

**PENERAPAN METODE *GAME BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS V SD NEGERI 69 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan oleh:

**Nuzulia Putri
210209024**

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2025 M/1447 H**

LEMBAR PENGESAHAN

**PENERAPAN METODE *GAME BASED LEARNING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA
DIDIK PADA PELAJARAN MATEMATIKA
SD NEGERI 69 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Telah Disetujui dan Diajukan Pada Sidang Munaqasyah Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Bidang Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh

NUZULIA PUTRI
NIM: 210209024

Mahasiswi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

جامعة الرانيري
Disetujui oleh :

AR - RANIRY

Pembimbing

Ketua Prodi


Dr. Darmiah, S.Ag., M.A
NIP. 19730562007102001


Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag.
NIP. 197906172003122002

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS ILMILAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nuzulia Putri

Nim : 210209024

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Penerapan Metode *Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Negeri 69 Banda Aceh

Dengan ini menyatakan Bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasikan data;
5. Dan mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan kebijakan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 24 Juli 2025

Yang menyatakan,



Nuzulia Putri

NIM.210209024

**PENERAPAN METODE *GAME BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS V SD NEGERI 69 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Telah Diuji dan Dipertahankan di Depan Tim Penguji Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal: Selasa, 20 Agustus 2025 M
26 Safar 1447 H

Tim Penguji Munaqasyah Skripsi

Ketua,


Dr. Darmiah, S.Ag., M.A.
NIP. 19730562007102001

Penguji I,


Dr. Herawati, M.Pd.
NIP. 198204042015032005

Penguji II,


Nida Jarmila, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 198402232011012009

Penguji III,


Zikra Hayati, S. Pd. I., M.Pd
NIP. 198410012015032005

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Ar-Raniry Banda Aceh


Prof. Saifuddin, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.
NIP. 197301021997031003



ABSTRAK

Nama : Nuzulia Putri
NIM : 210209024
Fakultas/ Prodi: Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Penerapan Metode *Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pembelajaran Matematika Kelas V SD Negeri 69 Banda Aceh
Pembimbing : Darmiah M.A.
Kata Kunci : *Game Based Learning*, hasil belajar, matematika, bilangan cacah, SD Negeri 69 Banda Aceh.

Berdasarkan observasi peneliti di kelas V SD Negeri 69 Banda Aceh, saat proses pembelajaran matematika pada materi bilangan cacah, terlihat bahwa rendahnya partisipasi peserta didik dalam pembelajaran, serta masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal- soal yang berkaitan dengan materi yang telah diajarkan. Kondisi ini berdampak langsung pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Untuk mengatasi masalah ini, diterapkan metode pembelajaran *Game Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar. Rumusan masalah dalam penelitian ini: 1) Bagaimana aktivitas guru 2) Bagaimana aktivitas peserta didik dan 3) Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik dalam penerapan metode *Game Based Learning* pada mata pelajaran Matematika SD Negeri 69 Banda Aceh? Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data menggunakan 1) Observasi aktivitas guru 2) Observasi aktivitas peserta didik dan 3) Tes hasil belajar, dengan analisis data melalui perhitungan persentase berdasarkan kriteria keberhasilan yang telah ditentukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Aktivitas guru meningkat dari 69,8% pada siklus I menjadi 89,5% pada siklus II. 2) Aktivitas peserta didik juga meningkat dari 77,4% menjadi 96,4% pada siklus II. 3) Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari 53,33% (16 yang tuntas dari 30 peserta didik) pada siklus I menjadi 86,67% (26 yang tuntas dari 30 peserta didik) pada siklus II, dimana telah tercapai ketuntasan klasikal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Game Based Learning* berhasil dalam meningkatkan aktivitas guru, aktivitas peserta didik, serta hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 69 Banda Aceh.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul ***“Penerapan Metode Game Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pembelajaran Matematika Kelas V SD Negeri 69 Banda Aceh”***, Shalawat serta salam kepangkuan Nabi Besar Muhammad SAW, keluarga serta sahabat beliau yang telah berjuang menegakkan Islam dengan mengorbankan seluruh hidup dan hartanya untuk membina umat manusia kejalan yang benar. Penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bimbingan, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, atas dukungan administrasi selama pengurusan skripsi.
2. Ibu Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Ibu Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, beserta seluruh stafnya, atas bantuan selama proses akademik serta dukungan dan bimbingan kepada penulis. - R A N I R Y
3. Ibu Dr. Darmiah, S.Ag., M.A. Selaku Penasehat Akademik sekaligus Dosen Pembimbing, yang penuh kesabaran dalam membimbing, memberikan arahan, masukan dan ilmu sehingga skripsi ini selesai.
4. Ibu Nida Jarmita, S.Pd.I., M.Pd. yang telah bersedia dan meluangkan waktunya untuk menjadi validator serta memberi masukan dalam menyusun instrumen penelitian yang telah peneliti gunakan.
5. Seluruh Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan.

6. Seluruh Staf Perpustakaan UIN Ar-Raniry, Perpustakaan Wilayah, Ruang Baca Prodi PGMI, yang telah membantu penulis dalam memperoleh referensi.
7. Ibu Fauziah, S.Si., M.Pd. selaku Kepala Sekolah SD Negeri 69 Banda Aceh, dan Ibu Putri Yolanda Utari, S.Pd., Gr. selaku wali kelas atas izin dan bantuan dalam pengumpulan data penelitian.
8. Seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 69 Banda Aceh yang turut berpartisipasi dalam penelitian ini.
9. Durratul, Zahratul, Syifa'un dan Unshi yang telah bersedia menjadi pengamat ketika proses pelaksanaan penelitian.
10. Durratul Hikmah, terimakasih telah menemani peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini, serta memberikan dukungan, motivasi dan semangat di setiap perjuangan ini. Juga kepada Zahratul Jannah, yang menjadi sahabat dari awal memasuki perkuliahan, serta teman-teman seperjuangan.
11. Teristimewa penulis mengucapkan terima kasih tiada habisnya kepada kedua orang tua tercinta, yang selalu mendoakan memberikan cinta kasih sayang, semangat, dan dukungan baik berupa materi maupun non materi kepada penulis dalam menempuh Pendidikan hingga dapat menyelesaikan Pendidikan ini. Terima kasih juga kepada abang dan adik-adik tersayang seluruh keluarga besar yang memberikan semangat, nasihat, motivasi dan dukungannya. Penulis menyadari banyak kesalahan dan kekhilafan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat dan menjadi salah satu sumber pengetahuan bagi para pembaca.

Banda Aceh, 11 Agustus 2025
Penulis

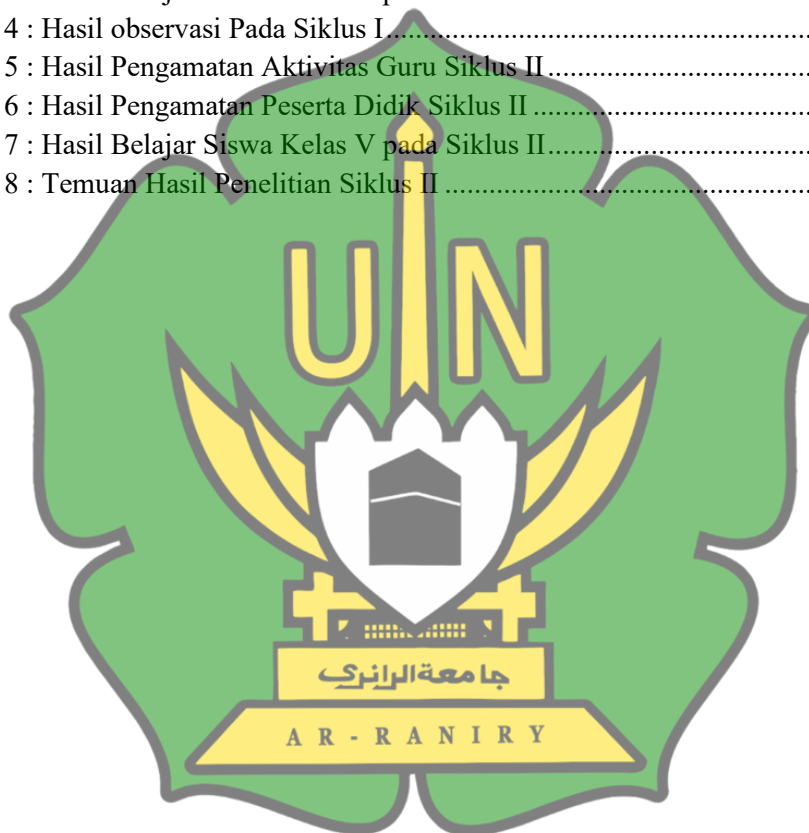
Nuzulia Putri

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Definisi Operasional.....	8
F. Penelitian Relevan	9
 BAB II LANDASAN TEORI.....	 12
A. Metode <i>Game Based Learning</i> Dalam Pembelajaran Matematika	12
B. Karakteristik <i>Game Based Learning</i>	14
C. Pembelajaran Matematika.....	18
D. Hasil Belajar	23
 BAB III METODE PENELITIAN.....	 28
A. Jenis Penelitian	28
B. Subjek Penelitian.....	31
D. Instrumen Penelitian	32
E. Teknik Pengumpulan Data.....	33
F. Teknik Analisis Data.....	34
G. Indikator Keberhasilan.....	37
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	 39
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	39
B. Deskripsi Hasil Penelitian	39
C. Pembahasan.....	63
 BAB V PENUTUP	 70
A. Kesimpulan	70
B. Saran.....	70
 DAFTAR PUSTAKA.....	 72
LAMPIRAN-LAMPIRAN	76
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	137

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 : Kriteria Penilaian Aktivitas Guru	35
Tabel 3. 2 : Kategori Kriteria Hasil Pengamatan aktivitas Peserta Didik	36
Tabel 3. 3 : Kriteria KKTP Individu Untuk Mata Pelajaran Matematika.	37
Tabel 3. 4 : Kriteria Ketuntasan Klasikal Matematika.....	37
Tabel 4. 1 : Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I	42
Tabel 4. 2 : Hasil Pengamatan Peserta Didik Siklus I.....	45
Tabel 4. 3 : Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Siklus I	48
Tabel 4. 4 : Hasil observasi Pada Siklus I.....	50
Tabel 4. 5 : Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II.....	55
Tabel 4. 6 : Hasil Pengamatan Peserta Didik Siklus II	58
Tabel 4. 7 : Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Siklus II.....	60
Tabel 4. 8 : Temuan Hasil Penelitian Siklus II	62



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Siklus PTK	30
Gambar 4. 1 Diagram Aktivitas Guru	64
Gambar 4. 2 Diagram Aktivitas Peserta didik	65
Gambar 4. 3 Diagram Hasil Belajar Peserta Didik	66



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Keputusan Pembimbing	76
Lampiran 2 : Surat Izin Melakukan Penelitian dari Dekan	77
Lampiran 3 : Surat Rekomendasi Melakukan Penelitian	78
Lampiran 4 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	79
Lampiran 5 : Surat Keterangan Lulus Plagiasi	80
Lampiran 6 : Lembar Validasi Instrumen Siklus I	81
Lampiran 7 : Modul Ajar Siklus I	85
Lampiran 8 : LKPD Siklus I	98
Lampiran 9 : Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I	102
Lampiran 10 : Hasil Rekap Aktivitas Peserta Didik pada Siklus I	105
Lampiran 11 : Lembar Validasi Instrumen Siklus II	106
Lampiran 12 : Modul Ajar Siklus II	110
Lampiran 13 : LKPD Siklus II	124
Lampiran 14 : Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II	126
Lampiran 15 : Hasil Rekap Aktivitas Peserta Didik pada Siklus II	129
Lampiran 16 : Hasil Evaluasi	130
Lampiran 17 : Hasil LKPD	131
Lampiran 18 : Dokumentasi Penelitian	133



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses belajar yang berlangsung terus-menerus untuk memperoleh pengetahuan yang senantiasa berkembang. Dalam kegiatan pembelajaran, terjadi interaksi antara guru, peserta didik, dan berbagai sumber pembelajaran di dalam suatu lingkungan pendidikan. Agar pembelajaran berjalan efektif, prosesnya perlu dirancang, dilaksanakan, serta dievaluasi secara terstruktur. Oleh sebab itu, pembelajaran harus dibuat menarik, menantang, serta mampu menumbuhkan partisipasi aktif siswa. Selain itu, pembelajar juga perlu menyesuaikan dengan karakteristik masing-masing peserta didik, karena setiap individu memiliki kemampuan serta kebutuhan yang berbeda-beda.

Pembelajaran merupakan bagian penting dalam perkembangan peserta didik. Pembelajaran tidak hanya sebatas memahami materi yang diajarkan di kelas, tetapi juga melibatkan pembentukan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pengembangan keterampilan sosial serta emosional. Setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang unik, dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti latar belakang keluarga, minat, motivasi, dan kondisi psikologis. Oleh karena itu, Metode pembelajaran yang fleksibel dan adaptif sangat penting untuk memaksimalkan potensi individu peserta didik.¹

Hal ini berlaku dalam pembelajaran matematika yang memiliki peran penting dalam melatih kemampuan berpikir logis, analitis, kritis, dan sistematis². Matematika tidak hanya menekankan pada penguasaan konsep dan keterampilan berhitung, tetapi juga membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan memecahkan masalah serta mengaitkan konsep dengan kehidupan sehari-hari³. Namun, dalam praktiknya masih

¹ Republik Indonesia, *Undang-Undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia, 2003, Bab 1, Pasal 1.

² Suryadi, Didi. *Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis*. Bandung: UPI Press, 2019, hlm. 45.

³ Ruseffendi, E.T. *Pengantar kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA*. Bandung: Tarsito, 2010, hlm. 62.

banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika. Hal tersebut berdampak pada rendahnya hasil pembelajaran, baik dari segi pemahaman konsep, keterampilan menyelesaikan soal, maupun kemampuan mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks nyata⁴.

Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar, keterlibatan aktif, serta pemahaman siswa terhadap materi matematika. Jika pembelajaran disusun secara kreatif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, maka hasil pembelajaran matematika dapat meningkat secara signifikan. Peningkatan hasil pembelajaran ini tidak hanya tercermin pada pencapaian akademik, tetapi juga pada kemampuan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, serta sikap positif siswa terhadap matematika.

Secara umum, hasil belajar dapat diartikan sebagai kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar berfungsi sebagai indikator untuk mengetahui tingkat pemahaman serta penguasaan peserta didik terhadap materi maupun keterampilan yang dipelajari. Meskipun demikian, masih terdapat banyak peserta didik yang mengalami hambatan dalam mencapai hasil belajar yang maksimal, terutama pada mata pelajaran matematika.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru sebagai pendidik dituntut lebih teliti dalam merancang proses pembelajaran. Perencanaan ini mencakup berbagai komponen penting, antara lain tujuan pembelajaran, pemilihan media, metode, model, strategi, pendekatan, evaluasi, serta bahan ajar yang relevan guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Kemampuan mengajar menjadi faktor utama yang harus dimiliki seorang guru, karena profesionalisme seorang pendidik tercermin dari keterampilan khusus dalam bidang pendidikan serta kesanggupannya menjalankan tugas dan tanggung jawab secara optimal.

⁴ Zuliani. "Penggunaan Metode Realistik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika." *Jurnal Edukasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 4, No. 2 (2018): 123–131.

Berdasarkan hasil observasi di kelas V SD Negeri 69 Banda Aceh, ditemukan adanya permasalahan berupa rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari rendahnya ketuntasan peserta didik terhadap standar ketuntasan yang ditetapkan sekolah, yaitu dengan skor 70. Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh kurangnya perhatian siswa ketika guru menjelaskan materi serta minimnya antusiasme mereka dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi ini tercermin dari tidak adanya siswa yang mengajukan pertanyaan mengenai materi yang sedang dipelajari.

Hasil wawancara peneliti dengan wali kelas V SD Negeri 69 Banda Aceh, yang juga mengajar matematika, menunjukkan bahwa banyak peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi bilangan cacah. Siswa sering kali belum mampu membedakan konsep yang diajarkan maupun mengingat langkah-langkah penyelesaiannya dengan baik. Akibatnya, saat mengerjakan soal, sebagian besar peserta didik masih bergantung pada guru maupun teman sekelas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi bilangan cacah masih rendah, sehingga berpengaruh pada hasil belajar mereka.

Hal tersebut juga dapat dibuktikan dari latihan yang guru matematika berikan terkait materi bilangan cacah. Dari total 30 peserta didik yang mengikuti latihan, hanya 10 orang (33,3%) yang berhasil memperoleh nilai sesuai dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sementara 20 peserta didik lainnya (66,7%) belum mencapai kriteria yang ditetapkan. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi bilangan cacah. Jika dibandingkan dengan target keberhasilan penelitian, yaitu ketuntasan klasikal minimal 85%, maka capaian tersebut menegaskan bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah. Kondisi ini menunjukkan perlunya solusi atau tindakan yang tepat untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi bilangan cacah.

Dari hasil observasi juga terlihat bahwa rendahnya hasil belajar peserta didik bukan hanya disebabkan oleh kesulitan dalam memahami materi, melainkan juga karena minimnya antusiasme mereka selama proses pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa kegiatan belajar yang berlangsung belum mampu menghadirkan

suasana yang memotivasi dan menyenangkan bagi siswa, sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai secara maksimal. Oleh karena itu, diperlukan penerapan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penerapan metode yang bervariasi dapat mendorong peserta didik untuk tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan belajar. Metode pembelajaran yang baik seharusnya mampu memberikan ruang bagi peserta didik untuk menyalurkan serta berbagi pengetahuan, sehingga mereka dapat lebih memahami konsep yang dipelajari.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti tertarik menerapkan metode *Game Based Learning* dalam pembelajaran matematika pada materi bilangan cacah. Metode ini dipandang sesuai karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sekaligus meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik. Melalui penerapan metode ini, peserta didik tidak hanya dituntut untuk memahami materi secara teoritis, tetapi juga diajak berpartisipasi secara langsung melalui aktivitas permainan yang edukatif. Hal ini diharapkan dapat memotivasi mereka untuk lebih fokus, berani mengemukakan pendapat, serta mampu mengingat konsep dengan lebih mudah. Dengan demikian, penerapan metode *Game Based Learning* diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep bilangan cacah serta hasil belajar peserta didik secara keseluruhan⁵.

Metode *Game Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan dalam proses belajar sehingga dapat meningkatkan hasil, keaktifan, dan pemahaman peserta didik⁶. Dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi bilangan cacah, metode ini terbukti efektif karena membuat peserta didik lebih fokus dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar. Melalui permainan edukatif yang dirancang, peserta didik tidak hanya berlatih berhitung, tetapi

⁵ Achmad Wachdani, Arif Hidayat, & Dian Kurniati, "Penerapan *Game Based Learning* dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 7, No. 2, 2022.

⁶ Suryani, N., "Penerapan *Game Based Learning* dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 8, No. 2, 2021.

juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta sikap sosial seperti kerja sama dan sportivitas. Misalnya, pada saat peserta didik memainkan permainan berhitung bilangan cacah, mereka dituntut untuk berpikir cepat dan tepat agar dapat menyelesaikan tantangan, sehingga tercipta suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, penerapan metode *Game Based Learning* dalam materi bilangan cacah tidak hanya berorientasi pada hasil akademik, tetapi juga mampu membangun keterampilan nonkognitif yang sangat penting dalam proses belajar.

B. Rumusan Masalah

Dari uraian identifikasi dan pembatasan masalah, maka dalam penelitian ini memfokuskan pada perumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana aktivitas guru dalam penerapan metode *Game Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika SD Negeri 69 Banda Aceh?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam penerapan metode *Game Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika kelas V SD Negeri 69 Banda Aceh?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dalam penerapan metode *Game Based Learning* pada mata pelajaran matematika kelas V SD Negeri 69 Banda Aceh?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilaksanakannya penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis aktivitas guru dalam penerapan metode *Game Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika SD Negeri 69 Banda Aceh.
2. Untuk menganalisis aktivitas siswa dalam penerapan metode *Game Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika kelas V SD Negeri 69 Banda Aceh.

3. Untuk menganalisis peningkatan hasil belajar peserta siswa dalam penerapan metode *Game Based Learning* pada mata pelajaran matematika kelas V SD Negeri 69 Banda Aceh.

D. Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yakni sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Jika sebelumnya hasil belajar masih rendah, setelah diterapkannya metode *Game Based Learning* dalam pembelajaran matematika pada materi bilangan cacah, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Melalui penerapan metode ini, peserta didik tidak hanya berlatih memahami konsep bilangan cacah secara abstrak, tetapi juga terlibat aktif dalam permainan edukatif yang dirancang, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Dengan demikian, *Game Based Learning* mampu membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik serta mendorong tercapainya ketuntasan belajar yang diharapkan.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini memberikan manfaat praktis bagi SD Negeri 69 Banda Aceh, khususnya dalam pembelajaran matematika. Melalui penerapan metode *Game Based Learning* dengan permainan “Lompat Kodok”, sekolah dapat mengevaluasi sekaligus menyempurnakan strategi pembelajaran yang selama ini digunakan. Metode ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga mendorong keterlibatan peserta didik secara optimal serta meningkatkan hasil belajar mereka pada materi bilangan cacah. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi pemikiran bagi pembaca secara umum dalam pengembangan metode pembelajaran inovatif serta menjadi pengalaman berharga bagi peneliti secara khusus dalam mengimplementasikan *Game Based Learning* di kelas.

a. Bagi Siswa

1. Membantu peserta didik memahami konsep matematika, khususnya materi bangun ruang, melalui aktivitas permainan Lompat Kodok yang menyenangkan dan melibatkan gerakan fisik.
2. Meningkatkan hasil belajar matematika karena materi disampaikan melalui metode yang interaktif dan menarik.
3. Menumbuhkan minat, semangat, dan motivasi belajar siswa melalui kegiatan yang aktif dan menyenangkan.

b. Bagi Guru

1. Memberikan alternatif metode pembelajaran matematika yang inovatif melalui penerapan *Game Based Learning*, khususnya permainan fisik seperti Lompat kodok.
2. Meningkatkan keterampilan guru dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.
3. Mendorong guru untuk lebih inovatif dalam merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.
4. Menambah wawasan guru dalam menerapkan metode pembelajaran berbasis permainan yang berorientasi pada hasil belajar.

c. Bagi Sekolah

1. Memberikan kontribusi terhadap peningkatan mutu pembelajaran di sekolah melalui penerapan metode yang menyenangkan dan partisipatif.
2. Menjadi acuan bagi sekolah dalam mendukung guru untuk menerapkan metode pembelajaran berbasis permainan yang terstruktur.
3. Mendorong terciptanya lingkungan belajar yang dinamis, aktif, dan mendukung peningkatan prestasi belajar siswa.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional digunakan untuk menjelaskan secara spesifik istilah-istilah penting dalam judul penelitian, sekaligus memberikan batasan yang jelas agar tidak terjadi perbedaan penafsiran. Adapun istilah-istilah yang dijelaskan dalam penelitian ini yaitu:

1. Metode Game Based Learning

Metode *Game Based Learning* merupakan suatu metode pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pendidikan. Melalui metode ini, peserta didik terlibat secara aktif dalam proses belajar dengan berinteraksi dalam permainan, baik berbasis digital maupun konvensional, sehingga suasana belajar menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan menantang⁷. Dalam penelitian ini, metode *Game Based Learning* adalah pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai media untuk membantu proses belajar. Melalui metode ini, siswa belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga mereka lebih termotivasi untuk memahami materi. *Game Based Learning* mendorong siswa untuk aktif berpikir, mencoba, dan belajar dari pengalaman dalam permainan. Metode ini dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran, termasuk matematika, untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Hasil Belajar

Secara bahasa, hasil belajar berasal dari dua kata, yaitu hasil dan belajar. Hasil adalah sesuatu yang diperoleh dari adanya usaha, yang menunjukkan perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan perubahan input secara fungsional. Belajar adalah aktivitas mental atau psikis yang menimbulkan perubahan tingkah laku yang berbeda antara sesudah dan sebelum belajar. Secara istilah, Nana Sudjana dalam Rohmalina Wahab menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar, yang mencakup

⁷ James Paul Gee, *What Video Have to Teach Us About Learning and Literacy* (New York: Palgrave Macmillan, 2003), H.45.

pengetahuan, keterampilan, dan sikap.⁸ Dalam penelitian ini, hasil belajar yang dimaksud adalah peningkatan pengetahuan matematika siswa setelah menerapkan metode *Game Based Learning* dengan menggunakan permainan "Lompat kodok".

3. Bilangan Cacah

Bilangan cacah adalah himpunan bilangan yang dimulai dari nol (0) dan bilangan bulat positif berikutnya (1, 2, 3, ..., sampai seterusnya) yang digunakan untuk menghitung atau menyatakan jumlah benda. Dalam konteks pembelajaran matematika di tingkat Sekolah Dasar, bilangan cacah digunakan sebagai dasar pengenalan konsep bilangan, operasi hitung dasar (penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian), serta penerapannya dalam memecahkan masalah sehari-hari atau masalah kontekstual. Dalam penelitian ini, bilangan cacah diartikan sebagai materi matematika yang dipelajari siswa kelas V SD yang mencakup pengenalan, penulisan, urutan, serta operasi hitung bilangan cacah hingga 100.000, dan digunakan untuk menilai kemampuan siswa dalam memahami konsep bilangan dan keterampilan melakukan operasi hitung secara tepat.

F. Penelitian Relevan

Beberapa peneliti yang telah dilakukan terkait dengan Metode *Game Based Learning* yaitu:

1. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Putri Nur Farahin Aisah Farhat dalam menerapkan penelitian berjudul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui *Game Based Learning* Pada Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Di Kelas Iii Sdn Ciputat 01" Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Pada siklus awal, tingkat ketuntasan klasikal siswa belum mencapai target yang diharapkan. Namun, setelah penerapan metode *Game Based Learning*, pada siklus akhir ketuntasan klasikal mencapai

⁸ Sudjana, Nana dan Rohmalina Wahab, *Evaluasi Pembelajaran*, Bandung: Sinar Baru, 2008, hlm. 45

89%, menunjukkan peningkatan sebesar 42% dari siklus awal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode *Game Based Learning* efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi operasi hitung bilangan bulat di kelas III SDN Ciputat 01. Metode ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif.⁹

2. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Khaerunnisa et al. berjudul "Penerapan Metode *Games Based Learning* untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa Kelas IV SD", dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Game Based Learning* secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas mengajar guru meningkat dari kategori baik pada siklus I menjadi sangat baik pada siklus II. Sejalan dengan itu, minat belajar siswa juga meningkat dari kategori baik pada siklus I menjadi sangat baik pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa metode *Games Based Learning* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di SD Telkom Makassar.¹⁰
3. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Yustina dan Yahfizham dalam penelitian berjudul "*Game Based Learning* Matematika dengan Metode Squid Game dan Among Us", ditemukan bahwa penerapan metode *Game Based Learning* dengan memanfaatkan permainan populer seperti *Squid Game* dan *Among Us* dapat meningkatkan minat dan antusiasme belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Penggunaan permainan ini menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, integrasi

⁹ Putri Nur Farahin Aisah Farhat, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Game Based Learning pada Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat di Kelas III SDN Ciputat 01*, Skripsi S1, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023.

¹⁰ Khaerunnisa, Asti Rahmawati, Sri Wahyuni, dan Nurhaliza, "Penerapan Metode *Games Based Learning* untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa Kelas IV SD," JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan, Vol. 6, No. 2, 2022

permainan dalam pembelajaran matematika dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.¹¹



¹¹ Ajeng Fani Yustina dan Yahfizham, "Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid Game dan Among Us," Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 7, No. 1, 2023.