

Pengaruh Metode Pembelajaran *Game Based Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III Di MI Hamzanwadi No. 1 Pancor Tahun Pelajaran 2024/2025

Muhammad Hasanil Asy'ari
asyari869@gmail.com
IAI Hamzanwadi Pancor

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Game Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas 3 di MI HAMZANWADI No 1 Pancor tahun pelajaran 2024/2025. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Populasi pada penelitian ini yaitu siswa kelas 3 MI HAMZANWADI No 1 Pancor dengan sampel kelas 3a (tuan guru bajang). Desain penelitian ini yaitu dengan metode *pre-experimental design tipe one group pretest posttest*. Teknik pengumpulan data dengan tes, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu dengan uji *Paired Sample t Test*. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil rata-rata *pretest* 55 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 30. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* 73 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 50. Dapat dilihat juga berdasarkan perhitungan uji *Paired Sample t Test* dengan bantuan program spss 26 diperoleh nilai $\text{sig} < 0,05$ yaitu $\text{sig} 0,000 < 0,05$ dengan demikian H_0 diterima dan H_a ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Game Based Learning* terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas 3 di MI HAMZANWADI No 1 Pancor tahun pelajaran 2024/2025.

Kata Kunci : *game based learning, hasil belajar.*

Abstract

This study aims to determine the effect of the Game Based Learning method on student learning outcomes in mathematics in grade 3 at MI HAMZANWADI No. 1 Pancor in the 2024/2025 academic year. The type of research used is experimental research with a quantitative approach. The population in this study was third-grade students at MI HAMZANWADI No. 1 Pancor, with a sample of class 3 a (Tuan Guru Bajang). The research design was a pre-experimental design of the one group pretest posttest type. Data collection techniques included tests, observations, and documentation. Data analysis techniques included the Paired Sample t Test. Based on the results of this study, it shows that the average pretest score is 55 with the highest score of 80 and the lowest score of 30. Meanwhile, the average posttest score is 73 with the highest score of 100 and the lowest score of 50. It can also be seen based on the

calculation of the Paired Sample t Test with the help of the SPSS 26 program, a sig value of < 0.05 , namely sig $0.000 < 0.05$. Thus, H_a is accepted and H_o is rejected. Therefore, it can be concluded that the Game Based Learning method has a significant effect on student learning outcomes in mathematics in grade 3 at MI HAMZANWADI No. 1 Pancor in the 2024/2025 academic year.

Keywords: *game-based learning, learning outcomes.*

Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada peserta didik untuk mencapai kedewasaannya serta mencapai tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri.¹

Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai didalam masyarakat dan kebudayaan. Dalam perkembangannya, istilah pendidikan atau paedagogie berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa agar ia menjadi dewasa. Selanjutnya, pendidikan diartikan sebagai usaha yang dijalankan oleh seseorang atau kelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental.²

Pendidikan adalah mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki secara optimal, yaitu pengembangan potensi individu yang setinggi-tingginya dalam aspek fisik, intelektual, emosional, sosial dan spiritual, sesuai dengan tahap perkembangan serta karakteristik lingkungan fisik dan lingkungan sosio budaya dimana dia hidup.³

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh metode pembelajaran *Game Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas 3 MI HAMZANWADI No. 1 Pancor, khususnya bagi siswa yang cepat bosan dan terlalu aktif. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan efektivitas metode GBL dalam mempengaruhi hasil belajar matematika. Hasil penelitian ini nantinya dapat dijadikan dasar bagi pengembangan metode

¹ Rahmat Hidayat dan Abdillah, *Ilmu pendidikan*, (Medan: LPPPI, Cet I, 2019) hlm.24

² Hasbullah, *Dasar-dasar ilmu pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013) hlm 21

³ Hera Lestari Mikarsa, *Pendidikan Anak Di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), hlm.2

pembelajaran di MI HAMZANWADI No. 1 Pancor serta memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran matematika di sekolah-sekolah dasar lainnya di Indonesia.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen untuk mengkaji pengaruh metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pembagian kelas 3 di MI HAMZANWADI No. 1 Pancor pada tahun pelajaran 2024/2025. Pendekatan eksperimen dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengontrol variabel-variabel yang dapat mempengaruhi hasil penelitian, sehingga dapat diperoleh kesimpulan yang valid mengenai hubungan sebab-akibat antara metode pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian yang akan diteliti.⁴ Populasi pada penelitian ini adalah semua kelas III MI HAMZANWADI No. 1 Pancor yang berjumlah 3 kelas. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi, kelompok kecil yang secara langsung akan diteliti dan tarik kesimpulan dari padanya..⁵ Pada penelitian ini sampel yang di gunakan sebanyak 1 kelas yaitu kelas 3 Tuan Guru Bajang sebanyak 30 orang siswa. Pada penelitian ini 30 orang siswa akan diberikan *pretest* sebelum adanya penerapan *Game Based Learning* dan akan diberikan *posttest* setelah diberikan tindakan *Game Based Learning* guna mengetahui pengaruh *Game Based Learning* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 3 di MI HAMZANWADI No. 1 Pancor.

Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Deskripsi Data Hasil Penelitian

Langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah membagikan siswa kelas 3 soal *pretest* untuk mengetahui kemampuan siswa pada materi pembagian sebelum

⁴ Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 173

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 85.

diterapkannya metode pembelajaran *Game Based Learning*. Jumlah siswa kelas tiga yang diberikan *pretest* sebanyak 30 orang siswa. Dari hasil *pretest* yang dilakukan oleh peneliti kepada kelas 3 dihasilkan nilai rata-rata siswa yaitu 55.

Setelah peneliti melakukan *pretest* kemudian peneliti menerapkan metode pembelajaran *Game Based Learning* pada materi pembagian. Selanjutnya peneliti membagikan siswa soal *posttest* dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh metode pembelajaran *Game Based Learning* terhadap hasil belajar siswa. Jumlah siswa yang diberikan *posttest* sebanyak 30 orang siswa. Lebih jelasnya disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 1 Nilai Pretest dan Posttest Kelas 3

Data	Tes Awal (Pretest)	Tes Akhir (Posttest)
Jumlah Siswa	30	30
Nilai Rata-rata	55	73
Nilai Tertinggi	80	100
Nilai Terendah	30	50

Sumber: Data diolah oleh peneliti

Berdasarkan tabel 1, dapat dilihat hasil nilai kelas 3 (*pretest*) jumlah siswa 30 orang dengan nilai rata-rata 55 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 30. Sedangkan dapat dilihat hasil nilai kelas 3 (*posttest*) dengan nilai rata-rata 73 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 50.

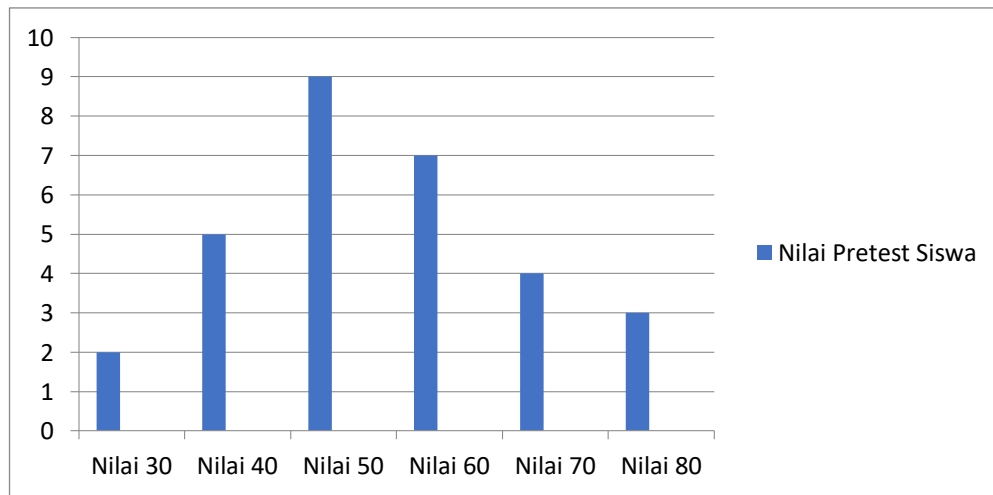
Hasil penelitian untuk kelas 3 dapat dilihat berdasarkan bentuk tabel distribusi frekuensi berikut ini:

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Hasil Nilai Kelas 3 Pretest

Nilai	Frekuensi (fi)
30	2
40	5
50	9
60	7
70	4
80	3
Jumlah	30

(Sumber: Data diolah oleh peneliti)

Dari tabel 2, bisa dilihat bahwa frekuensi terbesar terletak pada nilai 50. Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang mendapatkan nilai 30 sebanyak 2 orang, nilai 40 sebanyak 5 orang, nilai 50 sebanyak 9 orang, nilai 60 sebanyak 7 orang, nilai 70 sebanyak 4 orang, dan nilai 80 sebanyak 3 orang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram batang berikut ini.



Gambar 1 Diagram Batang Nilai Hasil Pretest Kelas 3

Tabel distribusi frekuensi data hasil *posttest* kelas 3 dapat disajikan sebagai berikut

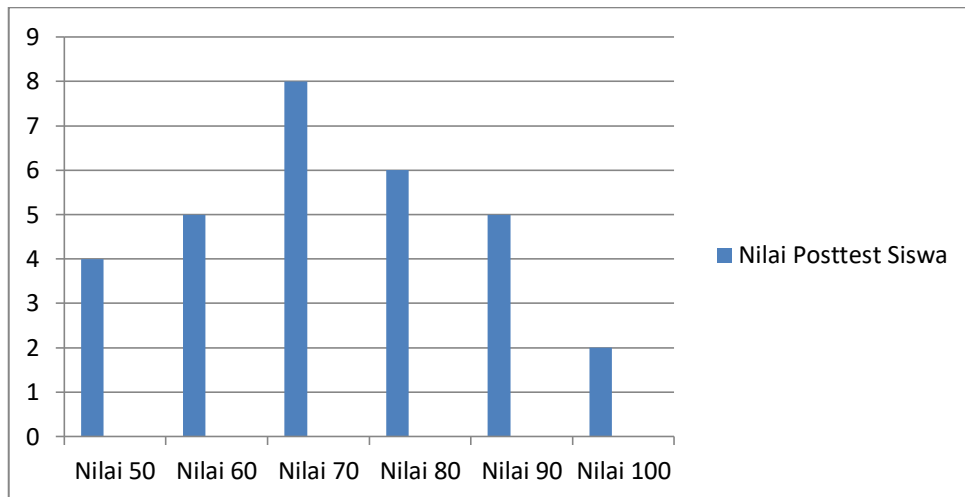
Tabel 3 Distribusi Frekuensi Nilai Posttest Kelas 3

Nilai	Frekuensi (fi)
50	4
60	5
70	8
80	6
90	5
100	2
Jumlah	30

(Sumber: Data diolah oleh peneliti)

Dari tabel 3, bisa dilihat bahwa frekuensi terbesar terletak pada nilai 70 dan frekuensi terendah pada nilai 100. Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang mendapatkan nilai 50 sebanyak 4 orang, nilai 60 sebanyak 5 orang, nilai 70 sebanyak

8 orang, nilai 80 sebanyak 6 orang, nilai 90 sebanyak 5 orang, dan nilai 100 sebanyak 2 orang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram batang berikut ini.



Gambar 2 Diagram Batang Nilai Hasil Posttest Kelas 3

Hasil Pengujian Prasyarat Analisis Data (Uji Normalitas)

Uji normalitas dilakukan untuk menguji variabel-variabel data peneliti apakah mendekati distribusi normal atau tidak. Variabel yang diuji adalah data hasil *pretest* yakni sebelum diberikan perlakuan pembelajaran *Game Based Learning* dan data hasil *posttest* yakni setelah diberikan perlakuan pembelajaran *Game Based Learning*. Normalitas akan dapat dilihat pada pengujian menggunakan bantuan program spss 26. Data yang dinyatakan normal jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05. Pada penelitian ini data *pretest* dan *posttest* tidak perlu dilakukan uji homogenitas karena data *pretest* dan *posttest* berasal dari kelompok yang sama yakni yang desain penelitiannya menggunakan tipe *one group pretest posttest*. Hasil perhitungan dari uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
pretest (tanpa perlakuan)	.174	30	.020	.940	30	.093

posttest (GBL)	.148	30	.093	.938	30	.082
----------------	------	----	------	------	----	------

a. Lilliefors Significance Correction

(Sumber: Data yang diolah peneliti dengan menggunakan spss 26)

Dari data di atas, pada *pretest* kelas 3 bahwa nilai signifikan sebesar 0,093 pada *Shapiro-Wilk*. Sedangkan data *posttest* untuk kelas 3 menunjukkan bahwa nilai signifikan sebesar 0,82 pada *Shapiro-Wilk*. Uji normalitas menggunakan formula *Shapiri-Wilk* karena sampel kurang dari 100. Jika dibandingkan maka nilai *pretest* dan nilai *posttest* lebih besar nilai signifikannya dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi nomal.

Uji Hipotesis

Pada pengujian hipotesis penelitian ini menggunakan uji statistik t atau paired sample t tes. Uji statistik ini diajukan untuk mengetahui kebenaran hipotesis yang diajukan. Dengan kriteria jika p (taraf signifikansi) < 0.05 maka H_a diterima dan H_o ditolak sedangkan jika $p > 0,05$ maka H_a ditolak dan H_o diterima. Tujuan dari uji t ini adalah untuk mengetahui besar atau tidaknya pengaruh metode pembelajaran *Game Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pembagian kelas 3 dengan bantuan program spss versi 26 dan hasilnya dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Uji T
Paired Samples Test

		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	Lower	Upper			
Pair 1	pretest – posttest	-18.000	4.068	.743	-19.519	-16.481	-24.233	29	.000

(Sumber data: data yang diolah peneliti menggunakan spss 26)

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat dilihat nilai sig (2-tailed) yang menunjukkan taraf signifikansi (p) nilainya $< 0,05$ yaitu 0,000. Sesuai dengan kriteria pengujian hipotesis *paired sampel t-test* yaitu sig $< 0,05$, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari metode pembelajaran *Game Based Learning* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran matematika kelas 3 di MI HAMZANWADI no 1 Pancor tahun pelajaran 2024/2025.

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti setelah diberikannya perlakuan *Game Based Learning* dalam pembelajaran matematika materi pembagian itu lebih berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas 3 daripada sebelum diberikannya perlakuan *Game Based Learning*. Hal ini dapat diperoleh dari hasil belajar siswa setelah diberikannya perlakuan *Game Based Learning*. Pada kelas 3 tes awal (*pretest*) diperoleh nilai rata-rata 55 sedangkan nilai rata-rata kelas 3 pada tes akhir (*posttest*) yaitu 73. Dari data tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Game Based Learning* berpengaruh dengan perlakuan yang diberikan terhadap hasil belajar siswa. Setelah data *pretest* dan *posttest* tersebut dianalisis dengan menggunakan uji *paired sampel t-test*.

Berdasarkan hasil uji *paired sampel t-test* tersebut dapat dinyatakan bahwa H_o ditolak dan H_a diterima. Dimana hipotesis alternatif (H_a) menyatakan Terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan metode pembelajaran *Game Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika Kelas 3 di MI Hamzanwadi No. 1 Pancor tahun pelajaran 2024/2025.

Berdasarkan uraian yang dapat dilihat di atas peningkatan hasil belajar siswa itu disebabkan oleh metode atau penggunaan metode *Game Based Learning* yang digunakan peneliti dalam proses pembelajaran yang berlangsung sehingga mengakibatkan antusias dan semangatnya siswa dan metode pembelajaran *Game Based Learning* ini juga mampu mengatasi siswa yang cepat bosan dan terlalu aktif karena pembelajaran yang menarik dan mampu memberikan kesenangan kepada peserta didik. Metode pembelajaran *Game Based Learning* ini mampu memberikan cara baru dalam mengatasi siswa yang terlalu aktif dan cepat bosan karena metode

pembelajaran *Game Based Learning* mampu memberikan warna baru dalam belajar yang dimana siswa dapat belajar sambil bermain. Sekaligus dapat memberikan pemahaman secara langsung karena siswa tersebut yang langsung melaksanakan pembelajaran tersebut dengan cara bermain dan bonusnya peserta didik yang mampu menyelesaikan permainan dengan baik dan benar mereka mendapatkan hadiah atau *reward*. Ketika pembelajaran berlangsung siswa yang terlalu aktif dapat terfokuskan karena diberikan permainan dalam pembelajaran dan siswa yang cepat bosan merasa senang terhadap pembelajaran sambil bermain.

Pada bagian ini, dibahas hasil yang diperoleh pada penelitian. Sebelum memperoleh data, peneliti melakukan beberapa tahap untuk memperoleh data, adapun tahapan-tahapannya sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Pada tahapan ini, sebelum peneliti terjun ke lapangan peneliti mempersiapkan game yang cocok untuk materi pembagian kelas 3 yaitu game yang peneliti berikan nama *snack share* yaitu berbagi cemilan yang dimana istilah ini menggambarkan sebuah permainan atau aktivitas di mana siswa belajar tentang konsep pembagian dengan menggunakan cemilan. Dalam konteks pembelajaran, "*Snack Share*" adalah aktivitas di mana siswa membagi sejumlah camilan ke dalam beberapa kelompok yang sama besar, sehingga mereka dapat memahami konsep pembagian secara praktis dan menyenangkan sambil menggunakan sesuatu yang mereka kenal dan sukai. Sebelum peneliti melakukan penelitian langkah yang dilakukan yaitu melaksanakan uji coba instrumen yakni uji validitas dan realibilitas tes *pretest* dan *posttest*. Instrumen yang diujikan masing-masing berjumlah 25 soal *pretest* dan 25 soal *posttest*. Yang dimana masing-masing dari soal *pretest* dan *posttest* berjumlah 10 soal yang valid. Dari soal yang valid inilah yang akan menjadi *pretest* dan *posttest* pada saat melakukan penelitian. Kemudian setelah itu peneliti mempersiapkan alat dan bahan-bahan yang dibutuhkan untuk melaksanakan game *snack share* mulai dari snacknya, soal-soal dari game tersebut dan lain sebagainya.

2. Tahap Eksperimen

Sebelum peneliti menggunakan metode pembelajaran *Game Based Learning* dalam proses pembelajaran terlebih dahulu peneliti membagikan kepada siswa soal *pretest* untuk mengetahui nilai masing-masing siswa yang dijadikan sampel dalam penelitian yaitu siswa kelas 3 yang berjumlah 30 orang. Dimana tes awal (*pretest*) mendapatkan rata-rata nilai yaitu 55.

Setelah peneliti memberikan soal *pretest* dilanjutkan dengan proses pembelajaran pada kelas 3 dengan menerapkan metode pembelajaran *Game Based Learning* yang dimana game yang diterapkan yaitu *snack share*. Saat di kelas sedang berlangsung pembelajaran peneliti menjelaskan kepada semua siswa cara main *snack share*. Peneliti membagi siswa menjadi 6 kelompok yang masing-masing kelompok berjumlah 5 orang. Cara bermain game *snack share* yaitu setiap kelompok berbaris berdasarkan tempat kelompok masing-masing. Setelah itu peneliti menyiapkan bahan-bahan yang digunakan untuk bermain game dan mencontohkan cara bermain game *snack share*. Kemudian peneliti menjelaskan peraturan dalam permainan ini yang dimana aturan mainnya setiap anggota kelompok maju mengambil soal dari permainan ini dan menjawab soal sesuai dengan permintaan soalnya. Bagi anggota kelompok yang kesusahan dalam menjawab soal bisa dibantu oleh teman-teman anggota kelompoknya hal ini bertujuan untuk melatih siswa belajar untuk berkolaborasi bersama teman-temennya. Kemudian setiap anggota kelompok yang sudah menyelesaikan permainannya diganti oleh teman kelompok lainnya begitu seterusnya bermain secara bergantian supaya setiap kelompok berperan aktif dalam permainan ini. Bagi setiap permainan yang dilaksanakan benar sesuai petunjuk soal maka *Snack* tersebut diberikan kepada kelompok tersebut. Kemudian kelompok yang paling banyak menyelesaikan soal game maka akan mendapatkan hadiah/*reward*.

Dari pemaparan karakteristik *Game Based Learning* semua karakteristiknya sudah terlaksana dalam proses penerapannya dalam game *snack share* yang dilakukan oleh peneliti di kelas 3 MI HAMZANWADI No 1 Pancor. Yang dimana game *snack share* ini menjadikan siswa termotivasi bersemangat dalam belajar dan memberikan keterlibatan langsung kepada

siswa dalam proses pembelajaran melalui pembelajaran berbasis game tersebut. Kemudian menjadikan siswa interaktif dan kolaboratif, maksudnya disini siswa berperan aktif dalam pembelajaran dan game tersebut menjadikan siswa mampu bekerjasama antar siswa yang lainnya. Permainan ini juga berbasis masalah yang dimana setiap siswa menyelesaikan masalah sesuai dengan soal yang didapatkan dalam permainan tersebut. Setelah siswa bermain *snack share* mampu memberikan siswa umpan balik, siswa akan berpikir dimana letak kesalahannya dalam memahami materi pembelajarannya khususnya materi pembagian ini. Setiap permainan memiliki unsur hiburan, pada permainan ini pastinya siswa merasa senang belajar karena permainan ini memiliki unsur hiburan yang dimana siswa berlomba-lomba menyelesaikan permainan sebanyak mungkin. Terakhir dalam permainan ini yaitu dilakukan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa jadinya tidak memberatkan siswa dalam permainan ini.

3. Tahap Evaluasi

Tahapan ini dilakukan setelah tahapan eksperimen selesai dilaksanakan yaitu dengan membagikan siswa *posttest* untuk mengetahui hasil perlakuan yang telah dilakukan oleh peneliti. Pada kelas 3 tes awal tidak diberikan perlakuan *Game Based Learning* melainkan dengan metode konvensional. Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan hasil pembelajaran yang menggunakan *Game Based Learning (snack share)* lebih cenderung tinggi hasil belajar siswa dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional. Dimana setelah penggunaan metode *Game Based Learning* nilai rata-rata *posttest* siswa yaitu 73 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 50 sedangkan nilai rata-rata *pretest* siswa yaitu 55 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 30.

Disamping itu peneliti melakukan pengujian hipotesis menggunakan uji *paired sampel t-test*. Dan hasil hipotesis yang diajukan diterima, artinya adanya pengaruh yang signifikan dari metode pembelajaran *Game Based Learning* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran matematika kelas 3 di MI Hamzanwadi no 1 Pancor tahun pelajaran 2024/2025.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, dapat ditarik kesimpulan bahwa metode pembelajaran *Game Based Learning* terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas 3 di MI Hamzanwadi No 1 Pancor Tahun Pelajaran 2024/2025. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai rata-rata *pretest* 55 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 30 dibandingkan dengan nilai rata-rata *posttest* 73 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 50. Dari hasil perhitungan uji hipotesis dengan bantuan program spss 26 diperoleh nilai $\text{sig} < 0,05$ yaitu $\text{sig} 0,000 < 0,05$. Dengan demikian H_a diterima dan H_o ditolak.

Menjadikan siswa senang dalam belajar, guru sebagai fasilitator harus mampu menciptakan proses belajar mengajar yang menarik yang bisa mengatasi siswa yang cepat bosan dan terlalu aktif dalam belajar. Sehingga dengan begitu siswa bisa belajar dengan semangat dan penuh kesenangan, dan siswa yang terlalu aktif akan bisa terfokus pada pelajaran yang menarik dan menyalurkan tenaga aktifnya dalam proses pembelajaran yang siswa langsung berperan aktif didalamnya yaitu pembelajaran yang berbasis permainan.

Daftar Pustaka

- Ali Hamzah dan Muhlisrarini, *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika*, (Jakarta:Rajawali Pers, 2014)
- Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2012)
- Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015)
- Hamdani, *Strategi belajar mengajar*, (Bandung CV Pustaka Setia 2011)
- Hartono, *Pembelajaran Berbasis Game: Teori dan Praktik*. Jakarta: Pustaka Edukasi, 2019
- Hasan, *Sastra Negara, konsep dasar matematika untuk PGSD*, (Bandar Lampung: AURA, 2016)
- Hasbullah, *Dasar-dasar ilmu pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013)
- Hera Lestari Mikarsa, *Pendidikan Anak Di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007)
- Hidayat R, *Game Based Learning dalam Perspektif Pendidikan Indonesia*, (Bandung Alfabeta, 2017)

- Indrawan, *Pembelajaran Matematika dalam Kurikulum Merdeka: Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreativitas*. (Jakarta: Penerbit Bumi Aksar,2023)
- Kawuryan, *Jenis-jenis Game Based Learning*, (Jakarta:Ilmu Edukasi, 2014)
- M. Andi Setiawan,*Belajar dan Pembelajaran*,(Ponorogo:Uwais Inspirasi Indonesia,Cet I,2017)
- Made Pidarta, *Landasan Kependidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009)
- Munawar A, *Pemanfaatan Game dalam Pendidikan: Pendekatan Game Based Learning*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama2018)
- Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Dan Roses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011)
- Nana Sujana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004)
- Oemar Hamalik, *Perencanaan pengajaran berdasarkan pendekatan system*, Jakarta: Bumi aksara, 2004.
- Putri,*Inovasi Pembelajaran Matematika Game Based Learning* (Bandung:Remaja Rosdakarya,2023)
- Raharjo, Marsudi, *Pembelajaran Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian Bilangan Cacah di SD*, (Yogyakarta: Direktur Jenderal Peningkatan Mutu Pendidikan dan tenaga Kependidikan, 2009),
- Rahmat Hidayat dan Abdillah,*Ilmu pendidikan*,(Medan:LPPPI,Cet I,2019)
- Rina Oktavianti, “*Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pembagian Bilangan Cacah Melalui Metode Pemberian Tugas di Kelas II SD Inprres 3 Plasa*”, Jurnal Kreatif Tadulako, Vol.1, No.4, (2013)
- Rosma Hartiny Sam“s, *Model Penelitian Tindakan Kelas*(Yogyakarta: Teras, 2010)
- Setiawan,*Manfaat Pembelajaran Matematika dalam Pengembangan Kemampuan Berpikir*. (Yogyakarta: Penerbit Andi,2019)
- Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 20013)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*, (Bandung: Alfabeta, 2013)
- Suseno, M. N. (2012). *Statistika: Teori dan aplikasi untuk penelitian Ilmu Sosial dan Humaniora*. Yogyakarta: Ash-Shaff.
- Syofian Siregar, *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014)
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010)
- Suryani L*Penerapan Game Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Teknologi Pendidikan,