

**PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP DASAR  
MATEMATIKA MENGGUNAKAN MODEL PBL  
BERBANTUAN GAME EDUKATIF DI KELAS 3  
SDN GADINGKULON 2 DAU**

**SKRIPSI**



**OLEH:**

**CHOLIFA MAULIDYA**

**NIM: 202110430311113**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

**2025**

**HALAMAN JUDUL**

**PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP DASAR  
MATEMATIKA MENGGUNAKAN MODEL PBL  
BERBANTUAN GAME EDUKATIF DI KELAS 3  
SDN GADINGKULON 2 DAU**



**SKRIPSI**

**OLEH:**

**CHOLIFA MAULIDYA**

**NIM: 202110430311113**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

**2025**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP DASAR  
MATEMATIKA MENGGUNAKAN MODEL PBL  
BERBANTUAN GAME EDUKATIF DI KELAS 3  
SDN GADINGKULON 2 DAU**

OLEH:

CHOLIFA MAULIDYA

NIM: 202110430311113

Telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan  
di depan dewan penguku dan disetujui  
di Malang, 22 Mei 2025

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II



Nawang Sulistyani, M.Pd  
NIDN: 0730019401



Tyas Deviana, M.Pd  
NIDN: 0728128804

# LEMBAR PENGESAHAN

## LEMBAR PENGESAHAN

PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP DASAR  
MATEMATIKA MENGGUNAKAN MODEL PBL  
BERBANTUAN GAME EDUKATIF DI KELAS 3  
SDN GADINGKULON 2 DAU

CHOLIFA MAULIDYA

NIM: 202110430311113

Dipertahankan Didepan Dewan Penguji  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Malang  
Dan diterima untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan,  
Fakultas keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas muhammadiyah Malang  
Malang, ... Mei 2025

Dekan FKIP,



Handayani, MM

Dewan Penguji:

1. Dr. Erna Yayuk, M.Pd
2. Falistya Roisatul Mar'atin Nuro, M.Pd
3. Nawang Sulistyani, M.Pd
4. Tyas Deviana, M.Pd

Tanda Tangan

1.....

2.....

3.....

4.....

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Cholifa Maulidya  
Tempat, tanggal lahir : Surabaya, 04 Juni 2002  
NIM : 202110430311113  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan dengan sebenar – benarnya bahwa:

1. Skripsi dengan judul “Peningkatan Pemahaman Konsep Dasar Matematika Menggunakan Model PBL Berbantuan Game Edukatif Di Kelas 3 SDN Gadingkufon 2 Dau” adalah hasil karya saya, dan dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang diajukan kepada orang lain untuk memperoleh gelar akademik disuatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian atau keseluruhan, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan atau daftar pustaka.
2. Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur – unsur plagiasi, saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh dibatalkan, serta diproses dengan ketentuan hukum yang berlaku.
3. Skripsi ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan hak bebas royalti non eksklusif.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar – benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 22 Mei 2025

Yang mengatakan



Cholifa Maulidya

NIM: 202110430311113

## PERSEMBAHAN

Dengan segenap cinta, rasa syukur, dan air mata haru, karya sederhana ini kupersembahkan kepada mereka yang telah menjadi bagian dari perjalanan hidup dan perjuanganku.

1. Untuk cinta pertamaku Bapak Moch.Ibrahim (Alm), yang kini telah kembali ke pangkuan Ilahi. Meski ragamu tak lagi hadir, kehadiranmu terasa di setiap detak langkahku. Doamu yang mungkin tak pernah sempat ku dengar langsung, menjadi angin lembut yang menuntunku melewati badai. Setiap semangat yang tersisa dalam diriku, ada bagianmu di dalamnya. Ayah, terima kasih telah mengajarkanku arti tanggung jawab, kesabaran, dan keberanian, meski kini hanya bisa kuucapkan dalam doa dan rindu yang tak bertepi.
2. Untuk pintu surgaku Ibu Fatonah yang luar biasa, sumber cinta tanpa syarat dan kekuatan yang tak pernah habis. Engkaulah pelita dalam gelap, tempat segala lelahku luruh, tempat doaku pulang. Segala cucuran keringat dan air matamu, tak akan pernah terbayar oleh apapun di dunia ini. Tanpamu, aku mungkin tak akan pernah sampai sejauh ini. Terima kasih telah menjadi rumah bagi jiwaku, penopang dalam kejatuhanku, dan pelindung dalam ketakutanku.
3. Untuk Kakak perempuanku Ivania Aestrianingsih dan Kakak iparku Angga Widyo Pramono yang begitu mulia, yang dengan tulus dan tanpa mengeluh menopang langkahku. Engkau adalah bukti bahwa kasih sayang itu bukan sekadar kata, melainkan tindakan nyata yang tak selalu harus terlihat. Engkau sisihkan milikmu agar aku bisa berjalan lebih jauh. Engkau tanggung lelahmu, agar aku bisa menyelesaikan perjuanganku. Tak ada kata

yang mampu cukup menggambarkan betapa besar jasmu dalam hidupku.  
Terima kasih atas segala pengorbanan dan jasmu yg telah kau berikan.

4. Untuk keluarga besarku yang penuh cinta dan pengertian, yang selalu menyematkan doa dan support dalam setiap langkahku. Kehadiran kalian adalah anugerah yang menguatkan dan memberi makna. Di tengah segala kesibukan, kalian tetap hadir dalam dukungan dan harapan. Terima kasih telah menjadi bagian dari kisahku.
5. Untuk sahabat-sahabat terbaikku, yang tak pernah lelah mendengar keluh kesahku, yang bersedia berjalan bersamaku, baik di jalan yang cerah maupun gelap, yang bersedia membantu tanpa pamrih. Kalian hadir bukan hanya sebagai teman, tapi sebagai keluarga yang dipilih oleh hati. Terima kasih atas tawa, air mata, semangat, dan ketulusan kalian.
6. Dan untuk diriku sendiri, Terima kasih... untuk tidak menyerah, meski berkali-kali ingin. Untuk tetap melangkah, walau kadang tak tahu arah. Untuk tetap berjuang, walau lelah sering datang tanpa permisi. Aku tahu betapa beratnya hari-hari yang telah dilalui. Aku tahu betapa banyak luka yang disembunyikan di balik senyuman. Betapa sering kau merasa sendiri, rapuh, dan tak mampu, namun tetap memilih bangkit, meski dengan langkah kecil. Terima kasih telah menjadi kuat saat tak ada yang menguatkan, telah percaya saat dunia seolah meragukan, telah bertahan saat semua ingin ditinggalkan.

## ABSTRAK

Maulidya, Cholifa. 2025. Peningkatan Pemahaman Konsep Dasar Matematika Menggunakan Model PBL Berbantuan Game Edukatif Di Kelas 3 SDN Gadingkulon 2 Dau. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muhammadiyah Malang. Pembimbing: (1): Nawang Sulistyani., M.Pd, (2) Tyas Deviana., M.Pd

**Kata Kunci:** Pemahaman konsep, Model PBL, Matematika

Pembelajaran matematika diberikan mulai dari tingkatan sekolah dasar (SD), karena pentingnya pelajaran ini untuk jenjang tingkatan selanjutnya. Kenyataan yang terjadi saat ini adalah mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit oleh sebagian peserta didik. Keluhan yang sering terjadi dari peserta didik adalah tentang banyaknya rumus serta aturan yang harus dihafal serta dimengerti dalam penggunaannya. Tujuan penelitian ini 1) Untuk mengetahui penerapan model pbl berbantuan game edukatif pada pemahaman konsep dasar matematika di kelas III SDN Gadingkulon 2 Dau. 2) Untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep dasar matematika menggunakan model pbl berbantuan game edukatif di kelas III SDN Gadingkulon 2 dau.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK). Model penelitian ini di desain dengan menggunakan siklus PTK menurut Kemmis & Mc Taggart, terdapat empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian tindakan kelas berasal dari istilah bahasa Inggris Classroom Action Research (CAR), yang berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subyek penelitian di kelas III SDN Gadingkulon 2 dau.

Hasil kesimpulan dari penelitian ini adalah Penerapan kegiatan Problem based learning pada pembelajaran Matematika peserta didik kelas III SDN Gadingkulon 2 Dau telah dilaksanakan melalui lima tahapan utama, yaitu 1) Orientasi peserta didik pada masalah, 2) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, 3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemahaman konsep.

## ABSTRACT

Maulidya, Cholifa. 2025. Improving Understanding of Basic Mathematical Concepts Using PBL Model Assisted by Educational Games in Class 3 of SDN Gadingkulon 2 Dau. Thesis. Department of Elementary School Teacher Education, FKIP, University of Muhammadiyah Malang. Advisor (1): Nawang Sulistyani., M.Pd, (2) Tyas Deviana., M.Pd

**Keywords:** conceptual understanding, PBL model, mathematics

Mathematics learning is given starting from elementary school (SD) level, because of the importance of this lesson for the next level. The current reality is that mathematics is a subject that is considered difficult by some students. Frequent complaints from students are about the many formulas and rules that must be memorized and understood in their use. The purpose of this study 1) To determine the application of the PBL model assisted by educational games on understanding basic mathematical concepts in class III SDN Gadingkulon 2 Dau. 2) To determine the increase in understanding of basic mathematical concepts using the PBL model assisted by educational games in class III SDN Gadingkulon 2 Dau.

This study used a the researcher is the classroom action research (CAR) approach. This research model is designed using the CAR cycle according to Kemmis & Mc Taggart, there are four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. Classroom action research comes from the English term Classroom Action Research (CAR), which means research conducted in a class to determine the effects of actions applied to a research subject in class III SDN Gadingkulon 2 dau.

The conclusion of this study is that the implementation of Problem Based Learning activities in Mathematics learning for grade III students of SDN Gadingkulon 2 Dau has been implemented through five main stages, namely 1) Orienting students to problems, 2) Organizing students to learn, 3) Guiding individual and group investigations, 4) Developing and presenting work results, 5) Analyzing and evaluating the process of understanding concepts.

## KATA PENGANTAR

Hanya berkat rahmat, hidayat, dan inayah-nya skripsi dengan judul “Peningkatan Pemahaman Konsep Dasar Matematika Menggunakan Model PBL Berbantuan Game Edukatif Di Kelas 3 SDN Gadingkulon 2 Dau” dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat serta salam tidak lupa selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabiullah Muhammad SAW.


Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat terselesaikan berkat bimbingan, bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Nazaruddin Malik, SE., M.Si. Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Malang.
2. Ibu Prof. Dr. Trisakti Handayani, M.M., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Malang dan seluruh staff pendidik.
3. Bapak Bustanol Arifin, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Ibu Nawang Sulistyani., M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan kesabaran dalam membimbing penulis.
5. Ibu Tyas Deviana., M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II yang telah sabar memberikan arahan, masukan dan membimbing penulis.
6. Ibu Dra. Wiji Rohani selaku Kepala Sekolah SDN Gadingkulon 2 Dau yang berkenan memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian.
7. Bapak Sirillus Tai Liko, S.Pd selaku guru kelas III SDN Gadingkulon 2 Dau yang berkenan membantu dalam melaksanakan penelitian.
8. Ayahanda dan Ibunda, yang senantiasa mendoakan penulis dalam menuntut ilmu.
9. Semua pihak terkait, sahabat dan teman seperjuangan, yang selalu memberikan semangat dan saling mendukung dalam menyelesaikan studi.

Semoga apa yang telah berikan kepada peneliti, senantiasa mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT. Penulis sadar bahwa skripsi ini masih belum sempurna, maka penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti lain maupun bagi orang lain yang membacanya saat ini ataupun dikemudian hari.

Malang, 22 Mei 2025

  
Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vii
ABSTRAC .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Hipotesis Tindakan.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
F. Definisi Operasional.....	7
BAB II.....	9
KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Kajian Teori .....	9
B. Penelitian Relevan.....	17
C. Kerangka Fikir .....	19
BAB III.....	20
METODE PENELITIAN .....	20
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	20
B. Kehadiran Penelitian .....	20

C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	21
D. Subjek Penelitian.....	21
E. Data dan Sumber Data.....	21
F. Teknik Pengumpulan Data.....	22
G. Instrumen Penelitian.....	23
H. Teknik Analisis Data.....	29
I. Prosedur Penelitian.....	29
BAB IV.....	35
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	35
A. Paparan Data Pra Tindakan.....	35
B. Paparan Data Siklus I.....	37
C. Paparan Data Siklus II.....	64
D. Pembahasan.....	87
BAB V.....	92
PENUTUP.....	92
A. Kesimpulan.....	92
B. Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA.....	95
LAMPIRAN.....	99

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Indikator Capaian Pembelajaran Matematika .....	10
Tabel 2. 2 Penelitian Relevan.....	17
Tabel 3. 1 Pedoman Observasi Pembelajaran Dengan Model PBL Berbantuan Game Edukatif Untuk Peserta Didik.....	23
Tabel 3. 2 Pedoman Observasi Pembelajaran dengan Model PBL Berbantuan Game Edukatif Untuk Guru .....	24
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Panjang Tes Formatif .....	25
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Berat Tes formatif .....	25
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Panjang Tes Sumatif .....	26
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Berat Tes Sumatif.....	27
Tabel 3. 7 Pedoman Kisi-Kisi Wawancara .....	28
Tabel 4. 1 Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning .....	43
Tabel 4. 2 Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning .....	45
Tabel 4. 3 Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning .....	53
Tabel 4. 4 Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning.....	56
Tabel 4. 5 Hasil Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Siklus I.....	59
Tabel 4. 6 Aktivitas Belajar Peserta Didik pada Siklus I.....	60
Tabel 4. 7 Hasil Belajar Peserta Didik pada Siklus I.....	60
Tabel 4. 8 Ketuntasan Belajar Peserta Didik pada Siklus II.....	61
Tabel 4. 9 penerapan model pembelajaran problem based learning .....	69
Tabel 4. 10 Penerapan Model Problem Based Learning.....	71
Tabel 4. 11 Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning .....	79
Tabel 4. 12 observasi Penerapan Model Problem Based Learning.....	81
Tabel 4. 13 Hasil Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Siklus II.....	84
Tabel 4. 14 Aktivitas Belajar Peserta Didik pada Siklus II .....	84
Tabel 4. 15 Hasil Belajar Peserta Didik pada Siklus II .....	85
Tabel 4. 16 Ketuntasan Belajar Peserta Didik pada Siklus II .....	85

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka pikir Siklus PTK .....	19
Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian Siklus PTK .....	31
Gambar 4. 1 Kegiatan Pengorganisasian Peserta Didik dan Pembagian LKPD .	40
Gambar 4. 2 Kegiatan Membimbing Penyelidikan dan Praktek Pengerjaan LKPD oleh Peserta didik. ....	41
Gambar 4. 3 Kegiatan Penutup dan Refleksi Pembelajaran .....	42
Gambar 4. 4 Kegiatan Presentasi Peserta Didik Mengukur Berat Satuan Baku...	51
Gambar 4. 5 Pengerjaan Soal Evaluasi Peserta Didik Mengukur Berat Satuan Baku .....	52
Gambar 4. 6 Kegiatan Pengorganisasian Peserta Didik dan Pembagian LKPD...	66
Gambar 4. 7 Kegiatan Penyelidikan dan Pengerjaan LKPD.....	67
Gambar 4. 8 Kegiatan Penutup dan Refleksi Pembelajaran .....	68
Gambar 4. 9 Kegiatan Penyajian Hasil Diskusi Kelompok .....	76
Gambar 4. 10 Kegiatan Evaluasi Pembelajaran.....	77
Gambar 4. 11 Kegiatan Pengerjaan Soal Evaluasi.....	78

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Wawancara Awal .....	100
Lampiran 2 Lembar Observasi Awal .....	102
Lampiran 3 Lembar Observasi Untuk Peserta Didik .....	104
Lampiran 4 Pedoman Observasi Untuk Guru .....	105
Lampiran 5 Kisi-Kisi Panjang Formatif.....	106
Lampiran 6 Kisi-Kisi Berat Formatif.....	107
Lampiran 7 Kisi-Kisi Panjang Formatif.....	108
Lampiran 8 Kisi-Kisi Berat Sumatif .....	109
Lampiran 9 Kisi-Kisi Wawancara.....	110
Lampiran 10 Modul Ajar I.....	111
Lampiran 11 Modul Ajar II.....	143
Lampiran 12 Surat Keterangan Penelitian .....	175
Lampiran 13 Surat Keterangan Cek Plagiasi .....	176



## DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach* (9th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Depdiknas. (2022). *Buku Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kemendikbudristek. (2022). *Profil Pelajar Pancasila: Implementasi dalam Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kurniasari, D., Susilowati, S., & Widiastuti, R. (2023). Penerapan Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(1), 25–33.
- Pan, Y., Ke, F., & Xu, X. (2022). A systematic review of math learning games in K–12. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 15(1), 45–67.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.
- Suparno, P. (2013). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Jakarta: Gramedia.
- Rohimajaya, N. A., Hartono, R., Yuliasri, I., & Fitriati, S. W. (2022, September). Kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk SMA di era digital. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana* (Vol. 5, No. 1, pp. 825-829).
- Az-zarkasyi, M. I. A., & Hindun, H. (2024). Penerapan Metode Problem Based Learning (PBL) dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(1), 69-80.
- Rahmayani, V., & Amalia, R. (2020). Strategi peningkatan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika di kelas. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 18-24.
- Ruseffendi, H. E. T. (2014). Hakikat matematika. *Perkembangan Pendidikan Matematika. Universitas Terbuka*.
- Jati, H. S., & Soebagyo, J. (2023). The Influence of Self-Confidence on The Mathematical Reasoning Ability of Junior High School Students. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 67-76.
- Fardah, D. K., & Palupi, E. L. W. (2023). Misconceptions of Prospective Mathematics Teacher in Linear Equations System. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 100-111.

- N. H. Salsabila, U. Lu'luilmaknun, D. Novitasari, and R. Y. Tyaningsih, "GAME EDUKASI PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA: TANGGAPAN SISWA SMP BERDASARKAN GENDER," *Math. Educ. Apl.*, vol. 2, no. 1, pp. 25–32, 2020.
- Jumardi., Osmond, A. B., & Saputra, R. E. (2019). Aplikasi Back End Game Edukasi Berbasis Web Menggunakan Qr Code Back End Application Of Web Based Educational Game Using QR Code. *E-Proceeding Og Engineering*, 6(1), 1407–1415.
- Sanusi, A. M., Septian, A., & Inayah, S. (2020). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dengan Menggunakan Education Game Berbantuan Android pada Barisan dan Deret. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(3), 511–520.
- Pramuditya, S. A., Noto, M. S., & Purwono, H. (2018). Desain Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Logika Matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 2(2), 165. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v2i2.919>
- Amanda, D. A., & Putri, A. R. (2019). Pengembangan Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Berbasis Android di SDN 1 Jepun. *JOEICT (Jurnal of Education and Information Communication Technology)*, 3(2), 160–168.
- Pratama, L. D., Lestari, W., & Astutik, I. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Edutainment Di Tengah Pandemi Covid-19. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(2), 413–423. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i2.2783>
- Andini, M., & Yuniarta, T. N. H. (2018). The Development of Borad game "The Adventure Of Algebra" in The Senior High School Mathematics Learning. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 95–109. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v9i2.3424>
- Novianti, N., Matematika, M. P., Dahlan, U. A., Matematika, M. P., & Dahlan, U. A. (2013). Analisis kebutuhan game edukasi berbasis multimedia: petualangan beta dalam pembelajaran matematika. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika, "Integrasi Budaya, Psikologi, Dan Teknologi Dalam Membangun Pendidikan Karakter*

Melalui Matematika Dan Pembelajarannya.”

- Cahya, R., Wahyu, R., Putra, Y., Islam, U., Raden, N., & Lampung, I. (2019). Pengaruh Game Interaktif Terhadap Peningkatan. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 83–92.
- Rizal, A., & Hernawati, K. (2017). Pengembangan Game Edukasi Matematika Dengan Pendekatan Guided Discovery Untuk Siswa Smp Kelas Viii. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 1–8.
- Permatasari, S., Asikin, M., & Dewi, N. R. (2020). Potensi Game Edukasi Untuk Mengembangkan Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Pada Pembelajaran Daring. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana* (Vol. 3, No. 1, pp. 853-860).
- Alzanatul Umam, M., & Zulkarnaen, R. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Dalam Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 303–312. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1993>
- Diana, P., Marethi, I., & Pamungkas, A. S. (2020). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa: Ditinjau dari Kategori Kecemasan Matematik. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(1), 24. <https://doi.org/10.35706/sjme.v4i1.2033>
- Suraji, Maimunah, & Saragih, S. (2018). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). *Suska Journal of Mathematics Education*, 4(1), 9–16. <https://doi.org/10.24014/sjme.v3i2.3897>
- Siregar, N. F. (2021). Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP Melalui Pendekatan Realistic Mathematics Education. *Jurnal Cendekia : Jurnalpendidikan matematika*, 5(2), 1919-1927. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.635>.
- Lestari, I. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Matematika dengan Memanfaatkan Geogebra untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 26. <https://doi.org/10.30656/gauss.v1i1.634>.



- Harta, I., Yani Tromol Pos, J. A., & Kartasura, P. (2014). Pengembangan Modul Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Minat SMP. *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 161–174.
- Brinus, K. S. W., Makur, A. P., & Nendi, F. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Realistik terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v8i2.439>
- Mudhiah, S., & Shodikin, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep dan Penalaran Geometris Siswa. *Jurnal Elemen*, 5(1), 43. <https://doi.org/10.29408/jel.v5i1.974>.
- Pradja, B. P., & Nufus, D. H. (2021). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE CO-OP CO-OP DALAM MENGOPTIMALKAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA PADA MATERI. *Prosiding Seminar Nasional Aplikasi Sains & Teknologi (SNAST) 2021*, 20-24.



## Lampiran 13 Surat Keterangan Cek Plagiasi



UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH  
MALANG

### FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
pgsd.umm.ac.id | pgsd@umm.ac.id

#### SURAT KETERANGAN CEK PLAGIASI

Yang bertandatangan di bawah ini, Tim Pelaksana Deteksi Plagiasi menerangkan bahwa:


Nama : CHOLIFA MAULIDYA  
 NIM : 202110430311113  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP DASAR  
 MATEMATIKA MENGGUNAKAN MODEL PBL BERBANTUAN GAME  
 EDUKATIF DI KELAS 3 SDN GADINGKULON 2 DAU

Telah melakukan pengujian deteksi plagiasi dengan menggunakan akun Turnitin Universitas Muhammadiyah Malang. Hasil plagiasi yang diperoleh sebesar 24%. Anda dinyatakan **SUDAH LOLOS** plagiasi. Untuk keperluan pendaftaran ujian, silahkan lampirkan surat keterangan ini dan hasil persentase plagiasi atau Resume Similarity Index (%).


Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 24 Mei 2025


Tim Pelaksana Deteksi Plagiasi PGSD



Kaprodi PGSD  
Bustanol Arifin, M.Pd



Dian Ika Kusumaningtyas, M.Pd



<b>Kampus I</b> Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur P. +62 341 551 253 (Hunting) F. +62 341 460 435	<b>Kampus II</b> Jl. Bendungan Sutarni No.188 Malang, Jawa Timur P. +62 341 591 148 (Hunting) F. +62 341 582 092	<b>Kampus III</b> Jl. Raya Tlogomas No.248 Malang, Jawa Timur P. +62 341 464 318 (Hunting) F. +62 341 460 435 E. webmaster@umm.ac.id
---	---	--