Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
5 (2) 2025, Page: 37842-37847

Pengaruh Metode *Game Based Learning* Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Dan Kosakata Di Sdn 15 Bengkalis

Nur Hesti Ayuni

Program Studi Magister Pendidikan Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
Email: nur.hesti232@guru.sd.belajar.id

Published: December , 2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode Game Based Learning terhadap kemampuan mengenal huruf dan kosakata pada siswa kelas awal di SDN 15 Bengkalis. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain eksperimen semu, melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan metode Game Based Learning dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional, masing-masing berjumlah 15 siswa. Instrumen yang digunakan berupa tes pretest dan posttest. Hasil analisis menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Uji-t menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest pada kelompok eksperimen, serta antara kelompok eksperimen dan kontrol, dengan nilai signifikansi < 0,05. Selain itu, hasil perhitungan Cohen's d menunjukkan ukuran efek yang sangat besar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode Game Based Learning efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan kosakata siswa sekolah dasar
Kata kunci: Game Based Learning, kemampuan mengenal huruf, kosakata, literasi awal, siswa sekolah dasar.

ABSTRACT

Nur Hesti Ayuni. 2025. "The Effect of Game Based Learning Method on the Ability to Recognize Letters and Vocabulary at SDN 15 Bengkalis". Thesis. Postgraduate Program, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.

This study aims to determine the effect of the Game Based Learning method on the ability to recognize letters and vocabulary among early grade students at SDN 15 Bengkalis. The research method used was quantitative with a quasi-experimental design, involving two groups: the experimental group using the Game Based Learning method and the control group using conventional methods, each consisting of 15 students. The instruments used were pretest and posttest assessments. The results of the analysis showed that the data were normally distributed and homogeneous. The t-test revealed significant differences between the pretest and posttest in the experimental group, as well as between the experimental and control groups, with significance values less than 0.05. Additionally, the Effect Size analysis using Cohen's d indicated a very large effect. Therefore, it can be concluded that the Game Based Learning method is effective in improving students' ability to recognize letters and vocabulary at the elementary school level.
Keywords: Game Based Learning, letter recognition ability, vocabulary, early literacy, elementary school students.

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 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

Kemampuan berbahasa menunjukkan kemampuan manusia yang kompleks dan fantastis, sehingga Bahasa dapat berkembang dengan cepat sejak kecil. Perkembangan bahasa dimulai dari lingkungan yang sederhana melalui praktek empirik secara langsung. Perkembangan bahasa anak ditempuh melalui cara yang

sistematis dan berkembang sesuai tahap perkembangan anak meskipun dari berbagai latar belakang yang berbeda .

Salah satu tahapan penting dalam belajar membaca adalah mengenal huruf dan kosa kata. Kosakata merupakan unsur penting dalam berbahasa. Kosakata terdiri dari kata-kata yang mempunyai makna. Kata merupakan unsur terpenting didalam bahasa, tanpa kata mungkin tidak ada bahasa, sebab kata itulah yang merupakan perwujudan dari Bahasa. Dalam berbahasa, untuk menyerupai suatu informasi yang sesuai memerlukan ketepatan dalam memiliki kata.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi sejauh mana penerapan metode Game-Based Learning (GBL) dapat meningkatkan kemampuan siswa SD dalam mengenal huruf dan kosakata. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dampak positif GBL terhadap motivasi belajar siswa, pemahaman mereka terhadap materi, serta kemampuan mereka dalam menguasai keterampilan literasi dasar. Selain itu, penelitian ini ingin mengeksplorasi bagaimana Game dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta bagaimana metode ini dapat mengatasi tantangan dalam pengajaran tradisional

Penerapan Game-Based Learning merupakan salah satu turunan dari teori perkembangan kognitif Piaget. Hal ini didasari pada pemikiran Piaget yang menyatakan bahwa kecerdasan anak bukanlah suatu bawaan sejak lahir atau sesuatu yang didapatkan dari pengalaman semata, melainkan dari adanya tindakan yang dilakukan oleh sang anak.

KAJIAN PUSTAKA

Metode Game-Based Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran, yang diyakini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Permainan yang dirancang dengan elemen-elemen pendidikan dapat merangsang minat siswa untuk lebih aktif dalam mempelajari materi yang disampaikan, seperti mengenal huruf dan kosakata. Dengan menggunakan permainan yang menarik, siswa akan lebih mudah mengingat dan memahami materi yang dipelajari, sehingga dapat meningkatkan penguasaan huruf dan kosakata mereka.

Melalui Game-Based Learning, siswa dapat lebih mudah mengenali huruf-huruf secara visual, menghubungkannya dengan bunyi, serta mempraktekkan penulisannya dalam situasi yang lebih kontekstual. Hal ini sangat penting untuk perkembangan kemampuan literasi dasar siswa, yang menjadi fondasi dalam penguasaan bahasa lebih lanjut. Dengan menggunakan metode Game-Based Learning dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang pada gilirannya akan meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan kosakata siswa

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif.Dalam penelitian ini, peneliti membagi subjek menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menerima perlakuan berupa metode Game Based Learning dan kelompok 37843nstrum yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Kedua kelompok diberikan pre-test untuk mengukur kemampuan awal dalam mengenal huruf dan kosakata, kemudian setelah perlakuan diberikan post-test untuk mengetahui perubahan yang terjadi.

Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk menguji hipotesis tentang pengaruh metode Game Based Learning terhadap kemampuan mengenal huruf dan kosakata. Data yang dikumpulkan berupa angka-angka yang akan dianalisis menggunakan metode 37843 nstrumen untuk menarik 37843nstrument.Sampel penelitian terdiri dari siswa kelas IIA dan IIB dengan total 30 siswa, 15 orang siswa sebagai kelompok eksperimen, sementara kelas IIB 15 siswa berperan sebagai kelompok 37843nstrum

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini 37844nstru tes. Tes 37844nstru 37844nstrument utama yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kemampuan mengenal huruf dan kosakata siswa. Tes ini diberikan dalam dua tahap: pre-test dan post-test. Teknik analisis data dalam penelitian pengaruh metode Game Based Learning terhadap kemampuan mengenal huruf dan kosakata di SDN 15 Bengkalis menggunakan pendekatan kuantitatif dengan didukung analisis deskriptif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam analisis ini adalah pendekatan kuantitatif yang didukung oleh teknik analisis deskriptif. Tahapan analisis mencakup analisis deskriptif terhadap data pre-test dan post-test, uji prasyarat analisis (uji normalitas dan homogenitas), uji hipotesis dengan statistik parametrik, serta analisis ukuran efek untuk melihat besarnya pengaruh perlakuan. Seluruh tahapan ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang objektif dan menyeluruh mengenai efektivitas penerapan metode Game Based Learning dalam meningkatkan kemampuan literasi awal siswa.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu prosedur statistik yang digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dalam suatu penelitian terdistribusi secara normal atau tidak.

Uji Normalitas Kelas Eksperimen

	Pretest Mengenal Huruf	Posttest Mengenal Huruf	Pretest Kosakata	Posttest Kosakata
Shapiro wilk	.840	.905	.896	.924
Kolmogorov	.243	.251	.226	.226

Sumber: Olah Data SPSS, 2025

Uji Normalitas Kelas Kontrol

	Pretest Mengenal Huruf	Posttest Mengenal Huruf	Pretest Kosakata	Posttest Kosakata
Shapiro wilk	.102	.110	.093	.062
Kolmogrov	.222	.253	.245	.216

Sumber: Olah Data SPSS, 2025

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah suatu uji statistik yang digunakan untuk mengetahui apakah dua atau lebih kelompok data memiliki varians yang sama atau homogen. Uji ini penting dilakukan sebelum melakukan analisis statistik parametrik, seperti uji t atau ANOVA, karena salah satu asumsi dasar dari uji parametrik adalah kesamaan varians antar kelompok

Uji Homogenitas Mengenal Huruf

		Based on Mean	Based on Median	Based on Median and with adjusted df	Based on trimmed mean
Pretest Mengenal Huruf	Levene Statistic	.970	.617	.617	.857
	df1	1	1	1	1
	df2	28	28	27.965	.439
	Sig.	.333	.439	.439	.363
Posttest Mengenal Huruf	Levene Statistic	2.996	2.500	2.500	2.623
	df1	1	1	1	1
	df2	28	28	16.369	28
	Sig.	.094	.125	.133	.117

Sumber: Olah Data SPSS, 2025

Uji Homogenitas Kosakata

Test of Homogeneity of Variances					
		Based on Mean	Based on Median	Based on Median and with adjusted df	Based on trimmed mean
Pretest Kosakata	Levene Statistic	2.299	1.219	1.219	2.124
	df1	1	1	1	1
	df2	28	28	24.951	28
	Sig.	.141	.279	.280	.156
Posttest Kosakata	Levene Statistic	13.625	8.335	8.335	13.883
	df1	1	1	1	1
	df2	28	28	15.699	28
	Sig.	.101	.107	.111	.101

Sumber: Olah Data SPSS, 2025

3. Uji Hipotesis
   a. Uji Independent T Test

Hasil uji Independent Samples t-Test menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada post-test, baik untuk kemampuan mengenal huruf maupun kosakata, dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05. Uji Paired Samples t-Test pada kelas eksperimen juga menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dari pre-test ke post-test dengan mean difference yang besar (-24,533 untuk mengenal huruf dan -26,000 untuk kosakata) dan nilai signifikansi 0,000 < 0,05. Uji Paired Sample T Test

Uji Paired Samples t-Test adalah salah satu jenis uji statistik parametrik yang digunakan untuk membandingkan dua nilai rata-rata dari dua pengukuran yang dilakukan pada kelompok yang sama, seperti perbandingan antara nilai pretest dan posttest

4. Analisis Ukuran Efek (Effect Size)

Salah satu metode yang umum digunakan untuk menghitung Effect Size adalah Cohen's d, yang dihitung dari selisih rata-rata dua kelompok dibagi dengan deviasi standar gabungan

Berdasarkan serangkaian analisis statistik yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa metode Game Based Learning efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi awal siswa telah terbukti. Hasil uji Independent Samples t-Test menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada post-test, baik untuk kemampuan mengenal huruf maupun kosakata, dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05. Uji Paired Samples t-Test pada kelas eksperimen juga menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dari pre-test ke post-test dengan mean difference yang besar (-24,533 untuk mengenal huruf dan -26,000 untuk kosakata) dan nilai signifikansi 0,000 < 0,05

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, terbukti bahwa metode Game Based Learning memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengenal huruf pada siswa kelas II SDN 15 Bengkalis

Penggunaan metode Game Based Learning dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan kosakata siswa, yang merupakan fondasi penting bagi pengembangan kemampuan membaca dan menulis pada tahap selanjutnya. Dengan mengintegrasikan elemen permainan dalam pembelajaran literasi, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang tidak hanya efektif dari segi hasil, tetapi juga menyenangkan dan bermakna bagi siswa

KESIMPULAN DAN SARAN

Metode Game Based Learning dapat menjadi pendekatan inovatif yang mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Melalui permainan edukatif, siswa dapat lebih mudah memahami konsep huruf dan kosakata karena mereka belajar sambil bermain dalam suasana yang tidak menegangkan. Implikasi lainnya adalah perlunya guru untuk lebih kreatif dalam merancang media dan aktivitas pembelajaran yang menyesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik siswa kelas awal

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah memberikan bukti empiris yang kuat mengenai efektivitas metode Game Based Learning dalam meningkatkan kemampuan literasi awal siswa kelas II SDN 15 Bengkalis

Disarankan agar guru menggunakan metode Game Based Learning secara rutin, khususnya pada pembelajaran membaca awal, karena metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap huruf dan kosakata

DAFTAR PUSTAKA

1. Aini, F. N. (2018). Pengaruh Game Based Learning terhadap minat dan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS. Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE), 6(3).

2. Aoliyah, N. (2023). Penggunaan Teknik Game-Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah dan Dampaknya Terhadap Minat Belajar Siswa. Kala Manca: Jurnal Pendidikan Sejarah, 11(1), 31–36.

3. Farida, H., Ulfa, S., & Kuswandi, D. (2022). Pengembangan Mobile Game Based Learning Kosakata Bahasa Arab untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 7(1), 38.

4.Nurrahmah, S. F., Sumaryoto, S., & Restoeningroem, R. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar dan Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerita Fantasi. Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia, 4(2), 172–181.

5.Pratiwi, R., Yuhanna, Y., Sopiah, S., Habadi, N., Harahap, R., & Aminah, R. (2024). Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik melalui Metode Game Based Learning. Jurnal Pengabdian Sosial, 1(7), 592–596.

6. Subli, S. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Media Kartu Huruf Pada Siswa Kelas 1 SD N 166/IX Tanjung Lanjut Kecamatan Sekernan Kabupaten Muaro Jambi. Jurnal Ilmiah Dikdaya, 11(2), 323–330.

7. Sunardi, N. R., Surahmat, Z., Anirah, A., & Rahmaniar, R. (2025). Penerapan Metode Game Based Learning Melalui Media Baamboozle untuk Meningkatkan Kemampuan Kosa Kata Bahasa Inggris. Al-Irsyad: Journal of Education Science, 4(1), 49–60.

8. Tiningsih, E., Subandowo, M., & Rusmawati, R. D. (2020). Pengembangan Permainan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A. Jurnal Education And Development, 8(2), 399.