

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN GAME BASE LEARNING (CROSSWORD) DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI BANGUN DATAR PADA SD NEGERI 01 SAMPURAN

Deby Yuliana Sinaga¹, Radot Hutapea², Daniel Saragih³, Kharisma Sipayung⁴,

Morentina Hutabarat⁵, Arta Sibatuara⁶, Cindy Tambunan⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia

debbyyuliana91@gmail.com¹, radothutapea449@gmail.com², saragihdaniel32@gmail.com³, chrmspy@gmail.com⁴, hutabaratmorentina@gmail.com⁵, artasibatuara2004@gmail.com⁶, cindyambunan76@gmail.com⁷

ABSTRACT; *The research conducted by this researcher aims to determine how far the influence of the game-based learning method in increasing students' interest in learning so as to increase students' understanding in line with improving students' learning outcomes. The researcher conducted a type of classroom action research (CAR) with the research subjects of students of SDN 01 Sampuran. In collecting data, the researcher conducted a test on 9 students. By using the game-based learning method, the researcher saw an increase in students' learning outcomes. By using effective and interactive learning methods, students are enthusiastic about learning and improving students' learning outcomes and students do not feel bored in the learning process.*

Keywords: *Game-Based Learning, SDN 01 Sampuran, Flat Buildings and Crosswords.*

ABSTRAK; Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini memiliki tujuan untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh dari metode pembelajaran game-based learning dalam meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga meningkatkan pemahaman peserta didik yang selaras dengan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peneliti melakukan jenis penelitian penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subjek penelitian peserta didik-siswi SDN 01 Sampuran. Dalam pengumpulan data, peneliti melakukan sebuah tes kepada peserta didik yang berjumlah 9 peserta didik. Dengan melakukan metode game-based learning, peneliti melihat adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Dengan menggunakan metode pembelajaran yang efektif dan interaktif membuat peserta didik semangat dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik dan peserta didik tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Game-Based Learning, SDN 01 Sampuran, Bangun Datar dan Crossword.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan yang sangat penting bagi penyiapan anak-anak untuk menghadapi kehidupannya di masa mendatang. bahkan gejala proses pendidikan ini sudah ada sejak manusia ada, meskipun proses pelaksanaannya masih sangat sederhana. Namun hal ini merupakan fenomena bahwa proses pendidikan sejak dahulu kala sudah ada, karena begitu sederhananya proses pendidikan pada jaman dahulu kala itu maka dirasa orang tidak menyadari bahwa apa yang dilakukan itu adalah proses pendidikan. Menurut Adesemowo (2022) Pendidikan yakni Pendidikan, sebagai suatu proses integral dalam perkembangan manusia, melibatkan lebih dari sekadar keberadaan di ruang kelas atau institusi formal seperti sekolah. Meskipun sekolah merupakan wadah utama di mana pendidikan disampaikan, konsep ini mencakup seluruh proses pembelajaran sepanjang hidup seseorang. Dalam ruang lingkup yang lebih luas, pendidikan bukan hanya tentang transfer pengetahuan, tetapi juga melibatkan pelatihan keterampilan dan pengembangan karakter

Pengertian pendidikan menurut serta Undang-undang SISDIKNAS No.20 tahun 2003, adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sedemikian rupa supaya peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif supaya memiliki pengendalian diri, kecerdasan, keterampilan dalam bermasyarakat, kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian serta akhlak mulia. Kamus Besar Bahasa Indonesia menjelaskan bahwa Pendidikan secara bahasa berasal dari kata "didik" dengan mendapatkan imbuhan "pe" dan akhiran "an", yang berarti cara, proses atau kata "pedagogi" yakni "paid" yang berarti anak dan "agogos" yang berarti membimbing, jadi pedagogi adalah ilmu dalam membimbing anak.

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam membangun kualitas sumber daya manusia. Dalam proses pembelajaran, pemilihan metode yang tepat menjadi faktor penentu dalam keberhasilan penguasaan materi oleh peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang memerlukan pemahaman konsep yang kuat adalah Matematika. Dengan adanya harapan itu pendidik bisa menggunakan metode pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga peserta didik dapat memahami materi pembelajaran.

Metode Pembelajaran merupakan suatu cara atau strategi yang dilakukan oleh seorang guru agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik untuk mencapai tujuan. Konsep model pembelajaran menurut Trianto (2010: 51), menyebutkan bahwa model pembelajaran adalah

suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KKBI), Metode adalah cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan guna mencapai apa yang telah ditentukan. Dengan kata lain adalah suatu cara yang tersistematis untuk mencapai tujuan tertentu.

Game-based learning adalah metode pembelajaran yang menggunakan game sebagai alat untuk mengajarkan materi. Dengan menggabungkan kesenangan dari bermain game dengan proses belajar, metode ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Menurut Lucky Adhie dan Cecilia E. Nugraheni dalam sebuah makalah di Aptikom, Games Based Learning dapat membantu guru mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif. Dengan karakteristik yang mampu memotivasi dan menyenangkan peserta didik, penggunaan game dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap materi pelajaran. Selain itu, game juga dapat mengajarkan berbagai keterampilan yang dapat digunakan sebagai media alternatif dalam Pendidikan (Widiana, 2022: 2-3). *Game-based learning* dapat digunakan untuk berbagai jenis materi, seperti matematika, ilmu pengetahuan, bahasa asing, dan lain-lain. Dalam game tersebut, peserta didik harus menyelesaikan tantangan yang diberikan untuk dapat melanjutkan ke level selanjutnya. Selain itu, *Game-based learning* juga dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, seperti keterampilan komunikasi, kerja sama tim, dan problem solving. Dengan berinteraksi dengan game yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan tertentu, peserta didik dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif. Secara keseluruhan, *Game-Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan dan efektif. Dengan menggabungkan kesenangan dari bermain game dengan proses belajar, metode ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

penerapan metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat menjadi solusi. menggabungkan elemen permainan dengan tujuan pendidikan, sehingga peserta didik dapat belajar dalam suasana yang lebih menyenangkan dan interaktif. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah metode Game-Based Learning (GBL), yaitu metode pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dalam proses belajar. Metode ini mampu menarik minat

peserta didik .dan juga dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, karena menyajikan materi dalam bentuk tantangan yang merangsang rasa ingin tahu dan daya saing dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk GBL yang cocok untuk pembelajaran Matematika adalah permainan teka-teki silang atau Crossword. Permainan ini dapat membantu peserta didik dalam mengingat dan memahami konsep-konsep penting dalam materi bangun datar dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan.

Seiring dengan perkembangan teknologi, banyak aplikasi dan perangkat lunak yang telah dirancang khusus untuk mendukung game-based learning, yang memfasilitasi penerapan metode ini di kelas. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi bagaimana penerapan metode game-based learning melalui puzzle dapat memberikan dampak positif dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi bangun datar. Teka-teki adalah “permainan mengisi kolom-kolom yang kosong yang diawali pertanyaan-pertanyaan secara mendatar dan menurun” (Said,dkk, 2017:101). 20 “menyusun tes peninjauan kembali dalam bentuk teka-teki silang akan mengundang minat dan partismatematikasi peserta didik. Teka-teki silang bisa diisi secara perseorangan ataupun kelompok” (Silberman, 2013:256). Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan metode tersebut dan mengetahui seberapa efektif penggunaan puzzle dalam meningkatkan pemahaman konsep pecahan serta motivasi belajar peserta didik. Game-based learning (gbl) adalah metode pembelajaran yang menggabungkan permainan dengan konteks pendidikan untuk menarik minat peserta didik. Beberapa manfaat Game-based learning adalah:

- Menyenangkan dan interaktif
- Meningkatkan motivasi:
- Menciptakan lingkungan yang menyenangkan
- Mempermudah paham materi
- Memudahkan dalam tahap pembelajaran

Dalam penelitian penulis, dalam SD ditemukan beberapa masalah. Masalah-masalah tersebut adalah peserta didik kurang semangat belajar dan kurang memahami materi pembelajaran. Maslah ini dapat terjadi karena kurangnya kreativitas guru dalam mengajar sehingga pada saat ujian mereka mendapatkan nilai yang kurang memuaskan. Solusi yang dapat dilakukan sehingga maslah tersebut dapat teratasi ialah dengan cara melakukan pembelajaran

yang menarik dan interaktif, sehingga sewaktu pembelajaran peserta didik lebih asyik dalam belajar sehingga materi yang disampaikan dapat dimengerti oleh peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan dan menganalisis efektivitas metode pembelajaran Game-Based Learning (Crossword) dalam pembelajaran Matematika, khususnya pada materi bangun datar. Diharapkan bahwa penerapan metode ini mampu meningkatkan motivasi, pemahaman, serta hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan umumnya menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Prosesnya melibatkan beberapa siklus yang terdiri dari:

- **Perencanaan:** Menyusun rencana pembelajaran yang melibatkan penggunaan crossword.
- **Tindakan:** Melaksanakan pembelajaran dengan mengintegrasikan teka-teki silang ke dalam materi matematika.
- **Observasi:** Mengamati keterlibatan peserta didik selama kegiatan belajar.
- **Refleksi:** Menganalisis hasil untuk perbaikan di siklus berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada tanggal November 2024 di SD Negeri 01 Sampuran Provinsi Sumatera Utara. Penelitian dilakukan di sekolah dasar sebagai sampel penelitian dengan jumlah peserta didik 9 orang. Hasil penelitian yang telah dilakukan pada 9 peserta didik yang ada di SD Negeri 01 Sampuran telah diperoleh data-data berikut:

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 peserta didik secara deskriptif di SD Negeri 01 Sampuran dengan menerapkan media Crossword pada materi Bahasa Inggris. dari data yang diperoleh, dapat diketahui bahwa rata-rata hasil peserta didik adalah 72,26. Skor terendah pada hasil tes adalah 25 dan skor tertinggi adalah 90.

A. Pengolahan Data

Hasil belajar peserta didik dalam kategori ini dapat diamati melalui nilai yang diukur sebelum peneliti memberikan perlakuan dengan menerapkan crossword pada peserta didik SD

Negeri 01 Sampuran dengan materi pembelajaran mengenal nama hewan dan warna dalam Bahasa latin mata pelajaran Matematika, untuk dapat diketahui bahwa ada atau tidak ada pengaruh sebelum menerapkan Game-based learning (Crossword) sebagai media evaluasi dalam hal pencapaian hasil belajar Tentang makhluk hidup pada peserta didik sekolah dasar

Tabel 3.1 Kategori Hasil Belajar

| No | Interval | Kategori | Frekuensi | Persentase |
|----|----------|---------------|-----------|------------|
| 1 | 0-35 | Sangat rendah | 0 | 0 |
| 2 | 36-60 | Rendah | 2 | 11,11 |
| 3 | 61-70 | Sedang | 2 | 11.11 |
| 4 | 71-89 | Tinggi | 4 | 66,67 |
| 5 | 90-100 | Sangat tinggi | 1 | 11,11 |
| | Jumlah | | 9 | 100 |

Tabel 3.2 Data awal Nilai Pembelajaran Matematika di Bimbel

| NO | Nama | Nilai |
|----|-----------|-------|
| 1 | Julius | 78 |
| 2 | Karina | 81 |
| 3 | Cintya | 77 |
| 4 | Kander | 91 |
| 5 | Lusi | 82 |
| 6 | Reva | 66 |
| 7 | Santo | 55 |
| 8 | Jaya | 77 |
| 9 | Rina | 77 |
| | Rata-rata | 77 |

Dan setelah dilakukan proses pembelajaran dengan metode Game-based learning (Crossword) terdapat perkembangan dari segi nilai pada peserta didik di SD Negeri 01 Sampuran terdapat perkembangan dari segi nilai peserta didik, yang awalnya dari rata-rata nilai 77 dari 9 peserta didik menjadi 82,1 dari 9 peserta didik.

Tabel 3.3 Data Akhir Nilai Matematika Pada sekolah dasar

| NO | Nama | Nilai |
|----|-----------|-------|
| 1 | Julius | 80 |
| 2 | Karina | 86 |
| 3 | Cintya | 78 |
| 4 | Kander | 95 |
| 5 | Lusi | 85 |
| 6 | Reva | 75 |
| 7 | Santo | 75 |
| 8 | Jaya | 80 |
| 9 | Rina | 85 |
| | Rata-rata | 82,1 |

Pembahasan

Dalam penelitian ini peneliti membahas penerapan game-based learning dengan menggunakan media croosword atau teka teki silang dalam mata pelajaran matematika materi bangun datar. Peneliti berfokus pada peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Peneliti terlebih dulu menjelaskan apa itu yang dimaksud dengan metode pembelajaran game-based learning. Game based learning merupakan metode pengajaran di mana peserta didik memiliki peran yang dominan dengan menggunakan game untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Winatha dan Setiawan (2020), penerapan Game Based Learning dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami, mengetahui, dan mengevaluasi materi pelajaran (Ulfa et al., 2022: 9346). Pendekatan ini menggabungkan unsur-unsur permainan ke dalam pembelajaran, yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Dengan menggunakan game sebagai sarana pembelajaran, guru dapat menciptakan situasi di mana peserta didik dapat belajar sambil bermain, yang secara efektif meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Sewaktu peneliti menggunakan metode crossword puzzle di SDN 01 Sampuran pertama kalinya, para peserta didik merasa kebingungan dengan metode yang ingin di gunakan oleh peneliti karena biasanya mereka hanya belajar dengan metode ceramah. Ketika peneliti

menggunakan media permainan, peserta didik merasa aktif dan semangat dalam mengingat materi yang sudah disampaikan. Peserta didik di beri beberapa butir soal pertanyaan yang harus di jawab di kolom-kolom kosong yang mendatar dan menurun

Hasil pelaksanaan penerapan metode crossword puzzle, peneliti memperoleh data sehingga penerima menarik sebuah kesimpulan bahwa masih banyak yang masih belum mengenal metode crossword puzzle. Dengan peneliti menerapkan metode ini peserta didik dapat mengenal metode crossword puzzle. Sehingga pendidik disekolah tersebut dapat belajar dalam menerapkan metode ini karena metode ini terbukti membuat peserta didik lebih semangat dalam belajar dengan begitu hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

KESIMPULAN

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

DAFTAR PUSTAKA

- Citriadin, Yudin. (2019). Pengantar Pendidikan. Mataran: Cv Sanabil.
- Adesemowo (2022). Basic Of Education: The Meaning And Scope Of Education. Olabisi Onabanjo University.
- Hamengkubuwono (2016). Ilmu Pendidikan dan Teori Pendidikan Cv. Karya Hasri Zitaq

- Trianto. 2007. Model – Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Widiana, W. (2022). Game-based learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Peserta didik dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>
- Lubis, F. A., Lubis, K. N., & Anas, N. (2022). Pengaruh game-based learning (GBL) terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran MATEMATIKA di SDN 060811 Medan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 2816-2826.
- Said Alamsyah dan Budimanjaya Andi. (2017). 95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Peserta didik. Kencana : Jakarta
- Silberman, M, L. (2013). *Active Learning 101 Cara Belajar Peserta didik Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia
- Ulfa, E. M., Nuri, L. N., Sari, A. F. P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9344–9355. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3742>