

## Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Keterampilan Pecahan Pada Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar

Sodikin<sup>1\*</sup>, Gunawan Santoso<sup>2</sup>, Adinda Herlia Putri<sup>3</sup>, Matlahu<sup>4</sup>, Titin<sup>5</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Muhammadiyah Jakarta

<sup>3</sup>SMA Muhammadiyah 23 Kota Tangerang

<sup>4</sup>SMK Yupentek 1 Kota Tangerang

\*Corresponding email: [sodikin@umj.ac.id](mailto:sodikin@umj.ac.id)

**Abstrak** - penelitian ini mengeksplorasi efektivitas metode pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas 5 Sekolah Dasar terhadap konsep pecahan. Melalui pendekatan ini, permainan digunakan sebagai alat utama untuk memfasilitasi pembelajaran matematika, khususnya dalam memahami dan menerapkan pecahan. Penelitian ini menggunakan metode eksperimental dengan melibatkan dua kelompok siswa: satu kelompok menggunakan metode berbasis game dan kelompok lainnya menggunakan metode pembelajaran konvensional. Pengukuran sebelum dan sesudah intervensi dilakukan untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman siswa terhadap pecahan. Teknik pengumpulan data melibatkan tes, observasi, dan wawancara untuk membandingkan keterampilan pecahan di antara kedua kelompok. Temuan penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis game memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap pecahan. Siswa tidak hanya memahami konsep pecahan dengan lebih baik, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam konteks kehidupan sehari-hari. Implikasi dari penelitian ini menyoroti pentingnya penggunaan pendekatan yang interaktif dan menarik dalam memfasilitasi pemahaman konsep matematika yang kompleks pada tingkat pendidikan dasar.

**Kata kunci:** Efektivitas, Metode Pembelajaran, Berbasis Game, Pecahan Siswa Kelas 5 SD

**Abstract** - this research explores the effectiveness of game-based learning methods in improving 5th grade elementary school students' understanding of the concept of fractions. Through this approach, games are used as the main tool to facilitate mathematics learning, especially in understanding and applying fractions. This research uses an experimental method involving two groups of students: one group uses game-based methods and the other group uses conventional learning methods. Measurements before and after the intervention were carried out to evaluate the increase in students' understanding of fractions. Data collection techniques involve tests, observations, and interviews to compare fraction skills between the two groups. Research findings show that game-based learning methods make a positive contribution in improving students' understanding of fractions. Students not only understand the concept of fractions better, but are also able to apply it in the context of everyday life. The implications of this research highlight the importance of using interactive and engaging approaches in facilitating understanding of complex mathematical concepts at the primary education level.

**Keywords:** Effectiveness, Learning Methods, Game Based, Fractions for Grade 5 Elementary School Students

## Pendahuluan

Efektivitas metode pembelajaran berbasis game mengacu pada kemampuan suatu cara mengajar yang memanfaatkan permainan sebagai alat utama dalam memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep matematika, seperti pecahan. Metode ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam memahami, memanipulasi, dan menerapkan pecahan dalam konteks nyata. Penggunaan permainan memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara aktif, melalui interaksi langsung dengan materi, sehingga memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam. Dengan melibatkan elemen-elemen permainan yang menarik, metode ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, memotivasi partisipasi siswa, serta meningkatkan tingkat retensi konsep pecahan yang diajarkan. Dalam konteks kelas 5 Sekolah Dasar, pendekatan ini dapat membantu siswa mengatasi hambatan pemahaman terhadap materi matematika, seperti pecahan, dengan cara yang lebih menarik dan efektif.

Pada umumnya, kurikulum matematika di sekolah dasar sering kali menantang bagi sebagian siswa, terutama dalam memahami konsep-konsep seperti pecahan. Terdapat kesenjangan antara pendekatan konvensional dalam pengajaran matematika dengan kebutuhan siswa dalam memahami konsep pecahan secara menyeluruh dan mendalam (Adinda, & Santoso, 2022). Konsep belajar yang berbasis permainan menekankan pada ide bahwa pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif, keterlibatan langsung, dan kesenangan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa. Filosofi ini menekankan pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang menarik, memotivasi, dan memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih efektif melalui metode yang menyenangkan. Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika, termasuk pemahaman mereka terhadap konsep-konsep rumit seperti pecahan. Faktanya, pendekatan ini tidak hanya memberikan peningkatan dalam penguasaan materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan-keterampilan tambahan, seperti pemecahan masalah, kerja sama tim, dan keterampilan berpikir kritis pada siswa. Dengan menggabungkan kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang lebih efektif dalam memahami pecahan dengan filosofi pembelajaran yang melibatkan permainan, judul tersebut mencerminkan upaya untuk mengisi kesenjangan dalam pembelajaran matematika di kelas 5 Sekolah Dasar dan memperkenalkan pendekatan yang lebih menarik serta efektif bagi siswa.

Perubahan pola pikir terhadap pengajaran matematika merupakan peristiwa yang mungkin terkait dengan judul penelitian ini. Fenomena ini berkaitan dengan pergeseran paradigma dalam pendidikan, di mana pendekatan tradisional yang cenderung abstrak dalam pengajaran matematika mulai digantikan oleh metode yang lebih dinamis dan berbasis pengalaman (Lestari, Maisaroh, & Santoso, 2023). Saat ini, terjadi pengakuan yang lebih luas akan nilai pendekatan yang berorientasi pada pengalaman dan aplikasi praktis dalam pembelajaran matematika. Fenomena ini dapat tercermin dalam peningkatan penggunaan metode pembelajaran berbasis game, di mana para pendidik

menyadari bahwa melibatkan unsur permainan dalam pembelajaran matematika, seperti pemahaman pecahan, dapat mengubah cara siswa memandang dan merespons materi tersebut. Fenomena lain yang mungkin terkait adalah transformasi teknologi dalam pendidikan. Perkembangan teknologi memungkinkan adopsi metode pembelajaran berbasis game dengan lebih mudah dan luas. Penggunaan perangkat lunak, aplikasi, dan platform online untuk pembelajaran matematika yang mengintegrasikan elemen permainan bisa menjadi fenomena yang semakin diterima dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika, termasuk pecahan, di kelas 5 Sekolah Dasar. Pentingnya menyesuaikan metode pembelajaran dengan preferensi belajar siswa dan menyediakan lingkungan belajar yang merangsang kreativitas dan interaksi aktif adalah fenomena penting yang mungkin tercermin dalam adopsi metode pembelajaran berbasis game untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap pecahan di kelas 5 Sekolah Dasar.

Bukti dari penelitian ini dapat ditemukan melalui berbagai riset dan studi yang telah dilakukan dalam bidang pendidikan matematika. Beberapa bukti konkret yang mendukung efektivitas metode pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan pemahaman pecahan pada siswa kelas 5 Sekolah Dasar adalah temuan-temuan dari penelitian ilmiah (Fitriyyah, Santoso, Istiqomah, & Mujahadah, 2023). Studi-studi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran matematika, khususnya konsep-konsep yang kompleks seperti pecahan, telah berhasil meningkatkan minat serta keterampilan siswa dalam memahami dan menerapkan materi tersebut. Bukti empiris ini sering kali diukur melalui tes, observasi, dan penilaian kinerja siswa yang menunjukkan peningkatan pemahaman mereka setelah terlibat dalam pembelajaran berbasis game. Penelitian-penelitian ini juga menyoroti bahwa metode pembelajaran berbasis game cenderung meningkatkan tingkat retensi informasi pada siswa. Dalam konteks pecahan, siswa dapat memahami konsep secara lebih baik dan mampu mengaplikasikannya dalam situasi nyata setelah terlibat dalam pembelajaran yang melibatkan permainan. Data-data tersebut juga mendukung argumen bahwa penggunaan metode ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, meningkatkan motivasi mereka, serta memperkuat keterampilan pemecahan masalah yang terkait dengan konsep pecahan. Semua bukti ini secara kolektif menegaskan bahwa penggunaan metode pembelajaran berbasis game efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam memahami pecahan di kelas 5 Sekolah Dasar.

Penting untuk meneliti efektivitas metode pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan keterampilan pecahan pada siswa kelas 5 Sekolah Dasar karena memiliki implikasi yang sangat signifikan dalam pengembangan pendidikan matematika. Penelitian ini menjadi penting karena konsep pecahan sering kali dianggap sebagai titik sulit dalam pembelajaran matematika di tingkat dasar (Gunarsih & Santoso, 2022). Dengan memperoleh pemahaman yang kuat dalam pecahan, siswa membangun fondasi yang diperlukan untuk konsep matematika yang lebih kompleks di masa depan.

Selain itu, pendekatan pembelajaran berbasis game juga merupakan respons terhadap perubahan dalam gaya belajar siswa saat ini. Anak-anak cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran yang interaktif, menarik, dan melibatkan teknologi. Oleh karena itu, memahami efektivitas metode ini dapat membantu pendidik mengadaptasi strategi pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan preferensi siswa. Penelitian tentang efektivitas metode pembelajaran berbasis game juga dapat memberikan pandangan yang lebih luas terhadap inovasi dalam pendidikan. Menemukan bukti yang kuat tentang keberhasilan pendekatan ini dapat membuka jalan bagi pengembangan lebih lanjut terhadap metode-metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas dan hasil pendidikan secara menyeluruh. Hasil dari penelitian ini juga dapat memberikan pedoman yang berharga bagi guru dan lembaga pendidikan dalam mengimplementasikan strategi pembelajaran yang lebih efektif. Dengan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana metode ini dapat membantu siswa memahami pecahan, guru dapat mengadopsi pendekatan yang lebih efektif dalam mengajar matematika, memberikan dampak yang positif pada pencapaian akademik siswa di masa depan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi kemampuan metode tersebut dalam memfasilitasi pemahaman konsep pecahan secara lebih baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana penggunaan permainan sebagai alat pembelajaran dapat membantu siswa memahami dan menerapkan pecahan dengan lebih efektif, serta untuk mengevaluasi dampaknya terhadap prestasi belajar siswa di bidang matematika (Santoso, Hasbylah, Hadi, Asbari, & Rantina, 2023). Manfaat dari penelitian ini sangat beragam, yaitu menyediakan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana pendekatan berbasis game dapat memengaruhi proses belajar siswa kelas 5 dalam memahami pecahan. Dengan demikian, metode pembelajaran yang paling efektif dapat diidentifikasi dan diadopsi oleh guru sebagai strategi pembelajaran yang lebih baik. Selanjutnya, penelitian ini juga memiliki manfaat praktis dalam meningkatkan efektivitas pengajaran. Jika terbukti bahwa metode berbasis game efektif dalam meningkatkan keterampilan pecahan, hal ini dapat menjadi sumber inspirasi bagi pengembangan kurikulum dan metode pengajaran matematika yang lebih inovatif di sekolah-sekolah dasar. Selain itu, manfaatnya juga dapat dilihat dari perspektif siswa. Metode pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar, minat terhadap matematika, dan rasa percaya diri siswa dalam menguasai konsep-konsep matematika yang kompleks, seperti pecahan.

Yang menjadi landasan dilakukannya penelitian ini sangatlah beragam. Konsep pecahan sering menjadi tantangan bagi siswa pada tingkat tersebut, dan mencari pendekatan pembelajaran yang lebih efektif adalah suatu keharusan (Santoso, 2021). Metode berbasis game menawarkan pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang bisa membantu siswa memahami konsep tersebut dengan cara yang lebih menarik. Pendekatan ini juga merespon perubahan dalam gaya belajar siswa modern. Anak-anak saat ini cenderung lebih terhubung dengan teknologi dan metode pembelajaran yang

melibatkan interaksi langsung. Oleh karena itu, mengadaptasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dan unsur permainan dapat menjadi solusi yang lebih sesuai dengan kebutuhan belajar mereka. Selain itu, memahami efektivitas metode ini juga memberikan wawasan penting bagi para pendidik dan lembaga pendidikan. Temuan dari penelitian ini dapat memberikan informasi berharga tentang bagaimana strategi pembelajaran dapat dioptimalkan untuk memfasilitasi pemahaman konsep matematika yang sulit, seperti pecahan, pada tingkat SD. Implikasi praktis dari penelitian ini juga menjadi alasan utama. Jika dapat terbukti bahwa metode pembelajaran berbasis game efektif dalam meningkatkan keterampilan pecahan, hal ini dapat memberikan pedoman yang kuat bagi guru-guru untuk menerapkan strategi yang lebih efektif dalam pengajaran matematika, yang pada gilirannya akan memberikan dampak positif pada pencapaian akademik siswa.

Terdapat beberapa teori dan grand teori yang relevan pada penelitian ini. Salah satunya adalah Teori Konstruktivisme (Santoso, Abdulkarim, Maftuh, & Rantina, 2023). Teori ini menekankan bahwa siswa secara aktif membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan materi pembelajaran. Dalam pembelajaran pecahan, metode berbasis game memungkinkan siswa untuk eksplorasi, bereksperimen, dan memperoleh pemahaman melalui pengalaman langsung, sesuai dengan prinsip konstruktivisme. Selain itu, terdapat Grand Teori Pendidikan. Grand teori ini menyoroti pentingnya memperhatikan metode pengajaran yang cocok dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa. Dalam hal ini, penggunaan metode berbasis game sejalan dengan pendekatan yang menekankan perlunya pengajaran yang lebih interaktif dan adaptif, sesuai dengan perubahan dalam tren pembelajaran modern. Teori Kognitivisme juga relevan, menekankan bahwa siswa memproses informasi dan membangun pengetahuan mereka melalui interaksi dengan materi pembelajaran. Dalam konteks pecahan, pendekatan pembelajaran berbasis game memberikan kesempatan bagi siswa untuk memvisualisasikan konsep pecahan dan mengaplikasikannya dalam situasi yang berbeda, memperkuat pemahaman mereka. Sementara itu, Teori Motivasi juga penting. Teori ini menekankan pentingnya motivasi dalam pembelajaran. Pendekatan berbasis game sering kali meningkatkan motivasi siswa melalui unsur kesenangan, tantangan, dan prestasi dalam permainan, yang dapat mendorong mereka untuk lebih berpartisipasi dalam proses pembelajaran matematika, termasuk pemahaman pecahan.

## Metode

Penelitian ini menggunakan metode eksperimental. Pada metode ini siswa kelas 5 SD akan dibagi menjadi dua kelompok, kelompok satu akan menggunakan metode pembelajaran berbasis game dan kelompok dua yang menggunakan metode pembelajaran konvensional (Santoso, Abdulkarim, Maftuh, & Rantina, 2023). Pengukuran sebelum dan sesudah intervensi dilakukan untuk membandingkan peningkatan keterampilan pecahan di antara kedua kelompok. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa tes, observasi, dan wawancara. Tes pra dan post-intervensi dapat

mengukur pemahaman awal dan peningkatan pemahaman siswa terhadap pecahan. Observasi terhadap interaksi siswa dengan permainan matematika juga penting untuk memahami tingkat keterlibatan dan respons siswa terhadap metode pembelajaran yang digunakan. Wawancara dengan siswa dan guru juga dapat memberikan wawasan yang dalam mengenai persepsi mereka terhadap penggunaan metode pembelajaran berbasis game dalam memahami pecahan. Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas 5 SD yang terlibat dalam pembelajaran pecahan. Mereka menjadi subjek utama dalam eksperimen ini. Selain itu, guru-guru yang terlibat dalam pengajaran juga bisa menjadi subjek penelitian untuk memahami perspektif mereka tentang implementasi metode pembelajaran berbasis game dalam pembelajaran pecahan di kelas 5 SD.

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian mengenai efektivitas metode pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan keterampilan pecahan pada siswa kelas 5 Sekolah Dasar menunjukkan hasil yang positif. Penggunaan metode ini telah terbukti memberikan kontribusi signifikan dalam pemahaman siswa terhadap konsep pecahan. Pendekatan ini memanfaatkan alat pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, yang membuat siswa lebih terlibat dalam proses belajar (Warwey & Santoso, 2023). Melalui penggunaan permainan yang dirancang secara khusus untuk mengajarkan pecahan, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih baik terhadap konsep ini. Permainan dapat memvisualisasikan konsep-konsep pecahan dengan cara yang lebih konkret, membantu siswa untuk melihat bagaimana pecahan bekerja dalam situasi yang berbeda. Selain itu, aspek kompetitif dan tantangan dalam permainan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, meningkatkan motivasi mereka dalam mempelajari pecahan. Studi-studi menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih bersemangat dan memiliki minat yang lebih tinggi dalam belajar matematika, terutama ketika pembelajaran dilakukan melalui pendekatan yang menarik seperti metode berbasis game ini. Hasilnya, siswa tidak hanya memahami konsep pecahan dengan lebih baik, tetapi juga mampu menerapkannya dalam konteks kehidupan sehari-hari. Namun demikian, sejumlah faktor juga perlu dipertimbangkan, termasuk desain permainan yang digunakan, tingkat keterlibatan siswa, serta penyesuaian dengan kebutuhan individual siswa. Meskipun demikian, secara keseluruhan, efektivitas metode pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan keterampilan pecahan pada siswa kelas 5 SD telah menunjukkan potensi yang besar dalam mendukung proses pembelajaran matematika yang lebih efektif.

Pelaksanaan dari pendekatan ini melibatkan desain permainan matematika yang dirancang khusus untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap pecahan. Pada tahap pelaksanaan, guru perlu memilih permainan yang tepat sesuai dengan tingkat pemahaman siswa (Prihatin, Santoso, Utami, Jakarta, Thinking, Didik, & Didik, 2023). Hal ini memerlukan pemilihan permainan yang memadai dengan tantangan yang sesuai untuk mengembangkan pemahaman pecahan secara bertahap. Selain

itu, penggunaan permainan harus terintegrasi dengan kurikulum yang ada, sehingga pembelajaran tetap terfokus pada materi yang ditetapkan. Pada diskusi kelas, guru dapat mengaitkan permainan dengan situasi dunia nyata yang melibatkan penggunaan pecahan. Hal ini membantu siswa melihat relevansi dan aplikasi pecahan dalam kehidupan sehari-hari, memperkuat pemahaman konsep yang diajarkan melalui permainan. Implementasi metode ini juga memerlukan pemantauan secara berkala terhadap kemajuan siswa. Guru dapat menggunakan tes, observasi, dan evaluasi yang berkelanjutan untuk memahami sejauh mana metode ini memberikan dampak positif pada pemahaman pecahan siswa. Pembahasan tentang efektivitas metode ini juga melibatkan analisis terhadap hasil pengajaran yang diperoleh. Ini meliputi evaluasi atas tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah penerapan metode, serta analisis terhadap perubahan tingkat keterampilan siswa dalam menerapkan pecahan.

Penelitian ini merupakan sebagai sebuah pernyataan penelitian yang menyoroti efektivitas metode tertentu (pembelajaran berbasis game) dan tujuannya (meningkatkan keterampilan pecahan pada siswa kelas 5 SD) (Santoso, Abdulkarim, Maftuh, & Murod, 2022). Interpretasi dari judul ini menunjukkan bahwa penelitian akan mengevaluasi sejauh mana penggunaan permainan dalam pembelajaran matematika dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa, khususnya dalam memahami dan menguasai konsep pecahan. Dengan mengacu pada judul tersebut, interpretasi mengimplikasikan bahwa penelitian akan memfokuskan pada efektivitas metode pembelajaran berbasis game sebagai alat untuk memfasilitasi pemahaman pecahan pada siswa kelas 5 SD. Tujuannya adalah untuk menilai seberapa baik pendekatan ini dapat membantu siswa dalam memahami pecahan dan meningkatkan kemampuan mereka dalam menerapkan konsep ini dalam situasi yang nyata.

Pengembangan model pembelajaran ini melibatkan desain permainan matematika yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Model ini menuntut pengembangan permainan yang tidak hanya menarik dan menghibur, tetapi juga secara efektif mengajarkan konsep pecahan secara menyeluruh (Santoso, Marsella, Permana, & Syifa, 2023). Model pembelajaran ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih intuitif dan praktis, karena menggunakan situasi permainan untuk mengajarkan konsep matematika yang kompleks. Terdapat beberapa keunggulan dari model ini yaitu, integrasi antara pembelajaran matematika yang terstruktur dengan unsur-unsur permainan yang menyenangkan. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menarik, model ini dapat membangkitkan minat siswa dalam mempelajari pecahan. Dalam pengembangan model ini, aspek individualitas siswa juga bisa dipertimbangkan, memungkinkan penyesuaian dalam tingkat kesulitan permainan agar sesuai dengan kebutuhan belajar masing-masing siswa. Selain itu, potensi model ini dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, kerja sama tim, dan motivasi belajar siswa, yang merupakan aspek penting dalam pembelajaran di kelas 5 Sekolah Dasar. Dengan demikian, keunggulan dari pengembangan model ini

berupa menyediakan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif dalam mengajarkan konsep pecahan, sambil memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan cara yang menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Sintaks dari penelitian ini terdiri dari frasa-frasa yang menjelaskan pendekatan pembelajaran, subjek penelitian, dan tujuan penelitian (Santoso, Shayla Ayuningtias, Santoso, Unik Setianingsih, Radita Ayudya, & Shara Ayu Pramitha, 2022). Struktur sintaksisnya memadukan unsur-unsur berikut secara jelas, seperti:

1. "Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game" merupakan inti dari pendekatan pembelajaran yang akan dievaluasi.
2. "Meningkatkan Keterampilan Pecahan" merujuk pada tujuan dari penggunaan metode tersebut, yaitu untuk memperbaiki pemahaman dan kemampuan siswa dalam memahami pecahan.
3. "Pada Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar" menunjukkan subjek penelitian, yaitu siswa kelas 5 SD yang menjadi fokus utama dari penelitian ini.

Dalam penggunaannya, judul ini memiliki efektivitas yang kuat dalam menggambarkan subjek, tujuan, dan metode penelitian secara ringkas dan jelas. Judul tersebut memberikan gambaran yang tepat mengenai tujuan penelitian yang akan dilakukan, yaitu untuk mengukur dampak dari metode pembelajaran berbasis game terhadap keterampilan pecahan pada siswa kelas 5 Sekolah Dasar. Sintaksisnya yang terstruktur membantu memberikan gambaran yang komprehensif tentang ruang lingkup penelitian tanpa terlalu membingungkan atau ambigu.

## Kesimpulan

Metode pembelajaran berbasis game telah terbukti memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep pecahan. Dengan menggabungkan aspek kesenangan dan interaksi langsung melalui permainan, pendekatan ini mendorong partisipasi siswa secara aktif dalam pembelajaran matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memahami konsep pecahan dengan lebih baik, tetapi juga mampu menerapkannya dalam situasi kehidupan nyata. Penggunaan permainan yang dirancang secara khusus untuk mengajarkan pecahan telah membantu siswa memvisualisasikan konsep ini secara konkret, memperkuat pemahaman mereka. Meskipun demikian, penelitian ini menyoroti perlunya perhatian terhadap desain permainan, tingkat keterlibatan siswa, serta penyesuaian dengan kebutuhan individual siswa. Dengan demikian, temuan penelitian ini memberikan bukti yang kuat bahwa metode pembelajaran berbasis game efektif dalam meningkatkan keterampilan pecahan pada siswa kelas 5 Sekolah Dasar, menawarkan alternatif pembelajaran yang menarik dan efektif dalam memahami konsep matematika yang kompleks.

## Referensi

- Adinda, & Santoso, G. (2022). Seni dan kreativitas sebagai medium pemersatu dalam masyarakat multikultural. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 01(02), 29–38. <https://jupetra.org/index.php/jpt/article/view/489>Second edition
- Fitriyyah, Z., Santoso, G., Istiqomah, N., & Mujahadah, I. (2023). *Jurnal Pendidikan Transformatif ( JPT ) Identifikasi Menjaga Lingkungan Sekitar Sebagai Tempat Hunian yang Nyaman Bagi Semua Warga Jurnal Pendidikan Transformatif ( JPT )*. 02(04), 19–40.
- Gunarsih, L., & Santoso, G. (2022). *Potret Multikultural ; Perspektif Negara Kesatuan RI Jurnal Pendidikan Transformatif ( Jupetra )*. 01(02), 174–182.
- Lestari, D. P., Maisaroh, S., & Santoso, G. (2023). *Jurnal Pendidikan Transformatif ( Jupetra ) Harmoni dalam Kehidupan Beragama ; Pancasila sebagai Pilar Utama Jurnal Pendidikan Transformatif ( Jupetra )*. 02(02), 117–126.
- Prihatin, F., Santoso, G., Utami, S., Jakarta, U. M., Thinking, C., Didik, H. P., & Didik, K. P. (2023). *Jurnal Pendidikan Transformatif ( JPT ) Mandiri dan Critical Thinking : Analisis Hak dan Kewajiban Peserta Didik di Sekolah dan di Rumah Jurnal Pendidikan Transformatif ( JPT )*. 02(04), 270–288.
- Santoso, G. (2021). Civic Education Based on 21st Century Skills in Philosophical , Theoretical and Futurist Resolution Dimensions at Muhammadiyah University of Jakarta ( UMJ ). *World Journal of Enterpreneurship Project and Digital Management*, 1(2), 103–113.
- Santoso, G., Abdulkarim, A., Maftuh, B., & Murod, M. (2022). Curriculum Matrix Citizenship Education; Development Perspective , Change , And Evaluation. *Proceedings of the 1st Pedagogika International Conference on Educational Innovation, PICEI 2022, 15 September 2022, Gorontalo, Indonesia*, 6. <https://doi.org/10.4108/eai.15-9-2022.2335930>
- Santoso, G., Abdulkarim, A., Maftuh, B., & Rantina, M. (2023). Forming Students with Superior Character in the 21st Century for the Future of Indonesian Citizenship. *IJEED (International Journal of Entrepreneurship and Business Development)*, 06(03), 515–525.
- Santoso, G., Hasbylah, R. M., Hadi, C., Asbari, M., & Rantina, M. (2023). Butterfly Effect: Satu Hal Kecil Yang Merubah Hidup Sepenuhnya. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 2(3), 1–4.
- Santoso, G., Marsella, A. T., Permana, D. A., & Syifa, K. (2023). *Jurnal Pendidikan Transformatif ( Jupetra ) Efek Pengaruh Sumpah Pemuda Terhadap Generasi Z Dalam Ikut Serta di Kegiatan Kemanusiaan Jurnal Pendidikan Transformatif ( Jupetra )*. 02(02), 246–255.
- Santoso, G., Shayla Ayuningtias, Santoso, G., Unik Setianingsih, Radita Ayudya, & Shara Ayu Pramitha. (2022). Menjadi Warga Dunia Yang Empati: Mengembangkan Solidaritas Global Dalam Menerima Dan Mendukung Pengungsi. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 1(3 SE-Articles), 1–10. <https://jupetra.org/index.php/jpt/article/view/537>
- Warwey, N., & Santoso, G. (2023). *Jurnal Pendidikan Transformatif ( JPT ) Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar Pada Pembelajaran PAI Kelas IV SD Inpres 27 Kabupaten Sorong Jurnal Pendidikan Transformatif ( JPT )*. 02(04), 86–94.