

**ANALISIS METODE *GAME BASED LEARNING* PADA
PEMAHAMAN TEKS FIKSI DAN NON FIKSI SISWA KELAS
V SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Oleh

Nabilah Aisyah Nurdini

NIM : 06131282126020

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

TAHUN 2025

**ANALISIS METODE *GAME BASED LEARNING* PADA
PEMAHAMAN TEKS FIKSI DAN NON FIKSI SISWA KELAS
V SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Oleh

Nabilah Aisyah Nurdini

NIM : 06131282126020

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

TAHUN 2025

**ANALISIS METODE GAME BASED LEARNING PADA
PEMAHAMAN TEKS FIKSI DAN NON FIKSI
SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Oleh

Nabilah Aisyah Nurdini

NIM: 06131282126020

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana
Pembimbing,**



Fahmi Surya Adikara, M. Pd

NIP. 199406242023211019

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M. Pd

NIP. 196012151986032002

**ANALISIS METODE *GAME BASED LEARNING* PADA
PEMAHAMAN TEKS FIKSI DAN NON FIKSI
SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Oleh

Nabilah Aisyah Nurdini

NIM: 06131282126020

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Mengesahkan
Pembimbing,**



Fahmi Surya Adikara, M. Pd

NIP. 199406242023211019

Mengetahui,

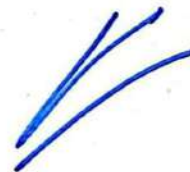
Ketua Jurusan,

Koordinator Program Studi,



Prof. Dr. Sri Sumarni, M. Pd

NIP. 195901011986032001



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M. Pd

NIP. 196012151986032002

**ANALISIS METODE *GAME BASED LEARNING* PADA
PEMAHAMAN TEKS FIKSI DAN NON FIKSI
SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Oleh

Nabilah Aisyah Nurdini

NIM: 06131282126020

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah diujikan dan lulus pada

Hari : Sabtu

Tanggal : 4 Januari 2025

TIM PENGUJI

1. Ketua : Fahmi Surya Adikara, M. Pd.  _____

2. Anggota : Dr. Makmum Raharjo, M. Sn.  _____

Palembang, Januari 2025

Koordinator Program Studi



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M. Pd.

NIP. 196012151986032002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nabilah Aisyah Nurdini

NIM : 06131282126020

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Analisis Metode *Game Based Learning* Pada Pemahaman Teks Fiksi dan Non Fiksi Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Ini adalah benar – benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau mengutip dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Indonesia No. 17 Tahun 2010 Tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat Di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang diajukan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh – sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang,

Yang Membuat Pernyataan



Nabilah Aisyah Nurdini

NIM. 06131282126020

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Analisis Metode *Game Based Learning* pada Pemahaman Teks Fiksi dan Non Fiksi Siswa Kelas V Sekolah Dasar” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Fahmi Surya Adikara, M. Pd. Sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Dr. Taufiq Marwa, S.E., M.Si., selaku Rektor Universitas Sriwijaya, Bapak Dr. Hartono, M.A., selaku Dekan FKIP Unsri, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M. Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya, Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M. Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada tim penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi sekolah dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, Januari 2025

Penulis



Nabilah Aisyah Nurdini

NIM. 06131282126020

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah meridhoi perjalan perkuliahanku, atas izin Allah SWT skripsi yang berjudul “Analisis Metode *Game Based Learning* pada Pemahaman Teks Fiksi dan Non Fiksi Siswa Kelas V Sekolah Dasar” dapat terselesaikan dengan tepat waktu. Shalawat serta salam tidak lupa saya curahkan kepada Nabi Muhammad SWT.

Dengan rasa syukur, hormat, bangga dan kasih sayang, saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua tersayang, Bapak saya Zainuddin, S.KM. dan Ibu saya Rohaya, S.KM. Terima kasih telah mendidik, memberikan nasihat, memotivasi, memberikan semangat, dan selalu mendoakan saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi saya.
2. Kepada kedua kakak saya Rozak Abdurrahman, S.T. dan M. Yusuf Rabbani, S.T. yang telah memberikan semangat baik secara moril dan materil, terimakasih juga atas segala motivasi dan dukungannya yang diberikan selama ini, sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini. Semoga kita menjadi anak yang sukses dan dapat membanggakan Ibu dan Bapak.
3. Bapak Fahmi Surya Adikara, M. Pd., selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan arahan, bimbingan, dukungan, masukan dan saran, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi saya.
4. Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M. Pd., selaku Koordinator Program Studi yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama pengurusan skripsi ini.
5. Dosen Penguji saya, Bapak Dr. Makmum Raharjo, M. Sn., terimakasih atas bimbingannya dalam memberikan saran dan masukan atas skripsi saya.
6. Validator Ahli Instruksional, Ahli Materi, dan Ahli Bahasa, Bapak Dr. Makmum Raharjo, M. Sn., Ibu Mazda Leva Okta Savitri, M. Pd., Bapak Ilham Arya Susanto, M. Pd., terimakasih atas bantuan dan kesediannya dalam menjadi validator instruksional, materi, dan bahasa dalam instrumen penelitian saya, serta memberikan saran dan kritik.

7. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen PGSD FKIP UNSRI, terima kasih telah mengajarkan banyak hal yang berharga selama proses perkuliahan sehingga mendapatkan ilmu yang luar biasa selama menempuh perkuliahan.
8. SD Negeri 107 Palembang terkhusus Kepala Sekolah Ibu Nina Suzzanna, M. Pd., dan guru kelas VB Ibu Purnama Agustina, S. Pd., serta seluruh peserta didik kelas VB yang telah membantu selama proses penelitian skripsi saya.
9. Sahabat selama perkuliahan Marini Pashadya Anugerah, Rahma Kamilia, dan Latifah Roudhotul Jannah yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan menjadi tempat berbagi cerita dari awal perkuliahan sampai menyelesaikan skripsi.
10. Talitha Alysia Nasywa Anand yang telah membantu saya dalam mengerjakan revisi skripsi saya, sehingga dapat terselesaikan dengan tepat waktu dan baik.
11. Rekan – rekan PGSD Indralaya 2021 Universitas Sriwijaya yang telah berbagi banyak hal yang berharga selama masa perkuliahan
12. Almamater Universitas Sriwijaya dan HMPD yang selalu saya banggakan

MOTTO

“Keberhasilan bukanlah milik orang pintar, melainkan milik mereka yang
senantiasa berusaha”

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iv
PERNYATAAN.....	v
PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....	vi
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Batasan Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Pengertian Analisis.....	6
2.2 Metode Pembelajaran.....	7
2.2.1 Pengertian Metode Pembelajaran.....	7
2.2.2 Manfaat Metode Pembelajaran.....	7
2.2.3 Faktor Dalam Menentukan Metode Pembelajaran.....	8
2.2.4 Jenis – Jenis Metode Pembelajaran	10
2.3 <i>Game Based Learning</i>	13
2.3.1 Pengertian <i>Game Based Learning</i>	13
2.3.2 Kelebihan <i>Game Based Learning</i>	9
2.3.3 Jenis – Jenis <i>Game Based Learning</i>	14
2.3.4 Karakteristik <i>Game Based Learning</i>	16
2.3.5 Kelebihan <i>Game Based Learning</i>	17

2.3.6 Kekurangan <i>Game Based Learning</i>	17
2.3.7 Tahapan <i>Game Based Learning</i>	18
2.3.8 Implementasi <i>Game Based Learning</i> di Sekolah Dasar	18
2.4 Pemahaman	19
2.4.1 Pengertian Pemahaman	19
2.4.2 Jenis – Jenis Pemahaman	19
2.4.3 Indikator Pemahaman.....	21
2.4.4 Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman.....	21
2.4.6 Pemahaman Siswa di Sekolah Dasar	22
2.5 Teks Fiksi dan Non Fiksi di Sekolah Dasar	23
2.5.1 Pembelajaran Teks di Sekolah Dasar	23
2.5.2 Teks Fiksi di Sekolah Dasar	24
2.5.3 Teks Non Fiksi di Sekolah Dasar	25
2.6 Penelitian Relevan	26
2.7 Kerangka Berpikir.....	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	30
3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian	31
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	31
3.3 Subjek Penelitian	31
3.4 Sumber Data.....	31
3.5 Teknik Pengumpulan Data	32
3.5.1 Observasi	32
3.5.2 Wawancara	33
3.5.3 Dokumentasi.....	34
3.5.4 Kuesioner	34
3.5.5 Validasi Ahli	36
3.6 Instrumen Penelitian	39
3.6.1 Pedoman Wawancara.....	39
3.6.2 Kuesioner	41
3.6.3 Lembar Validasi Ahli.....	45
3.7 Analisis Data	48
3.8 Pemeriksaan Keabsahan Data	50

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	52
4.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	52
4.2 Hasil Observasi	53
4.3 Hasil Wawancara.....	55
4.4 Hasil Validasi Ahli	56
4.5 Hasil Kuesioner	62
4.6 Hasil Penelitian	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	67
5.1 Kesimpulan	67
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA.....	69

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi – Kisi Kuesioner Siswa.....	37
Tabel 3.2 Kisi – Kisi Kuesioner Guru	37
Tabel 3.3 Kisi – Kisi Lembar Validasi Ahli Instruksional.....	39
Tabel 3.4 Kisi – Kisi Lembar Validasi Ahli Materi.....	40
Tabel 3.5 Kisi – Kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	41
Tabel 3.6 Pedoman Wawancara Guru Kelas	42
Tabel 3.7 Pedoman Wawancara Kepala Sekolah	43
Tabel 3.8 Instrumen Kuesioner Siswa.....	44
Tabel 3.9 Kriteria Kuesioner	45
Tabel 3.10 Instrumen Kuesioner Guru	46
Tabel 3.11 Kategori Nilai Kuesioner.....	47
Tabel 3.12 Kriteria Efektif	47
Tabel 3.13 Instrumen Lembar Validasi Ahli Instruksional.....	48
Tabel 3.14 Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi.....	49
Tabel 3.15 Instrumen Lembar Validasi Ahli Bahasa	50
Tabel 3.16 Kategori Nilai Validasi	51
Tabel 3.17 Kriteria Kevalidan	51
Tabel 4.1 Hasil Skor Lembar Validasi Ahli Instruksional	58
Tabel 4.2 Revisi Instrumen Penelitian	59
Tabel 4.3 Hasil Skor Lembar Validasi Ahli Materi	60
Tabel 4.4 Revisi Instrumen Penelitian	61
Tabel 4.5 Hasil Skor Lembar Validasi Ahli Bahasa	62
Tabel 4.6 Revisi Instrumen Penelitian	63
Tabel 4.7 Hasil Kuesioner Siswa	64
Tabel 4.8 Hasil Kuesioner Guru.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usulan Judul Skripsi	81
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	82
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian UNSRI.....	84
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian Dinas KESBANGPOL	85
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Kota Palembang.....	86
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian SD Negeri 107 Palembang.....	87
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Instruksional	88
Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Materi.....	91
Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	94
Lampiran 10 Modul Ajar.....	97
Lampiran 11 Lembar Hasil Kuesioner Siswa.....	129
Lampiran 12 Lembar Hasil Kuesioner Guru.....	161
Lampiran 13 Dokumentasi Penelitian	163
Lampiran 14 Kartu Bimbingan	166
Lampiran 15 Hasil Pengecekan Similarity.....	169
Lampiran 16 Surat Pengecekan Similarity.....	170
Lampiran 17 Bukti Perbaikan Skripsi	172
Lampiran 18 Tabel Perbaikan Skripsi	173
Lampiran 19 Izin Penjilidan Skripsi.....	174

**ANALISIS METODE *GAME BASED LEARNING* PADA PEMAHAMAN
TEKS FIKSI DAN NON FIKSI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Nabilah Aisyah Nurdini (06131282126020)

06131282126020@student.unsri.ac.id

Dosen Pembimbing : Fahmi Surya Adikara, M. Pd

fahmi.adikara@fkip.unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan dan efektivitas metode *game based learning* terhadap pemahaman siswa kelas V Sekolah Dasar pada materi teks fiksi dan non fiksi. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Subjek penelitian adalah siswa kelas VB di SD Negeri 107 Palembang. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner. Hasil menunjukkan bahwa metode *game based learning* dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa dalam pelaksanaan pembelajaran teks fiksi dan non fiksi. Pelaksanaan pembelajaran teks fiksi sebanyak 87% siswa merasa lebih mudah mengingat detail cerita fiksi. Pembelajaran teks non fiksi hanya 82% siswa yang percaya diri dalam menjelaskan teks non fiksi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa metode *game based learning* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks fiksi dan non fiksi.

Kata kunci: Analisis, Game Based Learning, Teks Fiksi, Non Fiksi

**ANALYSIS OF GAME BASED LEARNING METHODS ON STUDENTS'
UNDERSTANDING OF FICTION AND NON-FICTION TEXTS
IN GRADE V ELEMENTARY SCHOOL**

Nabilah Aisyah Nurdini (06131282126020)

06131282126020@student.unsri.ac.id

Dosen Pembimbing : Fahmi Surya Adikara, M. Pd

fahmi.adikara@fkip.unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRACT

This study aims to analyze the implementation and effectiveness of the game-based learning method on the understanding of fifth grade elementary school students on fictional and non-fiction text materials. The research method used is qualitative with a descriptive approach. The subjects of the study were fifth grade students at SD Negeri 107 Palembang. Data collection was carried out through observation, interviews, documentation, and questionnaires. The results show that the game-based learning method can increase student involvement, motivation, and understanding in implementing fictional and non-fiction text learning. The implementation of fictional text learning, 87% of students found it easier to remember the details of fictional stories. Only 82% of students were confident in explaining non-fiction texts in learning non-fiction. This study concludes that the game-based learning method is effective in improving students' understanding of fictional and non-fiction texts.

Keywords: *Analysis, Game Based Learning, Fiction Text, Non-Fiction*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah langkah yang disusun secara fundamental untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat terlibat aktif dalam mengembangkan potensinya. Siswa dapat mengembangkan spiritualitas kontrol diri, karakter, kecerdasan, moralitas, pelajaran hidup, pengetahuan umum, serta keterampilan yang diperlukan untuk berkontribusi dalam masyarakat (Rizkianti et al., 2024).

Pendidikan adalah upaya secara sadar dalam mewariskan budaya antar generasi. Pendidikan bagian dalam mencapai tujuan bangsa Indonesia, sebagaimana dimuat dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945, yaitu "mencerdaskan kehidupan bangsa". Pendidikan berlaku untuk mengembangkan kekuatan fisik dan emosional berdasarkan prinsip yang berlaku dalam masyarakat dan kebudayaan, pendidikan dan budaya saling terikat dan mendorong kemajuan bersama dalam kehidupan suatu bangsa, pendidikan yang memiliki peran yang signifikan (Larasati, 2022). Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan bahwa melalui upaya yang telah direncanakan dalam keterlibatan Pendidikan diharapkan dapat memberikan hasil dalam pengembangan potensi fisik dan mental yang berdasarkan norma yang diakui dalam masyarakat dan kebudayaan, sehingga dapat menciptakan tatanan masyarakat yang sesuai dengan nilai.

Pembelajaran bagian dari proses bagaimana hubungan antara siswa dengan pendidik sebagai sumber pengetahuan dalam lingkungan belajar. Selain itu, pembelajaran merupakan proses untuk memperoleh ilmu, pemahaman, dan pembentukan karakter siswa dengan bantuan pendidik. Tujuan dari pembelajaran adalah menciptakan suasana belajar yang mendukung proses belajar itu sendiri dari dalam diri siswa (Kaniawati et al., 2023). Belajar adalah proses mengamati, memikirkan, merenungkan, memahami, dan menerapkan sesuatu yang penting, yang melibatkan berbagai aspek seperti guru, murid, konteks kehidupan, serta keseluruhan dari semua aspek tersebut (Polii & Polii, 2022). Melalui belajar pembelajaran yang mengikutsertakan siswa dan pendidik memberikan sebuah harapan dalam mencapai tujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang

efektivitas sehingga memberikan peningkatan dalam pemahaman dan keterampilan, serta membentuk karakter siswa..

Pendidik dalam proses pembelajaran harus memiliki inovasi dan kreatif dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi diri menjadi lebih baik. Pendidik diharapkan mampu menentukan pendekatan maupun metode yang berkaitan dengan materi dan tujuan pembelajaran, yang melibatkan interaksi antara pendidik dan siswa.

Kurikulum Merdeka adalah transformasi pendidikan di Indonesia yang bertujuan untuk menciptakan generasi masa depan yang unggul. Sebagai bagian dari usaha penyempurnaan pembelajaran, Kurikulum Merdeka memberi kebebasan kepada guru dalam menentukan dan mengkondisikan instrumen pembelajaran sesuai dengan kebutuhan instansi pendidikan. Upaya ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan konsep dan kompetensi sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka. Merdeka belajar menitikberatkan proses pembelajar yang mengembangkan kreativitas siswa dengan pendekatan dan metode yang mampu mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi (Elviya & Sukartiningsih, 2023).

Materi yang diterapkan dalam kurikulum ini diharapkan dapat mempengaruhi kecepatan pembelajaran dikelas dengan menerapkan metode pembelajaran yang sudah dirancang oleh guru sehingga dapat mengisi kebutuhan siswa. Oleh karena itu, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menciptakan rancangan Kurikulum Merdeka sebagai langkah penting dalam perbaikan pembelajaran setelah situasi sulit yang telah berlangsung lama.

Kurikulum Merdeka belajar yang telah disusun oleh Nadiem Makarim hanya melibatkan beberapa materi inti, sehingga terdapat materi yang sengaja di lewatkan yang tidak mencakup seluruh aspek pengetahuan sehingga siswa memiliki keterbatasan. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang terpengaruh akibat adanya perubahan kurikulum Merdeka.

Metode pembelajaran adalah sebuah rencana yang disusun oleh pendidik dalam menjalankan tugas atau fungsinya serta sebagai pendorong dalam mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran sangat penting bagi pendidik, dan dapat diterapkan dalam berbagai variasi sesuai dengan kebutuhan atau tujuan yang ingin dicapai. Penggunaan metode yang variatif mempengaruhi dalam menciptakan

situasi belajar yang interaktif dan tidak membosankan bagi siswa. Variasi metode yang tidak tepat atau tidak sesuai dapat menyebabkan aktivitas belajar yang tidak efektif. Oleh karena itu, pendidik perlu memiliki kompetensi dalam memilih metode yang tepat dan sesuai (Pertiwi et al., 2022).

Pendidik perlu memilih pendekatan dan metode untuk proses pembelajaran yang selaras dengan materi dan tujuan pembelajaran. Hal ini penting dalam mendukung siswa untuk menjadi lebih aktif dalam proses belajar, bukan hanya pendidik yang terlihat aktif. Pendidik harus menyesuaikan metode pembelajaran dengan materi ajar agar lebih optimal dan dapat menjangkau tujuan pembelajaran secara optimal. Kreativitas pendidik dalam menggunakan metode yang menarik juga sangat penting untuk meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa (Hasriadi, 2022).

Terlaksananya perkembangan teknologi, mengharuskan pendidik untuk beradaptasi dengan cepat dan memanfaatkan teknologi dalam proses mengembangkan pembelajaran yang sesuai dengan zaman. Generasi Z sudah terbiasa dengan gadget, ponsel, dan permainan. Sebagian besar anak-anak menyukai game, dan Generasi Z cenderung menggemari hal-hal yang kreatif, praktis, dan menyenangkan, termasuk dalam proses belajar (Oktavia, 2022). Belajar sambil bermain adalah pembelajaran yang dilakukan dengan permainan, yang bisa menyertakan kemampuan fisik, komunikasi, atau emosional. Metode ini mendukung pengembangan berkelanjutan dalam pemecahan masalah, pemahaman budaya, interaksi sosial dalam kelas, dan lain-lain (Pujayanti et al., 2023).

Game Based Learning dalam Bahasa Indonesia diartikan sebagai pembelajaran yang mengacu pada permainan, di mana siswa diajak untuk belajar dengan menerapkan pendekatan bermain. *Game Based Learning* suatu kegiatan pembelajaran yang dirancang khusus dengan mengoptimalkan permainan atau game dalam menopang tercapainya tujuan pembelajaran (Permana, 2020). *Game Based Learning* yaitu metode pembelajaran yang disesuaikan dengan bahan ajar dan didukung oleh teknologi, di mana siswa dapat melihat pencapaian mereka setelah menyelesaikan kuis. Metode ini menawarkan solusi untuk belajar sambil bermain dengan berbagai dukungan media dan teknik (Azzahra et al., 2022).

Metode *Game Based Learning* memanfaatkan aplikasi permainan yang dikembangkan sesuai dengan situasi, kondisi, dan tujuan pembelajaran siswa, yang dapat membantu proses belajar dan meningkatkan efektivitas belajar siswa. Dengan metode ini, guru dapat memberikan rangsangan emosional, intelektual, dan psikomotor kepada siswa..

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis Metode *Game Based Learning* pada Pemahaman Teks Fiksi dan Non Fiksi Siswa Kelas V Sekolah Dasar”

1.2 Batasan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini agar lebih terarah dan memiliki batasan masalah dalam melakukan penelitian akan hanya dibatasi pada Metode *Game Based Learning* pada Pemahaman Teks Fiksi dan Non Fiksi Siswa Kelas V Sekolah Dasar.

1.3 Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang yang telah dijelaskan, penulis merumuskan masalah penelitian sebagai sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil penerapan metode *Game Based Learning* pada pemahaman teks fiksi dan non fiksi siswa kelas V di sekolah dasar?
2. Apakah metode *game based learning* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks fiksi dan non fiksi?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan hasil belajar pemahaman teks fiksi dan non fiksi siswa kelas V di sekolah dasar melalui metode *game based learning*.
2. Menguji keefektifan metode *game based learning* pada pemahaman teks fiksi dan non fiksi siswa kelas V di sekolah dasar.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap beberapa pihak, diantaranya:

- a) Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian terkait metode *game based learning*, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan

refleksi dalam melaksanakan proses belajar-mengajar ketika menjadi pendidik di masa mendatang.

b) Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membawa manfaat terhadap siswa sebagai berikut: (1) Meningkatkan partisipasi bersama antar siswa, (2) meningkatkan pemahaman siswa dalam materi teks fiksi dan non fiksi, (3) mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran teks fiksi dan non fiksi.

c) Bagi guru

Penelitian ini diharapkan membawa manfaat bagi guru sebagai berikut: (1) Memberikan wawasan terhadap guru dalam menyusun rencana untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang membangun partisipasi siswa dalam proses belajar, (2) memberi gambaran kepada guru untuk menerapkan pembelajaran dengan metode *game based learning*.

d) Bagi sekolah

Hasil penelitian diharapkan menjadi saran kepada sekolah dalam penerapan metode pembelajaran yang optimal dan akurat dalam proses kegiatan belajar pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974–980. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>
- Alpian, V. S., & Yatri, I. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5573–5581. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3298>
- Astuti, P. (2021). Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Kelas VII SMPN 4 Batang Gansal dalam Menyelesaikan Masalah Matematika. *Prisma*, 10(1), 121. <https://doi.org/10.35194/jp.v10i1.962>
- Azzahra, I. S. S., Sobari, T., & Suhara, A. M. (2022). Penerapan Metode Game Based Learning Berbantuan Gather Town Dalam Mata Kuliah Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Memirsra. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(6), 383–392. <https://doi.org/10.22460/parole.v5i6.10744>
- Bararah, I. (2022). Fungsi Metode terhadap Pencapaian Tujuan dalam Komponen Pembelajaran. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 12(1), 143. <https://doi.org/10.22373/jm.v12i1.13301>
- Benny Permana Putra, Arin Arianti, & Agus Alim. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Materi Menyimak Teks Fiksi Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, dan Pengajarannya*, 2(1), 140–148. <https://doi.org/10.55606/protasis.v2i1.82>
- Berlianti, D. F., Abid, A. Al, & Ruby, A. C. (2024). Metode Penelitian Kuantitatif Pendekatan Ilmiah untuk Analisis Data. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(3), 1861–1864.
- Damayanti, R., Damayanti, R., Huda, N., Hermina, D., Yani NoKm, J. A., Bunga, K., Banjarmasin Tim, K., Banjarmasin, K., & Selatan, K. (2024). Pengolahan Hasil Non-Test Angket, Observasi, Wawancara Dan Dokumenter. *Student Research Journal*, 3, 259–273. <https://doi.org/10.55606/srjyappi.v2i3.1343>
- Darmawan, D., Sudrajat, I., Kahfi, M., Maulana, Z., Febriyanto, B., Pendidikan, J., Sekolah, L., Pendidikan, K., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2021). Perencanaan Pengumpulan Data sebagai Identifikasi Kebutuhan Pelatihan Lembaga Pelatihan. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 5(1), 71–88. <https://doi.org/10.15294/pls.v5i1.30883>
- Devanti, Y., Laila, A., & Damariswara, R. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Menggali Pengetahuan Baru Yang Terdapat Pada Teks Nonfiksi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 11–21. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i1.940>
- Dipani, M. A. (2023). Inovasi Metode Pembelajaran menggunakan Game-Based

Learning (GBL) untuk Memotivasi Pelajar Innovative. *Prosiding SAINTEK*, 2(1), 2962–3545.

- Elviya, D. D., & Sukartiningsih, W. (2023). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Sekolah Dasar Di Sdn Lakarsantri I/472 Surabaya. <https://Ejournal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Jurnal-Penelitian-Pgsd/Article/View/54127>, 11(8), 1–14.
- Ginting, E. B., Gabe, Y., Sijabat, M., Thesia, D. P., & Panjaitan, F. A. (2023). Desain Pembelajaran Berbasis Kolaboratif dalam Pemecahan Masalah pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Menengah Pertama. *Pancasila and Civics Education Journal*, 2(3), 1–7. <https://doi.org/10.30596/jcositte.v1i1l.xxxx>
- Ginting, N. B., & Sitepu, R. W. B. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Tipe Wordwall Terhadap Pemahaman Ips Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Di SD 020254 Kota Binjai. *Jurnal Curere*, 7(2), 95–102.
<http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojssystem/index.php/CURERE/article/view/1195%0Ahttp://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/Ojssystem/index.php/CURERE/article/viewFile/1195/729>
- Ginting, S., & Siagan, Y. A. T. (2020). Hubungan Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila Dengan Karakter Siswa Di SMP Swasta HKBP Belawan Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 2(1), 54–75.
- Harahap, D. N. (2020). *Penelitian Kualitatif* (A. Sazali, Dr Hasan. Jamaluddin, Fina. Husein (ed.); Nomor 112). Wal Ashri Publishing.
- Hasriadi, H. (2022). Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 136–151.
<https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/161>
- HS, H., Fahreza, M., & Elpisah, E. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Demonstrasi dan Minat terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3382–3392. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2613>
- Indrawan, F. Y., Edi Irawan, T. S., & Muna, I. A. (2021). Efektivitas Metode Pembelajaran Jigsaw Daring Dalam Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa SMP [The Effectiveness of the Online Jigsaw Learning Method in Improving Collaboration Skills of Middle School Students]. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 1(1), 68–72.
- Jafar, A. F. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik. *Al asma: Journal of Islamic Education*, 3(2), 190. <https://doi.org/10.24252/asma.v3i2.23748>
- Kaniawati, E., Mardani, M. E. M., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 18–32.

- Kase, A. D., Sukiatni, D. S., & Kusumandari, R. (2023). Resiliensi remaja korban kekerasan seksual di Kabupaten Timur Tengah Selatan: analisis model Miles dan Huberman. *Journal of Psychological Reaserch*, 3(2), 301–311.
- Khairunnisa, A., Juandi, D., & Gozali, S. M. (2022). Systematic Literature Review: Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Matematika. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1846–1856. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1405>
- Larasati, M. (2022). Kualitas Pendidikan Di Indonesia. *JOEL Journal of Educational and Language Research*, 2(5), 709–714. <http://bajangjournal.com/index.php/JOEL>
- Muarifa, A., Winarti, E., & Nurhidayati, H. (2023). PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Peningkatan Keterampilan Menulis Kalimat Ajakan Melalui Model Pembelajaran PBL Dengan Kombinasi Penugasan di Sekolah Dasar. *All rights reserved*, 10(3), 378–391. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Muliawanti, S. F., Amalian, A. R., Nurasih, I., Hayati, E., & Taslim, T. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 860–869. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2605>
- Muslihah, N. N., & Suryaningrat, E. F. (2021). Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(3), 553–564. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v1i3.963>
- Novanto, Y. S., Djudin, T., T, A. Y., Basith, A., & Murdani, E. (2023). Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa Pada Siswa Sekolah Dasar Berdasarkan Gender. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 8(1), 43. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v8i1.4260>
- Nugraheni, A. D., Winarni, R., & Supianto, S. (2024). Analisis nilai profil pelajar pancasila dalam teks cerita fiksi pada buku siswa bahasa indonesia kelas 4 SD kurikulum merdeka. *Didaktika Dwija Indria*, 12(1), 43–48. <https://doi.org/10.20961/ddi.v12i1.84801>
- Oktavia, R. (2022). Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. *OSF Preprints*, 1–7.
- Permana, N. S. (2020). Game Based Learning sebagai Salah Satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran bagi Generasi Digital Native. *Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*, 9(2), 110. <https://doi.org/10.12681/edusc.3109>
- Pertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., & Hasna, S. (2022). Menerapkan Metode Pembelajaran Berorientasi Student Centered Menuju Masa Transisi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8839–8848.
- Polii, D. J., & Polii, M. (2022). Manajemen Pendidikan Agama Kristen dalam

- Ketahanan Keluarga. *EDULEAD: Journal of Christian Education and Leadership*, 3(1), 117–132. <https://doi.org/10.47530/edulead.v3i1.99>
- Polontalo, G., Resmawan, R., Zakiyah, S., & Abdullah, A. W. (2023). Dampak Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Pada Materi Segiempat. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 4(1), 50–62. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v4i1.16766>
- Pratama, M. W. I. (2021). Analisis Dampak Covid-19 Terhadap Sektor Pariwisata di Objek Wisata Goa Pindul Kabupaten Gunungkidul. *Pharmacognosy Magazine*, 75(17), 399–405.
- Prodi, S. I., Jasmani, P., & Tahun, U. (2023). *No Title*. 2(10), 3937–3946.
- Pujayanti, F. H., Sumiharsono, R., & Triwahyuni, E. (2023). Pengaruh Metode Game Based Learning terhadap Kemampuan Motorik Kasar dan Kemampuan Sosial Emosional Anak TK. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4, 1438. <http://jurnaledukasia.org>
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, 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>
- Rahayu, A. P., Nisak, H. K., Wahib, A., & Besari, A. (2024). Inovasi Metode Pembelajaran Kolaboratif di Era digital: Studi Kasus Perguruan Tinggi Swasta Magetan: Innovation of Collaborative Learning Methods in the Digital Era: Case Study of Magetan Private Colleges. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(02), 368–379. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i02>.
- Rahmadani, A., Ariyanto, A., Shofia Rohmah, N. N., Maftuhah Hidayati, Y., & Dessty, A. (2023). Model Problem Based Learning Berbasis Media Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 127–141. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i1.1415>
- Rahmawati, F., Usman, H., & Nurhasanah, N. (2023). Pengembangan Digital Book Dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Materi Teks Nonfiksi Kelas Iv Sd. *Wahana Sekolah Dasar*, 31(1), 80. <https://doi.org/10.17977/um035v31i12023p80-91>
- Rahmi Aulia, D., Ma'wa, J., & Alim, J. A. (2024). Analisa Metode Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Dinda Aulia Rahmi. *Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 2(1), 35–41. <https://doi.org/10.55606/lencana.v2i1.2970>
- Rizkianti, P. A., Asbari, M., Priambudi, N. P., & Asri, S. A. J. (2024). Pendidikan Indonesia Masih Buruk? *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(2), 35–38.

- Rizky Fadilla, A., & Ayu Wulandari, P. (2023). Literature Review Analisis Data Kualitatif: Tahap Pengumpulan Data. *Mitita Jurnal Penelitian*, 1(No 3), 34–46.
- Rofiah, C. (2022). Analisis Data Kualitatif: Manual Atau Dengan Aplikasi? *Develop*, 6(1), 33–46. <https://doi.org/10.25139/dev.v6i2.4389>
- Rohmah, T. N., Ermawati, D., & Santoso, D. A. (2024). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas II SD melalui Metode Jarimatika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 1101–1111.
- Sari, R. N. K., & Ahmad, H. A. (2022). Game-based Learning : Media Edutainment Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Manajemen, Desain & Aplikasi Bisnis Teknologi (SENADA)*, 5, 99–106.
- Setyowati, E. I. S. H. T. H. (2020). = Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep dalam Pembelajaran Matematika di MTs Darul Ulum Muhammadiyah galur. *Intersections*, 5(2). <https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/intersections/>
- Susanto, D., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah. *Jurnal QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 1(1), 53–61. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.60>
- Syahidin, S., & Adnan, A. (2022). Analisis Pengaruh Harga Dan Lokasi Terhadap Kepuasan Pelanggan Pada Bengkel Andika Teknik Kemili Bebesen Takengon. *Gajah Putih Journal of Economics Review*, 4(1), 20–32. <https://doi.org/10.55542/gpjer.v4i1.209>
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. (2023). Kerangka berfikir penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 2(1), 160–166.
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan Game Based Learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2), 1.
- Warahmah, M., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Pendekatan Dan Tahapan Penelitian Dalam Kajian Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal DZURRIYAT: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 72–81. <https://doi.org/10.61104/jd.v1i2.32>
- Widayanti, H. W., Kamilah, M., Siswoyo, A. A., Madura, U. T., & Inda, P. T. (2024). MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF LEARNING TIPE JIGSAW DENGAN INSTRUMEN NON-TES CERITA GAMBAR BERSERI PADA PEMBELAJARAN BAHASA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF LEARNING TIPE JIGSAW DENGAN INSTRUMEN NON-TES CERITA. 2(12).