



**PENERAPAN MODEL GAME BASED LEARNING  
BERBANTUAN MEDIA TABU BEDAH TERHADAP PENINGKATAN  
PEMAHAMAN KONSEP KEBERAGAMAN BUDAYA  
SISWA KELAS IV SDN PEPEDAN**

**KARYA KINERJA**

**RESI HARBIADE YUNIDAR**

**137241014**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KOMPUTER DAN PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NGUDI WALUYO SEMARANG  
2025**

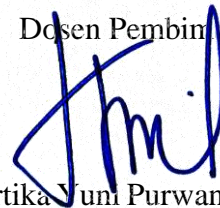
## LEMBAR PERSETUJUAN

1. Judul : Penerapan Model Game Based Learning Berbantuan Media Tabu Bedah Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Keberagaman Budaya Siswa Kelas IV SDN Pepedan
2. Mahasiswa pelaksana
- Nama : Resi Harbiade Yunidar
- Nim : 137241014
- Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
- Fakultas : Fakultas Komputer dan Pendidikan
- No. Hp : 082328578124
- Email : adeprina.rehayu@gmail.com
3. Instansi Bekerja : SD Negeri Pepedan
4. Lama Bekerja : 13 Tahun 9 Bulan

Ungaran, Mei 2025

Mengetahui

Dosen Pembimbing



Kartika Yuni Purwanti, M.Pd.

NIDN. 0623069201

## LEMBAR PENGESAHAN

1. Judul : Penerapan Model Game Based Learning Berbantuan Media Tabu Bedah Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Keberagaman Budaya Siswa Kelas IV SDN Pepedan
2. Mahasiswa pelaksana
- Nama : Resi Harbiade Yunidar
- Nim : 137241014
- Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
- Fakultas : Fakultas Komputer dan pendidikan
- No. Hp : 082328578134
- Email : adeprina.rehayu@gmail.com
3. Instansi Bekerja : SD Negeri Pepedan
4. Lama Bekerja : 13 Tahun 9 Bulan

Ungaran, 06 Agustus 2025

Mengetahui,

Dosen Penguji I



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

NIDN. 0631039001

Dosen Penguji II



Ela Suryani, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0616039201

Menyetujui

Ketua Program Studi



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

NIDN. 0631039001

Mengesahkan

Dekan



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

NIDN. 0614077901

## PERNYATAAN ORISINILITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Resi Harbiade Yunidar  
NIM : 137241014  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas ; Fakultas Komputer dan Pendidikan

Menyatakan bahwa Karya Kinerja saya yang berjudul:

**PENERAPAN MODEL GAME BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA TABU  
BEDAH TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP KEBERAGAMAN  
BUDAYA SISWA KELAS IV SDN PEPEDAN**

Merupakan karya asli saya (kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya dan perangkat pendukung seperti web cam dll). Apabila di kemudian hari, karya saya disinyalir bukan merupakan karya asli saya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar saya beserta hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar sebenarnya.

Ungaran, 8 Agustus 2025

Yang membuat pernyataan



Resi Habiade Yunidar

## KESEDIAAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Resi Harbiade Yunidar  
NIM : 137241014  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Fakultas Komputer dan Pendidikan  
Jenis Karya Ilmiah : Karya Kinerja  
Judul Skripsi : PENERAPAN MODEL GAME BASED LEARNING  
BERBANTUAN MEDIA TABU BEDAH TERHADAP  
PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP  
KEBERAGAMAN BUDAYA SISWA KELAS IV SDN  
PEPEDAN


Dengan ini saya bersedia untuk:

1. Saya selaku penulis karya ilmiah memberi hak bagi pihak Universitas Ngudi Waluyo untuk menyimpan dan mengarsipkan hasil karya saya tanpa persetujuan dan pencantuman nama dari saya.
2. Saya selaku penulis karya ilmiah memberikan hak bebas pemungutan dana untuk pihak Universitas Ngudi Waluyo demi kemajuan pengetahuan generasi penerus.
3. Saya selaku penulis karya ilmiah bersedia menerima sebuah sanksi hukuman dan tuntutan apabila hasil karya saya ini melanggar hak cipta orang lain.

Demikian surat kesedian publikasi saya ini, pastinya pernyataan ini saya buat dengan keadaan sehat dan sadar.

Ungaran, 8 Agustus 2025

Yang membuat pernyataan

  
Resi Habiade Yunidar

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya, laporan tugas akhir program RPL ini dapat terselesaikan dengan baik. Laporan tugas akhir program RPL ini disusun untuk memenuhi syarat untuk program Srata 1 di Universitas Ngudi Waluyo. Penyusunan laporan ini tidak hanya menjadi persyaratan akademik, namun juga menjadi wadah bagi penulis untuk mengimplementasikan pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh selama menempuh pendidikan di Universitas Ngudi Waluyo.

Laporan kinerja ini difokuskan pada Penerapan Penggunaan Model Game Based Learning berbantuan Media TABU BEDAH terhadap Peningkatan pemahaman Konsep Keberagaman Budaya Siswa Kelas IV SDN Pepedan. Dalam proses penyusunannya, penulis berupaya untuk menyajikan data dan informasi secara komprehensif, akurat, dan relevan dengan tujuan penelitian/praktik kerja/studi kasus yang telah dilakukan. Penulis juga berusaha untuk menganalisis dan menginterpretasikan temuan-temuan yang diperoleh secara kritis dan objektif, sehingga dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan praktik di bidang pendidikan.

Ucapan terima kasih yang tulus dan mendalam penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Subyantoro, M. Hum. Rektor Universitas Ngudi Waluyo yang telah memberikan kesempatan untuk dapat belajar dengan baik dan dapat menyelesaikan sarjana pendidikan di kampus.
2. Ibu Anni Malihatul Hawa., S.Pd., M.Pd. kepala Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah mengarahkan peneliti dalam penyusunan skripsi ini dengan baik.
3. Ibu Kartika Yuni Purwanti, M.Pd., Dosen pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan serta memberikan waktunya dalam penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh dosen S1 PGSD Universitas Ngudi Waluyo yang telah memberikan ilmu, bimbingan, motivasi bahkan selalu menginspirasi untuk menjadi pendidik yang berkualitas.
5. Ibu Casmiasih, S.Pd., Kepala Sekolah SD Negeri Pepedan yang telah memberikan izin serta dukungan untuk melaksanakan penyusunan Laporan di Sekolah SD Negeri Pepedan.

6. Kedua Orang Tua, suami serta anak-anak sholehah yang selalu mendukung, mencurahkan kasih sayang dan terimakasih atas senyum dan tawa yang selalu kalian berikan.
7. Rekan-rekan mahasiswa RPL S1 PGSD Angkatan 2024 yang telah menjadi keluarga baru untuk berjuang bersama menjadi calon-calon pendidik amanah selama menjalankan perkuliahan di Universitas Ngudi Waluyo.
8. Yang terakhir ucapan terimakasih yang tulus saya sampaikan kepada diri saya sendiri, atas segala perjuangan, kesabaran dan semangat yang tak pernah padam serta telah berkomitmen penuh sehingga laporan ini terselsaikan dengan baik

Penulis menyadari bahwa laporan kinerja ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang membangun dari para pembaca sangat diharapkan demi penyempurnaan laporan ini di masa mendatang. Penulis berharap laporan ini dapat bermanfaat bagi para mahasiswa, akademisi, praktisi, dan pihak-pihak lain yang berkepentingan dalam memahami lebih dalam mengenai Penerapan Penggunaan Model Game Based Learning berbantuan Media TABU BEDAH terhadap Peningkatan pemahaman Konsep Keberagaman Budaya Siswa Kelas IV SD Negeri Pepedan. Akhir kata, penulis berharap laporan kinerja ini dapat menjadi kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan praktik di bidang pendidikan. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua.

Ungaran Juni 2025

Resi Harbiade Yunidar  
137241014

## DAFTAR ISI

|  |      |
|--|------|
| HALAMAN SAMPUL .....                         | i    |
| LEMBAR PESETUJUAN .....                      | ii   |
| LEMBAR PENGESAHAN .....                      | iii  |
| PERNYATAAN ORISINILITAS .....                | iv   |
| KESEDIAAN PUBLIKASI.....                     | v    |
| KATA PENGANTAR .....                         | vi   |
| DAFTAR ISI .....                             | viii |
| DAFTAR TABEL .....                           | xi   |
| ABSTRACT .....                               | xii  |
| BAB 1 PENDAHULUAN.....                       | 1    |
| 1. Latar Belakang.....                       | 1    |
| 2. Lingkup Pengabdian dan Pengembangan ..... | 3    |
| a. Lingkup pengabdian.....                   | 5    |
| b. Pengembangan Inovasi .....                | 5    |
| 1) Konsep Utama Permainan.....               | 5    |
| 2) Fitur-Fitur Permainan.....                | 6    |
| 3) Implementasi di Kelas.....                | 6    |
| 4) Manfaat Inovasi.....                      | 7    |
| 5) Tantangan dan Solusi.....                 | 7    |
| 3. Tujuan tugas Akhir.....                   | 8    |
| a. Tujuan Umum .....                         | 8    |
| b. Tujuan Khusus .....                       | 8    |
| 4. Manfaat Tugas Akhir .....                 | 8    |
| BAB II TINJAUAN TEORI .....                  | 10   |
| 1. Profil Tempat Bekerja .....               | 10   |
| a. Profil SD Negeri Pepedan .....            | 10   |
| b. Uraian Sejarah SD Negeri Pepedan .....    | 10   |
| c. Visi dan Misi SD Negeri Pepedan.....      | 12   |
| 1) Visi SD Negeri Pepedan.....               | 12   |
| 2) Misi SD Negeri Pepedan.....               | 13   |

|  |    |
|--|----|
| d. Program Unggulan SD Negeri Pepedan .....            | 14 |
| 2. Struktur Organisasi SD Negeri Pepedan.....          | 15 |
| 3. Deskripsi Mahasiswa Di Lingkungan Kerja.....        | 16 |
| 4. Teori-teori yang berkaitan .....                    | 16 |
| a. Game Based Learning .....                           | 16 |
| 1) Pengertian Model Game Based Learning .....          | 16 |
| 2) Sintak Model Game Based Learning .....              | 18 |
| 3) Karakteristik Model Game Based Learning .....       | 21 |
| 4) Manfaat Model Game Based Learning .....             | 23 |
| b. Media TABU BEDAH .....                              | 24 |
| 1) Pengertian Media TABU BEDAH .....                   | 25 |
| 2) Alat dan Bahan TABU BEDAH Serta Fungsinya.....      | 26 |
| 3) penerapan Model GBL Media TABU BEDAH .....          | 27 |
| c. Pemahaman Konsep Game Based Learning.....           | 27 |
| BAB III KINERJA PENGABDIAN DAN PENGEMBANGAN.....       | 31 |
| 1. Kinerja Pengabdian.....                             | 31 |
| 2. Kinerja Pengembangan .....                          | 32 |
| a. Pengalaman Mengajar.....                            | 32 |
| b. Inovasi Pembelajaran dengan Media Pembelajaran..... | 33 |
| c. Dampak Inovasi Pembelajaran .....                   | 35 |
| d. Teknik Pengumpulan Data.....                        | 37 |
| 1) Observasi .....                                     | 37 |
| 2) Wawancara.....                                      | 38 |
| 3) Angket .....  | 39 |
| 4) Tes .....   | 40 |
| 5) Dokumentasi .....                                   | 40 |
| BAB IV PEMBAHASAN .....                                | 42 |
| 1. Hasil Analisis dan Dampak.....                      | 42 |
| a. Hasil Analisis.....                                 | 42 |
| b. Dampak .....  | 45 |
| 2. Data Observasi Saat Pembelajaran .....              | 46 |
| a. Data Observasi tentang Aktivitas Guru .....         | 46 |

|  |     |
|--|-----|
| b. Data Observasi tentang Aktivitas Siswa.....               | 47  |
| c. Data Observasi tentang Media dan Lingkungan Belajar ..... | 48  |
| 3. Faktor Kendala dan Pendukung .....                        | 49  |
| a. Faktor Pendukung.....                                     | 49  |
| b. Faktor Kendala .....                                      | 49  |
| BAB V PENUTUP .....  | 51  |
| 1. Simpulan .....  | 51  |
| 2. Saran .....   | 51  |
| 3. Penutup .....   | 53  |
| DAFTAR PUSTAKA .....   | 54  |
| LAMPIRAN .....   | 56  |
| 1. Biodata Diri .....  | 57  |
| 2. Sertifikat HKI .....                                      | 58  |
| 2. Dokumentasi Media Pembelajaran .....                      | 59  |
| 3. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran .....                   | 60  |
| 4. Daftar Nilai Siswa .....                                  | 66  |
| 5. Modul Ajar .....  | 68  |
| 6. Piagam .....  | 101 |

## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| 1.1 Tabel Struktur Organisasi SD Negeri Pepedan ..... | 13 |
| 1.2 Tabel Perbandingan Nilai .....                    | 30 |

**PENERAPAN MODEL GAME BASED LEARNING  
BERBANTUAN MEDIA TABU BEDAH TERHADAP  
PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP KEBERAGAMAN  
BUDAYA SISWA KELAS IV SDN PEPEDAN**

**Resi Harbiade yunidar**

**137241014**

**ABSTRACT**

Laporan kinerja ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep keberagaman budaya siswa kelas IV SDN Pepedan melalui penerapan Model Game Based Learning berbantuan media Tabu Bedah ( Taman Budaya Keberagaman Daerah ). Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep keberagaman budaya yang bersifat abstrak dan kurang menarik jika diajarkan secara konvensional. Pendekatan Game Based Learning dipilih karena kemampuannya dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran. Media Tabu Bedah dirancang untuk mendukung model game based learning dengan menyajikan identitas budaya yang kaya dan beragam di Indonesia dalam bentuk permainan yang menantang dan edukatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pemahaman konsep keberagaman budaya siswa setelah penerapan model Game Based Learning berbantuan Media Tabu Bedah. Sebelum penerapan model Game Based Learning berbantuan Media Tabu Bedah pemahaman siswa masih tergolong rendah 48%, setelah penerapan model Game Based Learning berbantuan Media Tabu Bedah pemahaman siswa meningkat 86% dan aktivitas serta antusiasme siswa selama pembelajaran juga meningkat. Disimpulkan bahwa Model Game Based Learning berbantuan Model Media Tabu Bedah efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep keberagaman budaya siswa kelas IV SDN Pepedan. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan konsep model dan media serupa dalam pembelajaran materi lain yang membutuhkan pemahaman konsep mendalam.

**Kata kunci:** *Game Based Learning, Tau bedah, Keberagaman Budaya*

**PENERAPAN MODEL GAME BASED LEARNING  
BERBANTUAN MEDIA TABU BEDAH TERHADAP  
PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP KEBERAGAMAN  
BUDAYA SISWA KELAS IV SDN PEPEDAN**

**Resi Harbiade yunidar**

**137241014**

***ABSTRACT***

*This performance report aims to enhance Grade IV Students' understanding of cultural diversity concepts at SDn Pepedan through the implementation of a Game-Based Learning Model assisted by Tabu Bedah media (Taman Budaya Keberagaman Daerah / Regional Cultural Diversity Park). The background of the research is the low understanding of cultural diversity concept among students, which are abstract and less engaging when taught conventionally. The and motivating learning atmosphere encourages active student participation. The Tabu Bedah media was designed to support the game-based learning model by presenting Indonesia's rich and diverse cultural identities in a challenging and educational game format. The research results show a significant increase in student's understanding of cultural diversity concepts after the implementation of the Game-Based Learning model assisted by Tabu Bedah media. Before the implementation, student's understanding was still categorized as low at 48%. After the implementation their understanding increased to 86% and student's activity and enthusiasm during learning also improved. It is concluded that Game-Based Learning Model assisted by Tabu Bedah media is effective in improving Grade IV student's understanding of cultural diversity concepts at SDN IV Pepedan. The research recommends using similar models and media in teaching other subjects that require a deep conceptual understanding.*

*Keywords: Game-Based Learning, Tabu Bedah, Cultural Diversity*