

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING*
UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA
SISWA SD**

SKRIPSI



OLEH:

MUSLIH NUR KHOLIS

NIM. 2302101255

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI MADIUN**

2024

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING*
UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA
SISWA SD**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas PGRI Madiun untuk Memenuhi
Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Strata 1
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

OLEH:

MUSLIH NUR KHOLIS

2302101255

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PGRI MADIUN

2024

LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Skripsi oleh Muslih Nur Kholis ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Madiun, 10 Juli 2024

Pembimbing 1



Vivi Rulviana, M.Pd.
NIDN. 0720108902

Madiun, 10 Juli 2024

Pembimbing 2



Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd
NIDN: 0701018803

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN

Skripsi oleh Muslih Nur Kholis ini telah dipertahankan di depan panitia penguji pada hari Rabu tanggal 10 Juli 2024.

Panitia Penguji

Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd.
NIDN. 0701018803

Ketua

Vivi Rulviana, M.Pd.
NIDN. 0720108902

Sekretaris

Vivi Rulviana, M.Pd.
NIDN. 0720108902

Anggota

Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd.
NIDN. 0701018803

Anggota

Raras Setyo Retno, M.Pd.
NIDN. 0718058603

Anggota

Mengetahui:
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan

Dr. Sardulo Gembong, M.Pd.
NIDN. 0022096503

Mengesahkan:
Kaprodik Pendidikan Guru Sekolah
Dasar

Dr. Endang Sri Maruti
NIDN. 0701018803

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muslih Nur Kholis
NIM : 2302101255
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenar-benarnya, bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan hasil pengerjaan orang lain ataupun hasil pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil karya tulisan saya. Apabila dikemudian hari ditemukan bukti skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima konsekuensi atau sanksi atas perbuatan tersebut.

Madiun, 23 Juli 2024

Yang membuat pernyataan



Muslih Nur Kholis

NIM. 2302101255

MOTTO DAN KATA PERSEMBAHAN

Motto:

“Jangan berhenti untuk apa yang sudah kamu mulai”

Kata Persembahan:

Ucapan terima kasih banyak kepada orang tua, kakak, guru, tenaga kependidikan, dan siswa SDN 02 Kanigoro, guru dan tenaga kependidikan SMPN 9 Madiun, semua teman dan semua pihak yang belum disebutkan atas dukungan dan bantuan yang diberikan.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya kepada kita semua, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: “Penerapan Metode Pembelajaran Game Based Learning Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa SD”. Skripsi ini sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program Strata 1 program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Madiun.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan, dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Supri Wahyudi Utomo, M.Pd., selaku Rektor Universitas PGRI Madiun yang telah memberikan pengarahan dan motivasi selama penulis menimba ilmu di Universitas PGRI Madiun.
2. Bapak Dr. Sardulo Gembong, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Madiun yang telah memberikan pengarahan dan motivasi selama penulis menimba ilmu di Universitas PGRI Madiun.
3. Ibu Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd., selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Madiun dan juga selaku dosen pembimbing II yang telah sabar dan ikhlas memberikan pengarahan, bimbingan, saran, motivasi, kemudahan kepada penulis selama penulisan hingga terselesaikannya skripsi ini dan selama penulis menimba ilmu di Universitas PGRI Madiun.

4. Ibu Vivi Rulviana, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah sabar dan ikhlas memberikan pengarahan, saran, bimbingan, dan motivasi kepada penulis selama penulisan hingga terselesaikannya skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Madiun yang telah banyak memberikan pengetahuan selama penulis menempuh perkuliahan.
6. Kepala SDN 02 Kanigoro, semua guru dan staf SDN 02 Kanigoro, peserta didik SDN 02 Kanigoro khususnya peserta didik kelas II yang telah membantu, mendukung, dan memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan dan menyelesaikan penelitian.
7. Kepala SMPN 9 Madiun, semua guru dan staf SMPN 9 Madiun yang selalu memberikan semangat, motivasi, dan kemudahan selama penulis menimba ilmu di Universitas PGRI Madiun.
8. Kedua orang tua, kakak, seluruh keluarga dan teman-teman yang telah memberikan do'a dan semangat, dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Seluruh pihak yang belum disebut namanya namun selalu memberikan motivasi dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat dan karunia-Nya serta membalas kebaikan semua pihak yang telah membantu penulis. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Madiun, 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	iv
MOTTO DAN KATA PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Prestasi Belajar.....	7
B. Pembelajaran.....	10
C. Metode Pembelajaran.....	14
D. Kerangka Berpikir.....	20

BAB III	METODE PENELITIAN.....	22
	A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	22
	B. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	24
	C. Subjek Penelitian.....	25
	D. Teknik Pengumpulan Data.....	25
	E. Prosedur Penelitian.....	27
	F. Indikator Kinerja	32
	G. Teknik Analisi Data	34
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	36
	A. Deskripsi Situasi dan Kondisi Tempat Penelitian.....	36
	B. Hasil Penelitian	40
	C. Pembahasan.....	57
BAB V	PENUTUP.....	63
	A. Simpulan	63
	B. Saran.....	64
	DAFTAR PUSTAKA	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	21
Gambar 3.2 Prosedur Penelitian.....	27
Gambar 4.4 Metode Pembelajaran Game Based Learning Siklus I.....	47
Gambar 4.7 Metode Pembelajaran Game Based Learning Siklus II	54

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	23
Tabel 3.3 Indikator Kinerja	33
Tabel 3.4 Indikator Penilaian	34
Tabel 4.1 Rekap Ulangan Harian Matematika.....	39
Tabel 4.2 Rekap Observasi Pembelajaran Siklus I	44
Tabel 4.3 Rekap Prestasi Belajar Matematika Siklus I.....	45
Tabel 4.5 Rekap Observasi Pembelajaran Siklus II.....	51
Tabel 4.6 Rekap Prestasi Belajar Matematika Siklus II.....	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar dan Lembar Kerja Peserta Didik.....	70
Lampiran 2 Lembar Observasi.....	94
Lampiran 3 Daftar Nilai.....	96
Lampiran 4 Dokumentasi.....	99

ABSTRAK

Muslih Nur Kholis, 2024. *Penerapan Metode Pembelajaran Game Based Learning Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa SD*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (I) Vivi Rulviana, M.Pd., Pembimbing (II) Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd.

Metode pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dari pembelajaran guna meningkatkan prestasi belajar. *Game based learning* merupakan salah satu metode pembelajaran berbasis permainan dengan tujuan siswa menjadi tertarik dan memahami materi yang diajarkan, sehingga guru dapat mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan tujuan untuk mengetahui penerapan *game based learning* untuk meningkatkan prestasi belajar matematika kompetensi dasar tabel perkalian 5-8 siswa kelas II SDN 02 Kanigoro tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 28 siswa. Penelitian ini menggunakan metode observasi untuk mengetahui data awal siswa, metode tes untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa, dan metode dokumentasi untuk menunjang bukti proses pelaksanaan pembelajaran. Diawali dengan identifikasi masalah saat proses pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan tindakan siklus I yang meliputi; perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi untuk dilanjutkan pelaksanaan tindakan siklus II. Metode pengolahan data yang dilakukan dengan rata-rata nilai siswa dan ketuntasan belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa penerapan *game based learning* pada siswa kelas II SDN 02 Kanigoro dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa dilihat dari kenaikan rata-rata nilai UH, Siklus I, dan Siklus II. Pada nilai ulangan harian nilai rata-rata kelas 65, dengan ketuntasan 10 siswa. Kemudian pada siklus I nilai rata-rata mengalami kenaikan menjadi 79, dengan ketuntasan 22 siswa. Pada siklus I sudah menunjukkan peningkatan meski belum mencapai kriteria ketuntasan yang diharapkan. Sementara pada siklus II mengalami peningkatan nilai rata-rata kelas 80, dengan ketuntasan 24 siswa. Pada siklus II ini, kriteria ketuntasan sudah mencapai target yang diharapkan. Dengan demikian hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan metode *game based learning* sudah berhasil diterapkan dan mampu meningkatkan prestasi belajar matematika kompetensi dasar tabel perkalian 5-8 siswa kelas II SDN 02 Kanigoro.

Kata kunci: prestasi belajar, *game based learning*, matematika

ABSTRACT

Muslih Nur Kholis, 2024. *Application of Game Based Learning Methods to Improve Mathematics Learning Achievement of Elementary School Students*. Thesis. Faculty of Primary Teacher Education, UNIVERSITAS PGRI MADIUN, Advisor (I): Vivi Rulviana, M.Pd., Advisor (II): Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd.

Learning methods are an important part of learning to improve learning achievement. Game based learning is a game-based learning method with the aim of students becoming interested and understanding the material being taught, so that teachers can achieve learning objectives. This research is classroom action research with the aim of finding out the application of game based learning to improve mathematics learning achievement in the basic competency of multiplication tables for 5-8 class II students at SDN 02 Kanigoro for the 2023/2024 academic year, totaling 28 students. This research uses the observation method to determine initial student data, the test method to determine increases in student learning achievement, and the documentation method to support evidence of the learning implementation process. Starting with identifying problems during the learning process, then continuing with implementing cycle I actions which include; planning, implementation, observation and reflection to continue the implementation of cycle II actions. The data processing method is carried out by averaging student grades and student learning completeness. Based on the results of the research carried out, researchers can draw the conclusion that the application of game based learning to class II students at SDN 02 Kanigoro can improve students' mathematics learning achievement as seen from the increase in the average score for UH, Cycle I and Cycle II. In the daily test scores, the average class score was 65, with 10 students completing it. Then in cycle I the average score increased to 79, with 22 students completing. In cycle I, it showed improvement even though it had not yet reached the expected completion criteria. Meanwhile, in cycle II, the average class score increased to 80, with 24 students completing. In cycle II, the criteria for completion have reached the expected target. Thus, the results of the research prove that the application of the game based learning method has been successfully implemented and is able to improve the mathematics learning achievement of the basic competency of multiplication tables for 5-8 class II students at SDN 02 Kanigoro.

Keywords: learning achievement, *game based learning*, mathematics