

Universitas Ngudi Waluyo
PGSD
Fakultas Komputer dan Pendidikan
Skripsi
Maharani Lintang Corneasari
131201035

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAMES BASED LEARNING*
BERBANTUAN KARCEPIN TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP
SISWA KELAS 2 SD

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan rendahnya partisipasi aktif dan pemahaman konsep siswa kelas 2 SD Mardi Rahayu 02 dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi perkalian. Hasil observasi, wawancara dengan guru, dan analisis lembar jawaban siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi dan soal-soal matematika, terutama dalam penguasaan konsep dasar perkalian. Kondisi tersebut menuntut adanya inovasi model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara efektif. Oleh karena itu, peneliti mengusulkan penerapan model pembelajaran *Games Based Learning* dengan media Karcepin yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain pre-test dan post-test yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang mendapatkan pembelajaran berbasis *Games Based Learning* dengan media Karcepin dan kelompok kontrol yang menerima pembelajaran konvensional. Data dianalisis menggunakan persentase peningkatan hasil belajar serta uji statistik perbandingan rata-rata skor pre-test dan post-test untuk mengetahui adanya perbedaan signifikan.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep secara signifikan pada kelompok eksperimen. Rata-rata skor pre-test kelompok eksperimen adalah 54,2 dan meningkat menjadi 82,6 pada post-test, sedangkan kelompok kontrol hanya meningkat dari 53,7 menjadi 68,1. Uji t menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05, yang berarti model pembelajaran *Games Based Learning* dengan media Karcepin memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap pemahaman konsep siswa. Selain itu, model ini juga berhasil meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran.

Penelitian ini memberikan manfaat praktis sebagai acuan bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan untuk meningkatkan pemahaman matematika siswa. Hasil penelitian juga

diharapkan memotivasi sekolah dalam menerapkan model pembelajaran kreatif demi meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat dasar.

Kata Kunci: model *Games Based Learning*, pemahaman konsep, pemahaman konsep, pembelajaran berbasis permainan, pendidikan dasar.

Universitas Ngudi Waluyo
PGSD Faculty of Computer Science and
Final Project
Maharani Lintang Corneasari
131201035

THE EFFECT OF THE GAMES BASED LEARNING MODEL ASSISTED BY
KARCEPUN ON CONCEPT UNDRSTANDING IN SECOND GRADE
ELEMENTARY STUDENTS

ABSTRACT

This study is motivated by the issue of low student participation and conceptual understanding among second-grade students at SD Mardi Rahayu 02 in mathematics learning. Observations, interviews with teachers, and analysis of students' answer sheets revealed that most students still face difficulties in understanding the material and solving mathematical problems, particularly regarding conceptual understanding of basic multiplication. This situation demands innovation in instructional models that can enhance student engagement and understanding. As an alternative solution, the researcher proposes the implementation of a Games-Based Learning model supported by Karcepun media to create a more enjoyable, interactive, and effective learning atmosphere.

This research utilized a quantitative method with a pre-test and post-test design involving two groups: the experimental group and the control group. Data analysis was conducted using the percentage increase in learning outcomes and by comparing the mean scores of the pre-test and post-test. The analysis showed a significant improvement in the experimental group after the application of the Games-Based Learning model assisted by Karcepun media, with the average post-test score rising from 54.2 to 82.6. In contrast, the control group showed a smaller increase, with the average post-test score rising from 53.7 to 68.1. The t-test yielded a significance value of less than 0.05, indicating a positive and significant effect of the Games-Based Learning model on students' conceptual understanding.

This study provides practical benefits as a reference for teachers in developing innovative and engaging teaching strategies and assists students in improving their ability to comprehend mathematical concepts. Furthermore, the results of this study are expected to encourage schools to further develop creative and effective learning practices at the elementary education level.

Keywords: *Games-Based Learning model, concept understanding, problem-solving, game-based learning, elementary education*