yang pokok permasalahannya hampir relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan. Berikut beberapa penelitian yang relevan tersebut.

- 1) Annas Nur Aziz, Subiyanto, and Muhammad Harlanu (2018) Universitas Negeri Semarang. Judul penelitian ini adalah *Effects of the Digital Game-Based Learning (DGBL) on Students Performance in Arabic Learning at Sambas Purbalingga*. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa Kelas A (kelas eksperimen) memiliki hasil belajar yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan Kelas B (kelas kontrol), karena nilai  $t_{tabel}$  lebih kecil daripada nilai  $t_{hitung}$  berdasarkan perhitungan *t-Test* ( $1,67 < 3,244$ ). *Digital Game-Based Learning* disarankan dapat digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Arab yang mampu membantu peran pendidik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Persamaan penelitian yang dilakukan Annas, dkk., dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah terletak pada variabel bebasnya, yaitu, GBL, sedangkan perbedaannya, peneliti pada variabel terikatnya meneliti hasil belajar Bahasa Indonesia, sedangkan Annas, dkk. meneliti prestasi akademik Bahasa Arab.
- 2) Teerawat Kamnardsiri, ler-on Hongsit, Pattaraporn Khuwuthyakorn, and Noppon Wongta (2017) Chiang Mai University, Chiang Mai, Thailand.

Judul penelitian ini adalah *The Effectiveness of the Game-Based Learning System for the Improvement of American Sign Language using Kinect*. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan perbedaan yang signifikan ( $p < 0,05$ ) pada skor rata-rata *post-test* untuk Grup A (grup eksperimen) dan Grup B (grup kontrol). Hal ini juga menunjukkan bahwa GBL memberikan kinerja kosakata ASL (*American Sign Language*) yang lebih baik dibandingkan pendekatan pembelajaran tatap muka tradisional. Bagian diskusi dan kesimpulan membahas efektivitas serta peluang kerja di masa depan dari sistem pembelajaran berbasis permainan yang diusulkan untuk peningkatan tindakan bahasa isyarat. Persamaan penelitian yang dilakukan Kamnardsiri, et. al, dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah pada variabel bebasnya, yaitu, model GBL, sedangkan perbedaannya, peneliti pada variabel terikat meneliti hasil belajar Bahasa Indonesia, dan Kamnardsiri meneliti peningkatan *American Sign Language* menggunakan *Kinect*.

- 3) Riris Nurkholidah Rambe dan Riska Tiara Putri (2023) Universitas Negeri Islam Sumatera Utara, Medan. Judul penelitian ini adalah *Crossword Puzzle Learning Media to Improve Matery of Indonesian Vocabulary in Elementary School*. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh media pembelajaran *crossword puzzle* terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Indonesia pada peserta didik sekolah dasar. Persamaan penelitian yang dilakukan Riris Nurkholidah dan Riska Tiara Putri dengan penelitian yang peneliti lakukan terdapat pada variabel bebasnya, yaitu, menggunakan media TTS, dan variabel terikatnya, yaitu, Bahasa Indonesia, sedangkan perbedaannya terletak pada variabel bebas peneliti menggunakan model pembelajaran GBL, sedangkan penelitian yang dilakukan Riris dan Riska tidak menggunakan model.

- 4) Ramdani, Mintohari, dan Wandik (2023) Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur. Judul penelitian ini adalah Penerapan Media Teka-teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas IV A SDN Manukan Kulon II/499 Surabaya. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dalam ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar peserta didik dalam ranah pengetahuan pada siklus I mencapai ketuntasan sebesar 62% dengan rata-rata hasil belajar sebesar 76, siklus II mencapai ketuntasan sebesar 77% dengan rata-rata hasil belajar sebesar 84, dan siklus III mencapai ketuntasan sebesar 92% dengan rata-rata hasil belajar sebesar 90. Persamaan penelitian yang dilakukan Ramdani, Mintohari, & Wandik dengan penelitian yang peneliti laksanakan adalah terletak pada variabel bebasnya, yaitu, media TTS, dan variabel terikatnya, yaitu, hasil belajar Bahasa Indonesia, sedangkan perbedaannya adalah peneliti dalam variabel bebas menggunakan model pembelajaran GBL, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Ramdani, dkk. tidak menggunakan model.
  
- 5) Prima Rias Wana (2021) STKIP Modern Ngawi, Jawa Timur. Judul penelitian ini adalah Pengaruh Penggunaan Media Teki-teki Silang (TTS) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pelajaran IPS Kelas V. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media TTS sebesar 75,51% untuk kelas eksperimen dan 66,44% untuk kelas kontrol. Persamaannya adalah variabel bebas, yaitu, media TTS. Perbedaannya adalah peneliti dalam variabel bebas menggunakan model pembelajaran GBL, sedangkan penelitian yang dilakukan Prima tidak menggunakan model serta terdapat perbedaan pada variabel terikatnya, yaitu, peneliti meneliti hasil belajar Bahasa Indonesia, sedangkan Prima meneliti hasil belajar IPS.

- 6) Miranti Joydiana (2023) Universitas Jambi, Jambi. Judul penelitian ini adalah Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas II SDN 01/IV Kota Jambi. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia berdasarkan persentase ketuntasan belajar prasiklus, siklus 1, dan siklus 2 sebesar (47%); (65%); (86%). Penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas II D SD Negeri 01/IV Kota Jambi. Persamaan penelitian adalah variabel terikat, yaitu, hasil belajar Bahasa Indonesia, sedangkan perbedaannya terdapat pada variabel bebas. Peneliti menggunakan model pembelajaran GBL berbantuan media TTS, sedangkan penelitian Miranti menggunakan model pembelajaran *project based learning*.

#### **F. Kerangka Pikir**

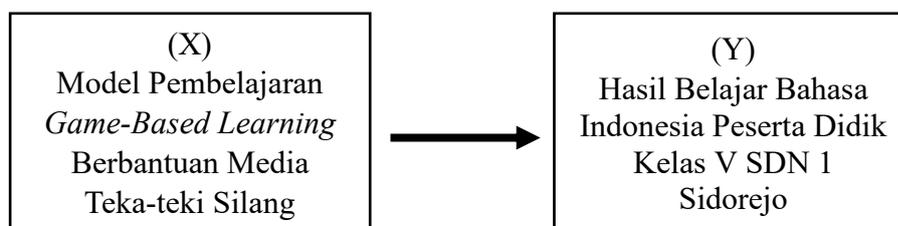
Kerangka pikir digunakan peneliti untuk membantu memusatkan penelitiannya dengan memberikan gambaran tentang apa yang akan diteliti. Teori belajar yang digunakan peneliti pada penelitian yang dilakukan adalah teori behaviorisme. Teori behaviorisme mengungkap bahwa seseorang yang telah melakukan belajar dapat dilihat dari munculnya perubahan perilaku yang ditimbulkan oleh seseorang tersebut. Perubahan perilaku tersebut dapat muncul karena adanya hubungan stimulus dan respons. Tujuan pembelajaran dapat tercapai jika proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien. Banyak hal yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran, seperti kondisi peserta didik, model pembelajaran, dan media pembelajaran. Peserta didik dianggap sudah berhasil dalam pembelajaran jika tujuan pembelajaran tercapai, diukur dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN 1 Sidorejo, diketahui bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik masih banyak di bawah KKTP yang bernilai 70.

Peserta didik dari kelas V sekolah dasar tersebut total berjumlah 66, yang mampu mencapai nilai KKTP sebanyak 43,93%, atau hanya sebanyak 29 peserta didik. Rendahnya hasil belajar terjadi karena peserta didiknya terlalu santai dalam pembelajaran dan tidak antusias ketika mendengarkan pendidik. Pendidik telah berupaya menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, tetapi peserta didik tetap pasif dan tidak mengajukan pertanyaan.

Ketercapain hasil belajar tentunya membutuhkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dapat dilakukan menggunakan model pembelajaran GBL berbantuan media TTS. Pembelajaran menggunakan permainan akan membuat situasi pembelajaran Bahasa Indonesia yang menyenangkan dan interaktif. Hal tersebut dapat menjadi stimulus yang positif dan memicu respons peserta didik, yaitu, aktif mengikuti pembelajaran dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian mengenai kerangka pikir tersebut, maka kerangka pikir dalam penelitian ini tergambar sebagai berikut.



**Gambar 1. Kerangka pikir.**

Sumber: Dokumen pribadi

Keterangan:

X = Variabel bebas  
 Y = Variabel terikat  
 → = Pengaruh

### G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang disertai rumusan masalah yang dihasilkan, dan didukung dengan kajian teori, maka hipotesis yang didapat, yakni, “Terdapat pengaruh model pembelajaran *game-based learning* berbantuan media teka-teki silang (TTS) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SDN 1 Sidorejo”.

H<sub>a</sub> : Terdapat pengaruh model pembelajaran *game-based learning* berbantuan media teka-teki silang (TTS) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SDN 1 Sidorejo.

H<sub>0</sub> : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *game-based learning* berbantuan media teka-teki silang (TTS) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SDN 1 Sidorejo.

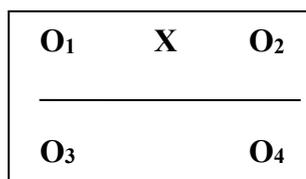
### III. METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Desain Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dengan jenis penelitian yang dicanangkan dalam penelitian ini ialah penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2019), metode penelitian eksperimen termasuk dalam kategori metode kuantitatif, dan digunakan ketika peneliti ingin melakukan percobaan untuk meneliti bagaimana variabel *independent/treatment/* perlakuan tertentu memengaruhi variabel *dependent/hasil/output* dalam situasi yang terkondisikan. Desain penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi experimental design*) dengan *non equivalent control group design*. Desain penelitian ini memiliki dua kelompok kelas, yakni, kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen ialah kelompok yang mendapatkan perlakuan melalui penggunaan model pembelajaran GBL dengan berbantuan media TTS, sedangkan kelas kontrol ialah kelompok pengendali dengan tanpa diberi perlakuan model pembelajaran GBL dan media TTS.

Pemilihan desain yang tepat sangat penting dilakukan untuk memastikan validitas yang diperoleh dalam penelitian eksperimen. Salah satu desain yang sering digunakan dalam penelitian Pendidikan adalah *non-equivalent control group design*. Menurut Sugiyono (2019), bentuk *non-equivalent control group design* hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, akan tetapi pada desain ini, kelompok eksperimen dan kontrol tidak dipilih secara random.

Desain penelitian ini digunakan untuk mengetahui dampak penggunaan model GBL berbantuan media TTS (variabel X) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia (variabel Y). *Non equivalent control group design* melibatkan dua kelompok, yaitu, kelas eksperimen dan kelas kontrol. Namun, dalam penelitian ini, kelompok kontrol tidak mampu sepenuhnya mengontrol faktor-faktor eksternal yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen.



**Gambar 2.** *Non-equivalent control group design.*

Sumber: Sugiyono (2019)

Keterangan:

O<sub>1</sub> = *pretest* pada kelas eksperimen

O<sub>2</sub> = *posttest* pada kelas eksperimen

O<sub>3</sub> = *pretest* pada kelas kontrol

O<sub>4</sub> = *posttest* pada kelas kontrol

X = perlakuan menggunakan model GBL berbantuan media TTS

Sumber: Sugiyono (2019)

Pemberian *pretest* sebelum melaksanakan perlakuan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol (O<sub>1</sub>, O<sub>3</sub>) dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan perubahan. Pemberian *posttest* pada akhir perlakuan penggunaan model pembelajaran GBL berbantuan media TTS dapat menjadi petunjuk jangkauan pengaruh dari adanya perlakuan. Mengetahui rentang perubahan ini dapat dilakukan dengan cara melihat perbedaan nilai O<sub>2</sub>-O<sub>1</sub>, sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *numbered heads together* (NHT) tanpa mendapat perlakuan GBL berbantuan media TTS. Setelah hasil tes awal dan tes akhir diketahui, selisihnya dapat dihitung sebagai berikut.

$$O_2 - O_1 = Y_1$$

$$O_4 - O_3 = Y_2$$

Keterangan:

$Y_1$  = Hasil belajar peserta didik dengan perlakuan penggunaan model pembelajaran GBL berbantuan media TTS

$Y_2$  = Hasil belajar peserta didik dengan perlakuan penggunaan model pembelajaran *numbered heads together* (NHT)

Sumber: Sugiyono (2019)

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Sidorejo, Kecamatan Sidomulyo, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung.

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian dimulai sejak pelaksanaan penelitian pendahuluan pada bulan Agustus 2024. Pengambilan data hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

### **3. Subjek Penelitian**

Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas VA dan VB SDN 1 Sidorejo. Jumlah peserta didik kelas VA adalah 22 peserta didik dan kelas VB adalah 22 peserta didik.

## **C. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian merupakan langkah yang ditempuh dalam melakukan penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Melaksanakan penelitian pendahuluan di SDN 1 Sidorejo, menemui kepala sekolah, pendidik, dan tenaga kependidikan. Penelitian pendahuluan dilakukan dengan wawancara kepala sekolah dan pendidik, observasi di kelas, dan dokumentasi untuk mengetahui sekolah, jumlah kelas dan peserta didik, serta cara mengajar pendidik.

2. Menemukan permasalahan pada pembelajaran di sekolah SDN 1 Sidorejo untuk dijadikan objek penelitian.
3. Menggolongkan subjek penelitian menjadi dua kelompok, yaitu, kelas VB menjadi kelas eksperimen dan kelas VA sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan model GBL berbantuan TTS, sedangkan kelas kontrol berlaku pembelajaran tanpa perlakuan khusus.
4. Membuat kisi-kisi dan instrumen penelitian berupa tes pilihan jamak. Menguji instrumen yang telah dibuat di SDN 5 Sidorejo.
5. Menganalisis uji coba instrumen dengan validitas dan reliabilitas untuk menentukan instrumen yang valid dan digunakan sebagai *pretest* dan *posttest*.
6. Melaksanakan kegiatan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
7. Melaksanakan pembelajaran dengan perlakuan khusus berupa model GBL berbantuan TTS pada kelas eksperimen, dan kelas kontrol menggunakan model *numbered head together* (NHT). Pembelajaran dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan.
8. Melaksanakan kegiatan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
9. Menganalisis hasil tes *pretest* dan *posttest* pada masing-masing kelas, sehingga dapat diidentifikasi apakah terdapat pengaruh penggunaan model GBL berbantuan TTS terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SDN 1 Sidorejo.
10. Menginterpretasikan hasil analisis data.

#### **D. Populasi dan Sampel Penelitian**

Populasi menjadi keseluruhan data yang menjadi fokus perhatian peneliti dalam penelitian ini. Menurut Sugiyono (2019), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang dipelajari oleh peneliti untuk kemudian diambil simpulannya. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini mencakup seluruh peserta didik kelas V di SDN 1 Sidorejo, yang dipilih berdasarkan ruang lingkup dan periode waktu ditentukan, dengan rincian sebagai berikut.

**Tabel 2. Data Populasi Peserta Didik Kelas V SDN 1 Sidorejo**

Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah Peserta Didik
V A	7	15	22
V B	10	12	22
V C	9	13	22
<b>Jumlah</b>	26	40	66

Sumber: Data pendidik SDN 1 Sidorejo T.A. 2024/2025

Sampel penelitian merupakan sebagian dari populasi yang diambil untuk penelitian. Menurut Sugiyono (2019), sampel adalah bagian dari keseluruhan jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi. Sampel penelitian dari populasi peserta didik kelas V SDN 1 Sidorejo ditentukan menggunakan teknik sampling *nonprobability sampling* dengan jenis *sampling purposive*. Menurut Sudaryono (2023), *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel yang berpatokan pada penelitian pribadi peneliti yang menyatakan bahwa sampel yang dipilih benar-benar representatif atau dapat mencerminkan karakteristik dari keseluruhan populasi. Karakteristik kelas V SDN 1 Sidorejo pada kelas VA dan VC hampir sama dengan dilihat dari ketercapaian pembelajaran, yaitu, 45,45%, sehingga peneliti mempertimbangkan melakukan penelitian di kelas VA dan VB yang memiliki karakteristik berbeda dan mencerminkan keseluruhan populasi. Jadi, total sampel penelitian ini adalah 44 orang peserta didik kelas V SDN 1 Sidorejo dengan rincian sebagai berikut.

**Tabel 3. Data Sampel Peserta Didik Kelas V SDN 1 Sidorejo**

Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah Peserta Didik
V A	7	15	22
V B	10	12	22
<b>Jumlah</b>	17	27	44

Sumber: Data pendidik SDN 1 Sidorejo T.A. 2024/2025

### E. Variabel Penelitian

Penelitian yang dilakukan terdiri dari dua variabel, yaitu, variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*) sebagai berikut.

### 1. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas adalah variabel yang berperan dalam memengaruhi atau menjadi penyebab terjadinya perubahan atau munculnya variabel terikat. Variabel bebas yang akan digunakan adalah model GBL yang didukung oleh media TTS, yang dilambangkan dengan (X).

### 2. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi hasil dari adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini, yaitu, hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik, yang dilambangkan dengan (Y).

## F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

Definisi konseptual dan operasional variabel sebagai berikut.

### 1. Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual variabel adalah penjelasan tentang pengertian yang diberikan oleh peneliti terhadap variabel atau konsep yang akan diukur, diteliti, dan dikumpulkan datanya. Penjelasan mengenai definisi konseptual variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### a. Model pembelajaran GBL berbantuan media TTS

Pembelajaran yang dilakukan membutuhkan model pembelajaran. Model pembelajaran GBL menurut Santoso & Masfufah (2022) adalah model pembelajaran yang menggunakan permainan berbasis teknologi maupun tidak dan sudah dirancang khusus dapat membantu pembelajaran. Sementara itu, media TTS menurut Ramdani & Mintohari (2023) merupakan salah satu media pembelajaran menyenangkan dalam bentuk permainan dan dapat diterapkan dalam pembelajaran. Media TTS dalam model GBL cocok menjadi permainan berbasis pembelajaran untuk menyajikan materi pelajaran kepada peserta didik, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

b. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku peserta didik. Menurut Handayani & Subakti (2020), hasil belajar adalah perubahan dalam diri peserta didik yang didapatkan setelah mengalami pembelajaran. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku peserta didik dari penguasaan materi yang sudah dipelajari, baik dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

## 2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah suatu batasan langkah mengukur variabel yang diteliti. Tujuannya untuk menjaga konsistensi pengumpulan data serta menghindari ruang lingkup variabel.

a. Model pembelajaran GBL berbantuan media TTS

Model pembelajaran GBL dapat membantu peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang bermakna melalui interkasi dengan permainan. Langkah yang digunakan untuk menerapkan model GBL ini berdasarkan pendapat dari Santoso & Masfufa (2022), sebagai berikut.

- 1) Pemilihan permainan. Pendidik memilih permainan (*game*) yang sesuai dengan topik pembelajaran;
- 2) Penjelasan konsep. Pendidik menjelaskan konsep permainan yang akan dilakukan;
- 3) Penyampaian aturan. Peserta didik memahami aturan permainan yang disampaikan pendidik;
- 4) Pelaksanaan permainan. Peserta didik memainkan permainan menggunakan media yang sudah ditentukan sebelumnya, sedangkan pendidik melakukan observasi untuk mengamati peserta didik yang belum paham, melakukan intervensi untuk membantu peserta didik yang belum paham, dan melakukan jaga sesi atau mengondisikan situasi agar tetap kondusif, tenang, dan menyenangkan;
- 5) Merangkum pengetahuan. Peserta didik bersama pendidik membuat rangkuman pembelajaran berisi pengetahuan yang didapatkan melalui permainan yang barusan dilaksanakan;
- 6) Melakukan refleksi. Peserta didik dan pendidik melakukan refleksi bersama berdasarkan hasil pembelajaran.

Sementara itu, media TTS digunakan sebagai alat permainan interaktif yang menyenangkan, sehingga membuat suasana pembelajaran menjadi aktif. Penggunaan media pembelajaran TTS ini berdasarkan pendapat Ramdani & Mintohari (2023), peserta didik mengisi kotak-kotak kosong dengan huruf-huruf, sehingga membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang ada.

b. Hasil belajar

Hasil belajar yang diukur dalam penelitian yang peneliti lakukan adalah hasil belajar Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas V. Capaian hasil belajar diukur melalui *pretest* dan *posttest* dengan indikator yang mengacu pada ranah kognitif sebagai fokus penelitian. Tingkatan pada ranah kognitif yang digunakan, yaitu, memahami (*understand*) atau C2, mengaplikasikan (*apply*) atau C3, dan menganalisis (*analyze*) atau C4.

## G. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Teknik Tes

Teknik tes diterapkan guna mengumpulkan data nilai hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif mengenai materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang dipelajari. Hasil tersebut kemudian diteliti guna mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran GBL berbantuan media TTS. Alat pengumpul datanya, yakni, berupa tes pilihan jamak yang diberikan sebanyak dua kali, yakni, *pretest* untuk sebelum pembelajaran dan *posttest* sesuai pembelajaran dilaksanakan.

### 2. Teknik Nontes

#### a. Wawancara

Wawancara merupakan teknik nontes yang dilakukan secara langsung kepada responden. Teknik ini dilakukan dalam penelitian pendahuluan sebagai penemuan masalah yang harus diteliti.

Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur. Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa wawancara tidak terstruktur adalah jenis wawancara yang bersifat fleksibel, dengan peneliti tidak memakai pedoman wawancara yang telah disusun secara terstruktur dan lengkap. Wawancara ini dilakukan dengan pendidik kelas V SDN 1 Sidorejo (yang berperan sebagai narasumber) untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian pendahuluan.

#### **b. Observasi**

Observasi merupakan teknik penelitian yang dilakukan melalui pengamatan kepada objek yang akan diteliti. Observasi menurut Sugiyono (2019) merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi yang dilakukan pada penelitian ini berfungsi untuk mengamati aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran.

Teknik observasi dalam penelitian ini dilakukan guna mengamati keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran GBL dengan berbantuan media TTS. Observasi partisipan dalam kegiatan pembelajaran kelas V SDN 1 Sidorejo dilakukan dengan peneliti turut serta dalam aktivitas yang dilakukan oleh subjek penelitian, dengan mengamati dan mencatat langsung proses pembelajaran.

#### **c. Dokumentasi**

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan menghimpun serta menganalisis dokumen. Metode dokumentasi yang diamati bukan benda hidup, tetapi benda mati.

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan dokumen sekolah, yaitu, profil sekolah, jumlah peserta didik, dan nilai hasil belajar peserta didik di SDN 1 Sidorejo, yaitu, hasil penilaian formatif mata pelajaran Bahasa Indonesia semester ganjil kelas V tahun pelajaran 2024/2025.

## H. Instrumen Penelitian

### 1. Instrumen Tes

Instrumen tes berfungsi sebagai alat untuk mengukur hasil belajar dalam ranah kognitif peserta didik. Instrumen tes yang digunakan adalah soal pilihan jamak, yang dirancang untuk mengevaluasi pemahaman dan pengetahuan peserta didik. Sebanyak 30 butir soal pilihan jamak disusun berdasarkan kompetensi dasar dan indikator yang telah ditetapkan.

Instrumen tes ini digunakan untuk mengukur secara efektif sejauh mana peserta didik telah memahami materi yang telah diajarkan. Bentuk soal pilihan jamak terbangun atas struktur sebagai berikut.

- a) *Stem*, sebagai pokok soal, suatu pernyataan yang berisi permasalahan yang hendak dinyatakan.
- b) *Option*, menjadi sejumlah alternatif jawaban yang dapat dipilih.
- c) Kunci jawaban yang paling tepat.
- d) *Distractor* atau pengecoh, sebagai opsi jawaban lain selain kunci jawaban.

**Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Tes**

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Level Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Soal
Pada akhir fase C, peserta didik mampu memahami, mengolah, dan menginterpretasi informasi dan pesan dari paparan lisan dan tulis	Memahami unsur intrinsik cerita menggunakan kata tanya: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.	C2	1, 2, 9, 17, 20, 22,	6

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Level Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Soal
tentang topik yang dikenali dalam teks narasi dan informatif.	Menemukan unsur intrinsik cerita yang disajikan menggunakan kata tanya: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.	C3	3, 4, 5, 7, 8, 10, 12, 13, 14, 16, 18, 19, 21, 23, 24, 25, 28, 29	18
	Menganalisis unsur intrinsik cerita yang disajikan menggunakan kata tanya: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.	C4	6, 11, 15, 26, 27, 30	6

Sumber: Buku Bahasa Indonesia: Bergerak Bersama untuk SD Kelas V 2021

## 2. Instrumen Nontes

Kisi-kisi instrumen nontes digunakan sebagai panduan dalam menyusun lembar observasi bagi peserta didik mengenai keaktifan pembelajaran model GBL. Instrumen nontes pada penelitian ini digunakan untuk mengukur aktivitas peserta didik dalam penerapan model pembelajaran GBL berbantuan media TTS. Lembar observasi menjadi instrumen nontes yang digunakan.

**Tabel 5. Kisi-Kisi Observasi Keterlaksanaan Model GBL**

Langkah Model GBL	Aspek yang Dinilai	Teknik Penilaian	Instrumen
Penjelasan konsep	Mencermati penjelasan permainan yang dilakukan	Observasi	Rubrik
Penyampaian aturan	Memahami aturan permainan serta hukuman bagi yang melanggar aturan	Observasi	Rubrik

Langkah Model GBL	Aspek yang Dinilai	Teknik Penilaian	Instrumen
Pelaksanaan permainan	Menjalankan permainan dengan seluruh kompetensi diri seperti melakukan diskusi atau penyelidikan data dengan anggota kelompok	Observasi	Rubrik
Merangkum pengetahuan	Mengemukakan pengetahuan, pengalaman, atau hal yang diperoleh selama permainan	Observasi	Rubrik
Melakukan refleksi	Menghubungkan hasil rangkuman dengan topik materi yang dipelajari	Observasi	Rubrik

Sumber: Santoso & Masfufah (2022)

**Tabel 6. Rubrik Penilaian Aktivitas Penerapan Model GBL**

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	1	2	3	4
Penjelasan konsep (Mencermati penjelasan permainan yang dilakukan)	Peserta didik bertanya sebanyak minimal lima kali tentang konsep permainan.	Peserta didik bertanya sebanyak minimal empat kali tentang konsep permainan.	Peserta didik bertanya sebanyak minimal dua kali tentang konsep permainan.	Peserta didik bertanya sebanyak sekali atau sudah tepat ketika ditanya.
Penyampaian aturan (Memahami aturan permainan serta hukuman bagi yang melanggar aturan)	Peserta didik melanggar aturan sebanyak lebih dari lima kali	Peserta didik melanggar aturan sebanyak empat kali	Peserta didik melanggar aturan lebih dari dua kali	Peserta didik tidak melanggar aturan sama sekali

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	1	2	3	4
Pelaksanaan permainan (Menjalankan permainan dengan seluruh kompetensi diri, seperti melakukan diskusi atau penyelidikan data)	Peserta didik tidak maju dan bermain sendiri atau mengganggu temannya (membuat pembelajaran tidak kondusif)	Peserta didik tidak maju dan hanya menyimak diskusi kelompoknya yang ditandai dengan diam saja ketika berdiskusi	Peserta didik tidak maju tetapi memberikan pendapatnya dalam diskusi kelompok	Peserta didik maju dan memberikan pendapatnya dalam diskusi kelompok
Merangkum pengetahuan (Mengemukakan pengetahuan, pengalaman, atau hal yang diperoleh selama permainan)	Peserta didik tidak mampu mengemukakan pengetahuan, pengalaman, atau hal yang diperoleh selama permainan	Peserta didik hanya sekali mengemukakan pengetahuan, pengalaman, atau hal yang diperoleh selama permainan, tetapi belum tepat	Peserta didik minimal dua kali mengemukakan pengetahuan, pengalaman, atau hal yang diperoleh selama permainan, tetapi belum tepat	Peserta didik mampu mengemukakan pengetahuan, pengalaman, atau hal yang diperoleh dan benar
Melakukan refleksi (Menghubungkan hasil rangkuman dengan topik materi yang dipelajari)	Peserta didik tidak mampu menghubungkan hasil rangkuman dengan topik materi yang dipelajari	Peserta didik hanya sekali menghubungkan hasil rangkuman dengan topik materi yang dipelajari	Peserta didik minimal dua kali menghubungkan hasil rangkuman dengan topik materi yang dipelajari	Peserta didik minimal tiga kali menghubungkan hasil rangkuman dengan topik materi yang dipelajari

Sumber: Analisis peneliti

Analisis data menggunakan lembar observasi untuk mengetahui aktivitas peserta didik selama pembelajaran model GBL berbantuan TTS berlangsung. Menurut Purwanto (2011), nilai aktivitas belajar peserta didik dapat diperoleh melalui rumus berikut.

$$N_s = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

N = Nilai  
 R = Jumlah skor yang diperoleh  
 SM = Skor maksimum  
 100 = Bilangan tetap

**Tabel 7. Kategori Aktivitas Belajar Peserta Didik**

No	Tingkat Keberhasilan (%)	Keterangan
1	$\geq 80$	Sangat Aktif
2	60-79	Aktif
3	50-59	Cukup Aktif
4	$< 50$	Kurang Aktif

Sumber: Aqib (2010)

## I. Uji Instrumen Penelitian

### 1. Uji Validitas

Sebuah instrumen yang telah dibuat, harus diuji coba terlebih dahulu sebelum melakukan penelitian. Uji coba ini bertujuan agar instrumen yang hendak digunakan memiliki validitas dan reliabilitas. Sebagai penentuan tingkat validitas butir soal digunakan korelasi *product moment*. Rumus yang dapat digunakan dalam uji validitas ialah sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = koefisien korelasi antara variabel X dan Y  
 N = jumlah responden  
 x = butir soal variabel X  
 y = butir soal variabel Y  
 xy = jumlah perkalian butir X dan skor variabel Y

Sumber: Muncarno (2017)

Validitas instrumen dinyatakan valid apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , dan dinyatakan tidak valid apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05.

Validitas soal dilakukan dengan menguji coba instrumen soal terhadap 24 peserta didik kelas VA SDN 5 Sidorejo dengan jumlah soal sebanyak 30 butir. Uji validitas dalam penelitian ini berbantuan *Microsoft Excel 2010*.

**Tabel 8. Hasil Validitas Soal**

No.	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Validitas	Keterangan
1	0,605	0,423	Valid	Dapat Digunakan
2	0,558	0,423	Valid	Dapat Digunakan
3	0,487	0,423	Valid	Dapat Digunakan
4	0,424	0,423	Valid	Dapat Digunakan
5	-0,187	0,423	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
6	0,443	0,423	Valid	Dapat Digunakan
7	0,507	0,423	Valid	Dapat Digunakan
8	0,763	0,423	Valid	Dapat Digunakan
9	0,458	0,423	Valid	Dapat Digunakan
10	0,428	0,423	Valid	Dapat Digunakan
11	0,481	0,423	Valid	Dapat Digunakan
12	0,494	0,423	Valid	Dapat Digunakan
13	0,504	0,423	Valid	Dapat Digunakan
14	0,389	0,423	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
15	-0,270	0,423	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
16	0,832	0,423	Valid	Dapat Digunakan
17	-0,115	0,423	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
18	0,433	0,423	Valid	Dapat Digunakan
19	0,349	0,423	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
20	0,163	0,423	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
21	-0,029	0,423	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
22	0,639	0,423	Valid	Dapat Digunakan
23	0,458	0,423	Valid	Dapat Digunakan
24	0,382	0,423	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
25	0,474	0,423	Valid	Dapat Digunakan
26	0,409	0,423	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
27	0,458	0,423	Valid	Dapat Digunakan
28	0,686	0,423	Valid	Dapat Digunakan
29	0,362	0,423	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
30	0,481	0,423	Valid	Dapat Digunakan

Sumber: Data hasil penelitian tahun 2025

Berdasarkan Tabel 8, hasil analisis uji validitas dari 30 butir soal yang diujicobakan diperoleh 20 soal yang valid, yaitu, butir soal nomor 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 16, 18, 22, 23, 25, 27, 28, 30. Sementara itu, terdapat 10 soal yang tidak valid, yaitu, nomor 5, 14, 15, 17, 19, 20, 21, 24, 26, 29. Peneliti menggunakan soal yang valid sebagai soal *pretest* dan *posttest*. (Hasil lengkap uji validitas bisa dilihat pada lampiran 14 halaman 121).

## 2. Uji Reliabilitas

Instrumen dikatakan reliabel jika mengacu pada seberapa konsisten hasil penelitian ketika diulang dengan cara yang sama. Penelitian ini menggunakan uji reliabilitas *internal consistency*. Menurut Sugiyono (2019) percobaan instrumen dilakukan sekali saja, kemudian data yang sudah diperoleh akan dianalisis menggunakan teknik tertentu. Penelitian ini menggunakan rumus *cronbach alpha* sebagai berikut.

$$r_{11} = \left[ \frac{n}{n-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_i}{\sigma_{total}} \right]$$

Keterangan:

$r_{11}$  = Reliabilitas instrumen

$n$  = Banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma_i$  = Jumlah varians skor tiap item

$\sigma_{total}$  = Varians total

Sumber: Sugiyono (2018)

**Tabel 9. Koefisien Reliabilitas**

No.	Nilai Reliabilitas	Kategori
1	0,80 – 1,00	Sangat kuat
2	0,60 – 0,79	Kuat
3	0,40 – 0,59	Sedang
4	0,20 – 0,39	Rendah
5	0,00 – 0,19	Sangat rendah

Sumber: Muncarno (2017)

Uji reliabilitas dalam penelitian ini berbantuan perangkat lunak *Microsoft Excel* 2010. Hasil perhitungan yang peneliti lakukan menunjukkan hasil reliabilitas sebagai berikut.

**Tabel 10. Hasil Reliabilitas Soal**

Kriteria Pengujian		
Nilai Acuan	Nilai <i>Alpha Cronbach</i>	Kesimpulan
0,71	0,878745144	Reliabel

Sumber: Data hasil penelitian tahun 2025

Berdasarkan Tabel 10, dari uji reliabilitas diperoleh nilai *alpha cronbach* sebesar 0,87. Koefisien reliabilitas berdasar pada Tabel 10 tersebut, nilai *alpha cronbach* 0,87 masuk dalam kategori sangat kuat. (Hasil lengkap uji reliabilitas dapat dilihat pada lampiran 15, halaman 122).

## J. Uji Prasyarat

### 1. Uji Normalitas

Uji Normalitas merupakan data yang ditujukan untuk memperlihatkan bahwa data sampel yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Shapiro-wilk*, karena sampel kurang dari 50. Rumus uji *Shapiro-wilk* ialah sebagai berikut.

$$T_3 = \frac{1}{D} \left[ \sum_{i=l}^k a_i (X_{n-i+l} - X_i) \right]^2$$

Keterangan:

D = Koefisien tes *Shapiro-wilk*

X<sub>i</sub> = Angka ke-i pada data

X = Rata-rata data

T<sub>3</sub> = Konversi statistik

Sumber: Sugiyono (2018)

Penelitian ini menggunakan tes *Shapiro-wilk* dengan bantuan SPSS 27.

Data dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi > 0,05 dan tidak berdistribusi normal jika nilai signifikansi < 0,05.

## 2. Uji Homogenitas

Tujuan dari uji homogenitas, yaitu, untuk mengetahui keseragaman sampel yang diambil dari populasi yang sama. Rumus homogenitas uji-F dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  sebagai berikut.

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Sumber: Muncarno (2017)

Uji homogenitas dalam penelitian ini berbantuan SPSS 27. Kriteria pengujiannya adalah jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak, berarti data bersifat tidak homogen, sedangkan jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima berarti data bersifat homogen.

## K. Teknik Analisis Data

### 1. Uji *N-Gain*

Uji *N-Gain* digunakan untuk mengukur seberapa besar peningkatan yang dialami oleh peserta didik setelah proses pembelajaran. *Pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dianalisis untuk menghitung skor peningkatan (*gain*) pada kedua kelas. Besarnya peningkatan dapat dihitung menggunakan rumus berikut.

$$N-Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Uji *N-Gain* pada penelitian ini berbantuan SPSS 27. Data yang diperoleh dapat diklasifikasikan berdasar pada kriteria uji *N-Gain* berikut.

**Tabel 11. Kriteria Uji *N-Gain***

Rentang Nilai	Kriteria
$N-Gain > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq N-Gain \leq 0,7$	Sedang
$N-Gain < 0,3$	Rendah

Sumber: Arikunto (2014)

## 2. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji regresi sederhana. Menurut Muncarno (2017), regresi linier sederhana adalah inti dari hubungan sebab-akibat antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\hat{Y} = \alpha + bX$$

Sedangkan untuk mencari rumus a dan b ialah sebagai berikut.

$$\alpha = \frac{\sum Y - b \sum X}{n}$$

$$b = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Keterangan:

$\hat{Y}$  = subjek dalam variabel *dependent* (variabel terikat) yang diprediksikan

$\alpha$  = nilai konstan harga Y jika X = 0

b = angka arah atau koefisiensi regresi

X = variabel *independent* (variabel bebas)

n = jumlah data

Sumber: Muncarno (2017)

Uji hipotesis pada penelitian ini dilakukan dengan bantuan SPSS versi 27, dengan dasar pengambilan Keputusan mengacu pada dua hal, yakni, membandingkan nilai probabilitas 0,05. Jika nilai signifikansi <0,05, maka variabel X berpengaruh terhadap variabel Y, sedangkan jika nilai signifikansi >0,05, maka variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y.

## 3. Rumusan Hipotesis

H<sub>a</sub> : Terdapat pengaruh model pembelajaran *game-based learning* berbantuan media teka-teki silang (TTS) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SDN 1 Sidorejo.

H<sub>0</sub> : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *game-based learning* berbantuan media teka-teki silang (TTS) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SDN 1 Sidorejo.

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis, maka diperoleh kesimpulan penelitian ini, yaitu, terdapat pengaruh model *game-based learning* berbantuan media teka-teki silang terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SDN 1 Sidorejo. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil analisis data melalui uji hipotesis menggunakan rumus regresi linear sederhana yang menghasilkan  $F_{hitung} = 20,791 > F_{tabel} = 4,35$  dengan tingkat signifikansi sebesar  $0,001 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan pengambilan keputusan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *game-based learning* berbantuan media teka-teki silang terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SDN 1 Sidorejo.

### B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian yang telah dipaparkan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

#### 1. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan untuk lebih aktif dalam pembelajaran dengan memanfaatkan model GBL berbantuan TTS guna menciptakan proses belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga hasil belajar dapat meningkat.

## 2. Pendidik

Pendidik diharapkan dapat menerapkan model GBL berbantuan TTS sebagai strategi menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Model ini direkomendasikan karena memungkinkan peserta didik untuk belajar sambil bermain, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran.

## 3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat memahami potensi dari model GBL berbantuan TTS ini, sehingga dapat menyediakan fasilitas yang menunjang keterlaksanaan model pembelajaran ini dengan lebih optimal, seperti LCD untuk permainan berbasis teknologi, maupun beberapa permainan tradisional. Fasilitas yang tersedia dapat membantu pendidik lebih maksimal dalam menerapkan model GBL.

## 4. Peneliti Lain

Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk mengembangkan penelitian di bidang ini, disarankan untuk mengatasi beberapa keterbatasan yang terdapat dalam penelitian ini. Beberapa aspek yang dapat diperluas meliputi penambahan jumlah sampel agar hasil penelitian lebih representatif, perpanjangan durasi penelitian guna memperoleh data yang lebih akurat, serta penerapan model *game-based learning* (GBL) pada mata pelajaran lain selain Bahasa Indonesia. Selain itu, penggunaan media permainan berbasis teknologi juga dapat dipertimbangkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keterlibatan peserta didik.

# **DAFTAR PUSTAKA**

## DAFTAR PUSTAKA

- Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Ausawasowan, A., & Adipat, B. 2021. *Engaging Students in the Learning Process with Game-Based Learning: The Fundamental Concepts. International Journal of Technology in Education*, 4(3), 542–552. <https://doi.org/10.46328/ijte.169>
- Adisel, A., Aprilia, Z. U., Putra, R., & Prastiyo, T. 2022. Komponen-Komponen Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran IPS. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 5(1), 298–304. <https://doi.org/10.31539/joeai.v5i1.3646>
- Al Azmi, F., Adzimah, H., Aminullah, M. A., & Taufiqurrochman, R. 2023. Peranan *Game Based Learning* dengan Aplikasi *Quizizz* dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Muyassar: Journal of Arabic Education*, 2(1), 50. <https://doi.org/10.31000/al-muyassar.v2i1.6678>
- Ali, M. 2020. Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (Basastra) di Sekolah Dasar. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Rantika., Abdullah, F. 2016. Penggunaan Media Teka-Teki Silang dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II Pada Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Pengabuhan Kabupaten Pali. *JIP: Jurnal Ilmiah PGMI*, 1(1), 178-190. <https://doi.org/10.19109/jip.v1i1.522>
- Aqib, Z. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK*. CV. Yrama Widya, Bandung.
- Aziz, A. N., Subiyanto, S., & Harlanu, M. 2018. *Effects of the Digital Game-Based Learning (DGBL) on Students Academic Performance in Arabic Learning at Sambas Purbalingga. KARSA: Journal of Social and Islamic Culture*, 26(1), 1. <https://doi.org/10.19105/karsa.v26i1.1518>

- Budiastuti, P., Soenarto, S., Muchlas, M., & Ramndani, H. W. 2021. Analisis Tujuan Pembelajaran dengan Kompetensi Dasar Pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(1), 39–48. <https://doi.org/10.21831/jee.v5i1.37776>
- Diana Devi, A. 2021. Implementasi Teori Belajar Humanisme dalam Proses Belajar Mengajar Pendidikan Agama Islam. *At- Tarbawi*, 8(1), 71–84. <https://doi.org/10.32505/tarbawi.v13i1.2805>
- Ekawati, M., & Yarni, N. 2019. Teori Belajar Berdasarkan Aliran Psikologi Humanistik dan Implikasi Pada Proses Belajar Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 2(2), 266–269. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.482>
- Eryani. 2023. Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dengan Pendekatan Sainifik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Teks Cerita (Novel) Sejarah Siswa Kelas XII. AKL 2 SMK Negeri 1 Dumai Tahun Ajaran 2022/2023. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 9(11), 211–221. <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/4960>
- Fahrudin. 2022. Komponen Pembelajaran dalam Perspektif Pendidikan Islam. *QuranicEdu: Journal of Islamic Education*, 1(2), 115–130. <https://jurnalannur.ac.id/index.php/QuranicEdu/article/view/140>
- Febriana, R. (2021). *Evaluasi pembelajaran*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Fitriyana, D. A., & Trisharsiwi, T. 2018. Penanaman Sikap Sosial pada Pembelajaran Tematik Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV SD Negeri Gedongkuning Kotagede. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 5(1). <https://doi.org/10.30738/trihayu.v5i1.3167>
- Gasong, D. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Deepublish, Yogyakarta.
- Handayani, E. S., & Subakti, H. 2020. Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 151–164. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.633>
- Hapudin, H. M. S. 2021. *Teori Belajar dan Pembelajaran: Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Efektif*. Prenada Media, Jakarta.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. 2021. *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group, Jawa Tengah.
- Hermansyah. 2020. Analisis Teori Behavioristik (Edward Thordike) dan Implementasinya dalam Pembelajaran SD/MI. *Jurnal Program Studi PGMI*, 7(1), 1–11. <https://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/modeling/article/view/547>

- Huda, M., & Fawaid, A. 2023. Implementasi Teori Belajar Behavioristik dalam Proses Pembelajaran. *PENDEKAR: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(4), 64–72.  
<https://journal.politeknik-pratama.ac.id/index.php/Pendekar/article/view/291>
- Indah Tri Murti, I., Trio Pangestu, W., & Rias Wana, P. 2021. Pengaruh Media Pembelajaran Teka-teki Silang (TTS) terhadap Hasil Belajar Kognitif Pelajaran IPS Kelas III. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 140– 150. <https://doi.org/10.23969/jp.v6i2.4304>
- Kamnardsiri, T., Hongsit, L. O., Khuwuthyakorn, P., & Wongta, N. 2017. *The Effectiveness of the Game-Based Learning System for the Improvement of American Sign Language Using Kinect*. *Electronic Journal of E-Learning*, 15(4), 283–296.  
<https://academic-publishing.org/index.php/ejel/article/view/1839>
- Khasanah, D. U., Kusmiyati, & Tobing, V. M. T. . 2021. Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* dengan Bantuan Media *Uno Stacko for Question Card* terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Topik Bahasan Puisi Rakyat. *Sarasvati*, 3(2), 184–192.  
<https://doi.org/10.30742/sv.v3i2.1602>
- Krath, J., Schürmann, L., & von Korflesch, H. F. O. 2021. *Revealing the Theoretical Basis of Gamification: a Systematic Review and Analysis of Theory in Research on Gamification, Serious Games and Game-Based Learning*. *Computers in Human Behavior*, 125(July), 106963.  
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106963>
- Kusuma Ardi, S. D., & Desstya, A. 2023. Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa di Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 5(1).  
<https://doi.org/10.23917/bppp.v5i1.22934>
- Listiani, W., & Rachmawati, R. 2022. Transformasi Taksonomi Bloom dalam Evaluasi Pembelajaran Berbasis HOTS. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(03), 397–402. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i03.266>
- Lumbantobing, W. L., Silvester, S., & Dimmera, B. G. 2022. Penerapan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar di Wilayah Perbatasan. *Sebatik*, 26(2), 666–672. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v26i2.2170>
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. 2021. Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://www.siducat.org/index.php/ghaitsa/article/view/188>

- Masrin. 2020. Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa di SMA Labschool Jakarta. *Jurnal Ilmiah Telaah*, 5(2), 57–64. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/telaah/article/view/2630>
- Miranti Joydiana. 2023. Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas II SDN 01/IV Kota Jambi. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 6. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.921>
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. In Hamim Gruop, Lampung.
- Mursyidi, W. 2020. Kajian Teori Belajar Behaviorisme dan Desain Instruksional. *Almarhalah*, 3(1), 33–38. <https://doi.org/10.38153/almarhalah.v3i1.30>
- Mustafa, P. S., & Roesdiyanto, R. 2021. Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme melalui Model PAKEM dalam Permainan Bola Voli pada Sekolah Menengah Pertama. *Jendela Olahraga*, 6(1), 50–56. <https://doi.org/10.26877/jo.v6i1.6255>
- Nafiati, D. A. 2021. Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Nurhadi. 2020. Teori Kognitivisme serta Aplikasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Edukasi dan Sains*, 2, 77–95. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/view/786>
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Octavia, Shilphy A. 2020. *Model-Model Pembelajaran*. Deepublish, Yogyakarta.
- Pahru, S., Gazali, M., Pransisca, M. A., Marzuki, A. D., & Nurpitasari, N. 2023. Teori Belajar Kognitivistik dan Implikasinya dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 4(4), 1070–1077. <https://doi.org/10.55681/nusra.v4i4.1745>
- Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021. Kemendikbudristek RI, Jakarta.
- Permana, N. S. 2022. *Game Based Learning* sebagai Salah Satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi *Digital Native*. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*, 22(2), 110. <https://doi.org/10.34150/jpak.v22i2.433>
- Prima Rias Wana. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang (TTS) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPS Kelas V. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(2), 100–107. <https://doi.org/10.37471/jpm.v6i2.207>

- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta, Pustaka Pelajar.
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiqa, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model *Game Based Learning* terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 81–95. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.8749>
- Qomarudin, A. 2021. Aktivitas Pembelajaran sebagai Suatu Sistem. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 24–34. <https://e-journal.staima-alhikam.ac.id/piwulang/article/view/774>
- Rambe, R. N., & Putri, R. T. 2023. *Crossword Puzzle Learning Media to Improve Mastery of Indonesian Vocabulary in Elementary School*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(4), 762–768. <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i4.61292>
- Ramdani, M., & MintoHari. 2023. Penerapan Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas IV A SDN Manukan Kulon II/499 Surabaya. *ENTINAS: Jurnal Pendidikan dan Teknologi*. <https://entinas.joln.org/index.php/2023/article/view/9>
- Rengganis, M., & Subekti, E. E. 2024. Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Wordwall Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN Peterongan. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 7(2), 274-281. <https://doi.org/10.22460/collase.v7i2.22448>
- Riyandana, E., An Ars, M. G., & Surahman, A. 2022. Rancang Bangun Aplikasi *Game* Edukasi Kosakata Baku dalam Bahasa Indonesia di Tingkat Sekolah Dasar (Studi Kasus SD Negeri 1 Way Petai Lampung Barat). *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(2), 213–225. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i2.2028>
- Sajadi, D. 2022. Komponen Proses Pembelajaran Melalui Belajar Mengajar . Pembelajaran Merujuk Kepada Interaksi Aktif Peserta Didik dan Relevan dengan Konsep Belajar yang Menghendaki *Students Center*. *Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 36–48. <https://doi.org/10.34005/tahdzib.v5i2.2319>
- Salkha, N., Wihidayat, E. S., & Hatta, P. 2022. Efektifitas Penggunaan *Digital Game Base Learning* Menggunakan Aplikasi *Spritebox* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Journal of Informatics and Vocational Education*, 5(1), 33–39. <https://doi.org/10.20961/joive.v5i1.59146>
- Santoso, K., & Masfufah, L. 2022. Upaya Peningkatan Hasil Belajar dan Motivasi Siswa Menggunakan “Kopi Hangat” Berorientasi *Game Based Learning* di MTsN 1 Kota Magelang. *Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Matematika* , 3(2), 83–94. <https://doi.org/10.31002/mathlocus.v3i2.2805>

- Sari, R. A., Susanta, A., & Hanifah, H. 2021. Analisis Tingkat Kognitif Soal Buku Matematika Kelas VII Materi Garis dan Sudut Berdasarkan Taksonomi Bloom. *FARABI: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 4(2), 102–111. <https://doi.org/10.47662/farabi.v4i2.157>
- Suardi, M. 2018. *Belajar & Pembelajaran*. Deepublish, Yogyakarta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. In Penerbit Alfabeta, Bandung.
- Wahyuni, W., Mariatun, I. L., & Sholeh, Y. 2023. Development of Quizizz Game-Based Interactive Learning Media to Improve Learning Outcomes. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 143–155. <https://doi.org/10.51276/edu.v5i1.545>
- Wahyuning, S. 2022. Pembelajaran Ipa Interaktif dengan *Game Based Learning*. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2), 1–5. <https://jurnal.uns.ac.id/jsei/article/view/70937>
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. 2020. Pengaruh *Game-Based Learning* Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. 2023. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>