

**IMPLEMENTASI METODE *GAME BASED
LEARNING* PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS III MIS MA'ARIF NU
KEBONSARI PEKALONGAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat guna
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh :

LILIS NURUL KHAKIMA
NIM. 2319141

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2024**

**IMPLEMENTASI METODE *GAME BASED
LEARNING* PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS III MIS MA'ARIF NU
KEBONSARI PEKALONGAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat guna
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh :

LILIS NURUL KHAKIMA
NIM. 2319141

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2024**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Lilis Nurul Khakima

NIM : 2319141

Judul Skripsi : **IMPLEMENTASI METODE *GAME BASED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS III MIS MA'ARIF NU KEBONSARI KABUPATEN PEKALONGAN**

Menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya peneliti sendiri, kecuali dalam bentuk kuipan yang telah peneliti sebutkan sumbernya. Apabila skripsi ini terbukti merupakan hasil duplikasi atau plagiasi, maka penelii bersedia menerima sanksi akademis dan dicabut gelarnya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 03 April 2024

Yang Menyatakan



LILIS NURUL KHAKIMA
NIM. 2319141

Juwita Rini, M.Pd

Jl. Mandurorejo No.77 Rt 01-Rw 03 Desa Kulu Kec. Karanganyar Kab.
Pekalongan

NOTA PEMBIMBING

Lamp : 4 (empat) Eksemplar

Hal : Naskah Skripsi

Sdri. Lilis Nurul Khakima

Kepada
Yth : Dekan FTIK UIN K.H.
Abdurrahman Wahid
c/q : Ketua Prodi PGMI
di
PEKALONGAN

Assalamu'alaikumWr.Wb.

Setelah saya meneliti dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah Skripsi Saudari:

Nama : Lilis Nurul Khakima

NIM : 2319141

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : **IMPLEMENTASI METODE GAME BASED LEARNING
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS III MIS
MA'ARIF NU KEBONSARI KABUPATEN PEKALONGAN**

Dengan ini mohon agar skripsi saudari tersebut segera dimunaqshakan.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, saya sampaikan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Pekalongan, Maret 2024

Pembimbing



Juwita Rini, M.Pd

NIP: 199103012015032010



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Pahlawan Km 5 Rowolaku kajen Kabupaten Pekalongan
Website : fik.uingusdur.ac.id | Email : fik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Aburrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi saudara/i:

Nama : **LILIS NURUL KHAKIMA**
NIM : **2319141**
Judul : **IMPLEMENTASI METODE *GAME BASED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS III MIS MA'ARIF NU KEBONSARI KABUPATEN PEKALONGAN**

Telah diujikan pada hari Senin, tanggal **06 Mei 2024** dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai bagian syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dalam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

Dewan Penguji

Penguji I

Dr. Abdul Basith, M.Pd.
NIP. 19820413 201101 1 011

Penguji II

Ahmad Faridh Ricky Fahmi, M.Pd.
NIP. 19911006 201903 1 012

Pekalongan, 20 Mei 2024

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M.Ag
NIP. 19730112 200003 1 001

PERSEMBAHAN

Dengan kerendahan hati, dengan hati yang ikhlas dengan mengucapkan rasa syukur kehadiran Allah Swt., yang telah memberikan banyak kenikmatan, rahmat dan karunia-Nya untuk terus mengiringi langkahku dalam menggapai cita-cita dari keluarga yang sederhana namun seorang anaknya dapat menggapai cita-citanya, maka hasil studi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya Bapak Kasan dan Ibu Caslikha (Almh) orang yang paling berjasa dalam hidup saya, terimakasih atas curahan kasih sayangmu, pengorbanan besarmu, perhatianmu, keikhlasan cinta dan doamu yang tidak pernah berhenti mengalir.
2. Kakak saya tercinta Muhammad Rofik dan Amila Sholekha yang sangat saya sayangi.
3. Keluarga besar Bani Kapil dan Khumaerah yang selalu mendoakan dan memberikan motivasi untuk semangat dalam berjuang menuntut ilmu.
4. Ibu Juwita Rini, M.Pd selaku dosen pembimbing yang tidak pernah bosan dalam memberikan bimbingan dari awal hingga akhir, dorongan demi tercapainya dalam penyelesaian tugas akhir ini.
5. Sahabat dan teman-teman satu angkatan PGMI 2019, terima kasih saya ucapkan atas kebersamaan selama ini. Semoga kita semua diberikan suksesnya masing-masing.
6. Seseorang yang saya sayangi, yang tidak pernah putus asa menghiburku disaat saya sedih, setia menemaniku disaat duka maupun bahagia dan teman tertawa disaat saya sendirian.
7. Almameterku tercinta yang saya banggakan yaitu Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

MOTTO

“ Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

Q.S. Al-Baqarah Ayat 286



ABSTRAK

Lilis Nurul Khakima, 2024. *Implementasi Metode Game Based Learning pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III MIS Ma'arif NU Kebonsari Kabupaten Pekalongan*. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan Tahun 2019, **Pembimbing** Juwita Rini, M.Pd.

Kata Kunci: Implementasi, *Games Based Learning*, Pembelajaran Matematika

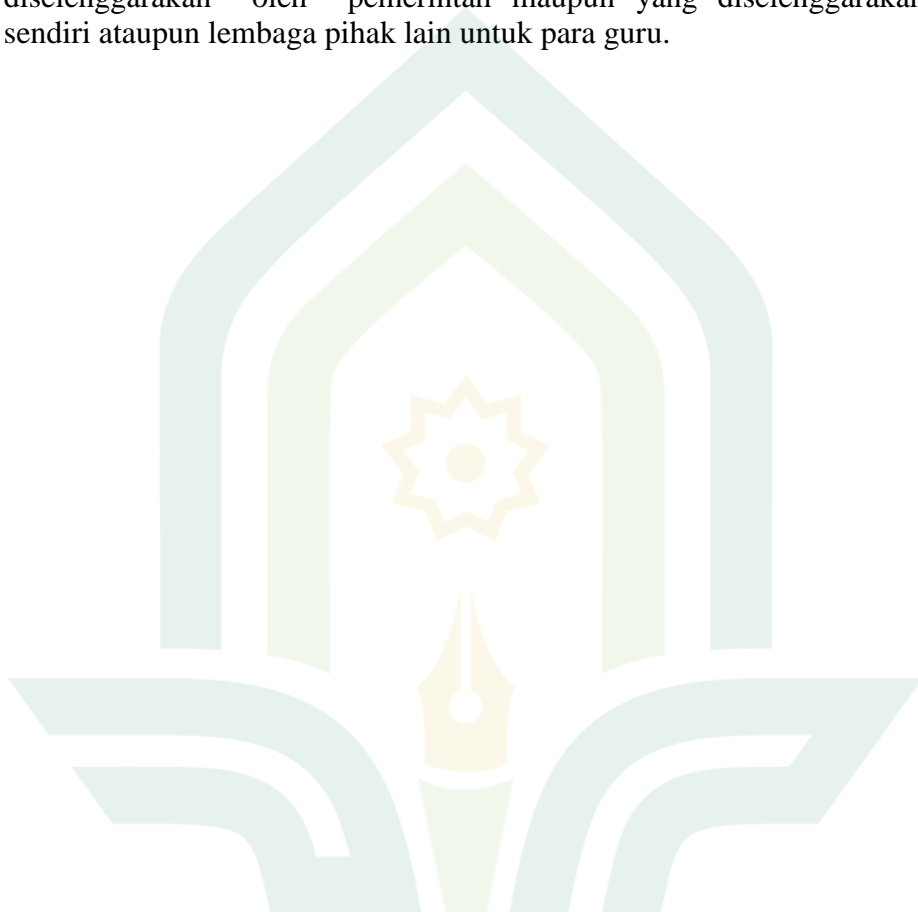
Saat ini dunia pendidikan sudah semakin maju dan berkembang, dimana pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru akan tetapi peserta didiklah yang akan ikut serta aktif dalam kelas pembelajaran. Penelitian ini dilatar belakangi karena siswa kelas III di MIS Ma'arif NU Kebonsari mempunyai kemampuan memahami pelajaran dengan baik. Hal tersebut disebabkan karena adanya beberapa materi yang memang disampaikan dengan menggunakan metode *game based learning* atau belajar bermain. Dari hal tersebut peneliti ingin menganalisis lebih mendalam lagi tentang hal-hal apa saja yang mempengaruhi siswa tersebut.

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana implementasi metode *game based learning* pada mata pelajaran matematika kelas III MIS Ma'arif NU Kebonsari Pekalongan?. (2) Apa faktor pendukung dan penghambat implementasi metode *game based learning* pada mata pelajaran matematika kelas III MIS Ma'arif NU Kebonsari Pekalongan?. Adapun tujuan penelitian ini yaitu (1) Mendeskripsikan implementasi metode *game based learning* pada mata pelajaran matematika kelas III MIS Ma'arif NU Kebonsari Pekalongan. (2) Mengetahui faktor pendukung dan penghambatnya.

Jenis penelitian ini adalah penelitian *deskriptif* lapangan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Sedangkan metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Dalam menganalisis data penulis menggunakan teknik analisis data kualitatif model Miles and Huberman yang meliputi kondensasi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi metode *game based learning* mempunyai langkah-langkah dalam pelaksanaannya, yaitu pemilihan game, penjelasan konsep awal pembelajaran, penyusunan aturan permainan, bermain *game*, pemahaman konsep, dan

refleksi. Adapun faktor pendukung nya ialah motivasi siswa yang positif, guru yang professional, dan adanya buku pegangan siswa. Sedangkan hambatan yang dihadapi yaitu daya tangkap siswa yang berbeda, waktu pembelajaran yang relatif singkat, serta alat dan media yang masih terbatas. Dalam hal tersebut, salah satu upaya untuk mengatasi hambatan tersebut yaitu dengan mengikutsertakan guru dalam pelatihan-pelatihan dan workshop-workshop yang diselenggarakan oleh pemerintah maupun yang diselenggarakan sendiri ataupun lembaga pihak lain untuk para guru.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Implementasi Metode *Game Based Learning* pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III MIS Ma’arif NU Kebonsari Kabupaten Pekalongan”. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan Nabi agung Nabi Muhammad SAW dan semoga kita semua kelak akan mendapatkan safaatnya di yaumul akhir nanti. Aamiin.

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Sarjana di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya akan adanya kekurangan tanpa adanya bantuan, bimbingan dan saran dari berbagai pihak, oleh sebab itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M. Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Bapak Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M. Ag. selaku Ketua Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Ibu Juwita Rini, M. Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan sekaligus dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Dr. Rahmat Kamal, M.Pd.I. Selaku dosen wali yang telah memberikan nasihat dan bimbingannya.
5. Bapak, Ibu dan keluarga besar yang telah memberikan doa dan semangat sehingga terselesainya skripsi ini.
6. Bapak Subkhi, S.Pd.I selaku kepala sekolah MIS Ma’arif NU Kebonsari Kabupaten Pekalongan, serta para guru MIS Ma’arif

- NU Kebonsari Kabupaten Pekalongan yang telah membantu proses penelitian dan memberikan data-data yang diperlukan peneliti dalam skripsi.
7. Segenap Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan berbagai ilmu serta motivasi selama belajar di Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
 8. Teman-teman UIN K.H. Abdurrahman Pekalongan yang telah membantu memberikan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
 9. Almamaterku Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, tempat membina ilmu yang saya banggakan.
 10. Semua pihak yang turut andil dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebut satu persatu.

Penulis menyadari, apa yang disajikan dalam skripsi ini bukanlah suatu penelitian yang sempurna. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca. Aamiin.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
NOTA PEMBIMBING	iv
PENGESAHAN	iv
PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Kegunaan Penelitian.....	5
E. Metode Penelitian.....	5
F. Uji Keabsahan Data.....	8
G. Sistematika Penulisan.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Deskripsi Teori	11
1. Metode Pembelajaran	11
2. Metode <i>Game Based Learning</i>	14
3. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar	23

B. Penelitian yang Relevan	28
C. Kerangka Berpikir	32
BAB III HASIL PENELITIAN	34
A. Profil MIS Ma'arif NU Kebonsari	34
1. Sejarah Berdirinya MIS Ma'arif NU Kebonsari.....	34
2. Visi MIS Ma'arif NU Kebonsari	34
3. Misi MIS Ma'arif NU Kebonsari	35
4. Tujuan MIS Ma'arif NU Kebonsari	36
5. Target MIS Ma'arif NU Kebonsari	37
6. Kegiatan Pembelajaran di MIS Ma'arif NU Desa Kebonsari	39
B. Implementasi metode <i>Game Based Learning</i> pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V di MIS Ma'arif NU Kebonsari Kabupaten Pekalongan	40
C. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Metode <i>Game Based Learning</i> pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III di MIS Ma'arif NU Kebonsari Kabupaten Pekalongan	51
BAB IV ANALISIS IMPLEMENTASI METODE <i>GAME BASED LEARNING</i> PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS III MIS MA'ARIF NU KEBONSARI KABUPATEN PEKALONGAN ..	57
A. Analisis Implementasi Metode <i>game based learning</i> pada mata pelajaran Matematika Kelas III MIS Ma'arif NU Kebonsari Kabupaten Pekalongan.....	57
B. Analisis Faktor Pendukung dan Penghambat Pelaksanaan Metode <i>Game Based Learning</i> pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III MIS Ma'arif NU Kebonsari Kabupaten Pekalongan	67

BAB V PENUTUP.....	73
A. Kesimpulan.....	73
B. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	75
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Pembelajaran.....	39
Tabel 3.2 Daftar Guru MIS Ma'arif NU Kebonsari.....	40



DAFTAR BAGAN

Bagan 2 Kerangka Berpikir Penelitian.....	33
---	----



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2. Surat Keterangan
- Lampiran 3. Pedoman Wawancara
- Lampiran 4. Pedoman Observasi
- Lampiran 5. Lembar Validasi Pedoman Wawancara
- Lampiran 6. Lembar Validasi Pedoman Observasi
- Lampiran 7. Transkrip Wawancara
- Lampiran 8. Hasil Observasi
- Lampiran 9. Catatan Hasil Observasi
- Lampiran 10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 11. Dokumentasi Kegiatan



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesat, membawa serta dunia pendidikan. Hal ini akan berdampak positif pada proses belajar mengajar. Perlu diketahui bahwa konsep diri siswa dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap sikap dan kinerjanya. Peran dan fungsi guru merupakan faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran, baik dalam konteks pendidikan formal maupun nonformal. Oleh karena itu, guna meningkatkan mutu pendidikan di negeri ini, guru harus selalu menjadi pusat dari berbagai permasalahan yang berkaitan dengan keberadaannya. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki guru adalah kemampuan merencanakan, mengelola, dan mengevaluasi proses pembelajaran. Untuk menguasai kompetensi tersebut, seorang guru senantiasa dilatih secara terus menerus untuk meningkatkan kemampuannya melalui pendidikan berkelanjutan, pelatihan berkala, atau pengembangan keterampilan lainnya.¹

Pembelajaran dapat dijelaskan secara sederhana sebagai produk interaksi berkelanjutan antara perkembangan dan pengalaman hidup.² mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien, guru perlu melalui setidaknya lima tahapan dalam proses pengajaran. Kelima tahapan tersebut adalah tahap *analysis*, tahap *design*, tahap *development*, tahap *implementation* serta tahap *evaluation*.³

Saat belajar matematika, siswa sering kali merasa bosan, mengantuk, dan menganggap kelas tidak menarik. Ada sejumlah alasan mengapa kursus matematika mungkin sulit untuk diambil, terutama karena kursus ini sering kali berfokus pada perhitungan

¹ Jumanta Hamdayama, *Metodelogi Pengajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hlm 1.

² Trianto Ibnu Badar AL-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), hlm 19.

³ Yunus Abidin, *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*, (Bandung: Refika Aditama, 2014), hlm 122.

yang rumit. Prinsip pembelajaran yang menarik: Pertama, menghubungkan proses belajar dan proses mengajar. Kedua, pembelajaran berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan. Ketiga, anak harus dianggap sebagai pusat dan subjek pendidikan. Keempat, Pembelajaran diawali dengan menggali dan memahami kebutuhan anak, serta pembelajaran dengan cara yang lebih humanis.⁴

Salah satu strategi untuk meningkatkan pemahaman anak terhadap materi matematika adalah dengan menjadikan pembelajaran ini menarik. Mengadopsi prinsip *fun learning* atau pembelajaran yang menyenangkan adalah metode efektif dalam pendidikan anak. Ketika anak merasakan kegembiraan dalam proses pembelajaran, mereka lebih cenderung untuk terlibat sepenuhnya, tanpa merasa bosan atau kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Untuk menghadapi tantangan ini, guru perlu menghadirkan kreativitas dalam proses belajar-mengajar.

Melihat uraian di atas, guru sebagai pelaku pendidikan tidak hanya cukup menguasai materi saja tetapi harus didukung oleh keterampilan mengajar berupa keterampilan penggunaan model, media maupun metode yang digunakan dalam proses pembelajaran. Kenyataan tentang apa yang menjadi harapan di atas belum sepenuhnya terpenuhi. Namun, usaha untuk mewujudkannya senantiasa dilakukan untuk proses perbaikan. Dengan demikian penggunaan model maupun metode ketika menjelaskan pelajaran kepada siswa, jika sudah sesuai maka dapat menjadikan siswa tertarik untuk mengikuti pelajaran dan hasil belajar pun mengalami peningkatan. Beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di dalam kelas ialah peserta didik tidak bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran serta cenderung pasif dalam menerima pembelajaran. Dalam penelitian yang pernah dilakukan Pratiwi menunjukkan bahwa 19 dari 20 siswa menyukai metode pembelajaran berbasis *game* karena dianggap lebih efektif sebagai media pembelajaran karena

⁴ Alif Training Center, *Modul Alif Iqro*, (Tangerang: Alif Iqro, 2020), hlm 43.

memiliki potensi untuk meningkatkan partisipasi siswa, pengambilan keputusan, pemecahan masalah, kolaborasi kelompok dan lainnya.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nur Asiah Safitri yaitu tentang Penerapan Metode *Game based learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTS N 2 Muaro Jambi, yang menyatakan bahwa dengan menerapkan *game based learning* ini telah menunjukkan hasil yang cukup efektif dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan hasil test belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya *game based learning*.

Penelitian yang dilakukan oleh Trisna Jayantika menyatakan bahwa metode pembelajaran *game based learning* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan metode pembelajaran *game based learning* membuat siswa merasa tidak senang dan tidak bosan sehingga menimbulkan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran serta konsentrasi siswa dalam mengikuti pembelajaran juga meningkat. Akan tetapi juga terdapat penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa tidak selamanya metode *game based learning* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa seperti penelitian yang dilakukan oleh Nur Fathin Muhtadillah tentang Penerapan Metode *Game Based Learning* pada Pelajaran PAI Siswa Kelas XI TKJ 1 SMK N 2 Ponorogo Tahun Ajaran 2021/2022. Perbedaan ini disebabkan karena usia peserta didik yang berbeda.

Berdasarkan wawancara pada hari sabtu, 13 Januari 2024 dengan guru kelas III MIS Ma'arif NU Kebonsari kabupaten Pekalongan, awalnya proses mengajar menggunakan metode konvensional pada pelajaran matematika. Pada kenyataannya pembelajaran matematika dengan metode konvensional ini kurang maksimal. Dalam hal ini seperti banyaknya peserta didik yang sering merasa bosan, merasa ngantuk saat pembelajaran di kelas, kesulitan untuk memahami materi, sehingga berdampak kepada rendahnya nilai peserta didik tersebut.

Game yang dimanfaatkan dalam pembelajaran matematika kali ini yaitu *puzzle*. Media *puzzle* bermanfaat untuk kreatifitas siswa, keaktifan siswa, dan menghidupkan rasa ingin tahu siswa, sehingga pengetahuan siswa akan bertambah. *Puzzle* dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika yaitu pada materi pecahan. Pecahan termasuk salah satu materi matematika yang menjadi salah satu topik yang sulit untuk diajarkan. Kurangnya pemahaman siswa dalam pecahan dapat mengakibatkan kesulitan bagi siswa dalam memecahkan masalah matematika lainnya.

Penulis menemukan bahwa MIS Ma'arif NU Kebonsari adalah sebuah lembaga pendidikan formal yang menerapkan pendekatan *fun learning* dalam pembelajaran matematika kepada siswa-siswanya. Pendekatan ini dikonkretkan dalam metode *game based learning*, di mana *game* digunakan sebagai sarana untuk mengajarkan materi matematika. Dalam praktiknya, disini memanfaatkan berbagai alat peraga sebagai media pembelajaran. Melalui pendekatan ini, diharapkan anak-anak dapat lebih fokus dan merasa senang dalam proses belajar matematika.

Dengan demikian peneliti tertarik dan bermaksud membuat analisis lebih lanjut dengan judul, "Implementasi Metode *Game Based Learning* pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III MIS Ma'arif NU Kebonsari Pekalongan".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemikiran dan latar belakang di atas, permasalahan yang dapat dirumuskan adalah:

1. Bagaimana implementasi metode *game based learning* pada mata pelajaran matematika kelas III MIS Ma'arif NU Kebonsari Pekalongan?
2. Apa faktor pendukung dan penghambat implementasi metode *game based learning* pada mata pelajaran matematika kelas III MIS Ma'arif NU Kebonsari Pekalongan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan implementasi metode *game based learning* pada mata pelajaran matematika kelas III MIS Ma'arif NU Kebonsari Pekalongan.
2. Mengetahui faktor pendukung dan penghambat implementasi metode *game based learning* pada mata pelajaran matematika kelas III MIS Ma'arif NU Kebonsari Pekalongan.

D. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu::

1. Kegunaan Teoretis

- a. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi penting dalam pengembangan pendidikan matematika dengan metode *game based learning*.
- b. Hasil penelitian ini akan memberikan wawasan tentang kontribusi metode tersebut dalam meningkatkan fokus dan kepuasan belajar siswa di MIS Ma'arif NU Kebonsari, sehingga dapat menjadi acuan bagi pendidik dan pengambil kebijakan pendidikan dalam merancang kurikulum dan strategi pembelajaran yang lebih efektif.

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini juga memberikan manfaat praktis kepada MIS Ma'arif NU Kebonsari. Hasil penelitian dapat membantu sekolah untuk mengevaluasi dan memperbaiki pendekatan pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran matematika. Ini dapat berdampak positif terhadap pengalaman belajar siswa, meningkatkan prestasi akademis mereka, dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menyenangkan. Menyumbangkan pemikiran terhadap pembaca pada umumnya dan bagi penulis pada khususnya.

E. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan

a. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian *deskriptif* lapangan, artinya dalam menyajikan data berbentuk verbal dan akan memaparkan keadaan atau fenomena yang terjadi

di lapangan yang terkait dengan obyek penelitian, yaitu implementasi metode *game based learning* pada mata pelajaran matematika kelas III MIS Ma'arif NU Kebonsari Kabupaten Pekalongan.

b. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memungkinkan pemahaman yang lebih mendalam dan komprehensif terhadap data yang dikumpulkan oleh peneliti. Dalam penelitian ini, peneliti sendiri merupakan instrumen utama yang digunakan untuk menggali informasi yang relevan. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berkaitan dengan isu-isu yang sulit diukur secara kuantitatif. Lebih dari sekadar angka-angka, pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk mendeskripsikan secara rinci dan memahami data yang diperoleh melalui penelitian fokus. Pendekatan ini membantu dalam menggali pemahaman yang mendalam tentang topik yang diteliti dan memperoleh wawasan yang kaya terkait dengan masalah yang dibahas dalam penelitian.

2. Sumber Data

Ada dua macam sumber data yang penulis gunakan dalam penelitian kali ini, yaitu:

a. Sumber Data Primer

Adapun yang menjadi sumber data primer dalam penelitian ini adalah guru kelas MIS Ma'arif Nu Kebonsari Kabupaten Pekalongan, yaitu Ibu Susi Triyani, S.Pd, Gr. Serta salah satu siswa kelas III yaitu M. Reichan.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder dapat menjadi sumber informasi yang berharga untuk mendukung dan melengkapi data primer yang dikumpulkan oleh peneliti. Adapun yang tergolong dari sumber data sekunder meliputi dokumen, buku, majalah, kitab, wakil kurikulum dan sumber lainnya yang mendukung.

3. Teknik pengumpulan data

a. Metode Observasi

Metode observasi ini digunakan untuk mendapatkan data tentang kondisi umum MIS Ma'arif Nu Kebonsari, serta untuk memperoleh data secara langsung mengenai implementasi metode *game based learning* pada mata pelajaran matematika kelas III MIS Ma'arif NU Kebonsari Pekalongan.

b. Metode Interview

Dalam penelitian ini, digunakan metode wawancara yang disebut sebagai "*interview* bebas terpimpin." Dalam metode ini, peneliti memiliki fleksibilitas untuk menambah atau mengurangi pertanyaan-pertanyaan sesuai kebutuhan tanpa mengganggu kelancaran proses wawancara, sehingga memungkinkan untuk memperoleh hasil yang lebih akurat dan sesuai dengan tujuan penelitian.

Metode ini ditujukan kepada guru dan perwakilan siswa kelas III MIS Ma'arif Nu Kebonsari, yaitu Ibu Susi Triyani, S.Pd, Gr dan Muhammad Reichan yang bertujuan untuk memperoleh data tentang faktor pendukung dan penghambat implementasi metode *game based learning* pada mata pelajaran matematika kelas III MIS Ma'arif NU Kebonsari Pekalongan.

c. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh data tentang struktur organisasi, tinjauan historis, keadaan guru, siswa, sarana dan prasarana di MIS Ma'arif Nu Kebonsari Kabupaten Pekalongan.

4. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul dengan teknik-teknik di atas, maka langkah selanjutnya menelaah dan menganalisis data, kemudian mengambil kesimpulan dengan metode induktif. Kemudian akan digunakan untuk menarik kesimpulan mengenai implementasi metode *game based learning* pada mata pelajaran matematika kelas III MIS Ma'arif NU Kebonsari Pekalongan.

Berikut teori analisis menurut Miles & Huberman yang di gunakan oleh peneliti, yaitu:

a. Kondensasi data (*Data condensation*)

Kondensasi data merujuk pada proses pemilihan, memfokuskan, menyederhanakan, mengabstraksikan, dan mentransformasikan data yang mendekati keseluruhan bagian dari catatan lapangan secara tertulis, transkrip wawancara, dokumen-dokumen dan meteri-materi empiris. Kesimpulannya bahwa proses kondensasi data ini diperoleh setelah peneliti melakukan wawancara dan mendapatkan data tertulis yang ada dilapangan, yang nantinya transkrip wawancara tersebut dipilah-pilah untuk mendapatkan fokus penelitian yang dibutuhkan oleh penulis.

b. Penyajian Data (*Data display*)

Penyajian data disini juga membantu dalam memahami konteks penelitian karena melakukan analisis yang lebih mendalam. Pada tahap ini peneliti mendeskripsikan bagaimana implementasi metode *game based learning* pada mata pelajaran matematika kelas III MIS Ma'arif NU Kebonsari Pekalongan.

c. Penarikan Kesimpulan (*Conclusions drawing*)

Penarikan kesimpulan disini dilakukan peneliti dari awal peneliti mengumpulkan data seperti mencari pemahaman yang tidak memiliki pola, mencatat keteraturan penjelasan, dan alur sebab akibat, yang tahap akhirnya disimpulkan keseluruhan data yang diperoleh peneliti.

F. Uji Keabsahan Data

Keabsahan data dilakukan untuk membuktikan apakah penelitian yang dilakukan benar-benar merupakan penelitian ilmiah sekaligus untuk menguji data yang diperoleh. Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji, *credibility*, *transferability*, *dependability*, dan *confirmability*.⁵ Dalam penelitian ini digunakan

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, (Bandung; Elfabeta, 2007), hlm. 235.

uji kredibilitas data untuk menguji keabsahan data. Uji kredibilitas data dilakukan dengan triangulasi.

1. Triangulasi Sumber

Pengecekan data yang telah diperoleh melalui berbagai sumber.

2. Triangulasi Teknik

Pengecekan data yang dilakukan kepada data yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya data yang diperoleh dari wawancara dicek dengan observasi ataupun dokumentasi.

3. Triangulasi Waktu

Pengecekan data dengan wawancara, observasi atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda.

Dalam penelitian ini pengecekan data dilakukan dengan cara triangulasi sumber, mengecek data yang diperoleh dari beberapa sumber seperti wawancara dan observasi.

G. Sistematika Penulisan

Sistem Penulisan Skripsi untuk mempermudah dalam memahami masalah yang dibahas dalam penelitian ini, maka peneliti menyajikan sistematika penelitian sebagai berikut: Bagian awal, yang terdiri dari halaman sampul latar luar, halaman judul (sampul dalam), halaman surat pernyataan keaslian, halaman nota pembimbing, halaman pengesahan, halaman transliterasi, halaman persembahan, halaman motto, halaman abstrak, halaman kata pengantar, halaman daftar isi dan table, halaman gambar, halaman daftar lampiran.

Bagian inti terdiri atas:

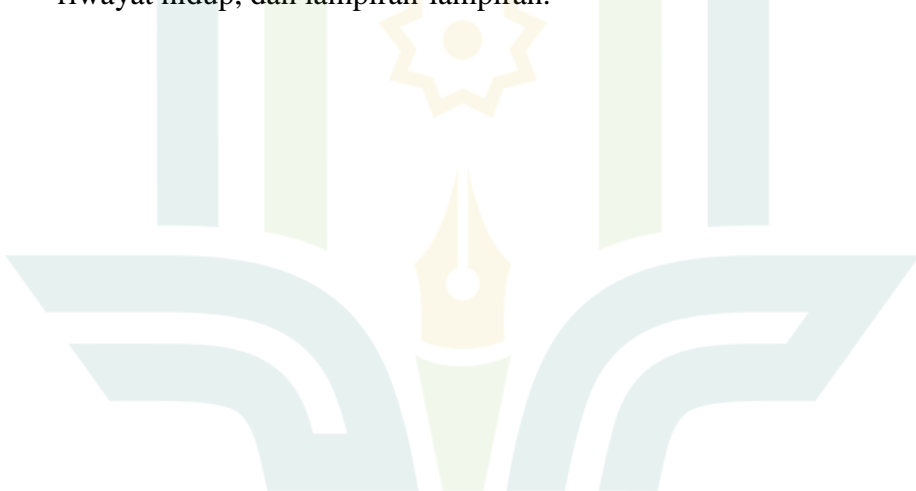
Bab I Pendahuluan, bab ini meliputi: Latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II, Landasan Teori, meliputi sub bab 1) Deskripsi teori, 2) Peneliiian yang relevan, 3) Kerangka Berpikir. Adapun deskripsi teori merupakan penjelasan teori dan konsep terkait dengan pembelajaran *game based learning* yang berbasis *fun learning* pada mata pelajaran matematika.

Bab III, Hasil Penelitian, meliputi profil lembaga tempat penelitian seperti (identitas sekolah, visi dan misi, data guru dan pegawai sekolah, data siswa semua kelas, serta sarana dan prasarana), hasil penelitian yang didalamnya mencakup implementasi metode *game based learning* pada mata pelajaran matematika kelas III MIS Ma'arif NU Kebonsari Pekalongan serta faktor pendukung maupun faktor penghambatnya.

Bab IV, Analisis Hasil Penelitian, meliputi: Analisis mencakup implementasi metode *game based learning* pada mata pelajaran matematika kelas III MIS Ma'arif NU Kebonsari Pekalongan, dan analisis faktor penghambat dan pendukung dalam pelaksanaan pembelajaran metode *game based learning* dalam pembelajaran berbasis *fun learning* pada mata pelajaran matematika kelas III MIS Ma'arif NU Kebonsari Pekalongan.

Bab V, bab ini meliputi: Penutup yang memuat kesimpulan dan saran. Bagian akhir, yang terdiri dari daftar pustaka, daftar riwayat hidup, dan lampiran-lampiran.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian beserta pembahasannya yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Implementasi metode pembelajaran *game based learning* pada mata pelajaran matematika kelas III di MIS Ma'arif NU Kebonsari Kabupaten Pekalongan

Metode pembelajaran *game based learning* ini telah dilaksanakan dengan baik., terlihat dari cara siswa menyelesaikan pembelajaran melalui proses awal pembelajaran sampai penutup dengan baik. Siswa kelas III di MIS Ma'arif NU Kebonsari mempunyai kemampuan memahami pelajaran dengan baik. Hal tersebut disebabkan karena adanya beberapa materi yang memang disampaikan dengan menggunakan metode *game based learning* atau belajar bermain. Dari penelitian menunjukkan bahwa implementasi metode *game based learning* mempunyai langkah-langkah dalam pelaksanaannya, yaitu pemilihan game, penjelasan konsep awal pembelajaran, penyusunan aturan permainan, bermain *game*, pemahaman konsep, dan refleksi.

2. Faktor pendukung dan penghambat dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *game based learning* pada mata pelajaran matematika kelas III di MIS Ma'arif NU Kebonsari Kabupaten Pekalongan

Faktor pendukung dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *game based learning* yaitu motivasi siswa yang positif, guru yang profesional, dan adanya buku pegangan siswa. Sedangkan hambatan yang dihadapi yaitu daya tangkap siswa yang berbeda, waktu pembelajaran yang relatif singkat, serta alat dan media yang masih terbatas.

B. Saran

Sehubungan dengan hasil penelitian maka penulis memberikan saran sebagai berikut.

1. Bagi sekolah

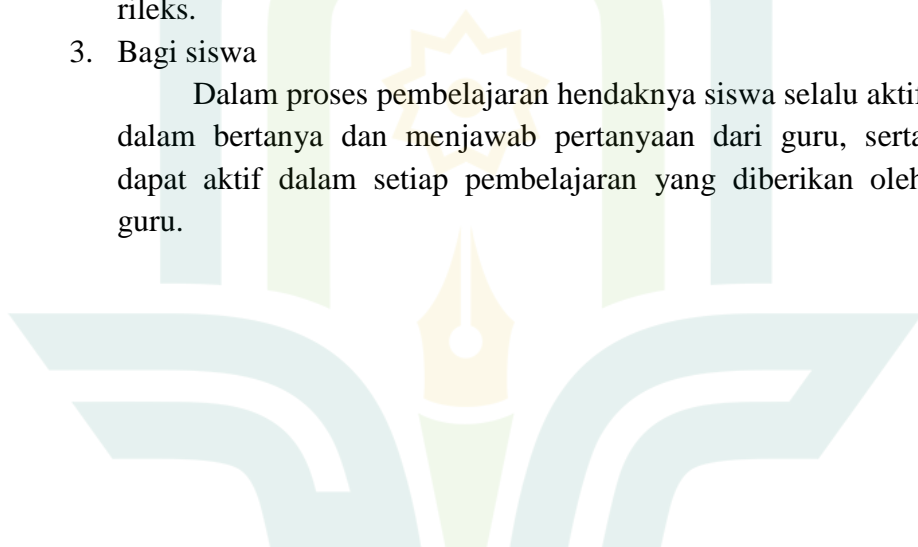
Dalam pembelajaran matematika disarankan agar metode *game based learning* diterapkan sebagai alternative dalam pembelajaran di sekolah. Untuk membuat siswa yang tadinya tidak suka matematika menjadi suka dengan matematika.

2. Bagi guru

Guru hendaknya dapat melibatkan siswa secara keseluruhan supaya aktif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keselarasan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Metode *game based learning* mampu mewujudkan situasi pembelajaran yang menarik, serius dan rileks.

3. Bagi siswa

Dalam proses pembelajaran hendaknya siswa selalu aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru, serta dapat aktif dalam setiap pembelajaran yang diberikan oleh guru.



DAFTAR PUSTAKA

- A. Neolaka, Armos Neolaka dan Grace Amialia. 2017. *Landasan Pendidikan Dasar Penganalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup*. Depok: PT. Kharisma Putra Utama.
- Abidin, Yunus. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama.
- Afandi, Muhammad. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Unissula Press.
- Aini, Firosa Nur. 2018. Pengaruh *Game Based Learning* terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. Surabaya. dalam *Jurnal JUPE*, Vol. 6, No. 3.
- Akrim. 2022. *Buku Ajar Strategi Pembelajaran*. Sumatera Utara: UMSU Press.
- AL-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Anggraini, Hayu Ika. 2021. “Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis *HOTS* dengan *Metode Digital Game Based Learning* di Sekolah Dasar. Malang. dalam *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 2, No. 11.
- Arifin, M. 1993. *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dasopang, Muhammad Darwis. 2017. Belajar dan pembelajaran Kota Padang. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Islam*. Vol. 3 No. 2.
- Faturrohman, Pupuh dkk. 2017. *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Reflika Aditama.
- Hamdayama, Jumanta. 2016. *Metodelogi Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Heruman. 2010. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Huriawati, F, Rahayu, T., Mayasari, T.,. 2019. “Pengembangan Media Website Hybrid Learning Berbasis Kemampuan Literasi Digital dalam Pembelajaran Fisika”. *Jurnal Guruan Fisika*, Vol. 7 (1).
- Ibam, E., Adekunle, T., & Agbonifo, O, A.2018. *Moral Education Learning System Based on the Snakes and Ladders Game*, dalam EAI Endorsed Transactions on E-Learning, Vol. 5 (17).
- Ibu Susi Triyani, S.Pd.Gr, Guru Kelas III MIS Ma’arif NU Kebonsari Kabupaten Pekalongan, Wawancara Pibadi, pada 13 Januari 2024.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2015. *Buku Guru Tematik Tema 2 Kelas 3 SD/MI*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Khaerunnisa. 2022. Penerapan Metode Game Based Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa Kelas IV. Makassar. dalam *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, Vol. 6, No. 3.
- Kornedi, Hasniati. 2017. *Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Bugis Makassar Ma’Boy*. Bandung: CV Media Sains Indonesia.
- Majid, Abdul. 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muhammad Reihan, Siswa Kelas III, Wawancara Pribadi, MIS Ma’arif NU Kebonsari Kabupaten Pekalongan, pada, 09 Januari 2024.
- Mustakim, Zaenal. 2017. *Strategi dan Metode Pembelajaran*. Pekalongan, IAIN Pekalongan.
- Najikhah. Perancangan Alat Peraga Kota Padang. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol. 2 No. 1.

- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Jarak Jauh, Pasal 19 (1).
- Priscila, Tania. 2013. Penggunaan Metode *Fun Learning* (Flash Card, Permainan, Dan Bernyanyi) Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Di SDK Pelita Nusantara Kasih Surakarta. Skripsi. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Priyonggo, David Agung. 2010. Penerapan *Game Based Learning* pada Siswa Kelas V SD Negeri Suru II Kecamatan Geyer Kabupaten Grobogan Pokok Bahasan Daur Air dan Peristiwa Alam Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif, *Skripsi Fisika*. Semarang. Universitas Negeri Semarang.
- Purba, Anita dkk. 2022. *Strategi Pembelajaran (Suatu Pengantar)*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Purwanti, Kartuka Yuni. 2022. *Game Based Learning dengan Perfect Number untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SD*. Klaten: Penerbit Lakeisha.
- Raharjo, Daryanto. 2017. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Rasyid, Rustam Efendy. 2022. *Buku Ajar Perencanaan Pembelajaran*. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia (PRCI).
- Subarinah, Sri. 2006. *Inovasi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Subini, Nini, 2019. *Mengatasi Kesulitan Belajar pada Anak*. Yogyakarta: Javalenter.
- Sudjana, Nana. 2004. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Elfabeta.
- Sukandarrumidi. 2012. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Gadjah mada University.

- Sukirman, Dadang. 2019. *Micro Teaching*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Tim Pengembang Kurikulum MIS Ma'arif NU Kebonsari. 2021. "Kurikulum tingkat satuan Pendidikan Suplemen Kurikulum Darurat Pandemi Covid-19". Karangdadap: FC Asifa.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Training Center, Alif. 2020. Modul Alif Iqro. Tangerang: Alif Iqro.
- Turmuzi, Muhammad. 2013. *Strategi Pembelajaran Maematika*. Mataram: FKIPPress.
- Wena, Made. 2018. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widiasworo. 2017. *Strategi dan Metode Mengajar Siswa di Luar Kelas (Outdoor Learning) : Secara Aktif, Kreatif, Inspiratif, dan Komunikatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz.
- Winatha, Komang Redy. 2021. "Engaging Students in the Learning Process with *Game Based Learning*: The Fundamental Concepts", *International Journal of Technology in Education (IJTE)*, Vol. 4, No. 3.
- Winatha, Komang Redy. 2020. Pengaruh *Game-Based Learning* terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. Denpasar. dalam *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 10 No. 3.
- Winatha. 2020. Pengaruh *Game-Based Learning* terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. Denpasar. dalam *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 10, No. 3.
- Yuliardi, Nanang Priatna dan Ricki. 2019. *Pembelajaran Matematika*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

IDENTITAS DIRI

Nama Lengkap : Lilis Nurul Khakima
Tempat, tanggal lahir : Pekalongan, 20 Juni 2000
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Desa Pegandon, Rt 03 Rw 02
Kecamatan Karangdadap, Kabupaten
Pekalongan

IDENTITAS ORANG TUA

Nama Ayah : Kasan
Pekerjaan : Buruh
Nama Ibu : Caslikha (Almh)
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
Alamat : Desa Pegandon, Rt 03 Rw 02
Kecamatan Karangdadap, Kabupaten
Pekalongan

RIWAYAT PENDIDIKAN

1. TK Muslimat NU Desa Pegandon
2. MI Bustanul Iman Pegandon
3. SMP Islam Pegandon
4. SMK Ar-Rahman Watusalam
5. S1 UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan Program Studi Pendidikan Guru

Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Angkatan 2019.

Demikian daftar riwayat hidup saya buat dengan sebenar-
benarnya dan semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekalongan, 14 Maret 2024
Penulis