DAMPAK PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN PATEM TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA SEKOLAH DASAR

Weli Kusmira Gulo[1], Hesti Yunitiara Rizqi[2]
[1]PGSD FKP Universitas Ngudi Waluyo
[2]PGSD FKP Universitas Ngudi Waluyo
[1]welikusmira@gmail.com , [2] hestiyunitiara@gmail.com
[1]082138972569, [2]085727361112

ABSTRACT

The purpose of this study was to examine the differences and the effect of the use of the Game-Based Learning model assisted by shooting board media on elementary school students' conceptual understanding. This study was motivated by the low level of conceptual understanding among second-grade students at SD Negeri Karangjati 04, which was caused by the use of conventional learning models and less varied instructional media. This research employed a quantitative approach using a quasi-experimental design. The research subjects consisted of students in class IIA as the experimental group and class IIB as the control group, with a total of 40 students. Data collection techniques included conceptual understanding tests, observation sheets, and student response questionnaires. Data analysis was conducted through prerequisite tests, including normality and homogeneity tests, followed by an independent sample t-test and simple linear regression analysis. The results showed that there was a significant difference in students' conceptual understanding between those who were taught using the Game-Based Learning model assisted by shooting board media and those who received conventional instruction. Furthermore, the regression analysis indicated that the Game-Based Learning model assisted by shooting board media had a significant effect on students' conceptual understanding. Therefore, the Game-Based Learning model assisted by shooting board media is effective in improving elementary school students' conceptual understanding, particularly at the lower grade level.

Keywords: Game-Based Learning, Shooting Board Media, Conceptual Understanding, Elementary School

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan dan pengaruh penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media papan tembak (PATEM) terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan pemahaman konsep siswa kelas II SD Negeri Karangjati 04 yang disebabkan oleh penggunaan model

pembelajaran konvensional dan media pembelajaran yang kurang variatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen. Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas IIA sebagai kelas eksperimen dan kelas IIB sebagai kelas kontrol dengan jumlah keseluruhan 40 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes kemampuan pemahaman konsep, lembar observasi, dan angket respon siswa. Analisis data dilakukan melalui uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas, dilanjutkan dengan uji *independent sample t-test* dan uji regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan pemahaman konsep antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan papan tembak dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Selain itu, hasil uji regresi menunjukkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan papan tembak berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa. Dengan demikian, penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media papan tembak efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa sekolah dasar, khususnya pada siswa kelas rendah.

Kata Kunci: *Game Based Learning,* Media Papan Tembak, Pemahaman Konsep, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Dalam pembelajaran, kemampuan pemahaman konsep sangat penting karena menjadi dasar bagi siswa untuk mempelajari materi secara dalam dan menerapkannya dalam berbagai keadaan. Memahami konsep bukan hanya tentang menghafal rumus atau definisi, tetapi juga tentang kemampuan siswa menghubungkan pengetahuan lama dengan pengetahuan baru (Amaliyah & Rahmat, 2021). Dengan memahami konsep secara baik, siswa bisa berpikir secara logis, menyelesaikan masalah dengan teratur, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Selain itu, pemahaman konsep juga membantu siswa dalam membangun struktur pengetahuan yang bermakna, sehingga mereka mampu menafsirkan, menjelaskan, dan menggunakan konsep tersebut dalam konteks kehidupan nyata.

Menurut Anderson (2001) dalam penelitian Aisyah & Putra (2024) terdapat tujuh aspek kemampuan pemahaman konsep yang meliputi: yaitu : 1) Menafsirkan (*Interpreting*); 2) Memberikan Contoh (*Exemplifying*); 3) Mengklasifikasikan (*Classifying*); 4)