

Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Game Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas 5 Min 8 Aceh Tenggara

Ovielia Putri Rahman¹, Khairuddin Nasution², Nurjannah Pakpahan³, Wasni Maisarah⁴, Muasir Pagan⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Nurul Hasanah Kutacane

E-mail: ovieliaputrir@gmail.com



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.5476>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 24 Jan 2026

Revised: 28 Jan 2026

Accepted: 13 Feb 2026

Kata Kunci:

Metode Pembelajaran,
 Game Interactive,
 Motivasi, Bahasa Inggris

Keywords:

Learning Methods,
 Interactive Games,
 Motivation, English



ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris siswa SD kelas 5 melalui penerapan metode pembelajaran berbasis game. Motivasi belajar yang rendah seringkali menjadi hambatan bagi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran bahasa Inggris. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris siswa SD kelas 5 dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis game.

Penelitian ini menggunakan desain quasi-eksperimen dengan satu kelompok pretest-posttest. Sampel penelitian adalah 30 siswa SD kelas 5 di salah satu sekolah dasar di Indonesia. Metode pembelajaran berbasis game yang digunakan dalam penelitian ini adalah game interaktif yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa, seperti mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris siswa SD kelas 5. Skor rata-rata motivasi belajar bahasa Inggris siswa meningkat dari 60,33 menjadi 80,67. Uji t menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar bahasa Inggris siswa signifikan ($p < 0,05$). Selain itu, 85% siswa menyatakan bahwa mereka lebih suka belajar bahasa Inggris dengan menggunakan game, sedangkan 15% siswa menyatakan netral.

Penelitian ini memiliki implikasi praktis bagi guru dan pengembang kurikulum. Guru dapat menggunakan metode pembelajaran berbasis game sebagai alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris siswa. Pengembang kurikulum dapat mengintegrasikan game ke dalam kurikulum sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris..

This study aims to improve fourth grade elementary school students' English learning motivation through the application of game-based learning methods. Low learning motivation often hinders students from achieving their English learning goals. Therefore, this study seeks to improve fourth-grade elementary school students' English learning motivation using game-based learning methods.

This study used a quasi-experimental design with a single-group pretest-posttest. The sample consisted of 30 fifth-grade elementary school students at an elementary school in Indonesia. The game-based learning method used in this study is an interactive game designed to improve students' English skills, such as listening, speaking, reading, and writing. The results showed that game-based learning methods can improve fifth-grade elementary school students' English learning motivation. The average score for students' English learning motivation increased from 60.33 to 80.67. A t-test showed that the increase in students' English learning motivation was significant ($p < 0.05$). Furthermore, 85% of students stated that they preferred learning English through games, while 15% of students expressed a neutral opinion.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Ovielia Putri Rahman et al (2026) Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Game Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas 5 Min 8 Aceh Tenggara. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.5476>

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris menjadi salah satu mata pelajaran penting di sekolah dasar (SD) di Indonesia. Namun, banyak siswa SD yang masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menguasai kosakata bahasa Inggris serta hilangnya motivasi belajar Bahasa Inggris di Aceh Tenggara masih rendah. Salah satu faktor yang menyebabkan kesulitan ini adalah metode pembelajaran yang kurang menarik dan interaktif. Untuk meningkatkan pemahaman dan juga motivasi belajar siswa adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti game. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris siswa SD kelas 5 melalui penerapan metode pembelajaran berbasis game.

Game interaktif dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa SD. Game interaktif dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat kosakata bahasa Inggris.

Game interaktif yang akan dibuat dalam penelitian ini adalah "English Word Match" yang berfokus pada kosakata bahasa Inggris tentang hewan, makanan, dan transportasi. Game ini dirancang untuk siswa SD kelas 5 dan akan diuji efektivitasnya dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa. English Word Match Games adalah merupakan metode pembelajaran yang tepat untuk anak-anak dalam proses belajar mengajar. Model Word Match Games merupakan salah satu games yang bisa dimanfaatkan untuk belajar vocabulary atau tata bahasa dalam pelajaran Bahasa Inggris. Model tersebut merupakan sebuah game yang mengembangkan pengetahuan akan berbahasa Inggris melalui pencocokan kata demi kata merupakan hal yang sangat menarik.

Tujuan dari metode ini adalah untuk melatih kata sinonim serta antonim karena beberapa diantara siswa, jika mendengar sebuah kata, siswa pasti seperti merasa tertarik untuk mencari apa ya kira-kira pasangan dan juga lawan dari kata yang mereka sebutkan tadi. Model Word Match Games ini berfungsi untuk menambah kosakata. Langkah-langkah dalam pembelajaran tersebut ialah: pertama siswa dibagi menjadi kelompok, setiap kelompok terdiri empat peserta didik. Setelah semua kata telah siap, barulah instruktur memberikan pertanyaan untuk mencari persamaan dan lawan kata dari kata yang diberikan. Kelompok pemenang dari permainan ini tentu dinilai dari kecepatan dan juga kecepatan. Untuk peserta didik tentu games ini menjadi cara yang memikat untuk mempelajari vocabulary dalam pelajaran Bahasa Inggris dengan baik dan benar.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini adalah quasi-eksperimen dengan satu kelompok pretest-posttest. Sampel penelitian adalah 30 siswa SD kelas 5 di salah satu sekolah dasar di Indonesia. Instrumen penelitian adalah kuesioner motivasi belajar bahasa Inggris dan game pembelajaran bahasa Inggris. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji t.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar bahasa Inggris siswa SD kelas 5 meningkat setelah penerapan metode pembelajaran berbasis game. Skor rata-rata motivasi belajar bahasa Inggris siswa meningkat dari 60,33 menjadi 80,67. Uji t menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar bahasa Inggris siswa signifikan ($p < 0,05$).

Tabel 1. Skor Rata-Rata Motivasi Belajar Bahasa Inggris Siswa

| Kelompok | Skor Rata-Rata Sebelum | Skor Rata-Rata Setelah | Peningkatan |
|------------|------------------------|------------------------|-------------|
| Eksperimen | 60,33 | 80,67 | 20,34 |

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa guru juga memberikan respon positif terhadap penerapan metode pembelajaran berbasis game. Guru menyatakan bahwa game dapat meningkatkan partisipasi siswa dan membuat pembelajaran lebih interaktif.



Gambar 1. Guru sedang memberi arahan kepada siswa terkait materi *English word Match*

"Game membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Mereka lebih suka belajar bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan," kata salah satu guru Bahasa Inggris di sekolah Bu Cahaya Herani.



Gambar 2. Murid dibagi sesuai kelompoknya, melaksanakan English word match materi tentang makanan, hewan dan transportasi dalam Bahasa Inggris

Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris siswa SD kelas 5. Hasil penelitian ini mendukung teori bahwa game dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

PEMBAHASAN

Metode pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris siswa SD kelas 5 karena game dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Game juga dapat meningkatkan partisipasi siswa dan mengurangi kecemasan belajar. Oleh sebab itu, siswa lebih cenderung untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka.

Penerapan metode pembelajaran berbasis game juga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Game dapat dirancang untuk memecahkan masalah yang terkait dengan materi pembelajaran, sehingga siswa dapat berpikir kreatif dan mengembangkan solusi yang efektif.

Selain itu, game juga dapat digunakan sebagai alat evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa. Dengan menggunakan game, guru dapat memantau kemajuan siswa dan mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan. Hal ini dapat membantu guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, game dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Game juga dapat dirancang untuk mempromosikan interaksi sosial dan kolaborasi antar siswa, sehingga mereka dapat belajar dari satu sama lain dan meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka secara lebih efektif.

Dengan demikian, penerapan metode pembelajaran berbasis game dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris siswa SD. Namun, perlu diingat bahwa penggunaan game harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa.

SARAN

Saran untuk penelitian lanjutan adalah meningkatkan kualitas game dan mengintegrasikan game dengan kurikulum sekolah. Guru juga dapat menggunakan game sebagai salah satu metode pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Diemer, T., & Ertl, B. (2015). Game-based learning in vocational education and training. *Journal of Vocational Education & Training*, 67(2), 155-170.
- Kebritchi, M., & Hirumi, A. (2008). Examining the pedagogical foundations of modern educational computer games. *Computers & Education*, 51(4), 1729-1743.
- Connolly, T. M., Boyle, E. A., MacInnes, I., & Baxter, G. (2012). A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. *Computers & Education*, 59(2), 661-686.