



## LAPORAN BIMBINGAN TA/SKRIPSI UNIVERSITAS NGUDI WALUYO

Jl. Diponegoro No 186 Gedanganak - Ungaran Timur, Kab. Semarang - Jawa Tengah  
Email: ngudiwaluyo@unw.ac.id, Telp: Telp. ( 024 ) 6925408 & Fax. ( 024 ) -6925408

Nomor Induk Mahasiswa : 134191010  
Nama Mahasiswa : **JUWITA DWI ARUM**  
Ketua Program Studi : **Dr. Lisa Virdinarti Putra, S. Pd., M.Pd.**  
Dosen Pembimbing (1) : **Kartika Yuni Purwanti, M.Pd.**  
Dosen Pembimbing (2) : **Kartika Yuni Purwanti, M.Pd.**  
Judul Ta/Skripsi : **Pengaruh Game Based Learning Berbantuan Media Dadu Cerita Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar**

**Abstrak :** Kemampuan pemahaman konsep adalah kemampuan peserta didik dalam memahami dan menerapkan suatu konsep secara fleksibel, efisien, dan juga tepat. Pemahaman konsep adalah kemampuan menangkap pengertian-pengertian seperti mampu mengungkapkan suatu materi yang disajikan ke dalam bentuk yang lebih dipahami, mampu memberikan interpretasi dan mampu mengaplikasikannya. Pemahaman konsep merupakan tingkat kemampuan yang diharapkan siswa mampu memahami arti dari konsep, situasi, serta fakta yang diketahuinya.

Pemahaman konsep diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan atau menyatakan sesuatu dengan caranya sendiri tentang pengetahuan yang pernah diterimanya. Pendefinisian dari suatu masalah yang dikaji dan disusun oleh perkataan sendiri". Berdasarkan definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep peserta didik adalah kemampuan peserta didik dalam memahami, menerangkan suatu hal tentang suatu konsep yang diperoleh dari pengetahuan yang dipelajarinya dengan caranya sendiri. Pembelajaran IPS merupakan suatu pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa yang berkaitan dengan isu sosial yang berhubungan dengan masyarakat. Menurut Fitria Carli (2019) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan penyederhanaan dari disiplin ilmu-ilmu sosial serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis untuk tujuan pendidikan. IPS di tingkat sekolah pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga Negara yang baik yang menguasai pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan menjadi warga Negara yang baik.

IPS di sekolah pada dasarnya bertujuan mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara yang baik (good citizenship). Sebagai warga negara yang baik, peserta didik harus menguasai pengetahuan (knowledge), keterampilan (skills), sikap dan nilai (attitude dan values) yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah pribadi maupun sosial serta dapat mengambil keputusan untuk berpartisipasi dalam kegiatan masyarakat di tingkat lokal, regional, maupun global. Program

pembelajaran IPS harus mampu memberikan pengalaman-pengalaman belajar yang berorientasi pada aktivitas belajar peserta didik, Pelibatan peserta didik dalam aktivitas belajar agar mereka memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam lingkungan belajar yang dibuat sebagaimana realitas yang sesungguhnya.

Tujuan pendidikan IPS menurut Gross dalam Al Muchtar (2001) adalah mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang baik dalam masyarakat yang demokratis. Anderson dan Krathwohl dalam Gunawan, dkk . 2016 mengemukakan, "... dalam bentuk pengetahuan ini menggabungkan 7 proses 2 kognitif, antara lain: menafsirkan (interpreting), mengidentifikasi (exemplifying), mengklasifikasi (classifying), meringkas (summarizing), menarik inferensi/merumuskan (inferring), membandingkan (comparing), serta menjelaskan (explaining).

Dari data soal pemahaman konsep pada studi pendahuluan dan angket proses pembelajaran bahwa hasil pemahaman konsep siswa kelas V di SDN Pangengudang tergolong masih rendah.

Dari data soal pemahaman konsep siswa kelas VA Dan VB di SDN Pangengudang, berikut rincian rata-rata dari siswa.

Tabel 1.1 Data Pemahaman Konsep Siswa

No Indikator	VA	VB	Rata-rata
1 Menafsirkan	41,25%	38,75%	40%
2 Mengidentifikasi	47,5%	40%	43,75%
3 Mengklasifikasi	45%	37,5%	41,25%
4 Meringkas	38,75%	36,25%	37,5%
5 Menarik inferensi	42,5%	40%	41,25%
6 Membandingkan	43,75%	38,75%	41,25%
7 Menjelaskan	41,25%	38,75%	40%
Rata-rata	42,86%	38,57%	

Berdasarkan hasil data soal pemahaman konsep diatas yang telah diperoleh menunjukkan bahwa nilai proses kognitif menafsirkan sebesar 40%; mengidentifikasi sebesar 43,75%; mengklasifikasi sebesar 41,25%; meringkas sebesar 37,5%; menarik inferensi sebesar 41,25%; membandingkan sebesar 41,25%; menjelaskan sebesar 40%. Dan rata-rata dari tiap kelas menunjukkan hasil 42,86% untuk kelas VA dan 38,86% untuk kelas VB.

Data angket proses pembelajaran siswa kelas V SDN Pangengudang, dalam angket berisi pernyataan mengenai indikator pemahaman konsep, model pembelajaran, dan media yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Berikut rincian rata-rata dari angket siswa kelas V SDN Pangengudang.

Tabel 1.2 Data Angket Proses Pembelajaran

Kelas	Indikator	Pemahaman Konsep	Model Pembelajaran	Media Pembelajaran
VA	42,86%	47%	48%	
VB	38,86%	42%	44%	
Jumlah	81,72%	89%	92%	
Rata-rata	40,86%	44,5%	46%	

Berdasarkan data angket diatas diketahui bahwa rata-rata pada siswa kelas VA pada pernyataan pemahaman konsep sebesar 42,86%; model

pembelajaran sebesar 47%; dan media pembelajaran 48%. Sedangkan pada siswa kelas VB pada pernyataan pemahaman konsep sebesar 38,86%; model pembelajaran sebesar 42%; dan media pembelajaran sebesar 44%.

Rendahnya tingkat pemahaman konsep pada siswa diakibatkan oleh pelaksanaan model pembelajaran yang kurang inovatif dan penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif dalam menarik perhatian siswa. Kemungkinan indikator pengetahuan akan terpenuhi lebih tinggi ketika siswa telah menguasai suatu konsep karena mereka dapat menjelaskannya dengan istilah mereka sendiri dan membuat hubungan antar konsep yang mirip.

Game Based Learning mengacu pada permainan yang sebenarnya di dalam kelas untuk meningkatkan pengalaman belajar mengajar. Pada game based learning guru dapat menggunakan video game untuk menarik dan memotivasi siswa. Gamification mengacu pada penggunaan elemen desain game ke dalam konteks non game. Simulasi adalah cara di mana siswa dapat melakukan eksperimen, memvariasikan variabel input, mengamati dan merefleksikan hasilnya (Ramadhan dan Ujaja, 2021).

Model pembelajaran game based learning sangat jarang atau bahkan tidak pernah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Panggudang, model pembelajaran game based learning jarang digunakan karena membutuhkan waktu yang sangat lama.

Menurut Mahnun (2012), media adalah alat yang digunakan dalam pendidikan karena sebagai sarana penyalur pesan dan informasi dari sumber aslinya kepada audiens yang dituju. Penggabungan media pembelajaran ke dalam kelas telah terbukti mempermudah proses pengajaran. Menurut Surayya (2012), media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang diberikan guna mencapai tujuan pembelajaran yang dimaksud. Penggunaan media dalam pendidikan dapat mempersingkat proses pendidikan dan mempersingkat waktu belajar.

Untuk bermain dadu cerita kita harus membuat papan soal yang berisi tentang materi yang akan diajarkan kepada peserta didik. Untuk cara penggunaan media ini adalah siswa melemparkan dadu kemudian dilihat dadu yang didapatkan nomor berapa, kemudian siswa harus menjawab setiap soal pada papan dadu sesuai dengan nomor yang didapatkan. Sehingga pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran Game Based Learning berbantuan media dadu cerita untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar.

Tanggal Pengajuan : 25/07/2024 13:03:56

Tanggal Acc Judul : 05/08/2024 12:20:59

Tanggal Selesai Proposal : 22/07/2025 11:28:07

Tanggal Selesai TA/Skripsi : 28/07/2025 14:13:45

No	Hari/Tgl	Keterangan	Dosen/Mhs
<b>BIMBINGAN JUDUL</b>			
1	Kamis,25/07/2024 13:15:02	pada saat melakukan bimbingan judul untuk skripsi saya sedikit mengalami kesulitan dalam memperoleh judul, tetapi dosen pembimbing saya mengarahkan beberapa opsi untuk referensi saya dalam menemukan judul, hingga pada ahirnyasaya mendapatkan judul skripsi yang baik yaitu "Pengaruh Game Based Learning Berbantuan Media Dadu Cerita Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar"	JUWITA DWI ARUM
2	Jumat,26/07/2024 10:25:07	setelah mendapatkan judul yang baik saya diarahkan dalam pengerjaan membuat proposal yang benar	JUWITA DWI ARUM
3	Sabtu,27/07/2024 20:33:10	saya diarahkan dalam langkah-langkah membuat proposal yang baik dan benar	JUWITA DWI ARUM
4	Senin,29/07/2024 16:34:43	dalam membuat skripsi saya diberikan beberapa referensi oleh dosen pembimbing supaya bisa lebih baik dalam pengerjaan skripsi	JUWITA DWI ARUM
5	Jumat,02/08/2024 13:15:54	dalam pengerjaan saya selalu menyampaikan terhadap dosen pembimbing agar tidak terjadi kesalahan dalam menafsirkan komunikasi.	JUWITA DWI ARUM
<b>BIMBINGAN PROPOSAL</b>			
6	Rabu,07/08/2024 10:12:25	dalam bimbingan proposal saya mulai per bab supaya ketika ada kesalahan bisa segera saya perbaiki agar sesuai urutan	JUWITA DWI ARUM
7	Selasa,22/07/2025 11:22:45	revisi judul sesuai dengan perbaikan yang disampaikan ya selanjutnya silahkan buat bab 1	Kartika Yuni Purwanti, M.Pd.
8	Jumat,09/08/2024 09:28:40	pada Bab 1 mengenal latar belakang saya diarahkan mengapa saya mengambil judul tersebut. Kemudian diarahkan untuk membuat latar belakang yang sesuai prosedur.	JUWITA DWI ARUM
9	Selasa,22/07/2025 11:24:14	perbaiki latar belakang, tambahkan data relevan sesuai dengan topik, lakukan studi pendahuluan ke sekolah	Kartika Yuni Purwanti, M.Pd.

10	Minggu,11/08/2024 12:36:50	di bab 2 saya mengajukan tentang teori-teori yang menjadi landasan penelitian ini. Penjelasan mengenai konsep-konsep kunci yang relevan dengan penelitian ini akan diuraikan dalam bagian ini. Selain itu,di bab ini juga membahas studi terdahulu yang relevan untuk memperkuat landasan teoritis penelitian ini. Pemilihan teori-teori yang mendukung hipotesis penelitian menjadi fokus utama dalam bab dua ini. Dalam penjelasan teori-teori yang dipilih, bab ini juga menjelaskan kaitannya dengan kerangka konseptual yang dikembangkan.	JUWITA DWI ARUM
11	Selasa,22/07/2025 11:25:59	perbaiki bab 2, cek kembali kajian relevan, pastikan ada 10 jurnal nasional dan 3 jurnal internasional cek kembali setiap variabel pastikan ada sintaks atau indikator	Kartika Yuni Purwanti, M.Pd.
12	Senin,12/08/2024 11:53:39	pada proposal saya disarankan untuk menambahkan jurnal internasional	JUWITA DWI ARUM
13	Selasa,22/07/2025 11:26:11	cek lagi di bagian kajian relevan ya	Kartika Yuni Purwanti, M.Pd.
14	Selasa,22/07/2025 07:32:29	saya disarankan untuk mengembangkan media yang digunakan dalam penelitian.	JUWITA DWI ARUM
15	Selasa,22/07/2025 11:27:00	buat media sesuai judul/ topik jangan lupa menambahkan indikator soal-soal pemahaman konsep dalam media	Kartika Yuni Purwanti, M.Pd.
16	Selasa,22/07/2025 07:37:16	saya diarahkan untuk memperbaiki jurnal nasional yang sesuai dengan judul (game based learning, game based learning terhadap pemahaman konsep atau media dadu terhadap pemahaman konsep) minimal 10 jurnal nasional dan 3 jurnal internasional.	JUWITA DWI ARUM
17	Selasa,22/07/2025 11:27:57	cek ulang kajian relevan, pastikan jurnal relevan dengan topik ACC sidang proposal, buat PPT maksimal 10 slide semoga lancar di sidang ya	Kartika Yuni Purwanti, M.Pd.
<b>BIMBINGAN TA/SKRIPSI</b>			

18	Sabtu,26/07/2025 16:53:49	bimbingan media yang digunakan. Saya disarankan untuk menggunakan bahan yang awet untuk media yang digunakan, bisa menggunakan kayu/dilaminating.	JUWITA DWI ARUM
19	Senin,28/07/2025 14:10:10	perbaiki media sesuai masukan ya, setelah ini segera untuk validasi instrumen	Kartika Yuni Purwanti, M.Pd.
20	Sabtu,26/07/2025 16:57:53	pada bab 2 saya disarankan untuk memperbaiki tabel pada kerangka berpikir dan menyesuaikan sesuai dengan rumusan masalah, tujuan dan hipotesis.	JUWITA DWI ARUM
21	Senin,28/07/2025 14:10:54	cek kembali kerangka berpikir, sesuaikan dengan rumusan masalah, tujuan dan hipotesis penelitian	Kartika Yuni Purwanti, M.Pd.
22	Sabtu,26/07/2025 17:03:00	Pada bab 3 bagian desain penelitian saya disarankan untuk menambahkan desain yang digunakan yaitu kuasi eksperimen dan memperbaiki tabel pada desain penelitian.	JUWITA DWI ARUM
23	Senin,28/07/2025 14:11:17	cek ulang bab 3, segera ajukan EC dan lengkapi dokumen yang akan digunakan untuk penelitian	Kartika Yuni Purwanti, M.Pd.
24	Sabtu,26/07/2025 19:49:39	Pada bab IV bagian hasil penelitian saya disarankan untuk menambahkan rekapan observasi keterlaksanaan pembelajaran pada 3 pertemuan di 2 kelas.	JUWITA DWI ARUM
25	Senin,28/07/2025 14:11:43	tambahkan rekapan observasi keterlaksanaan pembelajaran di bab 4	Kartika Yuni Purwanti, M.Pd.
26	Sabtu,26/07/2025 19:59:34	disarankan untuk memperbaiki penulisan kutipan yang diambil pada daftar pustaka	JUWITA DWI ARUM
27	Senin,28/07/2025 14:12:08	cek kembali penulisan kutipan, pastikan sudah ada sitasi dosen, 10 jurnal nasional dan 3 jurnal internasional	Kartika Yuni Purwanti, M.Pd.
28	Sabtu,26/07/2025 20:00:30	Bimbingan Lampiran	JUWITA DWI ARUM

29	Senin, 28/07/2025 14:13:39	perbaiki lampiran, urutkan mulai dr studi pendahuluan sampai dokumentasi jangan lupa buat artikel dan submit ke jurnal ya ACC sidang skripsi persiapkan syarat untuk sidang skripsi semoga diberi kelancaran dalam sidang	Kartika Yuni Purwanti, M.Pd.
----	-------------------------------	---	---------------------------------

Mengetahui,  
Ketua Program Studi

  
Dr. Lisa Viridharti Putra, S. Pd., M.Pd.  
(NIDN: 0606088901)

Semarang, 26 Agustus 2025

  
JUWITA DWI ARUM  
(NIM: 134191010)

Dosen Pembimbing (1)

  
Kartika Yuni Purwanti, M.Pd.  
(NIDN: 0623069201)

Dosen Pembimbing (2)

  
Kartika Yuni Purwanti, M.Pd.  
(NIDN: 0623069201)