

**PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* (GBL)  
TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA  
PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS  
V SD MUHAMMADIYAH 01 MEDAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-tugas dan memenuhi Syarat-Syarat  
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

**OLEH :**

**PEBRI DAYANI SIREGAR**

**NPM. 1902090275**



**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

**MEDAN**

**2023**

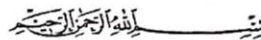


**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA**

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 24 Agustus 2023, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Pebri Dayani Siregar  
NPM : 1902090275  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Model *Game Based Learning* (GBL) terhadap Aktivitas Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhammadiyah 01 medan

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : ( ) Lulus Yudisium  
( ) Lulus Bersyarat  
( ) Memperbaiki Skripsi  
( ) Tidak Lulus

**PANITIA PELAKSANA**

Ketua

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

**ANGGOTA PENGUJI:**

1. Prof. Dr. Efrianto, M.Pd.
2. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd d
3. Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

1.

2.

3.

2.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Febri Dayani Siregar  
NPM : 19020900275  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengaruh Model *Game Based Learning* (GBL) terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan.

Sudah layak disidangkan.

Medan, Agustus 2023

Disetujui oleh:  
Pembimbing

Melvani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan  
  
Dra. Hj. Svamsuurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Lengkap : Febri Dayani Siregar  
NPM : 1902090275  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Model *Game Based Learning* (GBL) terhadap Aktivitas Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhammadiyah di Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
11/07/2023	Draft Bab 4-5	df	
20/07/2023	Revisi Bab 4-5	df	
24/07/2023	Perbaiki hasil penelitian	df	
25/7/2023	Data hasil penelitian & lampiran	df	
27/7/2023	Abstrak dan lampiran lengkap	df	
31/7/2023	Perbaiki abstrak sesuai saran	df	
1/8/2023	ACC ujian skripsi	df	

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Medan, Juli 2023  
Dosen Pembimbing

Melyani Sari Sitepu, S.Sos, M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Lengkap : Febri Dayani Siregar  
NPM : 1902090275  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Model *Game Based Learning* (GBL) terhadap Aktivitas Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhammadiyah di Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
11/07/2023	Draft Bab 4-5	df	
20/07/2023	Revisi Bab 4-5	df	
24/07/2023	Perbaiki hasil penelitian	df	
25/7/2023	Data hasil penelitian & lampiran	df	
27/7/2023	Abstrak dan lampiran lengkap	df	
31/7/2023	Perbaiki abstrak sesuai saran	df	
1/8/2023	ACC ujian skripsi	df	

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Medan, Juli 2023  
Dosen Pembimbing

Melyani Sari Sitepu, S.Sos, M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Pebri Dayani Siregar

NPM : 1902090275

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul Pengaruh Model *Games Based Learning* (GBL) terhadap Aktivitas Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan



PEBRI DAYANI SIREGAR  
1902090275

## ABSTRAK

PEBRI DAYANI SIREGAR. NPM: 1902090275. **Pengaruh Model *Game Based Learning* (GBL) Terhadap Aktvitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan.** Skripsi. Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhaadiyah Sumatera Utara Medan.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan di sekolah siswa mudah jenuh dan bosan ketika terjadinya proses pembelajaran dikelas dan aktivitas belajar matematika masih terus berjalan satu arah hanya mendengarkan dan mencatat saat guru menyampaikan materi. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model *Game Based Learning* terhadap aktivitas belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan. Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 01 medanyang beralamat Jl. Demak No.3, Sei Rengas Permata, Kec. Medan Area, Kota Medan, Sumatera Utara 20211. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 42 orang. Instrumen penelitian dengan menggunakan lembar observasi berjumlah 19 butir pernyataan yang valid. Metode analisis data yang digunakan adalah uji validitas ahli, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis (uji t) dengan menggunakan bantuan *software* SPSS 26. Hasil analisis data aktivitas belajar siswa di kelas eksperimen siswa yang berjumlah 21 orang memperoleh jumlah skor 1220, sedangkan nilai tertinggi diperoleh 66 dan nilai terendah diperoleh 54 dengan skor rata-rata 58,09 kategori baik, sedangkan aktivitas belajar siswa di kelas kontrol siswa yang berjumlah 20 orang memperoleh jumlah skor 880, sedangkan nilai tertinggi diperoleh 58 dan nilai terendah diperoleh 32 dengan skor rata-rata 44 kategori cukup baik. Hasil pengujian hipotesis pada output dapat dilihat pada nilai sig. (2-tailed) bernilai  $0,000 < 0,05$ . Berdasarkan analisis data yang diperoleh, maka kesimpulannya dari hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh model *Game Based Learning* terhadap aktivitas belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan.

**Kata Kunci : Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL), Aktivitas Belajar Siswa**

## KATA PENGANTAR



*Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Alhamdulillahirabbil alamin, segala Puji dan syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT, berkat Hidayah dan Rahmat-Nya, peneliti dapat menyusun skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Model *Game Based Learning* Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan”**. Skripsi ini disusun untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Sholawat dan salam peneliti sampaikan kepada Nabi Muhammad Saw, yang telah menyampaikan risalah kepada ummatnya guna membimbing umat manusia ke jalan yang lebih diridhoi Allah SWT.

Peneliti menyadari bahwa banyak mengalami kesulitan dalam melaksanakan ini karena terbatas pengetahuan, pengalaman, dan buku yang relevan. Namun, berkat motivasi yang baik dari keluarga, dosen, serta teman-teman sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini sebaik mungkin. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada kedua orangtua peneliti yaitu Ayahanda tercinta **Paham Siregar** dan Ibunda tercinta **Rohamida Tanjung** yang selama ini senantiasa mendoakan dan mendukung anaknya untuk keberhasilan dalam menyusun skripsi ini. Dan dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:



1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.**, selaku rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**, selaku Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma, Nst. S.S, M.Hum.**, selaku Wakil Dekan I FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.**, Selaku Wakil Dekan I FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.**, Selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**, Selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu **Melyani Sari Sitepu, S.Sos.,M.Pd.**, selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dan telah memberikan banyak bimbingan serta arahan dalam proses penulisan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberi bekal ilmu yang tidak ternilai harganya selama mengikuti perkuliahan di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
9. Untuk keluargaku tercinta, Rahmat Tanjung (Paman), Annisa Rahayu (Kakak), Asmadi (Abang ipar), Abdi Pahman (Adik), dan Rizki Fadli (Adik) yang telah memberikan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan

skripsi ini dan kepada seluruh keluarga yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

10. Sahabat seperjuanganku, Abqorina S. Pd., Rita Fitria S.Ag., Noni Safitri S.Sos., Shafira Nurul Izzah S.Pd., Windy Mariska, Cici Handayani, dan Fadhilatunnisa yang telah memberikan bantuan dan motivasi serta menjadi penyemangat terbaik bagi penulis.
11. Teman-Temanku Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara khususnya kelas A yang telah memberikan semangat dan dukungan dalam menyelesaikan tugas akhir
12. Semua pihak yang telah membantu menyelesaikan laporan tugas akhir ini.

Peneliti menyadari bahwa masih banyak kelemahan baik isi maupun tata bahasa pada skripsi ini, untuk itu peneliti mengharap kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca guna untuk kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata, peneliti mengucapkan terimakasih, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

*Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Medan, Agustus 2023  
Peneliti,

**Pebri Davani Siregar**  
**NPM. 1902090275**

## DAFTAR ISI

JUDUL/SAMPUL	
ABSTRAK.....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I LATAR BELAKANG.....	1
A. Identifikasi Masalah .....	7
B. Pembatasan Masalah .....	7
C. Rumusan Masalah .....	7
D. Tujuan Penelitian.....	8
E. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	10
A. Kerangka Teoritis .....	10
1. <i>Game Based Learning</i> .....	10
a. Pengertian <i>Game Based Learning</i> .....	10
b. Karakteristik <i>Game Based Learning</i> .....	11
c. Kelebihan dan Kelemahan <i>Game Based Learning</i> .....	13
d. Langkah-Langkah <i>Game Based Learning</i> .....	15
2. Aktivitas Belajar Siswa .....	17
a. Pengertian Aktivitas Belajar Siswa .....	17
b. Jenis-Jenis Aktivitas Belajar Siswa.....	19
c. Indikator Aktivitas Belajar Siswa.....	20
3. Materi Matematika SD.....	21
4. Karakteristik Siswa SD .....	24
B. Kerangka Konseptual .....	25
C. Hipotesis Penelitian.....	27

BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....	28
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	28
B. Populasi dan Sampel.....	29
C. Variabel Penelitian .....	30
D. Definisi Variabel Penelitian .....	31
E. Instrumen Penelitian .....	32
F. Teknik Analisis Data .....	34
BAB IV PEMBAHASAN.....	38
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	38
B. Uji Prasarat .....	38
C. Pengujian Hipotesis .....	46
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	47
E. Keterbatasan Penelitian .....	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	51
A. Kesimpulan .....	51
B. Saran .....	52
DAFTAR PUSTAKA .....	53
LAMPIRAN.....	57

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual.....	26
-------------------------------------	----

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Penelitian.....	28
Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa .....	32
Tabel 3.3 Kategori Kelayakan Instrumen .....	33
Tabel 4.1 Ringkasan Hasil Uji Validitas Ahli .....	39
Tabel 4.2 Hasil Validitas Ahli .....	40
Tabel 4.3 Test Of Normality .....	41
Tabel 4.4 Test Of Homogeneity .....	41
Tabel 4.5 Deskripsi Hasil Aktivitas belajar Siswa di Kelas Eksperimen .....	42
Tabel 4.6 Deskripsi Ketuntasan Aktivitas Siswa di Kelas Eksperimen.....	43
Tabel 4.7 Deskripsi Hasil Aktivitas Siswa di Kontrol.....	44
Tabel 4.8 Deskripsi Hasil Ketuntasan Aktivitas Siswa di Kelas Kontrol.....	45
Tabel 4.9 Uji Hipotesis Independent Sample T-test .....	46

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus .....	61
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Kelas Kontrol) .....	64
Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Kelas Eksperimen).....	70
Lampiran 4 Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa.....	77
Lampiran 5 Hasil Lembar Uji Validitas Instrumen .....	78
Lampiran 6 Hasil Test Of Normality .....	80
Lampiran 7Hasil Test Of Homogeneity .....	84
Lampiran 8 Hasil Uji Independent Sample T-test .....	86
Lampiran 9 Data Hasil Aktivitas belajar Siswa di Kelas Eksperimen.....	88
Lampiran 10 Data Hasil Aktivitas belajar Siswa di Kelas Kontrol .....	90
Lampiran 11 Deskripsi Ketuntasan Aktivitas Siswa di Kelas V SD .....	92
Lampiran 12 Dokumentasi.....	9

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan adalah sebuah aktifitas yang mempunyai maksud atau tujuan tertentu yang diarahkan agar dapat mengembangkan potensi yang dimiliki manusia baik sebagai manusia maupun sebagai masyarakat dengan sepenuhnya (Nurkholis, 2013). Menurut Ki Hajar Dewantara mengartikan pendidikan sendiri dapat disebut sebagai usaha untuk menuntun segenap kekuatan kodrati atau dasar yang ada pada anak sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat (Tarigan et al., 2022). Pendidikan mampu menciptakan sebuah generasi penerus bangsa yang bermutu dari segi pengetahuan serta keterampilan, memiliki kemampuan berfikir kritis dan kreatif (Noviyanti, 2020).

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 tahun 2013 tentang standar Pendidikan Nasional, pasal 19 ayat 1 mengatakan bahwa proses kegiatan belajar mengajar dilakukan secara interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa agar berpartisipasi aktif, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat minat serta perkembangan fisik yang dimiliki siswa tersebut (Firosa Nur Aini, 2018). Pembelajaran merupakan suatu proses dalam pendidikan yang memiliki tujuan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan aspek intelektual, sikap dan keterampilan secara berkesinambungan (Umi, 2018). Guru bisa meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan mengembangkan strategi pembelajaran sebagai



motivasi eksternal untuk siswa dalam pembelajaran. Strategi pembelajaran meliputi metode dan media yang diterapkan pada proses pembelajaran (Magdalena et al., 2021).

Pada hakikatnya suatu pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika guru mampu merubah diri peserta didik dalam menumbuh kembangkan kesadaran untuk belajar sehingga pengalaman yang didapatkan peserta didik selama proses pembelajaran itu dapat dirasakan manfaatnya (Fathoni, 2015). Kualitas pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Jika pembelajaran yang disampaikan menyenangkan dan dapat menarik perhatian peserta didik maka hasil belajarnya pun akan baik atau tinggi. Begitu pula sebaliknya apabila pembelajaran yang disampaikan oleh guru membuat peserta didik merasa jenuh dan bosan maka hasil belajar peserta didik pun akan rendah (Arviana et al., 2020).

Sebagai seorang guru harus mampu memilih model pembelajaran yang sesuai dan cocok bagi peserta didik. Karena untuk memilih model pembelajaran, guru harus memperhatikan keadaan dan kondisi siswa (Sinabariba Rencus, 2017). Guru harus menerapkan model pembelajaran yang berbeda yang dimana memungkinkan peserta didik untuk aktif serta dalam pembelajaran agar menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Suatu model pembelajaran yang kurang konstruktivis tidak mendorong siswa untuk membangun pengetahuan awal yang dimilikinya. Siswa kurang berpartisipasi aktif secara langsung dalam proses belajar mengajar. Perlunya model pembelajaran yang berpusat pada siswa hingga memungkinkan terjadinya sharing pengetahuan antar teman dan guru. Siswa dituntut untuk aktif dalam belajar, maka diperlukan sebuah aktivitas pada

proses pembelajaran. Tanpa aktivitas, dalam proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Oleh karena itu aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. faktor yang sangat mempengaruhi aktivitas siswa adalah kemampuan guru ketika memberikan stimulus dengan model pembelajaran agar dapat menciptakan aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif, dimana tidak hanya dari guru saja melainkan juga dari siswa. Siswa akan dikatakan melakukan aktivitas jika telah merespon stimulus yang diberikan oleh guru. Agar hal ini terwujud, maka dibutuhkan inovasi dalam model pembelajaran yang digunakan oleh guru di dalam kelas (Widyastuti et al., 2007). Sebuah proses kegiatan pembelajaran seorang guru harus mampu memahami kemampuan dan kesiapan siswa untuk melakukan pelajaran yang akan disampaikan, dan mampu mengetahui kondisi siswa tersebut. Karena kunci suatu pokok pembelajaran berpusat pada seorang guru tapi bukan berarti selama proses pembelajaran itu hanya guru yang aktif sedangkan siswa tidak aktif, pembelajaran menuntut keaktifan kedua pihak.

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang berfungsi mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, dan menggunakan rumus matematika dalam kehidupan sehari-hari. Maka dari itu, setiap generasi harus menyadari pentingnya mempelajari matematika. Pelajaran matematika tidak hanya menekankan pada pemberian materi dari guru ke siswa dan siswa belajar bukan menghafal atau hanya sekedar mengetahui materi pelajaran tersebut tapi siswa harus mampu mengaplikasikan hal-hal yang didapatkan di sekolah terhadap kehidupan sehari-harinya. Data tentang rendahnya hasil siswa di Indonesia pada pelajaran

matematika yaitu berdasarkan data dari UNESCO (United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization) dalam sepuluh tahun terakhir diperoleh bahwa Indonesia menempati peringkat 34 dari 38 negara yang diamati UNESCO dalam prestasi matematikanya. Data lain yang menunjukkan rendahnya prestasi matematika siswa Indonesia dapat dilihat dari hasil survei Pusat Statistik Internasional untuk Pendidikan terhadap 41 negara dalam pembelajaran matematika, di mana Indonesia mendapatkan peringkat ke 39 di bawah Thailand dan Uruguay (Nurdiana & Rara, 2019).

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di kelas V pada bulan November tahun 2022 di sekolah SD Muhammadiyah 01 Medan dengan guru kelas diperoleh informasi bahwa peserta didik mudah jenuh dan bosan ketika terjadinya proses pembelajaran di kelas. Guru masih menggunakan model tanya jawab, quis dan model inquiri menjelaskan materi sehingga terkesan membosakan dan kurang menarik minat siswa selama proses pembelajaran. Sebagian siswa ada yang berbicara dengan temannya dan tidak memperhatikan materi yang telah disampaikan oleh guru. Aktivitas belajar matematika masih terlihat berjalan satu arah karena siswa hanya mendengarkan dan mencatat saat guru menyampaikan materi saja. Penulis memilih mata pelajaran matematika karena pada hasil wawancara dengan guru matematika aktivitas tanya jawab hanya terjadi ketika guru memberikan pertanyaan, serta siswa kurang berminat dalam proses pembelajaran. Dan pada wawancara siswa banyak yang beranggapan bahwa pelajaran matematika itu adalah pelajaran yang kurang menyenangkan. Peserta didik mengaku sulit memahami konsep dalam matematika.

Guru yang lebih banyak berperan sebagai informan dan materi-materi yang dicatat dipapan tulis.

Menurut penulis, banyaknya siswa yang kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan materi ini disebabkan oleh kurangnya minat siswa untuk mengikuti pelajaran. Pada hakikatnya keberhasilan pembelajaran juga dapat berhasil ketika proses belajar diminati dan diamati peserta didiknya. Maka guru harus membuat inovasi ketika melakukan pembelajaran di kelas seperti penggunaan model pembelajaran yang menyenangkan agar proses pembelajaran tidak membosankan dan membuat pelajaran lebih mudah dipahami dan melekat diingatan siswa.

Mengacu pada permasalahan di atas, pentingnya suatu model pembelajaran inovatif yang mampu mengakomodasi kegiatan belajar yang lebih menyenangkan. Model pembelajaran inovatif tersebut adalah pembelajaran berbasis permainan (*Game Based Learning*). *Game Based Learning* adalah sebuah permainan (*game*) yang sengaja dibuat untuk keperluan edukasi sebagai penunjang media pembelajaran, karena dianggap lebih menarik dibandingkan proses belajar mengajar yang konvensional (Dewi & Listiowarni, 2019). *Game Based Learning* adalah satu model pembelajaran yang berbasis permainan yang mampu membuat siswa mudah memahami materi pelajaran serta menciptakan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan, gembira, dan ceria. Maiga (2009:198) menyatakan bahwa, “bermain merupakan suatu bagian penting dalam lingkungan belajar karena mampu meningkatkan pengalaman belajar yang mudah diingat, mempertinggi susana hati dan membuat pembelajaran menjadi efektif”.

Winatha dan Setiawan (2020) berpendapat bahwasanya, “pembelajaran yang menerapkan *Game Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan memahami, mengetahui dan juga mengevaluasi mengenai suatu materi dari peserta didik” (Nuri et al., 2022). Ada beberapa pendapat dari hasil penelitian terdahulu Ervan dan Ratu (2017) menyatakan bahwa, “*Game Based Learning* efektif dapat meningkatkan minat maupun hasil belajar”. Ini terbukti dengan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Hasil peneliti lainnya yang dilakukan Papastergio,; Kazigmolu,dkk ( 2012) diperoleh kesimpulan bahwasanya *Game Based Learning* mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. selama berlangsungnya proses belajar, disebabkan karena lingkungan pembelajaran yang berbasis permainan bisa memberikan inspirasi pada siswa dan kesempatan belajar yang besar untuk meningkatkan pembelajaran mereka secara menyenangkan (Charles ddk, 2012). Selain itu, hasil penelitian (Arif & Risnasari, 2016) juga menunjukkan bahwa *Game Based Learning* efektif dapat meningkatkan keterampilan siswa tingkat sekolah dasar dalam berhitung (Mukaromah et al., 2021). (Oktavia, 2022) juga mengemukakan bahwasanya *Game Based Learning* dapat meningkatkan keefektivan belajar siswa dan dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik serta menyenangkan. *Game Based Learning* mampu membuat siswa lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Dari pernyataan di atas dapat penulis tarik kesimpulan bahwasanya model *Game Based Learning* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, namun dalam penelitian ini penulis ingin mengetahui bahwa *Game Based Learning* dapat

mempengaruhi aktivitas belajar siswa di dalam kelas. Berdasarkan penjelasan tersebut, penulis ingin mengadakan penelitian tentang “**Pengaruh Model *Game Based Learning* Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas V SD Tahun Pelajaran 2022/2023**”

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa mudah jenuh dan bosan ketika terjadinya proses pembelajaran dikelas
2. Guru masih menggunakan model tanya jawab, quis dan model inquiri ketika proses pembelajaran .
3. Guru belum pernah menggunakan model *Game Based Learning* ketika proses pembelajaran di kelas.
4. Aktivitas belajar matematika masih terus berjalan satu arah hanya mendengarkan dan mencatat saat guru meyampaikan materi.

### **C. Batasan Masalah**

Seperti yang kita ketahui metode pembelajaran memiliki berbagai macam varian dalam proses pembelajaran untuk itu peneliti membatasi dalam penelitian ini hanya pada masalah model pembelajaran yang telah diterapkan pada proses pembelajaran yaitu salah satunya model pembelajaran *Game Based Learning* dan aktivitas belajar siswa pada materi pengolahan data.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas kontrol?
2. Bagaimana aktivitas belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas eksperimen?
3. Apakah terdapat pengaruh model *Game Based Learning* terhadap aktivitas belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas eksperimen.
2. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa pada pembelajarn matematika di kelas kontrol.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model *Game Based Learning* terhadap aktivitas belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan.

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Bagi siswa

Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran

## 2. Bagi guru

Sebagai masukan bagi guru untuk menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas.

## 3. Bagi sekolah

Sebagai informasi tentang model *Game Based Learning* untuk diterapkan di sekolah agar meningkatkan kualitas belajar di sekolah.

## 4. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memeberikan refrensi atau masukan ilmu pengetahuan tentang model pembelajaran khususnya *Game Based Learning* yang bermanfaat untuk meningkatkan aktvitas belajar siswa pada pembelajaran matematika.

## 5. Bagi peneliti lain

Dapat menambah wawasan, pengetahuan, pengalaman, dan ketrampilan Juga sebagai referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya.



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kerangka Teoritis**

##### *1. Game Based Learning*

###### *a. Pengertian Game Based Learning*

*Game Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan atau game yang telah dirancang khusus untuk membantu proses belajar dan membantu meningkatkan keefektifan siswa dalam belajar. *Game based learning* adalah penggunaan *game* atau permainan, baik digital maupun tradisional untuk membantu dan meningkatkan pengajaran, pembelajaran, atau penilaian (Wahyuning, 2022). Azan & Wong (2008) menyatakan bahwa, “Model pembelajaran *Game-Based Learning* adalah model pembelajaran berbasis permainan yang memikat dan melibatkan pengguna, dengan tujuan akhir tertentu, seperti mengembangkan pengetahuan dan keterampilan (Asmaka, 2019). *Game Based Learning* adalah suatu model pembelajaran dengan permainan dimana siswa akan lebih berinteraksi dan berperan aktif dalam proses pembelajaran.

*Game Based Learning* merupakan sebuah model pembelajaran berbasis *game* yang sangat unik dan tentunya dapat mengacu keingintahuan siswa (Baharizqi et al., 2023). Bermain adalah kegiatan yang sangat disukai oleh anak, maupun orang dewasa. Hans Daeng (Andang Ismail, 2009 :17) mengemukakan bahwa, “bermain merupakan salah satu bagian mutlak dari kehidupan anak dan

permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak (Maulidina et al., 2018). *Game-Based Learning* (GBL) atau yang disebut *Serious Game* adalah *game* yang memiliki tujuan tertentu dalam pembelajaran (Flores, 2011). Model permainan adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui berbagai bentuk permainan. Segala potensi yang dimiliki game sebagai media sangat memungkinkan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang motivatif bagi siswa (Cinta et al., 2021). *Game Based Learning* adalah sebuah permainan (*game*) yang sengaja dibuat untuk keperluan edukasi sebagai penunjang model pembelajaran, karena dianggap lebih menarik dibandingkan dengan proses belajar mengajar yang konvensional (Dewi & Listiowarni, 2019). correia & dan santos (2017) mengatakan bahwasanya,

“*Game Based Learning* merupakan salah satu cara atau model pengajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran” (Azmi, 2023). Maka dapat ditarik kesimpulan bahwasanya *Game Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang berbasis permainan dengan keterlibatan siswa didalamnya sehingga siswa lebih berinteraksi dan berperan aktif ketika terjadinya proses pembelajaran di kelas.

#### b. Karakteristik *Game Based Learning*

Pembelajaran dengan *Game Based Learning* memiliki beberapa karakteristik yang harus diperhatikan:

##### 1) Karakteristik *Game Based Learning*

(Sukma & Widya, 2020) mengemukakan bahwasanya, *Game Based*

*Learning* memiliki karakteristik yaitu sebagai berikut:

- (a) Memberikan tantangan kepada siswa. Dalam pembelajaran berbasis *game* siswa diberikan tantangan, sehingga tercipta kompetisi antar siswa. Hal ini diharapkan motivasi siswa untuk belajar menjadi lebih baik dan semakin meningkat.
- (b) *Game* memiliki elemen fantasi yang mengikutsertakan pemain dalam aktivitas pembelajaran.
- (c) *Game* menciptakan pengalaman belajar. Dengan *game*, esensi materi yang dipelajari dirasa sangat penting untuk dinilai dan dikompetisikan.

## 2) Karakteristik *Game Based Learning*

(Maulidina, dkk. 2018). mengemukakan bahwasanya, *Game Based Learning* memiliki karakteristik yaitu sebagai berikut:

- (a). Menarik dan menyenangkan GBL dapat membuat siswa memahami materi serta mencapai suatu tujuan pembelajaran dengan cara menarik dan mengasikkan. Dengan GBL siswa juga bisa mengetahui bentuk aplikatif suatu konsep dan materi.
- (b). Interaktif dan Umpan Balik GBL memungkinkan terjadinya suatu proses interaksi antara sesama murid dan antara murid dengan game secara interaktif. Misalnya dengan strategi, keputusan, dan tindakan yang dipilih dalam *game* mampu menentukan proses dan hasil *game* tersebut.
- (c). Sosial dan Kerjasama GBL diharapkan mampu membangun komunikasi dan kerjasama diantara para siswa. Adanya kalaborasi secara

intens diharapkan akan melatih kemampuan sosial peserta didik

### 3) Karakteristik *Game Based Learning*

(Cinta, dkk., 2021). Mengemukakan bahwa Karakteristik dari *game based learning* yaitu:

- (a) Menarik
- (b) Mengasyikkan
- (c) Menantang
- (d) Interaktif dan umpan balik
- (e) Serta adanya sosial dan kerjasama

### c. Kelebihan dan Kelemahan *Game Based Learning*

#### 1) kelebihan

(Wahyuning, 2022) mengemukakan beberapa kelebihan dari *Game Based Learning* sebagai berikut:

- (a) Pembelajaran *Game Based Learning* memungkinkan pembelajaran yang aktif, meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, dan umpan balik yang cepat bagi
- (b) Keterlibatan siswa yang tinggi dalam memecahkan permasalahan dalam permainan akan melatih keterampilan berpikir kritis siswa
- (c) Dapat berdampak positif terhadap prestasi akademik siswa, keterampilan pemecahan masalah dan motivasi belajar siswa
- (d) Pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan

- (e) Dalam beberapa kasus, *game* dapat membangun dialog dan mendobrak batasan sosial budaya
- (f) Menghilangkan kejenuhan dalam belajar, karena pembelajaran dilakukan dengan bermain
- (g) Meningkatkan berbagai keterampilan yang diperoleh siswa melalui *Game Based Learning*.

## 2) Kelebihan

(Cinta et al., 2021) mengemukakan beberapa kelebihan dari *Game Based Learning* yaitu:

- (a) Interaktif, menyenangkan dan melatih kerja sama serta pemikiran baru
- (b) Memudahkan dalam tahap pembelajaran karena bisa menghilangkan stress
- (c) Memiliki daya tarik tersendiri untuk belajar serta mendapat umpan balik yang menyenangkan dan bermfaat
- (d) Dapat mengukur tingkat pemahaman, melatih daya ingat, merilekskan diri setelah pembelajaran, serta memicu semangat belajar

## 3) Kelebihan

(Oktavita, 2022) mengemukakan beberapa kelebihan dari *Game Based Learning* yaitu:

- (a) Memotivasi dan melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran

- (b) Dapat melatih kemampuan siswa seperti kemampuan literasi
- (c) Sebagai media terapi untuk mengatasi kesulitan kognitif
- (d) Siswa dirangsang untuk aktif, berfikir logis, sportif dan merasa senang serta puas dalam belajar
- (e) Materi belajar lebih mudah dipahami dan lebih mudah diingat
- (f) Kemampuan memecahkan masalah pada siswa meningkat
- (g) Meningkatnya efektivitas dalam belajar

1) Kelemahan

(Wahyuning, 2022) mengemukakan kelemahan dari *Game Based Learning* sebagai berikut:.

- (a) Kompleks dan memakan waktu dalam proses pembuatannya
- (b) Tidak semua guru memiliki keterampilan untuk membuat game sehingga perlu melakukan kursus tertentu (Liu et al, 2020)
- (c) Suasana kelas yang terlalu aktif terkadang menimbulkan kegaduhan sehingga menjadi tidak kondusif
- (d) Membutuhkan alat dan instrumen yang lebih banyak.

2) Kelemahan

(Oktavia, 2022) mengemukakan kelemahan dari *Game Based Learning* sebagai berikut:.

- (a) Membutuhkan waktu pembelajaran yang relatif banyak
- (b) Membutuhkan alat dan media tambahan agar pembelajaran terlaksana dengan baik

d. Langkah-langkah *Game Based Learning*

1) (Sukma & Widya, 2020) Langkah-langkah dalam mendesain kegiatan pembelajaran dengan metode *game*:

- (a) Guru menentukan topik atau materi pembelajaran.
- (b) Guru menyiapkan sarana pendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- (c) Guru dapat menjelaskan langkah-langkah kegiatan pembelajaran berbasis *game*.
- (d) Guru dapat menjelaskan aturan main dalam metode *game* yang digunakan dan lamanya waktu dalam proses pembelajaran.
- (e) Guru dapat membagi siswa secara individu atau ke dalam kelompok.
- (f) Guru dapat menjadi pemimpin selama kegiatan pembelajaran berlangsung sampai batas waktu yang ditentukan.
- (g) Guru memberikan evaluasi kepada siswa sesuai dengan hasil belajar dengan metode *Game Based Learning*.
- (h) Guru dapat mengumumkan siswa yang dapat mendapat peringkat tertentu, sehingga hal ini dapat mendorong atau memotivasi siswa untuk belajar lebih semangat.
- (i) Guru memberikan evaluasi kegiatan pembelajaran yang sudah berlangsung dan untuk mendukung kegiatan pembelajaran selanjutnya.

2) (Oktavia, 2022) Langkah-langkah *Game Based Learning* pada saat kegiatan belajar :

- (a) Guru menentukan dan memberikan topik atau materi permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- (b) Guru menyiapkan sarana pendukung yang dibutuhkan untuk menunjang suksesnya pembelajaran.
- (c) Guru menyusun petunjuk atau langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran.
- (d) Guru menjelaskan kepada siswa maksud dan tujuan serta peraturan permainan terlebih dahulu, agar siswa tidak bingung selama proses pembelajaran.
- (e) Guru menentukan berapa lama proses permainan berlangsung.
- (f) Guru membagi siswa menjadi kelompok atau individu.
- (g) Selama proses pembelajaran berlangsung guru sebagai pemimpinnya
- (h) Ketika waktu yang telah ditentukan habis, maka guru memberi aba-aba kepada siswa agar siswa berhenti melakukan permainan kemudian siswa melaporkan hasil permainan kepada guru.
- (i) Guru memberikan kesimpulan dan melakukan evaluasi terhadap siswa.

## 2. Aktivitas Belajar Siswa

### a. Pengertian Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar merupakan keaktifan peserta didik ketika proses kegiatan belajar untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri (Ratih Lisma



Purbayanti, Suherdiyanto, 2022). Aktivitas belajar merupakan kegiatan yang melibatkan unsur jiwa dan raga, artinya untuk melakukan sesuatu kegiatan pembelajaran yang lebih utama adalah dorongan atau keinginan yang muncul dari dalam peserta didik, walaupun dorongan dari luar sebagai upaya lain yang tidak kalah pentingnya” (Ningsih, Miaz, & Zikri, 2019).

(Ariaten, Feladi, Dedy, & Budiman, 2019) mengemukakan bahwa, “aktivitas belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas secara sadar yang dilakukan seseorang yang mengakibatkan perubahan dalam dirinya, berupa perubahan pengetahuan atau kemahiran” (Besare, 2020). Aktivitas atau kegiatan adalah jika siswa melakukan sesuatu ke arah perkembangan jasmani dan kejiwaan (Rahmadani & Anugraheni, 2017). Aktivitas belajar adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan peserta didik dalam proses pembelajaran (Siregar & Simatupang, 2020).

Aktivitas belajar adalah suatu kegiatan individu yang mampu membawa perubahan ke arah yang lebih baik pada diri individu karena adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungan (Nuraini et al., 2018). Aktivitas belajar adalah kegiatan fisik maupun mental yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan ilmu atau kepandaian. Aktivitas belajar siswa diartikan sebagai keseluruhan kegiatan yang dilakukan siswa secara sadar dalam pembelajaran baik dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik (Wahyudi & Neviyarni, 2021). Aktivitas dalam proses belajar sangat diperlukan, karena aktivitas merupakan asas yang sangat penting dalam interaksi di sekolah

untuk mencapai tujuan pembelajaran yang aktif, inspiratif, interaktif, inovatif, kritis, kreatif, efektif, dan menyenangkan (Novera et al., 2021). Aktivitas belajar siswa dapat dimaknai suatu kegiatan yang melibatkan siswa secara sadar untuk memperoleh perubahan dalam diri siswa dari segala aspek dan kemahiran siswa.

b. Jenis-Jenis Aktivitas Belajar Siswa

Paul B. Diedrich Mengemukakan Jenis-jenis aktivitas belajar yaitu sebagai berikut:

- 1) *Visual activities*, yang termasuk didalamnya misalnya : membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- 2) *Oral activities*, seperti : menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
- 3) *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan : uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- 4) *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- 5) *Drawing activities*, misalnya : menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- 6) *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain : melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, berternak.
- 7) *Mental activities*, sebagai contoh misalnya : menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.

8) *Emotional activities*, seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup (Zamrodah, 2016).

Sedangkan aktivitas belajar menurut Djamarah yaitu berupa:

- 1) Mendengarkan
- 2) Memandang
- 3) meraba, membau, dan mencicipi
- 4) menulis, dan menulis
- 5) membuat ringkasan
- 6) mengamati tabel-tabel diagram
- 7) mengingat, berpikir, dan latihan (Febrianto et al., 2020).

Berdasarkan klasifikasi jenis-jenis aktivitas belajar diatas, menunjukkan aktivitas belajar cukup kompleks dan bervariasi. Apabila selama proses pembelajaran guru dapat mengoptimalkan berbagai aktivitas siswa dengan menyelaraskan aktivitas fisik dan psikis, pasti siswa dalam pembelajaran akan lebih bersemangat, tidak mudah bosan dan dinamis. Dalam hal ini, kreativitas guru untuk menghidupkan keaktifan tersebut sangat menentukan, mulai dari merencanakan pembelajaran, membuka pembelajaran, proses pembelajaran, menutup pembelajaran, maupun saat melakukan evaluasi.

#### c. Indikator Aktivitas Belajar Siswa

Soli Abimanyu berpendapat bahwa, “Indikator adalah gejala-gejala yang nampak dalam perilaku guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung,serta organisasi kegiatan, iklim dan alat dalam pembelajaran itu”. Indikator aktivitas

belajar diukur dengan menggunakan lembar observasi. (Hanida et al., 2015) menyatakan Indikator aktivitas belajar yang digunakan peneliti dalam proses pembelajaran terdiri dari:

- 1). Menyimak penjelasan guru.
- 2). Mengamati penjelasan guru
- 3). Membaca materi pelajaran
- 4). Mencatat materi pelajaran
- 5). Menjawab pertanyaan yang diberikan guru
- 6). Aktif bertanya
- 7). Aktif berdiskusi bersama teman kelompok
- 8). Aktif menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari
- 9). Keberanian menyampaikan pendapat
- 10). Kesungguhan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran
- 11). Senang dan gembira dalam mengikuti kegiatan pembelajaran

### 3. Materi Matematika SD

Materi pengolahan data SD meliputi:

#### a. Mean ( rata-rata)

Mean (rata-rata) adalah nilai rata-rata dari keseluruhan data yang didapat. Nilai rata-rata diperoleh dengan menjumlahkan seluruh data kemudian dibagi dengan banyaknya data.

Contoh Soal :

Nilai ulangan matematika kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan

adalah sebagai berikut:

5    8    6    6    5    8    5    8    9    8  
 6    7    8    7    7    9    7    5    7    8  
 9    6

Berapakah rata-rata nilai dari 22 siswa tersebut ?

Penyelesaian:

$$X = \frac{\text{Jumlah Nilai Siswa}}{\text{Banyaknya Siswa}}$$

$$X = \frac{7+8+6+7+5+8+5+8+9+5+6+7+8+7+8+6+9+5+7+8+9+6}{22}$$

$$= \frac{154}{22}$$

$$= 7$$

Jadi nilai rata-rata ulangan matematika siswa kelas V SD Muhamadiyah 01

Medan adalah 7

b. Median (nilai tengah)

Median adalah nilai tengah yang diperoleh setelah data diurutkan mulai dari yang terkecil sampai terbesar dari setiap penyajian data

- Jika banyaknya data ganjil :  
     Median = data yang tepat di tengah
- Jika banyaknya data genap :  
     Median = jumlah dua data ditengah / 2

Contoh Soal Median Data di bawah ini :

5    8    6    6    5    8    5    8    9    8  
 6    7    8    7    7    9    7    5    7    8  
 9    6

Penyelesaian:

Setelah digunakan data diatas menjadi:

5    5    5    5    6    6    6    6    7  
 7    7    7    7    8    8    8    8    8  
 8    9    9    9

Banyanya data adalah 22, pasangan data paling tengah (ke sebelas dan ke dua belas) dengan 7 Jadi dari data tersebut mediannya adalah 7

### c. Modus

Modus adalah nilai dari suatu data yang sering muncul atau nilai dengan frekuensi tertinggi atau terbanyak.

Contoh Soal :

Nilai ulangan matematika kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan adalah sebagai berikut:

5    8    6    6    5    8    5    8    9    8  
 6    7    8    7    7    9    7    5    7    8  
 9    6

Penyelesaian:

Cari objek angka yang paling sering muncul

Nilai 5 ada 4 siswa

Nilai 6 ada 4 siswa

Nilai 7 ada 5 siswa

Nilai 8 ada 6 siswa

Nilai 9 ada 3 siswa

Jadi, modus dari data tersebut adalah 8 (karena muncul sebanyak 6 kali)

#### 4. Karakteristik Siswa SD

Karakteristik siswa adalah karakteristik khusus yang dimiliki setiap siswa sebagai individu atau sebagai kelompok, yang diperhitungkan dalam proses menyelenggarakan pembelajaran (Safitri et al., 2022). Karakteristik siswa kelas rendah di sekolah dasar dapat dibagi menjadi dua, yaitu kelas rendah dan kelas tinggi. Kelas rendah terdiri dari kelas satu, dua, dan tiga, sedangkan kelas tinggi terdiri dari kelas empat, lima, dan enam (Fardillah et al., 2020).

##### a. Karakteristik Kelas Rendah

Karakteristik Anak masa Kelas Rendah menurut Sumantri dan Nana Syaodih (Nurhayanti, 2020) adalah:

- 1). Senang bermain
- 2). Senang bergerak
- 3). Senangnya bekerja dalam kelompok
- 4). Senang melakukan secara langsung atau merasakan

##### b. Karakteristik Kelas Tinggi

- 1). Sangat Realistis
- 2). Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi

- 3). Kemauan belajar tinggi
- 4). Senang bermain
- 5). Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret

## **B. Kerangka Konseptual**

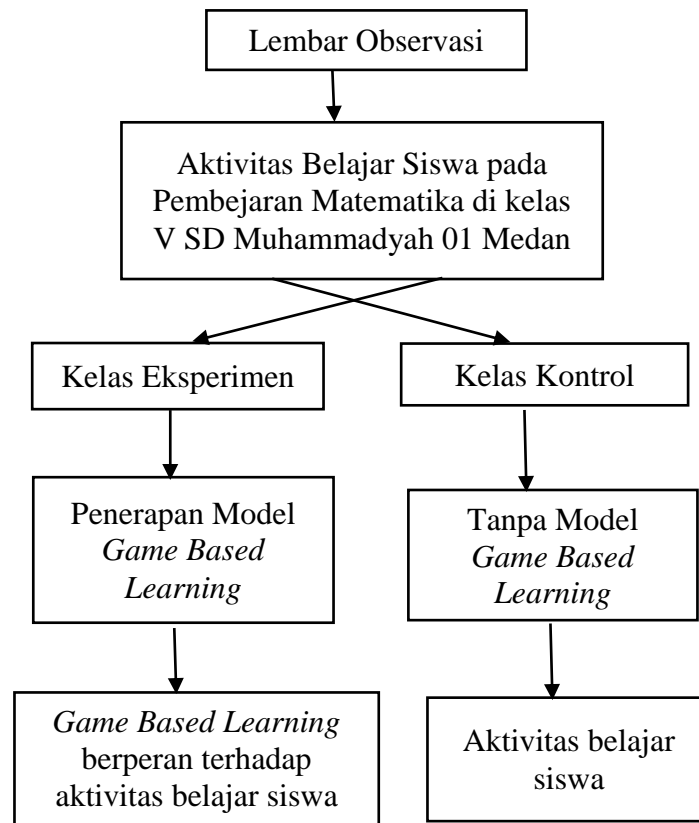
Kerangka konseptual merupakan model konseptual mengenai bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor atau variabel, yang telah dikenali atau diidentifikasi sebagai masalah yang penting sekali (Sekaran, 2006:33). Kerangka konseptual bertujuan memberikan konsep dasar untuk penelitian. Selanjutnya pada konseptual ini akan menyajikan konsep yang sesuai dengan masalah penelitian yang dilakukan.

Keberhasilan siswa dalam belajar dapat dinilai melalui aktivitas belajar yang didapat selama mengikuti proses kegiatan pembelajaran. Salah satu penyebab permasalahan adalah proses pembelajaran yang berlangsung masih terpusat pada guru, menyebabkan selama pembelajaran hanya terjadi komunikasi satu arah selama proses pembelajaran berlangsung. Sehingga kegiatan menjadi tidak menarik bagi siswa dan siswa menjadi bosan dan jenuh tidak memiliki ruang untuk aktif dalam pembelajaran. Memilih model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu hal yang dapat dilakukan untuk mewujudkan suasana belajar yang efektif.

Ada macam-macam model pembelajaran yang dapat dipilih, diantaranya model pembelajaran *Game Based Learning*. Model pembelajaran *Game Based Learning* ditujukan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa selama terjadinya proses pembelajaran pada pelajaran matematika. Karena di dalam sebuah *game*,



pemain dapat merasakan emosi positif dari hal yang mendasar tentu diperlukan dalam kehidupan, seperti pengakuan dan penghargaan, status, prestasi, kompetisi dan kolaborasi, ekspresi diri dan altruisme (Carina & Manuel., 2013). Peneliti akan melihat aktivitas belajar siswa pada pembelajaran matematika khususnya pada materi pengolahan dan penyajian data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen akan dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning*, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan tanpa model pembelajaran *Game Based Learning*.



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

### **C. Hipotesis Penelitian**

Pada bagian ini Untuk memberikan arah agar memudahkan dalam penelitian ini maka diajukan suatu hipotesis. Hipotesis merupakan suatu pernyataan atau dugaan yang masih lemah kebenarannya dan perlu adanya pembuktian atau dugaan yang sifatnya sementara. adapun hipotesis dalam dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

Ha : “Ada pengaruh model *Game Based Learning* terhadap aktivitas belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan tahun ajaran 2022/2023.

Ho : “Tidak ada pengaruh model *Game Based Learning* terhadap aktivitas belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan tahun ajaran 2022/2023.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Lokasi dan Waktu Penelitian

##### 1. Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini penulis mengambil lokasi di SD Muhamadiyah 01 Medan. Sebelumnya penentuan lokasi ini didasarkan atas beberapa pertimbangan yang dimana lokasi ini belum pernah dilakukan penelitian sesuai dengan judul ini dan penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian di lokasi ini.

##### 2. Waktu Penelitian

Dengan beberapa pertimbangan dan alasan penulis menentukan menggunakan waktu penelitian selama 2 bulan terhitung bulan juni sampai akhir bulan juli. Waktu dan perencanaan pada semester II Tahun Ajaran 2022/2023.

**Tabel 3.1**  
**Waktu Penelitian**

No	Kegiatan Penelitian	Des	Jan	Feb	Mar	April	Mei	Juni	Juli	Agus
1	Pengajuan Judul	■								
2	Penyusunan Proposal		■	■	■					
3	Seminar Proposal					■				
4	Perbaikan Proposal						■			
5	Pengolahan Data							■		
6	Penyusunan Skripsi							■		
7	Bimbingan Skripsi							■		
8	Bimbingan Skripsi								■	
9	Ujian Skripsi									■

## **B. Populasi dan Sampel**

### 1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019). Pengertian lainnya, diungkapkan oleh Nawawi (Margono, 2004: 118) bahwa, “populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes, atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian” (Susilana, 2015). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD 01 Muhamadiyah Medan.

### 2. Sampel

Menurut Sugiyono (2019:127) sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik populasi. Untuk menentukan besarnya sampel yang diambil dari populasi (Eka Putra, 2021). Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan diberlakukan untuk populasi.

Sampel dalam ini sebanyak 42 siswa. Teknik sampling dalam penelitian ini Purposive Sampling, adapun kelas yang digunakan sampel dalam penelitian ini

adalah kelas V-A Terpadu berjumlah 20 dan kelas V-B Terpadu berjumlah 22 siswa. Dalam penelitian ini kelas V-A sebagai kelas kontrol yang tidak diterapkan metode *Game Based Learning* dan kelas V-B merupakan kelas eksperimen yang diterapkan metode *Game Based Learning* pada pembelajaran matematika.

### **C. Variabel Penelitian**

Variabel penelitian adalah “segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal (Darwis et al., 2021). kemudian ditarik kesimpulannya” (Sugiyono, 2018:60) Variabel, adalah gejala atau fakta (data) yang harganya berubah-ubah atau bervariasi (Jaedun, 2011). Adapun variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel bebas (Independen) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat (dependen). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah model *Game Based Learning*(X)
2. Variabel terikat (Dependen) adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah aktivitas belajar siswa (Y)

### **D. Definisi Variabel Penelitian**

Definisi variabel penelitian diperlukan untuk menghindari terjadinya perbedaan penafsiran terhadap variabel penelitian. Adapun variabel dalam penelitian ini yang perlu untuk didefinisikan adalah sebagai berikut:

### 1. Model *Game Based Learning*

Model pembelajaran *Game Based Learning* adalah model pembelajaran berbasis permainan yang memikat dan melibatkan siswa, dengan tujuan tertentu, yakni dapat meningkatkan aktivitas belajar atau membuat siswa lebih berperan aktif ketika proses pembelajaran di kelas. Pembelajaran dilakukan dengan model *game* kartu Uno, dibentuk menjadi 3 kelompok, dimana setiap kelompok siswa akan mendapatkan kartu Uno sebanyak 20 kartu dan mengambil data dari kartu Uno sebanyak 10 kartu. Kemudian Penyelesaian pembelajaran game ini melalui beberapa tahap yaitu; tahap pengumpulan data, tahap pengolahan data, tahap menganalisis data, dan tahap akhir hasil kesimpulan data.

### 2. Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa pada penelitian ini didefinisikan sebagai aktivitas siswa yang ditunjukkan oleh siswa selama kegiatan pembelajaran. Aktivitas belajar siswa penilaian tersebut dilakukan dengan metode *non-test*, dalam hal ini metode observasi. Beberapa aktivitas siswa yang menjadi fokus pengamatan

a. Penilaian : Visual Activities, Oral Activities, Listening Activities, Writting Activities, Motor Activities, Mental Activities, dan Emotional Activities.

### **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2019:102). Sedangkan

menurut Purwanto (2018), instrumen penelitian pada dasarnya alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian (Sukendra & Atmaja, n.d.). Instrumen dalam penelitian ini digunakan dapat berupa lembar observasi. Untuk mendapatkan data valid, maka instrumen penelitian yang digunakan juga harus valid. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini

### 1. Lembar Observasi

Lembar Observasi sebagai pedoman untuk melakukan pengamatan yang ditujukan untuk mendapatkan data yang diinginkan peneliti. Lembar observasi yang akan digunakan peneliti berupa cek list untuk mengamati aspek-aspek aktivitas belajar siswa selama proses terjadinya pembelajaran di kelas V SD pada mata pelajaran matematika semester genap.

**Tabel 3.2**  
**Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa**

No	Jenis-jenis Aktivitas	Aspek Pengamatan	Jumlah
1	Visual Activities	1,2	2
2	Oral Activities	3, 4, 5, 6, 7	5
3	Listening Activities	8, 9, 10	3
4	Writing Activities	11, 12,	2
5	Motor Activities	13	1
6	Mental Activities	14, 15, 16	3
7	Emotional Activities	17, 18, 19,	3
	Jumlah	19	19

Berdasarkan kisi-kisi di atas, guru memberikan skor kepada masing-masing aspek yang diamati menggunakan skala likert empat jawaban alternatif yaitu selalu dengan skor 4, sering dengan skor 3, kadang-kadang dengan skor 2 dan tidak pernah dengan skor 1 (Sugiyono, 2019: 93).

#### **a. Validitas Ahli**

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan suatu instrumen yang valid atau mempunyai validitas tinggi. Namun sebaliknya instrumen yang kurang valid memiliki validitas rendah. Uji validitas instrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan validitas konstruk (construct validity). Pengujian validitas konstruk dapat digunakan pendapat para ahli (judgement experts). Dalam hal ini setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu. Sebelum divalidasi, instrumen disusun terlebih dahulu. Setelah instrumen disusun kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing yang dapat memberikan masukan tentang instrumen yang telah disusun. Instrumen lembar observasi divalidasi oleh dosen pembimbing. Validitas konstruksi instrumen lembar observasi diketahui dari hasil uji coba instrumen terdapat beberapa item yang sesuai dengan indikator dari variabel.

$$P = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$



Sebagai ketentuan kategori kelayakan berdasarkan kriteria sebagai berikut (Arikunto, 2009: 35).

**Tabel 3.3**  
**Kategori Kelayakan Instrumen**

Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
< 21%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

#### **F. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu teknik analisis data kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah: mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, membulatkan data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Untuk penelitian yang tidak merumuskan hipotesis, langkah terakhir tidak dilakukan (Sugiyono, 2019:147).

Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada penelitian menggunakan teknik analisis data sebagai berikut:

## 1. Uji Prasyarat

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu cara yang dilakukan untuk melihat apakah data dalam penelitian telah terdistribusi secara normal. Pengujian normalitas yang dilakukan dengan uji Shapiro Wilk karena sampel yang digunakan kurang dari 50. Pengujian normalitas dengan uji Shapiro Wilk dapat dilakukan dengan bantuan SPSS *versi 26.0 for windows* dengan taraf signifikan yang digunakan adalah 5% (0,05).

Kriteria uji normalitas:

1. Tolak  $H_0$  apabila signifikan (Sig) < 0,05 berarti distribusi sample tidak normal.
2. Tolak  $H_0$  apabila nilai signifikansi (Sig) > 0,05 distribusi sample normal.

Langkah-langkah menggunakan Uji Shapiro Wilk SPSS

- 1) Klik tab analyze
- 2) Pilih descriptive statistik, kemudian klik explore
- 3) Pada window explore, masukkan hasil ke kolom dependent list caranya, klik hasil, kemudian klik icon panah kekanan
- 4) Masukkan kelas ke kolom factor list. caranya sama saja. klik kelas, kemudian klik icon panah kekanan yang mengarah ke kolom factor list
- 5) Klik plots, kemudian pada window explore: plots, centang normality plots with tests

- 6) Klik Continue pada window explore: plots dan klik ok pada window explore.

### **b. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas adalah suatu uji yang dilakukan untuk mengetahui apakah pasangan data yang akan diuji perbedaannya mewakili varians yang tergolong homogen (tidak berbeda). Hal ini dilakukan untuk menggunakan uji beda, maka varians dari kelompok data yang akan diuji harus homogen.

Kriteria uji homogenitas:

1.  $H_0$  : Varians popularitas adalah homogen
2.  $H_a$  : Varians populasitas adalah tidak homogen

Kriteria pengambilan keputusan:

1. Jika Signifikan (Sig)  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima
2. Jika Signifikan (Sig)  $\leq 0,05$  maka  $H_0$  ditolak

Langkah-langkah Uji homogenitas SPSS:

- 1) Klik compare means > one- way ANOVA
- 2) Masukkan variabel yang diujika pada kolom dependent list
- 3) Masukkan varibel yang membedakan kelompok ke kolom factor
- 4) Klik optinons lalu centang homogeneity of variance test
- 5) Klik ok

### **c. Uji Hipotesis**

Uji hipotesis untuk mengetahui atau membuktikan kebenarannya dapat diterima atau tidak. Uji-t digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh

variabel bebas terhadap variabel terikat. Uji-t Independent Sampel T-test dengan bantuan SPSS 26.0 for windows:

Adapun Kriteria pengambilan keputusan uji t :

- Nilai signifikansinya yaitu 5%
- Jika nilai sig > 0,05 maka H0 diterima
- Jika nilai sig  $\leq$  0,05 maka H0 ditolak

Keterangan :

Ho : Tidak adanya pengaruh metode *Game Based Learning* terhadap aktivitas belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan

Ha : Adanya pengaruh metode *Game Based Learning* terhadap aktivitas belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan

Langkah-langkah menggunakan SPSS:

1. Klik analyze > compare means > independent-sampels T Test
2. Memilih variabel yang diuji pada kotak test variabel (x)
3. Memilih grouping variabel
4. Tentukan 2 jenis kelompok pada define groups kemudian klik ok

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Hasil Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan judul “Pengaruh Model *Game Based Learning* (GBL) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan”. Penelitian ini memiliki variabel bebas berupa Model *Game Based Learning* (GBL) dan variabel terikatnya berupa aktivitas belajar siswa.

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 kelas yaitu kelas eksperimen berjumlah 21 orang dimana subjek tersebut dijadikan kelompok sampel yang diberikan perlakuan dengan model *Game Based Learning*, sedangkan kelas kontrol berjumlah 20 orang dimana subjek tersebut dijadikan kelompok sampel yang tidak diberikan perlakuan dengan model *Game Based Learning*. Pembelajaran berlangsung guru akan mengukur aktivitas siswa selama proses belajar mengajar sampai akhir pembelajaran.

Pengumpulan data dalam penelitian ini berupa lembar observasi. Lembar Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data dalam melihat aktivitas belajar siswa selama terjadinya proses pembelajaran di kelas. Sebelum dilakukannya penelitian terlebih dahulu peneliti harus melakukan validitas lembar observasi kepada validator untuk mengetahui indikator yang digunakan layak dijadikan instrumen dalam penelitian.

## 1. Uji Validitas

Uji Validitas expert judgement (ahli) adalah instrumen yang benar-benar tepat dalam mengukur apa yang akan diukur dan diambil datanya. Validator dalam instrumen Validitas Aktivitas Belajar Siswa ini divalidasi oleh Bapak Surya Wisada Dachi, M.Pd. dosen matematika Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara pada tanggal 8 Juni 2023. Validitas dilakukan untuk melihat apakah isi yang akan dinilai sesuai dengan indikator yang telah ditentukan dan untuk mengetahui saran atau masukan untuk penyempurnaan instrumen.

**Tabel 4.1**  
**Ringkasan Hasil Uji Validitas Ahli**

No	Aspek yang dinilai	Skor Maks	Skor Perolehan
1	Petunjuk dinyatakan dengan jelas	5	3
2	Kejelasan sistem penomoran	5	4
3	pernyataan dirumuskan dengan singkat dan jelas	5	5
4	Indikator yang diamati sudah mencakup semua aspek yang mendukung keterlaksanaan pembelajaran	5	5
5	Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baku	5	5
6	Bahasa yang digunakan komunikatif	5	4
Jumlah		30	26

Hasil validitas ahli yang terdiri dari 6 aspek penilaian adalah indikator pertama pernyataan tentang petunjuk dinyatakan dengan jelas memperoleh skor 3 dari skor maksimal 5, pada indikator kedua pernyataan tentang kejelasan sistem penomoran memperoleh skor 4 dari skor maksimal 5, pada indikator ketiga pernyataan tentang pernyataan dirumuskan dengan singkat dan jelas memperoleh skor 5 dari skor maksimal 5, pada indikator ke empat pernyataan tentang indikator yang

diamati sudah mencakup semua aspek yang mendukung keterlaksanaan pembelajaran memperoleh nilai 5 dari skor maksimal 5, pada indikator kelima pernyataan tentang kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baku memperoleh skor 5 dari skor maksimal 5, pada indikator keenam pernyataan tentang bahasa yang digunakan komunikatif memperoleh skor 5 dari skor maksimal 5.

Hasil validitas memperlihatkan bahwa rata-rata skor yang diperoleh adalah 26 dari 30 yang diharapkan. Sehingga persentasi hasil penilaian instrumen pada aktivitas belajar siswa dari validasi ahli adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh Peroleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = \frac{26}{30} \times 100\%$$

$$= 86\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka penilaian yang dilakukan validator terhadap instrumen validitas aktivitas belajar siswa memiliki nilai 86%.

Hasil validitas ahli instrumen dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.2**  
**Hasil Validitas Ahli**

Validator	Total Skor	Presentase	Kriteria
Surya Wisada Dachi M.Pd	26	86%	Sangat Layak

Hasil dari validator ahli oleh Bapak Surya Wisada Dachi. M.Pd diperoleh total skor 26 dengan presentasenya 86% termasuk dalam kriteria sangat layak. Hasil uji validitas ahli lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran 4 halaman 74.

## B. Uji Prasyarat

### 1. Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Dalam uji normalitas, peneliti menggunakan data nilai pre-test pada aktivitas belajar siswa pada materi pengolahan data. Baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Peneliti melakukan uji normalitas dengan bantuan aplikasi *SPSS Statistics* 26.0. Hasil uji normalitas dengan menggunakan *SPSS Statistics* 26.0. disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 4.3**  
**Tests of Normality**

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Aktivitas Belajar	kelas 5 A	.186	21	.057	.924	21	.103
Siswa	Kelas 5 B	.140	20	.200 <sup>*</sup>	.967	20	.691

#### a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil pengujian normalitas data menggunakan shapiro wilk diperoleh nilai sig. untuk kelas eksperimen sebesar  $0,103 > 0,05$  dan kelas kontrol  $0,691 > 0,05$  dimana pada hasil pengujian data lebih dari nilai sig.  $0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal dan berarti sampel yang diambil dalam penelitian ini berasal dari populasi yang sama. Hasil uji normalitas lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran 5 halaman 76.

### 2. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dilakukan untuk mengambil apakah sampel memiliki varian yang sama atau tidak. Hasil pengujian homogenitas data dengan menggunakan



bantuan SPSS *Statistics* 26.0. Hasil uji homogenitas dengan menggunakan SPSS *Statistics* 26.0. disajikan dalam bentuk tabel:

**Tabel 4.4**  
**Test of Homogeneity of Variances**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Aktivitas	Based on Mean	1.201	1	39	.280
Belajar Siswa	Based on Median	1.148	1	39	.291
	Based on Median and with adjusted df	1.148	1	38.976	.291
	Based on trimmed mean	1.198	1	39	.280

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada table di atas menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh  $0,280 < 0,05$  dimana hasil pengujian data lebih dari nilai sig  $0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa uji homogenitas kedua varian homogen. Hasil uji homogenitas lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran 6 halaman 80.

### C. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini, setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas, serta dalam menentukan analisis data akhir atau uji hipotesis menggunakan independent sample t-test. Uji hipotesis ini menggunakan uji t independent sample t-test dengan berbantuan SPSS *Statistics* 26.0 dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel independent secara parsial terhadap variabel dependen, apakah berpengaruh atau tidak. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan SPSS *Statistics* 26.0. disajikan dalam table berikut:

**Tabel 4.9**  
**Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Aktivitas Belajar Siswa	Equal variances assumed	12.957	.001	8.040	39	.000	15.405	1.916	11.529	19.280
	Equal variances not assumed			7.909	26.367	.000	15.405	1.948	11.404	19.406

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis pada table di atas dapat dilihat pada nilai sig. (2-tailed) bernilai  $0,000 < 0,05$ . Maka dikatakan dari data output tersebut menunjukkan bahwa,  $H_0$  ditolak yang artinya  $H_a$  diterima. Hal ini berarti uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model *Game Based Learning* terhadap aktivitas belajar siswa.

#### **D. Pembahasan Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SD Muhammadiyah 01 Medan dengan menggunakan 2 kelas yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol, pada materi pengolahan data, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dilakukan untuk melihat adanya pengaruh *Game Based Learning* (GBL) terhadap aktivitas belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan. Penelitian dilakukan terlebih dahulu melakukan pengujian instrumen lembar observasi berupa uji validitas ahli dari pengujian validitas tersebut diperoleh nilai sebesar 86% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan uji validitas maka butir 18 pernyataan pada Indikator dinyatakan layak digunakan sebagai

instrumen pada kelas yang akan diteliti. Berikut ini data hasil penelitian mengenai aktivitas belajar siswa, yaitu sebagai berikut:

### **1 . Hasil Aktivitas Belajar Siswa di kelas Kontrol (tanpa Model *Game Based Learning*)**

Pada penelitian ini, instrumen yang digunakan untuk mengukur aktivitas belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas kontrol adalah lembar observasi. Lembar observasi aktivitas belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas kontrol untuk melihat aktivitas belajar siswa yang dilakukan di kelas yang mana pada setiap butir pernyataan disesuaikan dengan indikator-indikator aktivitas belajar siswa seperti aktivitas lisan, aktivitas melihat, aktivitas mendengar, aktivitas menulis, aktivitas mental, dan aktivitas emosional.

Rangkuman hasil dari lembar observasi aktivitas belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas kontrol secara ringkas di deskripsikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.7**  
**Deskripsi Hasil Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa**  
**di kelas Kontrol**

Sumber Statistik	Skor Lembar Observasi
Banyak Sampel (n)	20
Nilai Maksimum	58
Nilai Minimum	32
Jumlah Skor	880
Rata-rata	44

Berdasarkan tabel di atas dapat kita ketahui bahwa skor rata-rata dari lembar observasi aktivitas belajar siswa pada pembelajaran konvensional adalah 44 dengan nilai tertinggi 58 dan nilai terendah 32. Hasil skor lembar observasi aktivitas belajar

siswa pada pembelajaran matematika di kelas kontrol lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran 6 halaman 86.

Rangkuman hasil ketuntasan siswa pada lembar observasi aktivitas belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas kontrol secara ringkas di deskripsikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.8**  
**Deskripsi Hasil Ketuntasan Aktivitas Belajar Siswa**  
**Di Kelas kontrol**

Kelas Kontrol				
No	Nama Siswa	Nilai	Kriteria	Kategori
1	001	32	Cukup Baik	Tidak Tuntas
2	002	36	Cukup Baik	Tidak Tuntas
3	003	45	Cukup Baik	Tidak Tuntas
4	004	52	Baik	Tuntas
5	005	36	Cukup Baik	Tidak Tuntas
6	006	44	Cukup Baik	Tidak Tuntas
7	007	46	Cukup Baik	Tidak Tuntas
8	008	36	Cukup Baik	Tidak Tuntas
9	009	45	Cukup Baik	Tidak Tuntas
10	010	45	Cukup Baik	Tidak Tuntas
11	011	48	Cukup Baik	Tidak Tuntas
12	012	36	Cukup Baik	Tidak Tuntas
13	013	35	Cukup Baik	Tidak Tuntas
14	014	53	Baik	Tuntas
15	015	48	Cukup Baik	Tidak Tuntas
16	016	45	Cukup Baik	Tidak Tuntas
17	017	36	Cukup Baik	Tidak Tuntas
18	018	46	Cukup Baik	Tidak Tuntas
19	019	58	Baik	Tuntas
20	020	58	Baik	Tuntas

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa aktivitas belajar siswa di kelas kontrol dengan berjumlah 20 orang siswa memperoleh 4 orang siswa yang tuntas dan 16 orang siswa yang tidak tuntas. Hasil ketuntasan siswa pada lembar

observasi aktivitas belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas kontrol telah dilampirkan pada lampiran 11 halaman 88.

## **2. Hasil Ativitas Belajar Siswa di kelas Esperimen (Model *Game Based Learning*)**

Pada penelitian ini, instrumen yang digunakan untuk mengukur aktivitas belajar siswa dengan model *Game Base Learning* di kelas eksperimen adalah lembar observasi. Lembar observasi aktivitas belajar siswa di kelas eksperimen bertujuan untuk melihat ativitas belajar siswa dimana pada setiap butir pernyataan disesuaikan dengan indikator-indikator aktivitas belajar siswa seperti aktivitas lisan, aktivitas mendengar, aktivitas melihat, aktivitas menulis, aktivitas motorik, aktivitas mental dan aktivitas emosional.

Rangkuman hasil dari lembar observasi aktivitas belajar siswa dalam model *Game Based Learning* di kelas eksperimen secara ringkas di deskripsikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.5**  
**Deskripsi Hasil Lembar Aktivitas Belajar Siswa**  
**di kelas Eksperimen**

Sumber Statistik	Skor Lembar Observasi
Banyak Sampel (n)	21
Nilai Maksimum	67
Nilai Minimum	54
Jumlah Skor	1220
Rata-rata	58,09

Berdasarkan tabel di atas dapat kita ketahui bahwa skor rata-rata dari lembar observasi aktivitas belajar siswa dalam model *Game Based Learning* di kelas

eksperimen adalah 58,09 dengan nilai tertinggi 67 dan nilai terendah 54. Hasil skor lembar observasi aktivitas belajar dengan model *Game Based Learning* di kelas eksperimen lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran 8 halaman 84.

Rangkuman hasil ketuntasan siswa pada lembar observasi aktivitas belajar pada pembelajaran matematika dengan *Game based Learning* di kelas eksperimen secara ringkas di deskripsikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.6**  
**Deskripsi Hasil Ketuntasan Aktivitas Belajar Siswa**  
**di kelas Eksperimen**

Kelas Eksperimen				
No	Nama Siswa	Nilai	Kriteria	Kategori
1	001	61	Baik	Tuntas
2	002	57	Baik	Tuntas
3	003	55	Baik	Tuntas
4	004	59	Baik	Tuntas
5	005	59	Baik	Tuntas
6	006	55	Baik	Tuntas
7	007	60	Baik	Tuntas
8	008	55	Baik	Tuntas
9	009	57	Baik	Tuntas
10	010	61	Baik	Tuntas
11	011	54	Baik	Tuntas
12	012	56	Baik	Tuntas
13	013	55	Baik	Tuntas
14	014	57	Baik	Tuntas
15	015	65	Baik	Tuntas
16	016	55	Baik	Tuntas
17	017	56	Baik	Tuntas
18	018	57	Baik	Tuntas
19	019	58	Baik	Tuntas
20	020	61	Baik	Tuntas
21	021	67	Baik	Tuntas

Berdasarkan pada tabel di atas dapat diketahui bahwa aktivitas belajar siswa dengan *Game Based Learning* di kelas eksperimen dengan jumlah 21 orang siswa memperoleh nilai tuntas. Hasil katuntasan siswa pada lembar observasi aktivitas belajar siswa pada pembelajaran matematika dengan *Game based Learning* di kelas eksperimen lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran 11 halaman 88.

### **3. Pengaruh Model Gamer Based Learning (GBL) Terhadap Aktivitas Belajar**

#### **Siswa pada Pembelajaran Matematika di kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan.**

Pada hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan model *Game Based Learning* memiliki pengaruh terhadap aktivitas belajar siswa. Hal ini dikarenakan hasil pengujian hipotesis uji t (*independent sample t-test*) diperoleh nilai sig. (2-tailed) bernilai  $0,000 < 0,05$ . Maka dikatakan dari data output tersebut menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak yang artinya  $H_a$  diterima. Artinya model *Game Based Learning* (variabel bebas) berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa (variabel terikat) pada pembelajaran matematika di kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan.

Adapun hasil data penelitian pada aktivitas belajar siswa dengan pokok pembahasan materi pengolahan data di kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan diperoleh rata-rata hasil lembar observasi aktivitas belajar siswa di kelas eksperimen dengan model *Game Based learning* diperoleh nilai 58,09 dengan kriteria baik sedangkan, pada hasil penskoran lembar observasi aktivitas belajar siswa di kelas kontrol tanpa model *Game Based Learning* diperoleh nilai 44 dengan kriteria Cukup

baik.

Hal ini sejalan dengan pengertian model *Game Based Learning* yang dikemukakan oleh Azmi, 2023 *Game Based learning* merupakan salah satu cara atau model pengajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Wahyuning, 2022 mengemukakan bahwa *Game Based learning* memungkinkan pembelajaran yang aktif, keterlibatan siswa yang tinggi dalam memecahkan permasalahan dalam permainan, pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan serta menghilangkan kejenuhan dalam belajar.

Adanya pengaruh model *Game Based Learning* terhadap aktivitas belajar siswa karena melalui penerapan model *Game Based Learning* ini siswa dapat didorong untuk memotivasi dan melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran, siswa dirangsang untuk aktif, sportif dan merasa senang serta puas dalam belajar, materi belajar lebih mudah dipahami, kemampuan memecahkan masalah pada siswa meningkat dan meningkatkan efektivitas dalam belajar, (Oktavia, 2022).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ririn Oktavia dalam jurnalnya berjudul “*Game Based Learning (GBL) Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa*” hasil penelitian yang dilakukan oleh Ririn Oktavia yaitu *Game Based Learning* dapat meningkatkan keefektivan belajar siswa dan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik serta menyenangkan. Siswa akan merasa nyaman dan pembelajaran akan lebih mudah dipahami.

Penelitian serupa yang dilakukan oleh Firosa Nur ‘Aini dalam jurnalnya



dengan judul “Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS” hasil penelitian bahwa Game Based Learning berpengaruh terhadap minat belajar. Hasil Uji-t minat belajar siswa menunjukkan nilai signifikan yakni  $0,000 >$  dari  $0,05$ . Dengan nilai rata-rata minat belajar siswa pada kelas eksperimen  $63,2\%$  dan kelas kontrol  $60\%$ . Sehingga dapat disimpulkan Game Based Learning berpengaruh pada minat belajar siswa.

Penelitian Ridduwan Agung Asmaka menyatakan bahwa Model pembelajaran *Game Based Learning* menunjukkan bahwa 1) menunjukkan berfikir kritis siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran GBL berada pada kategori tinggi dengan nilai rata-rata sebesar  $69,09$  sedangkan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran direct instruction berada pada kategori sedang dengan nilai rata-rata  $57,82$ . 2) pada uji Independent Sample T-test diketahui diperoleh sebesar  $0,000 \leq 0,05$  maka dapat diambil kesimpulan bahwa  $H_0$  ditolak. Berdasarkan hasil penelitian menyimpulkan bahwa model pembelajaran berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis siswa”.

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

Pada umumnya kunci keberhasilan peneliti adalah sampel dan instrumen. Penelitian tidak lepas dari kesalahan yang disebabkan oleh keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti. Dalam penelitian banyak sekali kendala-kendala yang dihadapi, mulai dari rangkaian penelitian, pelaksanaan penelitian, dan pengolahan data. Di dalam melaksanakan penelitian ini, ada beberapa keterbatasan pada saat melakukan penelitian:

1. Penelitian hanya dibatasi pada materi pengolahan data. Hal ini berarti tidak mencakup seluruh materi matematika.
2. Keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki peneliti sehingga hasil penelitian belum maksimal dan masih membutuhkan kritik serta saran dan menyadari bahwa pentingnya bimbingan dari dosen pembimbing untuk membantu mengoptimalkan hasil penelitian ini, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan sebagai sebuah karya ilmiah.
3. Keterbatasan waktu yang tersedia untuk penelitian ini hanya pada memiliki waktu sesuai dengan keperluan yang berhubungan dengan penelitian saja.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini sesuai dengan tujuan dan permasalahan yang telah dirumuskan, serta berdasarkan dari hasil penelitian dengan model *Game Based Learning* (GBL) dan pembahasan yang telah diuraikan diatas, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada aktivitas belajar siswa di kelas kontrol hasil dapat dilihat dari lembar observasi siswa yang berjumlah 20 orang memperoleh jumlah skor 870, sedangkan nilai tertinggi diperoleh 58 dan nilai terendah diperoleh 32 dengan skor rata-rata 44 kategori cukup baik.
2. Pada aktivitas belajar siswa di kelas eksperimen hasil dapat dilihat dari lembar observasi siswa yang berjumlah 21 orang memperoleh jumlah skor 1220, sedangkan nilai tertinggi diperoleh 66 dan nilai terendah diperoleh 54 dengan skor rata-rata 58,09 kategori baik.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan antara model *Game Based Learning* terhadap aktivitas belajar siswa di kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan uji t (independent sample t-test) diperoleh nilai sig. (2-tailed) bernilai  $0,000 < 0,05$ . Maka dikatakan dari data output tersebut menunjukkan bahwa,  $H_0$  ditolak yang artinya  $H_a$  diterima. Hal ini berarti menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model *Game Based Learning* (variabel bebas) terhadap aktivitas belajar siswa (variabel

terikat) di kelas V SD Muhammadiyah 01 medan.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti ingin memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi guru mata pelajaran matematika, agar sekiranya dapat memilih model atau strategi yang sesuai dengan materi yang sedang berjalan, dan dapat diaplikasikan sebagai alternative dalam proses pembelajaran di kelas sehingga menciptakan dan meningkatkan aktivitas belajar siswa serta membentuk siswa yang aktif.
2. Bagi siswa hendaknya lebih banyak melatih diri untuk mengasah dan mengetahui kemampuannya, siswa dapat berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar, siswa dapat membentuk diri yang berani dan mampu membuat komunikasi yang baik dengan teman.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian yang sama, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan mempersiapkan segala hal yang diperlukan dalam penyajian materi dan dapat mengoptimalkan waktu sehingga proses pembelajaran dapat dilakukan secara efektif dan efisien sehingga mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa selama pembelajaran di kelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arviana, A., Syahrilfuddin, & Antosa, Z. (2020). Analisis penyebab rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran kelas IVB SD Negeri 147 Pekanbaru. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau Pekanbaru*, 28–34. file:///D:/BACKUP DATA C/Downloads/7881-17647-1-PB.pdf
- Asmaka, R. A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Prestasi Belajar Matematika pada Materi Peluang Kelas VIII SMP Negeri 2 Balen. *Economica*, 6(1), 72–86.
- Azmi, F. Al. (2023). *Al-Muyassar : Journal of Arabic Education Peranan Game Based Learning dengan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Arab*. 2(1), 50–66.
- Baharizqi, S. L., Iskandar, S., Kurniawan, D. T., Indonesia, U. P., No, J. S., Sukasari, K., Bandung, K., & Barat, J. (2023). *Optimalisasi Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar Saat ini kita sedang berada di era Ilmu pengetahuan dan teknologi selalu mengalami perkembangan teknologi dalam upaya peningkatan mutu pendidikan*, kh. 8, 9–16.
- Besare, S. (2020). Hubungan Minat dengan Aktivitas Belajar Siswa. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(1), 18–25. <https://doi.org/10.17977/um031v7i12020p018>
- Cinta, A., Wibawa, P., Mumtaziah, H. Q., & Sholaihah, L. A. (2021). Game-Based Learning (GBL) sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal. *INTEGRATED (Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17–22.
- Darwis, M., Kumar, R., Niswaty, R., & Nasrullah, M. (2021). Pengaruh Pembelajaran Kewirausahaan terhadap Minat Berwirausaha Mahasiswa. *JurnalIlmiahFeasible(JIF)*, 3(1), 31. <https://doi.org/10.32493/fb.v3i1.2021.31-41.8694>
- Dewi, N. P., & Listiowarni, I. (2019). Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 3(2), 124–130. <https://doi.org/10.29207/resti.v3i2.885>
- Eka Putra, A. S. (2021). Pengaruh Kompetensi Dan Integritas Terhadap Kinerja Perangkat Desa. *JESS (Journal of Education on Social Science)*, 5(1), 24. <https://doi.org/10.24036/jess.v5i1.314>

- Fathoni, A. (2015). Pembelajaran Berbasis Karakter. *Prosiding Seminar Nasional Dan Call For Papers*, 2, 323–332. [https:// publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/6020/3\\_Ahmad Fathoni.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/6020/3_Ahmad%20Fathoni.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Febrianto, K., Yustitia, V., & Irianto, A. (2020). Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Flashcard Di Sekolah Dasar. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 16(29), 92–98. <https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no29.a2273>
- Firosa Nur Aini. (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips. *Jupe*, 6.
- Flores, Y. (2011). Game Based Learning. *Phys. Rev. E*, 24. [http://ridum.umanizales.edu.co:8080/jspui/bitstream/6789/377/4/Muoz\\_Zapata\\_Adriana\\_Patricia\\_Articulo\\_2011.pdf](http://ridum.umanizales.edu.co:8080/jspui/bitstream/6789/377/4/Muoz_Zapata_Adriana_Patricia_Articulo_2011.pdf)
- Hanida, T., Suryani, & Sukmawati. (2015). Titi Hanida Nim F1083132068 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1–14.
- Ilham Wahyudi., & Neviyarni (2021). Analisis Terhadap Perhatian dan Belajar Perseptual dalam Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu pendidikan\_ Universitas Negeri Padang, Sumatera Barat, Indonesia*, 3(1), 124-134.
- Jaedun, A. (2011). Oleh : Amat Jaedun. *Metodologi Penelitian Eksperimen*, 0–12.
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Maulidina, M., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 113–118. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p113>
- Mukaromah, L., Suryawan, A., & Wijayanto, S. (2021). *Pengaruh Model Game-Based Learning Berbantuan Media Kubus Magic terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas I*. 1(2), 62–73.
- Novera, E., Erita, Y., & Fauzan, A. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(6), 6349–6356.
- Noviyanti, G. V. (2020). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(2), 274–282.
- Nuraini, N., Fitriani, F., & Fadhilah, R. (2018). Hubungan Antara Aktivitas Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas X Sma Negeri 5

- Pontianak. *AR-RAZI Jurnal Ilmiah*, 6(1). <https://doi.org/10.29406/arz.v6i1.939>
- Nurdiana, A., & Rara, A. (2019). *Pengaruh Strategi Prediction Guide Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Viii Smp Utama 3 Bandar Lampung*. 2(1), 9–16.
- Nurhayanti. (2020). *Penggunaan Metode Bercerita Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas I Sd Negeri Sarireja 1 Kecamatan Jalancagak Kabupaten Subang*, 03(01), 108–118.
- Nuri, N., Ulfa, E. M., Febi, A., Sari, P., & Baryroh, F. (2022). Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9344–9355.
- Nurkholis. (2013). *Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi Oleh: Nurkholis Doktor Ilmu Pendidikan, Alumnus Universitas Negeri Jakarta Dosen Luar Biasa Jurusan Tarbiyah STAIN Purwokerto*. 1(1), 24–44.
- Oktavia, R. (2022). *Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa*. 1–7. <http://dx.doi.org/10.31219/osf.io/6aeuy>
- Rahmadani, N., & Anugraheni, I. (2017). Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika Melalui Pendekatan Problem Based Learning Bagi Siswa Kelas 4 Sd. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(3), 241. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i3.p241-250>
- Ratih Lisma Purbayanti, Suherdiyanto, I. V. (2022). *Journal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran*. 1(1), 22–29.
- Safitri, A., Rusmiati, M. N., Fauziyyah, H., & Prihantini. (2022). Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9333–9339.
- Sinabariba Rencus. (2017). *Peranan guru memilih model-model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi*.
- Siregar, W. D., & Simatupang, L. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran PBL Terhadap Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Asam Basa*. 91–96.
- Sry Rahayu. N., Yalvema, M., & Ahmad, Z (2019). Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1062-1072.
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.
- Sukendra, I. K., & Atmaja, I. K. S. (n.d.). *Instrumen penelitian*.
- Sukma, N., & Widya, Y. (2020). Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi

- Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digita; *Native*9(2), 110.  
<https://doi.org/10.12681/edusc.3109>
- Susilana, R. (2015). Modul Populasi dan Sampel. *Modul Praktikum*, 3–4.  
[http://file.upi.edu/Direktori/DUALModes/Penelitian\\_Pendidikan/Bbm\\_6.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/DUALModes/Penelitian_Pendidikan/Bbm_6.pdf)
- Tarigan, M., Alvindi, A., Wiranda, A., Hamdany, S., & Pardamean, P. (2022). Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara dan Perkembangan Pendidikan di Indonesia. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 149–159.  
<https://doi.org/10.33487/mgr.v3i1.3922>
- Umi, C. (2018). Upaya Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam penguasaan Materi Pembelajaran Persamaan Dasar Akuntansi dengan Metode Optimalisasi Pembelajaran Berjenjang pada Siswa Kelas XII IPS 1 SMAN 1 Pringgasela Semester Ganjil T.P 2017-2018. *Journal Ilmiah Rinjani\_ Universitas Gunung Rinjani*, 6(2), 189–200.
- Wahyuning, S. (2022). *Pembelajaran ipa interaktif dengan game based learning*. 4(2).
- Widyastuti, A., Montessori, M., & Nora, D. (2007). *Optimalisasi Penggunaan Game Based Learning Educandy dalam Menciptakan Keaktifan Siswa di Kelas X IPS 2 di SMAN 14 Batam*. 3, 157–163.  
<https://jurnal.ranahresearch.com/index.php/R2J/article/view/490>
- Zamrodah, Y. (2016). *Aktivitas Belajar Peserta Didik Menggunakan Metode Kerja Kelompok Pada Pembelajaran Tematik*. 15(2), 1–23.



# **LAMPIRAN-LAMPIRAN**



Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400  
 Website : <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail : [fkip@yahoo.co.id](mailto:fkip@yahoo.co.id)

Nomor : 2198 /II.3-AU/UMSU-02/F/2023      Medan, 16 Dzulqa'dah 1444 H  
 Lamp : ---      05 Juni 2023 M  
 Hal : **Permohonan Izin Riset**

Kepada Yth, Bapak/Ibu  
 Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 01 Medan  
 di  
 Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim*  
*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Febri Dayani Siregar**  
 N P M : 1902090275  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengaruh Metode *Game Based Learning* (GBL) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb



**\*\*Pertinggal\*\***





PIAGAM PENDIRIAN  
NO. 1722/1-1/SU-38/1978

# MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH MEDAN KOTA SD MUHAMMADIYAH - 01

Jl. Demak No. 3 Telp. (061) 7321024 Medan 20214  
SUMATERA UTARA

website : [www.sdmuh1medan.sch.id](http://www.sdmuh1medan.sch.id) email : [sdmuhimedan@yahoo.com](mailto:sdmuhimedan@yahoo.com)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Nomor : 57/IV.4.AU/A/2023  
Lamp. : -  
Hal. : Pemberitahuan

Medan, 25 Dzulqaedah 1444 H  
16 Juni 2023 M

Kepada Yth,  
Bapak Dekan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
di-  
Medan

### ***Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh***

Semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan / aktifitas sehari – hari.  
Menindak lanjuti surat Bapak Dekan Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Nomor : 2198/II.3-AU/UMSU-02/F/2023 tanggal 16 Dzulqaedah 1444H / 5 Juni 2023 M perihal izin riset kepada Mahasiswa sebagaimana tersebut di bawah ini :

Nama : FEBRI DAYANI SIREGAR  
NPM : 1902090275  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : “ Pengaruh Metode Game Based Learning (GBL) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan”

Maka dengan ini kami sampaikan bahwa yang bersangkutan telah melaksanakan riset di SD Muhammadiyah 01 Medan tanggal 9 Juni 2023 dengan baik dan benar.

Demikian hal ini disampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

***Nashrun Minallah Wafathun Qoriib***

***Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh***



Sarmin Tambunan, S.Ag,MM.  
NKTAM : 909.074

## Lampiran 1

**SILABUS MATEMATIKA KELAS V**

<b>Sekolah</b>	<b>: SD Muhammadiyah 01 Medan</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Matematika</b>
<b>Pelajaran</b>	<b>: Pengolahan Data</b>
<b>Kelas</b>	<b>: V (Lima)</b>
<b>Semester</b>	<b>: 2 (Dua)</b>
<b>Tahun Program</b>	<b>: 2022/2023</b>

**KOMPETENSI INTI**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.  
Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

### A. Pengolahan Data

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penguatan Pendidikan Karakter	Penilaian	Bahan Ajar
3.5 Menjelaskan data yang berkaitan dengan materi Mean, Median dan Modus	3.7.1. Memahami cara mengumpulkan data Mean, Median dan Modus 3.7.2. Memahami cara menentukan data tunggal dari materi, Mean, Median dan Modus	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cara pengumpulan data</li> <li>• Penyajian Data</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengumpulkan data dengan kartu Uno</li> <li>• Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan materi Mean, Median, Modus dan menentukan data tunggal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Religius</li> <li>• Nasionalis</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Gotong Royong</li> <li>• Integritas</li> </ul>	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mampu menyajikan data mean, median dan modus dari data tunggal yang di kumpulkan.</li> </ul> <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Praktek mengumpulkan data Mean, Median dan Modus</li> <li>• Praktek menentukan data Mean, Media dan Modus dari data tunggal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Matematika K13 Kelas 5 Referensi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan).</li> <li>• Kartu Uno</li> </ul>
4.6 Menganalisis data yang berkaitan dengan materi pada Mean, Media dan Modus	4.7.1. Menyelesaikan masalah cara mengumpulkan data Mean, Median dan Modus 4.7.2. Menyelesaikan masalah cara menentukan hasil data Mean, Median dan Modus dari data tunggal					

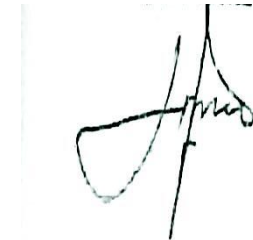
Mengetahui,  
Kepala Sekolah,



Mengetahui,  
Kepala Sekolah  
(Sarma Tambunan, S. Ag., MM)  
NIKTAM-909 074

(Sarma Tambunan, S. Ag., MM)  
NIKTAM: 909.074

Guru Kelas 5



(Maslena Tanjung, S. Pd.I)  
NUPTK: 7958756658300082

## Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) MATEMATIKA  
KELAS KONTROL

Sekolah : SD Muhammadiyah 01 Medan

Kelas/Semester : VB Terpadu /2

Pelajaran : Pengolahan Data

Subpelajaran : Mean,Median dan Modus

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti

- KI-1: Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI-2:Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru
- KI-3: Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar,melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya,makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah dan di sekolah
- KI-4: Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas , sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

## B. Kompetensi Dasar

- Mengumpulkan dan Mean,Median dan Modus
- Mengelolah dan menyajikan data Mean, Median da Modus

## C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- Mengumpulkan data Mean,Median dan Modus
- Mengurutkan dan menyajikan data Mean, Median dan Modus dari data tunggal
- Menentukan data dengan ukuran tertentu, terbesar terendah.
- Menunjukkan sikap kerjasama terhadap pelajaran dengan berpendapat maupun menyimpulkan sesuatu selama pelajaran berlangsung
- Menunjukkan sikap tanggung jawab terhadap pelajaran dengan menyelesaikan tugas yang diberikan guru.
- Mempersentasikan hasil belajar

## D. Tujuan Pembelajaran

- Melalui pengamatan, siswa dapat mengelolah, membaca dan menyajikan data
- Melalui penugasan, siswa secara mandiri dapat menyelesaikan soal dengan teliti dan benar terkait materi mean, median da modus dari data tunggal
- Melalui kerjasama kelompok, siswa dapat meningkatkan jiwa bersosialisasi siswa, meningkatkan rasa tanggung jawab dan mampu menyelesaikan soal secara bersama-sama
- Melalui presentasi, siswa meningkatkan rasa percaya diri dan sikap berani



## E. Materi Pembelajaran

## Matematika

- Mengelolah dan Menyajikan data Mean, Median dan Modus

## F. Metode Pembelajaran

Metode : Tanya jawab dan diskusi

## G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Mengajak semua siswa berdo'a sebelum memulai pelajaran</li> <li>✓ Mengabsen kehadiran siswa</li> <li>✓ Guru menyiapkan fisik, buku</li> <li>✓ Menginformasikan Tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "pengolahan dan penyajian data"</li> <li>✓ Guru menginformasikan tujuan kegiatan pembelajaran tentang mengolah dan menyajikan data</li> </ul>	10 menit
Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Guru menuliskan judul materi Mean, Median dan Modus</li> </ul> <p>Mean</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Guru meminta siswa untuk membuka buku sesuai halaman materi yang akan diajarkan</li> <li>✓ Guru menulis satu contoh soal terkait materi mean</li> </ul>	45 menit

	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Guru menjelaskan contoh soal materi mean yang ada di papan tulis</li><li>✓ Guru mengajukan pertanyaan ketika pembelajaran berlangsung terkait materi</li></ul> <p>Median</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Guru menggunakan data mean untuk memperoleh data median</li><li>✓ Guru menjelaskan pada siswa terkait materi median</li><li>✓ Guru meminta setiap kelompok berdiskusi untuk mendapatkan hasil data untuk median</li><li>✓ Guru menunjuk siswa untuk menjawab hasil diskusi</li><li>✓ Guru mendiskusikan jawaban siswa pada teman kelompok lainnya</li><li>✓ Guru mencari hasil data median bersama siswa dengan memberikan pertanyaan terkait materi</li></ul> <p>Modus</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Guru menggunakan data mean</li><li>✓ Guru menjelaskan materi terkait modus</li><li>✓ Guru memberika pertanyaan pada siswa jumlah nilai angka sama yang muncul</li><li>✓ Guru dan siswa sama-sama menyelesaikan masalah terkat materi modus</li></ul>	
--	---	--

<p>Kegiatan Akhir</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Guru meminta siswa untuk mencatat materi yang ada di papan tulis</li> <li>✓ Guru bertanya tentang materi yang dipelajari</li> <li>✓ Guru memberikan soal yang berhubungan dengan pengolahan dan penyajian data mean, median dan modus</li> <li>✓ Siswa secara individu dimintai menyelesaikan soal yang diberikan guru</li> <li>✓ Mengajak semua siswa berdo'a sesudah belajar (untuk menutup kegiatan pembelajaran)</li> <li>✓ Mengamati sikap siswa dalam berdo'a (sikap duduknya, cara membacanya, cara melafalkannya dsb)</li> <li>✓ Apabila ada siswa yang kurang benar dalam berdo'a maka setelah selesai berdo'a langsung diberi nasehat agar besok kalau berdoa lebih sempurna</li> <li>✓ Guru memberikan kesimpulan secara singkat untuk penguatan terkait materi pembelajaran hari ini</li> <li>✓ Guru memberikan motivasi pada siswa untuk belajar dengan giat dan memberikan apresiasi pada siswa terkait pembelajaran hari ini</li> <li>✓ Guru mengucapkan salam untuk menutup pembelajaran.</li> </ul>	<p>15 menit</p>
-----------------------	---	-----------------

## H. Sumber dan media Pembelajaran

- Buku matematika kelas 5
- Spidol

## I. Penilaian

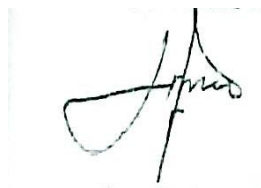
### 1. Prosedur Penilaian

Menggunakan format pengamatan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sejak dari awal kegiatan sampai dengan kegiatan akhir

### 2. Instrumen Penilaian

#### a. Lembar Observasi

Guru Kelas 5



(Maslena Tanjung, S. Pd.I)  
NUPTK: 7958756658300082

Mahasiswi

(Febri Dayani Siregar)  
NPM: 1902090275

Mengetahui,  
Kepala Sekolah



(Sarman Tambunan, S.Ag., MM)  
NIKTAM- 909.074

(Sarman Tambunan, S.Ag., MM)  
NIKTAM: 909.074

## Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) MATEMATIA  
KELAS EKSPERIMEN

Sekolah : SD Muhammadiyah 01 Medan

Kelas/Semester : VA Terpadu /2

Pelajaran : Pengolahan Data

Subpelajaran : Mean,Median dan Modus

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

## A. Kompetensi Inti

- KI-1: Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI-2:Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru
- KI-3: Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar,melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya,makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah dan di sekolah
- KI-4: Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas , sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

## B. Kompetensi Dasar

- Mengumpulkan dan Mean,Median dan Modus
- Mengelolah dan menyajikan data Mean, Median dan Modus

### C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- Mengumpulkan data Mean, Median dan Modus
- Mengurutkan dan menyajikan data Mean, Median dan Modus dari data tunggal
- Menentukan data dengan ukuran tertentu, terbesar terendah.
- Menunjukkan sikap kerjasama terhadap pelajaran dengan berpendapat maupun menyimpulkan sesuatu selama pelajaran berlangsung
- Menunjukkan sikap tanggung jawab terhadap pelajaran dengan menyelesaikan tugas yang diberikan guru.
- Mempersentasikan hasil belajar

### D. Tujuan Pembelajaran

- Melalui pengamatan, siswa dapat mengelolah, membaca dan menyajikan data
- Melalui penugasan, siswa secara mandiri dapat menyelesaikan soal dengan teliti dan benar terkait materi mean, median da modus dari data tunggal
- Melalui kerjasama kelompok, siswa dapat meningkatkan jiwa bersosialisasi siswa, meningkatkan rasa tanggung jawab dan mampu menyelesaikan soal secara bersama-sama
- Melalui presentasi, siswa meningkatkan rasa percaya diri dan sikap berani

### E. Materi Pembelajaran

#### Matematika

- Mengelolah dan Menyajikan data Mean, Media da Modus

### F. Metode Pembelajaran

Metode : Tanya jawab, dan diskusi

Model : *Game Based Learning*,

## G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Mengajak semua siswa berdo'a sebelum memulai pelajaran</li> <li>✓ Mengabsen kehadiran siswa</li> <li>✓ Guru menyiapkan fisik, buku</li> <li>✓ Menginformasikan Tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang “pengolahan dan penyajian data”</li> <li>✓ Guru menginformasikan tujuan kegiatan pembelajaran tentang mengolah dan menyajikan data</li> </ul>	10 menit
Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Guru menuliskan judul materi Mean, Median dan Modus</li> <li>✓ Guru menyiapkan sarana pendukung pembelajaran (Kartu Uno)</li> <li>✓ Guru menjelaskan langkah-langkah kegiatan pembelajaran berbasis permainan</li> <li>✓ Guru menjelaskan sistem permainan yang akan digunakan dengan kartu uno</li> </ul> <p>Mean</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok</li> <li>✓ Guru membagikan siswa kartu Uno setiap kelompok sebanyak 20 kartu Uno</li> <li>✓ Guru sebagai pemimpin saat proses pembelajaran berlangsung</li> <li>✓ Guru meminta perwakilan setiap</li> </ul>	45 menit

	<p>kelompok untuk mengocok kemudian mengambil kartu sebanyak 11 kartu untuk kelompok 1 dan 2, 12 kartu untuk kelompok 3</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Guru meminta siswa untuk mengumpulkan data dari kartu Uno yang diperoleh</li><li>✓ Guru menulis data dari kartu Uno di papan tulis yang telah diperoleh siswa</li><li>✓ Guru menjelaskan materi tentang mean</li><li>✓ Guru memberikan siswa waktu untuk berdiskusi dalam memecahkan soal data dari kartu Uno</li><li>✓ Guru menunjuk salah satu dari kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi kemudian mendiskusikannya di depan teman kelompok lainnya</li><li>✓ Guru mencari hasil data bersama siswa dengan memberikan pertanyaan pada siswa terkait materi</li></ul> <p>Median</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Guru menggunakan data mean untuk memperoleh data median</li><li>✓ Guru menjelaskan pada siswa terkait materi median</li><li>✓ Guru meminta setiap kelompok berdiskusi untuk mendapatkan hasil data untuk median</li><li>✓ Guru menunjuk siswa untuk menjawab hasil diskusi</li></ul>	
--	---	--



	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Guru mendiskusikan jawaban siswa pada teman kelompok lainnya</li> <li>✓ Guru mencari hasil data median bersama siswa dengan memberikan pertanyaan terkait materi</li> </ul> <p>Modus</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Guru meminta siswa mengocok kembali kartu Uno kemudian setiap anggota kelompok mengambil kartu Uno masing-masing</li> <li>✓ Guru meminta siswa untuk melihat kartu Uno masing-masing</li> <li>✓ Guru mengarahkan siswa untuk mencari teman yang memiliki nilai angka kartu Uno yang sama</li> <li>✓ Guru meminta siswa untuk membentuk kelompok sesuai angka yang sama</li> <li>✓ Guru menulis di papan tulis data yang diperoleh siswa sesuai kelompok angka yang sama</li> <li>✓ Guru menjelaskan terkait menghasilkan data modus</li> <li>✓ Guru memecahkan soal bersama siswa dengan memberikan pertanyaan terkait materi</li> </ul>	
Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Guru meminta siswa untuk mencatat materi yang ada di papan tulis</li> <li>✓ Guru bertanya tentang materi yang dipelajari</li> <li>✓ Guru meminta beberapa siswa untuk</li> </ul>	15 menit

	<p>memberikan pendapat siswa secara singkat terkait materi hari ini</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Guru memberikan soal yang berhubungan dengan pengolahan dan penyajian data mean, median dan modus</li><li>✓ Siswa secara individu dimintai menyelesaikan soal yang diberikan guru</li><li>✓ Mengajak semua siswa berdo'a sesudah belajar (untuk menutup kegiatan pembelajaran)</li><li>✓ Mengamati sikap siswa dalam berdo'a (sikap duduknya, cara membacanya, cara melafalkannya dsb)</li><li>✓ Apabila ada siswa yang kurang benar dalam berdo'a maka setelah selesai berdo'a langsung diberi nasehat agar besok kalau berdoa lebih sempurna</li><li>✓ Guru memberikan kesimpulan secara singkat untuk penguatan terkait materi pembelajaran hari ini</li><li>✓ Guru memberikan motivasi pada siswa untuk belajar dengan giat dan memberikan apresiasi pada siswa terkait pembelajaran hari ini</li><li>✓ Guru mengucapkan salam untuk menutup pembelajaran.</li></ul>	
--	--	--

#### H. Sumber dan media Pembelajaran

- Buku matematika kelas 5
- Kartu Uno
- Spidol

#### I. Penilaian

#### J. Prosedur Penilaian

Menggunakan format pengamatan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sejak dari awal kegiatan sampai dengan kegiatan akhir

#### K. Instrumen Penilaian

##### b. Lembar Observasi

Guru Kelas 5



(Maslena Tanjung, S. Pd.I)  
NUPTK: 7958756658300082

Mahasiswi

(Febri Dayani Siregar)  
NPM: 1902090275

Mengetahui,  
Kepala Sekolah



Mengetahui,  
Kepala Sekolah

(Sarma Tambunan, S. Ag., MM)  
NIKTAM-909.074

(Sarma Tambunan, S.Ag., MM)  
NIKTAM: 909.074

## Lampiran 4

## FORMAT LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA

Nama Sekolah :  
 Hari, Tanggal :  
 Kelas/Semester :  
 Materi :  
 Pengamat :

## Keterangan:

Berikan tanda ceklis (√) pada kolom 1,2,3,4, dengan kriteria:

Skor 1 = Tidak pernah                      Skor 3 = Sering  
 Skor 2 = Kadang-kadang                  Skor 4 = Selalu

No	Jenis-jenis Aktivitas	Aspek pengamatan	Skor			
			1	2	3	4
1	Visual Activities	Siswa memperhatikan guru saat menjelaskan materi				
		Siswa mengamati teman kelompok saat berdiskusi				
2	Oral Activities	Siswa mengajukan pertanyaan terkait materi				
		Siswa mengemukakan pendapat yang berhubungan dengan materi				
		Siswa berdiskusi dengan teman terkait materi				
		Siswa menyampaikan jawaban hasil diskusi/ pertanyaan dari guru				
		Siswa memberi saran terkait materi				
3	Listening Activities	Siswa mendengarkan penjelasan guru terkait materi				
		Siswa mendengarkan diskusi teman kelompok				
		Siswa mendengarkan perintah/ arahan guru				
4	Writing Activities	Siswa mencatat materi pelajaran				
		Siswa mengerjakan soal sesuai yang diberikan guru				
5	Motor Activitis	Siswa memperaktekkan permainan saat kegiatan pembelajaran				
6	Mental Activities	Siswa menanggapi jawaban teman				
		Siswa memecahkan soal terkait materi				
		Siswa mengingat materi pelajaran				
7	Emotional Activities	Siswa bersemangat mengikuti pelajaran				
		Siswa berani menanggapi pendapat atau pertanyaan				
		Siswa merasa bosan saat belajar				

$$\text{Presentase Nilai Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

Taraf keberhasilan yang ditetapkan yaitu:

- 76% ≤ 100% : Sangat Baik
  - 51% ≤ 75% : Baik
  - 26% ≤ 50% : Cukup Baik
  - 0% < 25% : Kurang Baik
- (Sumber : Trianto (2011: 243))

Medan, Juni 2023  
 Pengamat

  
 (Maslana Tanjung, S. Pd. I)  
 NUPTK: 7958756658300082

## Lampiran 5

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN LEMBAR OBSERVASI**  
**PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* (GBL) TERHADAP**  
**AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI**  
**KELAS V SD MUHAMMADIYAH 01 MEDAN**

**A. Identitas**

Mata Pelajaran : Matematika  
 Sasaran : Peserta didik  
 Peneliti : Pebri Dayani Siregar  
 Judul Penelitian : Pengaruh Model *Game Based Learning* (GBL) Terhadap  
 Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di  
 Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan

**B. Tujuan**

Lembaran validasi ini bertujuan untuk mengukur kevalidan isi instrument Lembar Observasi Pengaruh Model *Game Based Learning* (GBL) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan

**C. Petunjuk:**

1. Bapak/Ibu diminta memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda (√) pada kolom penilaian yang disediakan
2. Jika ada yang perlu dikomentari, dapat dituliskan pada lembar komentar/saran /langsung dilembar validasi ini.
3. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
  - 1 = Buruk Sekali
  - 2 = Buruk
  - 3 = Cukup
  - 4 = Baik
  - 5 = Sangat Baik

## Aspek Penilaian :

No	Aspek yang dinilai	Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
Format Lembar Observasi Aktivitas Belajar							
1	Petunjuk dinyatakan dengan jelas			✓			Tambahkan petunjuk game
2	Kejelasan sistem penomoran				✓		-
Format Isi							
3	Pernyataan dirumuskan dengan singkat dan jelas					✓	-
4	Indikator yang diamati sudah mencakup semua aspek yang mendukung keterlaksanaan pembelajaran					✓	-
Bahasa dan Tulisan							
5	Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baku					✓	-
6	Bahasa yang digunakan komunikatif				✓		-

## Komentar dan Saran :

1. Buat petunjuk permainan game.

2.

3.

4.

5.

6.

## Kesimpulan :

Berdasarkan penilaian tersebut, mohon validator untuk memberikan kesimpulan dengan melingkari salah satu nomor sesuai dengan pendapat validator.

1. Valid untuk diuji coba tanpa revisi
2. Valid untuk diuji coba dengan revisi sesuai saran
3. Tidak/belum valid untuk diujicobakan

Medan, 8 Juni 2023

Validator



Surya Wisada Dachi, M. Pd

## Lampiran6

## Explore

Notes		
Output Created		25-JUL-2023 00:37:17
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	41
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values for dependent variables are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on cases with no missing values for any dependent variable or factor used.
Syntax		EXAMINE VARIABLES=Hasil BY Kelas /PLOT BOXPLOT HISTOGRAM NPLOT /COMPARE GROUPS /STATISTICS DESCRIPTIVES /CINTERVAL 95 /MISSING LISTWISE /NOTOTAL.
Resources	Processor Time	00:00:03.27
	Elapsed Time	00:00:02.98

## Kelass

### Case Processing Summary

	Kelas	Valid		Cases Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Aktivitas Belajar Siswa	kelas 5 A	21	100.0%	0	0.0%	21	100.0%
	Kelas 5 B	20	100.0%	0	0.0%	20	100.0%

### Descriptives

	Kelas		Statistic	Std. Error		
Aktivitas Belajar Siswa	kelas 5 A	Mean	87.81	.866		
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	86.00		
			Upper Bound	89.62		
		5% Trimmed Mean		87.89		
		Median		87.00		
		Variance		15.762		
		Std. Deviation		3.970		
		Minimum		80		
		Maximum		94		
		Range		14		
		Interquartile Range		8		
		Skewness		-.035	.501	
		Kurtosis		-1.068	.972	
			Kelas 5 B	Mean	84.85	.519
				95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	83.76
	Upper Bound			85.94		
5% Trimmed Mean				84.83		
Median				85.00		
Variance				5.397		
Std. Deviation				2.323		
Minimum				80		
Maximum				90		
Range				10		
Interquartile Range				3		
Skewness				.118	.512	
Kurtosis				.260	.992	



### Tests of Normality

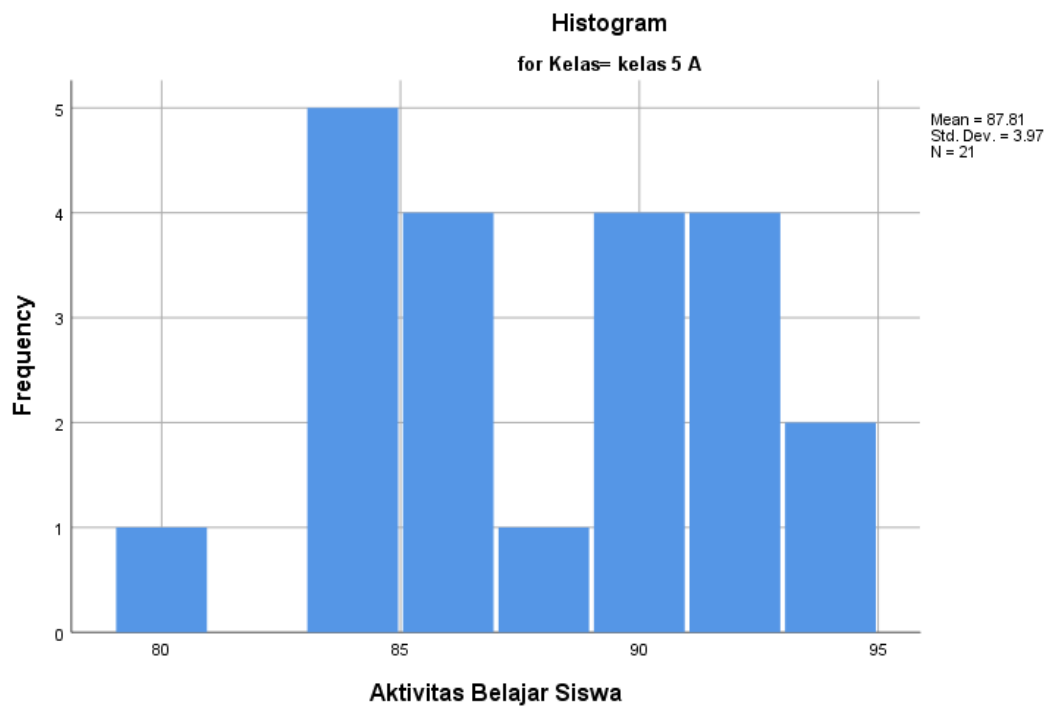
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Aktivitas Belajar Siswa	kelas 5 A	.186	21	.057	.924	21	.103
	Kelas 5 B	.140	20	.200 <sup>*</sup>	.967	20	.691

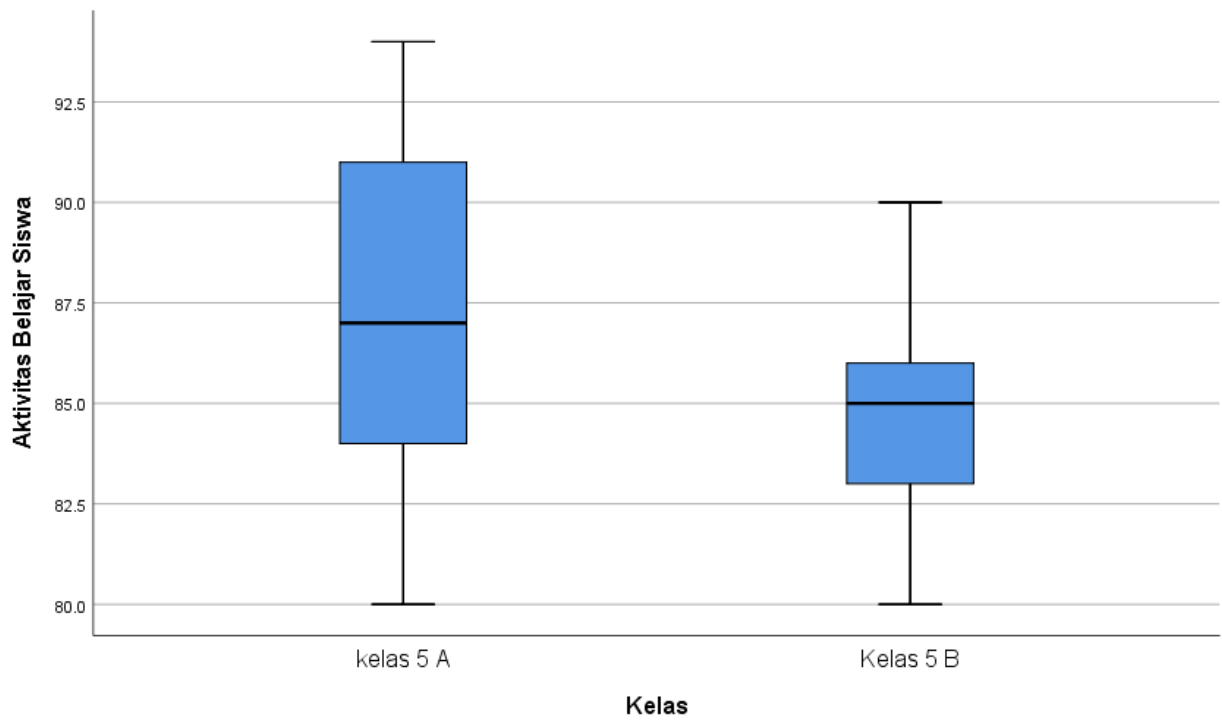
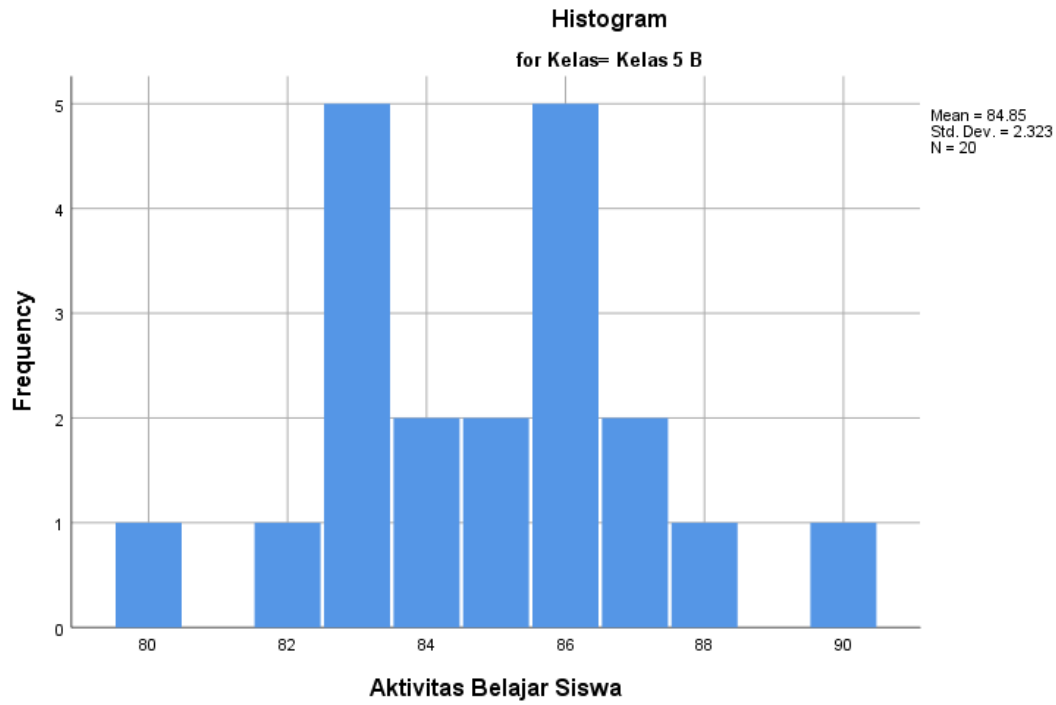
\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

## Aktivitas Belajar Siswa

### Histograms





## Lampiran 7

**Oneway****Notes**

Output Created	25-JUL-2023 01:00:53	
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	41
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each analysis are based on cases with no missing data for any variable in the analysis.
Syntax	ONEWAY Hasil BY Kelas /STATISTICS HOMOGENEITY /MISSING ANALYSIS.	
Resources	Processor Time	00:00:00.02
	Elapsed Time	00:00:00.02

<b>Test of Homogeneity of Variances</b>					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Aktivitas Belajar Siswa	Based on Mean	1.201	1	39	.280
	Based on Median	1.148	1	39	.291
	Based on Median and with adjusted df	1.148	1	38.976	.291
	Based on trimmed mean	1.198	1	39	.280

<b>ANOVA</b>					
Aktivitas Belajar Siswa					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	90.883	1	90.883	9.682	.003
Within Groups	366.093	39	9.387		
Total	456.976	40			

## Lampiran 8

**T-Test****Notes**

Output Created	25-JUL-2023 02:08:45	
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	41
Missing Value Handling	Definition of Missing	User defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each analysis are based on the cases with no missing or out-of-range data for any variable in the analysis.
Syntax	T-TEST GROUPS=kelas(1 2) /MISSING=ANALYSIS /VARIABLES=hasil /CRITERIA=CI(.95).	
Resources	Processor Time	00:00:00.02
	Elapsed Time	00:00:00.06

[DataSet0]

**Group Statistics**

	kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Aktivitas Belajar Siswa	1	21	58.90	3.646	.796
	2	20	43.50	7.951	1.778

### Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Aktivitas Belajar Siswa	Equal variances assumed	12.957	.001	8.040	39	.000	15.405	1.916	11.529	19.280
	Equal variances not assumed			7.909	26.367	.000	15.405	1.948	11.404	19.406

## Lampiran 9

## Hasil Lembar Observasi Di Kelas Eksperimen

No	Nama	Visual Activities		Oral Activities					Listening Activities			Writing Activities		Motor Activities	Mental Activities			Emotional Activities			Jumlah	Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19		
1	Ahmad Faiz	4	4	2	2	4	2	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	2	1	61	58,09524
2	Akifa Najlah	4	4	1	1	4	2	1	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	1	1	57	
3	Alfansyah R	4	4	1	1	4	1	1	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	1	1	55	
4	Annisa Az-zahra	4	4	2	2	4	2	2	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	1	1	59	
5	Athar Al-Fariqi	4	4	1	1	4	2	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	2	1	59	
6	Danish Deizza	4	4	1	1	4	1	1	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	1	1	55	
7	Farhana Azely	4	4	2	2	4	2	2	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	2	1	60	
8	Haris Fatih	4	4	1	1	4	1	1	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	1	1	55	
9	Ikhsan Ahmad	4	4	2	2	4	2	1	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	1	1	57	
10	Keanu Raffasya	4	3	2	2	4	2	2	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	2	1	61	
11	Kevi Juana																					
12	Marsel Fajri	4	4	1	2	4	1	2	4	3	4	4	4	4	1	4	4	4	1	1	54	
13	M. Azka Dilfa	4	4	2	1	4	1	1	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	1	1	56	
14	M. Hendrik	4	4	1	1	4	1	1	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	1	1	55	
15	M. Syahmi Arif	4	4	2	1	4	2	1	4	3	4	4	4	4	1	4	3	4	2	1	57	
16	Nayla Dwiputranti	4	4	3	2	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	1	65	
17	Rais Alvaro	4	4	1	1	4	1	1	4	4	4	4	4	4	1	4	3	4	1	1	55	
18	Sakira ilona	4	4	1	1	4	1	1	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	2	1	56	
19	Saskia Tri	4	4	1	1	4	2	1	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	2	1	57	
20	Syifa adhifah	4	4	2	1	4	2	1	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	1	1	58	
21	Wildan Fathir	4	4	2	1	4	2	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	2	1	61	
22	Kayla Arya	4	4	2	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	1	67	
Jumlah		84	83	31	29	84	37	32	84	82	84	84	83	84	31	84	82	84	32	21	1220	

## Lampiran 10

## Hasil Lembar Observasi Di Kelas Kontrol

No	Nama	Visual Activities		Oral Activities					Listening Activities			Writing Activities		Mental Activities			Emotional Activities			Jumlah	Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		
1	Affan Dzikri	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	3	3	1	2	2	2	1	3	32	44
2	Afiyah Khaila	3	3	1	1	2	1	1	3	2	2	4	3	1	3	2	2	1	2	36	
3	Al-Azzam	3	3	2	1	2	1	1	2	2	2	4	4	1	4	4	4	1	3	45	
4	Dwi Adelia	4	4	2	1	2	2	2	3	3	4	4	4	1	4	4	4	1	2	52	
5	Fahri Syahputra	2	3	1	1	2	1	1	2	2	2	3	3	1	3	3	3	1	3	36	
6	Fathir Rafaza	3	3	1	1	2	1	2	3	3	3	4	4	1	3	3	3	1	2	44	
7	Fayza Az-Zahra	4	4	1	1	2	1	1	3	3	4	4	4	1	2	3	3	1	2	46	
8	Hafiz Abqory	3	2	2	1	2	1	1	4	3	3	3	3	1	4	2	2	1	2	36	
9	M. Habib	4	4	1	1	2	1	1	3	2	4	4	4	1	2	3	3	1	3	45	
10	muhamad Khalif	3	2	1	1	2	1	1	3	2	2	3	3	1	4	3	3	1	2	45	
11	Putri Hidayah	3	3	1	2	2	1	1	4	2	4	4	4	1	2	4	2	1	2	48	
12	Qim Hadzkenazi	2	2	1	1	2	1	2	4	3	2	3	3	1	4	3	2	1	2	36	
13	Thoriq Bukhori	3	2	1	1	2	1	1	3	2	3	3	3	1	3	2	2	1	3	35	
14	Zahwa tasya	4	4	2	1	3	1	4	4	3	2	4	3	1	4	4	3	1	1	53	
15	Zhafira Mumtaz	4	3	1	1	2	2	2	3	2	2	4	4	1	4	3	2	1	2	48	
16	Farraz ahmad	3	3	1	2	2	1	2	3	2	3	4	4	1	3	2	3	1	2	45	
17	Dzakwan Hilmy	2	2	1	1	2	1	1	4	3	3	3	4	1	2	2	3	1	2	36	
18	Fathan Fadhil	4	3	1	1	2	1	1	3	3	4	4	4	1	3	3	3	1	2	46	
19	Nadha Luhfia	4	4	2	2	3	2	2	4	3	4	4	4	2	3	4	3	2	1	58	
20	Adelia Anggita	4	4	2	2	3	2	2	4	4	4	4	4	2	4	4	4	2	1	58	
Jumlah		64	60	26	24	43	24	30	64	51	59	73	72	22	63	60	56	22	42	880	



## Lampiran 11

### Hasil Ketuntasan Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan

Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
No	Nama Siswa	Nilai	Kriteria	No	Nama Siswa	Nilai	Kriteria
1	Ahmad Faiz	61	Tuntas	1	Affan Dzikri	32	Tidak Tuntas
2	Akifa Najlah	57	Tuntas	2	Afiyah Khaila	36	Tidak Tuntas
3	Alfansyah R	55	Tuntas	3	Al-Azzam	45	Tidak Tuntas
4	Annisa zahra	59	Tuntas	4	Dwi Adelia	52	Tuntas
5	Athar Fariqi	59	Tuntas	5	Fahri Syahputra	36	Tidak Tuntas
6	Danish Deizza	55	Tuntas	6	Fathir Rafaza	44	Tidak Tuntas
7	Farhana Azely	60	Tuntas	7	Fayza Zahra	46	Tidak Tuntas
8	Haris Fatih	55	Tuntas	8	Hafiz Abqory	36	Tidak Tuntas
9	Ikhsan Ahmad	57	Tuntas	9	M. Habib	45	Tidak Tuntas
10	Keanu	61	Tuntas	10	M. Khalif	45	Tidak Tuntas
11	Marsel Fajri	54	Tuntas	11	Putri Hidayah	48	Tidak Tuntas
12	M. Azka Dilfa	56	Tuntas	12	Qim Hadzkenazi	36	Tidak Tuntas
13	M. Hendrik	55	Tuntas	13	Thoriq Bukhori	35	Tidak Tuntas
14	M. Syahmi	57	Tuntas	14	Zahwa	53	Tuntas
15	Nayla Dwi	65	Tuntas	15	Zhafira Mumtaz	48	Tidak Tuntas
16	Rais Alvaro	55	Tuntas	16	Farraz ahmad	45	Tidak Tuntas
17	Sakira ilona	56	Tuntas	17	Dzakwan Hilmy	36	Tidak Tuntas
18	Saskia Tri	57	Tuntas	18	Fathan Al-Fadhil	46	Tidak Tuntas
19	Syifa adhifah	58	Tuntas	19	Nadha Luhfia	58	Tuntas
20	Wildan Fathir	61	Tuntas	20	Adelia Anggita	58	Tuntas
21	Kayla Arya	67	Tuntas				

Taraf keberhasilan yang ditetapkan yaitu:

- a.  $76\% \leq 100\%$  : Sangat Baik
- b.  $51\% \leq 75\%$  : Baik
- c.  $26\% \leq 50\%$  : Cukup Baik
- d.  $0\% < 25\%$  : Kurang Baik

(Sumber : Trianto (2011: 243))

## Lampiran 12

## Foto Dokumentasi

- Foto siswa melakukan permainan saat pembelajaran



- Foto siswa melakukan permainan saat pembelajaran



- Foto siswa mengajukan pertanyaan



- Foto siswa saat memberikan saran



- Foto siswa menanggapi jawaban teman



- Foto siswa menulis hasil diskusi



- Foto siswa memperhatikan teman saat berdiskusi



- Foto siswa menulis materi



- Foto Bersama siswa dalam pembagian reward



- Foto Bersama wali kelas dan siswa



- Foto Bersama wali kelas



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



### **Data Pribadi :**

Nama : Pebri dayani Siregar  
 NPM : 1902090275  
 Tempat, Tgl Lahir : Parimburan, 12 February 1998  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Agama : Islam  
 Kewarganegaraan : Indonesia  
 Alamat : Desa Parimburan, Kec Sungai Kanan, Kab Labuhan Batu  
 Anak Ke : Ke-2 dari 4 bersaudara

### **Nama Orang Tua :**

Nama Ayah : Paham Siregar  
 Nama Ibu : Rohamida Tanjung  
 Alamat : Desa Parimburan, Kec Sungai Kanan, Kab Labuhan Batu  
 Selatan

### **Pendidikan Formal :**

1. SD 112250 parimburan Tamat 2011
2. MTS Ahmadul Jariyah Tamat 2014
3. Aliyah Pondok Modern Darussalam Gontor Putri 1 Tamat 2018
4. Tahun 2019 s/d 2023, tercatat sebagai Mahasiswa pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.



## Pebri Dayani Siregar : Pengaruh Model Game Based Learning (GBL) Terhadap Aktvitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan

### ORIGINALITY REPORT

<b>18%</b>	<b>16%</b>	<b>7%</b>	<b>12%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

### PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>repository.umsu.ac.id</b> Internet Source	<b>5%</b>
<b>2</b>	<b>Submitted to Universitas Nasional</b> Student Paper	<b>1%</b>
<b>3</b>	<b>repository.uin-suska.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>repository.uinjambi.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>Submitted to Universitas Sebelas Maret</b> Student Paper	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>repo.uinsatu.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>repositories.lib.utexas.edu</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>Submitted to Universitas Merdeka Malang</b> Student Paper	<b>&lt;1%</b>

repository.ikipgribojonegoro.ac.id

FORM K 1



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238**  
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Yth : Ketua dan Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

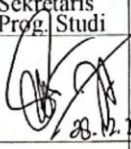
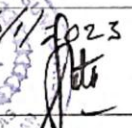
Nama Mahasiswa : Febri Dayani Siregar

N P M : 1902090275

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Kredit Kumulatif : 119,0 SKS

IPK = 3,58

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Metode <i>Game Based Learning</i> (GBL) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas V SD Muhammadiyah 01 T.P 2022-2023	
	Pengaruh Debat Aktif Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran PKN Di Kelas V SD Muhammadiyah 01 T.P 2022-2023	
	Hubungan <i>Positive Reinforcement</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Kelas V SD Muhammadiyah 01 T.P 2022-2023	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 28 Desember 2022

Hormat Pemohon,



Febri Dayani Siregar

Dibuat Rangkap 3 :

- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

FORM K 2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Febri Dayani Siregar  
 NPM : 1902090275  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

“ Pengaruh Metode *Game Based Learning* (GBL) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas V SD Muhammadiyah 01 T.P 2022-2023 ”

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.  
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.  
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 28 Desember 2022  
 Hormat Pemohon,

Febri Dayani Siregar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 95 / II.3-AU//UMSU-02/ F/2023  
Lamp : ---  
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal  
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Febri Dayani Siregar**  
N P M : 1902090275  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Penelitian : Pengaruh Metode Game Based Learning (GBL) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhammadiyah 01 T.P 2022-2023

Pembimbing : **Melyani Sari Sitepu, S.Sos.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 06 Januari 2024

Medan, 12 Jumadil Akhir 1444 H  
06 Januari 2023 M



Wassalam  
Dekan  
  
**Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd**  
NIDN. 0004066701

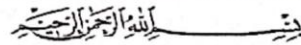
Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
  2. Ketua Program Studi
  3. Dosen Pembimbing
  4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL**

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Nama Mahasiswa : Febri Dayani Siregar  
 NPM : 1902090275  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengaruh Metode *Game Based Learning* (GBL) terhadap Aktivitas Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
30-01-2023	Bimbingan Judul	
15-02-2023	Revisi Bab 1 - 3	
22-02-2023	Revisi Bab 1 - 3	
8 Maret 2023	Revisi Bab 1 dan 3 Lanjutan menyusun Instrumen	
13 Maret 2023	Revisi Bab 1 dan 3 Lanjut menyusun Instrumen penelitian	
	Acc Seminar Proposal	

Diketahui oleh  
 Ketua Prodi  
  
 Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Medan, Maret 2023  
 Dosen Pembimbing  
  
 Melyani Sari Sitepu, S.Sos, M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL**

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi

Nama Lengkap : Febri Dayani Siregar  
NPM : 1902090275  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengaruh Metode *Game Based Learning* (GBL) terhadap Aktivitas Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan

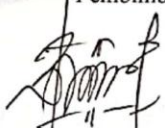
Dengan ini di terimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal

Diketahui Oleh

Disetujui Oleh :  
Sekretaris Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

  
Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing

  
Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL**


Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi

Nama Lengkap : Febri Dayani Siregar  
NPM : 1902090275  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengaruh Metode *Game Based Learning* (GBL) terhadap Aktivitas Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan

Dengan ini di terimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal

Diketahui Oleh

Disetujui Oleh :  
Sekretaris Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

  
Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing

  
Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL**

Pada hari ini Rabu, 12 April 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Febri Dayani Siregar  
NPM : 1902090275  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengaruh Metode *Game Based Learning* (GBL) terhadap Aktivitas Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	- Mengganti metode menjadi model
2.	- Penambahan Rumusan masalah • kelas eksperimen • kelas kontrol
3.	- Penambahan materi pengetahuan data pada pembatasan masalah
4.	- Pembuatan RPP kontrol
8.	-

Medan, Mei 2023

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak\* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Pembimbing

Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



### BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Pada hari ini Rabu Tanggal 12, bulan April, tahun 2023 telah diseminarkan proposal skripsi atas nama mahasiswa di bawah ini.

Nama Lengkap : Febri Dayani Siregar  
 NPM : 1902090275  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengaruh Metode *Game Based Learning* (GBL) terhadap Aktivitas Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan

dengan masukan dan saran serta hasil berbagi berikut :

#### Hasil Seminar Proposal Skripsi

- Disetujui
- Disetujui Dengan Adanya Perbaikan
- Ditolak

Dosen Pembahas,

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

**Panitia Pelaksana**  
 Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL**

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :


Nama Lengkap : Febri Dayani Siregar  
NPM : 1902090275  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengaruh Metode *Game Based Learning* (GBL) terhadap  
Aktivitas Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika di Kelas  
V SD Muhammadiyah 01 Medan

Pada hari Rabu, 12 April 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Mei 2023

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas,

  
Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

  
Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

Diketahui oleh  
Ketua Program Studi

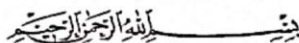
  
Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

## SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Febri Dayani Siregar  
NPM : 1902090275  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengaruh Model *Game Based Learning* (GBL) terhadap  
Aktivitas Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika di Kelas  
V SD Muhammadiyah 01 Medan

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 30 Mei 2023

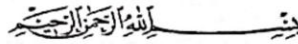
Hormat saya  
Yang membuat pernyataan,

**FEBRI DAYANI SIREGAR**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**SURAT KETERANGAN**

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan di bawah ini:

Nama Lengkap : Febri Dayani Siregar  
NPM : 1902090275  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengaruh Metode *Game Based Learning* (GBL) terhadap Aktivitas Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Rabu, tanggal 12, Bulan April, Tahun 2023.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Mei 2023

Ketua Program Studi

**Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.**