

## PENGUNAAN GAME BASED LEARNING DAN MEDIA DAY SPINNER DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS PESERTA DIDIK KELAS III SDK ROWOREKE 2

Maria Regina Tipa<sup>1</sup>, Yuliani Sepe Wangge<sup>2</sup>, Emilia Elisa Ja<sup>3</sup>, Sofia Rosita Jelita<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Flores, PGSD, Ende

\* Corresponding Email: [margintipa@gmail.com](mailto:margintipa@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji penggunaan media Day Spinner dalam pembelajaran Bahasa Inggris SDK Roworeke 2 sebagai bagian dari pendekatan Game Based Learning. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui penggunaan media day spinner dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris, mengetahui kemampuan kosa kata peserta didik, dan motivasi belajar peserta didik, serta mengukur efektivitas media day spinner sebagai media dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan mengukur kemampuan peserta didik melalui tes lisan dan keaktifan peserta didik di kelas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Game Based Learning dengan penggunaan media day spinner secara efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media tidak hanya meningkatkan kosa kata dalam Bahasa Inggris tetapi juga membantu peserta didik dalam keterampilan berkomunikasi yang menyenangkan dan bermakna. Selain daripada itu, penggunaan media day spinner menunjukkan peserta didik lebih antusias, cepat menghafal kosa kata, dan lebih percaya diri dalam berbicara. Meski terdapat beberapa tantangan dalam pelaksanaan namun manfaat yang diperoleh cukup signifikan sehingga metode ini layak untuk terus dikembangkan dalam pembelajaran Tingkat SD.

**Kata Kunci:** Bahasa Inggris, Game Based Learning, Day Spinner, Hasil Belajar, Pemahaman Peserta Didik.

### ABSTRACT

*This study examines the use of Day Spinner media in English learning at SDK Roworeke 2 as part of the Game Based Learning approach. This study was conducted with the aim of determining the use of day spinner media in improving students' understanding in learning English, determining students' vocabulary skills, and students' learning motivation, and measuring the effectiveness of day spinner media as a medium in learning. This study uses a qualitative method by measuring students' abilities through oral tests and student activity in class. The results of this study indicate that the implementation of Game Based Learning with the use of day spinner media effectively improves students' learning outcomes. The media not only improves English vocabulary but also helps students in fun and meaningful communication skills. In addition, the use of day spinner media shows that students are more enthusiastic, memorize vocabulary quickly, and are more confident in speaking. Although there are several challenges in implementation, the benefits obtained are quite significant so that this method is worthy of being continuously developed in elementary school learning.*

**Keywords:** English, Game Based Learning, Day Spinner, Learning Outcomes, Student Understanding.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah, melalui kegiatan pengajaran, bimbingan, pendampingan, dan latihan yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang. Pendidikan berperan penting dalam membekali setiap diri manusia agar menjadi pribadi yang terpelajar dan berwawasan luas.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal, berfungsi dan bertujuan sebagaimana yang terdapat dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 yaitu pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik sehingga menjadi manusia yang beriman dan bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang bertanggungjawab (UU No. 20:2003).

Pendidikan Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang dasar bagi peserta didik dalam menempuh pendidikan. Pendidikan di sekolah dasar mempunyai kontribusi dalam membangun dasar pengetahuan peserta didik untuk digunakan pada jenjang pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar harus berjalan optimal. Adapun aspek perkembangannya terdiri dari aspek kognitif, fisik motorik, serta sosial emosional, dan perkembangan Bahasa.

Mata pelajaran bahasa Inggris merupakan salah satu pembelajaran yang mengarah pada aspek perkembangan bahasa. Hal ini disebabkan oleh komunikasi antarbangsa memerlukan bahasa Inggris sebagai bahasa Internasional sehingga dalam pendidikan di Indonesia kemampuan bahasa Inggris merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik sejak awal. Dalam hal ini pembelajaran Bahasa Inggris diarahkan pada empat keterampilan antara lain: kemampuan mendengar (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan kemampuan menulis (*writing*).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada peserta didik kelas III SDK Roworeke 2 Kabupaten Ende ditemukan bahwa pembelajaran yang dilakukan masih dominan pada guru (*teacher centered*) dengan menggunakan model pembelajaran yang konvensional seperti metode ceramah. Hal ini membuat peserta didik secara individualistic dan membuat kurang partisipasi dalam pembelajaran. Dimana peserta didik hanya mendengarkan penjelasan guru, kurang memahami apa yang disampaikan guru, serta kurang terlibat secara aktif.

Berpijak pada masalah di atas, dalam proses pembelajaran penggunaan media sangat berpengaruh pada kemampuan dan keaktifan peserta didik. Pernyataan ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Masri et al (2018) yang mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mengurangi miskonsepsi peserta didik.

Eksplorasi media *Game Based Learning* (GBL) pendidik masih tergolong kurang untuk mengembangkannya begitupun sebaliknya peserta didik kurang mengeksplor penggunaan media dalam keterlibatannya dalam pembelajaran. Pendidik hanya menggunakan apa yang ada disekitar tanpa mengembangkannya. Observasi ini menyimpulkan bahwa permasalahannya adalah kurangnya pengembangan media pembelajaran yang kurang menarik bagi peserta didik.

*Day Spinner* atau permainan roda berputar yang mencantumkan nama-nama hari sesuai materi pembelajaran merupakan cara yang tepat untuk mendapatkan partisipasi kelas secara keseluruhan maupun individu. Bentuk partisipasi kelas dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif terlibat dalam pembelajaran. Dengan adanya media yang digunakan untuk menyampaikan materi, peserta didik akan mudah untuk memahami materi yang disampaikan guru dan merasakan pembelajaran yang menyenangkan.

Penggunaan media ini awalnya guru memberikan dan menjelaskan materi dan bagaimana cara melakukan permainan spin roda. Kemudian tiap peserta didik diminta untuk maju dan melakukan spin roda berputar. Selanjutnya peserta didik diminta untuk membacakan nama hari dalam bahasa Inggris dan keterangan hari tersebut sesuai dengan penunjuk dari arahan panah pada spin roda. Guru memberikan apresiasi dengan bertepuk tangan satu kelas. Media pembelajaran demikian sangat memungkinkan peserta didik untuk belajar bagaimana mengerjakan atau melakukan sesuatu (*learning to do*) mereka juga akan cenderung berpikir bagaimana cara menjelaskan sebuah keterangan dengan menggunakan bahasa sendiri. Dengan begitu peserta didik merasa keterlibatannya secara langsung aktif baik fisik, intelektual, emosional, dan social dalam proses pembelajaran.

## METODE PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian ini mengikuti model penelitian bersiklus yang mengacu pada desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart (Rafika, 2016) yaitu perencanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Setiap siklus pada penelitian tindakan kelas terdiri dari tahapan berikut: (1).perencanaan (*planing*), perencanaan dimaksudkan untuk menentukan fokus peristiwa yang perlu mendapat perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat perangkat-perangkat dan instrumen pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung. (2).Pelaksanaan tindakan (*acting*), tindakan pada prinsipnya merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan yang telah dibuat pada tahap persiapan. (3). Pengamatan (*observing*), kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat pada waktu tindakan sedang berlangsung. Pengamatan yang dimaksud adalah peneliti dan rekan teman (4). Refleksi, tahapan ini adalah tahap perenungan atas tindakan yang dilakukan. Refleksi ini dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang dilakukan, berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian dievaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDK Roworeke 2 yang berjumlah 14 orang peserta didik terdiri dari 4 orang laki-laki dan 10 orang perempuan. Data dikumpulkan dengan teknik tes, observasi, dan catatan lapangan. Data dianalisis dengan menghitung presentase ketuntasan klasikal setiap siklusnya untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa, digunakan indikator kinerja yakni jika 80% siswa telah mencapai ketuntasan maka penelitian dihentikan pada siklus tersebut.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan fokusnya pada materi *Day and Month* karena pemahaman siswa masih sangat rendah. Hal ini terlihat dari tes pemahaman pada saat melakukan pratindakan dimana dari 14 peserta didik hanya 9 orang yang memperoleh nilai di atas kriteria ketuntasan maksimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 70. Hal ini berarti dari 14 peserta didik terdapat 56% peserta didik tuntas dan 44% peserta didik yang belum mencapai ketuntasan. Hal ini belum sepenuhnya optimal sesuai yang diinginkan sehingga perlu menerapkan metode *Game Based Learning* dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman pada materi ini bagi siswa SDK Roworeke 2.

Sesuai prosedur dalam penelitian tindakan kelas ini proses penelitian di siklus 1 diawali dengan perencanaan. Dalam perencanaan hal-hal yang dilakukan peneliti antara lain:

1. Mendesain modul pembelajaran tentang *Day and Month* metode *Game Based Learning* dalam strategi pembelajaran
2. Menyiapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
3. Menyiapkan media pembelajaran
4. Menyiapkan soal tes
5. Menyiapkan lembar observasi guru dan peserta didik
6. Menyiapkan catatan lapangan

Setelah semua perencanaan dilakukan, maka dilanjutkan ke tahap selanjutnya yakni pelaksanaan tindakan. Pada proses tindakan, dalam penelitian ini, peneliti juga berperan sebagai observer yang mengobservasi jalannya proses pembelajaran. Tahapan-tahapan pembelajaran yang dilakukan guru pada proses tindakan terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Pada kegiatan awal, guru memulai dengan salam pembukaan, doa, absensi, dan ice breaking. Dalam kegiatan awal juga, guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti guru memberikan pemahaman awal sambil bertanya jawab kepada siswa tentang materi *Day and Month* yang meliputi (nama-nama hari dan nama-nama bulan dalam bahasa Inggris). Kemudian guru membagikan masing-masing peserta didik lembaran pretest untuk dikerjakan. Setelah peserta didik mengerjakan, masing-masing mempresentasikan laporan hasil kerjanya. Berdasarkan hasil laporan tersebut, guru memberikan peneguhan dan tes akhir untuk mengetahui pemahaman peserta didik tentang *Day and Month* setelah diterapkan metode *Game Based Learning*. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan memberikan kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari dan *ice breaking*.

Tabel 1. Model Pembelajaran GBL

No.	Model GBL	Tindakan Guru
1.	Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyapa dan mengucapkan salam</li> <li>- Meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa</li> <li>- Mengecek kehadiran</li> <li>- Pertanyaan pemantik mengenai materi</li> <li>- Menyampaikan tujuan pembelajaran</li> </ul>
2.	Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyampaikan materi tentang day and month</li> <li>- Memberikan contoh penyebutan nama hari dan bulan</li> <li>- Meminta peserta didik untuk mengulangi</li> </ul>
3.	Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bermain game dengan media spin roda berputar (day spinner)</li> <li>- Membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)</li> </ul>
4.	Refleksi	

Proses tindakan dilakukan bersamaan dengan observasi. Berdasarkan hasil observasi aktivitas peserta didik ditinjau dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup di siklus 1, diperoleh hasil sebesar 72% atau dalam kategori cukup berdasarkan

pedoman atau penilaian. Perolehan nilai ini sesuai dengan catatan lapangan observer, dimana pada fase melakukan aktivitas kerja soal, ada beberapa peserta didik yang kurang aktif dalam mengerjakan soal karena kurang memahami mengenai kosa kata nama hari dalam bahasa Inggris. Sehingga sangat sulit bagi peserta didik untuk mengerjakan dan membutuhkan waktu yang lama. Adapun hasil belajar peserta didik pada siklus 1 dan 2 dapat dilihat pada Tabel di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Belajar Peserta Didik

	Siklus I	Siklus II
Nilai Tertinggi	100	100
Nilai Terendah	65	65
Nilai Rata-Rata	81,25	88,42
Jumlah Peserta Didik Yang Tuntas	9	12
Jumlah Peserta Didik Yang Tidak Tuntas	5	2
Presentasi Ketuntasan	68%	88%
Presentasi Ketidaktuntasan	31%	10%

Berdasarkan siklus 1 diketahui dari 14 peserta didik terdapat 9 peserta didik yang mencapai ketuntasan dengan memperoleh presentase sebesar 69%. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan apabila merujuk pada data pratindakan. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini belum mencapai target. Indikator dalam penelitian ini sebesar 80% sehingga pencapaian ketuntasan sebesar 69% belum optimal sesuai yang diinginkan. Dengan demikian perlu dilakukan kembali tindakan pada siklus II.

Prosedur siklus II sama dengan siklus I yakni melalui tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Tahap tindakan siklus II, dilakukan dengan tahapan-tahapan pembelajaran dengan menerapkan metode *Game Based Learning* dan media berbentuk spin roda berputar. Kegiatan awal dilakukan dengan guru memulai pembelajaran dengan salam pembuka, doa, dan absensi.

Dalam kegiatan awal guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti, guru memberikan pemahaman awal sambil bertanya jawab pada siswa tentang materi *Day and Month* meliputi (nama-nama hari dan nama-nama bulan dalam bahasa Inggris). Kemudian guru menjelaskan cara bermain game menggunakan media pembelajaran. Setelah itu guru mengajak peserta didik untuk bermain menggunakan media. Berdasarkan pelaksanaan penggunaan media *Day Spinner* tersebut, guru memberikan peneguhan dan tes akhir untuk mengetahui pemahaman peserta didik mengenai materi *day and month* setelah diterapkan metode *Game Based Learning*. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan memberikan kesimpulan dan penguatan mengenai materi yang diterapkan. Pelaksanaan siklus II juga dilakukan observasi. Hasil observasi aktivitas siswa selama kegiatan belajar Bahasa Inggris dengan menerapkan metode *Game Based Learning* pada siklus II diperoleh hasil sebesar 95% atau dalam kategori sangat baik dalam pedoman acuan penilaian. Perolehan nilai ini sesuai dengan catatan lapangan observer, dimana pada fase melakukan aktivitas kerja soal, terlihat semua siswa terlibat aktif dalam mengerjakan soal dan tanpa kendala dalam memahami kosakata nama-nama hari dan nama-nama bulan dalam bahasa Inggris. Pada siklus II menunjukkan bahwa 12 dari 14

peserta didik telah mencapai ketuntasan dengan presentase 88%. Presentase tersebut mengalami peningkatan apabila dibandingkan dengan hasil yang dicapai pada siklus sebelumnya. Hal yang sama juga terlihat pada nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I rata-rata sebesar 81,25 dan meningkat 88,42 pada siklus II. Hal ini berarti pemahaman peserta didik mengenai materi day and month mengalami peningkatan pada siklus II setelah diterapkan metode *Game Based Learning* terjadi peningkatan ketuntasan belajar dari siklus sebelumnya sebesar 69% menjadi 88% pada siklus II. Sehingga tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya karena telah berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SDK Roworeke 2.



Gambar 1. Kegiatan Awal Oleh Tim peneliti



Gambar 2. Peserta Didik Mengerjakan Soal Pretest



Gambar 3. Media Pembelajaran Day Spinner





Gambar 4. Foto Bersama Peserta Didik Kelas III SDK Roworeke 2

## KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan kosakata dalam Bahasa Inggris pada peserta didik kelas III SDK Roworeke 2. Berdasarkan observasi dan Tindakan yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan metode *Game Based Learning*.

Secara umum, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Game Based Learning* dinilai dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan memahami dan menguasai kosa kata nama-nama hari dan bulan dalam bahasa Inggris, meningkatkan motivasi belajar, dan kepercayaan diri selama proses pembelajaran. Perubahan yang muncul saat proses pembelajaran berlangsung antara lain:

1. Peserta didik dapat mengenali nama hari dan nama bulan dalam bahasa Inggris.
2. Peserta didik dapat memahami penulisan nama hari dan nama bulan dalam bahasa Inggris
3. Peserta didik memahami pengucapan nama hari dan nama bulan dengan benar.
4. Meningkatnya skill daya ingat seperti *reading* (membaca) dengan benar, *listening* (mendengar) guru dengan baik, serta *writing* (menulis) sebuah kata atau kalimat dengan benar sesuai konyeks bahasan.
5. Peserta didik mampu menyebutkan minimal 5 nama hari dan 5 nama bulan dalam bahasa Inggris dengan baik dan benar.

## SARAN

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian dengan judul yang serupa atau sebagai referensi yang dapat digunakan untuk menerapkan media pembelajaran berupa media *day spinner*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Johnson, Elaine B., Contextual Teaching and Learning: Menjadikan Belajar Mengajar Mengasyikan dan Bermakna diterjemahkan oleh Chaedar Alwasilah. Bandung: MCL 2012.
- Sagala, S. (2007). *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*.
- Azzahra, A. N., & Ginting, N. (2024). Penerapan metode game-based learning dalam upaya

- meningkatkan motivasi belajar siswa kelas viii di SMP Muhammadiyah 4 medan helvetia. *Hikama tzu Journal Of Multidisciplin*, 2(1), 210-225.
- Nur, K., Muis, A., & Mulianti. (2023). Upaya meningkatkan keaktifan peserta didik mengikuti proses pembelajaran melalui Game Based Learning (GBL) di UPT SMA Negeri 1 Bone. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 576-582
- Apdoludin, Apdoludin, Reni Guswita, and Berlian Tina Orlanda. "Peningkatan Hasil Belajar Ips Menggunakan Media Roda Berputar di Kelas IV SDN 60/II Muara Bungo." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)* 3.01 (2022): 18-25.
- Astuti, I. A., Suyanto, S., & Sukoco, S. (2017). Penerapan Metode User Centered Design Pada Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Informasi Interaktif*, 2(1), 10-20
- Lestari, S., & Priyanto, A. (2023). Pengaruh pembelajaran berbasis game terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(4), 210-223. <https://doi.org/10.1234/jpp.2023.12.4.210>
- Murti, M., Jais, M., & Rahim, F. (2023). Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba. *Jurnal Kependidikan Media*, 12(3), 132-141.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh game-based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198-206.
- Johnson, Donna M., *Approaches to Research in Second Language Learning*, New York: Longman, 2000.
- Creswell, John, *Educational Research: Planning, Conducting, Evaluating Qualitative Quantitative Research, and and Third Edition*, Upper Saddle River, New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall, 2008.
- Sanjaya, Wina "Strategi Pembelajaran Berorientasi standar Pendidikan" Proses Jakarta-Kencana 2008.
- Richards, Jack C. dan Willy A. Renandya, *Methodology Language Teaching: An Anthology of Current Practice* New York: Cambridge University Press, 2002
- Masri, M. J., Humairah, N. A., & Sartika, D. (2018). Penerapan pendekatan kontekstual dengan simulasi Macromedia Flash untuk mereduksi miskonsepsi peserta didik. *Jurnal Fisika dan Pembelajarannya (PHYDAGOGIC)*, 1(1), 1-6. <https://doi.org/10.31605/phy.v1i1.181>
- Surahmat, Z., Sardi, A., & JN, M. F. (2023). A CHAPTER REVIEW: SELECTING LANGUAGE FOR WRITING:(The Handbook of MATERIALS Routledge Materials Development for Language Teaching-Routledge). *Al-Irsyad: Journal of Education Science*, 2(1), 15-24.
- Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Asawasowan, A., & Adipat, B. (2021). Engaging students in the learning process with game based learning: The fundamental concepts. *International Journal of Technology in Education (IJTE)*, 4(3), 542-552. <https://doi.org/10.46328/ijte.169>