

ABSTRAK

Charral Erikson Sipahutar, NIM 4183311047 (2022). Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP Negeri 35 Medan

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis *game based learning* yang dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa pada materi pola bilangan di SMP Negeri 35 Medan. Adapun jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek dari penelitian ini adalah siswa/i kelas VIII-5 SMP Negeri 35 Medan yang berjumlah 32 orang. Objek dari penelitian ini adalah peningkatan pemahaman konsep matematis siswa pada materi pola bilangan dengan model pembelajaran *game based learning* pada kelas VIII-5 SMP Negeri 35 Medan tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, yaitu dimana pada setiap akhir siklus siswa diberikan tes untuk mengetahui kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh, pada siklus I jumlah siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 18 siswa (64,28%) sedangkan 14 siswa (35,72%) belum tuntas dengan nilai rata-rata kelas 73,66. Pada siklus II terjadi peningkatan kemampuan kombinatorik siswa, dimana jumlah siswa yang telah mencapai ketuntasan meningkat menjadi 24 siswa (85,71%) sedangkan 8 siswa (14,29%) belum tuntas dengan nilai rata-rata kelas 86,38. Tingkat ketuntasan siswa dari tes kemampuan pemahaman konsep matematis yang diberikan pada siklus II mencapai kategori baik, oleh sebab itu pembelajaran ini dikatakan telah tercapai. Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematis siswa meningkat dengan menerapkan model pembelajaran *game based learning* pada materi pola bilangan kelas VIII-5 di SMP Negeri 35 Medan Tahun Ajaran 2022/2023.

Kata Kunci : *Pembelajaran Game Based Learning, Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis*



ABSTRACT

Charral Erikson Sipahutar, NIM 4183311047 (2022). Application of Game Based Learning Model to Improve Mathematical Concept Understanding Skills at SMP Negeri 35 Medan

The purpose of this study was to determine the effect of implementing a game-based learning model that can improve students' understanding of mathematical concepts in number pattern material at SMP Negeri 35 Medan. The type of research used is classroom action research (CAR). The subjects of this study were students of class VIII-5 SMP Negeri 35 Medan, amounting to 32 people. The object of this research is to increase students' understanding of mathematical concepts in the number pattern material with a game-based learning model for class VIII-5 SMP Negeri 35 Medan in the academic year 2022/2023. This study consisted of 2 cycles, namely where at the end of each cycle students were given a test to determine the ability of students to understand mathematical concepts. Based on the results of the analysis of the data obtained, in the first cycle the number of students who achieved completeness were 18 students (64.28%) while 14 students (35.72%) had not completed with an average grade of 73.66. In the second cycle there was an increase in students' combinatoric abilities, where the number of students who had achieved completeness increased to 24 students (85.71%) while 8 students (14.29%) had not completed with an average grade of 86.38. The level of completeness of students from the mathematical concept understanding ability test given in cycle II reached a good category, therefore this learning was said to have been achieved. Based on the description above, it can be concluded that the ability to understand students' mathematical concepts is increased by applying the game-based learning model to the number pattern material for class VIII-5 at SMP Negeri 35 Medan in the 2022/2023 academic year.

Key Words : *Game Based Learning, Mathematical Concept Understanding Ability*

