

## Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbasis Media *Crossword* Terhadap Minat Belajar di SMPN 20 Bandar Lampung

Agus Ananda<sup>1</sup>, Yunisca Nurmalisa<sup>2</sup>, Nurhayati Nurhayati<sup>3</sup>, Berchah Pitoewas<sup>4</sup>, Dian Permata Sari<sup>5</sup>

Universitas Lampung, Indonesia<sup>1-5</sup>

Email Korespondensi : [agusananda9376@gmail.com](mailto:agusananda9376@gmail.com)<sup>1</sup>, [yunisca.nurmalisa@fkip.unila.ac.id](mailto:yunisca.nurmalisa@fkip.unila.ac.id)<sup>2</sup>,

[nurhayati.1992@fkip.unila.ac.id](mailto:nurhayati.1992@fkip.unila.ac.id)<sup>3</sup>, [berchah.pitoewas@fkip.unila.ac.id](mailto:berchah.pitoewas@fkip.unila.ac.id)<sup>4</sup>, [dianpermatasari@fkip.unila.ac.id](mailto:dianpermatasari@fkip.unila.ac.id)<sup>5</sup>

Article received: 20 Maret 2026, Review process: 29 Maret 2026,

Article Accepted: 20 April 2026, Article published: 22 Mei 2026

### ABSTRACT

*This study was motivated by the low learning interest of students in Civic Education learning, which is still dominated by the use of textbooks and teacher oral explanations, while game-based learning media have not been optimally utilized. This study aims to analyze the effect of implementing the Game Based Learning model assisted by Crossword media on students' learning interest in Civic Education at SMP Negeri 20 Bandar Lampung. The research method used was a quantitative approach with a pre-experimental method. The research design used was a One Group Pretest-Posttest Design. Data were collected through tests and observations. The results showed an increase in the average score from 64.83 in the pretest to 77.20 in the posttest. The paired sample t-test results showed a significance value of  $0.000 < 0.05$ , indicating a significant effect. In addition, the N-Gain result of 0.37 was categorized as moderate. It can be concluded that the implementation of the Game Based Learning model assisted by Crossword media has an effect on students' learning interest.*

**Keywords:** *Game Based Learning, Crossword, Learning Interest*

### ABSTRAK

*Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang masih didominasi oleh penggunaan buku dan penjelasan lisan guru, sedangkan media pembelajaran berbasis permainan belum dimanfaatkan secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran Game Based Learning berbantuan media Crossword terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 20 Bandar Lampung. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode Pre-eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah One Group Pretest-Posttest Design. Data penelitian dikumpulkan melalui tes dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 64,83 pada pretest menjadi 77,20 pada posttest. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  yang berarti terdapat pengaruh signifikan. Selain itu, hasil uji N-Gain sebesar 0,37 berada pada kategori sedang. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model Game Based Learning berbasis media Crossword berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik.*

**Kata Kunci:** *Game Based Learning, Crossword, Minat Belajar*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang terencana untuk membantu individu mengembangkan potensi dirinya melalui kegiatan belajar. Dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 ayat (1) dinyatakan bahwa setiap warga negara berhak memperoleh pendidikan. Ketentuan ini menegaskan bahwa pendidikan merupakan hak mendasar yang harus dijamin oleh negara. Melalui pendidikan, setiap individu memiliki kesempatan untuk membekali diri dengan berbagai kemampuan yang dibutuhkan dalam kehidupan. Pelaksanaan pendidikan melibatkan berbagai unsur, mulai dari pendidik, peserta didik, sarana, hingga lingkungan belajar yang mendukung. Oleh karena itu, pendidikan menjadi fondasi penting dalam membentuk generasi yang siap menghadapi perkembangan zaman.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah minat belajar peserta didik.

Minat belajar merupakan kecenderungan peserta didik untuk memberikan perhatian, rasa senang, dan keterlibatan secara aktif dalam proses pembelajaran (Achru, 2019). Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih antusias dan berupaya memperoleh hasil belajar yang optimal (Mesra & Kuntarto, 2021).

Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 20 Bandar Lampung pada Agustus 2025, ditemukan bahwa minat belajar peserta didik masih rendah. Proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku dan penjelasan lisan guru, sedangkan media pembelajaran berbasis permainan belum dimanfaatkan secara optimal. Akibatnya, sebagian peserta didik kurang memperhatikan penjelasan guru dan belum terlibat aktif dalam pembelajaran.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar adalah model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis media *Crossword*. *Game Based Learning* merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik (Maulidina et al., 2018). Sementara itu, *Crossword* merupakan media teka-teki silang yang mendorong peserta didik untuk berpikir aktif dalam memahami materi pembelajaran (Zamani et al., 2021).

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *Game Based Learning* berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik. Aini (2018) menemukan bahwa *Game Based Learning* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Anita dan Ariani (2024) juga melaporkan bahwa model ini mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik. Selain itu, Widiana (2022) menunjukkan bahwa model

---

game based learning efektif meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut dilakukan pada mata pelajaran selain Pendidikan Pancasila, seperti Ekonomi dan Fisika. Penelitian yang secara khusus mengombinasikan model *Game Based Learning* dengan media *Crossword* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat SMP masih terbatas. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut.

Kebaruan (state of the art) penelitian ini terletak pada penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *Crossword* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Kombinasi model dan media tersebut diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menantang, dan bermakna.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Crossword* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 20 Bandar Lampung.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Pre-eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design* (Sugiono, 2022). Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 20 Bandar Lampung pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 20 Bandar Lampung. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu memilih satu kelas yang memiliki minat belajar relatif rendah untuk dijadikan kelas eksperimen dengan sampel kelas VIII B. Data penelitian dikumpulkan melalui Tes, observasi. Tes dilakukan untuk memperoleh gambaran pengetahuan mengenai proses pembelajaran dan untuk mengetahui bagaimana peningkatan setelah diberi perlakuan. Observasi digunakan untuk mengukur minat belajar peserta didik pada saat penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Crossword*. Instrumen penelitian berupa tes yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya serta uji analisis butir soal dan daya beda soal. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *paired sample t-test*, sedangkan besarnya peningkatan minat belajar dianalisis menggunakan uji *N-Gain*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Crossword* memberikan pengaruh signifikan terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 20 Bandar Lampung. Data hasil penelitian di uji menggunakan statistic

decriptive dapat disajikan dalam bentuk tabel. Data hasil *pretest* dan *posttest* minat belajar peserta didik dapat di tampilkan pada tabel berikut:

**Table : 1 Hasil Pre Test dan Post Test Kelas Eksperimen**

Keterangan	Pre test	Post test
Nilai tertinggi	88	94
Nilai terendah	41	53
Rata rata	64,83	77,20
Peserta didik	30	30

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah diterapkan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Crossword*. Pada pretest, nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik adalah 88 dan nilai terendah 41, dengan rata-rata sebesar 64,83. Setelah diberikan perlakuan, pada posttest nilai tertinggi meningkat menjadi 94 dan nilai terendah menjadi 53, dengan rata-rata sebesar 77,20.

Peningkatan nilai rata-rata dari 64,83 menjadi 77,20 menunjukkan adanya selisih sebesar 12,37 poin. Selain itu, kenaikan nilai minimum dan nilai maksimum menunjukkan bahwa peningkatan terjadi secara menyeluruh, tidak hanya pada sebagian peserta didik. Selanjutnya, hasil observasi minat belajar peserta didik selama penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Crossword* dapat jelaskan bahwa Merujuk pada 2 kelompok yang telah di observasi berkaitan mengenai minat belajar secara keseluruhan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran pendidikan pancasila berada pada dominan yang tinggi yaitu pada kelompok 1 11 butir kategori tinggi dan kelompok 2 11 butir dengan kategori tinggi dengan presentase 91,6% pada kelompok 1 dan 93,6% pada kelompok 2. Sehingga, dapat di simpulkan bawa kedua kelompok mempunyai kesamaan yang sama dalam pembelajaran pendidikan pancasila mengenai minat mereka dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov, diperoleh nilai signifikansi pretest sebesar 0,070 dan posttest sebesar 0,092. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,065 yang juga lebih besar dari 0,05, sehingga data dinyatakan homogen. Setelah memenuhi uji prasyarat analisis, dilakukan uji *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ . Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Crossword* terhadap minat belajar peserta didik. Selain itu, hasil uji N-Gain memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,37 yang termasuk dalam kategori sedang, sehingga menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran tersebut memiliki peningkatan yang sedang dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Peningkatan minat belajar peserta didik menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Crossword* mampu

---

menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan. Melalui kegiatan permainan, peserta didik menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan teka-teki silang, berdiskusi dengan teman, serta berusaha menemukan jawaban yang tepat. Kondisi ini membuat peserta didik lebih fokus, termotivasi, dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran hingga selesai.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Torrente (dalam Winatha & Setiawan, 2020) menjelaskan bahwa *game-based learning* merupakan penggunaan permainan dengan tujuan pendidikan yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran secara signifikan melalui pendekatan yang interaktif dan bermakna. Hasil penelitian ini juga mendukung pendapat Safari dalam Afrizal (2018) yang menjelaskan bahwa minat belajar tercermin dari adanya rasa senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *Crossword* terbukti mampu meningkatkan minat belajar peserta didik melalui penguatan keempat indikator tersebut. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Sucitra Risa Palupi & Hasan Suaedi (2025) yang menyatakan bahwa penerapan model *Game Based Learning* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Firoza Nur Aini (2018) yang menunjukkan bahwa *Game Based Learning* memberikan pengaruh signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian Izzatur Rifqah dan Sri Lestari Handayani (2025) menemukan bahwa penggunaan *Game Based Learning* mampu meningkatkan antusiasme dan minat belajar peserta didik. Berbagai temuan tersebut memperkuat bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *Crossword* merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Crossword* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII di SMP Negeri 20 Bandar Lampung. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata minat belajar peserta didik dari 64,83 pada saat pretest menjadi 77,20 pada saat posttest. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ , yang menandakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan. Selain itu, hasil uji N-Gain sebesar 0,37 termasuk dalam kategori sedang, sehingga menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran tersebut cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Crossword* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, model pembelajaran ini

---

dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menerapkan model ini pada materi, jenjang pendidikan, atau variabel lain guna memperoleh hasil yang lebih luas dan mendalam.

## DAFTAR RUJUKAN

- Achru, A. P. (2019). Pengembangan minat belajar dalam pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205–215.
- 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)*.
- Anita, & Ariani. (2024). Pengaruh game based learning terhadap pembelajaran fisika untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. *ANTHOR: Education and Learning Journal*.
- Mesra, P., & Kuntarto, E. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa di masa pandemi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3), 177–183.
- Palupi, S. R., & Suaedi, H. (2025). Model pembelajaran berbasis game based learning untuk meningkatkan motivasi belajar dan memfasilitasi pembelajaran aktif siswa kelas XI SMA Negeri 5 Jember. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 13123–13131.
- Rifqah, I., & Handayani, S. L. (2025). Pengaruh game-based learning berbantuan Educandy terhadap minat belajar peserta didik sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 479–491.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widiana, I. W. (2022). Game-based learning dan dampaknya terhadap peningkatan minat belajar dan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sains di sekolah dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10.
- 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.
- Zamani, P., Haghighi, S. B., & Ravanbakhsh, M. (2021). The use of crossword puzzles as an educational tool. *Journal of Advances in Medical Education & Professionalism*, 9(2), 102–110.