

**PENGARUH MODEL GBL (*GAME BASED LEARNING*) DENGAN MEDIA
PERMAINAN SAKOLA GO TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR**

Oleh
WIDYA NURAUlia
185060152

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika peserta didik kelas II di SDN Babakan Wangi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran proses, pengaruh penggunaan model GBL (*Game Based Learning*) dengan media permainan Sakola Go, serta efektivitas peningkatan hasil belajar matematika peserta didik kelas II SDN Babakan Wangi Kabupaten Bandung. Subjek penelitian ini adalah 24 peserta didik kelas IIA dan 24 peserta didik kelas IIB. Metode yang digunakan adalah *quasi experimental tipe non- equivalent control group design*. Teknik pengumpulan data dengan cara tes dan observasi. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji *effect size* dan uji N-Gain. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa gambaran umum proses pembelajaran matematika dengan menggunakan model GBL (*game based learning*) dengan media permainan Sakola Go melalui tahap memilih game yang sesuai dengan topik pembelajaran, tahap penjelasan konsep, tahap penyampaian aturan main game, tahap pelaksanaan game, tahap merangkum pengetahuan, dan tahap melakukan refleksi sehingga peserta didik terlihat lebih aktif. Penggunaan model GBL (*game based learning*) dengan media permainan Sakola Go dilihat dari hasil uji *effect size* sebesar 1,07 dengan interpretasi dalam kategori besar sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh besar pada peningkatan hasil belajar matematika peserta didik. Peningkatan terhadap hasil belajar matematika sebesar 68% dan jika dilihat dari nilai rata-rata terdapat peningkatan untuk kelas eksperimen dari 53,75 menjadi 85,96. sedangkan peningkatan untuk kelas kontrol sebesar 53% dan jika dilihat dari rata-rata terdapat peningkatan dari 53,83 menjadi 78,58 dengan kategori peningkatan sedang.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model GBL (*Game Based Learning*), Sakola Go

**THE EFFECT OF GAME BASED LEARNING (GBL) MODEL WITH
SAKOLA GO GAME MEDIA ON IMPROVING STUDENTS'
MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES IN ELEMENTARY SCHOOLS**

By
WIDYA NURAUlia
185060152

ABSTRACT

This research is motivated by the low mathematics learning outcomes of second-grade students at Babakan Wangi Elementary School. The purpose of this study is to determine the process overview, the effect of using the GBL (Game Based Learning) model with Sakola Go game media, and the effectiveness of improving mathematics learning outcomes of second-grade students at Babakan Wangi Elementary School, Bandung Regency. The subjects of this study were 24 students of class IIA and 24 students of class IIB. The method used was a quasi-experimental non-equivalent control group design. Data collection techniques were by means of tests and observations. Data analysis techniques used normality tests, homogeneity tests, effect size tests and N-Gain tests. The results of this study indicate that, The general description of the mathematics learning process using the GBL (game based learning) model with Sakola Go game media through the stages of selecting games that are appropriate to the learning topic, the concept explanation stage, the main game rule delivery stage, the game implementation stage, the knowledge summarization stage, and the reflection stage so that students appear more active. The use of the GBL (game based learning) model with the Sakola Go game media is seen from the results of the effect size test of 1.07 with an interpretation in the large category so that it can be concluded that there is a large influence on improving students' mathematics learning outcomes. The increase in mathematics learning outcomes is 68% and if seen from the average value there is an increase for the experimental class from 53.75 to 85.96. while the increase for the control class is 53% and if seen from the average there is an increase from 53.83 to 78.58 with a moderate increase category.

Keywords: *Learning Outcomes, GBL (Game Based Learning) Model, Sakola Go*

***PANGARUH MODÉL PEMBELAJARAN BERBASIS GAME (GBL) MARI
MÉDIA GAME SAKOLA GO KANA NGARONJATKEUN HASIL DIAJAR
MATEMATIKA SISWA DI SD.***

Ku
WIDYA NURAULIA
185060152

ABSTRAK

Ieu panalungtikan didorong ku handapna hasil diajar matematika siswa kelas II SD Babakan Wangi. Tujuan tina ieu panalungtikan nya éta pikeun mikanyaho gambaran prosés, pangaruh ngagunakeun modél GBL (Game Based Learning) jeung média kaulinan Sakola Go, jeung éféktivitas ngaronjatkeun hasil diajar matematika siswa kelas II SD Babakan Wangi Kabupatén Bandung. Subjek dina ieu panalungtikan nya éta 24 siswa kelas IIA jeung 24 siswa kelas IIB. Métode anu digunakeun nya éta *quasi-experimental non-equivalent control group design*. Téhnik ngumpulkeun data nya éta ku cara tés jeung observasi. Téhnik analisis data ngagunakeun uji normalitas, uji homogénitas, uji ukuran éfék, jeung uji N-Gain. Hasil tina ieu panalungtikan nuduhkeun yén, Déskripsi umum prosés pangajaran matematika ngagunakeun modél GBL (*game based learning*) jeung média kaulinan Sakola Go ngaliwatan tahapan milih kaulinan anu luyu jeung jejer pangajaran, tahap katerangan konsép, tahap nepikeun aturan kaulinan utama, tahap ngalaksanakeun kaulinan, tahap nyindekkeun pangaweruh, jeung tahap réfléksi sangkan siswa leuwih aktif. Pamakéan modél GBL (*game based learning*) jeung média kaulinan Sakola Go katempo tina hasil uji éfék ukuran 1,07 kalayan interprétasi dina katégori badag sahingga bisa dicindekkeun yén aya pangaruh gedé kana ngaronjatkeun hasil diajar matematika siswa. Kanaékan hasil diajar matematika nyaéta 68% jeung lamun ditingali tina rata-rata peunteun aya kanaékan pikeun kelas ékspérimén tina 53,75 jadi 85,96. Sedengkeun kanaékan pikeun kelas kontrol nyaéta 53% sarta lamun ditingali tina rata-rata aya paningkatan tina 53,83 jadi 78,58 kalawan katégori ngaronjat sedeng.

Kecap Konci: Hasil Diajar, Modél GBL (*Game Based Learning*), Sakola Go