

Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Melalui Metode *Game Based Learning* di Sekolah Dasar

Annisya Ridhotulloh^{1*}, Nurhaswinda¹, Iis Aprinawati¹, Fadhilaturrehmi¹, Putri Hana Pebriana¹

¹Universitas Pahlawan Tunku Tambusai, Indonesia

*Corresponding Author: annisaicha607@gmail.com, nurhaswinda01@gmail.com, aprinawatiis@gmail.com, fadhilaturrehmi@universitaspahlawan.ac.id, putripebriana99@gmail.com

Article History

Received : April 07th, 2026

Revised : April 27th, 2026

Accepted : May 16th, 2026

Abstract: Kemampuan pemecahan masalah matematika merupakan salah satu kompetensi penting yang perlu dikembangkan pada siswa sekolah dasar. Penerapan metode pembelajaran yang inovatif, seperti *Game Based Learning*, dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan kemampuan tersebut melalui pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas IV di SDN 004 Sungai Jalau. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas dua pertemuan. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 17 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi kemampuan pemecahan masalah, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan menggunakan lembar observasi sebagai instrumen utama. Analisis data dilakukan secara kuantitatif melalui perhitungan rata-rata nilai dan ketuntasan klasikal, serta secara kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada setiap siklus. Pada Siklus I Pertemuan I, ketuntasan belajar diperoleh oleh 5 siswa dengan kategori sangat kurang. Pada Siklus I Pertemuan II meningkat menjadi 7 siswa. Pada Siklus II Pertemuan I meningkat menjadi 10 siswa dengan kategori cukup, dan pada Siklus II Pertemuan II meningkat menjadi 15 siswa dengan kategori baik. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa secara bertahap. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning* efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa sekolah dasar serta menumbuhkan interaksi sosial dan kerja sama yang positif di kelas.

Keywords: *Game Based Learning*, Kemampuan Pemecahan Masalah, Pembelajaran Matematika.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi yang terdahulu. Sampai sekarang ini, pendidikan tidak mempunyai batasan untuk menjelaskan arti pendidikan secara lengkap karena sifatnya yang kompleks seperti sarasannya yaitu manusia. Sifatnya yang kompleks itu sering disebut ilmu pendidikan. Ilmu pendidikan merupakan kelanjutan dari pendidikan. Ilmu pendidikan lebih berhubungan dengan teori pendidikan yang mengutamakan pemikiran ilmiah. Pendidikan dan ilmu pendidikan memiliki keterkaitan dalam artian praktik serta teoritik. Sehingga, dalam

proses kehidupan manusia keduanya saling berkolaborasi (Rahman et al., 2022).

Kurikulum merupakan salah satu elemen penting dalam pelaksanaan proses pembelajaran di semua jenjang pendidikan. Keberadaan kurikulum mutlak diperlukan dalam rangka mempersiapkan program pembelajaran yang sesuai dengan target yang diharapkan, hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Nation & MaCalister (2010) yang menjelaskan kurikulum sebagai seperangkat panduan yang dirancang dalam suatu program pembelajaran yang terdiri dari prinsip-prinsip, lingkungan dan kebutuhan sesuai dengan target program pembelajaran yang dilakukan (Saputra & Hadi, 2022).

Seperti halnya peserta didik belajar sesuai dengan tahap kesiapan belajar mereka, pendidik

dan satuan pendidikan juga perlu belajar mengimplementasikan Kurikulum Merdeka sesuai dengan kesiapan masing-masing, dan berangsur-angsur semakin mahir dalam menggunakannya. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Proyek untuk menguatkan pencapaian profil pelajar Pancasila dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Proyek tersebut tidak diarahkan untuk mencapai target capaian pembelajaran tertentu, sehingga tidak terikat pada konten mata pelajaran (Fauzi, 2022).

Matematika satu mata pelajaran yang ada dalam pendidikan, matematika mata pelajaran yang tidak bisa dipelajari sekali waktu tetapi pembelajaran matematika ini membutuhkan waktu untuk dipelajari berulang-ulang. Karena di matematika berhadapan dengan angka dan rumus. Dalam kehidupan kita sehari - hari juga manusia berhadapan dengan angka misalkan menghitung uang (Heryanto et al., 2022). Matematika berfungsi mengembangkan kemampuan berhitung, mengukur, menurunkan rumus dan menggunakan rumus matematika sederhana diperlukan dalam kehidupan sehari-hari melalui materi bilangan pengukuran dan geometri. Matematika sangat penting untuk dipelajari karena dapat meningkatkan kemampuan matematis siswa (Nurhayanti et al., 2021).

Matematika adalah alat yang dapat membantu siswa dalam menghadapi masalah dan tantangan dalam aspek kehidupan pribadi, masyarakat, dan pekerjaan. Oleh sebab itu penting bagi kita untuk memberikan pemahaman matematika kepada siswa untuk menerapkan matematika dalam upaya menyelesaikan masalah dan memahami isu-isu yang ada. Dengan belajarnya matematika siswa mampu untuk berpikir fleksibel, kreatif, memecahkan masalah, dan keterampilan inovatif untuk membantu dalam pekerjaan dan kehidupan (Miftahul Jannah & Miftahul Hayati, 2024).

Matematika sering dianggap sebagai suatu mata pelajaran yang paling sulit bagi siswa. Siswa yang sudah merasa anti dan takut dengan mata pelajaran matematika, sebelum mereka

benar-benar mempelajarinya. Pada akhirnya akan tertanam dalam diri siswa bahwa pelajaran matematika itu sulit. Maka dari itu guru harus mampu memberikan pengetahuan kepada siswa, supaya mereka tidak lagi menganggap matematika itu pelajaran yang sulit (Rahmayani et al., 2024)

Salah satu mata pelajaran yang berperan sentral dalam pendidikan adalah matematika, yang diajarkan sejak jenjang dasar hingga perguruan tinggi. Matematika melatih kemampuan penalaran dan berpikir logis serta memberikan manfaat luas dalam kehidupan masyarakat. Oleh karena itu, penting bagi siswa untuk menguasai matematika sejak dini agar dapat memahami ilmu-ilmu lainnya dengan lebih baik (Nurhaswinda, 2019). Namun demikian, dalam kenyataannya, pembelajaran matematika sering kali dianggap membosankan dan menakutkan oleh siswa, terutama karena kurangnya inovasi dalam strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru. Guru sebagai pelaksana pembelajaran memiliki tanggung jawab besar untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan serta memilih strategi pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran tercapai (Mashuri et al., 2025).

Pendidikan berperan penting untuk meningkatkan serta mengembangkan kualitas manusia dari berbagai macam aspek. Untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas manusia tersebut dapat dilakukan dengan diberikannya pembelajaran matematika di sekolah, dimana pembelajaran matematika memungkinkan sebagai salah satu jalan dalam penyusunan pemikiran yang jelas, tepat dan teliti. Selain sebagai pelayan ilmu, matematika juga digunakan dalam banyak bidang ilmu pengetahuan, terutama dalam bidang perkembangan teknologi seperti yang ada pada saat sekarang ini. Oleh sebab itu, penguasaan materi matematika oleh peserta didik secara tuntas sangat diperlukan. Untuk mencapai tujuan tersebut, kegiatan belajar mengajar matematika perlu mendapat perhatian yang lebih dan mendalam (Permatasari, 2021).

Menurut Para Ahli Hasratuddin, matematika adalah suatu cara untuk memanfaatkan informasi, memanfaatkan pengetahuan tentang bentuk dan ukuran, memanfaatkan pengetahuan tentang menghitung, dan yang paling penting adalah memikirkan dalam diri manusia itu sendiri cara untuk melihat dan menggunakan hubungan-hubungan dalam

rangka menemukan jawaban atas permasalahan-permasalahan yang dihadapi manusia (Trisnani, 2022).

Menurut (Hanggara et al., 2022) indikator pemecahan masalah yaitu Memahami masalah, siswa menetapkan apa yang diketahui pada permasalahan dan apa yang ditanyakan. Merencanakan pemecahannya, mengidentifikasi strategi-strategi pemecahan masalah yang sesuai untuk menyelesaikan masalah. Menyelesaikan masalah sesuai rencana, melaksanakan penyelesaian soal sesuai dengan yang telah direncanakan. Memeriksa kembali terhadap semua langkah, mengecek apakah hasil yang diperoleh sudah sesuai dengan ketentuan dan tidak terjadi dengan nyata.

Proses pembelajaran matematika perlu diutamakan kemampuan pemecahan masalah, karena dengan menghadapi masalah peserta didik akan didorong untuk berpikir secara intensif dan secara kreatif dalam menyelesaikan masalah yang dihadapinya. Bahwa tujuan utama mengajarkan pemecahan masalah dalam matematika adalah tidak hanya untuk melengkapi siswa dengan sekumpulan keterampilan atau proses, tetapi perlu kepada kemungkinan siswa berpikir tentang apa yang dipikirkannya. Berpikir tentang apa yang dipikirkan dalam hal ini berkaitan dengan kesadaran siswa terhadap kemampuannya untuk mengembangkan berbagai cara yang mungkin ditempuh dalam memecahkan masalah (Loviasari & Mampouw, 2022).

Melihat factor atau permasalahan diatas, maka diperlukan suatu model yang tepat agar tujuan pembelajaran matematika khususnya pada materi bilangan bulat dapat tercapai sesuai yang diharapkan, yaitu dengan menggunakan metode *Game Based Learning*. *Game Based Learning* ini adalah metode belajar dimana menerapkan game agar menunjang proses belajar pelajar, dan diharapkan dapat dijadikan jalan keluar terhadap masalah yang ada. Metode belajar ini mencakup pemanfaatan kemajuan teknologi sehingga lebih efektif karena lebih dipermudah, efisien serta mudah beradaptasi dengan perkembangan saat ini. *Game Based Learning* ini bisa menaikkan keterampilan berpikir kritis, khususnya keterampilan meninjau pengetahuan dimana digunakan agar dapat memilih banyak langkah dan mengambil keputusan dimana dibutuhkan terhadap pengambilan keputusan.

Pendekatan metode belajar penuh inovasi ini merupakan *Game Based Learning* (pembelajaran berbasis permainan). Pembelajaran berbasis permainan (*Game Based Learning*) adalah suatu bentuk dimana direalisasikan pada proses belajar mengajar di mana yang menggunakan bisa menggabungkan permainan agar memenuhi hobi kognitif serta kebutuhan dorongan belajar mereka. Permainan ini mencakup empat fitur pendidikan utama: Apa yang dicapai peserta melalui aktivitas dalam game, yaitu tujuan atau hasil yang dicapai peserta melalui aktivitas dalam game, aturan adalah batasan tentang cara melakukan hal tersebut, bagaimana pemain dapat mencapai tujuan mereka dalam permainan.

Berbasis permainan, sistem umpan balik menunjukkan seberapa dekat peserta dengan tujuan yang ingin dicapai dalam permainan. Partisipasi sukarela membawa semua orang ke dalam permainan dengan pemahaman bahwa mereka secara sukarela menerima tujuan, aturan, dan sistem umpan balik yang telah ditetapkan. (Putra et al., 2024)

Model pembelajaran *Game Based Learning* lebih baik dari pada pembelajaran konvensional dan merupakan salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan dalam pembelajaran matematika berdasarkan uraian di atas, maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul yaitu “Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis melalui metode *game based learning* di Sekolah Dasar”.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa melalui penerapan model *Game Based Learning*. Menurut (Arikunto, 2021), PTK adalah penelitian yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara berkelanjutan.

Penelitian dilaksanakan di UPT SDN 004 Sei Jalau, Kecamatan Kampar Utara, Kabupaten Kampar pada semester ganjil Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV yang berjumlah 17 orang, terdiri atas 7 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam beberapa siklus, di mana setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan,

observasi, dan refleksi. Setiap siklus dilakukan dalam dua kali pertemuan. Siklus II dilaksanakan sebagai tindak lanjut perbaikan terhadap kekurangan yang ditemukan pada siklus I, sehingga proses pembelajaran dapat ditingkatkan sesuai tujuan penelitian.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar dan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa foto, daftar nilai, absensi, dan perangkat pembelajaran. Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung rata-rata hasil belajar dan persentase ketuntasan siswa, sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil observasi aktivitas guru dan siswa selama penerapan model *Game Based Learning*.

Teknik Analisis data dilakukan dengan menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil observasi dan dokumentasi, sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil tes siswa. Sedangkan analisis kuantitatif menggunakan teknik persentase untuk mengetahui tingkat ketuntasan individu dan klasikal dengan rumus :

$$KI = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Sedangkan ketuntasan klasikal dihitung dengan rumus:

$$KK = \frac{\text{Jumlah Siswa Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100$$

Ketuntasan belajar dalam penelitian ini ditetapkan berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 80. Penelitian dikatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 80% siswa mencapai nilai ketuntasan belajar sesuai dengan KKTP yang telah ditetapkan. Dengan demikian, capaian hasil belajar siswa dijadikan tolok ukur utama dalam menilai keberhasilan tindakan pembelajaran yang dilaksanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan salah satu kemampuan penting yang harus dikembangkan pada siswa sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran matematika pada materi bilangan bulat (Candra & Rahayu, 2021). Kemampuan ini bertujuan agar siswa mampu memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan strategi, serta memeriksa kembali hasil yang diperoleh secara sistematis dan logis (Sagita et al., 2023). Namun, pada kenyataannya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami soal, menentukan langkah penyelesaian, serta menerapkan operasi hitung dengan tepat. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL), yaitu model pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan dalam proses belajar sehingga dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa. Melalui penerapan model *Game Based Learning*, siswa diharapkan mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis secara lebih aktif dan menyenangkan.

Adapun hasil kemampuan pemecahan masalah siswa siklus I dan siklus II dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Antar Siklus

Skor	Siklus I				Siklus II			
	P1		P2		P1		P2	
	T	TT	T	TT	T	TT	T	TT
Jumlah (siswa)	5 siswa	12 siswa	10 siswa	7 siswa	11 siswa	6 siswa	16 siswa	1 siswa
Presentase (%)	29,41	70,58	58,83	41,17	64,00	36,00	94,00	60,00
Kategori	Sangat Kurang		Kurang		Kurang		Sangat Baik	

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian 2025

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa mengalami peningkatan dari Siklus I ke

Siklus II. Pada Siklus I, ketuntasan siswa masih rendah, yaitu 29,41% pada pertemuan pertama (kategori sangat kurang) dan meningkat menjadi

58,83% pada pertemuan kedua (kategori kurang), namun belum mencapai ketuntasan klasikal. Pada Siklus II, terjadi peningkatan lagi menjadi 64,00% pada pertemuan pertama dan mencapai 94,00% pada pertemuan kedua dengan kategori sangat baik serta telah memenuhi ketuntasan klasikal. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning (GBL)* efektif

dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Adapun untuk mengetahui hasil perkembangan kemampuan pemecahan masalah siswa berdasarkan rata-rata ketuntasan klasikal pada siklus I dan II dapat dilihat pada tabel berikut.

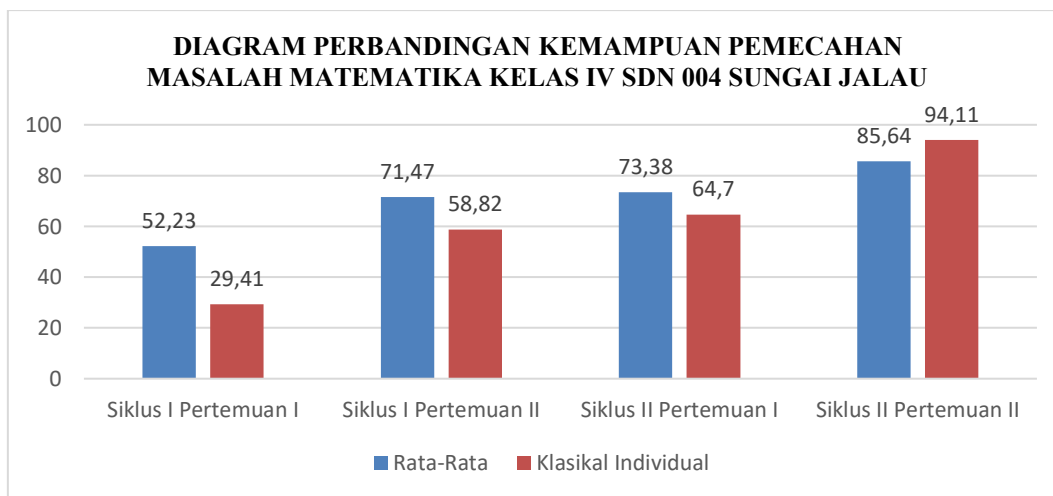
Tabel 2. Perbandingan Keterampilan Menulis Karangan Eksposisi Siswa Siklus I dan Siklus II

Keterangan	Siklus I		Siklus II	
	PI	PII	PI	PII
Nilai rata-rata	52,23	71,47	73,38	85,64
Kategori	Sangat Kurang	Sangat Kurang	Kurang	Baik

Sumber: Hasil Olah Data 2025

Merujuk pada Tabel 2 perbandingan nilai rata-rata siswa pada setiap pertemuan, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I Pertemuan I, nilai rata-rata siswa sebesar 52,23 dengan kategori Sangat Kurang, kemudian meningkat menjadi 71,47 pada Pertemuan II dengan kategori Sangat Kurang, menunjukkan adanya perkembangan meskipun belum mencapai tingkat yang

memuaskan. Selanjutnya, pada Siklus II Pertemuan I, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 73,38 dengan kategori Kurang, dan semakin meningkat pada Pertemuan II menjadi 85,54 dengan kategori Baik. Untuk lebih jelasnya, perkembangan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar 1. Perbandingan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Antar Siklus

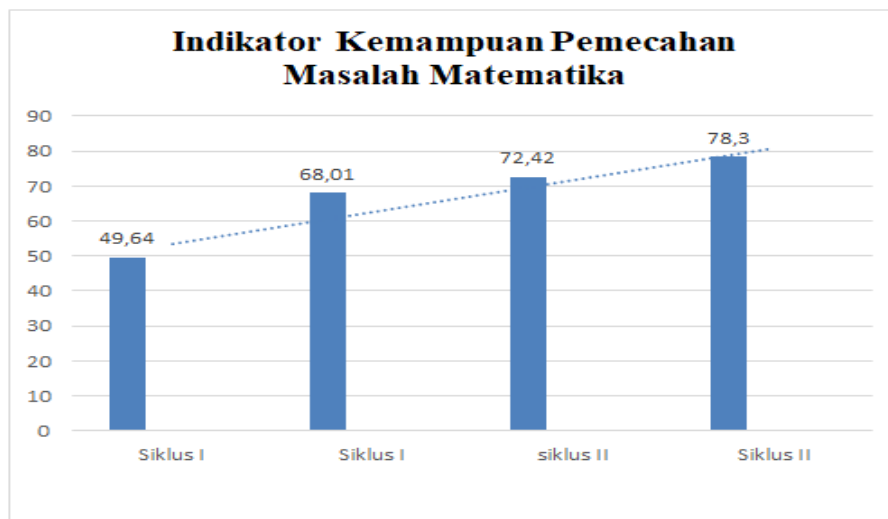
Perbandingan Kemampuan pemecahan masalah matematika antar siklus grafik tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang terhadap. Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dari setiap siklus pembelajaran. Pada tahap awal, kemampuan pemecahan masalah matematika siswa masih tergolong rendah baik dari segi rata-rata nilai maupun ketuntasan klasikal. Namun, setelah guru menerapkan metode pembelajaran *Game Besed Learning (GBL)* secara konsisten, Kondisi ini

menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan mampu menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif. Keaktifan dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran juga semakin terlihat pada pertemuan ini. Dengan demikian, pembelajaran pada siklus ini dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan kualitas proses belajar siswa. Hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II memperoleh peningkatan pada tiap indikatornya. Adapun hasil tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

Tabel 3. Perbandingan Indikator Kemampuan Pemecahan masalah matematika Siswa Kelas IV SDDN 004 Sungai Jatau Pada Siklus I dan Siklus II

NO	Indikator Aktivitas siswa yang diamati	Siklus I		Siklus	
		PI (%)	PII (%)	PI (%)	PII(%)
1	Memahami Masalah	49,00	79,41	82,35	80,88
2	Merencanakan pemecahan masalah	45,58	70,58	83,82	97,05
3	Melaksanakan rencana penyelesaian	52,00	64,70	61,76	72,05
4	Memeriksa penghasilan pemecahan masalah	52,000	57,35	61,76	6323
Rata-Rata		49,64	68,01	72,42	78,30
Kategori		Sangat Kurang	Sangat Kurang	Kurang	Cukup

Sumber: Hasil Olah Data Hasil Penelitian 2025



Gambar 2. Diagram Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV SDN 004 Sungai Jatau Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Secara keseluruhan, perbaikan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa melalui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* telah mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu nilai kemampuan pemecahan masalah matematika siswa berada di atas kategori yang ditentukan peneliti, yakni kategori baik dengan nilai minimal 70 dan ketuntasan klasikal telah melampaui 80%. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti dan guru sepakat untuk mengakhiri tindakan pembelajaran pada Siklus II karena target keberhasilan telah tercapai. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning* efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) pada siswa kelas IV SDN 004 Sungai Jatau menunjukkan peningkatan kemampuan pemecahan masalah dari Siklus I ke Siklus II.

Pada Siklus I, sebagian besar siswa masih berada pada kategori rendah, dengan nilai rata-rata masih tergolong Sangat Kurang hingga Kurang. Namun, setelah guru menerapkan GBL secara terus-menerut, terjadi peningkatan pada Siklus II, di mana sebagian besar siswa telah mencapai kategori Cukup hingga Baik. Hal ini menunjukkan bahwa GBL efektif dalam mendorong keterlibatan siswa dan memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematika secara bertahap.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala UPT SDN 004 Sei Jatau dan guru kelas IV yang telah memberikan izin, dukungan, serta bantuan selama pelaksanaan penelitian dengan penerapan model *Game Based Learning* (GBL). Penulis juga berterima kasih kepada siswa kelas IV, dosen pembimbing, serta keluarga yang telah memberikan dukungan sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Candra, A. M., & Rahayu, T. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2311–2321.
- Fauzi, A. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Penggerak. *Pahlawan: Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya*, 18(2), 18–22. <https://doi.org/10.57216/Pah.V18i2.480>
- Hanggara, Y., Aisyah, S. H., & Amelia, F. (2022). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Ditinjau Dari Perbedaan Gender. *Pythagoras J. Progr. Stud. Pendidik. Mat*, 11(2), 189–201.
- Heryanto, H., Sembiring, S. B. S., & Togatorop, J. B. T. (2022). 3) 1)2)3). *Curere*, 6(1), 45–54.
- Loviasari, P. A., & Mampouw, H. L. (2022). Profil Pemecahan Masalah Matematika Pada Materi Himpunan Ditinjau Dari Self Efficacy. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 73–84. <https://doi.org/10.31980/Mosharafa.V11i1.688>
- Mashuri, M., Nurhaswinda, N., & Zulfah, Z. (2025). Pengaruh Strategi Pembelajaran Index Card Match Terhadap Aktivitas Belajar Matematika Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 279–286.
- Miftahul Jannah, & Miftahul Hayati. (2024). Pentingnya Kemampuan Literasi Matematika Dalam Pembelajaran Matematika. *Griya Journal Of Mathematics Education And Application*, 4(1), 40–54. <https://doi.org/10.29303/Griya.V4i1.416>
- Nurhaswinda, N. (2019). Peningkatan Pemahaman Konsep Perkalian Berbantuan Kalkulator Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 422–427.
- Nurhayanti, H., Hendar, H., & Wulandari, W. (2021). Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Mengenai Pengenalan Konsep Kelipatan Persekutuan Terkecil (Kpk) Dengan Menggunakan Media Dakon Bilangan. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 180–189. <https://doi.org/10.57171/Jt.V2i2.304>
- Permatasari, K. G. (2021). Problematika Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 17(1), 68–84.
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall Pada Model Game Based Learning Terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81–95. <https://doi.org/10.24269/Dpp.V12i1.8749>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rahmayani, P., Marta, R., Amelia, R., Fadhilaturrehmi, F., & Nurhaswinda, N. (2024). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Dengan Pendekatan Open Ended Di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 105–122. <https://doi.org/10.17509/Pedadidaktika.V11i1.69205>
- Sagita, D. K., Ermawati, D., & Riswari, L. A. (2023). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(2), 431–439.
- Saputra, D. W., & Hadi, M. S. (2022). Persepsi Guru Sekolah Dasar Jakarta Utara Dan Kepulauan Seribu Tentang Kurikulum Merdeka. *Jurnal Holistika*, 6(1), 28. <https://doi.org/10.24853/Holistika.6.1.28-33>
- Trisnani, N. (2022). Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar: Antara Kepercayaan Vs Realita. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 49. <https://doi.org/10.29240/Jpd.V6i1.4034>