

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING
BERBANTUAN MEDIA TEBAK KATA TERHADAP PEMAHAMAN ANAK
TENTANG SINONIM DAN ANTONIM KELAS 2 SEKOLAH DASAR**

Sely Vivi Aulia¹, Andarini Permata Cahyaningtyas,S.Pd.,M.Pd²

¹Universitas Negeri Semarang

²Universitas Negeri Semarang

selyvivi12@students.unnes.ac.id, andarinipermata@mail.unnes.ac.id ,

ABSTRACT

This study is motivated by the low understanding of second-grade students at SDN Wonopembon 01 regarding synonyms and antonyms, despite their high enthusiasm. The identified gap is that teachers have not applied innovative and interactive learning models suited to early grade learners. Game Based Learning (GBL) emerges as a potential solution due to its ability to engage students through game-integrated instruction. Previous studies highlight the benefits of GBL in enhancing motivation and achievement, yet few have focused on its use with word-guessing media for teaching synonyms and antonyms. This study aims to determine the effect of GBL supported by word-guessing media on students' understanding of synonyms and antonyms. The research employs a quantitative approach using a quasi-experimental nonequivalent control group design. The sample consisted of 44 students from two elementary schools. Data collection techniques included tests (pretest and posttest), observation, interviews, and documentation. The results indicate a significant effect of GBL on improving students' understanding, with statistical tests showing a significance value of < 0.05 . The GBL model also increased students' activeness, collaboration, and critical thinking skills. It is concluded that the GBL model is effective in teaching Indonesian, especially in the topic of synonyms and antonyms. Teachers are encouraged to adopt this model continuously to create more engaging and meaningful learning experiences.

Keywords: game based learning, word-guessing media, understanding, synonyms, antonyms.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa kelas II SDN Wonoplimbon 01 terhadap materi sinonim dan antonim, meskipun siswa memiliki antusiasme tinggi. Kesenjangan yang ditemukan adalah guru belum menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan interaktif sesuai karakteristik siswa sekolah dasar. Model *Game Based Learning* (GBL) hadir sebagai solusi karena dapat meningkatkan keterlibatan siswa melalui pembelajaran berbasis permainan. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa *Game Based Learning* (GBL) mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, tetapi belum banyak yang mengkaji *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media tebak kata dalam memahami sinonim dan antonim. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media tebak kata terhadap pemahaman siswa tentang sinonim dan antonim. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi experimental nonequivalent control group design*). Sampel penelitian adalah 44 siswa dari dua sekolah dasar. Teknik pengumpulan data menggunakan tes (pretest dan posttest), observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan model GBL berbantuan media tebak kata terhadap peningkatan pemahaman siswa. Uji statistik menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$. Penerapan *Game Based Learning* (GBL) juga meningkatkan keaktifan, kerja sama, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Dapat disimpulkan bahwa model *Game Based Learning* (GBL) efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi sinonim dan antonim. Disarankan agar guru mengimplementasikan model ini secara berkelanjutan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

Kata Kunci: Game based learning, media tebak kata, pemahaman, sinonim, antonim.

A. Pendahuluan

Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran inti di jenjang Sekolah Dasar memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan literasi dan keterampilan berbahasa siswa. Salah satu indikator kemampuan tersebut adalah pemahaman terhadap makna kata, termasuk kata sinonim dan antonim. Menurut (Tarigan, 2021), keterampilan berbahasa terdiri atas menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, yang seluruhnya saling berkaitan dan mendasari perkembangan literasi anak sejak dini. Kurikulum Merdeka mengamanatkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia harus dilaksanakan secara interaktif, kontekstual, menyenangkan, dan berbasis keterampilan, bukan sekedar hanya penguasaan teori. Pembelajaran seharusnya melibatkan siswa secara aktif, kreatif, dan memberikan ruang berekspresi dalam memahami kosakata, termasuk makna sinonim dan antonim.

Namun kenyataannya, pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Wonoplimbon 01 Semarang khususnya di kelas 2 belum sesuai dengan harapan tersebut. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas,

diketahui bahwa kemampuan siswa kelas 2 dalam memahami kata-kata berantonim dan bersinonim masih tergolong rendah. Meski siswa menunjukkan antusiasme terhadap pelajaran Bahasa Indonesia, hasil ulangan dan evaluasi sumatif menunjukkan capaian yang belum optimal. Hal ini diperkuat dengan data nilai ulangan harian dan penilaian tengah semester yang berada dalam kategori cukup. Siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami, menulis, serta membaca yang mengindikasikan rendahnya kemampuan literasi dasar.

Kondisi ini diperparah dengan kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan guru sebagai pusat informasi, sehingga kurang memberi ruang bagi siswa untuk terlibat aktif, berpikir kritis, dan berkolaborasi. Padahal, pada usia dini, anak-anak memiliki gaya belajar kinestetik dan visual yang sangat cocok untuk pendekatan berbasis permainan. Belum digunakannya model pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan menjadi kesenjangan utama dalam konteks ini. Padahal, menurut Sukmadinata (2022), model pembelajaran yang efektif harus

mampu menciptakan lingkungan yang mendukung interaksi dan perubahan perilaku belajar siswa.

Salah satu alternatif solusi yang dapat menjembatani kesenjangan tersebut adalah mengimplementasikan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) yang dikombinasikan dengan media tebak kata berbasis flashcard.. *Game Based Learning* (GBL) adalah model pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses belajar untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan partisipatif (Redy Winatha & Made Dedy Setiawan, 2020) Salah satu media yang dapat digunakan dalam *Game Based Learning* (GBL) adalah tebak kata, yaitu permainan yang memadukan unsur kompetisi, kolaborasi, dan stimulasi kognitif melalui kartu berisi kosakata yang harus ditebak oleh siswa. Permainan ini tidak hanya mendorong interaksi sosial, tetapi juga memperkuat ingatan dan pemahaman siswa terhadap makna kata, serta mengembangkan profil pelajar Pancasila seperti mandiri, berpikir kritis, dan gotong royong. Kombinasi ini memungkinkan pembelajaran berjalan secara

menyenangkan, partisipatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Model *Game Based Learning* (GBL) telah banyak digunakan dalam berbagai penelitian sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan siswa di kelas. *Game Based Learning* (GBL) merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan dalam proses belajar mengajar, sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan, menantang, dan interaktif (Aryo Kusuma Yaniaja 1, 2020) *Game Based Learning* (GBL) juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dan mengembangkan keterampilan sosial seperti kerjasama tim dan komunikasi (Sukma et al., 2022)

Beberapa penelitian relevan yang mendukung efektivitas model ini diantaranya, seperti penelitian oleh (Kiranti et al., n.d.) melalui penelitian yang berjudul "*Pengaruh Game Based Learning Berbantuan Aplikasi Wordwall Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 SD*", ditemukan bahwa penggunaan *Game Based Learning* (GBL) dengan berbantuan media *Wordwall*

meningkatkan minat dan kemampuan membaca siswa kelas rendah. Metode kuantitatif digunakan dengan pretest dan posttest. Hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran menjadi lebih interaktif dan siswa lebih antusias mengikuti kegiatan belajar.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Redy Winatha & Made Dedy Setiawan, 2020) Dalam penelitiannya yang berjudul "*Pengaruh Game Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar*", ditemukan bahwa *Game Based Learning* (GBL) memiliki dampak positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar. Menggunakan metode *quasi-experiment*, dari hasil pengujiannya menunjukkan bahwa siswa lebih aktif, motivasi meningkat, dan nilai akademik ikut bertambah signifikan dibanding dengan kelompok kontrol.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Pebri Dayani Siregar & Melyani Sari Sitepu, 2021) melalui penelitian yang berjudul "*Pengaruh Game Based Learning (GBL) Terhadap Aktivitas Belajar Matematika di SD Muhammadiyah 01 Medan*", ditemukan bahwa model *Game Based Learning* (GBL) mampu

meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hasil uji t menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan siswa lebih aktif dan responsif dalam mengikuti pembelajaran matematika berbasis *game*.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Ulfa et al., 2022) dalam penelitiannya yang berjudul "*Implementasi Game Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa SD*", model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) diimplementasikan melalui dua siklus pembelajaran. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan pada kedua aspek. Literasi dari 51% ke 68%, dan numerasi dari 53% ke 89%. Ini membuktikan bahwa *Game Based Learning* (GBL) dapat diterapkan untuk berbagai kompetensi dasar, termasuk bahasa.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Isti Septianing et al., 2024) penelitian dengan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Game Based Learning* (GBL) terhadap motivasi belajar siswa SD. Hasil studi menyimpulkan bahwa penerapan *Game Based Learning* (GBL) mampu

meningkatkan motivasi belajar, motivasi literasi, serta berdampak positif terhadap hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) adalah pendekatan pembelajaran yang memadukan konten materi dengan mekanisme permainan seperti aturan, skor, dan interaksi (Aryo Kusuma Yaniaja 1, 2020; Mayasari et al., 2023) *Game Based Learning* (GBL) mampu menciptakan suasana belajar yang menantang, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk belajar secara aktif. pembelajaran melalui *Game Based Learning* (GBL) juga melatih kemampuan kerjasama, pemecahan masalah, dan keterampilan sosial siswa (Sukma et al., 2022)

Media tebak kata adalah permainan edukatif berbasis visual dan lisan, yang menuntut siswa menebak kosakata berdasarkan petunjuk pasangan atau gambar. Flashcard yang digunakan memuat kata-kata dan ilustrasi menarik, sehingga memperkuat hubungan visual dan makna kata. Media ini efektif untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis, gotong royong, dan kemandirian siswa, serta

sesuai dengan karakteristik pembelajaran berbasis profil pelajar Pancasila (Fera Ferianti & Amir Hamzah, 2017)

Berdasarkan kajian teori dan penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dan media tebak kata memiliki potensi besar untuk meningkatkan pemahaman kosakata dasar. Teori-teori ini menjadi landasan kuat dalam menganalisis temuan penelitian yang akan dipaparkan pada bagian pembahasan.

Keunggulan dari model pembelajaran *Game Based Learning* yang dipadukan dengan media tebak kata adalah model *Game Based Learning* (GBL) mendorong siswa aktif, melibatkan emosi positif, memperkuat motivasi belajar, serta memungkinkan guru mengevaluasi ketercapaian dengan cara menyenangkan (RIDDUWAN AGUNG ASMAKA, 2019) Media tebak kata sebagai alat bantu visual sangat cocok untuk siswa sekolah dasar karena sederhana, komunikatif, dan dapat dikombinasikan dengan berbagai topik pembelajaran.

Penelitian ini difokuskan pada pengaruh model pembelajaran *Game*

Based Learning berbantuan media tebak kata terhadap pemahaman siswa kelas 2 sekolah dasar dalam mengenali dan memahami kata sinonim dan antonim. Dengan tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Game Based Learning terhadap pemahaman kata sinonim dan antonim siswa. Dan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media tebak kata.

Manfaat Penelitian ini adalah secara teoritis yaitu menambah khazanah literatur pendidikan tentang efektivitas model *Game Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada aspek kosakata dasar. Kemudian secara praktis yaitu memberikan inspirasi kepada guru untuk menerapkan pembelajaran berbasis permainan yang menyenangkan dan bermakna; membantu siswa belajar secara aktif, serta meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Kebaruan penelitian ini adalah penelitian ini menghadirkan inovasi baru (novelty) dengan

mengintegrasikan dua pendekatan, yaitu Game Based Learning dan media tebak kata berbentuk flashcard untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap sinonim dan antonim. Inovasi ini belum banyak dieksplorasi dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di fase A Kurikulum Merdeka. Pendekatan ini tidak hanya memperbaiki hasil belajar, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar.

Dengan urgensi penelitian ini yaitu penelitian ini memiliki urgensi tinggi untuk menjawab tantangan pembelajaran Bahasa Indonesia yang dianggap monoton dan membosankan oleh siswa. Dengan pendekatan yang lebih inovatif dan menyenangkan, penelitian ini berkontribusi dalam memperkuat literasi awal siswa serta memberikan alternatif pembelajaran yang dapat diadopsi oleh guru di berbagai jenjang SD. Selain itu, temuan ini diharapkan dapat mendorong guru untuk lebih kreatif dalam mendesain pembelajaran berbasis permainan dan media visual dalam rangka mengimplementasikan Kurikulum Merdeka secara optimal.

Dengan melihat kebutuhan akan pendekatan yang lebih inovatif, menyenangkan, dan interaktif, penelitian ini diharapkan mampu memberikan alternatif nyata dalam mengatasi rendahnya pemahaman kosakata siswa melalui penerapan pembelajaran yang berbasis permainan.

Penelitian ini membawa kebaruan karena menggabungkan dua pendekatan yang saling melengkapi, yaitu *Game Based Learning* (GBL) dan media tebak kata, dalam konteks fase A Kurikulum Merdeka. Tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep sinonim dan antonim. Pendekatan ini juga terbukti meningkatkan keaktifan belajar dan penguatan karakter peserta didik melalui kegiatan yang menyenangkan. Temuan ini memberikan kontribusi praktis bagi guru SD untuk merancang pembelajaran yang bermakna dan berbasis permainan sederhana namun efektif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experiment*), tepatnya model *non equivalent*

control group design. Model ini dipilih karena peneliti tidak melakukan pengacakan terhadap subjek, melainkan menggunakan dua kelas yang sudah ada, dengan perlakuan berbeda antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Sugiyono, 2021). Kelompok eksperimen menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan media tebak kata, sementara kelompok kontrol menggunakan metode ceramah konvensional.

Prosedur Penelitian ini dilaksanakan melalui tahapan berikut ini. Tahap satu yaitu perencanaan yaitu dengan menyusun perangkat pembelajaran, kemudian melakukan validasi instrumen, selanjutnya menentukan subjek penelitian berdasarkan hasil koordinasi dengan pihak sekolah.

Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan pretest yaitu dengan memberikan tes awal kepada kedua kelompok untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam memahami sinonim dan antonim.

Selanjutnya pemberian perlakuan dimana kelompok eksperimen diberi pembelajaran menggunakan *Game Based Learning*

(GBL) berbantuan media tebak kata selama 4 kali pertemuan. Dan kelompok kelas kontrol diberi pembelajaran menggunakan metode konvensional yang biasa digunakan guru untuk mengajar dengan sumber buku teks.

Tahap selanjutnya yaitu pelaksanaan posttest dimana setelah perlakuan selesai diberikan, kedua kelompok diberikan tes akhir yaitu posttest yang sama untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Tahap yang terakhir adalah Tahap penyelesaian berupa analisis data, interpretasi hasil, dan penarikan kesimpulan.

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di dua sekolah dasar negeri di Kota Semarang, yaitu SDN Wonoplimbon 01 (kelas eksperimen) dan SDN Wonolopo 02 (kelas kontrol). Pemilihan lokasi didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa siswa belum memahami terkait materi sinonim dan antonim secara optimal dan belum terbiasa belajar melalui pendekatan interaktif.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 2 di kedua sekolah tersebut dengan total

50 siswa. Sampel ditentukan menggunakan teknik purposive sampling, dan mengacu pada tabel Isaac & Michael dengan taraf kesalahan 5%, diperoleh 44 siswa sebagai sampel penelitian. Kelompok eksperimen terdiri atas 22 siswa dari SDN Wonoplimbon 01 dan kelompok kontrol terdiri dari 22 siswa dari SDN Wonolopo 02.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah menggunakan tes berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 butir yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Kemudian lembar observasi aktivitas siswa untuk melihat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Dan pedoman wawancara dan dokumentasi sebagai data pendukung untuk menggambarkan kondisi pembelajaran di lapangan.

Instrumen diuji dengan menggunakan pengujian validitas instrumen menggunakan teknik korelasi product moment pearson (Suharmi Arikunto,2009), Berdasarkan uji validitas yang dilakukan menggunakan software spss menunjukkan bahwa instrumen valid sebanyak 20 butir dan instrumen tidak valid sebanyak 30 butir. Sedangkan reliabilitis diuji

dengan rumus KR 20 menggunakan bantuan software SPSS.

Dalam uji reabilitas menggunakan software spss diketahui bahwa hasil nilai reliabilitas sebesar 0,731 menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang cukup dan layak digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

Data dianalisis menggunakan Uji normalitas dan homogenitas untuk mengetahui distribusi data. Selanjutnya Uji t-berpasangan (paired sample t-test) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar dalam satu kelompok sebelum dan sesudah perlakuan. kemudian Uji t-independen (independent sample t-test) untuk membandingkan hasil posttest antara kelompok eksperimen dan kontrol. Kemudian Uji daya beda dan tingkat kesukaran soal untuk menilai kualitas butir soal.

Seluruh pengujian statistis dilakukan dengan tingkat signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Penggunaan dua jenis uji t dimaksudkan untuk memberikan gambaran utuh terkait efektivitas intervensi yang diberikan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep sinonim dan antonim.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui pengaruh model pembelajaran *game based learning* berbantuan media tebak kata terhadap pemahaman siswa kelas 2 Sekolah Dasar tentang sinonim dan antonim. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai yang signifikan pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan. Ditunjukkan dengan hasil pengujian yang pertama yaitu uji normalitas.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil belajar siswa berdistribusi normal. Pengujian menggunakan Shapiro Wilk dengan bantuan SPSS. Data dikatakan normal apabila nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest

Kelompok	Tes	Sig.	Distribusi
Eksperimen	Pretest	0,912	Normal
Eksperimen	Posttest	0,067	Normal
Kontrol	Pretest	0,400	Normal
Kontrol	Posttest	0,099	Normal

Interpretasi: Karena semua nilai Sig. $> 0,05$ maka data pada kedua kelompok terdistribusi normal.

Uji Homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varians daa kedua kelompok homogen. Data dinyatakan homogen jika nilai signifikansi (Sig.)>0,05.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

Levene	Df1	Df2	Sig.
Statistic			
0,007	1	52	0,919

Interpretasi: Nilai Sig. 0,919 > 0,05 menunjukkan bahwa data antara kelompok eksperimen dan kontrol bersifat homogen.

Uji Paired Sample T-Test kelompok eksperimen. Uji ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil pretest dan posttest dalam kelompok eksperimen.

Tabel 3. Hasil Paired Sample T-Test
Kelompok eksperimen

Data	Rata-rata	T hitung	Df	Sig.(2-tailed)
Pre-posttest	69,370	28,020	53	<0,001

Interpretasi nilai sig. <0,05 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Artinya model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media tebak kata secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa.

Selanjutnya uji independent sample t-test yang digunakan untuk

mengetahui perbedaan hasil posttest antara kelompok eksperimen dan kontrol.

Tabel 4. Hasil Independent Sample T Test

Kelompok	Eksperimen	Kontrol
Rata-rata	90,93	82,19
Posttest		
T hitung	-2,143	-2.119
Df	52	45.713
Sig.(2-tailed)	0,037	.040
Mean	-8,736	-8.736
Difference		

Interpretasi nilai Sig. 0,037 < 0,05 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Siswa yang belajar menggunakan *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media tebak kata memperoleh hasil yang lebih tinggi.

Pembahasan

Berdasarkan penerapan model pembelajaran game based learning dengan berbantuan media tebak kata menunjukkan hasil yang menguntungkan karena peserta didik mengalami perubahan positif dalam kegiatan pembelajaran. Peningkatan pemahaman anak tentang sinonim dan antonim terlihat dari hasil pretest dan posttest yang sudah dilakukan dan keaktifan semua peserta didik dalam mengikuti kegiatan

pembelajaran. Mereka menunjukkan antusiasme saat menjawab pertanyaan dalam permainan tebak kata. Selain itu, beberapa siswa yang sebelumnya pasif dalam pembelajaran kini berani bertanya tentang materi yang belum mereka pahami.

Model pembelajaran game based learning dengan berbantuan media tebak kata berhasil mengubah pendekatan dari teacher centered learning menjadi student centered learning. Selain itu, model ini juga membantu siswa membangun pembelajaran yang bermakna dan merangsang perkembangan mereka dengan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Pengalaman belajar yang menyenangkan ini berdampak positif pada minat dan motivasi siswa.

Peningkatan minat dan motivasi tersebut akan memicu rasa ingin tahu dan mendorong eksplorasi yang lebih dalam terhadap apa yang telah mereka pelajari (Chin & Zakaria, 2015) Hal ini sejalan dengan penelitian (Inggriyani et al., 2020) yang menemukan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis permainan memberikan dampak positif, seperti pembelajaran yang

tidak monoton, peningkatan semangat belajar, minat dan motivasi siswa, serta kemandirian belajar yang lebih baik, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh (Ahmad et al., 2024) yang juga menemukan bahwa model pembelajaran game based learning memberikan dampak positif dalam pembelajaran, yaitu menarik perhatian peserta didik, minat dan motivasi belajar peserta didik meningkat, dan pembelajaran menjadi interaktif.

E. Kesimpulan & Saran

Kesimpulan ini secara langsung menjawab rumusan masalah dan mencapai tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media tebak kata terhadap pemahaman sinonim dan antonim siswa kelas 2 SD.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan hal-hal berikut. Terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran Game Based Learning (GBL) berbantuan media tebak kata terhadap pemahaman

materi sinonim dan antonim siswa kelas 2 sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji-t yang menunjukkan perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan pembelajaran.

Pemahaman siswa meningkat secara signifikan setelah diterapkan model pembelajaran GBL. Pada kelompok eksperimen, rata-rata skor posttest meningkat dibandingkan pretest, dan peningkatannya lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Dengan demikian, model ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sinonim dan antonim.

Aktivitas belajar siswa meningkat secara positif. Observasi menunjukkan bahwa siswa dalam kelompok eksperimen lebih aktif, antusias, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Media tebak kata sebagai bagian dari model GBL mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Model GBL mampu mendukung penguatan karakter dan profil pelajar Pancasila. Kegiatan belajar yang menekankan kerja sama dan pemecahan masalah turut mengembangkan nilai gotong royong,

kemandirian, dan kemampuan berpikir kritis pada siswa.

Dengan demikian, model pembelajaran Game Based Learning berbantuan media tebak kata layak diterapkan sebagai alternatif strategi pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam materi penguasaan kosakata dasar seperti sinonim dan antonim pada kelas rendah sekolah dasar.

Saran berdasarkan hasil penelitian Bagi guru adalah dapat mengimplementasikan model pembelajaran game based learning dengan bantuan media tebak kata ini secara konsisten dalam pembelajaran. Serta melakukan monitoring atau evaluasi berkala untuk mengukur dampak jangka panjang model ini.

Kemudian bagi sekolah, pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penerapan model ini dengan menyediakan sarana dan prasarana yang dibutuhkan dan memfasilitasi guru untuk pelatihan dalam pengembangan model pembelajaran yang interaktif.

Selanjutnya untuk peneliti lain, Peneliti yang tertarik melakukan studi lanjutan disarankan untuk memperluas cakupan penelitian

dengan menambahkan variabel lain seperti motivasi belajar, dan lainnya.

Terakhir bagi orang tua. Orang tua diharapkan dapat berkolaborasi dengan guru dalam memantau perkembangan pemahaman anak dan memberikan dukungan konsisten dalam pengembangan motorik anak di rumah.

Daftar Pustaka

- Ahmad, A., Amalia Rachman, D., Istiqomah, R., Rahmasari Putri, F., & Aiko Fauziah Johari, Z. (2024). *Cendikia PENGARUH GAMES BASED LEARNING BERBANTUAN APLIKASI WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PADA SISWA KELAS 2 SD*.
- Akhiruddin, S. Pd. , M. P. S. S. Pd. , M. P. H. A. Dr. N. H. S. Pd. , M. S. (2019). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. CV. CAHAYA BINTANG CEMERLANG*.
- Aryo Kusuma Yaniaja 1, H. W. 2 , V. T. D. 3. (2020). *PENGENALAN MODEL GAMIFIKASI KE DALAM E-LEARNING PADA PERGURUAN TINGGI. ADIMAS: ADI PENGABDIAN MASYARAKAT, 1*.
- Chin, L. C., & Zakaria, E. (2015). Understanding of Number Concepts and Number Operations through Games in Early Mathematics Education. *Creative Education*, 06(12), 1306–1315.
<https://doi.org/10.4236/ce.2015.612130>
- Fera Ferianti, & Amir Hamzah. (2017). *Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Tebak Kata Terhadap Hasil Belajar Siswa Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Tebak Kata Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Arab di MIN Kemu OKU Selatan Fera Ferianti*.
<http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jip>
- Inggriyani, F., Fazriyah, N., Hamdani, A. R., & Purbasari, A. (2020). *Pendampingan Model Pembelajaran Inovatif menggunakan Kahoot sebagai Digital Game Based Learning di KKG Sekolah Dasar*. 10(1). <http://ojs.unm.ac.id/index.php/>
- Isti Septianing, Lina Melati, Nabila Deo Cantika, & Wannuraniza Destiani. (2024). Pengaruh Penerapan Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 94–103.
<https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2722>
- Kiranti, A., Arifin, M., & Farahtika, G. (n.d.). *International Journal of Social Science and Human Research Using Mobile Game-Based Learning Method with Wordwall Application to Potray Students' Vocabulary Improvement*.
<https://doi.org/10.47191/ijsshr/v8-i6-30>

- Mayasari, Aisyah, N., & Hermanto, M. (2023). Efektivitas Penggunaan Model Learning Cycle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *NUR EL-ISLAM : Jurnal Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*, 10(1), 1–24. <https://doi.org/10.51311/nuris.v10i1.474>
- Pebri Dayani Siregar, & Melyani Sari Sitepu. (2021). Pengaruh Model Game Based Learning Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhammdiyah 01 Medan. In *Journal of Student Development Informatics Management (JoSDIM) e-ISSN* (Vol. 3, Issue 2).
- Redy Winatha, K., & Made Dedy Setiawan, I. (2020). *Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar The Effect Of Game-Based Learning Towards The Learning Motivation And Achievement.*
- RIDDUWAN AGUNG ASMAKA. (2019). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME-BASED LEARNING TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI PELUANG KELAS VIII SMP NEGERI 2 BALEN.*
- Sukma, N., Stkip, P., & Yuwana, W. (2022). GAME BASED LEARNING SEBAGAI SALAH SATU SOLUSI DAN INOVASI PEMBELAJARAN BAGI GENERASI DIGITAL NATIVE. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*, 22(2), 2085–0743. <https://doi.org/10.34150/jpak.v22i1.433>
- Tarigan, S. (2021). *MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBAHASA INDONESIA SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK.* 2(1). <https://doi.org/10.5281/zenodo.4781878>
- 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 Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9344–9355. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3742>