

**PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA
MENGUNAKAN METODE GAME BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA
PAPAN JURANG SISWA SEKOLAH DASAR**

Najla Sulthanah^{1*}, ²Fadhilaturrahmi, ³Indriyanto, ⁴Nurhaswinda, ⁵Iis Aprinawati
^{1,2,3,4,5}Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

nailasulthanah@gmail.com^{1*}, fadhilaturrahmi@universitaspahlawan.ac.id²,
mr.indri@gmail.com³, nurhaswinda01@gmail.com⁴, aprinawatiis@gmail.com⁵

*Corresponding author**

ABSTRACT

This study aims to improve the mathematical concept understanding of Grade II students at UPT SD Negeri 005 Binuang through the implementation of the Game-Based Learning (GBL) method assisted by the Papan Jurang media. The research employed a Classroom Action Research (CAR) approach conducted in two cycles, each consisting of two meetings. Each cycle included the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were the Grade II students of UPT SD Negeri 005 Binuang, totaling 20 students, comprising 7 boys and 13 girls. Data collection techniques used in this study included observation, tests, and documentation, while the research instruments consisted of observation sheets and written tests. The data were analyzed using both qualitative and quantitative methods. The results showed that the classical completeness percentage of students increased from 38.50% in Cycle I Meeting I to 53.85% in Cycle I Meeting II, then rose to 69.23% in Cycle II Meeting I, and reached 92.31% in Cycle II Meeting II. Therefore, it can be concluded that the implementation of the Game-Based Learning method assisted by the Papan Jurang media is effective in enhancing students' understanding of mathematical concepts.

Kata kunci : *Concept Understanding Ability, Game-Based Learning Method, and Papan Jurang*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas II UPT SD Negeri 005 Binuang melalui penerapan model pembelajaran Metode *Game Based Learning* berbantuan media Papan Jurang. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas dua pertemuan. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas Kelas II UPT SD Negeri 005 Binuang. Jumlah siswa di Kelas II UPT SD Negeri 005 Binuang adalah 20 orang yang terdiri dari siswa 7 laki-laki dan 13 orang siswa perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Instrumen penelitian mencakup lembar observasi dan tes tertulis. Adapun teknik analisis data dalam penelitian yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase ketuntasan klasikal siswa meningkat dari 38,50% pada Siklus I Pertemuan I, menjadi 53,85% pada Siklus I Pertemuan II, selanjutnya meningkat menjadi

69,23% pada Siklus II Pertemuan I, dan mencapai 92,31% pada Siklus II Pertemuan II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan Metode *Game Based Learning* berbantuan media Papan Jurang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa.

Kata kunci : Kemampuan Pemahaman Konsep, Metode *Game Based Learning*, dan Papan Jurang

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu hal penting yang harus dimiliki oleh seseorang, karena Pendidikan ini merupakan modal dasar bagi seseorang untuk menghadapi dunia kerja dengan segala permasalahannya. Indonesia sendiri telah menetapkan Program Wajib Belajar 12 tahun mulai dari SD, SMP hingga SLTA. Hal ini merupakan salah satu cara untuk mempersiapkan generasi mendatang dan mengentaskan kebodohan. Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas.

Salah satu mata pelajaran yang sering sulit dipelajari adalah matematika yang merupakan mata pelajaran dasar yang memerlukan pemahaman konsep yang kuat dan keterampilan praktis yang baik. Oleh karena itu, sangat penting untuk melakukan inovasi dalam media pembelajaran matematika agar hasil

belajar siswa lebih baik (Zulfah & Zulhendri, 2018). Pendidikan menurut UU No. 20 tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik memiliki kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan oleh mereka, masyarakat, bangsa, dan negara. Pasal 31 UUD, Ayat 1 "Setiap warga negara berhak - mendapat pendidikan".

Pembelajaran Matematika merupakan proses yang bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep-konsep matematika dengan cara yang lebih logis, analisis, kritis, dan kreatif Pembelajaran matematika yang bersifat abstrak membuat siswa sekolah dasar (SD) yang ada pada tahap berpikir operasional kongkrit membutuhkan suatu alat peraga dan media dengan tujuan untuk memudahkan siswa memahami materi (Nurhaswinda, 2019).

Pemanfaatan media pembelajaran dengan tepat pada kegiatan pembelajaran dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi serta menciptakan pembelajaran matematika yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan. Oleh karena itu pembelajaran matematika pada materi operasi hitung penjumlahan merupakan salah satu materi yang sangat perlu untuk dikuasai siswa, karena materi ini adalah salah satu materi dasar yang sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu masalah yang sering muncul dalam pembelajaran matematika adalah rendahnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah matematika dalam bentuk soal yang lebih menekankan pada pemahaman konsep dalam suatu pokok bahasan tertentu. Siswa yang telah memahami konsep dengan baik dalam proses pembelajaran dimungkinkan memiliki prestasi belajar yang tinggi karena lebih mudah mengikuti pembelajaran sedangkan siswa yang kurang memahami konsep cenderung lebih sulit mengikuti pembelajaran. Kemampuan siswa yang rendah dalam aspek pemahaman konsep merupakan hal penting yang harus

ditindaklanjuti (Fadhilaturrahmi, 2017).

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan di kelas II UPT SD Negeri 005 Binuan, ditemukan bahwa kemampuan pemahaman konsep siswa matematika siswa masih rendah. Terutama pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan ratusan, puluhan dan satuan. Permasalahan pemahaman konsep matematika pada siswa kelas awal masih menjadi perhatian penting, khususnya dalam materi penjumlahan dan pengurangan bersusun. Hal ini ditunjukkan dengan adanya kesulitan siswa dalam membedakan nilai tempat ratusan, puluhan, dan satuan. Siswa cenderung mengalami kebingungan saat menyusun angka-angka dalam operasi hitung bersusun, sehingga sering terjadi kesalahan dalam menjumlahkan atau mengurangkan bilangan. Selain itu, banyak siswa hanya menghafal langkah-langkah pengerjaan tanpa memahami makna dari setiap proses yang dilakukan. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemahaman konsep yang dimiliki siswa masih dangkal dan belum sepenuhnya terbentuk, sehingga mereka juga

kesulitan mengaitkan konsep matematika dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Kondisi tersebut disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang interaktif. Pembelajaran konvensional yang mengakibatkan siswa bosan dalam belajar sehingga hasil belajar tidak maksimal dan si anak menjadi tidak memperhatikan guru saat menjeaskan materi yang disampaikan; Rendahnya hasil belajar Matematika di kelas II UPT SD Negeri 005 Binuang Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2024/2025. Hal ini disebabkan oleh ketidak tertarikan siswa karena dianggap pelajaran yang sulit dimengerti. Dilihat dari hasil belajar siswa, masih banyak siswa kurang memahami materi yang disampaikan guru. Karena pembelajaran yang kurang menarik, guru hanya menjelaskan dengan menggunakan buku yang sama dengan siswa dan tidak menggunakan media.

Guru seharusnya mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan bermakna agar siswa dapat memahami konsep secara mendalam, bukan sekadar menghafal. Guru juga perlu

menggunakan metode dan media pembelajaran yang variatif sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, guru harus berperan sebagai fasilitator dan teladan yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif (Aprinawati, 2023).

Hasil ulangan siswa menunjukkan bahwa dari 20 siswa kelas II UPT SD Negeri 005 Binuang, sebanyak 12 orang atau (60%) yang kurang memahami materi pembelajaran, sedangkan yang sudah memahami materi pembelajaran ada 8 siswa (40%). Oleh karena itu melihat masalah yang berada di II UPT SD Negeri 005 Binuang maka peneliti mencari solusi untuk mengatasi situasi yang terjadi yaitu, dengan menerapkan *Metode Game Based Learning* berbantuan Media Papan Jurang terhadap pemahaman konsep matematika untuk materi penjumlahan dan pengurangan di kelas II UPT SD Negeri 005 Binuang. Oleh sebab itu peneliti sangat ingin mengoptimalkan hasil belajar siswa dengan menerapkan *Metode Game Based Learning* berbantuan Media Papan Jurang.

Menurut (Heruman, 2021) matematika merupakan bahan kajian yang memiliki sifat abstrak dengan penalaran proses yang deduktif yakni memiliki korelasi dengan suatu kebenaran sebelumnya sehingga memiliki keterkaitan antar konsep yang sangat jelas dan kuat. Hal ini berarti konsep matematika dalam penyusunannya melihat konsep siswa untuk lebih mudah memahami materi serta menciptakan pembelajaran matematika yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan. Metode supaya matematika tidak dianggap sulit oleh siswa yaitu dengan cara menggunakan media belajar yang berguna untuk memudahkan siswa kelas II UPT SD Negeri 005 Binuang memahami materi.

Metode *Game Based Learning* (GBL) adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai media utama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam metode ini, unsur permainan dimasukkan ke dalam proses belajar sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk lebih aktif. Game tidak hanya digunakan sebagai hiburan, tetapi dirancang

secara khusus agar siswa dapat memahami konsep, menyelesaikan masalah, dan mengembangkan keterampilan tertentu. Melalui permainan, siswa dilatih untuk berpikir kritis, membuat strategi, dan bekerja sama dengan teman. GBL juga memberikan umpan balik langsung, yang membuat siswa mengetahui hasil belajar mereka secara cepat (Kusuma et al., 2022).

Penerapan GBL sangat efektif khususnya di jenjang pendidikan dasar karena sesuai dengan karakteristik anak yang menyukai kegiatan bermain. Dengan permainan, siswa merasa lebih tertarik dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran terasa lebih bermakna. Selain itu, metode ini mendorong terjadinya pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), di mana siswa belajar melalui keterlibatan langsung dalam aktivitas. Guru berperan sebagai fasilitator yang merancang permainan edukatif sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. GBL juga dapat diterapkan untuk berbagai mata pelajaran, mulai dari matematika, bahasa, hingga sains dan sosial (Hartanto et al., 2024).

Peningkatan kualitas pembelajaran matematika sangat bergantung pada strategi dan metode yang digunakan oleh guru untuk memfasilitasi pemahaman konsep siswa. Pembelajaran matematika di sekolah dasar membutuhkan pendekatan yang menarik dan menyenangkan agar siswa tidak merasa bosan (Astuti, 2018). Salah satu materi dasar yang penting dikuasai oleh siswa kelas rendah adalah penjumlahan dan pengurangan. Namun, tidak sedikit siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep operasi hitung tersebut karena penyampaiannya yang masih bersifat abstrak. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan media pembelajaran konkret yang mampu menjembatani pemahaman siswa terhadap materi. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media visual dan interaktif yang mampu mengaktifkan keterlibatan siswa secara langsung.

Media Papan Jurang merupakan media pembelajaran kreatif yang dirancang untuk membantu siswa memahami penjumlahan dan pengurangan secara menyenangkan. Media ini dilengkapi dengan tampilan

berwarna, gambar menarik, dan kantong-kantong jawaban yang memancing rasa penasaran siswa (Hadun et al., 2023). Konsep "jurang" pada media ini menjadi simbol bahwa siswa perlu berhati-hati dalam memilih jawaban agar tidak "terjatuh ke jurang" atau salah menjawab. Soal ditempatkan pada bagian tertentu, dan siswa diminta menempelkan atau memilih jawaban yang sesuai. Proses ini membuat siswa terlibat aktif dan belajar dari kesalahan secara alami.

Melalui penggunaan media ini, siswa tidak hanya belajar matematika tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pengambilan keputusan. Siswa diajak berpikir secara logis dan memahami konsep melalui pengalaman langsung yang menyenangkan. Guru juga dapat dengan mudah mengamati pemahaman siswa melalui pilihan jawaban yang mereka ambil. Media ini sangat cocok diterapkan di kelas awal sebagai bagian dari pembelajaran tematik dan kontekstual. Dengan demikian, "Papan Jurang" dapat menjadi solusi kreatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam operasi hitung dasar.

Media seperti Papan Jurang merupakan salah satu contoh implementasi metode Game Based Learning dalam pembelajaran matematika. Melalui aktivitas memilih jawaban yang benar dengan risiko "jatuh ke jurang", siswa terdorong untuk berpikir teliti dan merasa tertantang menyelesaikan soal. Proses belajar menjadi lebih interaktif dan tidak membosankan karena siswa berperan aktif, bukan hanya mendengarkan guru. Permainan ini juga membantu siswa mengembangkan rasa percaya diri dan kemampuan memecahkan masalah secara mandiri. Oleh karena itu, metode *Game Based Learning* menjadi strategi yang relevan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara menyenangkan dan bermakna (Maharani & Yudiono, 2024).

Berdasarkan uraian serta permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: "Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Menggunakan Metode Pembelajaran *Metode Game Based Learning* Berbantuan Media Papan Jurang Siswa Sekolah Dasar".

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui tindakan reflektif dan sistematis yang dilakukan guru di kelas. Subjek penelitian adalah siswa kelas II UPT SD Negeri 005 Binuang yang berjumlah 20 orang, dan penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 di UPT SD Negeri 005 Binuang, Kabupaten Kampar. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, dengan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media papan jurang untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi aktivitas guru dan siswa, tes tertulis berupa LKPD, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Instrumen penelitian berupa lembar observasi dan tes pemahaman konsep matematika dengan indikator penilaian yang terstruktur. Data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa serta

B. Metode Penelitian

sebagai dasar perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan secara deskriptif berdasarkan hasil observasi dan catatan lapangan yang menggambarkan aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran. Sedangkan analisis kuantitatif menggunakan teknik persentase untuk mengetahui tingkat ketuntasan individu dan klasikal dengan rumus

$$KI = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Sedangkan ketuntasan klasikal dihitung dengan rumus:

$$KK = \frac{\text{Jumlah Siswa Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100$$

Ketuntasan belajar ditetapkan berdasarkan KKTP sebesar 70, dengan indikator keberhasilan penelitian apabila $\geq 80\%$ siswa mencapai ketuntasan belajar.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas II UPT SD Negeri 005 Binuang, diketahui bahwa kemampuan pemahaman konsep matematika siswa masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam

memahami konsep dasar, khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan, serta cenderung menghafal tanpa memahami makna konsep yang dipelajari. Proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional sehingga keterlibatan siswa belum optimal dan suasana belajar kurang menarik. Kondisi awal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, sehingga diperlukan upaya perbaikan melalui penerapan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan.

Pelaksanaan Siklus I dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa melalui penerapan metode *Game Based Learning* berbantuan media papan jurang. Siklus ini dirancang sebagai tahap awal untuk melihat respon siswa, efektivitas penerapan metode, serta mengidentifikasi kendala yang muncul selama proses pembelajaran. Hasil dari Siklus I menjadi dasar refleksi untuk perbaikan dan penyempurnaan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Siklus II merupakan tindak lanjut dari pelaksanaan Siklus I yang

disusun berdasarkan hasil refleksi terhadap kekurangan dan kendala yang ditemukan sebelumnya. Pada siklus ini, penerapan metode *Game Based Learning* berbantuan media papan jurang diperbaiki dan dioptimalkan dengan tujuan meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa secara lebih maksimal.

Diharapkan melalui perbaikan strategi pembelajaran pada Siklus II, hasil belajar dan pemahaman konsep siswa dapat mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Adapun hasil pelaksanaan siklus I dan II terkait dengan kemampuan pemahaman konsep siswa dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Antar Siklus

Ket	Siklus I				Siklus II			
	P1		PII		PI		PII	
	T	TT	T	TT	T	TT	T	TT
Jumlah	5	8	7	6	9	4	12	1
	siswa	siswa	siswa	siswa	siswa	siswa	siswa	siswa
Presentase (%)	38,50	61,50	53,85	46,15	69,23	30,77	92,31	7,69
Kategori Siswa Tuntas	Sangat Kurang		Sangat Kurang		Cukup		Baik	

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian 2025

Persentase siswa yang tuntas dalam pemahaman konsep matematika menunjukkan peningkatan yang signifikan dari Siklus I hingga Siklus II. Pada Siklus I Pertemuan I, hanya 5 siswa atau 38,50% yang tuntas dengan kategori Sangat Kurang, sedangkan Siklus I Pertemuan II meningkat menjadi 7 siswa atau 53,85% dengan kategori Sangat Kurang. Selanjutnya, pada Siklus II Pertemuan I, jumlah siswa yang tuntas bertambah menjadi 9 orang atau 69,23% dengan kategori

Cukup. Terakhir, pada Siklus II Pertemuan II, sebanyak 12 siswa atau 92,31% telah mencapai ketuntasan dengan kategori Baik, yang menunjukkan bahwa penerapan metode *Game Based Learning* berbantuan media Papan Jurang berhasil meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa.

Adapun rata-rata nilai kemampuan pemahaman konsep pada siklus I dan II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Perbandingan Kemampuan Pemahaman Konsep Siklus I dan Siklus II

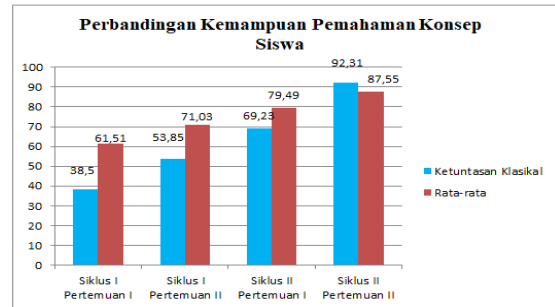
Keterangan	Siklus I		Siklus II	
	PI	PII	PI	PII
Nilai rata-rata	61,51	71,03	79,49	87,5
Kategori	Kurang	Cukup	Cukup	Baik

Sumber: Hasil Olah Data 2025

Merujuk pada tabel perbandingan nilai rata-rata siswa pada setiap pertemuan, terlihat adanya peningkatan yang cukup signifikan dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I Pertemuan I, nilai rata-rata kemampuan pemahaman konsep siswa sebesar 61,51 dengan kategori Kurang, kemudian meningkat menjadi 71,03 pada Pertemuan II dengan kategori Cukup. Selanjutnya, pada Siklus II Pertemuan I, nilai rata-rata kemampuan pemahaman konsep siswa meningkat menjadi 79,49 dengan kategori Cukup, dan semakin meningkat pada Pertemuan II menjadi 87,55 dengan kategori Baik, menandakan bahwa penerapan metode *Game Based Learning* berbantuan media Papan Jurang mampu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa secara optimal.

Untuk lebih jelasnya, perkembangan keterampilan

berbicara siswa dapat dilihat pada grafik 1. Grafik tersebut menunjukkan perbandingan nilai rata-rata dan ketuntasan siswa dari setiap pertemuan.



Gambar 1. Perbandingan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Antar Siklus

Grafik tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang jelas terhadap pemahaman konsep matematika siswa dari setiap siklus pembelajaran. Pada tahap awal, kemampuan siswa masih tergolong rendah, baik dari segi rata-rata nilai maupun ketuntasan indikator, terutama pada kemampuan mengaplikasikan konsep dan mengembangkan syarat perlu atau cukup. Namun, setelah guru menerapkan metode *Game Based Learning* berbantuan media Papan Jurang secara konsisten, kemampuan siswa mulai berkembang secara bertahap. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode dan papan jurang dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep

siswa. memperoleh peningkatan pada tiap indikatornya. Adapun hasil tersebut pada siklus I dan siklus II dapat diuraikan sebagai berikut.

Tabel 3. Perbandingan Indikator Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Siklus I dan Siklus II

No.	Indikator Aktivitas Siswa yang Diamati	Siklus I		Siklus II	
		PI (%)	PII (%)	PI (%)	PII (%)
1	Menyatakan ulang setiap konsep yang telah dipelajari.	66,67	71,79	84,62	84,62
2	Mengklasifikasikan objek berdasarkan sifat atau karakteristik tertentu.	76,92	76,92	79,49	89,74
3	Memberikan contoh dan noncontoh dari suatu konsep.	74,36	82,05	82,05	87,18
4	Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis (gambar, tabel, simbol, model).	48,72	74,36	76,92	89,74
5	Mengembangkan syarat perlu dan syarat cukup dari suatu konsep.	56,41	61,54	74,36	84,62
6	Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu sesuai kebutuhan.	58,97	79,49	84,62	92,31
7	Mengaplikasikan konsep atau algoritma dalam pemecahan masalah.	56,41	58,97	74,36	84,62
Rata-rata		62,64	74,36	79,49	87,55
Kategori		Kurang	Cukup	Cukup	Baik

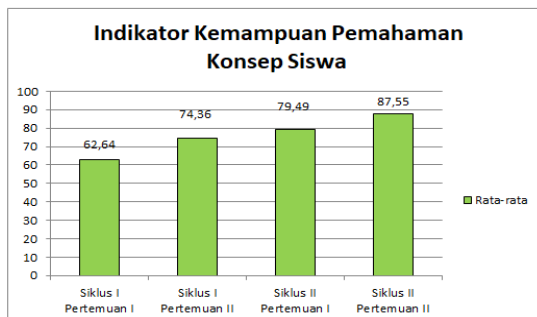
Sumber: Hasil Olah Data Hasil Penelitian 2025

Rata-rata ketercapaian indikator pemahaman konsep matematika siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dari Siklus I hingga Siklus II. Pada Siklus I Pertemuan I, rata-rata keseluruhan indikator sebesar 62,64% dengan kategori Kurang, kemudian meningkat menjadi 74,36% pada Pertemuan II dengan kategori Cukup. Selanjutnya, pada Siklus II Pertemuan I, rata-rata indikator mencapai 79,49% dengan kategori Cukup, dan terus meningkat pada Pertemuan II menjadi 87,55% dengan

kategori Baik. Hasil ini menunjukkan bahwa setiap aspek pemahaman konsep matematika, termasuk kemampuan menyatakan ulang konsep, mengklasifikasikan objek, memberikan contoh dan noncontoh, menyajikan konsep dalam berbagai representasi, serta mengaplikasikan konsep dalam pemecahan masalah, mengalami perkembangan positif seiring dengan penerapan metode *Game Based Learning* berbantuan media Papan Jurang secara bertahap.

Perkembangan pemahaman

konsep matematika siswa berdasarkan setiap indikator dapat dilihat pada grafik berikut. Grafik ini menunjukkan adanya peningkatan pada semua indikator, mulai dari kemampuan menyatakan ulang konsep, mengklasifikasikan objek, memberikan contoh dan noncontoh, menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi, hingga mengaplikasikan konsep dalam pemecahan masalah. Hal ini menegaskan bahwa penerapan metode *Game Based Learning* berbantuan media Papan Jurang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa secara bertahap dan merata.



Gambar 2. Ketercapaian Indikator Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa

Secara keseluruhan, perbaikan kemampuan pemahaman konsep siswa melalui penerapan metode *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media Papan Jurang telah mencapai tujuan yang

diharapkan, yaitu nilai kemampuan pemahaman konsep siswa berada pada kategori baik dengan nilai rata-rata di atas 70 dan ketuntasan klasikal melebihi 80%. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti dan guru sepakat untuk mengakhiri tindakan pembelajaran pada Siklus II karena target keberhasilan telah tercapai. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Game Based Learning* berbantuan Papan Jurang efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan selama dua siklus dengan menggunakan metode *Game Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa kelas II SDN 005 Binuang pada semester genap 2025, dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media papan jurang dengan perencanaan yang baik dan dengan matang kemampuan pemahaman konsep matematika siswa dapat ditingkatkan. Melalui pembelajaran dengan menggunakan

metode *Game Based Learning* peserta didik lebih mudah untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan presentase dari tahap siklus I dan siklus II yang peningkatannya sudah sampai kedalam kategori baik yaitu tuntas 12 peserta didik. Adapun hasil kemampuan pemahaman konsep matematika peserta didik kelas II SDN 005 Binuang mengalami peningkatan yaitu pada siklus I pertemuan II sebanyak 7 peserta didik (53,85%) peserta didik dan meningkat lagi menjadi 12 peserta didik (92,31%) pada siklus II pertemuan II. Dari setiap siklus dapat diperoleh kesimpulan bahwa untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika berbantuan media papan jurang peserta didik kelas II SDN 005 Binuang dapat menggunakan metode *Game Based Learning*.

Daftar Pustaka

Aprinawati, I. (2023). Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Menggunakan Model Problem Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Research Journal On Education*, 3(3), 1211–1216. <https://doi.org/10.31004/Irje.V3i>

3.1283

- Astuti, A. (2018). Penerapan Realistic Mathematic Education (Rme) Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 49–61.
- Fadhilaturrahmi, F. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Jaring-Jaring Balok Dan Kubus Dengan Pendekatan Contextual Teaching And Learning (CTL) Siswa Kelas IV SDN 05 Air Tawar Barat. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 1–9.
- Hadun, F., Anwar, H., & Huljannah, M. (2023). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Pembelajaran Papan Jurang Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *LINEAR: Journal Of Mathematics Education*, 4(2), 170–181.
- Hartanto, R. T., Hamidah, H., & Kusuma, J. W. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Dengan Quiz Game Baambloze Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematik Siswa SMP. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 10(1), 256–265.
- Heruman, H. (2021). Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. In *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.
- Kusuma, M. A., Kusumajanto, D. D., Handayani, R., & Febrianto, I. (2022). Alternatif Pembelajaran Aktif Di Era Pandemi Melalui Metode Pembelajaran Game Based Learning. *Edcomtech*, 7(1), 28–37.

- Maharani, S., & Yudiono, U. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Papan Jurang (Penjumlahan Dan Pengurangan) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas 3 Di SDN Jatimulyo 5 Malang. *Seminar Nasional Dan Prosiding PPG Unikama*, 1(2), 1877–1891.
- Nurhaswinda, N. (2019). Peningkatan Pemahaman Konsep Perkalian Berbantuan Kalkulator Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 422–427.
- Zulfah, Z., & Zuhendri, Z. (2018). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas Viii Smpn 1 Kuok Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 91–100.