

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI  
PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN GAME-BASED  
LEARNING PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI  
PENGUMPULAN DAN PENYAJIAN DATA DI KELAS V SEKOLAH  
DASAR NEGERI 2 JONGGRANGAN KABUPATEN KLATEN  
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

**SKRIPSI**

Disusun untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata  
Satu Kependidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**Disusun Oleh :**

**NAMA : Daffa Dwiki Priyambada**  
**NIM : 1915100052**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN**  
**2023**

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI  
PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN GAME-BASED  
LEARNING PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI  
PENGUMPULAN DAN PENYAJIAN DATA DI KELAS V SEKOLAH  
DASAR NEGERI 2 JONGGRANGAN KABUPATEN KLATEN  
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

**SKRIPSI**

Disusun untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata  
Satu Kependidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**Disusun Oleh :**

**NAMA : Daffa Dwiki Priyambada**  
**NIM : 1915100052**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN**  
**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENGGUNAAN  
MODEL PEMBELAJARAN GAME-BASED LEARNING PADA MATA  
PELAJARAN MATEMATIKA MATERI PENGUMPULAN DAN  
PENYAJIAN DATA DI KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 2  
JONGGRANGAN KABUPATEN KLATEN TAHUN PELAJARAN  
2022/2023**

Diajukan Oleh:

**DAFFA DWIKI PRIYAMBADA**

NIM. 1915100052

Telah disetujui pembimbing untuk dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Skripsi  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Widya Dharma Klaten

Tanggal: 10 Agustus 2023

Pembimbing I



**Sri Suwartini, S.Pd., M.Pd.**  
NIK. 690 516 367

Pembimbing II



**Putri Zudhah Ferryka, S.Pd., M.Pd.**  
NIK. 690 516 366

Mengetahui

Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**Sri Suwartini, S.Pd., M.Pd.**  
NIK. 690 516 367

HALAMAN PENGESAHAN

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENGGUNAAN  
MODEL PEMBELAJARAN GAME-BASED LEARNING PADA MATA  
PELAJARAN MATEMATIKA MATERI PENGUMPULAN DAN  
PENYAJIAN DATA DI KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 2  
JONGGRANGAN KABUPATEN KLATEN TAHUN PELAJARAN  
2022/2023

Diajukan Oleh:

**DAFFA DWIKI PRIYAMBADA**

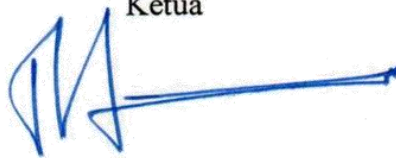
NIM. 1915100052

Telah dipertahankan di hadapan Dosen Penguji Skripsi  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Widya Dharma Klaten

dan diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana  
Strata Satu Kependidikan Program Studi Guru Sekolah Dasar

Tanggal: 11 Agustus 2023

Ketua



**Dr. H. Ronggo Warsito, M.Pd.**  
NIK. 690 890 113

Sekretaris



**Isna Rahmawati, S.T.h.I., M.Pd.**  
NIK. 690 516 368

Penguji 1



**Sri Suwartini, S.Pd., M.Pd.**  
NIK. 690 516 367

Penguji II



**Putri Zudhah Ferryka, S.Pd., M.Pd.**  
NIK. 690 516 366

Disahkan Oleh,  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**Dr. H. Ronggo Warsito, M.Pd.**  
NIK. 690 890 113

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Daffa Dwiki Priyambada  
NIM : 1915100052  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya karya ilmiah dengan

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Model Pembelajaran *Game-Based Learning* Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pengumpulan dan Penyajian Data di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Jonggrangan Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2022/2023

adalah benar-benar karya saya sendiri dan bebas dari plagiat. Hal-hal yang bukan merupakan karya saya dalam skripsi ini telah diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam Daftar Pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pembatalan ijazah dan pencabutan gelar yang saya peroleh dari skripsi ini.

Klaten, 09 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan



(Daffa Dwiki Priyambada)

*PERSEMBAHAN*

*Kupersembahkan skripsi ini,*

Orang tuaku yang aku cintai,

Kakak dan Adikku yang aku sayangi,

Sahabat-sahabatku yang telah melangkah beriringan menuju

Mimpi-mimpi mulia yang kelak akan kami wujudkan

*MOTO*

*"Tomorrow will be better. And if it's not, then you say it again. Because it might be. Yo never know, right? At some point, tomorrow **will** be better"*

*-anonymous*

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan kasih sayang dan petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dengan lancar tanpa hambatan yang berarti.

Adapun motivasi penulis dalam mengadakan Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk mencari alternatif dan memperbaiki proses pembelajaran dikelas sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Penulis menyadari sepenuhnya keberhasilan dalam menyusun Penelitian Tindakan Kelas ini adalah berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. H. Triyono, M.Pd. selaku Rektor Unwidha Klaten yang telah memberi berbagai fasilitas selama berlangsungnya studi di Unwidha Klaten.
2. Bapak Dr. H. Ronggo Warsito, M.Pd. selaku Dekan FKIP Unwidha Klaten yang telah memberikan kemudahan fasilitas untuk penulis menyelesaikan skripsi.
3. Ibu Sri Suwartini, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan nasehat dan arahan selama proses perkuliahan.
4. Ibu Putri Zudhah Ferryka, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktu, perhatian dan memberikan masukan.



5. Bapak Ibu Dosen PGSD Unwidha Klaten yang telah memberikan ilmu dan berbagai macam pengetahuan.
6. Ibu Drs. Asriana Sangku, S.Pd., M.Pd., selaku kepala SD Negeri 2 Jonggrangan yang telah memberi ijin mengadakan penelitian.
7. Ibu Diah Khoiri Kurniawati, S.Pd. selaku Guru Wali kelas SD Negeri 2 Jonggrangan yang telah memberi ijin mengadakan penelitian di Kelas V.
8. Bapak / Ibu Guru SD Negeri 2 Jonggrangan Klaten yang telah memberi motivasi peneliti dan membantu dalam proses penelitian.
9. Bapak, Ibu, Kakak, Adik tercinta yang selalu mensupport dan mendoakan keberhasilan penulis.
10. Semua teman-teman seperjuangan PGSD dan semua yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Akhirnya penulis menyadari bahwa PTK ini masih banyak kekurangannya. Untuk itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan guna memperbaiki penelitian dimasa yang akan datang.

Klaten, 09 Agustus 2023

Daffa Dwiki Priyambada

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN MOTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	6

<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
A. Tinjauan Pustaka .....	7
B. Penelitian yang Relevan .....	19
C. Kerangka Berpikir .....	22
D. Hipotesis Penelitian .....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>25</b>
A. Pendekatan Penelitian.....	25
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	29
C. Subjek dan Objek Penelitian .....	30
D. Prosedur Penelitian.....	30
E. Teknik Pengumpulan Data .....	33
F. Instrumen Penelitian.....	34
G. Teknik Analisis Data .....	34
H. Indikator Keberhasilan .....	35
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>36</b>
A. Deskripsi Hasil Penelitian .....	36
B. Pembahasan .....	49
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>53</b>
A. Simpulan.....	53
B. Saran .....	54
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>56</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>51</b>

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1. Observasi Guru Siklus I.....	88
Tabel 2. Observasi Siswa Siklus I.....	94
Tabel 3. Tabel Hasil Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus 1 & 2 .....	98

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Kerangka Alur Berpikir.....	23
Gambar 3.1 Langkah-Langkah Rancangan Pembelajaran PTK .....	27

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Penelitian SD Negeri 2 Jonggrangan .....	58
Lampiran 2. Silabus .....	60
Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I.....	63
Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II.....	73
Lampiran 5. Lembar Siklus I Kelompok.....	82
Lampiran 6. Soal Evaluasi Siklus I.....	84
Lampiran 7. Soal Evaluasi Siklus II.....	86
Lampiran 8. Lembar Observasi Guru Dalam Menerapkan Model GBL .....	88
Lampiran 9. Lembar Observasi Siswa Dalam Pembelajaran GBL.....	94
Lampiran 10. Hasil Belajar Siswa.....	98
Lampiran 11. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa .....	100
Lampiran 12. Media Pembelajaran Game Based Learning(Genially) .....	101
Lampiran 13. Materi Matematika Pengumpulan dan Penyajian Data Kelas V ...	102
Lampiran 14. Hasil Pekerjaan Siswa .....	111
Lampiran 15. Dokumentasi Kegiatan .....	118

**PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN GAME-BASED LEARNING  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN MATEMATIKA MATERI PENGUMPULAN DAN  
PENYAJIAN DATA DI KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 2  
JONGGRANGAN KABUPATEN KLATEN  
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

**Daffa Dwiki Priyambada**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Widya Dharma Klaten

[daffadp5@gmail.com](mailto:daffadp5@gmail.com)

**Abstrak**

Tujuan dilaksanakannya Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah Untuk meningkatkan hasil belajar Matematika melalui penerapan Game Based Learning materi Pengumpulan dan Penyajian Data pada siswa kelas V SD Negeri 2 Jonggrangan tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari beberapa tahapan yaitu terdiri dari dua siklus dengan empat tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap tindakan, tahap observasi, dan tahap refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam jangka waktu 4 bulan yang terhitung dari Maret sampai dengan Juni 2023.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas kelas V SD Negeri 2 Jonggrangan tahun pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 25 orang siswa. Objek dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan game based learning. Hal ini dibuktikan dari selalu bertambahnya nilai rata-rata kelas dan jumlah siswa yang tuntas pada setiap siklus. Pada siklus I, nilai rata-rata kelas menjadi 68,3 dengan 65,2% siswa tuntas dan meningkat pada siklus II menjadi 78,3 dengan 82,6% siswa tuntas. Untuk ketuntasan klasikal yang dicapai pada siklus akhir adalah 82,6% (dengan selisih peningkatan dari siklus sebelumnya adalah 17,4%), dengan 19 siswa tuntas dan 4 siswa belum tuntas. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning dengan menggunakan Genially* pada pembelajaran Matematika materi Pengumpulan dan Penyajian Data dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Penerapan Game Based Learning, Genially, Hasil Belajar*

## **Abstract**

The purpose of conducting this Classroom Action Research (CAR) is to enhance Mathematics learning outcomes through the implementation of Game Based Learning in the topic of Data Collection and Presentation for fifth-grade students at SD Negeri 2 Jonggrangan in the academic year 2022/2023. This classroom action research consists of several stages, specifically two cycles with four phases: planning, action, observation, and reflection. The research was conducted over a period of 4 months, from March to June 2023.

The subjects of this study are fifth-grade students from SD Negeri 2 Jonggrangan in the academic year 2022/2023, totaling 25 students. The focus of the research is the application of the Game Based Learning instructional model and students' learning outcomes. The results of this research demonstrate that the implementation of the Game Based Learning instructional model can enhance students' learning outcomes in Mathematics.

The research findings indicate an improvement in students' learning outcomes through the application of game-based learning. This is evident from the consistent increase in the class's average scores and the number of students who successfully complete each cycle. In Cycle I, the class's average score was 68.3, with 65.2% of students successfully completing the task. This performance improved in Cycle II, reaching an average score of 78.3, with 82.6% of students successfully completing the task. The achieved classical mastery level at the end of the research is 82.6% (with a difference of 17.4% increase from the previous cycle), with 19 students successfully meeting the criteria and 4 students not yet meeting them. From these research results, it can be concluded that the implementation of the Game Based Learning instructional model using Genially for teaching Mathematics, specifically the topic of Data Collection and Presentation, can enhance students' learning outcomes.

**Keywords:** *Game Based Learning Implementation, Genially, Learning Outcomes*



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Dalam dunia pendidikan, siswa menerima beberapa tingkat pendidikan formal yakni Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), dan Universitas. Dari beberapa jenjang tersebut, Sekolah Dasar merupakan jenjang pendidikan formal yang paling dasar, dimana para siswa baru mulai diajarkan ilmu-ilmu alam yang memungkinkan untuk melakukan pengamatan langsung terhadap fenomena. Jika disesuaikan dengan pemikiran anak sekolah yang rata-rata berusia sekitar 6-12 tahun, anak-anak baru bisa memahami ilmu-ilmu yang memungkinkan mereka untuk mengamati fenomena secara langsung.

Pendidikan dasar memiliki dampak yang sangat signifikan terhadap perkembangan siswa, karena merupakan dasar dari pengetahuan ilmiah yang akan mereka dapatkan di tingkat pendidikan berikutnya sampai sekolah menengah, sekolah menengah atas, atau universitas. Pada usia sekolah dasar, yaitu antara 6 hingga 12 tahun, seseorang juga akan berkembang secara maksimal jika ia dapat belajar secara optimal. Oleh karena itu, belajar di sekolah dasar tidak boleh dianggap remeh. Sebaliknya, pembelajaran di sekolah dasar ini harus memaksimalkan pencapaian sesuai dengan tujuan pembelajaran dan siswa harus antusias dan fokus pada pembelajaran.

Belajar adalah suatu proses di mana seseorang mengalami perubahan sebagai hasil dari proses belajar itu sendiri, menurut Gagne dan Berliner, belajar adalah suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman (Catarina dkk, 2016:2). Oleh karena itu, untuk mencapai perubahan perilaku yang positif, maka pembelajaran yang dilakukan juga harus positif. Hal ini dikarenakan pada masa sekolah dasar, siswa cenderung menggunakan apa yang telah mereka pelajari sebagai dasar untuk pengetahuan selanjutnya; seperti yang dikatakan oleh Soeparvoto (2016: 61) bahwa sekolah dasar merupakan masa pembentukan kebiasaan-kebiasaan yang berhasil, kurang berhasil, atau sangat kurang berhasil. Perilaku yang berhubungan dengan prestasi pada masa kanak-kanak sangat berkorelasi dengan perilaku yang berhubungan dengan prestasi pada masa dewasa, sehingga pembelajaran yang dilakukan adalah pembelajaran yang berkesan bagi anak.

Di sekolah dasar, anak-anak dituntut untuk belajar bagaimana caranya agar berhasil, namun di saat yang sama mereka juga harus menikmati waktu bermain. Bermain sendiri dapat diartikan sebagai kegiatan yang menyenangkan. Anak-anak menganggap belajar sebagai kegiatan yang membosankan. Hal ini disebabkan karena kegiatan belajar memaksa mereka untuk berpikir setiap hari hanya tentang apa yang tidak mereka ketahui dan tidak mereka inginkan.

Pelajaran matematika tidak menarik bagi anak sekolah dasar sehingga sering dianggap sulit dan tidak memuaskan. Hasil belajar dari segi kognitif

kurang memuaskan yang dibuktikan dari hasil wawancara dengan guru kelas V di SD Negeri 2 Jonggrangan, Kecamatan Klaten Utara, Kabupaten Klaten. Hal ini juga dibuktikan dengan hasil tes siswa. Ada kebutuhan untuk meningkatkan aspek kognitif yang dicapai siswa, yaitu meningkatkan nilai tes. Hal ini dapat dicapai dengan beberapa cara, salah satunya adalah dengan merevisi metodologi pengajaran matematika. Hal ini dikarenakan jika metodologi yang digunakan tepat, maka tujuan pembelajaran akan tercapai. Belajar matematika di sekolah dasar harus relevan bagi siswa, tetapi salah satu cara untuk melibatkan siswa dalam belajar matematika sebagai sesuatu yang menyenangkan dan sesuatu yang mereka butuhkan untuk masa depan adalah dengan menggabungkan pembelajaran dengan kesenangan bermain.

Pembelajaran yang seharusnya terjadi di dalamnya adalah belajar sambil bermain. Dalam pembelajaran seperti ini, siswa dibuat untuk belajar namun dengan cara yang menyenangkan sehingga pembelajaran tidak menjadi membosankan bagi mereka. Dalam pembelajaran tersebut diharapkan terjadi interaksi antara siswa dengan guru, sehingga materi pembelajaran matematika dapat tersampaikan dan antusiasme belajar ini dapat meningkatkan konsentrasi siswa dalam belajar. Fokus pada pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan aspek kognitif peserta didik. Keberhasilan pembelajaran berbasis permainan tersebut ditunjukkan dengan judul: Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Model Pembelajaran *Game-Based Learning* Pada Mata Pelajaran Matematika Materi

Pengumpulan dan Penyajian Data di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Jonggrangan Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2022/2023.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan Latar Belakang di atas, maka Peneliti dapat mengidentifikasi masalah adalah:

1. Di Sekolah Dasar Negeri 2 Jonggrangan Klaten Utara metode pembelajaran matematika masih menggunakan ceramah dan teks book, belum menerapkan model-model pembelajaran matematika yang lain.
2. Pelajaran matematika tidak menarik bagi siswa sekolah dasar sehingga sering dianggap sulit dan tidak memuaskan.
3. Hasil belajar dari segi kognitif kurang memuaskan yang dibuktikan dari hasil wawancara dengan guru kelas V di SD Negeri 2 Jonggrangan, Kabupaten Klaten.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka ruang lingkup masalah ini dibatasi pada Penerapan Game Based Learning dalam upaya meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas V pada materi Pengumpulan dan Penyajian Data.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah

1. Bagaimanakah penerapan *Game Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika materi Pengumpulan dan Penyajian Data pada siswa kelas V SDN 2 Jonggrangan tahun pelajaran 2022/2023?
2. Bagaimana deskripsi peningkatan hasil belajar Matematika siswa materi Pengumpulan dan Penyajian Data dengan penerapan *Game Based Learning* data pada siswa kelas V SDN 2 Jonggrangan tahun pelajaran 2022/2023?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan hasil belajar Matematika melalui penerapan *Game Based Learning* materi Pengumpulan dan Penyajian Data pada siswa kelas V SDN 2 Jonggrangan tahun pelajaran 2022/2023.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar Matematika melalui penerapan *Game Based Learning* materi Pengumpulan dan Penyajian Data pada siswa kelas V SDN 2 Jonggrangan tahun pelajaran 2022/2023.

### **D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Pada Penelitian kali ini diharapkan dapat memberikan Guru dalam menerapkan Model yang kreatif dan Inovatif seperti contohnya Model Pembelajaran *Game Based Learning* ini agar siswa dapat aktif dan ada respon lebih antara siswa maupun guru.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Guru

Guru-guru dapat memperoleh manfaat yang dapat digunakan sebagai sebuah variasi dalam strategi mengajar sehingga bisa menciptakan suatu metode belajar yang lebih inovatif, menantang dan menyenangkan.

### b. Bagi Siswa

Siswa yang berpartisipasi dalam penelitian ini dapat mendapat manfaat untuk meningkatkan aspek kognitif siswa dengan mendapatkan pembelajaran *Game Based Learning* dalam penelitian ini.

### c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat bermanfaat sebagai informasi dalam rangka meningkatkan kualitas dan mutu dalam proses pembelajaran matematika untuk sekolah yang diteliti.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas penerapan *game based learning* yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Jonggrangan, Klaten, dapat disimpulkan seperti beberapa hal berikut ini:

1. Kelas V SDN 2 Jonggrangan adalah kelas dengan nilai rata-rata kelas yang cenderung rendah. Pembelajaran yang konvensional dan cenderung monoton, tanpa adanya variasi metode dan media pembelajaran adalah salah satu penyebab terjadinya hal tersebut. Rendahnya nilai rata-rata kelas ini diketahui langsung oleh peneliti ketika mengadakan pre-test pada tahap pra-siklus penelitian. Dengan nilai rata-rata kelas 51,6, hanya 10 dari 25 siswa (40%) yang berhasil mencapai standar ketuntasan sekolah.
2. Pembelajaran dengan pendekatan *game based learning* adalah sesuatu yang baru dan dapat dikatakan berhasil untuk diterapkan pada pembelajaran matematika di kelas V. Penerapan *game based learning* ini mampu membantu memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari selalu bertambahnya nilai rata-rata kelas dan jumlah siswa yang tuntas pada setiap siklus. Pada siklus I, nilai rata-rata kelas menjadi 68,3 dengan 65,2% siswa tuntas dan meningkat menjadi 78,3 dengan 82,6% siswa tuntas.
3. Penggunaan model pembelajaran *game based learning* pada penelitian ini sangat menunjang pada pembelajaran matematika, sehingga peningkatan

4. hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Jonggrangan dapat tercapai, bahkan hingga melampaui standar ketuntasan yang telah ditetapkan sekolah, yaitu 70%. Terbukti dari ketuntasan klasikal yang dicapai pada siklus akhir adalah 82,6% (dengan selisih peningkatan dari siklus sebelumnya adalah 17,4%), dengan 19 siswa tuntas dan 4 siswa belum tuntas.
5. Hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Jonggrangan dapat meningkat setelah penerapan pendekatan *game based learning* dengan dilaksanakan melalui penelitian ini. Sehingga, pendekatan dan media pembelajaran yang diteliti ini telah terbukti dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## **B. Saran**

Pelekasanaan penelitian ini memberi wawasan lebih kepada peneliti, terutama dalam hal memandang pelaksanaan penelitian tindakan kelas bagi seorang pendidik. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas amatlah perlu dilakukan, sebagai sarana perbaikan diri sebagai pendidik serta pengoptimalan proses pembelajaran agar semakin berkualitas dan bermanfaat bagi para siswa. Namun, selain mendapatkan wawasan yang baru, ada pula beberapa hal yang perlu dibenahi. Saran-saran yang dapat disampaikan berdasarkan pelaksanaan penelitian ini adalah:

1. Para pendidik perlu sekali menyediakan pembelajaran yang tidak monoton serta menarik bagi siswa. Penggunaan variasi metode, pendekatan, dan media pembelajaran amat sangat dianjurkan untuk diadakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat membantu siswa untuk menangkap materi pembelajaran secara optimal.



2. Pembelajaran dengan pendekatan game based learning dapat dijadikan sebagai inovasi pembelajaran yang menarik. Namun, harus diperhatikan juga agar kelas selalu dalam keadaan yang kondusif.
3. Penggunaan ice-breaking untuk mengembalikan fokus siswa selama proses pembelajaran perlu disediakan untuk mengatasi kebosanan, karena tidak selamanya siswa akan mampu menikmati dan mengikuti pembelajaran.
4. Refleksi setelah pembelajaran sangat perlu dilakukan secara berkala oleh seorang guru untuk mengevaluasi dan memperbaiki kualitas kinerja sebagai pendidik. Hal ini ditujukan juga untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran.
5. Pembaca dapat mengambil manfaat dari penelitian ini dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Terutama bagi para pendidik, yang sangat disarankan untuk terus melakukan refleksi dan perbaikan-perbaikan meski diluar pelaksanaan penelitian tindakan kelas, agar mampu meningkatkan kualitas dan profesionalitasnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anni, Catarina Tri,dkk. 2016. *Psikologi Belajar*. UNNES Press:Semarang
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Akhiruddin., dkk. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar : CV Cahaya Bintang Gemerlang
- Hamdani. 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Huda Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Majid, A. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- \_\_\_\_\_. 2014. *Penilaian Autentik Proses dan Hasil Belajar*. Bandung: Rosdakarya.
- Prastowo, A. 2015. *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)Tematik Terpadu: Implementasi Kurikulum 2013 untuk SD/MI*. Jakarta:Prenadamedia Group.
- Purwanto, N. 2016. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Purwanto. 2019. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sudjana, N. 2015. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suprihatiningrum, J. 2013. *Strategi Pembelajaran: Teori Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Soeparwoto. 2016. *Psikologi remaja*. Semarang: UNNES Press.
- Widoyoko, S.E.P. 2016. *Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wuryandani, W & Fathurrohman. 2012. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Ombak.

- Daryanto, D. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Rosyad, H. (2015). *Efektivitas Media Game Edukasi untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang*. S1 Thesis. Universitas Negeri Semarang.
- Ridoi, M. (2018). *Cara mudah membuat game edukasi dengan Construct 2: tutorial sederhana Construct 2*. Online
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta. UNY Press.