

ABSTRAK

Dede Prayudha NIM 5191111004 : Penerapan Metode Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Menggunakan Media *Croosword Puzzle* Pada Mata Pelajaran Dasar - Dasar DPIB Untuk Meningkatkan Hasil dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. 2023

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa Dasar-dasar DPIB kelas X DPIB SMK Negeri 1 Lubuk Pakam tahun ajaran 2023/2024 belum sesuai dengan harapan sebab masih adanya siswa yang belum dapat mencapai nilai standar kelulusan yang ditetapkan sekolah yaitu 75, maka perlu adanya inovasi dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung dikelas, sehingga kecenderungan siswa untuk diam dan pasif akan berubah menjadi aktif dan siswa akan terangsang untuk ikut serta dalam kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru. Penelitian ini dilakukan dengan metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas) atau *Classroom Action Research* menggunakan empat komponen penelitian tindakan, yaitu Perencanaan (*plan*), Tindakan (*act*), Observasi (*observe*), Refleksi (*reflect*). Pada penelitian tindakan kelas ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas X program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah siswa sebanyak 34 siswa. Alat yang digunakan dalam mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah tes hasil-hasil belajar dapat dilihat dari aktivitas belajar siswa pada siklus I pertemuan 1 dan 2 yang dengan nilai rata-rata 71,10 sedangkan pada siklus II pertemuan 1 dan 2 terdapat peningkatan yang signifikan yaitu diperoleh dengan nilai rata-rata 82,87 maka dapat dilihat bahwa peningkatan yang terjadi antara siklus I dan siklus ke II. Dari hasil belajar siswa pada siklus I yang lulus dengan nilai rata-rata 73,53 sedangkan pada siklus II terdapat peningkatan yang signifikan yaitu diperoleh dengan nilai rata-rata 85,15 maka dapat dilihat bahwa peningkatan yang terjadi antara siklus I dan siklus ke II dilakukan perhitungan uji t maka diperoleh persentase peningkatan 15,7%. Hal ini membuktikan bahwa metode pembelajaran *Game Based Learning* menggunakan media *Croosword Puzzle* dapat meningkatkan hasil dan aktivitas belajar mata pelajaran dasar-dasar DPIB.

Kata Kunci: *Game Based Learning* (GBL), *Croosword Puzzle*, Hasil dan Aktivitas Belajar, Dasar-dasar DPIB, SMK Negeri 1 Lubuk Pakam

ABSTRACT

Dede Prayudha NIM: 5191111004 : *Application of the Game Based Learning (GBL) Learning Method Using Crossword Puzzle Media in the DPIB Basics Subject to Improve Learning Results and Activities for Class X Students, Modeling Design and Building Information at SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. Thesis. Faculty of Engineering Medan State University. 2023*

This study aims to determine Student learning outcomes Basics of DPIB class in class, so that students' tendencies to be silent and passive will change to become active and students will be stimulated to participate in learning activities provided by the teacher. This research was carried out using the PTK (Classroom Action Research) method or Classroom Action Research. uses four components of action research, namely Planning, Action, Observation, Reflection. In this class of action research, the research subjects are class X students of the Modeling and Building Information Design skills program at SMK Negeri 1 Lubuk Pakam 2023/2024 academic year with a total of 34 students. The tool used to collect data in this research is a test of learning outcomes which can be seen from student learning activities in cycle I, meetings 1 and 2, with an average score of 71.10, while in cycle II, meetings 1 and 2, there was a significant increase, namely obtained with an average value of 82.87, it can be seen that an increase occurred between cycle I and cycle II. From the learning results of students in cycle I who passed with an average score of 73.53, while in cycle II there was a significant increase, namely obtained with an average score of 85.15, it can be seen that the improvement that occurred between cycle I and cycle II was carried out. t test calculations then obtained a percentage increase of 15.7%. This proves that the game based learning method using crossword puzzle media can improve learning outcomes and activities in DPIB basics subjects.

keywords: Game Based Learning (GBL), Croosword Puzzle, Learning Results and Activities, DPIB Basics, SMK Negeri 1 Lubuk Pakam