



## Analisis Penggunaan Model *Game Based Learning* Pada Materi Operasi Hitung Pecahan Di Sekolah Dasar Kelas V

Masah<sup>1\*</sup>, Maryam<sup>2</sup>, Patra Aghtiar Rakhman<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>*Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Indonesia*

\*Corresponding Author: [2227220013@untirta.ac.id](mailto:2227220013@untirta.ac.id)

Article Received: 07 November 2024

Received in revise form: 20 November 2024

Accepted: 28 Desember 2024

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjabarkan dan menganalisis Penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) pada materi operasi hitung pecahan di SD kelas V. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian studi literatur (literature review) dengan model review yang dipilih adalah narrative review. Penelitian ini dilakukan melalui tahap pengumpulan data sumber kepustakaan yaitu dengan menganalisis jurnal terbitan. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Game Based Learning* (GBL) pada pembelajaran matematika terutama pada materi pecahan dapat berpengaruh positif terhadap suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik sehingga peserta didik dapat menciptakan pengalaman belajar yang berbeda dari model pembelajaran lainnya. Pembelajaran matematika dengan menggunakan model *game based learning* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif karena model pembelajaran ini menuntut siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sebagai pemain game. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan sumber data yang digunakan berupa data sekunder yang diperoleh dari beberapa jurnal terbitan lima tahun terakhir, artikel dan penelitian terdahulu yang telah dianalisis oleh penulis terkait masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini.

**Kata kunci:** Matematika, *Game Based Learning*, Operasi Hitung Pecahan, Siswa Sekolah Dasar

### Abstract

*The purpose of this study is to describe and analyze the use of the Game Based Learning (GBL) learning model on fractional arithmetic operations in grade V elementary school. This study uses a literature review research type with the selected review model being a narrative review. This study was conducted through the stage of collecting library source data, namely by analyzing published journals. From the results of the study, it can be concluded that the use of the Game Based Learning (GBL) model in mathematics learning, especially on fractional material, can have a positive effect on a pleasant learning atmosphere for students so that students can create a different learning experience from other learning models. Mathematics learning using the game-based learning model can create an interactive learning atmosphere because this learning model requires students to actively participate in the learning process as game players. The method used is qualitative, with data sources used in the form of secondary data obtained from several journals published in the last five years, articles, and previous research that have been analyzed by the author related to the problems to be studied in this study.*

**Keywords:** *Mathematic, Games Based Learning, Fraction Calculation Operation, Primary School Students*

**Publisher:** Sumule Indonesia Publishing  
**Licensed:** This work is licensed under a [Creative Common Attribution Sharealike 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

 CC BY-SA 4.0

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik dalam suatu lingkungan belajar yang tujuannya adalah untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan dirinya menjadi lebih baik lagi, baik dari sisi kognitifnya, afektifnya, maupun keterampilannya melalui kegiatan yang terstruktur. Di Indonesia terdapat beberapa jenis pendidikan, salah satunya adalah pendidikan formal yang dapat ditempuh pada jenjang TK/RA, SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, hingga Perguruan Tinggi. Di setiap jenjang tersebut pasti terdapat beberapa masalah yang akan dihadapi oleh peserta didik terutama menghadapi pelajaran yang kurang disukai sehingga akan menimbulkan dampak negatif pada performa akademik dan perkembangan pribadinya. Seperti minat atau motivasi yang rendah terhadap pembelajaran hal tersebut akan berdampak pada hasil belajar peserta didik seperti yang dikatakan oleh memiliki siswa-siswa dengan minat dan motivasi belajar yang tinggi tentu menjadi harapan para guru.

Selain akan membuat para guru lebih mudah dalam membimbing para siswa belajar di sekolah, pencapaian hasil belajar yang maksimal pun tentu akan lebih mudah karena para siswa memiliki inisiatif dan dorongan dari dalam diri untuk pencapaian yang maksimal tersebut (Ricardo & Meilani, 2017). Berdasarkan pengalaman, matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang disukai oleh beberapa peserta didik, masih ada saja peserta didik yang mengalami hambatan serta masalah dalam belajar matematika. Dan hal ini menjadi salah satu penyebab kurangnya minat peserta didik untuk mengetahui lebih dalam terkait pelajaran itu (Nurjaya et al., 2023), padahal matematika sangatlah berguna dalam kehidupan sehari-hari.

Matematika adalah disiplin ilmu yang bersifat universal. Matematika disebut juga sebagai ratu, karena matematika merupakan ilmu yang mandiri yang dapat tumbuh dan berkembang untuk ilmunya sendiri tanpa bantuan ilmu lain. Oleh karena itu, matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib ada di setiap jenjang terutama di sekolah dasar, untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta meningkatkan kemampuan bekerja sama. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh (Dyahsih Alin Sholihah, 2015). Matematika memiliki peranan penting bagi kehidupan manusia, bahkan saking pentingnya manusia tidak bisa lepas dari matematika di kegiatan sehari-harinya. Akan tetapi, dengan peranannya yang begitu penting banyak orang yang menganggap bahwa matematika adalah ilmu yang memuat rumus-rumus sehingga sukar untuk dipahami dan akan berpengaruh pada hasil belajarnya.

Untuk beberapa faktor matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang kurang disukai oleh siswa. Banyak siswa yang tidak memahami materi pelajaran yang disebabkan oleh metode pembelajaran maupun keterbatasan media yang digunakan guru kurang efektif dalam melakukan pembelajaran di kelas, sehingga matematika menjadi mata pelajaran yang dianggap sulit bahkan dianggap paling menakutkan oleh siswa. Banyak siswa yang mengalami kesulitan belajar khususnya dalam pembelajaran matematika di sekolah (Zuliani & Puspita

Rini, 2021). Hal tersebut yang menyebabkan banyak peserta didik kurang minat dengan mata pelajaran matematika.

Banyak hal yang menyebabkan mata pelajaran matematika kurang di minati dan salah satu faktor penyebabnya adalah model pembelajaran yang dipakai kurang sesuai dengan materi yang diajarkan dan berdampak pada proses pembelajaran akan monoton dan peserta didik akan cepat merasa bosan, maka dari itu diperlukannya inovasi dari model pembelajaran matematika. Salah satu pendekatan inovatif yang telah menjadi perhatian dalam dunia pendidikan adalah penggunaan model *Game Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran matematika di SD. Model *game based learning* yaitu model pembelajaran yang didalamnya memiliki unsur permainan sehingga permainan akan menghadirkan pengalaman dalam proses pembelajaran agar lebih melekat (Rahmaniati, 2024). Model GBL mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran, menciptakan pengalaman belajar yang berbeda dari metode konvensional (Paulina dkk., 2023).

Penggunaan model ini akan sangat berdampak pada proses pembelajaran matematika di sd, dikarenakan adanya *game*, sesuai dengan sintak GBL yaitu, 1) memilih permainan yang sesuai dengan topik 2) menjelaskan konsep 3) menjelaskan aturan 4) melakukan permainan dan terakhir melakukan refleksi. Pendidikan ini diharapkan mampu menumbuhkan semangat belajar siswa yang menyenangkan, interaktif, dan menarik dengan memberikan soal-soal kompetensi seperti diskusi, tanya jawab, pilihan ganda, dan sebagainya. Salah satu dari sekian banyak manfaat pemanfaatan teknologi untuk membuat media pembelajaran adalah membuat pembelajaran menjadi lebih kreatif dan interaktif (Anggraini et al., 2021). Berdasarkan uraian permasalahan-permasalahan tersebut, maka peneliti ingin menganalisis hasil penelitian yang relevan dari berbagai sumber dengan tujuan untuk menganalisis Penggunaan Model Pembelajaran *Game Based Learning* pada materi operasi hitung pecahan di sd kelas V.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian studi literatur (*literature review*) dengan model review yang dipilih adalah *narrative review*. *Literatur review* adalah sebuah survey artikel ilmiah yang berasal dari buku, jurnal dan sumber lain yang relevan dengan suatu hal tertentu yang mencakup masalah, bidang penelitian, ataupun teori disertai deskripsi, ringkasan, serta kritis evaluasi karya-karya yang bertujuan untuk memberikan gambaran umum tentang sumber yang dijadikan acuan pada penelitian (Rizkia, dkk 2023: 39). Studi yang dilakukan pada model *narrative review* yaitu membandingkan data dari beberapa jurnal yang telah dianalisis serta dirangkum berdasarkan pengalaman penulis, teori dan model yang ada.

Metode penelitian yang digunakan berupa metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif yaitu pengumpulan data pada suatu latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowball* (Anggito & Setiawan, 2018). dengan

sumber data yang digunakan berupa data sekunder yang diperoleh dari beberapa jurnal terbitan, artikel dan penelitian terdahulu yang telah dianalisis oleh penulis terkait masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini. Peneliti menggunakan metode deskriptif analitis dengan mengumpulkan, mengidentifikasi, menyusun dan menganalisis berbagai data yang ditemukan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian yang relevan disertakan dalam meta analisis sepuluh artikel yang diterbitkan dari tahun 2022-2024 tentang penerapan model *Game Based learning* (GBL) adalah sebagai berikut:

1. Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Model *Game Based Learning*.
2. Pengaruh Model *Game Based Learning* Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan
3. Implementasi *Game Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar.
4. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa.
5. Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* dengan Quiz Game Baambloze terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematik Siswa SMP.
6. Penerapan *Game Based Learning* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Bilangan Bulat Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 4 Karangasem Tahun Pelajaran 2021/2022.
7. Penerapan Model Pembelajaran Digital *Game Based Learning* (DGBL) Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V.
8. Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Model *Game Based Learning*.
9. Penerapan Media Pembelajaran Puzzle Menggunakan *Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Konsep “Penjumlahan Bersusun” Kelas IISDN Mayangan IV
10. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran PBL Berbasis *Game Based Learning* Muatan Matematika Kelas IV di SDN Kandangan II Surabaya

Berdasarkan data hasil penelitian terdahulu yang relevan, maka peneliti menelaah kembali hasil penelitian sebelumnya yang ada kemudian menganalisis hasil penelitian tersebut untuk mengetahui hasil akhir dari setiap penelitian. Selanjutnya data dianalisis secara deskriptif kualitatif. Berikut adalah hasil analisis yang disajikan dari 10 hasil penelitian terdahulu.

**Tabel 1.** Tabel Analisis Jurnal Model *Game Based Learning* (GBL) pada Pembelajaran

No	Topik Penelitian	Peneliti	Hasil Penelitian	Tahun
1	Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Model <i>Game Based Learning</i>  (Fatimah et al., 2024)	Oryza Lisativani Fatimah, Abdul Halim Fathani, dan Waekhodyoh Awae	Hasil uji hipotesis yang dihasilkan menunjukkan tingkat signifikansi sebesar 0,000 dengan taraf signifikansi 0.05 yang artinya $H_0$ diterima dan $H_0$ ditolak. Selain itu, data hasil wawancara menunjukkan bahwa preferensi dan minat siswa terhadap materi aljabar dengan Model <i>Game-Based Learning</i> (GBL) semakin meningkat. Sehingga implementasi model <i>Game-Based Learning</i> (GBL) berhasil dan tepat terhadap siswa kelas X di sekolah Eakkapapsasanawich, Krabi, Thailand.	2024
2	Pengaruh Model <i>Game Based Learning</i> Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhammdiyah 01 Medan  (Siregar & Sitepu, 2023)	Pebri Dayani Siregar dan Melyani Sari Sitepu	Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan uji t (independent sample t-test) diperoleh nilai sig. (2-tailed) bernilai $0,000 < 0,05$ . Maka dikatakan dari data output tersebut menunjukkan bahwa, $H_0$ ditolak yang artinya $H_a$ diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model <i>Game Based Learning</i> (variabel bebas) terhadap aktivitas belajar siswa (variabel terikat) di kelas V SD	2023

Muhammadiyah 01 medan			
3	Implementasi <i>Game Based Learning</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar (Ulfa et al., 2022)	Efrika Marsya Ulfa, Lu'ailik Nafisa Nuri, Adinda Febi Puspita Sari, Fadhiatul Baryroh, Zainur Rosyid Ridlo, dan Sri Wahyuni	Hasil implementasi <i>Game Based Learning</i> pada kemampuan numerasi menunjukkan hasil siklus I PTK sebesar 53% dan siklus II Penelitian Tindakan Kelas sebesar 89%. Sedangkan pada kemampuan literasi menunjukkan hasil siklus I sebesar 51% dan siklus II sebesar 68%. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi <i>Game based learning</i> mampu meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa di SD Islam Nurul Muttaqin kota Malang.
4	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> (GBL) terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa (Medila et al., 2023)	Siska Medila, Mulia Suryani, dan Hamdunah	Hasil analisis data menggunakan aplikasi SPSS 25 dengan tarat nyata $\alpha = 0,05$ yang artinya hipotesis diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran <i>Game Based Learning</i> (GBL) terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas XI AKL SMKN 1 Kinali.
5	Penerapan Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> dengan Quiz Game Baambloze terhadap	Rio Tri Hartanto, Hamidah, dan Jaka Wijaya Kusuma	Berdasarkan hasil pengujian homogenitas data kelas eksperimen $F_{hitung} < F_{tabel} = 1,73 > 2,96$ data dikatakan homogen.

	Kemampuan Berpikir Kritis Matematik Siswa SMP				Sedangkan dari pengujian hipotesis dan kriteria T hitung $> T$ tabel = 3,289 $>$ 2,000 berarti H1 terima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran <i>game based learning</i> dengan <i>quiz game baambloze</i> berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis matematik siswa SMPN 10 Kota Serang.
	(Hartanto & Kusuma, 2024)				
6	Penerapan Game Based Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Bilangan Bulat Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 4 Karangasem Tahun Pelajaran 2021/2022	Ni Nyoman Wahyu Meitriani,, I Wayan Dwija, I Putu Suardika Putra			Penerapan model <i>game based learning</i> dapat meningkatkan pemahaman konsep operasi hitung bilangan bulat siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 4 Karangasem tahun pelajaran 2021/2022, yaitu pada pre-test nilai rata-rata kelas 30,95, daya serap 30,95% dengan tidak ada siswa yang tuntas. Siklus I nilai rata-rata mengalami kenaikan menjadi 65,71 dengan daya serap 65,71% dan ketuntasan belajar mencapai 47,62%. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan nilai rata-rata kelas 83,81, dengan daya serap 83,81% dan ketuntasan belajar mencapai 100%.
	(Meitriani et al., 2023)				
7	Penerapan Model Pembelajaran Digital Game Based	Rerika Putri,	Landaini Hery		Hasil belajar siswa dan aktivitas siswa saat proses penerapan model
					2024

	Learning (DGBL) Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V (Rerika Landaini Putri et al., 2024)	Setiyawan dan Hery Setiyawan	pembelajaran <i>Digital Game Based Learning</i> (DGBL) ini, maka dapat dikatakan bahwa penerapan model pembelajaran <i>Digital Game Based Learning</i> (DGBL) pada mata Pelajaran matematika terhadap siswa kelas V sekolah dasar (SD) berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa. Penerapan model pembelajarn <i>Digital Game Based Learning</i> (DGBL) ini membuat siswa merasa senang dan tidak bosan saat proses pembelajaran berlangsung sehingga siswa dapat lebih memahami materi yang telah diajarkan
8	Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Model <i>Game Based Learning</i> (Fatimah et al., 2024)	Oryza Lisativani, Fatimah, Abdul Halim Fathani, Waekhodiyoh Awae	Model problembased learning berbantuan <i>game based learning</i> dapat meningkatkan keterampilan numerasi dan literasi peserta didik. Hal ini di buktikan dengan analisis data pada rata-rata nilai di setiap siklusnya. Keterampilan numerasi siklus I mendapat hasil rata-rata 75, pada siklus II 80, dan pada siklus III memiliki hasil 83. Dengan adanya hasil di sebut dapat di simpulkan keterampilan numerasi dengan pengimplementasian PBL



---

				<p>berbantuan GBL meningkat. Nilai rata-rata keterampilan literasi pada siklus I sebesar 76, pada siklus II sebesar 81, dan pada siklus III sebesar 84. engimplementasian PBL berbantuan GBL dapat meningkatkan keterampilan literasi. Dengan adanya data tersebut maka dapat tarik Kesimpulan bawasanya keterampilan literasi dan merasi melalui model <i>problem based learning</i> berbantuan game based learning dapat meningkatSiswa Sekolah Dasar</p>
9	<p>Penerapan Media Pembelajaran Puzzle Menggunakan Game Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Konsep “Penjumlahan Bersusun” Kelas IISDN Mayangan IV (Sanjoyo et al., 2024)</p>	<p>Tri Bagoes Pranoto Sanjoyo, Ribus Prastiwi Sriwijayanti, Ani Anjarwati</p>	<p>Hasil penelitian dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh dalam penerapan media puzzle menggunakan <i>game based learning</i> terhadap pemahaman belajar siswa kelas IV SD Negeri Mayangan 4. Dampak tersebut ditunjukkan dengan adanya perbedaan perolehan nilai dari siklus 1 dan siklus 2. Rata-rata nilai posttest untuk Siklus 1 adalah 72,61 dan untuk siklus 2 adalah 83,32. Menurut Daftar pemahaman Belajar Siswa per Siklus dengan nilai rata-rata 80 maka terdapat pengaruh yang cukup besar</p>	2024

---

---

				dengan penerapan media puzzle menggunakan <i>game based learning</i> untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada konsep “penjumlahan bersusun” kelas II SDN mayangan IV.
10	Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran PBL Berbasis <i>Game Based Learning</i> Muatan Matematika Kelas IV di SDN Kandangan II Surabaya  (Rahmadani et al., 2024)	Salsabila Rizqi Julianto, Nur Fitriyyah, Himatin Hima Arip Priyanto, Fitri Hidayanti	Anisya Rahmadani, Lailatul Edriyani Sa'idah, Kurniawan Fitri	Model pembelajaran PBL berbasis <i>Games Based Learning</i> dapat meningkatkan hasil belajar dan dapat memenuhi target pencapaian KKM pada pembelajaran matematika pada siswa kelas IV. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan ketuntasan hasil belajar peserta didik yang telah mencapai target pencapaian KKM, pada hasil dari Siklus II dengan rincian; Siklus I siswa yang tuntas sebanyak 19 orang peserta didik dengan presentase ketuntasan baru 70% kemudian pada Siklus II peserta didik yang tuntas sebanyak 26 anak dengan presentase ketuntasan sudah melampaui batas pencapaian secara klasikal yaitu 96%.

---

## PEMBAHASAN

Berdasarkan tabel 1 di atas, disajikan perbandingan dari berbagai artikel terdahulu yang membahas secara garis besar dengan penelitian yang sama dalam menganalisis penggunaan Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap hasil belajar, didapatkan

dalam tabel perbandingan tersebut bahwa dalam beberapa metode yang dilakukan oleh peneliti terdahulu yang telah meneliti dengan topik yang sama didapatkan bahwa penggunaan Model Pembelajaran *Game Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam beberapa artikel perbandingan tersebut menggunakan beberapa siklus yang dibuktikan dengan meningkatnya hasil yang diberikan peserta didik saat setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning*. Hasil dalam perbandingan dari beberapa penelitian terdahulu bahwa penggunaan Model Pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan akan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan model pembelajaran yang tepat yang digunakan dalam sistem belajar dikelas akan mengoptimalkan dan memaksimalkan keberhasilan pembelajaran dikelas serta membangkitkan minat belajar siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang baik (Kaban dkk, 2023).

Peneliti menganalisis jika peningkatan hasil belajar peserta didik dari beberapa factor yang memengaruhi keberhasilan belajar dan juga penggunaan Model Pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* yang dipilih peneliti untuk melakukan penelitian ini. Banyak sekali hal-hal yang dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik diantaranya keadaannya didalam kelas, lalu factor lingkungan dan juga bagaimana cara mengajar pendidik, karena Karena keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh banyak faktor antara lain, Faktor internal, ialah faktor yang timbul dari dalam diri anak itu sendiri, seperti kesehatan, mental, tingkat kecerdasan, minat dan sebagainya (Zaki Al Fuad & Zuraini, 2016).

Dalam pembelajaran perlunya penyesuaian model, metode dan banyak hal untuk disesuaikan dengan kondisi peserta didik dikarenakan hal tersebut akan sangat berdampak kepada proses pembelajaran dan juga hasilnya. Diakibatkan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model, metode, media atau hal yang berhubungan dengan perencanaan pembelajaran akan sangat berdampak pada minat dan motivasi peserta didik terhadap pembelajaran sehingga mereka merasa bahwa pembelajaran Matematika tidak selamanya monoton hanya dengan model pembelajaran konvensional.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis yang telah kami lakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *game-based learning* pada pembelajaran matematika terutama pada materi pecahan dapat berpengaruh positif terhadap suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik sehingga peserta didik dapat menciptakan pengalaman belajar yang berbeda dari model pembelajaran lainnya. Pembelajaran matematika dengan menggunakan model *game-based learning* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif karena model pembelajaran ini menuntut siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sebagai pemain *game*. Selain itu pembelajaran matematika dengan menggunakan model dilakukan lebih kontekstual, bermakna, menyenangkan, dan dapat memotivasi belajar siswa. Pembelajaran matematika yang sifatnya berupa konsep – konsep

abstrak dan sulit dimengerti membutuhkan model pembelajaran yang interaktif serta menyenangkan sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik tidak jenuh, tegang, atau bahkan takut. Penerapan model *game based learning* dalam pembelajaran matematika khususnya, juga akan melatih keterampilan – keterampilan yang dibutuhkan pada abad 21 sekarang karena pada proses pembelajarannya peserta didik dituntut untuk melakukan banyak hal termasuk memecahkan permasalahan, bekerjasama dengan teman, berpikir kritis, dan juga menjalin komunikasi baik dengan teman ataupun lawan dalam bermain. (Winatha & Setiawan, 2020)

## **SARAN**

Berdasarkan hasil analisis penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) pada pembelajaran matematika di SD saran yang dapat kami berikan adalah:

### **1. Bagi Peserta Didik**

Peserta didik dapat mempraktekkan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) pada pembelajaran matematika. Peserta didik harus aktif dan memperhatikan pembelajaran, sehingga dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Kemampuan matematika perlu diasah lebih dalam lagi sehingga dapat mempermudah pada saat pembelajaran di kelas berlangsung.

### **2. Bagi Guru**

Guru perlu menciptakan pembelajaran yang efektif dan juga menyenangkan sehingga membuat peserta didik aktif dan antusias saat mengikuti pembelajaran, serta membantu peserta didik agar dapat memahami materi pembelajaran terutama pelajaran matematika yang banyak orang menganggapnya sebagai pelajaran yang sulit, menegangkan, dan menakutkan. Dalam membelajarkan pelajaran matematika hendaknya guru mengajarkan dengan menggunakan model, strategi, metode, media, dan teknik pembelajaran yang baik sehingga peserta didik dapat belajar dengan semangot yang pada akhirnya membuahkan hasil yang baik.

### **3. Bagi Sekolah**

Sekolah hendaknya melengkapi fasilitas, sarana dan prasarana yang dibutuhkan guru dan peserta didik sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

### **4. Bagi Peneliti Lain**

Alangkah lebih baiknya peneliti lain mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai rendahnya pemahaman peserta didik pada pembelajaran matematika dengan menggunakan model-model pembelajaran yang lebih inovatif.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing, Bapak Patra Aghtiar Rakhman yang telah memberikan banyak arahan dan masukan dalam penyusunan jurnal ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih pada keluarga yang selalu memberikan dukungan dan motivasi dalam proses penyusunan jurnal ini. Terima kasih pada pihak penerbit jurnal, yang telah memberikan kesempatan bagi kami untuk mempublikasikan hasil penelitian kami. Terima kasih pada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam proses penulisan jurnal ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. CV Jejak.
- Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11), 1885–1896. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i11.356>
- Fatimah, O. L., Abdul Halim Fathani, & Awae, W. (2024). Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Game-Based Learning. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 73–83. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1240>
- Hartanto, R. T., & Kusuma, J. W. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning dengan Quiz Game Baambloze terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematik Siswa SMP. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 337–346.
- Kaban, R. H., Anzelina, D., Reflina Sinaga, & Silaban, P. J. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Di Sekolah Dasar. *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 29–38. <https://doi.org/10.47178/elementary.v6i1.2056>
- Medila, S., Suryani, M., & Hamdunah. (2023). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL) terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 29458–29466. <https://doi.org/10.62017/jpmi>
- Meitriani, N. N. W., Dwija, I. W., & Suardika Putra, I. P. (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. *Lampuhyang*, 14(1), 180–194. <https://doi.org/10.47730/jurnallampuhyang.v14i1.338>
- Nurjaya, Rahayu, N., & Sari, R. (2023). Deskripsi minat peserta didik dalam belajar matematika melalui permainan. *Al-Azkiya; Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD*, 8(1), h,72. <https://doi.org/10.32505/azkiya.v8i1.6511>
- Paulina, C., Rokmanah, S., Syachruroji, A., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Model Game Based Learning dalam Pembelajaran Matematika di SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 31348–31354.
- Rahmadani, S. A. R., Julianto, Fitriyyah, N. L., Sa'idah, E. H., Priyanto, H. K. A., & Hidayanti, F.

- (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran PBL Berbasis Game Based Learning Muatan Matematika Kelas IV di SDN Kandangan II Surabaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(September).
- Rahmaniati, R. (2024). *Model-model Pembelajaran Inovatif* (Bultani & M. Faturrahman (eds.)). Uwais Inspirasi Indonesia.
- Rerika Landaini Putri, Angel Maria V. K, & Hery Setiyawan. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Digital Game Based Learning (DGBL) Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V. *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 118–128. <https://doi.org/10.59024/atmosfer.v2i3.889>
- Ricardo, & Meilani, R. I. (2017). Dampak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa (The Impacts Of Students' Learning Interest And Motivation On Their Learning Outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 188–201. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/8108>
- Rizkia, D. (n.d.). *Metodeologi Penelitian Bisnis* (M. A. Wardana (ed.)). Intelektual Manifes Media.
- Sanjoyo, T. B. P., Sriwijayanti, R. P., & Anjarwati, A. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Puzzle Menggunakan Game Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Konsep “ Penjumlahan Bersusun ” Kelas I I SDN Mayangan IV. *Journal Of Social Science Research*, 4(2), 5978–5993.
- Siregar, P. D., & Sitepu, M. S. (2023). Pengaruh Model Game Based Learning Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhammdiyah 01 Medan. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(1), 1–19.
- Ulfa, E. M., Nuri, L. N., Sari, A. F. P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9344–9355. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3742>
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>
- Zaki Al Fuad, & Zuraini. (2016). Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas 1 SDN Kute Padang. *Jurnal Tunas Bangsa*, 3(2), 54. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/625>
- Zuliani, R., & Puspita Rini, C. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V Sdn Karawaci 11. *NUSANTARA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(3), 478–488. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>