



# Penerapan Metode Game Based Learning (Crosswords) Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Kelas V SDN 124398 Pematangsiantar

<sup>1</sup>Imelda Sabrina Sibarani\*, <sup>2</sup>Joe Reinata Tarigan, <sup>3</sup>Aslina Tumangger, <sup>4</sup>Renold Simangungsong, <sup>5</sup>Radot Hutapea, <sup>6</sup>Julveri Manasar, <sup>7</sup>Sapna Saragih, <sup>8</sup>Helen Sihombing, <sup>9</sup>Tri Anggi Haloho, <sup>10</sup>Elvayani Sihaloho

<sup>1,2,3,4,5,6,7,8,9,10</sup>*Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Pematangsiantar, Indonesia*

*\*Corresponding email: imeldasabrina22@gmail.com*

---

*Abstract* — Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model problem based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 124398. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes. Alat yang digunakan adalah formulir observasi aktivitas guru, formulir observasi aktivitas siswa dan formulir tes kemampuan berpikir kritis siswa yang terdiri dari empat jurusan yaitu klarifikasi, tahap assesment, inferensi dan Strategi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif, yaitu teknik analisis data dengan membandingkan pra siklus, Siklus I dan Siklus II. Indikator prestasi siswa 80% dengan ketuntasan  $\geq 70$ . Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dapat meningkatkan berpikir kritis siswa khususnya pada materi pembelajaran matematika. Terlihat bahwa setelah penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL), tingkat ketuntasan hasil belajar siswa meningkat dari 25% pada pra siklus I menjadi 75% pada Siklus I menjadi 82,1%. Serta kemampuan berpikir kritis siswa, dimana Siklus I sebesar 75% menjadi 82,1% pada Siklus II.

*Index Terms* — *game based learning, crosswords, dan Bahasa Inggris*

---

## I. INTRODUCTION

Bahasa Inggris, sebagai bahasa internasional yang penting dalam komunikasi global, membutuhkan pendekatan pembelajaran yang menarik dan efektif. Namun, tantangan dalam pembelajaran bahasa Inggris tidak hanya terbatas pada pemahaman tata bahasa dan kosa kata, tetapi juga melibatkan pengembangan keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis. Penggunaan GBL dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris menjanjikan integrasi antara kegiatan belajar dan bermain yang dapat meningkatkan motivasi siswa dan menghasilkan hasil pembelajaran yang lebih baik.

Penggunaan Game-Based Learning (GBL) dalam pembelajaran Bahasa Inggris telah menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan motivasi, minat, dan antusiasme siswa. GBL memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, membuat mereka lebih terlibat dan lebih

*JCRS (Journal of Community Research and Service), 8(2), 2024*

senang dalam belajar. Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa GBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam materi reading comprehension dan vocabulary.

Terdapat beragam bentuk GBL yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris, mulai dari permainan sederhana berbasis kata-kata hingga simulasi interaktif yang memungkinkan siswa untuk berkomunikasi dalam situasi kehidupan nyata. Dengan menggunakan elemen-elemen permainan, seperti tantangan, hadiah, dan tingkat kesulitan yang disesuaikan, GBL dapat memicu minat siswa dan meningkatkan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Adapun beberapa teori menurut para ahli dalam membahas game based learning antara lain: menurut Taylor and Francis (2015:5) adalah suatu jenis media pembelajaran berbasis game, yang memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang interaktif. Donald Clark, seorang ahli pembelajaran online, berpendapat bahwa game-based learning dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan memberikan tantangan dan reward dalam bentuk poin atau level yang lebih tinggi, siswa akan memiliki motivasi intrinsik untuk belajar dan mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, game juga dapat membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan kritis seperti pemecahan masalah, kerjasama, dan penyelesaian masalah. James Paul Gee, seorang ahli bahasa dan pembelajaran, juga menyatakan bahwa game-based learning dapat membantu dalam pembentukan identitas dan keterampilan sosial. Melalui game yang mendukung kerja sama antar pemain, siswa dapat belajar bekerja sama, berkomunikasi, dan memecahkan masalah bersama-sama. Hal ini dapat membantu dalam pengembangan keterampilan sosial siswa dan meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam berinteraksi dengan orang lain. Richard Van Eck, seorang profesor pendidikan teknologi, menyatakan bahwa game-based learning dapat membantu dalam transfer pengetahuan dari game ke situasi dunia nyata. Melalui game, siswa dapat belajar bagaimana menerapkan konsep dan keterampilan yang mereka pelajari dalam konteks yang mirip dengan dunia nyata. Hal ini dapat membantu siswa untuk mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang materi pembelajaran dan mengaplikasikannya dalam situasi yang nyata.

Dalam beberapa penelitian, GBL telah diterapkan pada berbagai level, mulai dari kelas vokasi hingga tingkat universitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa GBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa, baik dalam materi Bahasa Inggris maupun dalam materi lainnya. Oleh karena itu, penggunaan GBL dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat menjadi salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan meningkatkan motivasi siswa.

Meskipun potensi GBL dalam meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris telah diakui oleh banyak penelitian sebelumnya, masih ada kebutuhan untuk penyelidikan lebih lanjut tentang dampaknya yang spesifik terhadap berbagai aspek pembelajaran, termasuk pemahaman tata bahasa, kosa kata, dan kemampuan berkomunikasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh penggunaan GBL dalam pembelajaran bahasa Inggris terhadap motivasi belajar siswa, pemahaman materi, dan keterampilan berbahasa mereka.

Dengan memahami potensi dan batasan GBL dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, kita dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif untuk memenuhi kebutuhan pendidikan yang semakin kompleks dalam era digital ini. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan

wawasan berharga bagi praktisi pendidikan, peneliti, dan pengambil kebijakan dalam upaya mereka untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di berbagai tingkat pendidikan.

Dalam penelitian penulis SD 124398 Pematangsiantar ada beberapa masalah yang terdapat seperti: tingkat pemahaman siswa terhadap bahasa Inggris yang kurang, kurang fokus siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris, dan kurangnya dalam berkomunikasi pakai bahasa Inggris. Masalah tersebut dapat terjadi karena kurang pemahannya siswa dalam bahasa Inggris sehingga menyebabkan dalam pembelajaran bahasa Inggris siswa kurang dapat memahami apa yang di ajarkan oleh sang guru sehingga dalam ujian siswa kesusahan dalam menjawab soal ujian. Solusi yang dapat di terapkan agar masalah tersebut dapat teratasi ialah dengan cara melakukan pembelajaran yang menarik sehingga waktu pembelajaran siswa lebih asyik dalam pembelajaran sehingga materi yang diajarkan oleh sang guru dapat dipahami oleh siswa.

Salah satu pendekatan yang menjanjikan dalam meningkatkan minat dan hasil pembelajaran bahasa Inggris di SD adalah penggunaan game based learning (GBL). GBL menyajikan materi pelajaran dalam format yang interaktif dan menarik, menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memikat bagi siswa. Salah satu bentuk GBL yang menarik adalah penggunaan crosswords.

Crosswords bukan hanya sebuah permainan, tetapi juga alat pembelajaran yang efektif. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, crosswords dapat membantu siswa memperluas kosa kata mereka, meningkatkan pemahaman tata bahasa, dan melatih kemampuan membaca dengan konteks yang relevan dan menarik. Dengan memasukkan elemen kompetisi dan tantangan, crosswords dapat memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Meskipun potensi positif crosswords dalam pembelajaran bahasa Inggris di SD telah dikenal, masih ada kebutuhan untuk penelitian yang lebih mendalam untuk memahami dampaknya secara spesifik pada tingkat ini. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki pengaruh penggunaan teka-teki silang dalam pembelajaran bahasa Inggris di SD kelas 5 terhadap motivasi belajar siswa, pemahaman materi, dan keterampilan berbahasa mereka.

Dengan pemahaman yang lebih baik tentang kontribusi crosswords dalam pembelajaran bahasa Inggris di tingkat SD kelas 5, kita dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan bahasa Inggris. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga bagi guru, peneliti, dan pengambil kebijakan dalam upaya mereka untuk meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar.

Pendidikan dasar merupakan fondasi utama dalam pembentukan kemampuan akademik dan keterampilan hidup siswa. Salah satu subjek yang mendapat perhatian khusus dalam kurikulum pendidikan dasar adalah bahasa Inggris. Penguasaan bahasa Inggris pada usia dini memberikan keuntungan signifikan dalam komunikasi global dan pengembangan keterampilan kognitif. Namun, tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar (SD), terutama kelas 5, seringkali melibatkan kesulitan dalam mempertahankan minat siswa dan meningkatkan keterampilan bahasa mereka.

## II. METHOD

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), yaitu kegiatan penelitian ilmiah yang dilakukan oleh pendidik atau guru yang sengaja dilakukan di dalam kelas dengan tujuan untuk meningkatkan atau memperbaiki proses pembelajaran. Penelitian ini terkait dengan model spiral MC. Taggart, terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan tahap refleksi akhir. Analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif adalah informasi yang diperoleh langsung dari observasi selama pembelajaran, penerapan model pembelajaran game based learning dengan lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa. Sedangkan data kuantitatif adalah data yang dikumpulkan dari hasil tes yang menilai berpikir kritis siswa. Data dianalisis dengan analisis deskriptif ko, yaitu teknik yang dilakukan dengan membandingkan hasil siklus sebelumnya, siklus 1 dan siklus 2, setiap siklus memiliki indikator keberhasilan indikator kinerja yang mencapai 80% dari total dan hasil siswa. tes penilaian mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal  $\geq 70$ . Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah observasi dan tes. Pada penelitian ini digunakan teknik observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan aktivitas guru dalam proses belajar mengajar dengan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah, sedangkan tes mengukur kemampuan berpikir kritis siswa dengan pertanyaan deskriptif yang disajikan kepada siswa.

## III. RESULT AND DISCUSSION

Penelitian ini dilakukan pada tanggal Juni 2024 di UPTD SD Negeri 124398 beralamatkan di Jl. Perwira No. 183, Kelurahan Merdeka, Kecamatan Siantar Timur, Kota Pematangsiantar, Provinsi Sumatera Utara. Penelitian dilakukan di kelas V sebagai sampel penelitian dengan jumlah siswa 9 orang. Hasil penelitian yang telah dilakukan pada 9 siswa yang ada di kelas V di UPTD SD Negeri 124398 telah diperoleh data-data berikut:

### 1. Hasil Analisis Deskriptif

Sesuai hasil dari data yang peneliti peroleh, informasi mengenai data yang telah diperoleh dapat dijabarkan dalam bentuk analisis data yang menjelaskan hasil dari rangkuman pembelajaran siswa secara deskriptif di kelas V UPTD SD Negeri 124398 dengan menerapkan media Crossword pada materi Bahasa Inggris. dari data yang diperoleh, dapat diketahui bahwa rata-rata hasil siswa adalah 72,26. Skor terendah pada hasil tes adalah 25 dan skor tertinggi adalah 90.



### A. Pengolahan Data

Hasil belajar siswa dalam kategori ini dapat diamati melalui nilai yang diukur sebelum peneliti memberikan perlakuan dengan menerapkan crossword pada siswa kelas V SD Negeri 124398 dengan materi pembelajaran mengenal nama hewan dan warna dalam Bahasa Inggris, mata pelajaran Bahasa Inggris, untuk dapat diketahui bahwa ada atau tidak ada pengaruh sebelum menerapkan Game Based Learning (Crossword) sebagai media evaluasi dalam hal pencapaian hasil belajar Bahasa Inggris Siswa kelas V UPTD SD Negeri 124398.



**Table 3.1** Kategori Hasil Belajar.

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	0-34	Sangat Rendah	0	0
2	35-59	Rendah	1	11,11
3	60-69	Sedang	1	11,11
4	70-89	Tinggi	6	66,67
5	90-100	Sangat Tinggi	1	11,11
	Jumlah		9	100

**Tabel 3.2** Data awal Nilai Bahasa Inggris Siswa Kelas V

No	Nama	Nilai
1	Rizki	78
2	Dani	80
3	Meri	75
4	Praja	90
5	Klara	82
6	Tamara	65
7	Hana	55
8	Mesha	75
9	Putri	75
	Rata-rata	75

Dan setelah dilakukan proses pembelajaran dengan metode Game Based Learning (Crossword) terdapat *JCRS (Journal of Community Research and Service)*, 8(2), 2024

perkembangan dari segi nilai pada siswa kelas V di UPTD SD Negeri 124398, terdapat perkembangan dari segi nilai siswa, yang awalnya dari rata RATA nilai 75 dari 9 siswa menjadi 82,1 dari 9 siswa, seperti;



**Tabel 3.3** Data Akhir Nilai Bahasa Inggris Siswa Kelas V

No	Nama	Nilai
1	Rizki	80
2	Dani	86
3	Meri	78
4	Praja	95
5	Klara	85
6	Tamara	75
7	Hana	75
8	Mesha	80
9	Putri	85
	Rata-rata	82,1



#### IV. CONCLUSION

Pembelajaran berbasis game based learning telah menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Melalui penggunaan elemen permainan, seperti tantangan, pencapaian, dan narasi, siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar dan mengembangkan keterampilan kritis. Penelitian ini menyoroti pentingnya desain game yang baik, yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga mendidik, untuk mencapai tujuan pendidikan.

Selain itu, implementasi pembelajaran berbasis game based learning harus mempertimbangkan *JCRS (Journal of Community Research and Service)*, 8(2), 2024

kebutuhan dan karakteristik siswa, serta konteks pendidikan yang ada. Dukungan dari pendidik dan institusi pendidikan juga sangat penting dalam memastikan keberhasilan penerapan metode ini. Ke depan, lebih banyak penelitian diperlukan untuk mengeksplorasi berbagai aspek pembelajaran berbasis game, termasuk efektivitas jangka panjang, dampak pada berbagai kelompok siswa, dan cara-cara untuk mengintegrasikan teknologi ini secara efektif ke dalam kurikulum yang ada. Dengan perkembangan teknologi yang terus meningkat, pembelajaran berbasis game memiliki potensi untuk menjadi komponen penting dalam pendidikan masa depan.

**Acknowledgments.** Terimakasih diucapkan kepada pihak sekolah yang telah memberikan waktu kepada penulis dalam melaksanakan observasi untuk memenuhi tugas Bahasa Inggris. Dan tidak lupa juga kepada ibu dosen yang telah membantu penulis dalam pengerjaan jurnal.

## References

- [1] Herman, H., Sinurat, B., & Sibarani, I. S. (2023). Penggunaan “Fun With English” Dengan Metode Game Based Learning Untuk Melatih Kemampuan Kosakata Di Smp Negeri 3 Pematangsiantar. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(2), 75–84. Retrieved from <https://publikasi.abidan.org/index.php/pmsdu/article/view/54>
- [2] Yuriev, E., Capuano, B., & Short, J. L. (2016). Crossword puzzles for chemistry education: learning goals beyond vocabulary. *Chemistry Education Research and Practice*, 17(3), 532-554.
- [3] Prasetya, D.D., Sakti, W., Patmanthara, S. (2013). Digital Game-Based Learning Untuk Anak Usia Dini. *TEKNO*, 2 (20), 45-50.
- [4] Siagian, C. B., Silaban, G. C., Marbun, E. M. Y., Purba, I. M., Panjaitan, A., Sirait, E. U. M., Purba, I. P., Herman, H., Sinurat, B., & Sibarani, I. S. (2023). Penggunaan “Fun With English” Dengan Metode Game Based Learning Untuk Melatih Kemampuan Kosakata Di Smp Negeri 3 Pematangsiantar. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(2), 75–84. Retrieved from <https://publikasi.abidan.org/index.php/pmsdu/article/view/54>
- [5] Elita, V. V. P., & Asrori, M. A. R. (2019). Pemanfaatan Game Base Learning untuk Peningkatan Interaksi Pembelajaran. *INSPIRASI: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 16(2), 141–150.
- [6] Santi, A. U. P., & Amalina, N. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Permainan Let’S Play. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.33603/.v2i1.1558>
- [7] Maulidina, Mochammad Arbayu, Susilaningsih, dan Zainul Abidin. “Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar.” *JINOTEP* 4, no. 2 (2018).
- [8] Oktavia, Ririn. “Game Based Learning (GBL) Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa.” *Preprints* 1 (2022).
- [9] Wibawa, Aisyah Cinta Putri, dkk. 2021. Game-Based Learning (GBL) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal. *Integrated. (Information Technology and Vocational Education)* 3, no. 1: 17-22.
- [10] Winatha Komang Redi, & Setiawan I Made Dedy. 2020. Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 10, no.3:198-206
- [11] Siagian, C. B., Silaban, G. C., Marbun, E. M. Y., Purba, I. M., Panjaitan, A., Sirait, E. U. M., Purba, I. P.,