

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

Weli Kusmira Gulo<sup>1</sup>, Hesti Yunitiara Rizqi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>PGSD FKP Universitas Ngudi Waluyo

[1welikusmira@gmail.com](mailto:welikusmira@gmail.com) , [2hestiyunitiara@gmail.com](mailto:hestiyunitiara@gmail.com)

**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) Meringkas (*Summarizing*); 5) Menarik Inferensi (*Inferring*); 6) Membandingkan (*Comparing*) dan; 7) Menjelaskan (*Explaining*). Ketujuh aspek tersebut saling berkaitan dan membentuk kemampuan secara baik dalam memahami suatu konsep secara utuh. Dengan menguasai seluruh aspek tersebut, siswa dapat

mengaitkan pengetahuan yang dimiliki dengan situasi baru serta mampu mengaplikasikannya secara efektif. Kemampuan pemahaman konsep yang masih rendah, disebabkan oleh siswa belum bisa menghubungkan pengetahuan yang sudah dimilikinya dengan konsep baru yang sedang dipelajari. Hal ini bisa dilihat dari kesulitan siswa dalam menjelaskan kembali materi dengan kalimat sendiri, memberi contoh yang jelas, atau menerapkan konsep tersebut ke dalam situasi yang berbeda.

Masalah rendahnya kemampuan pemahaman konsep juga terlihat di SD N Karangjati 04, terutama pada siswa kelas 2A dan 2B. Permasalahan tersebut dilihat dari hasil tes yang dilakukan dalam studi pendahuluan. Berdasarkan analisis data studi pendahuluan tersebut ditemukan bahwa sebagian besar siswa memiliki kemampuan pemahaman konsep yang rendah. Adapun dalam penelitian ini, peneliti melakukan studi pendahuluan mengenai soal kemampuan pemahaman konsep yang diberikan kepada siswa. Peneliti memberikan soal kepada siswa kelas IIA berjumlah 20 siswa dan kelas IIB

berjumlah 20 siswa. Sehingga total keseluruhan siswa tersebut 40 siswa.

**Tabel 1 Hasil Studi Pendahuluan**

Indikator	Kelas IIA	Kelas IIB	Rata-rata
Menafsirkan ( <i>interpreting</i> )	36%	29%	33%
Memberikan contoh ( <i>Exemplifying</i> )	30%	24%	27%
Mengklasifikasikan ( <i>classifying</i> )	30%	31%	31%
Meringkas ( <i>summarizing</i> )	30%	26%	28%
Menyimpulkan ( <i>infering</i> )	13%	20%	16%
Membandingkan ( <i>comparing</i> )	29%	24%	26%
Menjelaskan ( <i>explaining</i> )	16%	14%	15%
<b>RATA-RATA</b>	<b>26,28%</b>	<b>24%</b>	<b>25,14%</b>

Berdasarkan tabel diatas dapat dinalisis bahwa pada indikator : Menafsirkan (*interpreting*) rata-rata presentase sebesar 33%, indikator Memberikan contoh (*Exemplifying*) presentase sebesar 27%, indikator Mengklasifikasikan (*classifying*) dengan presentase sebesar 31%, Meringkas (*summarizing*) sebesar 28%, Menyimpulkan (*infering*) sebesar 16%, Membandingkan (*comparing*) sebesar 26%, dan indikator Menjelaskan (*explaining*) sebesar 15%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa di kelas II SD Karangjati 04 kemampuan pemahaman konsep masing tergolong rendah.

Selain itu, peneliti telah menyebarkan lembar angket kepada siswa dan mengumpulkan data tentang proses kegiatan pembelajaran. Angket ini diberikan kepada siswa kelas II SD Negeri Karangjati 04, dan berisi pertanyaan

tentang indikator kemampuan pemahaman konsep, model pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran. Penyataan ini didukung dengan hasil analisis angket siswa sebagai berikut:

**Tabel 2 Hasil Angket Studi  
Pendahuluan**

Indikator	Kelas II A	Kelas II B	Rata-rata
Media Pembelajaran	35,00%	41,66%	38,33%
Model Pembelajaran	29,16%	35,00%	32,08%
Pemahaman Konsep	29,37%	31,25%	30,31%

Berdasarkan hasil analisis angket studi pendahuluan, rendahnya kemampuan pemahaman konsep siswa kelas II disebabkan oleh media pembelajaran dan model pembelajaran yang kurang sesuai. Model pembelajaran yang kurang tepat membuat siswa merasa jemu dalam proses pembelajaran. Hal ini membuat siswa kehilangan semangat dan dorongan untuk mengikuti pelajaran, sehingga pembelajaran menjadi pasif, hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa berusaha memahami materi dengan lebih dalam. Jika siswa tidak terlibat aktif dalam berpikir, bertanya, atau mencari pemahaman sendiri, maka informasi yang diterima tidak akan bertahan lama dan mudah dilupakan. Akibatnya, kemampuan siswa dalam

memahami, menghubungkan, serta menerapkan konsep ke dalam kehidupan nyata menjadi menurun, yang secara keseluruhan memengaruhi kualitas pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis permainan yaitu pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa, karena pembelajaran tersebut tidak hanya berfokus pada kemampuan kognitif, melainkan juga pada pengembangan sikap dan keterampilan motorik (Rizqi et al.,2025). Dengan kombinasi antara model pembelajaran *Game Based Learning* dan media Papan Tembak (PATEM), proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Model *Game Based Learning* memberikan nuansa permainan yang menumbuhkan motivasi dan semangat belajar, sementara media Papan Tembak menghadirkan pengalaman belajar langsung melalui aktivitas fisik dan tantangan yang menarik. Kolaborasi keduanya mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi, bekerja sama, serta berpikir kritis dalam memecahkan soal yang berkaitan dengan materi pelajaran. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep semata,

tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, konsentrasi, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

Permasalahan di SD tersebut dapat diatasi dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat dan inovatif. Model pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar, dengan tujuan untuk merencanakan kegiatan belajar, termasuk perangkat pembelajaran dan penyusunan materi ajar. Model pembelajaran *Game Based Learning* merupakan kegiatan belajar yang disengaja dirancang dengan menggunakan permainan atau game untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan merupakan bentuk pembelajaran yang berpusat pada peserta belajar, menggunakan permainan digital maupun non-digital untuk mendukung proses belajar (Marini et al.,2025).

Selain model pembelajaran, media pembelajaran juga menunjang agar proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media yang tepat dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih konkret, meningkatkan partisipasi

aktif siswa, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Dengan demikian, media pembelajaran berperan penting dalam memperkuat efektivitas pembelajaran serta membantu siswa mencapai tujuan belajar secara optimal.

Media Papan Tembak merupakan media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa dalam proses belajar di kelas. Media ini berbentuk papan besar yang ditempel di tembok kelas dan berisi beberapa kolom atau kotak dengan nomor tertentu. Setiap kolom berisi tantangan atau soal yang telah disiapkan oleh guru sesuai dengan materi pembelajaran. Media ini tidak hanya melatih pemahaman konsep siswa terhadap materi, tetapi juga menumbuhkan semangat kompetisi yang sehat, melatih kerja sama kelompok, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan aktif. Selain itu, kegiatan ini membantu siswa belajar melalui pengalaman langsung, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berkesan.

Dengan kombinasi antara model pembelajaran *Game Based Learning*

dan media Papan Tembak, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Model *Game Based Learning* memberikan nuansa permainan yang menumbuhkan motivasi dan semangat belajar, sementara media Papan Tembak menghadirkan pengalaman belajar langsung melalui aktivitas fisik dan tantangan yang menarik. Kolaborasi keduanya mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi, bekerja sama, serta berpikir kritis dalam memecahkan soal yang berkaitan dengan materi pelajaran. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep semata, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, konsentrasi, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu membandingkan hasil dari dua perlakuan yang berbeda untuk mengetahui pengaruhnya. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu

metode eksperimen. Menurut Hamdayana (2017) metode eksperimen merupakan metode yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih melakukan proses percobaan secara individu atau kelompok. Penelitian ini menerapkan desain eksperimen semu atau (*quasi experimental design*, dengan *model nonequivalent control group test*), merupakan desain penelitian yang melibatkan dua kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, tanpa melakukan pengacakan secara acak terhadap subjek penelitian. Dalam desain ini, kelompok eksperimen kelas IIA diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran dan media tertentu, sedangkan kelompok kontrol kelas IIB menggunakan model pembelajaran tanpa bantuan media.

**Tabel 3 Desain Penelitian**

Treatment Group	$O_1$	$X_1$	$O_2$
Control Group	$O_3$	$X_2$	$O_4$

**Keterangan :**

- $O_1$  : Pre-test kelas eksperimen  
 $O_2$  : Post-test kelas eksperimen  
 $O_3$  : Pre-test kelas kontrol  
 $O_4$  : Post-test kelas kontrol  
 $X_1$  : Penerapan Model pembelajaran GBL (*Game Based*

Learning) berbantuan media Papan Tembak

$X_2$  : Penerapan Model pembelajaran GBL (*Game Based Learning*)

Menurut Sugiyono (2017) populasi merupakan daerah yang digeneralisasi dan terdiri dari objek atau subjek yang memiliki sifat dan ciri tertentu yang ditentukan oleh peneliti agar dapat diteliti dan kemudian ditarik kesimpulan dari hasil penelitian tersebut. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa SD Negeri Karangjati 04.

Sampel merupakan sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi (Sugiyono 2017). Setiap sampel yang memenuhi kriteria yang ditetapkan dan dimasukkan kedalam penelitian dan dipilih sebagai anggota sampel. Kriteria pengambilan sampel termasuk siswa kelas IIA sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas IIB sebagai kelas kontrol. Ini dilakukan karena siswa kelas IIA memiliki nilai kemampuan pemahaman konsep yang lebih rendah dari uji coba soal studi pendahuluan.

Variabel bebas dalam penelitian ini merupakan model GBL (*Game Based Learning*) berbantuan

Papan Tembak. Variabel ini diharapkan mempengaruhi variabel terikat yang diukur. Variabel terikat dalam penelitian ini merupakan kemampuan pemahaman konsep siswa. Variabel ini merupakan hasil yang ingin dilihat perubahan atau perubahannya sebagai akibat dari perlakuan yang diberikan.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **Perbedaan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Penggunaan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Papan Tembak**

Tabel 4 Hasil Rata-Rata Post-Test

No.	Kelas	Mean	Nilai Sig. Hitung
1.	Kontrol	75,85	0,00
2.	Eksperimen	90,40	0,00

Perbedaan rata-rata kemampuan pemahaman konsep antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terbukti secara statistik. Rata-rata nilai kemampuan pemahaman konsep pada kelas eksperimen tercatat sebesar 90,40 sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 75,85. Selisih rata-rata kedua kelas mencapai 14,55. Perbedaan tersebut mencerminkan adanya variasi hasil pembelajaran antara penerapan Model

Pembelajaran *Games Based Learning* berbantuan Papan Tembak dan Model Pembelajaran *Games Based Learning* tanpa bantuan media. Hasil analisis ini menunjukkan bahwa penggunaan Papan Tembak pada pembelajaran berbasis permainan memberikan pengaruh yang nyata terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas II Sekolah Dasar.

**Tabel 5 Uji Independent Sample T-Test**

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)
HASIL	Equal variances assumed	1,438	.238	6,223	.000
				6,223	35,794 .000

Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, lebih kecil dari 0,05. Temuan tersebut menunjukkan bahwa hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Hal ini dapat disimpulkan bahwa dengan model pembelajaran *Games Based Learning* berbantuan media papan tembak mampu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa. Hal ini juga terlihat dari hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran siswa yang tercatat sebagai berikut:

**Tabel 6 Hasil Observasi Keterlaksanaan Pemahaman Konsep Siswa**

KELAS	Pertemuan Ke-	Presentase	Kriteria
	1		
Kelas Eksperimen	2	76,25%	Baik
	3	86,25%	Sangat baik
	<b>77,50% (baik)</b>		
Kelas Kontrol	1	62,50%	Cukup
	2	70,00%	Baik
	3	80,00%	Baik
		<b>70,83% (baik)</b>	

Rata-rata persentase hasil observasi keterlaksanaan kemampuan pemahaman konsep siswa pada kelas eksperimen mencapai 77,50% dengan kriteria baik. Peningkatan terlihat pada setiap pertemuan, yaitu 70,00% pada pertemuan pertama dengan kriteria baik, meningkat menjadi 76,25% pada pertemuan kedua, dan mencapai 86,25% pada pertemuan ketiga dengan kriteria sangat baik. Kelas kontrol memperoleh rata-rata persentase keterlaksanaan pembelajaran sebesar 70,83% dengan kriteria baik, yang terdiri dari 62,50% pada pertemuan pertama dengan kriteria cukup, meningkat menjadi 70,00% pada pertemuan kedua, dan 80,00% pada pertemuan ketiga dengan kriteria baik. Persentase keterlaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan papan tembak memberikan keterlaksanaan pembelajaran yang lebih optimal dalam mendukung kemampuan pemahaman konsep siswa sekolah dasar dibandingkan pembelajaran tanpa penerapan model dan media tersebut.

## **Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Model Pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan Papan

Tembak memberikan hasil pembelajaran yang lebih baik. Data pada Tabel 4.1 menunjukkan nilai rata-rata klasikal siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Penerapan model *Game Based Learning* berbantuan Papan Tembak juga berpengaruh terhadap cara siswa memaknai materi pembelajaran. Media Papan Tembak menghadirkan aktivitas bermain yang terarah sehingga materi pembelajaran dapat dipahami secara lebih konkret. Proses pembelajaran berbasis permainan mendorong siswa terlibat aktif dalam berpikir dan menentukan jawaban, sehingga kemampuan pemahaman konsep dapat terbentuk dengan lebih jelas (Yulfani & Putra, 2024). Temuan ini sejalan dengan penelitian Rizqi et al. (2025) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman konsep matematika siswa. Penelitian Widiana (2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan media permainan dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat

---

pemahaman konsep secara siswa. Temuan ini signifikan.

Perbedaan hasil kemampuan pemahaman konsep antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memperkuat temuan adanya pengaruh penggunaan media Papan Tembak dalam pembelajaran. Media tersebut membantu siswa memusatkan perhatian, memahami materi, dan mengerjakan soal pemahaman konsep secara lebih terarah. Pembelajaran *Game Based Learning* tanpa bantuan media cenderung kurang mendukung proses tersebut, sehingga capaian pemahaman konsep siswa pada kelas kontrol lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen.

Penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan oleh Wayan et al ., (2024)

yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media mampu meningkatkan motivasi dan hasil

menunjukkan bahwa Papan Tembak berperan penting dalam mendukung efektivitas Model Pembelajaran

*Game Based Learning* pada pembelajaran di Sekolah Dasar.

**Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbantuan Papan Tembak Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa**

Uji regresi linier sederhana digunakan untuk melihat pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan Papan Tembak terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa Sekolah Dasar.

Tabel 7 Uji Regresi Linear Sederhana

Model	Unstandardized Coefficients		Coefficients Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
	B	Std.Error			
(Constant)	104,950	3,697		28,389	,000
Model GBL Papan Tembak	-7,275	1,169	-710	-6,223	0,000

a. Dependent Variable: Kemampuan Pemahaman Konsep

Berdasarkan tabel diatas, nilai signifikansi untuk variabel Model *Game Based Learning* Papan Tembak sebesar 0,000 dan lebih

kecil dari 0,05. Nilai t pada variabel Model *Game Based Learning* Papan Tembak tercatat sebesar -6,223. Hasil tersebut menunjukkan adanya pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan Papan Tembak terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa. Nilai koefisien regresi (B) pada variabel Model *Game Based Learning* Papan Tembak bernilai -7,275 dengan konstanta 104,950. Persamaan regresi yang terbentuk dapat dituliskan sebagai berikut:

$$Y = 104,950 + (-7,275)X$$

Nilai koefisien regresi yang bertanda negatif menunjukkan adanya perubahan arah hubungan antara Model Pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan Papan Tembak dan kemampuan pemahaman konsep siswa. Arah hubungan tersebut dipengaruhi oleh sistem pemberian skor pada variabel model pembelajaran, di mana nilai X

yang lebih besar merefleksikan tingkat penerapan yang lebih rendah sesuai pengkodean data pada instrumen penelitian

### **Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Model Pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan Papan Tembak memberikan pengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa Sekolah Dasar. Temuan ini didukung oleh hasil analisis regresi linier sederhana yang menempatkan Model *Game Based Learning* berbantuan Papan Tembak sebagai variabel bebas yang memengaruhi kemampuan pemahaman konsep siswa sebagai variabel terikat. Penerapan model pembelajaran ini membantu siswa terlibat aktif dalam proses belajar, sehingga siswa lebih terarah saat mengerjakan soal kemampuan pemahaman konsep yang diberikan (Sholikha et al., 2023).

Pelaksanaan	Model	peningkatan	pemahaman	konsep
<p>Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> berbantuan Papan Tembak mendorong siswa berpartisipasi secara aktif melalui aktivitas permainan yang terstruktur. Kegiatan pembelajaran menuntut siswa berpikir, menentukan jawaban, serta mengaitkan konsep materi dengan permasalahan yang disajikan (Diana et al., 2020). Aktivitas tersebut melatih siswa untuk memahami konsep secara bertahap melalui pengalaman belajar yang lebih konkret. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Naitili &amp; Nitte (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep siswa Sekolah Dasar. Temuan serupa juga disampaikan oleh Rizqi et al. (2024) yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran berbasis aktivitas terhadap</p>	<p>Tembak</p>	<p>memperoleh</p>	<p>pengalaman</p>	<p>belajar yang lebih jelas, memudahkan pengolahan informasi, serta mendukung tercapainya pemahaman konsep secara lebih optimal (Harefa et al., 2022).</p>

#### **D. Kesimpulan**

Simpulan penelitian ini diperoleh berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan mengenai penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan Papan Tembak terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa Sekolah Dasar, sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan pemahaman konsep siswa antara kelas yang menerapkan Model Pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan Papan Tembak dan kelas yang mengikuti pembelajaran *Game*

Based Learning tanpa media. Perbedaan tersebut dibuktikan melalui nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 90,40 lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 75,85. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan capaian kemampuan pemahaman konsep antara kedua kelas. Selain itu, diketahui hasil rata-rata persentase observasi pemahaman konsep siswa pada kelas eksperimen mencapai 79,17% dengan kriteria baik. Peningkatan terlihat pada setiap pertemuan, yaitu 75% pada pertemuan pertama dengan kriteria baik, meningkat menjadi 77,08% pada pertemuan kedua, dan mencapai 85,4% pada pertemuan ketiga dengan kriteria sangat baik. Kelas kontrol memperoleh rata-rata persentase keterlaksanaan pembelajaran sebesar 74,31% dengan kriteria baik, yang terdiri dari 67,67% pada pertemuan pertama dengan kriteria cukup, meningkat menjadi 75% pada pertemuan kedua, dan 81,25% pada pertemuan ketiga dengan kriteria baik. Hal ini diperkuat juga berdasarkan hasil nilai LKPD kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan papan tembak memperoleh rata rata sebesar 81,7% dengan kriteria baik, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata rata sebesar 73 % dengan kriteria baik. Perbedaan nilai rata rata tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki capaian kemampuan pemahaman konsep yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol

2. Model Pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan Papan

---

Tembak berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa Sekolah Dasar. Hasil uji regresi linier sederhana menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berada di bawah batas 0,05, serta nilai hitung sebesar 7,929 lebih besar dari ttabel sebesar 2,110. Nilai koefisien determinasi menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran ini memberikan kontribusi sebesar 78,7% terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa. Selain itu, berdasarkan hasil angket respon hasil pengukuran pemahaman konsep siswa setelah penerapan model pembelajaran, kelas eksperimen yang menggunakan Model Pembelajaran Game Based Learning berbantuan papan tembak memperoleh rata-rata skor sebesar 88%. Kelas kontrol memperoleh rata-rata skor sebesar 73%. Selisih capaian pemahaman konsep antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 15%. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan papan tembak memberikan hasil pemahaman konsep yang lebih baik pada siswa sekolah dasar.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aisyah, A. N., & Putra, L. V. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division ( STAD ) Berbantuan Chain Squid terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa SD Negeri Ungaran 01. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 18(1), 38–45.
- Amaliyah, A., & Rahmat, A. (2021). Pengembangan Potensi Diri Peserta Didik Melalui Proses Pendidikan. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 5(1), 28. <https://doi.org/10.32507/attadib.v5i1.926>
- Diana, P., Marethi, I., & Pamungkas, A. S. (2020). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa: Ditinjau dari Kategori Kecemasan Matematik. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(1), 24.

- https://doi.org/10.35706/sjme.v4i1.2033
- Fitriani, E., Suherdi, D., & Padmadewi, N. (2019). Implementasi problem based learning untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa: *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 8(1), 23–31.
- Harefa, D., Sarumaha, M., Fau, A., Telaumbanua, T., Hulu, F., Telambanua, K., Sari Lase, I. P., Ndruru, M., & Marsa Ndraha, L. D. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 325. https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.325-332.2022
- Marini, A., Wahyudiana, E., Sakmal, J., & Dewi, N. (2025). *Peningkatan motivasi belajar melalui Digital Game-Based Education : Pendampingan guru sekolah dasar melalui program PkM PENDAHULUAN Kondisi mitra di SD Al Ashriyyah Nurul Iman Islamic Boarding School menunjukkan bahwa sekolah ini masih menghadapi tantangan*. 9(1).
- Naitili, C. A., & Nitte, Y. M. (2023). Efektivitas Pembelajaran Etnomatematika Menggunakan Permainan Sikidoka Terhadap Pemahaman Konsep Geometri Bagi Siswa Sekolah Dasar. *HINEF: Jurnal Rumpun Ilmu Pendidikan*, 2(1), 42–48. https://doi.org/10.37792/hinef.v2i1.857
- Purwanti, K. Y., & Putra, L. V. (2022). the Effectiveness of Games based Leraning Method With Perfect Number Media on Creative Thinking Ability of Elementary School Students. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(1), 38–45. https://doi.org/10.29407/jpdn.v8i1.17094
- Rizqi, H. Y., Kurniawati, A. M., & Suryani, E. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran CIRC (Cooperative Integrated Reading and Composition) dengan Berbantuan Media Alfabet Card terhadap Keterampilan Membaca Permulaan dan Pemahaman Konsep Siswa Kelas II SDN Plumutan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(03), 334.
- Rizqi, H. Y., Ulum, M. M., & Purwanti, K. Y. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Media Ruinmahi Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(2), 2757.
- Rizqi, H.Y., Suhirno., Setiawan, F.E. (2025) The Effectiveness of the Team Games Tournament (TGT) Learning Model Assisted by Fun Throw Ball on Numeracy Skills and Learning Motivation of Elementary School Students. *Journal of Educational Sciences*, 9(3).
- Sholikha, D. F., Akhwani, & Marwati, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Game Bassed Learning terhadap Motivasi Belajar Siswa di SDN Kedungturi. *National*

- Conference For Ummah (NCU),  
01(1), 223–229.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-14).
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Alfabeta, Bandung.
- Wayan Pitriani, N., Dantes, N., & Sariyasa. (2024). *Games based Leraning Berorientasi Kahoot! Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. *Jurnal Kependidikan*, 13(1), 643–650.
- Widiana, W. (2022). *Games based Leraning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar*. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10.
- Yulfani, S., & Putra, L. V. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran TGT Berbantuan Engklek Eduflex dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SD. *Jurnal MASALIQ*, 5(1), 1–20.