Vol. 6 No. 4 Edisi September - November 2026 E. ISSN. 2775-2445
Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

ANALISIS MODEL GAME *BASED LEARNING* UNTUK MENGOPTIMALKAN PEMAHAMAN MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS IV SD N 02 NGARGOYOSO TAHUN PELAJARAN 2025/2026

Qisthi Nafisyah[1*], Hera Heru Sri Suryanti[2], Dite Hastini[3]
[1*,2,3] Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan, Universitas Slamet Riyadi Surakarta
[*]Email: nafisyahqisthi@gmail.com, heraheruyanti@yahoo.com, ditehastini3@gmail.com

DOI: https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.5573

Abstrak

Rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi matematika menjadi salah satu permasalahan yang masih dihadapi dalam pembelajaran di sekolah dasar. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan memahami konsep, kurang aktif dalam pembelajaran, dan belum mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) untuk mengoptimalkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Matematika kelas IV SD Negeri 02 Ngargoyoso Tahun Pelajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian terdiri atas kepala sekolah, guru kelas IV, dan 31 peserta didik kelas IV. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* dilaksanakan sesuai sintaks pembelajaran, yaitu tahap persiapan, penyampaian materi, pelaksanaan permainan edukatif, refleksi, dan evaluasi. Penerapan model tersebut mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep matematika. Selain itu, model *Game Based Learning* meningkatkan keaktifan, motivasi belajar, kerja sama, serta keberanian peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan matematika. Dengan demikian, model *Game Based Learning* merupakan alternatif pembelajaran yang efektif untuk mengoptimalkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Matematika di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Game Based Learning,* Pemahaman Peserta Didik, Pembelajaran Matematika.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik sehingga mampu menghadapi tantangan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam pembelajaran di sekolah dasar, guru dituntut mampu menciptakan proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Salah satu mata pelajaran yang masih menjadi tantangan bagi sebagian besar peserta didik adalah matematika karena materi yang bersifat abstrak sering kali menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep, kurang termotivasi, dan cenderung pasif selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut mengakibatkan hasil belajar dan pemahaman konsep matematika peserta didik belum optimal. Hasil penelitian (Wardani et al., 2024) menunjukkan bahwa pola interaksi guru dalam pembelajaran matematika memiliki pengaruh terhadap keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Interaksi pembelajaran yang baik mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari (Hera Heru Sri Suryanti, 2024).

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, dan kreatif peserta didik. Selain berfungsi sebagai dasar penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, matematika juga menjadi sarana bagi peserta didik dalam menyelesaikan berbagai permasalahan kehidupan sehari-hari (Meyrawati et al., 2023). Namun demikian, pembelajaran matematika di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Banyak peserta didik menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit karena konsep-konsepnya bersifat abstrak sehingga menyebabkan rendahnya minat belajar, kurangnya keaktifan selama proses pembelajaran, serta rendahnya pemahaman konsep matematika (Wardani et al., 2024).

Pemahaman peserta didik merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Kemampuan memahami konsep matematika menjadi dasar bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, serta mampu menerapkan konsep dalam menyelesaikan berbagai permasalahan (Aoliyah, 2023). Namun, pada kenyataannya pembelajaran matematika masih sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit karena materi disampaikan secara abstrak dan pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif selama proses pembelajaran, mudah merasa bosan, serta mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal (agustina larisa & siswondo rinto, 2021).

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi guru untuk menerapkan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Salah satu pendekatan yang banyak dikembangkan adalah *Game Based Learning* (GBL), yaitu model pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna (Wibawa et al., 2020). Melalui aktivitas permainan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga dilatih untuk berpikir kritis, bekerja sama, berkomunikasi, serta memecahkan masalah secara aktif (Saputra, 2024).

Model *Game Based Learning* dipandang mampu mengubah pembelajaran matematika yang sebelumnya bersifat monoton menjadi pembelajaran yang lebih interaktif. Penggunaan permainan edukatif memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak dapat dipahami dengan lebih mudah (agustina larisa & siswondo rinto, 2021). Selain meningkatkan motivasi belajar, penerapan GBL juga mampu membangun rasa percaya diri, meningkatkan kemampuan kolaborasi, serta mendorong peserta didik untuk menemukan konsep melalui pengalaman belajar secara langsung (Luh et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 02 Ngargoyoso pada Tahun Pelajaran 2025/2026, ditemukan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi matematika masih tergolong rendah. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang diajarkan, kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, serta kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga interaksi dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan bermakna sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian Yustina & Yahfizham (2023) menjelaskan bahwa *Game Based Learning* dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui pemanfaatan permainan sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi dan lebih fokus selama proses pembelajaran. Penelitian Nurudin et al., (2023) juga menyimpulkan bahwa *Game Based Learning* merupakan model pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran matematika karena mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dan hasil belajar. Selain itu, Septianing et al., (2024) menyatakan bahwa penerapan *Game Based Learning* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar sehingga peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak menitikberatkan pada pengaruh *Game Based Learning* terhadap hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik melalui

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

pendekatan kuantitatif. Penelitian yang secara khusus mengkaji bagaimana penerapan *Game Based Learning* dalam mengoptimalkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran matematika melalui pendekatan kualitatif masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dengan mendeskripsikan proses penerapan model *Game Based Learning* serta menganalisis dampaknya terhadap pemahaman peserta didik dalam pembelajaran matematika kelas IV di SD Negeri 02 Ngargoyoso.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Penelitian bertujuan mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) serta dampaknya terhadap pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Matematika kelas IV di SD Negeri 02 Ngargoyoso. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 02 Ngargoyoso, Kecamatan Ngargoyoso, Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah pada Oktober 2025 hingga Mei 2026. Subjek penelitian meliputi kepala sekolah, guru kelas IV, dan 31 peserta didik kelas IV yang terdiri atas 13 peserta didik laki-laki dan 18 peserta didik perempuan. Objek penelitian adalah penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dalam mengoptimalkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Matematika.

Data penelitian diperoleh melalui sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer berasal dari kepala sekolah, guru kelas IV, dan peserta didik melalui kegiatan observasi dan wawancara. Sumber data sekunder berupa perangkat pembelajaran, modul ajar, hasil belajar peserta didik, dokumentasi kegiatan pembelajaran, serta dokumen pendukung lainnya yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara semi terstruktur, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning* (GBL). Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah, guru kelas IV, dan peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai proses penerapan model serta dampaknya terhadap pemahaman peserta didik. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa profil sekolah, perangkat pembelajaran, hasil evaluasi, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran.

Keabsahan data diuji menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari kepala sekolah, guru kelas IV, dan peserta didik, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga data yang diperoleh lebih valid dan dapat dipercaya. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi pengumpulan data (*data collection*), reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), serta penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing/verification*). Analisis dilakukan secara berkesinambungan sejak proses pengumpulan data hingga diperoleh kesimpulan yang sesuai dengan tujuan penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

a. Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) pada Mata Pelajaran Matematika

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) di kelas IV SD Negeri 02 Ngargoyoso dilaksanakan secara sistematis sesuai dengan sintaks pembelajaran. Tahap pembelajaran diawali dengan kegiatan persiapan dan pemilihan permainan yang disesuaikan dengan materi piktogram. Guru menyiapkan modul ajar, media permainan ular tangga, kartu soal, serta perangkat pendukung lainnya agar proses pembelajaran berlangsung secara terarah. Setelah itu guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan konsep dasar materi, serta aturan permainan yang akan digunakan. Penerapan model Game Based Learning (GBL) pada materi penyajian data dalam bentuk piktogram berlangsung sesuai dengan sintaks pembelajaran yang telah dirancang guru.

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

Pada tahap persiapan, guru menyusun modul ajar, menentukan tujuan pembelajaran, menyiapkan media permainan berupa ular tangga edukatif, serta menyusun instrumen penilaian. Permainan dipilih karena sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang lebih mudah memahami materi melalui aktivitas yang menyenangkan dan interaktif. Penggunaan media permainan dipilih karena dianggap mampu membantu peserta didik memahami materi matematika yang bersifat abstrak melalui pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan.

Pada tahap penjelasan konsep, guru menyampaikan materi dasar mengenai piktogram dan memberikan contoh penyajian data dalam bentuk gambar. Penjelasan awal ini bertujuan agar peserta didik memiliki pemahaman dasar sebelum mengikuti permainan. Setelah itu, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok dan mulai memainkan ular tangga edukatif. Setiap kelompok menjalankan pion sesuai angka dadu, kemudian menyelesaikan soal matematika yang terdapat pada kotak tertentu. Soal-soal tersebut berkaitan dengan membaca data, menghitung jumlah gambar, dan menyajikan data dalam bentuk piktogram.

Pada sesi bermain, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok dan mengikuti permainan edukatif menggunakan media ular tangga. setiap kelompok memainkan media ular tangga edukatif secara bergantian. Peserta didik melempar dadu, menjalankan pion, kemudian menjawab soal matematika yang terdapat pada kotak tertentu. Soal yang diberikan berkaitan dengan membaca data, menentukan jumlah gambar pada piktogram, dan menyajikan data sederhana ke dalam bentuk diagram gambar. Apabila setiap kelompok sudah medapatkan 3 soal maka soal tersebut dikerjakan dengan seluruh anggota kelompok sesuai dengan kelompok masing-masing. Selama proses pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya diskusi, memberikan penguatan konsep, serta melakukan evaluasi terhadap hasil belajar peserta didik. Kegiatan diakhiri dengan penyampaian kesimpulan bersama dan refleksi pembelajaran.



Gambar 1. Penerapan *Game Based Learning* (GBL)

Setelah permainan selesai, guru meminta setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi. Peserta didik menjelaskan cara menyelesaikan soal dan alasan memilih jawaban tertentu. Kegiatan presentasi ini membantu peserta didik mengungkapkan pemahaman mereka secara lisan sekaligus melatih rasa percaya diri. Pada tahap merangkum pengetahuan, guru bersama peserta didik menyimpulkan materi tentang piktogram menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami.

Vol. 6 No. 4 Edisi September - November 2026 E. ISSN. 2775-2445
Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com



Gambar 2. Mempresentasikan Hasil Diskusi

Penerapan model GBL diakhiri dengan evaluasi pembelajaran. Guru memberikan beberapa soal individu untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik setelah mengikuti kegiatan bermain. Berdasarkan hasil evaluasi dan pengamatan selama pembelajaran, sebagian besar peserta didik mampu menjelaskan kembali konsep piktogram, membaca data dengan benar, dan menyelesaikan soal yang diberikan secara mandiri.



Gambar 3. Mengerjakan Soal Evaluasi

Penerapan model *Game Based Learning* mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Peserta didik terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran, aktif berdiskusi, serta berani menyampaikan pendapat ketika menyelesaikan permasalahan matematika. Aktivitas permainan membuat peserta didik tidak mudah merasa bosan sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih bermakna

b. Dampak Penerapan Model *Game Based Learning* (GBL) terhadap Pemahaman Peserta Didik

Penerapan model Game Based Learning memberikan dampak positif terhadap pemahaman peserta didik pada mata pelajaran matematika. Dampak tersebut terlihat dari perubahan perilaku belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Sebelum penerapan GBL, beberapa peserta didik cenderung pasif, kurang fokus, dan mengalami kesulitan memahami konsep matematika yang disampaikan guru. Setelah pembelajaran menggunakan permainan edukatif diterapkan, peserta didik menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Peningkatan pemahaman terlihat ketika peserta didik mampu membaca dan menafsirkan data pada piktogram dengan lebih tepat. Peserta didik tidak hanya menghafal langkah penyelesaian, tetapi juga dapat menjelaskan alasan dari jawaban yang diberikan. Dalam kegiatan diskusi kelompok, peserta didik mampu menghubungkan jumlah gambar pada piktogram dengan data yang disajikan

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

serta menentukan hasil perhitungan secara mandiri. Selain meningkatkan pemahaman konsep, model *Game Based Learning* juga meningkatkan keaktifan peserta didik selama pembelajaran. Peserta didik menjadi lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, aktif berdiskusi, bertanya kepada guru apabila mengalami kesulitan, serta mampu bekerja sama dengan anggota kelompok. Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga peserta didik tidak merasa jenuh ketika mengikuti pembelajaran matematika.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga edukatif membuat pembelajaran matematika lebih menarik dan mudah dipahami peserta didik. Guru menyampaikan bahwa peserta didik terlihat lebih fokus, berani mengemukakan pendapat, dan lebih cepat memahami materi dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Selain itu, peserta didik mengungkapkan bahwa belajar melalui permainan terasa menyenangkan, tidak membosankan, dan membantu mereka mengingat materi lebih lama. Dari hasil dokumentasi pembelajaran juga terlihat bahwa peserta didik mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompok, saling membantu ketika menyelesaikan soal, serta percaya diri saat mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penerapan Game Based Learning tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi peserta didik.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik (*student centered learning*). Peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui aktivitas permainan. Kondisi tersebut membuat peserta didik lebih aktif membangun pemahamannya sendiri terhadap konsep matematika.

Pelaksanaan pembelajaran mengikuti sintaks *Game Based Learning*, yaitu tahap persiapan, penjelasan konsep, kegiatan bermain, perangkuman pengetahuan, dan evaluasi. Pelaksanaan setiap tahapan berjalan secara sistematis sehingga peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Permainan ular tangga edukatif yang digunakan guru menjadi media yang mampu menghubungkan materi matematika dengan aktivitas belajar yang menyenangkan. Melalui permainan tersebut peserta didik memperoleh kesempatan untuk berpikir kritis, berdiskusi, memecahkan masalah, serta bekerja sama dengan anggota kelompok.

Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian Nurudin et al. (2023) yang menyimpulkan bahwa model *Game Based Learning* efektif meningkatkan hasil belajar matematika di sekolah dasar karena mampu menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Yustina dan Yahfizham (2023) yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep matematika. Selain itu, penelitian Sulistiyowati dan Aini (2025) menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Peningkatan pemahaman peserta didik dalam penelitian ini terlihat dari kemampuan peserta didik menjelaskan kembali materi, menyelesaikan soal, menjawab pertanyaan guru, dan menghubungkan konsep piktogram dengan situasi yang diberikan selama permainan. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya menghafal materi, tetapi telah memahami konsep yang dipelajari. Kondisi ini mendukung teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar yang dialami secara langsung.

Dengan demikian, penerapan model *Game Based Learning* pada pembelajaran matematika di kelas IV SD Negeri 02 Ngargoyoso terbukti mampu mengoptimalkan pemahaman peserta didik. Keberhasilan tersebut ditunjukkan melalui meningkatnya keaktifan peserta didik selama pembelajaran, kemampuan bekerja sama dalam kelompok, keberanian mengemukakan pendapat, serta meningkatnya kemampuan memahami dan menjelaskan kembali konsep matematika yang dipelajari. Oleh karena itu, model *Game Based Learning* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) pada mata pelajaran Matematika kelas IV SD Negeri 02 Ngargoyoso telah dilaksanakan sesuai dengan sintaks pembelajaran, yaitu tahap persiapan dan pemilihan permainan sesuai materi, penjelasan konsep, sesi bermain, perangkuman pengetahuan, serta evaluasi. Pelaksanaan setiap tahapan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga peserta didik terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Penerapan model *Game Based Learning* juga memberikan dampak positif terhadap pemahaman peserta didik. Hal tersebut ditunjukkan oleh meningkatnya antusiasme, keaktifan berdiskusi, kemampuan bekerja sama, serta kemampuan peserta didik dalam memahami konsep matematika, menjawab pertanyaan, menyelesaikan tugas, dan menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari dengan bahasa mereka sendiri. Dengan demikian, model *Game Based Learning* dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk mengoptimalkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Matematika di sekolah dasar.

Penelitian ini memiliki kelebihan karena mampu menggambarkan secara mendalam proses penerapan model *Game Based Learning* beserta dampaknya terhadap pemahaman peserta didik melalui data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Namun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena dilaksanakan hanya pada satu kelas di satu sekolah dengan pendekatan deskriptif kualitatif, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan subjek yang lebih beragam, menggunakan pendekatan kuantitatif atau *mixed methods*, serta menerapkan *Game Based Learning* pada materi matematika maupun mata pelajaran lainnya agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas model pembelajaran tersebut.

5. DAFTAR PUSTAKA

Agustina larisa, & siswondo rinto. (2021). Penerapan Strategi Pembelajaran Ekspositori untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, *1*(1), 33–40.

Aoliyah, N. (2023). Penggunaan Teknik Game-Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah dan Dampaknya Terhadap Minat Belajar Siswa. *Kala Manca: Jurnal Pendidikan Sejarah*, *11*(1), 31–36. https://doi.org/10.69744/kamaca.v11i1.205

Hera Heru Sri Suryanti, T. S. S. (2024). *Ilmu Pendidikan*.

Luh, N., Andika, P., Agustini, K., Gde, I., & Sudatha, W. (2025). Studi Literatur Review: Peran Media Game Based Learning terhadap Pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, *14*(1 Februari), 799–812. https://mail.jurnaldidaktika.org/contents/article/view/1645

Meyrawati, Suryanti, H. H. S., & Prihastari, E. B. (2023). Efektivitas LKPD Berbasis Etnomatematika pada Materi Pecahan terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo (Judikdas Borneo)*, *5*(01), 27–35. http://jurnal.borneo.ac.id/index.php/judikdas/article/download/3351/2388

Nurudin, N., 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*(1), 31348–31354. https://journal.sinov.id/index.php/sinov/article/download/597/515

Saputra, H. (2024). Penguatan Kemampuan Peserta Didik dalam Menghadapi Era Society 5.0 Melalui Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, *2*(2), 287–302.

Septianing, I., Melati, L., Deo, N. C., & Destiani, W. (2024). Pengaruh Penerapan Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Learning (GBL) atau pembelajaran berbasis permainan . Game Based Learning merupakan metode memperoleh konsep dan keterampilan baru melalui penggunaan permainan digital. *Khatulistiwa Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, *4*(1), 94–103.

Wardani, R., Heru, H., & Suryanti, S. (2024). Analisis Pandangan Siswa Terhadap Pola Interaksi

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

Guru Dalam Proses Pembelajaran Matematika Di Kelas VI SD Negeri Banaran 5 Tahun 2022. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*, *02*(01), 474–477. https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/index

Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2020). Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, *2*(1), 49–54. https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729

Yustina, A. F., & Yahfizham, Y. (2023). Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid game dan Among us. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, *7*(1), 615–630. https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1946