

ABSTRAK

Ribka Permata Sari Simamora. NIM 5213111030: Penerapan Metode Pembelajaran *Game Based Learning* Menggunakan Media *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Konstruksi dan Perumahan Siswa Kelas X TKP SMK Negeri 14 Medan. Skripsi. Fakultas Teknik – Universitas Negeri Medan. 2025

Penelitian merupakan cara untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM), termasuk di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Namun, hasil belajar pada pembelajaran Dasar-Dasar Teknik Konstruksi dan Perumahan siswa kelas X TKP SMK Negeri 14 Medan menunjukkan masih belum optimalnya pembelajaran yang dilakukan. Hal ini diakibatkan karena metode penyampaian materi dalam pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah atau pembelajaran langsung yang lebih berfokus pada guru dan terlalu cepatnya guru memberikan penjelasan kepada siswa yang memiliki daya tangkap siswa yang berbeda, sehingga menyebabkan ketertinggalan pada saat pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning* menggunakan media *Crossword Puzzle* di kelas X TKP SMK Negeri 14 Medan Tahun Ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus, dimana disetiap siklus memiliki 2 kali pertemuan, yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pokok bahasan penelitian adalah murid kelas X TKP yang berjumlah 26 siswa. Data yang dikerjakan kemudian dikompilasi menggunakan instrumen tes berbentuk pilihan berganda disetiap siklusnya. Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Rata-rata yang diperoleh pada siklus I adalah 67,23 dan siklus II adalah 82, dan terjadi peningkatan sebesar 42,32% antara hasil belajar siklus I dan siklus II. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning* menggunakan media *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Dasar-Dasar Teknik Konstruksi dan Perumahan. Dalam proses pembelajaran dengan metode pembelajaran *Game Based Learning* dapat melatih kerjasama, diskusi, daya ingat serta dapat meningkatkan rasa tanggung jawab pada tiap individu siswa terhadap keberhasilan kelompoknya.

Kata Kunci: *Game Based Learning* (GBL), *Crossword Puzzle*, Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Hasil Belajar

ABSTRACT

Ribka Permata Sari Simamora. NIM 5213111030: *Implementation of Game Based Learning Method Using Crossword Puzzle Media to Improve Learning Outcomes of Basic Construction and Housing Engineering Subjects for Grade X TKP Students of State Vocational High School 14 Medan. Thesis. Faculty of Engineering – State University of Medan. 2025*

Research is a way to improve the quality of Human Resources (HR), including in Vocational High Schools (SMK). However, the learning outcomes in the Basics of Construction and Housing Engineering learning of class X TKP students of SMK Negeri 14 Medan show that the learning carried out is still not optimal. This is because the method of delivering material in learning is carried out using the lecture method or direct learning which focuses more on the teacher and the teacher gives explanations too quickly to students who have different student comprehension abilities, resulting in lags during learning. This study aims to improve student learning outcomes through the application of the Game Based Learning learning method using the Croosword Puzzle media in class X TKP SMK Negeri 14 Medan in the 2024/2025 Academic Year. This study uses a quantitative approach with a Classroom Action Research (CAR) design which is carried out in 2 cycles, where each cycle has 2 meetings, consisting of the planning, implementation, observation and reflection stages. The subject of the research is class X TKP students totaling 26 students. The data that is worked on is then compiled using a multiple-choice test instrument in each cycle. The conclusion of the study shows that the application of the Game Based Learning method can improve student learning outcomes. The average obtained in cycle I was 67.23 and cycle II was 82, and there was an increase of 42.32% between the learning outcomes of cycle I and cycle II. Based on the results of this study, it can be concluded that the application of the Game Based Learning method using the Croosword Puzzle media can improve student learning outcomes in learning the Basics of Construction and Housing Engineering. In the learning process with the game based learning method, it can train cooperation, discussion, memory and can increase the sense of responsibility of each individual student for the success of their group.

Keywords: Game Based Learning (GBL), Crossword Puzzle, Classroom Action Research (PTK), Learning Outcomes