



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

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mmemperoleh Gelar Sarjana

**Disusun oleh:**

**Juwita Dwi Arum (134191010)**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS KOMPUTER DAN PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NGUDI WALUYO**

**2025**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

Skripsi berjudul:

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

**DASAR**

Oleh:

**Juwita Dwi Arum**

**134191010**

**PROGRAM STUDI SI PENDIDIKAN GURU SEOLAH DASAR  
FAKULTAS KOMPUTER DAN PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NGUDI WALUYO**

Telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing serta telah diperkenankan untuk  
diujikan

Ungaran, 15 Juli 2025

Pembimbing Utama



Kartika Yuni Purwanti, S.Pd., M.Pd

NIDN. 0623069201

**HALAMAN PENGESAHAN**

Skripsi berjudul:  
**PENGARUH GAME BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA DADU CERITA  
TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SISWA SEKOLAH DASAR**

Disusun oleh:  
**JUWITA DWI ARUM**  
134191010

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Program SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Komputer dan Pendidikan Universitas Ngudi Waluyo pada:  
Hari : Selasa  
Tanggal : 26 Agustus 2025

**Tim Penguji**  
**Ketua Penguji**

Zulmi Roestika Rini S.Pd., M.Pd  
NIDN. 0605089002

Penguji 1

Dr. Lisa Viridanti Putra S.Pd., M.Pd  
NIDN. 0606088901

Penguji 2

Kartika Yuni Purwanti S.Pd., M.Pd  
NIDN. 0623069201

Dekan Fakultas Komputer dan  
Pendidikan

  


Iwan Setiawan Wibisono, S.T M.Kom  
NIDN. 0614077901.

Ketua Program Studi

  

Anni Malihatul Hawa S.Pd., M.Pd  
NIDN. 0631039001

## PERNYATAAN ORISINILITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Juwita Dwi Arum

NIM : 134191010

Program Studi/Fakultas : S1 PGSD/ Fakultas Komputer dan Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi yang berjudul "PENGARUH *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA DADU CERITA TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SISWA SEKOLAH DASAR" adalah karya tulis asli dan belum pernah diajukan untu 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 dan narasumber.
3. Skripsi ini tidak memuat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan kecuali secara tertulis dicantumkan dalam naskah sebagai acuan dengan menyebut nama pengarang dan judul aslinya serta dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran 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, 7 juli 2025

  
METERAI TEMPEL  
53731AMX39442008  
Juwita Dwi Arum

## KESEDIAAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Juwita Dwi Arum  
NIM : 134191010  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Komputer dan Pendidikan  
Jenis Karya Ilmiah : Skripsi  
Judul Skripsi : Pengaruh *Game Based Learning* Berbantuan Media Dadu  
Cerita Berbantuan Media Dadu Cerita Terhadap  
Pemahaman Konsep 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/mempublikasikan, tanpa meminta lagi persetujuan dari saya selama mencantumkan nama saya sebagai pembuat karya ilmiah ini.
3. Bersedia dan menjamin untu menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak UNIVERSITAS NGUDI WALUYO, dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Ungaran, 7 Juli 2025



Juwita Dwi Arum

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

*“Barangsiapa yang menempuh satu jalan untuk mendapatkan ilmu, maka Allah memudahkan baginya jalan menuju surga.”*

**(HR.Muslim:2699)**

### **PERSEMBAHAN**

1. Bapak dan Ibu yang selalu membimbing, memberi semangat, melantunkan doa, dan memberi materi sebagai motivasi dan semangat saya untuk menyelesaikan tugas akhir.
2. Segenap keluarga, dan rekan yang telah membantu dan mendampingi saya dalam menyelesaikan tugas akhir.

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.

PGSD Study Program,  
Faculty of Computers and Education  
Final Project  
Juwita Dwi Arum  
134191010

***THE EFFECT OF GAME BASED LEARNING ASSISTED BY STORY DICE ON THE  
CONCEPTUAL UNDERSTANDING OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS***

***ABSTRACT***

*The background of this study is the low concept understanding of fifth grade students of SDN Pangengudang based on data on concept understanding questions in preliminary studies and questionnaires of the learning process. The purpose of this study is to determine the effect of Game Based Learning using story dice on students' understanding of concepts in elementary school. The research design is quasi-experimental. The sampling technique used was purposive sampling. The population in this study is all students at SD Negeri Pangengudang, and the sample is classes VA and VB at SD Negeri Pangengudang. Data collection techniques include test techniques (pretest, posttest) and non test techniques (observation, documentation, questionnaires and unstructured interviews). Data analysis techniques with normality test, homogeneity test, independent sample t-test and simple linear regression test.. The results of the study show that: (1) There is a significant difference between the control and experimental classes in terms of concept understanding, as evidenced by the significance level (Sig. (2-tailed)) of  $0.019 < 0.05$  using an independent sample t-test. (2) There is an effect of using the Game Based Learning model with a story dice media on students' understanding of the concept, as proven by the regression test with  $t\text{-ratio} = 6.929 > t\text{-table} = 2.120$  and a significance level of  $0.000 < 0.05$  using the simple linear regression test. The conclusion of the study is that the implementation of the Game Based Learning model with the help of a story dice media affects the understanding of concepts of elementary school students.*

*Keywords: game based learning, story dice, conceptual understanding*

## PRAKATA

Penulis skripsi ini mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kemampuan kepada peneliti untuk menyelesaikan “Pengaruh *Game Based Learning* Berbantuan Media Dadu Cerita Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar”. Skripsi ini ditulis untuk Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Ngudi Waluyo dan diperhitungkan untuk gelar Sarjana Pendidikan.

Beberapa orang dan pihak telah memungkinkan untuk melakukan penelitian ini. Saya menghargai bantuan dari:

1. Rektor Universitas Ngudi Waluyo, Prof. Dr. Subyantoro, M.Hum., yang telah memungkinkan saya mendapatkan pendidikan yang baik dan lulus sarjana di sini.
2. Dekan Fakultas Komputer dan Pendidikan Universitas Ngudi Waluyo adalah Iwan Setiawan Wibisono, S.T., M.Kom.
3. Kepala Program Studi S1 PGSD Universitas Ngudi Waluyo yang telah dipimpin oleh Ibu Anni Malihatul Hawa S.Pd., M.Pd.
4. Penelitian ini tidak akan terwujud tanpa motivasi, nasihat, saran, solusi, dan petunjuk yang diberikan oleh Ibu Kartika Yuni Purwanti, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing.
5. Terima kasih kepada seluruh pengajar program S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Komputer dan Pendidikan Universitas Ngudi Waluyo.
6. Ibu Sayidatul Muzakiyah, S.Pd. selaku kepala sekolah SD Negeri Pangengudang yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian..
7. Ibu Yuly Sri Winarsih, S.Pd. selaku guru kelas VA dan Ibu Bangun Ariyati S. Pd selaku guru kelas VB SD Negeri Pangengudang yang telah membantu peneliti melaksanakan penelitian.
8. Orang tua yang telah membantu dalam banyak hal sehingga studi S1 PGSD Fakultas Ilmu Komputer dan Ilmu Pendidikan Universitas Ngudi Waluyo telah berjalan dengan baik.

9. Segenap keluarga yang telah mendukung dan mendampingi penulis dalam menyelesaikan skripsi.
10. Teman-teman satu angkatan yang telah mendukung kesuksesan penulis.
11. Sahabat saya Liza, Nanda, Cicik, Erys yang selalu memberikan semangat dalam menyelesaikan penelitian ini.

## DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	1
HALAMAN PENGESAHAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
ABSTRAK.....	7
<i>ABSTRACT</i> .....	8
PRAKATA.....	9
DAFTAR ISI.....	11
DAFTAR TABEL.....	13
DAFTAR GAMBAR.....	14
DAFTAR LAMPIRAN.....	15
BAB I.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PENDAHULUAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.2 Rumusan Masalah.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.3 Tujuan Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.4 Manfaat Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB II.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
TINJAUAN PUSTAKA.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1 Kajian Relevan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2 Kerangka Teoritis.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.1 <i>Game Based Learning</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.2 Media Pembelajaran Dadu Cerita....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.3 Penerapan <i>Game Based Learning</i> berbantuan Media Dadu Cerita	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
2.2.4 Pemahaman Konsep.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3 Kerangka Berpikir.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4 Hipotesis Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB III.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
METODE PENELITIAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1 Desain Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2 Populasi dan Sampel.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3 Variabel Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.5 Teknik Analisis Data.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

3.6 Uji Hipotesis .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.6.1 Uji Independent Sample T-Test .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.6.2 Uji Regresi Linier Sederhana .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB IV .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1 Perbedaan Perbedaan Pemahaman Konsep dengan Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan Media Dadu Cerita Siswa Sekolah Dasar	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2 Pengaruh <i>Game Based Learning</i> berbantuan Media Dadu Cerita terhadap Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3 Keterbatasan Peneliti.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB V.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PENUTUP.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.1 Kesimpulan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.2 Saran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR PUSTAKA .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR TABEL

- Tabel 1.1 Data Pemahaman Konsep Siswa..... **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 1.2 Data Angket Proses Pembelajaran ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 2.1 Sintaks *Game Based Learning*..... **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3.1 Desain Penelitian ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3.2 Jumlah Sampel Siswa ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3.3 Kisi-kisi Tes Pemahaman Konsep ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3.4 Kisi-kisi observasi Keterlaksanaan Pembelajaran **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3.5 Skala Likert..... **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Pemahaman Konsep Siswa **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3.7 Koefisien validitas butir soal ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3.8 Uji Validitas Soal..... **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3.9 Klarifikasi nilai reliabilitas butir soal .... **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3.10 Uji Reliabilitas soal..... **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 11 Indeks tingkat kesukaran..... **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3.12 Klarifikasi daya pembeda ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3.13 Uji Daya Pembeda Soal ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3.14 Uji Normalitas..... **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3.15 Uji Homogenitas ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4.1 Hasil Post-Test Perbandingan Rata-rata Pemahaman Konsep Siswa **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4.2 Hasil Rata-rata Angket Pemahaman Konsep Siswa **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4.3 Hasil Uji Independent Sample T Test .... **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4.4 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4.5 Uji Regresi Linier Sederhana *Model Summary* **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4.6 Hasil Angket Proses Keterlaksanaan Pembelajaran **Error! Bookmark not defined.**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media Dadu Cerita .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Soal Studi Pendahuluan ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 2. Hasil Nilai Studi Pendahuluan..... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 3 Hasil Data Studi Pendahuluan ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 4 Angket Studi Pendahuluan ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 5 Hasil Angket Studi Pendahuluan ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 6 Soal Uji Coba Instrumen ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 7 Hasil Uji Coba Instrumen ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 8 Hasil Output Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Uji Coba **Error!  
Bookmark not defined.**
- Lampiran 9 Hasil Output Uji Analisis ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 10 Soal Pretest/Posttest..... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 11 Hasil Nilai Pretest dan Posttest..... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 12 Hasil Nilai Pretest dan Posttest Siswa **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 13 Angket Pemahaman Konsep..... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 14 Lembar Jawaban Angket Proses Keterlaksanaan Pembelajaran Siswa **Error!  
Bookmark not defined.**
- Lampiran 15 Hasil Angket Proses Keterlaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen (VB)  
..... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 16 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 17 LKPD..... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 18 Logbook..... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 19 Media..... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 20 Surat Ijin Melakukan Penelitian ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 21 Surat Ijin Telah Melakukan Penelitian **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 22 EC ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 23 Dokumentasi.....

