

ABSTRAK

Febriyanti. 2025. *Meningkatkan hasil belajar Matematika melalui model pembelajaran games based learning (GBL) siswa kelas V UPT SD Negeri 56 palilang* . Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Nasrun dan pembimbing II Ernawati.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu bagaimana menerapkan model *Games based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa Matematika pada siswa kelas V UPT SD Negeri 56 Palilang. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan Model *Games Based Learning* pada siswa kelas V UPT SD Negeri 56 Palilang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Class Action Research*) yang terdiri dari dua siklus dimana setiap siklus dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah murid kelas IV UPT SD Negeri 56 Palilang sebanyak 16 orang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus pertama yang tuntas secara individual dari 16 siswa hanya 10 siswa atau 63% yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) atau berada pada kategori cukup. Secara klasikal sudah terpenuhi karena nilai rata-rata diperoleh sebesar 75. Sedangkan pada siklus II dimana dari 16 siswa terdapat 14 siswa atau 88% telah memenuhi KKM dan secara klasikal sudah terpenuhi yaitu nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 80 atau berada dalam kategori baik. Dan juga dengan penggunaan model games learning dapat meningkatkan nilai hasil belajar siswa dimana pada pra siklus siswa yang mendapatkan nilai sangat tinggi 0 siswa, kemudian pada siklus awal siswa yang mendapat nilai tinggi meningkat yaitu 1 siswa dan pada siklus II meningkat menjadi 6 siswa.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, dapat disimpulkan hasil belajar Matematika siswa kelas V UPT SD Negeri 56 Palilang melalui penerapan Model *Games Based Learning* mengalami peningkatan.

Kata kunci: Hasil Belajar, *Games Based Learning*