

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN GAMES BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYUSUN STRUKTUR BAHASA INDONESIA

Saharudin¹, Yuliandri Muliana² Abdul Aziz³

^{1,2,3}Institut Agama Islam Hamzanwadi Nahdlatul Whatan

Corresponding Author: Saharudin, E-Mail: yuliandrimuliana99@gmail.com

Published: Juli 2026

ABSTRAK

Kemampuan menyusun struktur Bahasa Indonesia merupakan salah satu keterampilan dasar yang harus dikuasai siswa sekolah dasar agar mampu menyusun kalimat yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia. Namun, hasil observasi awal di kelas IV SD Islam Darul Ilmi Obel-Obel menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menyusun struktur bahasa masih rendah karena proses pembelajaran didominasi metode konvensional sehingga siswa kurang aktif dan kurang termotivasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan menyusun struktur Bahasa Indonesia melalui penerapan metode *Games Based Learning* (GBL) pada siswa kelas IV SD Islam Darul Ilmi Obel-Obel. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 8 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes (pretest dan posttest), serta dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menyusun struktur Bahasa Indonesia, ditandai dengan persentase ketuntasan belajar pada prasiklus sebesar 62,5% dengan nilai rata-rata 69,37, meningkat menjadi 75% dengan nilai rata-rata 76,87 pada siklus I, dan mencapai 100% dengan nilai rata-rata 93,8 pada siklus II. Hasil observasi juga menunjukkan peningkatan aktivitas guru sebesar 81,25% dengan kategori baik dan aktivitas siswa sebesar 76,16% dengan kategori cukup. Dengan demikian, penerapan metode *Games Based Learning* (GBL) terbukti mampu meningkatkan kemampuan menyusun struktur Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Islam Darul Ilmi Obel-Obel.

Kata kunci: *Games Based Learning* (GBL), kemampuan menyusun struktur Bahasa Indonesia, Penelitian Tindakan Kelas, sekolah dasar.

ABSTRACT

The ability to construct Indonesian language structures is one of the basic skills that elementary school students must master in order to form sentences that conform to the rules of the Indonesian language. However, preliminary observations in the fourth-grade class at Darul Ilmi Obel-Obel Islamic Elementary School indicate that students' ability to construct language structures remains low because the learning process is dominated by conventional methods, resulting in students being less active and less motivated. This study aims to determine the improvement in students' ability to construct Indonesian language structures through the application of the Games-Based Learning (GBL) method among fourth-grade students at SD Islam Darul Ilmi Obel-Obel. This study employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles, with each cycle consisting of the planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects consisted of 8 students. Data collection techniques included observation, tests (pretest and posttest), and documentation. Data analysis was conducted using quantitative and qualitative descriptive methods. The results showed an improvement in students' ability to construct Indonesian language structures, as indicated by a learning achievement rate of 62.5% in the pre-cycle with an average score of 69.37, which increased to 75% with an average score of 76.87 in Cycle I, and reached 100% with an average score of 93.8 in Cycle II. The observation results also showed an 81.2% increase in teacher activity

Keywords : *Games-Based Learning* (GBL), Indonesian language structure skills, Classroom Action Research, elementary school.

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa siswa sebagai sarana berpikir, berkomunikasi, dan mengekspresikan gagasan secara lisan maupun tulisan. Salah satu kompetensi yang harus dikuasai siswa kelas IV adalah kemampuan menyusun struktur Bahasa Indonesia. Kemampuan ini mencakup keterampilan menyusun kalimat berdasarkan unsur subjek, predikat, objek, pelengkap, dan keterangan (SPOK) sehingga menghasilkan kalimat yang runtut, logis, dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia. Penguasaan struktur bahasa menjadi dasar bagi siswa dalam mengembangkan keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan menyampaikan pendapat secara efektif.

Kemampuan menyusun struktur bahasa merupakan keterampilan yang tidak hanya berkaitan dengan penyusunan kata menjadi kalimat, tetapi juga kemampuan mengorganisasikan unsur-unsur bahasa sehingga membentuk informasi yang mudah dipahami. Siswa yang memiliki penguasaan struktur bahasa yang baik akan lebih mudah mengungkapkan ide, pengalaman, maupun informasi secara runtut baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Oleh karena itu, pembelajaran struktur Bahasa Indonesia perlu dilaksanakan secara sistematis melalui kegiatan belajar yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV SD Islam Darul Ilmi Obel-Obel, kemampuan siswa dalam menyusun struktur Bahasa Indonesia masih tergolong rendah. Sebagian siswa masih mengalami kesulitan menentukan unsur subjek, predikat, objek, dan keterangan sehingga kalimat yang disusun belum sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia. Hasil tes kemampuan awal menunjukkan bahwa dari 8 siswa hanya 5 siswa (62,5%) yang mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata kelas sebesar 69,37, sedangkan 3 siswa (37,5%) belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan menyusun struktur Bahasa Indonesia masih perlu ditingkatkan.

Rendahnya kemampuan tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional sehingga pembelajaran cenderung berpusat pada guru. Siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan daripada terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Akibatnya, motivasi belajar siswa menjadi rendah, suasana pembelajaran kurang menarik, dan kesempatan siswa untuk berlatih menyusun struktur kalimat secara langsung menjadi terbatas. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan siswa dalam memahami serta menerapkan struktur Bahasa Indonesia pada kegiatan menulis maupun berbicara.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan metode *Games Based Learning* (GBL). *Games Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai bagian dari proses belajar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Melalui aktivitas permainan, siswa didorong untuk berpartisipasi aktif, bekerja sama, berpikir kritis, serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret sehingga diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

Berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas *Games Based Learning* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Risa Alrahmadani dan Wahyudi menunjukkan bahwa penerapan *Games Based Learning* mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa melalui pembelajaran yang lebih aktif. Penelitian Hendrisman juga menjelaskan bahwa penguasaan struktur kalimat memiliki hubungan yang signifikan dengan keterampilan menulis siswa. Selain itu, penelitian Lutfiyah dkk. menunjukkan bahwa *Games Based Learning* mampu menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih menarik, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus

mengkaji penerapan *Games Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan menyusun struktur Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV sekolah dasar masih terbatas, khususnya pada SD Islam Darul Ilmi Obel-Obel.

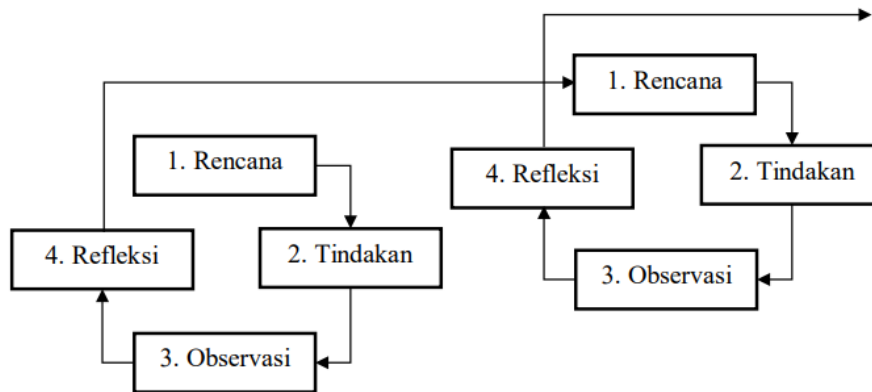
Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini menerapkan metode *Games Based Learning* sebagai upaya meningkatkan kemampuan menyusun struktur Bahasa Indonesia melalui aktivitas pembelajaran berbasis permainan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penerapan metode ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, serta hasil belajar siswa dalam menyusun struktur Bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan menyusun struktur Bahasa Indonesia melalui penerapan metode *Games Based Learning (GBL)* pada siswa kelas IV SD Islam Darul Ilmi Obel-Obel.

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. PTK dipilih karena bertujuan memperbaiki proses pembelajaran sekaligus meningkatkan kemampuan menyusun struktur Bahasa Indonesia melalui penerapan metode *Games Based Learning (GBL)*. Model penelitian yang digunakan mengacu pada Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan.

Gambar 1. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan McTaggart



Penelitian dilaksanakan di SD Islam Darul Ilmi Obel-Obel pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah 8 siswa kelas IV yang terdiri atas siswa laki-laki dan perempuan. Guru kelas berperan sebagai kolaborator dalam pelaksanaan tindakan dan observasi selama proses pembelajaran.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) menggunakan metode *Games Based Learning*, media pembelajaran berupa permainan, kartu kata bertema kesehatan, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta instrumen tes. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan metode *Games Based Learning* melalui kegiatan pengenalan konsep struktur kalimat S-P-O-K, pembentukan kelompok, pelaksanaan permainan menyusun kartu kata menjadi kalimat yang benar, presentasi hasil kelompok, pemberian umpan balik, dan refleksi pembelajaran. Selanjutnya, observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas

guru dan siswa selama proses pembelajaran, sedangkan refleksi digunakan untuk mengevaluasi hasil tindakan sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Tes diberikan dalam bentuk pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan kemampuan siswa dalam menyusun struktur Bahasa Indonesia. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran, daftar hadir siswa, perangkat pembelajaran, serta dokumen pendukung lainnya.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, soal tes kemampuan menyusun struktur Bahasa Indonesia, dan lembar dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa, sedangkan analisis kualitatif dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Berikut rumus untuk menentukan hasil data rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa diadaptasi dari Arikunto, (2021):

Rumus untuk menghitung nilai rata

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

$\bar{x}$ = Rata-Rata
 $\sum x$ = jumlah seluruh nilai
 N = jumlah siswa

Rumus Persentase Ketuntasan

$$p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

P = persentase ketuntasan
 F = jumlah siswa tuntas
 N = jumlah seluruh siswa

Adapun penilaian yang digunakan pada lembar observasi adalah skala Likert (skala sikap) dengan kategori nilai 1 (Kurang), 2 (cukup), 3 (baik), 4 (Sangat baik) Arikunto (2021). Berikut kriteria taraf keberhasilan belajar Siswa:

Tabel 1. Taraf keberhasilan yang sudah disesuaikan oleh peneliti.

No	Persentase (%)	Kategori
1	88-100	Sangat Baik
2	80-87	Baik
3	70-79	Cukup
4	0-69	Kurang

Sumber: Djamarah dan Zain (2014), disesuaikan oleh peneliti

Keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa yang mencapai indikator ketuntasan yang telah ditetapkan serta meningkatnya aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Indikator keberhasilan hasil yang ditetapkan sebanyak 100% siswa tuntas dengan nilai KKM 70. Sedangkan indikator keberhasilan proses ditetapkan sebanyak 70% aktivitas guru dan siswa meningkat serta berada pada kategori cukup.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Islam Darul Ilmi Obel-Obel dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 8 siswa. Penelitian dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data penelitian diperoleh melalui tes hasil belajar, observasi aktivitas guru dan siswa, serta dokumentasi.

Kondisi Awal (Prasiklus)

Sebelum tindakan diberikan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi dan tes untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menyusun struktur Bahasa Indonesia. Data prasiklus menunjukkan bahwa dari 8 siswa hanya 5 siswa (62,5%) yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 3 siswa (37,5%) belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini menjadi dasar perlunya tindakan perbaikan melalui penerapan metode *Games Based Learning (GBL)*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menyusun struktur Bahasa Indonesia masih tergolong rendah dan belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Hasil Siklus I

Pada siklus I, tindakan dilaksanakan dalam dua pertemuan dengan menggunakan metode *Games Based Learning (GBL)*. Pada pertemuan pertama siswa diberikan pembelajaran mengenai unsur kalimat S-P-O-K melalui aktivitas permainan "Misi Rahasia Tubuh Sehat". Dalam aktivitas tersebut siswa dibagi menjadi dua kelompok kecil. Sedangkan pada pertemuan kedua dilaksanakan tes siklus I. Hasil tes siklus I menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan kondisi prasiklus. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 6 orang dari 8 siswa. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 76,87 dengan persentase ketuntasan sebesar 75%.

Peningkatan hasil belajar pada siklus I menunjukkan bahwa metode Games Based Learning mulai memberikan dampak positif terhadap kemampuan siswa. Namun demikian, hasil tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan klasikal yang ditetapkan sebesar 100%, sehingga perlu dilanjutkan ke siklus II.

Hasil refleksi menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa siswa yang belum aktif berdiskusi dan masih mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi unsur-unsur kalimat. Oleh karena itu, pada siklus II dilakukan perbaikan berupa pemberian petunjuk permainan yang lebih jelas, peningkatan bimbingan kelompok, serta pemberian contoh kalimat yang lebih bervariasi.

Hasil Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 19 dan 21 Mei 2026 dengan materi mengenal unsur kalimat S-P-O-K melalui penerapan metode Games Based Learning yang telah disempurnakan berdasarkan hasil refleksi siklus I.

Hasil posttest siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Seluruh siswa berhasil mencapai nilai di atas KKM dengan nilai rata-rata kelas sebesar 93,8 dan persentase ketuntasan belajar mencapai 100%. Selain peningkatan hasil belajar, aktivitas guru dan siswa juga mengalami peningkatan. Hasil observasi menunjukkan aktivitas guru memperoleh persentase 81,25% dengan kategori Baik, sedangkan aktivitas siswa memperoleh persentase 76,16% dengan kategori Cukup. Hasil tersebut telah memenuhi indikator keberhasilan proses yang ditetapkan dalam penelitian.

PEMBAHASAN

Penerapan Metode *Games Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Struktur Bahasa Indonesia

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Games Based Learning* (GBL) mampu meningkatkan kemampuan menyusun struktur Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Islam Darul Ilmi Obel-Obel. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil belajar siswa, aktivitas guru, dan aktivitas siswa yang mengalami perubahan secara bertahap sejak prasiklus hingga siklus II. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Pada kondisi awal (prasiklus), pembelajaran Bahasa Indonesia masih menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru. Selama proses pembelajaran, sebagian siswa terlihat kurang memperhatikan penjelasan guru, lebih senang bermain sendiri, dan belum berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan siswa dalam menyusun struktur kalimat sesuai pola Subjek–Predikat–Objek–Keterangan (S-P-O-K). Hasil tes menunjukkan bahwa hanya 5 dari 8 siswa (62,5%) yang mencapai nilai di atas KKM dengan rata-rata kelas 69,37, sedangkan 3 siswa (37,5%) belum mencapai ketuntasan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih perlu ditingkatkan sehingga diperlukan tindakan perbaikan melalui penerapan metode *Games Based Learning*.

Tindakan pada siklus I dilakukan dengan menerapkan metode *Games Based Learning* menggunakan permainan menyusun kartu kata bertema Sehatlah Ragaku. Pembelajaran diawali dengan penjelasan materi mengenai struktur kalimat, dilanjutkan dengan pembentukan kelompok, pelaksanaan permainan, diskusi antarsiswa, presentasi hasil kelompok, dan pemberian umpan balik oleh guru. Melalui kegiatan tersebut, siswa mulai terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran karena mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga bekerja sama menyusun kalimat sesuai pola S-P-O-K. Hasil tes pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai menjadi 76,87 dengan persentase ketuntasan belajar 75%. Walaupun mengalami peningkatan dibandingkan prasiklus, hasil tersebut belum mencapai indikator keberhasilan penelitian sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Hasil observasi selama siklus I menunjukkan bahwa aktivitas guru berada pada kategori baik dengan persentase 70,83%, sedangkan aktivitas siswa memperoleh persentase 58,33% dengan kategori cukup. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa guru telah mampu menerapkan langkah-langkah pembelajaran berbasis permainan, namun masih terdapat beberapa kendala selama proses pembelajaran. Sebagian siswa masih belum memahami aturan permainan secara menyeluruh, kurang percaya diri ketika menyampaikan hasil diskusi, dan masih memerlukan bimbingan guru dalam menyusun struktur kalimat yang benar. Oleh karena itu, hasil refleksi siklus I digunakan sebagai dasar untuk menyusun perbaikan pembelajaran pada siklus II.

Berdasarkan hasil refleksi, beberapa perbaikan dilakukan pada siklus II, antara lain guru memberikan penjelasan aturan permainan secara lebih rinci, meningkatkan pendampingan kepada setiap kelompok, memberikan contoh penyusunan kalimat yang lebih sederhana, serta memberikan motivasi dan penguatan kepada siswa agar lebih aktif selama proses pembelajaran. Perbaikan tersebut membuat siswa lebih memahami mekanisme permainan sehingga pembelajaran berlangsung lebih tertib, interaktif, dan menyenangkan. Dibandingkan dengan siklus I, siswa terlihat lebih antusias mengikuti permainan, lebih aktif berdiskusi dengan anggota kelompok, lebih berani mengemukakan pendapat, dan semakin mampu menyusun struktur kalimat sesuai pola S-P-O-K.

Peningkatan aktivitas pembelajaran pada siklus II berdampak langsung terhadap hasil belajar siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas guru meningkat menjadi 81,25% dengan kategori baik, sedangkan aktivitas siswa meningkat menjadi 79,16% dengan kategori cukup. Selain itu, hasil tes menunjukkan rata-rata nilai siswa mencapai 93,8 dengan persentase ketuntasan belajar 100%, sehingga seluruh siswa telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode *Games Based Learning* mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun struktur Bahasa Indonesia sesuai dengan indikator keberhasilan penelitian. Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan bermakna. Melalui permainan menyusun kartu kata, siswa memperoleh kesempatan untuk berlatih secara langsung dalam menentukan unsur subjek, predikat, objek, dan keterangan. Aktivitas tersebut membantu siswa memahami konsep struktur kalimat secara lebih konkret dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah. Selain itu, proses diskusi kelompok dan presentasi hasil permainan juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling bertukar pendapat dan memperbaiki kesalahan dalam menyusun kalimat.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori *Games Based Learning* yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi belajar, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Risa Alrahmadani dan Wahyudi (2026), yang menunjukkan bahwa penerapan *Games Based Learning* mampu meningkatkan hasil belajar melalui pembelajaran yang lebih aktif. Selain itu, penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Lutfiyah dkk (2025). yang menyatakan bahwa *Games Based Learning* mampu menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih interaktif dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Di sisi lain, hasil penelitian ini juga memperkuat temuan Hendrisman (2025). bahwa penguasaan struktur kalimat memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan berbahasa siswa.

Secara keseluruhan, penerapan metode *Games Based Learning* (GBL) terbukti mampu meningkatkan kemampuan menyusun struktur Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Islam Darul Ilmi Obel-Obel. Keberhasilan tersebut ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar dari 62,5% pada prasiklus menjadi 75% pada siklus I dan mencapai 100% pada siklus II. Selain meningkatkan hasil belajar, metode ini juga mampu meningkatkan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran sehingga tujuan penelitian dapat tercapai sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan

KESIMPULAN

Penerapan metode *Games Based Learning* (GBL) terbukti dapat meningkatkan kemampuan menyusun struktur Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Islam Darul Ilmi Obel-Obel. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh hasil belajar siswa yang mengalami kenaikan secara bertahap pada setiap siklus penelitian. Persentase ketuntasan belajar meningkat dari 62,5% pada tahap prasiklus dengan nilai rata-rata 69,37, menjadi 75% pada siklus I dengan nilai rata-rata 76,87, dan mencapai 100% pada siklus

II dengan nilai rata-rata 93,8. Selain itu, aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran juga mengalami peningkatan, yang menunjukkan bahwa penerapan metode Games Based Learning mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada siswa. Melalui permainan edukatif, siswa lebih mudah memahami konsep struktur kalimat Subjek, Predikat, Objek, dan Keterangan (SPOK), lebih termotivasi mengikuti pembelajaran, serta lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi dan kerja sama kelompok. Dengan demikian, metode Games Based Learning (GBL) dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan menyusun struktur Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadiran Allah Swt. atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua tercinta atas doa, kasih sayang, motivasi, serta dukungan moral dan material yang senantiasa diberikan selama proses penyusunan penelitian ini.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan selama proses penyusunan artikel ini. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada Kepala Sekolah, guru kelas IV, serta seluruh siswa kelas IV SD Islam Darul Ilmi Obel-Obel yang telah memberikan izin, bantuan, kerja sama, dan partisipasi selama pelaksanaan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Lutfiyah, Nisrina, Linda Zakiah, dan Juhana Sakmal. 2025. "Analisis Literatur ANALISIS LITERATUR: PENERAPAN MODEL GAMES BASED LEARNING BERBASIS DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR." Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 10 (03): 320–34. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.28521>.
- Alrahmadani, Risa. 2026. Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL) dengan Media Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPAS tentang Kebutuhan dan Keinginan pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Wonokromo Tahun Ajaran 2024/2025. 14.
- Hendrisman. 2025. "Penguasaan Struktur Kalimat dengan Keterampilan Menulis Eksposisi." Jurnal Kajian Bahasa, Sastra dan Pengajaran (KIBASP) 8 (3): 378–92. <https://doi.org/10.31539/9ncg8942>.
- Lutfiyah, Nisrina, Linda Zakiah, dan Juhana Sakmal. 2025. "Analisis Literatur ANALISIS LITERATUR: PENERAPAN MODEL GAMES BASED LEARNING BERBASIS DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR." Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 10 (03): 320–34. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.28521>.
- Ifrianti, Syofnida. 2015. IMPLEMENTASI METODE BERMAIN DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS DI MADRASAH IBTIDAIYAH. 2.
- Ali, Muhammad. 2020. "PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DAN SASTRA (BASASTRA) DI SEKOLAH DASAR." PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 3 (1): 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>.

- Arikunto, Suharsimi, Supardi, dan Suhardjono. 2021. *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Bumi Aksara.
- Fauziah, Nadila Nurul, Resty Gustiawati, dan Neneng Ernawati. t.t. *Application of The Game Based Learning Model to Increase Student Learning Participation in PJOK Learning*.
- Isti Septianing, Lina Melati, Nabila Deo Cantika, dan 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>.
- Puspawati, Yunita Dwi, Slamet Slamet, dan Anesa Surya. 2023. "Analisis kesalahan struktur kalimat dasar pada keterampilan menulis teks wawancara peserta didik kelas iv sekolah dasar." *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan* 8 (4). <https://doi.org/10.20961/jpiuns.v8i4.76671>.
- Mugi, Maria Natalia, Maria Noo, Maria Serlin Ona, Veronika Ovilia Inu, Yuliana Andini Mau, dan Dimas Qondias. t.t. *STRATEGI GURU DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYUSUN KALIMAT PADA SISWA KELAS AWAL SEKOLAH*.
- Maharani, Salsabila Aulia, Juhairiah Juhairiah, dan Sunanik Sunanik. t.t. *Analisis Kesalahan Struktur Kalimat pada Karangan Deskripsi Siswa SDN 012 Sungai Pinang, Samarinda*.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta. https://www.researchgate.net/publication/344882886_Strategi_Belajar_Mengajar