



## Pengaruh Model *Game-Based Learning* Berbantuan *Board game* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Materi Aktivitas Ekonomi Kelas V SDN Tambun 01

Siska Nur Amalia<sup>1\*</sup>, Maha Putra<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Keguruan dan Tarbiyah, Universitas Pelita Bangsa, Bekasi, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3348>

### Article Info

Received: August, 12<sup>th</sup> 2026

Revised : August, 31<sup>st</sup> 2026

Accepted: October, 1<sup>st</sup> 2026

Correspondence:

Phone: +6289644531367

**Abstract:** This study aimed to determine differences in students' conceptual understanding and the effect of the Game-Based Learning model assisted by board game media on economic activities in Grade V at SDN Tambun 01. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of 62 students, including 30 students in the experimental class and 32 in the Control class. Data were collected through pretest and posttest and analyzed using descriptive statistics, normality and homogeneity tests, Independent Sample T-Test, N-Gain, and Effect Size. The experimental class mean increased from 15.40 to 21.47, while the Control class increased from 14.19 to 20.19. The posttest test showed Sig. (2-tailed) = 0.008 < 0.05. The experimental class obtained an N-Gain of 0.7249 (high), while the Control class obtained 0.6073 (moderate). The N-Gain test showed Sig. = 0.011 < 0.05, with Cohen's d = 0.667 (moderate). The findings indicate that Game-Based Learning assisted by board game media significantly affects students' conceptual understanding.

**Keywords:** Conceptual Understanding; Game-Based Learning; Board Game; Economic Activities

**Citation:** Amalia, S. N., & Putra, M. (2026). Pengaruh Model Game-Based Learning Berbantuan Board game Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Materi Aktivitas Ekonomi Kelas V SDN Tambun 01. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(4), 5967-5972. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3348>

### Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang berperan dalam membentuk pengetahuan, keterampilan, dan karakter peserta didik. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran menjadi unsur penting untuk mencapai tujuan pendidikan karena melibatkan tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi. Pembelajaran yang efektif perlu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif sehingga kemampuan kognitif dapat berkembang secara optimal. Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran IPAS menggabungkan pengetahuan alam dan sosial sehingga

peserta didik diharapkan mampu memahami hubungan antara berbagai fenomena di lingkungan sekitar.

Berdasarkan observasi awal di SDN Tambun 01, pembelajaran IPAS masih banyak menggunakan metode konvensional. Pendidik menyampaikan bahwa peserta didik cenderung pasif ketika pembelajaran hanya menggunakan ceramah dan buku paket, sedangkan minat peserta didik meningkat ketika pembelajaran menggunakan media atau aktivitas yang menarik. Keterbatasan sarana teknologi juga menjadi kendala karena smart TV belum digunakan dan proyektor sekolah terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya alternatif pembelajaran yang

Email: [siskanuramalia.23@gmail.com](mailto:siskanuramalia.23@gmail.com)

menarik, interaktif, dan tidak bergantung pada teknologi digital.

Permasalahan tersebut semakin penting pada materi aktivitas ekonomi karena konsep produksi, distribusi, dan konsumsi perlu dipahami tidak hanya sebagai informasi yang dihafalkan, tetapi juga dikaitkan dengan situasi kehidupan sehari-hari. Hasil tes awal dalam penelitian menunjukkan bahwa masih terdapat peserta didik kelas V yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Kondisi tersebut memperlihatkan adanya kebutuhan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan melibatkan peserta didik secara aktif.

Salah satu alternatif yang digunakan adalah menggunakan model *Game-Based Learning* (GBL). GBL menerapkan permainan ke dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik belajar melalui aktivitas yang memiliki tujuan dan aturan. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa GBL dapat meningkatkan keterlibatan, minat, hasil belajar, dan pemahaman konsep peserta didik. Minisa dkk. (2025) menyatakan bahwa GBL dapat meningkatkan minat belajar pada pembelajaran IPS, sedangkan Meitriani dkk. (2023) menunjukkan bahwa GBL dapat meningkatkan pemahaman konsep pada peserta didik sekolah dasar. Rahayu dkk. (2024) juga menemukan adanya pengaruh pembelajaran *Game-Based Learning* terhadap hasil belajar.

Media *board game* dipilih karena bersifat fisik, mudah digunakan dalam kelompok, dan dapat menyajikan materi melalui gambar, kartu pertanyaan, aturan permainan, serta aktivitas langsung. Penelitian Juanda dkk. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan *board game* dapat memberikan pengaruh terhadap pemahaman konsep IPAS peserta didik kelas V sekolah dasar. Penelitian Nurfaizah & Maksum (2021) juga mengembangkan *board game* untuk mendukung minat belajar peserta didik. Dengan demikian, *board game* relevan digunakan sebagai media yang tidak bergantung pada fasilitas digital.

*Game-Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menggabungkan permainan dengan tujuan pembelajaran. Dalam penerapannya, permainan bukan sekadar hiburan, tetapi menjadi sarana untuk mengarahkan peserta didik memahami materi melalui tantangan, aturan, interaksi, dan umpan balik. Wibawa dkk. (2020) menjelaskan karakteristik GBL berupa keterlibatan peserta didik, unsur tantangan, interaktivitas, dan interaksi sosial. Penelitian Maivina & Mustika (2025) juga menunjukkan bahwa penerapan GBL dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Dalam penelitian ini, tahapan GBL disusun melalui kegiatan menentukan tujuan dan materi, menyiapkan media, menjelaskan tujuan dan aturan

permainan, melaksanakan permainan dengan bimbingan pendidik, melakukan refleksi dan apresiasi, serta mengevaluasi ketercapaian pembelajaran. Struktur tersebut menjaga agar kegiatan bermain tetap terarah pada tujuan pembelajaran. Peserta didik tidak hanya bermain, tetapi membaca kartu soal, menjawab pertanyaan, berdiskusi, bekerja sama, dan menghubungkan jawaban dengan materi aktivitas ekonomi.

*Board game* merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang menggunakan papan dan komponen permainan sebagai sarana penyajian materi. Media ini memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan objek pembelajaran. (Anindita & Pratama (2024) menunjukkan bahwa *board game* dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran, sedangkan Usamah dkk. (2024) menunjukkan penerapan media *board game* edukasi pada pembelajaran sekolah dasar. Karakter fisiknya membuat *board game* dapat digunakan tanpa bergantung pada teknologi digital.

Dalam konteks materi aktivitas ekonomi, *board game* dapat membantu mengonkretkan konsep yang perlu dipahami peserta didik. Gambar, kartu pertanyaan, pion, dan aturan permainan menjadi dorongan yang menghubungkan konsep dengan tindakan yang dilakukan selama permainan. Penggunaan media semacam ini juga sesuai dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar untuk memperoleh pengalaman belajar yang konkret dan interaktif.

Pemahaman konsep dalam penelitian ini dibatasi pada dimensi proses kognitif memahami (C2), dengan lima indikator, yaitu menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, membandingkan, dan menjelaskan. Kelima indikator digunakan untuk menyusun instrumen tes uraian yang mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami materi aktivitas ekonomi, bukan sekadar menghafal. Pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung dan interaksi sosial dapat mendukung perkembangan pemahaman konsep. Kajian perkembangan kognitif peserta didik menunjukkan pentingnya pengalaman konkret dalam pembelajaran sekolah dasar Nainggolan & Daeli (2021). Perspektif konstruktivisme sosial juga menempatkan interaksi dengan teman dan lingkungan belajar sebagai bagian penting dalam perkembangan pemahaman Wardani dkk. (2023). Oleh karena itu, aktivitas bermain, berdiskusi, dan bekerja sama dalam GBL berbantuan *board game* relevan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

*State of the art* penelitian menunjukkan bahwa penggunaan GBL telah banyak dikaji, termasuk dengan media digital dan permainan tertentu. (Khodijah & Ismiyanti (2025) mengkaji GBL berbantuan media digital interaktif terhadap kemampuan berpikir kritis

IPAS, sedangkan Amalia dkk. (2025) mengkaji GBL berbantuan Educaplay terhadap hasil belajar IPAS. Sementara itu, Juanda dkk. (2024) secara khusus menunjukkan manfaat *board game* terhadap pemahaman konsep IPAS. Meskipun demikian, penelitian yang menguji secara kuantitatif pengaruh GBL berbantuan *board game* fisik pada materi aktivitas ekonomi kelas V dalam kondisi keterbatasan sarana teknologi masih terbatas.

*Research gap* tersebut menjadi dasar penelitian ini. Penelitian ini tidak berfokus pada pengembangan media, tetapi menguji pengaruh penerapan model GBL berbantuan *board game* terhadap peningkatan pemahaman konsep. Kontribusi penelitian terletak pada penerapan media permainan fisik non-digital untuk materi aktivitas ekonomi dan pengukuran peningkatan menggunakan *N-Gain* serta kekuatan efek menggunakan Cohen's d.

Tujuan penelitian ini adalah (1) mengetahui perbedaan pemahaman konsep peserta didik sebelum perlakuan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol; (2) mengetahui perbedaan pemahaman konsep sesudah perlakuan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol; dan (3) mengetahui pengaruh model *Game-Based Learning* berbantuan media *board game* terhadap peningkatan pemahaman konsep pada materi aktivitas ekonomi peserta didik kelas V SDN Tambun 01.

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* dan desain *Nonequivalent Control Group Design*, seperti yang digunakan dalam penelitian Napsiah dkk. (2021) pada peserta didik sekolah dasar. Penelitian dilaksanakan di SDN Tambun 01 pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, yaitu Februari sampai Juni 2026. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas V sebanyak 62 orang. Teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh sehingga seluruh populasi menjadi sampel.

Peserta didik dibagi ke dalam dua kelompok kelas yang telah tersedia, yaitu kelas V-A sebagai kelas kontrol sebanyak 32 peserta didik dan kelas V-B sebagai kelas eksperimen sebanyak 30 peserta didik. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan model *Game-Based Learning* berbantuan *board game*, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran konvensional. Kedua kelas diberikan *pretest* sebelum pembelajaran dan *posttest* setelah pembelajaran.

Tabel 1. Desain Penelitian

| Kelas      | Pretest        | Perlakuan               | Posttest       |
|------------|----------------|-------------------------|----------------|
| Eksperimen | O <sub>1</sub> | GBL + <i>board game</i> | O <sub>2</sub> |
| Kontrol    | O <sub>3</sub> | Konvensional            | O <sub>4</sub> |

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Observasi dan wawancara digunakan pada tahap awal untuk memperoleh gambaran kondisi pembelajaran. Data utama penelitian diperoleh melalui tes uraian *pretest* dan *posttest*. Instrumen tes disusun berdasarkan lima indikator pemahaman konsep, yaitu menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, membandingkan, dan menjelaskan. Instrumen awal terdiri atas 20 butir soal untuk tahap uji coba. Setelah pengujian, 16 butir soal dinyatakan valid dan digunakan dalam penelitian, sedangkan empat butir tidak digunakan.

Validitas isi instrumen dinilai melalui expert judgement oleh dua validator dan dianalisis menggunakan indeks Aiken's V. Hasilnya menunjukkan nilai Aiken's V sebesar 1,00. Validitas konstruk diuji dengan korelasi Pearson Product Moment menggunakan IBM SPSS Statistics versi 27. Dari 20 butir soal, 16 butir dinyatakan valid. Reliabilitas instrumen dihitung menggunakan *Cronbach's Alpha* dan memperoleh nilai 0,820 pada 16 butir soal sehingga instrumen dinyatakan reliabel.

Analisis data meliputi statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, *Independent Sample T-Test*, *N-Gain*, dan *Effect Size*. Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk dan uji homogenitas menggunakan Levene's Test pada taraf signifikansi 0,05. *N-Gain* digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan pemahaman konsep dari *pretest* ke *posttest*. Perbedaan peningkatan antar kelompok diuji menggunakan *Independent Sample T-Test* terhadap nilai *N-Gain*. Besarnya pengaruh dihitung menggunakan Cohen's d.

## Hasil Penelitian dan Diskusi

### A. Instrumen Tes

Tabel 2. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

| Uji                                      | Hasil                  | Kesimpulan         |
|------------------------------------------|------------------------|--------------------|
| Validitas Isi (Aiken's V)                | 1.00                   | Sangat Valid       |
| Validitas Konstruk                       | 16 dari 20 butir valid | 16 butir digunakan |
| Reliabilitas ( <i>Cronbach's Alpha</i> ) | 0.820                  | Reliabel           |

Hasil pengujian menunjukkan bahwa instrumen telah memenuhi kelayakan untuk digunakan dalam pengumpulan data. Nilai Aiken's V sebesar 1,00 menunjukkan kesesuaian isi instrumen berdasarkan penilaian validator. Dari 20 butir soal yang diuji secara empiris, 16 butir dinyatakan valid dan empat butir, yaitu nomor 7, 9, 12, dan 15, tidak digunakan. Nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,820 menunjukkan konsistensi internal instrumen yang baik. Dengan demikian, analisis hasil penelitian menggunakan 16 butir soal yang telah dinyatakan layak.

## B. Hasil Statistik Deskriptif

Tabel 3. Statistik Deskriptif Nilai *Pretest* dan *Posttest*

| Kelas      | Tes             | N  | Mean  | SD    | Min-Max |
|------------|-----------------|----|-------|-------|---------|
| Kontrol    | <i>Pretest</i>  | 32 | 14.19 | 1.768 | 11–17   |
| Kontrol    | <i>Posttest</i> | 32 | 20.19 | 1.908 | 15–24   |
| Eksperimen | <i>Pretest</i>  | 30 | 15.40 | 1.993 | 12–20   |
| Eksperimen | <i>Posttest</i> | 30 | 21.47 | 1.795 | 18–24   |

Secara deskriptif, kedua kelas mengalami peningkatan pemahaman konsep setelah pembelajaran. Rata-rata kelas kontrol meningkat dari 14,19 pada *pretest* menjadi 20,19 pada *posttest*, atau meningkat 6,00 poin. Kelas eksperimen meningkat dari 15,40 menjadi 21,47, atau meningkat 6,07 poin. Nilai *posttest* kelas eksperimen juga lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran pada kedua kelompok dapat diikuti dengan peningkatan skor. Namun, karena desain penelitian menggunakan kelompok yang telah tersedia dan hasil *pretest* menunjukkan adanya perbedaan awal yang signifikan, interpretasi pengaruh perlakuan perlu didasarkan terutama pada perubahan skor dan perbandingan *N-Gain*, bukan hanya perbedaan nilai akhir.

## C. Pencapaian Indikator Pemahaman Konsep

Tabel 4. Pencapaian Indikator Pemahaman Konsep

| Indikator       | Pre-Eks. | Post-Eks. | <i>N-Gain</i> Eks. | Pre-Kont. | Post-Kont. |
|-----------------|----------|-----------|--------------------|-----------|------------|
| Menafsirkan     | 55.00    | 96.67     | 0.93               | 55.73     | 98.96      |
| Mencontohkan    | 80.00    | 98.89     | 0.94               | 41.67     | 96.88      |
| Mengklasifikasi | 77.22    | 96.67     | 0.85               | 78.13     | 98.96      |
| Membandingkan   | 62.22    | 92.78     | 0.81               | 62.50     | 81.77      |
| Menjelaskan     | 53.33    | 75.56     | 0.48               | 51.56     | 65.63      |

Pada kelas eksperimen, seluruh indikator mengalami peningkatan. *N-Gain* tertinggi terdapat pada indikator mencontohkan sebesar 0,94, sedangkan terendah pada indikator menjelaskan sebesar 0,48. Empat indikator, yaitu menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasi, dan membandingkan, berada pada kategori tinggi, sedangkan indikator menjelaskan berada pada kategori sedang.

Pada kelas kontrol, seluruh indikator juga meningkat. *N-Gain* tertinggi terdapat pada indikator menafsirkan sebesar 0,98, sedangkan terendah pada indikator menjelaskan sebesar 0,29. Tiga indikator berada pada kategori tinggi, indikator membandingkan berada pada kategori sedang, dan indikator menjelaskan berada pada kategori rendah. Pola tersebut

memperlihatkan bahwa peningkatan terjadi pada kedua kelas, tetapi peningkatan indikator menjelaskan pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol.

### 1. Perbandingan Hasil *Pretest*

Tabel 5. Uji Prasyarat dan Hipotesis *Pretest*

| Analisis                         | Eksperimen | Kontrol | Sig./Kesimpulan             |
|----------------------------------|------------|---------|-----------------------------|
| <i>Shapiro-Wilk</i>              | 0,079      | 0,070   | > 0,05; Normal              |
| <i>Uji Levene</i>                | —          | —       | 0,849; Homogen              |
| <i>Independent Sample T-Test</i> | 15,40      | 14,19   | 0,025; Perbedaan signifikan |

Data *pretest* berdistribusi normal dengan nilai signifikansi *Shapiro-Wilk* sebesar 0,079 pada kelas eksperimen dan 0,070 pada kelas kontrol. Uji homogenitas menghasilkan signifikansi 0,849 sehingga varians kedua kelompok homogen. Namun, *Independent Sample T-Test* menghasilkan Sig. (2-tailed) sebesar 0,025 < 0,05. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan pada pemahaman konsep awal antara kedua kelas. Temuan ini menjadi konteks penting dalam membaca hasil penelitian karena kemampuan awal kedua kelompok tidak sepenuhnya setara secara statistik.

### 2. Perbandingan Hasil *Posttest*

Tabel 6. Uji Prasyarat dan Hipotesis *Posttest*

| Analisis                         | Eksperimen | Kontrol | Sig./Kesimpulan             |
|----------------------------------|------------|---------|-----------------------------|
| <i>Shapiro-Wilk</i>              | 0,054      | 0,083   | > 0,05; Normal              |
| <i>Uji Levene</i>                | —          | —       | 0,943; Homogen              |
| <i>Independent Sample T-Test</i> | 21,47      | 20,19   | 0,008; Perbedaan signifikan |

Data *posttest* berdistribusi normal dengan signifikansi 0,054 pada kelas eksperimen dan 0,083 pada kelas kontrol. Uji homogenitas menghasilkan signifikansi 0,943 sehingga kedua kelompok memiliki varians yang homogen. Selanjutnya, *Independent Sample T-Test* menghasilkan Sig. (2-tailed) sebesar 0,008 < 0,05. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada pemahaman konsep setelah pembelajaran.

Nilai rata-rata *posttest* yang lebih tinggi pada kelas eksperimen memperlihatkan bahwa kelompok yang memperoleh GBL berbantuan *board game* mencapai skor akhir yang lebih tinggi daripada kelompok kontrol.

### 3. *N-Gain* dan *Effect Size*

Tabel 7. Hasil Uji *N-Gain*

| Kelas      | Mean <i>N-Gain</i> | Minimum | Maksimum | Kategori |
|------------|--------------------|---------|----------|----------|
| Eksperimen | 0,7249             | 0,43    | 1,00     | Tinggi   |
| Kontrol    | 0,6073             | 0,31    | 1,00     | Sedang   |

Rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,7249 termasuk kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol

sebesar 0,6073 termasuk kategori sedang. Dengan demikian, peningkatan pemahaman konsep pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Selisih tersebut menunjukkan bahwa penerapan GBL berbantuan *board game* memberikan peningkatan yang lebih kuat dibandingkan pembelajaran konvensional dalam konteks penelitian ini

Tabel 8. Uji Hipotesis *N-Gain* dan *Effect Size*

| Analisis                                | Hasil         | Interpretasi         |
|-----------------------------------------|---------------|----------------------|
| Shapiro-Wilk <i>N-Gain</i>              | 0,224 / 0,378 | Keduanya normal      |
| Uji Levene <i>N-Gain</i>                | 0,536         | Homogen              |
| <i>Independent Sample T-Test N-Gain</i> | 0,011         | Perbedaan signifikan |
| Cohen's <i>d</i>                        | 0,667         | Pengaruh sedang      |

Uji normalitas *N-Gain* menunjukkan signifikansi 0,224 pada kelas eksperimen dan 0,378 pada kelas kontrol sehingga data *N-Gain* berdistribusi normal. Uji homogenitas menghasilkan signifikansi 0,536 sehingga data *N-Gain* kedua kelompok homogen. Selanjutnya, *Independent Sample T-Test* terhadap *N-Gain* menghasilkan Sig. (2-tailed) sebesar  $0,011 < 0,05$ . Dengan demikian, terdapat perbedaan peningkatan pemahaman konsep yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Nilai *Cohen's d* sebesar 0,667 termasuk kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa perbedaan peningkatan yang ditemukan bukan hanya signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki kekuatan efek pada tingkat sedang. Oleh karena itu, *N-Gain* dan *Effect Size* secara bersama-sama memperkuat temuan bahwa GBL berbantuan *board game* memberikan pengaruh terhadap peningkatan pemahaman konsep.

Temuan penelitian dapat dijelaskan melalui karakteristik GBL yang menempatkan peserta didik sebagai pelaku aktif dalam pembelajaran. Selama permainan, peserta didik membaca kartu soal, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan bekerja sama. Aktivitas tersebut membuat proses belajar tidak hanya berlangsung melalui penerimaan informasi dari pendidik, tetapi juga melalui pengalaman dan interaksi. Hasil ini sejalan dengan Minisa dkk. (2025) yang menunjukkan manfaat GBL terhadap minat belajar dan dengan Meitriani dkk. (2023) yang menemukan peningkatan pemahaman konsep melalui GBL.

*Board game* juga memberikan bentuk pengalaman belajar yang konkret. Peserta didik dapat mengamati gambar, memindahkan pion, membaca kartu pertanyaan, dan menghubungkan jawaban dengan situasi aktivitas ekonomi. Temuan ini mendukung penelitian Juanda dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa *board game* dapat memengaruhi pemahaman konsep IPAS peserta didik kelas V.

Peningkatan pada indikator menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, membandingkan, dan menjelaskan menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya berpengaruh pada satu jenis kemampuan memahami. Meskipun indikator menjelaskan masih menjadi indikator dengan peningkatan paling rendah di kelas eksperimen, nilainya meningkat dari 53,33 menjadi 75,56 dengan *N-Gain* 0,48. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik mengalami perkembangan dalam mengomunikasikan pemahamannya, meskipun kemampuan menjelaskan konsep masih memerlukan penguatan.

Temuan tersebut juga konsisten dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang membutuhkan pengalaman belajar konkret. Kajian perkembangan kognitif menunjukkan bahwa pengalaman langsung dapat membantu peserta didik membangun pemahaman Nainggolan & Daeli (2021). Interaksi sosial selama permainan juga memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertukar pendapat dan memperoleh bantuan dari teman maupun pendidik. Dengan demikian, mekanisme permainan, media fisik, dan interaksi kelompok menjadi bagian yang saling mendukung dalam peningkatan pemahaman konsep.

## Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa pemahaman konsep peserta didik mengalami peningkatan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol setelah pembelajaran. Rata-rata kelas eksperimen meningkat dari 15,40 menjadi 21,47, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 14,19 menjadi 20,19. Hasil uji *posttest* menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kedua kelas dengan Sig. (2-tailed) sebesar  $0,008 < 0,05$ . Peningkatan berdasarkan *N-Gain* juga menunjukkan hasil yang lebih tinggi pada kelas eksperimen, yaitu 0,7249 berkategori tinggi, dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,6073 berkategori sedang. Uji *N-Gain* menghasilkan Sig. (2-tailed) sebesar  $0,011 < 0,05$  dan *Cohen's d* sebesar 0,667 yang termasuk kategori sedang. Dengan demikian, model *Game-Based Learning* berbantuan media *board game* memberikan pengaruh signifikan dengan kekuatan efek sedang terhadap peningkatan pemahaman konsep peserta didik pada materi aktivitas ekonomi kelas V SDN Tambun 01. Secara praktis, *board game* dapat menjadi alternatif media fisik non-digital untuk pembelajaran yang lebih aktif dan konkret. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada desain quasi experiment dengan kelompok yang tidak dipilih secara acak dan perbedaan kemampuan awal yang signifikan, sehingga penelitian berikutnya dapat menggunakan desain dengan pengendalian kondisi awal yang lebih kuat serta menguji penerapan

board game pada materi, jenjang, atau kemampuan kognitif yang berbeda.

### Ucapan Terima Kasih

Penulis memanjatkan puji dan syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Pelita Bangsa, SDN Tambun 01, kepala sekolah, pendidik kelas V, serta seluruh peserta didik yang telah memberikan izin, dukungan, dan kerja sama selama pelaksanaan penelitian. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada Bapak Maha Putra selaku dosen pembimbing serta seluruh pihak yang telah menjadi bagian dalam proses menyelesaikan penelitian dan artikel ini.

### Referensi

- Amalia, L., Handayani, W., & Amiruddin. (2025). *Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Educaplay Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD*. 4(1), 6. <https://doi.org/https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3155>
- Anindita, D., & Pratama, F. W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Batula. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(4), 3760-3765. <https://doi.org/10.54371/jip.v7i4.4127>
- Juanda, N. A., Sujana, A., & Ali, E. Y. (2024). Pengaruh Board Game terhadap Pemahaman Konsep IPAS pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1381-1386. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1140>
- Khodijah, N. H. N., & Ismiyanti, Y. (2025). Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Media Digital Interaktif terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Ips Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Nusantara Journal Of Multidisciplinary Science*, 2(9), 1729-1736. <https://doi.org/https://doi.org/10.60076/njms>
- Maivina, R., & Mustika, D. (2025). Penerapan Model Game Based Learning (GBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 008 Sukaraja Kuantan Singingi. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(September), 6. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i03.7136>
- Meitriani, N. N. W., Dwija, I. W., & Putra, I. P. S. (2023). Penerapan Game Based Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Bilangan Bulat Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 4 Karangasem Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Lampuhyang*, 14(1), 72-83. <https://doi.org/https://doi.org/10.47730/jurnalla>
- mpuhyang.v14i1.338
- Minisa, A. N., Tsabita, F., Adrias, & Syam, S. P. (2025). Analisis Penggunaan Game Based Learning Terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 3(2), 295-303. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v3i2.3189>
- Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya bagi Pembelajaran. *Journal of Psychology "Humanlight"*, 2(1), 31-47. <https://doi.org/https://doi.org/10.51667/jph.v2i1.554>
- Napsiah, I., Muncarno, M., & Efendi, U. (2021). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 1 Sumberagung Istikomatin. *PEDAGOGI: Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 61-70. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23960/pdg.v9i1.23171>
- Nurfaizah, N., & Maksum, A. (2021). Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal PGSD*. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.122-132>
- Rahayu, A. W., Azizah, I. N., Ratnawati, Y. D., Shufiyah, S. S., Juhaeni, J., Purwanti, A. A., & Safaruddin, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game based learning "One Board" terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(2), 46-53. <https://doi.org/10.53621/jider.v4i2.305>
- Usamah, A., Yulianengsih, N. L., Fitriyani, Y., & Fauziyah, A. (2024). Implementasi Media Board Game Edukasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar. *At-Ta'Dib*, 8(1). <https://doi.org/10.32832/at-tadib.v8i1.19459>
- Wardani, I. R. W., Putri Zuani, M. I., & Kholis, N. (2023). Teori Belajar Perkembangan Kognitiv Lev Vygotsky dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 332-346. <https://doi.org/10.58577/dimar.v4i2.92>
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2020). Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17-22. <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>

