

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 : 131201035
Nama Mahasiswa : MAHARANI LINTANG CARNEASARI
Ketua Program Studi : Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.
Pembimbing (1) : Dr. Lisa Virdinarti Putra, S. Pd., M.Pd.
Pembimbing (2) : Dr. Lisa Virdinarti Putra, S. Pd., M.Pd.
Judul Ta/Skripsi : PENGARUH MODEL GAMES BASED LEARNING BERBANTUAN
KARCEPIN TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SISWA KELAS 2 SD

Abstrak :

Pendidikan merupakan proses yang penting dalam perkembangan individu dan masyarakat. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pendidikan berasal dari kata "didik," yang berarti proses atau cara mendidik. Ki Hajar Dewantara, Bapak Pendidikan Nasional Indonesia, menganggap pendidikan sebagai hak dasar yang harus dimiliki oleh setiap anak. Tujuan dari pendidikan adalah untuk membantu anak-anak mencapai keselamatan dan kebahagiaan sebagai manusia serta sebagai anggota masyarakat. Pendidikan bertujuan untuk membentuk karakter, memperkaya pengetahuan, serta meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan oleh individu untuk berkembang dan berkontribusi kepada masyarakat.

Namun, dalam pelaksanaannya, pendidikan di Indonesia masih menghadapi beberapa kendala, salah satunya adalah rendahnya pemahaman konsep pada siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Mardi Rahayu 02 pada tanggal 16 Juli 2024, ditemukan bahwa siswa kelas 2 masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diberikan, terutama dalam hal pemahaman konsep. Hal ini terlihat dari tingginya persentase soal yang tidak dapat diselesaikan oleh siswa. Berdasarkan data dari lembar observasi dan analisis jawaban siswa, kurangnya pemahaman terhadap konsep pelajaran menjadi salah satu hambatan utama dalam mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

Penggunaan model pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu upaya untuk mengatasi masalah tersebut. Salah satu model pembelajaran yang menarik untuk diterapkan adalah Games-Based Learning (GBL). Model pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa, serta membantu mereka dalam memahami materi melalui pendekatan yang lebih interaktif dan kontekstual. Berdasarkan indikator dalam pemahaman suatu masalah soal diatas dapat diselesaikan dengan menggunakan cara menurut Wina Sanjaya (2006: 216-218), dimana permasalahan tersebut dapat diselesaikan dengan 3 tahapan yaitu:

1. Menerjemahkan

Menterjemahkan berarti bukan hanya terjemahan antara bahasa, tetapi

... Untuk membuatnya lebih mudah untuk dipelajari, abstrak sebagai ilustrasi.
... menginterpretasikan Kemampuan untuk mengidentifikasi dan konsep utama yang dikomunikasikan merupakan aspek yang dari menerjemahkan.
... terpolasi sedikit berbeda dengan menterjemahkan dan memerlukan kemampuan kognitif yang lebih tinggi; dengan seseorang diharapkan dapat memahami apa yang telah membuat perkiraan tentang konsentrasi, atau memperluas

... pemahaman konsep menurut Sanjaya, wina (2008: 45)
... (2028)
... lebih tinggi tingkatannya dari pengetahuan
... mencakup penjelasan tentang suatu konsep dan bukan mengingat informasi
... mendeskripsikan mampu menerjemahkan.

... ditunjukkan oleh lembar jawaban siswa di atas, hasilnya
... bahwa siswa belum memahami bagaimana memahami
... yang diberikan. Siswa masih kesulitan memahami masalah
... pemahaman diri siswa terhadap soal masih rendah, seperti yang
... oleh fakta bahwa meskipun sebagian besar dari empat belas
... diberikan telah dijawab, masih ada banyak soal yang belum
... karena siswa belum memahami sepenuhnya cara
... masalah. Setiap indikator, termasuk menyelesaikan
... merumuskan hipotesis, dan merumuskan masalah,
... bahwa siswa masih belum menemukan jawaban.
... analisis data dari lembar observasi siswa pada tanggal 16 Juli
... tentang kemampuan pemahaman konsep juga mendukung
... ini.

... ini juga didukung dengan hasil analisis data dari siswa
... mengerjakan soal kemampuan pemahaman konsep pada tanggal
... 2024, lembar observasi siswa

... tabel soal pemahaman konsep, hasil persentase siswa kelas 2B
... SD Mardi Rahayu 02 adalah rata-rata 12,5% untuk
... memahami masalah, 10% untuk menafsirkan, dan 40% untuk
... kesimpulan. Untuk siswa kelas 2B, persentasenya adalah
... siswa kelas 2C, persentasenya adalah 20%, dan rata-ratanya
... 17,5%. Ini menunjukkan bahwa menafsirkan adalah yang paling
... dari tiga indikator tersebut dibandingkan dengan yang lain. Di
... siswa tidak memahami cara memecahkan masalah dalam soal,
... menunjukkan bahwa mereka tidak melakukannya.

... lembar angket siswa menunjukkan bahwa siswa belum
... dapatkan pelajaran sepenuhnya. Akibatnya, hasil kelas 2B dan 2C
... rendah.

... hasil analisis soal pemahaman konsep, wawancara dengan
... pengamatan guru saat mengajar, angket siswa kelas 2B
... 48,20% dan angket siswa kelas 2C mencapai 54,70%,

... bahwa siswa masih kurang memahami soal pemahaman
... Guru di SD Mardi Rahayu 02, terutama guru kelas 2, sudah cukup
... siswa dalam pelajaran. Namun, guru kurang inovasi dalam
... paikan materi. Guru hanya mengajar secara monoton dan tidak
... media atau alat peraga pembelajaran yang menarik untuk
... pembelajaran, sehingga siswa mudah terganggu dan tidak

... sepenuhnya. Sebagai sumber belajar, guru hanya
... buku paket dan LKS sebagai pegangan dalam
...
... dapat memecahkan masalah karena kurangnya media
... guru harus mengubah sistem pembelajaran mereka untuk
... pada siswa dengan menggunakan model dan media yang
... Interaktif. Sehubungan dengan masalah yang muncul di
... SD Mardi Rahayu 02, maka salah satu model pembelajaran
... menyelesaikan masalah tersebut adalah dengan model
... Model Pembelajaran Games Based Learning.
... masalah yang terjadi di lapangan, penanganan harus dilakukan
... mencapai hasil yang optimal. Salah satu cara untuk menangani
... ini adalah dengan menggunakan model pembelajaran
... tipe model pembelajaran games based learning.
... dominan dalam pendidikan saat ini adalah model
... kooperatif tipe model pembelajaran games based learning,
... pusat pada bagaimana orang mendapatkan, menyimpan, dan
... proses data serta bagaimana proses belajar dan berpikir terjadi
... (Sasa, 2006). Pembelajaran kooperatif tipe model pembelajaran
... based learning menggunakan sepasang anggota dyaddari dalam
... empat orang.
... sarana yang dapat meningkatkan partisipasi dan keaktifan
... dalam pembelajaran untuk mendukung model pembelajaran
... kooperatif model pembelajaran games based learning. Peneliti
... bantuan media Flash Card karcepin adalah untuk
... lainnya. Pembelajaran membaca di kelas rendah dilakukan dengan
... metode, teknik, dan media yang menarik dan menyenangkan
... Siswa kelas rendah biasanya senang bermain dan senang belajar
... gunakan media pembelajaran yang baru dan menarik.
... menggunakan media flashcard, pembelajaran akan lebih
... ma bagi siswa (Angreany & Saud, 2017). Media pembelajaran
... card, yang terdiri dari kartu kecil bergambar yang biasanya
... kelkan pada sisi depan dengan gambar, simbol, atau foto,
... ngatkan atau mengarahkan siswa pada sesuatu yang berkaitan
...
... tersebut. Buttner (2013:1) berpendapat bahwa Singkatnya,
... cards adalah alat pembelajaran yang terdiri dari gambar yang
... api dengan kosa kata untuk menjawab pertanyaan yang berkaitan
... gambar.

Tanggal Pengajuan : 05/06/2025 07:22:37

Tanggal Acc Judul : 10/06/2025 11:11:09

Tanggal Selesai Proposal : 26/07/2025 20:37:54

Tanggal Selesai TA/Skripsi : 28/07/2025 09:04:34

Senin, 28/07/2025 08:00:52	Sesuaikan variabel untuk setiap permasalahan	Dr. Lisa Virdinarti Putra, S. Pd., M.Pd.
Senin, 28/07/2025 08:47:53	26 Februari 2025 Bimbingan bab I dan perangkat pembelajaran	MAHARANI LINTANG CARNEASARI
Senin, 28/07/2025 09:02:04	Untuk modul mohon perhatikan sintaks	Dr. Lisa Virdinarti Putra, S. Pd., M.Pd.
Senin, 28/07/2025 08:49:45	13 Maret 2025 Bimbingan Bab II dan media yang digunakan, Serta bimbingan artikel sinta 4	MAHARANI LINTANG CARNEASARI
Senin, 28/07/2025 09:02:30	Sesuaikan kajian teori dengan aturan	Dr. Lisa Virdinarti Putra, S. Pd., M.Pd.
Senin, 28/07/2025 08:51:04	19 April 2025 Bab III dan persiapan HKI	MAHARANI LINTANG CARNEASARI
Senin, 28/07/2025 09:02:54	Untuk metodologi sesuaikan dengan tujuan penelitian	Dr. Lisa Virdinarti Putra, S. Pd., M.Pd.
Senin, 28/07/2025 08:52:09	7 Mei 2025 Bab IV	MAHARANI LINTANG CARNEASARI
Senin, 28/07/2025 09:03:16	Untuk pembahasan masukkan teori sebagai penyanding	Dr. Lisa Virdinarti Putra, S. Pd., M.Pd.
Senin, 28/07/2025 08:54:43	29 Mei 2025 Bimbingan Bab V dan lampiran - lampiran	MAHARANI LINTANG CARNEASARI
Senin, 28/07/2025 09:03:40	Untuk saran diberikan masukan untuk pengguna	Dr. Lisa Virdinarti Putra, S. Pd., M.Pd.
Senin, 28/07/2025 08:55:33	14 Juli 2025 Bimbingan revisi bab I - V	MAHARANI LINTANG CARNEASARI
Senin, 28/07/2025 09:03:50	Mohon sesuaikan gaya selingkung	Dr. Lisa Virdinarti Putra, S. Pd., M.Pd.
Senin, 28/07/2025 09:02:01	17 Juli 2025 Mereview artikel yang sudah terbit	MAHARANI LINTANG CARNEASARI


Hari/Tgl	Keterangan	
BIMBINGAN JUDUL		
Kamis, 05/06/2025 14:21:15	Perbaiki penulisan judul Pengaruh Model Pembelajaran Games Based Learning Berbantuan Karcepin terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas 2 SD	Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.
Kamis, 05/06/2025 14:21:44	Input latar belakang penelitian bukan abstrak	Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.
BIMBINGAN PROPOSAL		
Selasa, 10/06/2025 11:21:09	8 Januari 2025 Bimbingan studi pendahuluan	MAHARANI LINTANG CARNEASARI
Sabtu, 26/07/2025 20:37:46	kaji ulang permasalahan	Dr. Lisa Virdinarti Putra, S. Pd., M.Pd.
Selasa, 10/06/2025 11:22:11	26 Februari 2025 Bimbingan bab I dan perangkat Pembelajaran	MAHARANI LINTANG CARNEASARI
Selasa, 10/06/2025 11:22:51	13 Maret 2025 Bimbingan Bab II dan media yang akan digunakan, serta Bimbingan artikel sinta 4	MAHARANI LINTANG CARNEASARI
Selasa, 10/06/2025 11:23:52	19 APRIL 2025 Bimbingan BAB III dan persiapan HKI	MAHARANI LINTANG CARNEASARI
Selasa, 10/06/2025 11:24:43	7 Mei 2025 Bimbingan BAB IV dan persiapan EC	MAHARANI LINTANG CARNEASARI
Selasa, 10/06/2025 11:25:15	29 Mei 2025 Bimbingan BAB V dan lampiran - lampiran	MAHARANI LINTANG CARNEASARI
BIMBINGAN TA/SKRIPSI		
Senin, 28/07/2025 08:45:06	8 Januari 2025 Bimbingan Studi Pendahuluan	MAHARANI LINTANG CARNEASARI

28/07/2025
No. 14

Sesuaikan template artikel, masukkan identitas dan perbaikan pada judul

Dr. Lisa Virdinarti
Putra, S. Pd., M. Pd.

Mengetahui,
Ketua Program Studi


Anni Mahidul Hana, S. Pd., M. Pd.
(NIDN: 0631039001)

Semarang, 15 Agustus 2025


MAHARANI LINTANG CARNESTASARI
(NIM: 131201035)

Dosen Pembimbing (1)


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

Dosen Pembimbing (2)


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