

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA *FLASH CARD* TERHADAP PENGUASAAN
KOSAKATA BARU MUATAN BAHASA INDONESIA KELAS III SD
GUGUS III MENGWI TAHUN AJARAN 2025/2026**

Oleh

Ni Putu Chandra Maharani, NIM 2211031078

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *flash card* terhadap penguasaan kosakata baru. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan rancangan *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas III SD Gugus III Mengwi tahun ajaran 2025/2026 sebanyak 301 orang. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *cluster random sampling*, sehingga diperoleh satu kelas sebagai kelompok eksperimen yaitu SD No. 4 Sading dan satu kelas sebagai kelompok kontrol yaitu SD No. 3 Sempidi. Metode pengumpulan data penelitian adalah metode tes tertulis jenis tes objektif tipe pilihan ganda. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial menggunakan uji-t. Hasil penelitian menemukan: (1) skor rata-rata peserta didik kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan yakni pre-test sebesar 51,38 dan post-test sebesar 88,38 yang berada pada kategori “baik”. (2) skor rata-rata peserta didik kelompok kontrol mengalami peningkatan, namun tidak sebesar kelompok eksperimen yakni pre-test sebesar 45,22 dan post-test sebesar 61,96 pada kategori “kurang”. (3) Hasil uji-t diperoleh $t_{\text{hitung}} = 19,19$ dan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan $dk = 51$ yakni 2,02. Hal ini menunjukkan $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ ($19,19 > 2,02$) sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya bahwa terdapat perbedaan yang signifikan penguasaan kosakata baru muatan Bahasa Indonesia antara kelompok peserta didik yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media *flash card* dengan kelompok peserta didik yang tidak dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media *flash card* pada kelas III SD Gugus III Mengwi. Disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *flash card* terhadap penguasaan kosakata baru muatan Bahasa Indonesia kelas III SD Gugus III Mengwi tahun ajaran 2025/2026. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan kajian ini dengan memperluas materi, jenjang, media pembelajaran, serta durasi perlakuan agar temuan menjadi lebih optimal dan aplikatif pada berbagai konteks pembelajaran.

Kata Kunci : *Game Based Learning*, *Flash Card*, Kosakata Baru, Bahasa Indonesia

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of implementing a Game-Based Learning model assisted with flash cards on the mastery of new vocabulary. This is a quasi-experimental study with a nonequivalent control group design. The study population was all 301 third-grade students of Elementary School Gugus III Mengwi in the 2025/2026 academic year. The study sample was determined using a cluster random sampling technique, resulting in one class as the experimental group (SD No. 4 Sading) and one class as the control group (SD No. 4). 3 Sempidi. The research data collection method is a written test method of multiple choice objective test type. The data obtained were analyzed using descriptive statistics and inferential statistics using the t-test. The results of the study found: (1) the average score of students in the experimental group experienced a significant increase, namely a pre-test of 51.38 and a post-test of 88.38 which is in the "good" category. (2) the average score of students in the control group experienced an increase, but not as large as the experimental group, namely a pre-test of 45.22 and a post-test of 61.96 in the "less" category. (3) The results of the t-test obtained t-count = 19.19 and t-table at a significance level of 5% with dk = 51, namely 2.02. This indicates that the calculated t-value > t-table ($19.19 > 2.02$), thus H_0 is rejected and H_1 is accepted. This means that there is a significant difference in mastery of new Indonesian vocabulary between the group of students taught using the game-based learning model with flash cards and the group of students not taught using the game-based learning model with flash cards in grade III of SD Gugus III Mengwi. It is concluded that there is a significant effect of the Game Based Learning model with flash cards on mastery of new Indonesian vocabulary in grade III of SD Gugus III Mengwi in the 2025/2026 academic year. Future research is expected to develop this study by expanding the material, levels, learning media, and duration of treatment so that the findings are more optimal and applicable in various learning contexts.

Keywords: *Game Based Learning, Flash Card, New Vocabulary, Indonesian Language*