

Universitas Ngudi Waluyo  
Program Studi PGSD, Fakultas Komputer dan Pendidikan  
Skripsi  
Juwita Dwi Arum  
134191010

## **PENGARUH GAME BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA DADU CERITA TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SISWA SEKOLAH DASAR**

### **ABSTRAK**

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya pemahaman konsep siswa kelas V SDN Pangengudang ini berdasarkan dengan data soal pemahaman konsep pada studi pendahuluan dan angket proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Game Based Learning* berbantuan media dadu cerita terhadap pemahaman konsep siswa sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu (quasi eksperimen research). Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa SD Negeri Pangengudang, kemudian sampel penelitiannya adalah kelas VA dan VB SD Negeri Pangengudang. Teknik pengumpulan data berupa teknik tes (pretest, posttest) dan teknik non tes (observasi, dokumentasi, angket dan wawancara tak terstruktur). Teknik analisis data dengan uji normalitas, uji homogenitas, uji independent sample t- test dan uji regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan : (1) Terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam hal pemahaman konsep dibuktikan dengan taraf signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar  $0,019 < 0,05$  menggunakan uji independent sample t-test. (2) Terdapat pengaruh penggunaan model *Game Based Learning* berbantuan media dadu cerita terhadap pemahaman konsep siswa hal ini dibuktikan dengan uji regresi dengan  $t \text{ hitung} = 6,929 > t \text{ tabel} = 2120$  dan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  menggunakan uji regresi linear sederhana. Kesimpulan penelitian yaitu penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media dadu cerita berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa sekolah dasar.

**Kata Kunci:** game based learning, media dadu cerita, pemahaman konsep