

**PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* TERHADAP
KEMAMPUAN LITERASI NUMERASI SISWA KELAS 2 SDIT
GAMEEL AKHLAQ**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar Sarjana
Satu Pendidikan Pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Islam 45 Bekasi



Oleh:

Alda Apriliana Nuranisa

41182109220080

**PROGRAM STUDI GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM 45 BEKASI**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI NUMERASI SISWA KELAS 2 SDIT GAMEEL AKHLAQ

Oleh:

ALDA APRILIANA NURANISA

41182109220080

Telah disetujui oleh:

Dosen Pembimbing

Bekasi, 05 April 2026



Arrahim, M.Pd.

Menyetujui

Ketua Program Studi PGSD



Arrahin M.Pd.

NIK. 45101092015016

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI

SKRIPSI

PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI NUMERASI SISWA KELAS 2 SDIT GAMEEL AKHLAQ

Dipersiapkan dan ditulis oleh
Alda Apriliana Nuranisa
41182109220080

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji
Pada tanggal 23 April 2026 dan dinyatakan memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

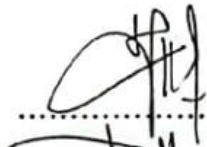
Ketua : Yudi Budianti, M.Pd

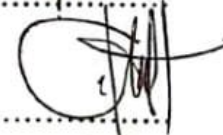
Sekretaris : Arrahim, M.Pd

Anggota : 1. Rini Endah Sugiharti, M.Pd

2. Arrahim, M.Pd

3. Irnie Victorynie, M.Pd., Ph.D


.....

.....
.....

.....
.....

Bekasi, 23 April 2026

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Islam 45 Bekasi



Yudi Budianti M.Pd.

NIK. 45101022020116

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alda Apriliana Nuranisa
NPM : 41182109220080
Program Studi : PGSD
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Islam 45 Bekasi

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "**Pengaruh Model *Game Based Learning* Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas 2 SDIT Gameel Akhlaq**" dan beserta isinya adalah benar-benar karya seni sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko, sanksi yang dijatuhkan kepada saya, apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap keaslian karya saya ini.

Bekasi, 05 April 2026
Yang membuat pernyataan



Alda Apriliana Nuranisa
41182109220080



UNIVERSITAS ISLAM 45
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Cut Meutia no.83 Bekasi 17113

Telp : (021) 8820383, 8801027, 8802015, 8808851 Ext. 146-147 Fax : (021) 880192

SURAT KEPUTUSAN DEKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
NOMOR : L. 0331/UNISMA.FKIP/KD/XII/2025

TENTANG
PENETAPAN PEMBIMBING PENULISAN SKRIPSI
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM 45

- Menimbang** : 1. Bahwa penyelesaian akhir program mahasiswa jenjang pendidikan S1 untuk Jurusan dan Program Studi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dilakukan penulisan skripsi.
2. Bahwa untuk kelancaran penulisan, perlu untuk menetapkan pembimbing penulisan skripsi.
- Mengingat** : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Peraturan Pemerintah Nomor 60 Tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi.
3. Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 066/V/1994, tentang Pedoman Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi dan penilaian hasil belajar.
4. Kurikulum Jurusan dan Program Studi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
- Memperhatikan** : 1. Rapat Koordinasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
2. Rekomendasi Seminar Proposal Ketua Program Studi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- MEMUTUSKAN**
- Menetapkan** : Mengangkat Saudara : **Arrahim, S.Pd., M.Pd**
- Pertama** : Sebagai Dosen Pembimbing Skripsi :
- Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Nama Mahasiswa : Alda Apriliana Nuranisa
NPM : 41182109220080
Judul Penelitian Skripsi : *Pengaruh Model Game Based Learning Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas 2 SDIT Gameel Akhlak*
- Kedua** : Surat Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan mulai dari semester **Ganjil T.A 2025/2026** sampai dengan semester **Genap T.A 2025/2026**
- Ketiga** : Mahasiswa yang tidak dapat menyelesaikan skripsi sampai dengan batas akhir tanggal tersebut di atas, maka keputusan ini tidak berlaku lagi dan biaya bimbingan dinyatakan habis terpakai.
- Keempat** : Mahasiswa yang akan melanjutkan skripsi diharuskan membayar bimbingan sebesar ketentuan yang berlaku.
- Kelima** : Apabila terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan : Bekasi

Tanggal, 08 Desember 2025


Yudi Budianti, M.Pd
Dekan

Tembusan :

1. Direktur DAPA UNISMA Bekasi
2. Dosen Pembimbing
3. Arsip



KARTU BIMBINGAN SKRIPSI
UNIVERSITAS ISLAM "45" BEKASI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Nama Mahasiswa : Alda Aprilianna Nurani
NPM : 41182109220090
Program Studi : PGSD
Judul : Pengaruh Model Game Based Learning Terhadap
Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas 2 SDI Gameel
Akhilak

Pembimbing : Arrahim, S.Pd., M.Pd.

KEGIATAN BIMBINGAN

NO	Tanggal Bimbingan	Uraian Kegiatan	Paraf Pembimbing
1.	1/12 - 25	- perbaikan sistematika / Alur komputer Bab 1	
2.	12/12 - 25	- perbaikan rumus - perbaikan konstruksi	
3.	16/12 - 25	- Memperbaiki indikator dan langkah. langkah Model pembelajaran	
4.	19/12 - 25	- Perbaikan kerangka berpikir	
5.	23/12 - 25	- Perbaikan susunan Bab 5 - Menyusun rubrik dan kisi-kisi	
6.	29/12 - 25	Att. Sampul.	
7.	16/1 - 25	- bimbingan Modul ajar, soal, dan rubrik (Bahan ajar)	
8.	30/1 - 26	- persis bahan ajar	

KEGIATAN BIMBINGAN

NO	Tanggal Bimbingan	Uraian Kegiatan	Paraf Pembimbing
9.	6/3 - 26	- Acc Tulap	↓
10.	13/4 - 26	- bimbingan Bab IV	↓
11.	27/4 - 26	- Bant bab V	↓
12.	3/4 - 26	- Revisi bab IV dan bab V	↓
13.	10/4 - 26	- Mengetik isi Skripsi	↓
14.	13/04 - 26	Acc Sidang	↓

Bekasi, 05 April 2009.....

Mengetahui Ka. Prodi. PGSD

Arrahim, M.Pd.



UNIVERSITAS ISLAM "45"
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Cut Meutia No. 83 Bekasi 17113
Telp. (021) 8820383, 8801027, 8802015, 8808851 Ext. 146-147 Fax. (021) 8801192

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME

Nomor : /Perpus-PL6009/AK.05/E/10/2026

Staf Perpustakaan FKIP Unisma Bekasi menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas tersebut :

Nama : Alda Apriliana Nuranisa
NPM : 41182109220080
Program Studi : P65D

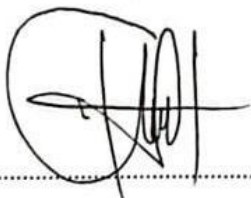
Judul Tugas Akhir/Skripsi :

PENGARUH MODEL GAME BASED LEARNING TERHADAP
KEMAMPUAN LITERASI NUMERASI SISWA KELAS 2 SDIT
GAMEEL AKHLAQ

Dinyatakan lolos / ~~tidak lolos~~ (coret yang tidak perlu) plagiasi berdasarkan hasil uji turnitin dengan persentase 25% pada setiap subbab naskah tugas akhir/skripsi yang disusun. Surat Keterangan ini digunakan sebagai prasyarat untuk mengikuti ujian tugas akhir/skripsi.

Bekasi, 15 April 2026

Mengetahui,
Kepala Program Studi

()

Staf Perpustakaan FKIP

()

Note : Syarat hasil uji turnitin $\leq 35\%$

PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI NUMERASI SISWA KELAS 2 SDIT GAMEEL AKHLAQ

Abstrak

Alda Apriliana Nuranisa, 41182109220080: Pengaruh Model *Game Based Learning* Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas 2 SDIT Gameel Akhlaq. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Islam 45 Bekasi.

Literasi numerasi merupakan kompetensi esensial yang harus dimiliki siswa sekolah dasar karena berperan dalam kemampuan berpikir logis, kritis, serta pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Namun, kemampuan literasi numerasi siswa di Indonesia masih tergolong rendah, yang disebabkan oleh pembelajaran yang cenderung berorientasi pada hafalan dan kurang melibatkan keaktifan siswa. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa, salah satunya adalah *Game Based Learning* (GBL). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Game Based Learning* terhadap kemampuan literasi numerasi siswa kelas II SDIT Gameel Akhlaq serta membandingkannya dengan model *Team Games Tournament* (TGT). Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain *Quasi experiment* tipe *Nonequivalent control group design*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas 2 Ali sebagai kelas eksperimen yang menggunakan model GBL dan kelas 2 Utsman sebagai kelas kontrol yang menggunakan model TGT. Pengumpulan data dilakukan melalui tes kemampuan literasi numerasi berbentuk soal uraian, yang diberikan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan literasi numerasi pada kedua kelas. Nilai rata-rata kelas eksperimen meningkat dari 75,43 menjadi 88,67, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 80,14 menjadi 89,57. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,733 > 0,05$, yang berarti tidak terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara kedua model pembelajaran. Meskipun demikian, peningkatan nilai pada kelas eksperimen cenderung lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa model *Game Based Learning* dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan literasi numerasi siswa kelas II SDIT Gameel Akhlaq, sehingga dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Kata kunci: *Game Based Learning*, Literasi Numerasi, Sekolah Dasar

PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI NUMERASI SISWA KELAS 2 SDIT GAMEEL AKHLAQ

Abstract

Alda Apriliana Nuranisa, 41182109220080: Pengaruh Model *Game Based Learning* Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas 2 SDIT Gameel Akhlaq. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Islam 45 Bekasi.

Numerical literacy is an essential competency for elementary school students as it plays a vital role in logical thinking, critical reasoning, and daily problem-solving. However, the numerical literacy skills of students in Indonesia remain relatively low, primarily due to learning methods that tend to be rote-oriented and lack student engagement. Consequently, innovative learning models that can increase student involvement are required, one of which is Game-Based Learning (GBL). This study aims to determine the effect of the Game-Based Learning model on the numerical literacy skills of Grade II students at SDIT Gameel Akhlaq and to compare it with the Team Games Tournament (TGT) model. The research method employed is a quantitative approach with a quasi-experimental design, specifically the Nonequivalent control group design. The research sample consisted of two classes: class 2 Ali as the experimental group using the GBL model, and class 2 Utsman as the control group using the TGT model. Data collection was conducted through numerical literacy tests in the form of essay questions, administered before (pretest) and after (posttest) the treatment. Data analysis involved normality, homogeneity, and hypothesis testing using the Independent Sample t-Test. The results indicated an improvement in numerical literacy skills in both classes. The average score for the experimental class increased from 75.43 to 88.67, while the control class increased from 80.14 to 89.57. The hypothesis test results yielded a significance value of $0.733 > 0.05$, meaning there was no significant difference in influence between the two learning models. Nevertheless, the increase in scores in the experimental class tended to be higher than in the control class. The study concludes that the Game-Based Learning model can influence the numerical literacy skills of Grade II students at SDIT Gameel Akhlaq. Therefore, it can serve as an innovative and enjoyable learning alternative to enhance the quality of mathematics instruction in elementary schools.

Keywords: *Game Based Learning, Numeracy Literacy, Elementary Education*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Model *Game Based Learning* Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Kelas 2 SDIT Gameel Akhlaq” dengan baik. Penyusunan skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam 45 Bekasi.

Dalam penyusunan skripsi, penulis mendapat banyak bantuan, bimbingan, dan arahan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Nazaruddin Malik, S.E., M.Si. selaku rektor Universitas Islam 45 Bekasi
2. Ibu Yudi Budianti, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam 45 Bekasi
3. Bapak Arrahim, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam 45 Bekasi sekaligus dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam membantu dan memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Deden Dicky, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa membantu, membimbing, dan memberikan motivasi selama awal perkuliahan hingga selesai.
5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Islam 45 Bekasi yang telah memberikan ilmu dan motivasi yang sangat bermanfaat selama perkuliahan.
6. Dua sosok paling berarti dalam hidup penulis, Bapak dan Ibu. Tidak ada kata yang cukup untuk menggambarkan betapa besar perjuangan dan kasih sayang yang telah diberikan. Sejak masa kecil hingga saat ini, bahkan sampai kapan pun, mereka adalah sosok yang tidak pernah berhenti menjadi penopang dalam setiap langkah kehidupan penulis. Dalam setiap lelah yang penulis rasakan, mereka adalah alasan untuk tetap kuat. Dalam setiap jatuh, mereka adalah tempat pertama untuk kembali berdiri. Mereka tidak hanya mendukung, tetapi juga percaya bahkan ketika penulis sendiri hampir kehilangan kepercayaan itu. Doa-doa yang tidak pernah putus, pengorbanan yang tak selalu terlihat, serta ketulusan yang selalu hadir dalam diam menjadi kekuatan terbesar bagi penulis untuk terus melangkah hingga titik ini. Skripsi ini, pada akhirnya, adalah salah satu bentuk kecil dari harapan yang mereka titipkan, sekaligus wujud bakti dan rasa terima kasih yang tak akan pernah cukup untuk membalas segala yang telah diberikan.

7. Sahabat kecil penulis, Heny dan Nava. Mereka bukan sekadar teman, melainkan rumah yang selalu hadir dalam setiap fase kehidupan penulis. Sejak langkah-langkah kecil di bangku SD, berlanjut ke cerita remaja di SMP dan SMA, hingga hari-hari yang diwarnai tawa di tempat pengajian dan ruang les, kami tumbuh dalam irama yang sama. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan kasih sayang yang tidak pernah pudar. Bagi penulis, mereka bukan hanya sahabat, tetapi juga keluarga yang selalu ada dan memilih untuk tetap bersama.
8. *My unexpected friendship*, Hilwa Karimah, yang hadir di waktu yang tak direncanakan, namun membawa ketenangan di masa yang penuh tekanan. Penulis mengenalnya saat KKN, dan sejak itu kedekatan terjalin begitu cepat, seolah bukan pertemuan yang baru dimulai, melainkan pertemuan yang tertunda sejak lama. Di tengah rumitnya semester akhir, kehadirannya menjadi ruang pulang bagi penulis ketika lelah dan ragu datang bersamaan. Ia selalu ada, tidak hanya di saat bahagia, tetapi juga saat penulis berada dalam titik terendah. Terima kasih atas kebersamaan, kepedulian, dan kehangatan yang begitu tulus. Bagi penulis, kehadiranmu bukan sekadar persinggahan, melainkan bagian berharga yang menetap dalam perjalanan ini.
9. Anis, Lia, dan Mawar, sahabat yang selalu membawa tawa di tengah kesibukan perkuliahan dan membuat hari-hari terasa lebih ringan. Meskipun kedekatan kami semakin kuat di semester akhir, kebersamaan yang terjalin terasa begitu berarti. Penulis telah mengenal Anis dan Lia sejak awal perkuliahan, Anis sudah seperti sosok kakak bagi penulis dan meski sempat ada perbedaan dengan Lia hingga akhirnya kembali dekat, bahkan menjadi partner magang selama 6 bulan lamanya. Mawar hadir sejak semester dua, yang awalnya tidak terlalu dekat, namun kini menjadi salah satu sahabat terdekat. Di balik tawa yang sederhana, mereka selalu ada di masa-masa sulit, saling menguatkan saat lelah dan hampir menyerah. Mereka juga hadir dalam hal-hal kecil, menemani ke mana pun tanpa banyak tanya. Hingga proses penyusunan skripsi, mereka tetap memberi waktu, tenaga, dan kehadiran, terutama Lia yang selalu siap menemani saat Penulis turun lapangan. Terima kasih atas kebersamaan yang penuh tawa dan ketulusan. Bagi Penulis, kalian bukan sekadar teman, tetapi bagian penting dari perjalanan ini yang akan selalu dikenang.
10. Geng Istiqamah (Clara, Cipa, Risma, Anis, Yuyun). Sebuah pertemanan yang pernah mengisi hari-hari Penulis dengan berbagai cerita dan warna. Meski dalam perjalanan sering muncul perbedaan hingga akhirnya tidak lagi berjalan bersama dengan member lengkap, mereka tetap menjadi bagian dari kenangan yang berarti. Terima kasih atas kebersamaan, tawa, dan memori yang pernah kita bagi. Penulis akan selalu mengenangnya dan bersyukur atas kebersamaan yang pernah terjadi.
11. Teman-teman kelas P3, yang setiap harinya menjadi bagian tak terpisahkan dari perjalanan Penulis di bangku perkuliahan. Dari ruang kelas yang sama, kita

berbagi cerita, tawa, hingga saling membantu dalam berbagai situasi. Meski sering dijuluki “kelas preman”, nyatanya di balik itu semua tersimpan kebersamaan, kepedulian, dan kebaikan yang tulus. Terima kasih untuk setiap momen yang penuh warna dan kebersamaan yang tak terlupakan dalam kehidupan kuliah penulis.

12. Pengurus UKM Racana Unisma (Patpat, Cumcum, dan Puyah) serta adik-adik UKM Racana Pramuka (Bibeh, Hani, Dita, Bilqis, Hesa, Sofa, Rafli, Nasya, Indi, Syifa, Nasyifa, Caca, dan Gara), yang menjadi tempat pulang Penulis di luar dunia akademis. Bersama kalian, begitu banyak momen indah tercipta melalui setiap kegiatan yang kita jalani. Kehangatan, kebaikan, dan perhatian kecil yang kalian berikan selalu terasa begitu berarti. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan ini, menghadirkan kebahagiaan, dan mengisi hari-hari dengan cerita yang tak terlupakan. Penulis sangat bersyukur dan bahagia bisa mengenal serta tumbuh bersama kalian.
13. Teman-teman Eterious, sebagai rekan seperjuangan satu angkatan yang telah berbagi cerita, perjuangan, dan kenangan selama masa perkuliahan. Terima kasih sudah memberikan kenangan baik untuk penulis.
14. Terakhir, penulis ingin berterima kasih kepada diri sendiri, seorang perempuan sederhana yang telah berjuang sejauh ini tanpa banyak diketahui orang lain. Terima kasih kepada diriku sendiri, Alda Apriliana, anak perempuan yang terus belajar kuat di tengah banyak hal yang tidak selalu mudah. Terima kasih karena telah bertahan, tetap berjalan, dan tidak menyerah meskipun sering merasa lelah. Terima kasih untuk setiap air mata yang disembunyikan, setiap kecewa yang berhasil dilewati, dan setiap langkah kecil yang tetap diusahakan sampai akhirnya berada di titik ini. Maaf ya tidak semua harapan berjalan sesuai dengan yang diinginkan, tetapi terima kasih karena tetap belajar menerima, bersyukur, dan percaya bahwa setiap proses memiliki waktunya sendiri. Aku bangga atas semua pencapaianmu, bahkan untuk hal-hal kecil yang mungkin tidak dilihat orang lain. Jangan lelah untuk terus bertumbuh dan menjadi versi terbaik dari dirimu sendiri. Semoga langkahmu selalu dikuatkan, dipertemukan dengan orang-orang baik, dan semua doa serta impianmu perlahan menemukan jalannya. Karena setelah semua yang berhasil dilewati, kamu pantas untuk bahagia dan bangga pada dirimu sendiri.

Bekasi, 05 Mei 2026
Penyusun,

Alda Apriliana Nuranisa
41182109220080

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
Abstrak	ix
Abstrack.....	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II.....	11
KAJIAN TEORITIS	11
A. Kerangka Teori.....	11
1. Model <i>Game Based Learning</i>	11
a. Pengertian Model <i>Game Based Learning</i>	11
b. Langkah-langkah <i>Game Based Learning</i>	12
c. Kelebihan Model <i>Game Based Learning</i>	14
d. Kekurangan Model <i>Game Based Learning</i>	17
2. Kemampuan Literasi Numerasi	19
a. Pengertian Literasi Numerasi	19
b. Indikator Literasi Numerasi.....	20
3. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar	22
a. Pengertian Pembelajaran MTK di SD	22
b. Tujuan Pembelajaran MTK di SD	23
B. Penelitian yang Relevan	25

C. Kerangka Berpikir.....	27
D. Hipotesis Penelitian.....	28
BAB III	29
METODOLOGI PENELITIAN.....	29
A. Tempat dan Waktu Penelitian	29
1. Tempat Penelitian	29
2. Waktu Penelitian	29
B. Metode dan Desain Penelitian	30
C. Variabel Penelitian	31
D. Definisi Operasional.....	31
E. Populasi dan Sampel Penelitian.....	33
1. Populasi.....	33
2. Sampel.....	34
F. Prosedur Penelitian.....	34
1. Tahap Persiapan Penelitian.....	34
G. Teknik Pengumpulan Data	35
H. Instrumen Penelitian.....	35
I. Uji Coba Instrumen.....	38
1. Uji Validitas.....	38
J. Teknik Analisis Data	39
1. Uji Normalitas.....	39
2. Uji Homogenitas	40
3. Uji Hipotesis	41
BAB IV.....	43
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
A. Deskripsi Objek Penelitian.....	43
1. Profil Sekolah.....	43
2. VISI dan MISI SDIT Gameel Akhlaq.....	43
3. Data Guru SDIT Gameel Akhlaq.....	44
4. Data Siswa/i SDIT Gameel Akhlaq	44
5. Sarana dan Prasarana SDIT Gameel Akhlaq.....	45
B. Deskripsi Data Penelitian	46
1. Data Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas Eksperimen dengan Model GBL	46
2. Data Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas Kontrol dengan Model TGT	46

C. Uji Coba Instrumen	50
D. Analisis Data	51
1. Uji Normalitas	51
2. Uji Homogenitas	53
3. Uji Hipotesis	54
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	57
1. Kemampuan Literasi Numerasi Siswa dengan Model <i>Game Based Learning</i> ..	58
2. Kemampuan Literasi Numerasi Siswa dengan Model <i>Team Games Tournament</i> 60	
3. Pengaruh Model <i>Game Based Learning</i> (GBL) Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas 2 SDIT Gameel Akhlaq	62
BAB V	66
SIMPULAN DAN SARAN	66
A. Simpulan	66
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan.....	25
Tabel 3. 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tahun 2025/2026	29
Tabel 3. 2 Desain Penelitian Nonequivalent control group design	30
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Literasi Numerasi.....	36
Tabel 3. 4 Rubrik Penilaian Instrumen Kemampuan Literasi Numerasi	36
Tabel 4. 1 Data Guru SDIT Gameel Akhlaq	44
Tabel 4. 2 Data Siswa/I SDIT Gameel Akhlaq.....	44
Tabel 4. 3 Data Ruang SDIT Gameel Akhlaq	45
Tabel 4. 4 Data Meubeler SDIT Gameel Akhlaq	46
Tabel 4. 5 Distribusi Frekuensi Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen	47
Tabel 4. 6 Distribusi Frekuensi Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol.....	48
Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	52
Tabel 4. 8 Hasil Uji Homogenitas Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.	53
Tabel 4. 9 Hasil Uji Homogenitas Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	54
Tabel 4. 10 Hasil uji Independent Sample t-Test	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	28
Gambar 3. 1 Variabel Penelitian.....	31
Gambar 4. 1 Diagram Batang Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen.....	48
Gambar 4. 2 Diagram Batang Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol	50