



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

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana

Oleh :

**MAHARANI LINTANG CORNEASARI**

**NIM : 131201035**

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KOMPUTER DAN PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NGUDI WALUYO**

**2025**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

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

Disusun Oleh :

MAHARANI LINTANG CORNEASARI

NIM : 131201035

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR FAKULTAS  
★ KOMPUNER DAN PENDIDIKAN ★  
UNIVERSITAS NGUDI WALUYO

Telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing serta telah diperkenakan untuk diujikan

Ungaran, 29 Juli 2025

**Pembimbing**



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

NIDN : 0606088901

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul:

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

Disusun Oleh :  
MAHARANI LINTANG CORNEASARI

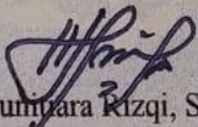
NIM : 131201035

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan  
Guru Sekolah Dasar, Fakultas Komputer dan Pendidikan, Universitas Ngudi  
Waluyo pada :

Hari:

Tanggal :

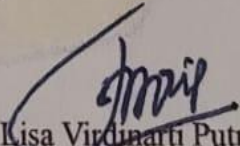
Tim Penguji :  
Ketua/Pembimbing

  
Hesti Yumbara Rizqi, S.Pd, M.Pd.  
NIDN. 0614069403


Anggota/Penguji 1

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

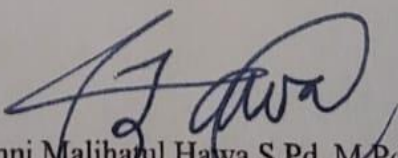
Anggota/ Penguji 2

  
Dr. Lisa Virduarti Putra S.Pd, M.Pd.  
NIDN. 060606088901

Dekan Fakultas

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

Ketua Program Studi

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

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

“Tidak ada kata terlambat untuk memulai”

( Maharani Lintang Corneasari)

”Kemenangan hanya bagi yang berjuang”

(Maharani Lintang Corneasari)

*"All our dreams can come true, if we have the courage to pursue them."*

(Walt Disney)

### **PERSEMBAHAN**

1. Tuhan Yang Maha Esa yang selalalu menyertai setiap Langkah dalam menyelesaikan penelitian dan memberikan Kesehatan kepada peneliti hingga saat ini.
2. Santa Perawan Maria yang menjadi teladan dan pengharapan peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.
3. Dosen pembimbing saya Dr. Lisa Virdinarti Putra S.Pd, M.Pd. Yang membimbing saya dan mengarahkan saya dengan sabar.
4. Segenap dosen S1 PGSD UNW yang telah memberikan bekal ilmu yang bermanfaat bagi peneliti.
5. drh.Budi Astyantor M,Sc , Ibu Fegy Ampunisari dan sebagai keluarga yang tidak pernah berhenti untuk terus mendukung baik berupa materi, motivasi dan semangat kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi.
6. Siswa kelas 2B SD Mardi Rahayu 02 tahun ajaran 2024 – 2025 yang menjadi motivasi untuk peneliti segera menyelesaikan penelitian.
7. Dan pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

## PERNYATAAN ORISINILITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Maharani Lintang Corneasari

NIM 131201035

Program Studi/ Fakultas : PGSD/ Komputer dan Pendidikan Dengan ini

menyatakan bahwa:

1. Skripsi/Karya Tulis Ilmiah berjudul “ **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAMES BASED LEARNING BERBANTUAN KARCEPIN TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SISWA KELAS 2 SD**” adalah karya ilmiah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik apapun di Perguruan Tinggi manapun
2. Skripsi/Karya Tulis Ilmiah ini merupakan ide dan hasil karya murni saya yang dibimbing dan dibantu oleh tim pembimbing dan narasumber.
3. Skripsi/Karya Tulis Ilmiah 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 di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran 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, 29 Juli 2025

Yang membuat pernyataan,



Maharani Lintang Corneasari

NIM. 131201035

## HALAMAN KETERSEDIAAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Maharani Lintang Corneasari

NIM :131201035

Program Studi : PGSD Program Sarjana

Fakultas : Komputer dan Pendidikan

Jenis Karya Ilmiah : Skripsi

Judul Skripsi : Pengaruh Model *Games Based Learning* berbantuan Karcepin terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas 2 SD

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 menyimpan dan mempublikasikan, tanpa meminta lagi persetujuan dari saya selama mencantumkan nama saya sebagai pembuat karya tulis ilmiah ini.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan Universitas Ngudi Waluyo , dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Ungaran, 29 Juli 2025

Yang membuat pernyataan

Maharani Lintang Corneasari

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*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan hidayat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Games Based Learning* berbantuan karcepin terhadap pemahaman konsep siswa kelas 2 SD “dengan baik dan tepat waktu. Penyusun skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sarjana (S.Pd ) pada program studi PGSD program sarjana di Fakultas Komputer dan Pendidikan Universitas Ngudi Waluyo. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan pengarahannya, bimbingan, serta saran-saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. Subyantoro, M.Hum., selaku Rektor Universitas Ngudi Waluyo.
2. Dekan Fakultas Komputer dan Pendidikan Bapak Iwan Setiawan Wibisono, S.T., M.Kom.
3. Ani Maihatul Hawa S.Pd, M.Pd selaku Ketua Program Studi PGSD Universitas Ngudi Waluyo.
4. Dr Lisa Virdinarti Putra S.Pd M. Pd selaku pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing serta memberikan arahan selama penyusunan skripsi.
5. Seluruh dosen dan staf Universitas Ngudi Waluyo terimakasih atas bantuan dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Kepada orang tua saya tercinta , saudara saya. Saya ucapkan terimakasih atas dukungan kasih sayangnya, doa serta keridhoan dan supportnya.

Terimakasih atas bantuannya dan semoga Allah SWT membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi kita semua dan menjadi bahan dalam dunia pendidikan, Aamiin.

Unggaran, 29 Juli 2025

Penulis

## DAFTAR ISI

|  |      |
|--|------|
| HALAMAN SAMPUL .....                           | i    |
| HALAMAN JUDUL.....                             | ii   |
| HALAMAN PERSETUJUAN .....                      | iii  |
| HALAMAN PENGESAHAN .....                       | iv   |
| HALAMAN ORISINILITAS .....                     | v    |
| HALAMAN KETERSEDIAAN PUBLIKASI.....            | vi   |
| ABSTRAK.....                                   | viii |
| KATA PENGANTAR .....                           | x    |
| DAFTAR ISI .....                               | xi   |
| DAFTAR TABEL .....                             | xii  |
| DAFTAR GAMBAR .....                            | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                          | xiv  |
| BAB I PENDAHULUAN .....                        | 1    |
| 1.1 Latar Belakang .....                       | 1    |
| 1.2 Rumusan Masalah.....                       | 8    |
| 1.3 Tujuan Penelitian.....                     | 8    |
| 1.4 Manfaat Penelitian .....                   | 8    |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....                   | 10   |
| 2.1 Kajian Relevan.....                        | 10   |
| 2.2 Kerangka Teoritis .....                    | 24   |
| 2.3 Kerangka Berpikir .....                    | 37   |
| 2.4 Hipotesis Penelitian .....                 | 39   |
| BAB III METODE PENELITIAN .....                | 40   |
| 3.1 Desain Penelitian.....                     | 40   |
| 3.2 Populasi dan Sampel .....                  | 42   |
| 3.3 Variabel Penelitian .....                  | 42   |
| 3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan data..... | 43   |
| 3.5 Teknik Analisis data.....                  | 47   |

|  |    |
|--|----|
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASA.....  | 58 |
| 4.1 Perbedaan Penggunaan Model <i>Games Based Learning</i> Berbantuan<br>Karcepin dan Model <i>Games Base Learning</i> Terhadap Pemahaman Konsep<br>siswa kelas 2 SD ..... | 58 |
| 4.2 Pengaruh Model Pembelajaran <i>Games Based Learning</i> Berbantuan<br>Karcepin Terhadap Pemahaman Konsep Siswa kelas 2 SD .....  | 63 |
| BAB V KESIMPULAN .....   | 66 |
| 5.1 Simpulan .....   | 66 |
| 5.2 Saran .....  | 67 |
| DAFTAR PUSTAKA.....  | 69 |
| LAMPIRAN.....  | 71 |

## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel 1.1 Hasil Analisis Data Studi Pendahuluan.....                         | 5  |
| Tabel 1.2 Hasil Analisis Lembar Angket Siswa.....                            | 6  |
| Tabel 2.1 Tahapan Sintaks Pemahaman Konsep.....                              | 27 |
| Tabel 2.2 Tahapan Model <i>Games Based Learning</i> Berbantuan Karcepin..... | 34 |
| Tabel 3.1 Desain Penelitian Eksperimen.....                                  | 41 |
| Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Soal Uji Coba.....                             | 48 |
| Tabel 3.3 Hasil Uji Reliabilitas .....                                       | 50 |
| Tabel 3.4 Indikator Tingkat Kesukaran.....                                   | 50 |
| Tabel 3.5 Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....                                   | 50 |
| Tabel 3.6 Indikator Daya beda .....  | 51 |
| Tabel 3.7 Hasil Uji Daya Beda Soal.....                                      | 52 |
| Tabel 3.8 Hasil Uji Normalitas.....  | 52 |
| Tabel 3.9 Hasil Uji Homogenitas .....  | 53 |
| Tabel 3.10 Hasil Uji Regresi .....   | 58 |
| Tabel 3.11 Hasil Uji Hipotesis .....   | 60 |
| Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas .....  | 61 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 Kerangka Berpikir ..... | 38 |
|------------------------------------|----|

## DAFTAR LAMPIRAN

|  |    |
|--|----|
| Lampiran 1.Lembar observasi pembelajaran .....                       | 71 |
| Lampiran 2.Soal Tes Pemahaman Konsep.....                            | 72 |
| Lampiran 3.Kisi-kisi soal tes pemahaman konsep .....                 | 73 |
| Lampiran 4.Pedoman penskoran .....                                   | 74 |
| Lampiran 5.Lembar angket siswa.....                                  | 75 |
| Lampiran 6.Hasil uji Validitas dan reliabilitas .....                | 76 |
| Lampiran 7.Hasil tes kelas kontrol, Eksperimen dan kakak kelas ..... | 78 |
| Lampiran 8.Soal uji pendahuluan .....                                | 79 |
| Lampiran 9.Lembar observasi pendahuluan .....                        | 80 |
| Lampiran 10.Hasil observasi pembelajaran .....                       | 81 |
| Lampiran 11.Foto kegiatan pembelajaran .....                         | 82 |
| Lampiran 12.Rancangan pembelajaran .....                             | 83 |
| Lampiran 13.HKI.....   | 84 |
| Lampiran 14.EC .....   | 85 |