



**PENGARUH MODEL *GAMES BASED LEARNING* BERBANTUAN ALAT
PERAGA ROMERE TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Oleh:

MIFTAHUL JANNAH

134211017

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KOMPUTER DAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NGUDI WALUYO**

2025



**PENGARUH MODEL *GAMES BASED LEARNING* BERBANTUAN ALAT
PERAGA ROMERE TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana

Oleh:

MIFTAHUL JANNAH

134211017

PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KOMPUTER DAN PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NGUDI WALUYO

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Berjudul:

**PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING*
BERBANTUAN ALAT PERAGA ROMERE TERHADAP
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

Disusun Oleh :

MIFTAHUL JANNAH

134211017

PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KOMPUTER DAN PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NGUDI WALUYO

Telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing serta telah diperkenankan untuk

Diujikan

Ungaran, 21 Maret 2025

Dosen Pembimbing



Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd

NIDN. 0631039001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Berjudul:

**PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN ALAT PERAGA
ROMERE TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

Disusun Oleh:

MIFTAHUL JANNAH

134211017

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Komputer dan Pendidikan, Universitas Ngudi Waluyo Pada:

Hari : Senin

Tanggal : 24 Maret 2025

Tim Penguji:

Ketua Penguji

Zulmi Roestika Rini S.Pd, M.Pd.

NIDN : 0605089002

Penguji I

Ela Suryani S.Pd, M.Pd.

NIDN : 0616039201

Penguji II

Anni Malihatul Hawa S.Pd, M.Pd.

NIDN : 0631039001



Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Anni Malihatul Hawa S.Pd, M.Pd.

NIDN : 0631039001

PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Miftahul Jannah

NIM : 134211017

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Komputer dan Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi yang berjudul "**PENGARUH MODEL *GAMES BASED LEARNING* BERBANTUAN ALAT PERAGA ROMERE TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**" adalah karya tulis asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik apapun di Perguruan Tinggi manapun.
2. Skripsi ini merupakan ide dan hasil karya murni saya yang dibimbing dan dibantu oleh tim pembimbing serta narasumber. skripsi ini tidak memuat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan kembali secara tertulis dicantumkan dalam naskah sebagai acuan dengan menyebut nama pengarang dan judul aslinya serta dicantumkan dalam daftar pustaka.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran di dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh dan sanksi lain sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Ngudi waluyo.

Ungaran, 24 maret 2025

Penulis



Miftahul jannah

KESEDIAAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Miftahul Jannah

NIM : 134211017

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Komputer dan Pendidikan

Jenis Karya Ilmiah : Skripsi

Judul : Pengaruh Model *Games Based Learning* Berbantuan Alat Peraga Romere terhadap Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya setuju untuk:

1. Memberikan hak bebas royalti/pemberian dana kepada Universitas Ngudi Waluyo atas penulisan karya ilmiah saya, demi pengembangan disiplin ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak untuk menyimpulkan dan mempublikasikan, tanpa meminta lagi persetujuan dari saya selama mencantumkan nama saya sebagai pembuat karya tulis ilmiah ini.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Universitas Ngudi Waluyo, dan semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atau pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Ungaran, 24 Maret 2024

Penulis

Miftahul Jannah

NIM. 134211017

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya..." -

Q.S Al Baqarah: 286

"Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan." -Q.S Al Insyirah: 5

PERSEMBAHAN

1. Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar hingga akhir.
2. Terima kasih kepada kedua orang tua saya terutama ibu saya Nurjanah yang senantiasa mendoakan saya, memberikan dukungan baik dalam bentuk materi maupun motivasi, serta memberikan semangat dan nasihat dalam proses menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Dosen pembimbing saya, Ibu Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd., terima kasih atas bimbingan, nasihat, motivasi, dan selalu meluangkan waktu disela kesibukan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Segenap pihak terkait yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan semangat, membantu dan mendampingi saya.

Universitas Ngudi Waluyo
Program Studi PGSD, Fakultas Komputer dan Pendidikan
Skripsi. 24 Maret 2025
Miftahul Jannah
134211017

**PENGARUH MODEL *GAMES BASED LEARNING* BERBANTUAN ALAT
PERAGA ROMERE TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
SEKOLAH DASAR**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *Games Based Learning* berbantuan alat peraga Romere terhadap keaktifan belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis metode eksperimen yaitu *Quasi Experimental Design* dengan bentuk desain *Nonquivalent Control Group*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SDN Langensari 02 Ungaran Barat, siswa kelas III A (sebagai kelas kontrol) dan siswa kelas III B (sebagai kelas eksperimen). Teknik analisis data yang digunakan adalah Uji normalitas, uji homogenitas, Uji *Independent Sample T-Test*, dan Uji *Regresi Linier Sederhana*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Adanya pengaruh penggunaan model *Games Based Learning* berbantuan alat peraga Romere terhadap keaktifan belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil Uji *Regresi Linear Sederhana* dengan nilai *sig*-nya kurang dari 0,05 yaitu $0,001 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dalam penerapan model *Game Based Learning* berbantuan alat peraga Romere terhadap keaktifan belajar siswa,

Kata kunci : Keaktifan belajar , *Games Based Learning*, Romere

Ngudi Waluyo University
PGSD Study Program, Faculty of Computers and Education
Final Project, 24 March 2025
Miftahul Jannah
134211017

**THE INFLUENCE OF GAMES BASED LEARNING MODEL ASSISTED BY
ROMERE TEACHING AIDS ON ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS'
LEARNING ACTIVITY**

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Game Based Learning model assisted by Romere teaching aids on student learning activity. This study uses a quantitative approach with an experimental method type, namely Quasi Experimental Design with a Non-equivalent Control Group design form. The population in this study were all students of SDN Langensari 02 Ungaran Barat, students of class III A (as a control class) and students of class III B (as an experimental class). The data collection technique used was non-test, in the form of questionnaires (questionnaire sheets), observations (observation sheets), unstructured interviews (interview sheets), and documentation (photos/pictures). The data analysis technique used was the Independent Sample T-Test, and the Simple Linear Regression Test. The results of this study indicate that there is an effect of using the Game Based Learning model assisted by Romere teaching aids on student learning activity. This can be proven from the results of the Simple Linear Regression Test with a sig value of less than 0.05, namely $0.001 < 0.05$. So it can be concluded that there is an influence in the application of the Game Based Learning model assisted by Romere teaching aids on student learning activity. The results of the simple linear regression test also show the value of R square or $R^2 = 0.401 = 40.1\%$ which means that the variable of the Game Based Learning learning model assisted by Romere teaching aids affects the variable of learning activity by 40.1% and the rest is influenced by other variables.

Keywords: *Game Based Learning, learning activity, Romere*

PRAKATA

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga Laporan Tugas Akhir dengan judul “Pengaruh Model *Games Based Learning* berbantuan Alat Peraga Romere terhadap Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar” ini dapat disusun dengan sebaik mungkin.

Penyusunan laporan penelitian ini dilaksanakan sebagai pemenuhan kewajiban menyelesaikan tugas akhir untuk dapat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan S1 di Universitas Ngudi Waluyo. Kelancaran Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada segenap pihak yang telah membantu:

1. Prof Dr. Subyantoro, M Hum., selaku Rektor Universitas Ngudi Waluyo yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menimba ilmu di Universitas Ngudi Waluyo.
2. Bapak Iwan Setiawan Wibisono, S.T., M.Kom., selaku Dekan Fakultas Komputer dan Pendidikan yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian.
3. Ibu Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd. selaku Kaprodi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar sekaligus dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan mengarahkan peneliti dalam penyusunan Tugas Akhir ini dengan baik, serta selalu mendukung peneliti untuk tetap semangat dalam menyelesaikan pendidikan.
4. Segenap Dosen S1 PGSD Universitas Ngudi Waluyo yang telah memberikan

bekal ilmu, bimbingan, motivasi, bahkan menginspirasi untuk menjadi pendidik yang berkualitas.

5. Bapak Mohamad Ali Munawwir S.Pd., M.Si., selaku Kepala Sekolah SD Negeri Langensari 02 yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian.
6. Wali kelas III SD Negeri Langensari 02 Ibu Mia Aulia Vikayatri S.Pd. dan juga Ibu Evi Nur Aini S.Pd., yang telah membantu dan membimbing Peneliti selama melaksanakan penelitian di Sekolah.
7. Para siswa kelas III SD Negeri Langensari 02 yang telah bekerja sama dalam penelitian.
8. Kedua Orang tua saya yang tersayang terutama pintu surgaku, ibu saya Nur janah yang senantiasa mendoakan saya, memberikan dukungan baik dalam bentuk materi maupun motivasi, serta memberikan semangat dan nasihat dalam proses menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Cinta pertama saya, Almarhum bapak saya Abdul Choliq, meski pada akhirnya saya berproses tanpa dukungan bapak tapi dengan setulus hati skripsi ini saya persembahkan untuk bapak yang selalu saya rindukan.
10. Untuk Kakakku Muhammad Sulton Ibrahim dan Istrinya Sri Noviani, terima kasih telah menjadi penyemangat untuk penulis, memberikan dukungan baik materi maupun non materi.
11. Sahabat-sahabat saya tercinta dan tersayang Eni, Desi dan Riya yang telah membantu, mendukung, menghibur dan mendengarkan segala keluh kesah yang dirasa serta selalu memberikan semangat kepada penulis selama

perkuliahan hingga waktu penulisan tugas akhir.

12. Teman seperjuangan saya Nurul Latifah, terima karna sudah berjuang bersama selama proses penulisan tugas akhir ini. Terima kasih karna sudah menjadi partner terbaik dalam penulisan tugas akhir ini mulai dari bimbingan, penyusunan proposal, pengurusan berkas seminar/ workshop, proses olah data, persiapan sidang hingga pengurusan berkas wisuda.
13. Teman-teman S1 PGSD Angkatan 2021 yang telah memberikan pengalaman dan pembelajaran selama dibangku perkuliahan.

Demikian prakata dan ucapan terima kasih yang dapat disampaikan penulis. Penulis berharap semoga bantuan dan dukungan yang telah diberikan mendapat pahala dan hikmah dari Tuhan Yang Maha Esa, dan dalam Penyusunan Tugas Akhir ini tentu terdapat kekurangan oleh sebab itu, kritik dan saran yang membangun diharapkan dapat menjadi perbaikan bagi penulis. semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan pembacanya.

Ungaran, 24 Maret 2025

Penulis

Miftahul Jannah

DAFTAR ISI

SAMPUL LUAR.....	i
SAMPUL DALAM.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	v
KESEDIAAN PUBLIKASI.....	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK.....	viii
PRAKATA.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Rumusan masalah.....	8
1.3 Tujuan penelitian.....	8
1.4 Manfaat penelitian.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Kajian relevan.....	11
2.2 kerangka teoritis.....	23
2.3 Kerangka Berpikir.....	40
2.4 Hipotesis Penelitian.....	43
2.5 Profil Mitra.....	43
BAB III METODE PENELITIAN.....	47
3.1 Desain Penelitian.....	47

3.2 Populasi dan Sampel	49
3.3 Variabel Penelitian	49
3.4 Teknik dan Instrumen Penelitian.....	50
3.5 Teknik Analisis Data	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	72
4.1 Perbedaan Penggunaan Model <i>Games Based Learning</i> Berbatuan Alat Peraga Romere Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar	72
4.2 Pengaruh Penggunaan Model <i>Games Based Learning</i> Berbatuan Alat Peraga Romere Terhadap Keaktifan Belajar Siswa	75
BAB V PENUTUP	81
5.1 Kesimpulan	81
5.2 Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN.....	86

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Observasi Awal Keaktifan Belajar Siswa	5
Tabel 1. 2 Data Keaktifan Belajar	9
Tabel 1. 3 Kriteria Penilaian Keaktifan Belajar Error! Bookmark not defined. ...	11
Tabel 3. 1 Desain Penelitian.....	54
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Keaktifan Belajar	56
Tabel 3. 3 Kriteria Penilaian Angket	57
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Observasi Keaktifan	57
Tabel 3. 5 Kriteria Skor Keaktifan Belajar	58
Tabel 3. 6 Kriteria Skor Observasi Keaktifan.....	58
Tabel 3. 7 Hasil Observasi Keaktifan Belajar.....	58
Tabel 3. 8 Kisi-kisi Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran	59
Tabel 3. 9 Kriteria Skor Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran	60
Tabel 3. 10 Kriteria Tingkat Keberhasilan Keterlaksanaan Pembelajaran	61
Tabel 3. 11 Koefisien Validitas Butir Pertanyaan.....	62
Tabel 3. 12 Hasil Uji Validitas.....	62
Tabel 3. 13 Kriteria Reliabilitas	65
Tabel 3. 14 Hasil Uji Reliabilitas.....	65
Tabel 3. 15 Indikator Tingkat Kesukaran	66
Tabel 3. 16 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	66
Tabel 3. 17 Klasifikasi Daya Beda.....	68
Tabel 3. 18 Hasil Daya Pembeda Dari Soal.....	69
Tabel 3. 19 Hasil Uji Normalitas	71
Tabel 3. 20 Hasil Uji Homogenitas.....	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Observasi Pra-Penelitian	95
Lampiran 2 Jawaban dan Hasil Observasi Pra-Penelitian.....	97
Lampiran 3 Hasil Wawancara	99
Lampiran 4 Lembar Validator.....	101
Lampiran 5 Kisi-kisi Lembar Observasi Studi Pendahuluan	103
Lampiran 6 Lembar Observasi Studi Pendahuluan.....	104
Lampiran 7 Rubrik Penilaian Lembar Observasi Studi Pendahuluan.....	102
Lampiran 8 Jawaban dan Hasil Observasi Studi Pendahuluan	105
Lampiran 9 Kisi-kisi Angket Studi Pendahuluan.....	108
Lampiran 10 Lembar Angket Studi Pendahuluan.....	109
Lampiran 11 Rubrik Penilaian Lembar Angket Studi Pendahuluan.....	111
Lampiran 12 Jawaban dan Hasil Angket Studi Pendahuluan	113
Lampiran 13 Lembar Validator.....	116
Lampiran 14 Kisi-kisi Angket Uji Coba	118
Lampiran 15 Lembar Angket Uji Coba	119
Lampiran 16 Rubrik Penilaian Lembar Angket Uji Coba	122
Lampiran 17 Jawaban dan Hasil Lembar Angket Uji Coba	126
Lampiran 18 Lembar Validator.....	130
Lampiran 19 Hasil Olah Data Uji Validitas dan Reliabilitas.....	132
Lampiran 20 Hasil Analisis Taraf Sukar dan Daya Beda	134
Lampiran 21 Kisi-kisi Lembar Observasi Keaktifan Belajar.....	137
Lampiran 22 Lembar Observasi Keaktifan Belajar	138
Lampiran 23 Rubrik Penilaian Lembar Observasi Keaktifan	140
Lampiran 24 Jawaban dan Hasil Lembar Observasi Keaktifan Belajar	144
Lampiran 25 Lembar Validator.....	149
Lampiran 26 Kisi-kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran.....	151
Lampiran 27 Lembar Observasi Keterlaksanaan pembelajaran.....	152
Lampiran 28 Rubrik Penilaian Lembar Observasi Keterlaksanaan pembelajaran.....	154
Lampiran 29 Hasil Lembar Observasi Keterlaksanaan pembelajaran	157
Lampiran 30 Lembar Validator.....	159
Lampiran 31 Kisi-kisi Angket <i>Pretest Postest</i>	161
Lampiran 32 Lembar Angket <i>Pretest Postest</i>	162
Lampiran 33 Rubrik Penilaian Lembar Angket <i>Pretest Postest</i>	166
Lampiran 34 Jawaban dan Hasil lembar angket <i>Pretest postest</i>	169
Lampiran 35 Perbandingan Nilai Kelas Kontrol dan Kelas <i>Eksperiment</i>	173
Lampiran 36 Hasil <i>Output</i> Analisis Data	175
Lampiran 37 RPP	179
Lampiran 38 Lembar Validator.....	198
Lampiran 39 Surat Ijin Penelitian	200
Lampiran 40 Sertifikat HKI	201
Lampiran 41 EC	202
Lampiran 42 LKPD.....	203
Lampiran 43 Dokumentasi.....	216

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Lembar Angket Studi Pendahuluan Siswa	4
Gambar 1.2 Alat Peraga Romere.....	10
Gambar 2.3 Kerangka Berpikir	41