PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* (GBL) DENGAN MEDIA EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PADA SISWA KELAS II MI KHOIRU-UMMAH PEKANBARU

SKRIPSI

Diajukan untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Al Kifayah Riau

Oleh :

AIDA PUTRI ANANDA

NIM: 1238.22.1336

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
TAHUN 1448 H/ 2026 M

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Aida Putri Ananda
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1336
Tempat/Tanggal Lahir	: Perawang / 10 April 2003
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis berjudul: **"Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Dengan Media Edukatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Kelas II MI Khoiru-Ummah Pekanbaru"** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Universitas Islam Al-Kifayah Riau ini seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila terdapat bagian-bagian yang dikutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas dan sesuai dengan norma, kaidah serta etika penulisan ilmiah.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Pekanbaru, 17 Juli 2026

Yang membuat pernyataan,



Aida Putri Ananda

NIM: 1238.22.1339

Dr. Zalisman, S.Pd, M.Pd.I

DOSEN UNIVERSITAS ISLAM

AL-KIFAYAH RIAU

NOTA DINAS

Perihal: *Skripsi Aida Putri Ananda*

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau

di_

Pekanbaru

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi, dan mengadakan bimbingan perbaikan isi skripsi.

Nama	: **Aida Putri Ananda**
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1336
Tempat/Tanggal Lahir	: Perawang, 10 April 2003
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul	: **Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Dengan Media Edukatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Kelas II Mi Khoiru-Ummah Pekanbaru**

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diseminarkan pada ujian munaqasah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Pekanbaru, 17 Juli 2026

Pembimbing I

(Dr. Zalisman, S.Pd, M.Pd.I)

H. Zaitun Abidin, M.Pd

DOSEN UNIVERSITAS ISLAM

AL-KIFAYAH RIAU

NOTA DINAS

Prihal: *Skripsi Aida putri ananda*

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau

di_

Pekanbaru

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi, dan mengadakan bimbingan perbaikan isi skripsi.

Nama	: **Aida Putri Ananda**
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1336
Tempat/Tanggal Lahir	: Perawang, 10 April 2003
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul	: **Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Dengan Media Edukatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Kelas II Mi Khoiru-Ummah Pekanbaru**

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diseminarkan pada ujian munaqasah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Pekanbaru, 17 Juli 2026

Pembimbing II

(H. Zaitun Abidin, M.Pd)

PERSETUJUAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini selaku pembimbing I dan II skripsi, dengan ini menyetujui bahwa skripsi yang berjudul: **Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Dengan Media Edukatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Kelas II MI Khoiru-Ummah Pekanbaru.** yang ditulis oleh:

Nama	: Aida Putri Ananda
NIM	: 1238.22.1336
Tempat/Tanggal Lahir	: Perawang/ 10 April 2003
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Untuk diajukan dalam ujian Munaqasah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Pekanbaru,17 Juli 2026

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Zalisman, S.Pd., M.Pd.I	**H. Zaitun Abidin, M.Pd**
NIDN. 2113108701	**NIDN. 2112056703**

Mengetahui :
Ketua Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Violeta Inayah Pama, M.Pd.
NIDN. 2103068805

PENGESAHAN SKRIPSI
Nomor: 0197/SP/A/FTK-PGMI/VIII/2026

Skripsi atau Tugas Akhir dengan Judul : **Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* (Gbl) Dengan Media Edukatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Kelas Ii Mi Khoiru-Ummah Pekanbaru**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:
Nama : **Aida Putri Ananda**
NIM : 1238.22.1336
Telah dimunaqasahkan pada : Hari Jum'at, 17 Juli 2026

dan dinyatakan telah diterima dan disahkan oleh Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Tim Penguji Sidang Munaqasah,

Penguji I

(Assoc.Prof.Dr. Zalisman, M.Pd.I.)
NIDN. 2113108701

Penguji II

(Maspuri, M.Pd.)
NIDN. 2102128704

Ketua Sidang,
Universitas Islam Al-Kifayah Riau

(Ayu Purnamasari S, M.Pd.)
NIDN. 2125128604

Sekretaris,
Ketua Program Studi PGMI

(Violeta Inayah Pama, M.Pd.)
NIDN. 2103068805

Pekanbaru, 1 Agustus 2026

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau

(Ayu Purnamasari S, M.Pd.)
NIDN. 2125128604

MOTTO

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.s Al-Baqarah : 286)

”Nggak harus sempurna, yang penting terus jalan.”

“Jangan menyerah sebab keajaiban sering datang ketika kita hampur putus asa.”

“Membantu orang lain akhirnya berujung pada kebaikanku sendiri.”

(Aida Putri Ananda)

PERSEMBAHAN

-Yang Utama dari Segalanya-

Alhamdulillah Bini matihi Thatimusshalihat. Dengan kemudahan dari Allah Subhanahu wa Ta'ala. Akhirnya skripsi sederhana ini dapat terselesaikan dengan baik.

-Ayah, Ibu dan Ibu Sambung-

Taburan cinta dan kasih sayangmu telah memberikanku kekuatan. Terimakasih telah memotivasi dan mendo'akan tiada henti untuk kesuksesanku, karena tiada kata seindah lantunan do'a dan tiada do'a yang paling khusuk selain do'a yang terucap dari orang tua, ucapan terima kasih saja tak akan pernah cukup membalas kebaikan mu.

Sebagai tanda bukti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada hentinya ku persembahkan karya kecil ini kepada ibu, ibu sambung dan ayah yang telah melimpahkan segenap kasih sayangnya. Segala dukungan, dan perhatian yang terus mengalir yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan ini.

Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat ibu, ibu sambung dan ayah bahagia karena kusadar selama ini ananda belum bisa berbuat yang lebih. Untuk ibu, ibu sambung dan ayah yang tak pernah berhenti mendokanku, Kuucapkan Terima kasih Ayah... terima kasih Ibu... terima kasih Ibu sambung...

-Yang Spesial dan Teristimewa-

Kepada kakak (Nur Asri Zubaidah), abang (Sukma Reza Alfiansyah), Adek (Qonita Annisa Dahlan) serta sahabat-sahabatku (Siti, Dinda, Harmita serta Eka) yang sudah memberikan semangat dan do'a terbaiknya. Semoga Allah selalu Ridhoi setiap langkah hidup kita.

-Dosen Pembimbing-

Bapak Dr. Zalisman, S.Pd., M.Pd.I dan Bapak H. Zaitun Abidin, M.Pd Selaku pembimbing skripsi, saya mengucapkan Jazakumullah khoir atas sudinya meluangkan waktu untuk membaca dan mencoret-coret skripsi dengan terwujudnya skripsi yang baik. Inilah skripsi sederhana perwujudan dari rasa terima kasih saya.

-Seluruh Dosen dan Pegawai Universitas Islam Al-Kifayah Riau-

Dengan skripsi sederhana ini saya persembahkan sebagai wujud rasa terima kasih kepada bapak dan ibu dosen atas segala ilmu yang telah disalurkan dan kepada seluruh pegawai Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah banyak membantu untuk kelancaran berlangsungnya perkuliahan

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT dengan limpahan rahmat, karunia, taufik dan hidayah-Nya sehingga Skripsi ini bisa terselesaikan. Sholawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjungan alam Nabi Besar Muhammad SAW sebagai uswatun hasanah bagi seluruh ummat dan sebagai penerang dalam kegelapan, semoga kelak kita mendapat syafa'at di yaumul qiamah. Alhamdulillah peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul **"Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Dengan Media Edukatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Kelas ll MI Khoiru-Ummah".**

Penulisan Skripsi ini dimaksudkan untuk melengkapi dari keseluruhan kegiatan perkuliahan yang sudah dirancang oleh Universitas Islam Al-Kifayah Riau sebagai bentuk pertanggung jawaban peneliti menjadi mahasiswa serta sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Serjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Peneliti menyadari bahwa penulisan Skripsi ini dapat terwujud berkat bantuan dan motivasi dari berbagai pihak, untuk itu dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Yundri Akhyar, M.A selaku Ketua Yayasan Kifayatul Akhyar yang telah memberikan motivasi dan untuk selalu kuliah dan memberikan arahan serta bimbingan agar kuliah bisa selesai.

2. Dr. Zalisman, S.Pd., M.Pd.I selaku Rektor Universitas Islam Al Kifayah Riau sekaligus Dosen Pembimbing I yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di kampus tercinta ini.
3. Syahri Ramadhan, S.Psi., M.Si selaku Wakil Rektor I, Lita Arfah, S.P., M.Si selaku Wakil Rektor II, dan Sahrin, SH., MH selaku Wakil Rektor III yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama dalam perkuliahan.
4. Ayu Purnamasari S, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan arahan dan bimbingan.
5. Violeta Inayah Pama, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama dalam bimbingan.
6. H.Zaitun Abidin, M.Pd selaku dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, pengarahan, saran serta kemudahan dalam upaya penyusunan skripsi ini.
7. Seluruh Dosen, Staf dan karyawan di Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberika kemudahan kepada peneliti selama peneliti menuntut ilmu di kampus ini.
8. Warsiti, S.Pd.I selaku Kepala Sekolah MI Khoiru-Ummah Pekanbaru yang telah memberikan izin untuk peneliti agar bisa meneliti di sekolah itu, dan juga yang telah banyak memberikan motivasi agar tetap semangat dalam proses penelitian.
9. Nelly Herman, S.Pd selaku wali kelas II yang telah banyak memberikan dukungan terhadap peneliti dan juga telah bersedia menjadikan Kelas untuk

melakukan penelitian serta telah bersedia menjadi observer dalam penelitian ini.

10. Kepada orang-orang yang peneliti sayangi Almahrhum Ayahanda Dahlan Zainuddin, Almarhumah Ibunda Asyati dan Ibunda Subanriah, S.Pd serta Abang Sukma Reza Alfiansyah, Kakak Nur Asri Zubaidah dan Adik Qonita Annisa Dahlan serta seluruh keluarga besar yang telah banyak memberikan bantuan do'a, motivasi dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan kuliah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.
11. Kepada sahabat-sahabat saya dan seluruh teman-teman seperjuangan di Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang turut memberikan motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal ini dengan baik, semoga kalian bahagia dunia dan akhirat.

Semoga Allah SWT memberikan balasan kepada semua yang membantu penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini dengan baik, semoga kita semua dimasukkan kedalam surga-Nya kelak aamiin..

Pekanbaru, 17 Juli 2026

AIDA PUTRI ANANDA
NIM : 1238.22.1336

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN ..... **i**
NOTA DINAS PEMBIMBING I ..... **iv**
NOTA DINAS PEMBIMBING II ..... **iii**
PENGESAHAN TIM PENGUJI ..... **v**
MOTTO ..... **vi**
PERSEMBAHAN ..... **vii**
KATA PENGANTAR ..... **viii**
DAFTAR ISI ..... **xi**
DAFTAR TABEL ..... **xiv**
DAFTAR GAMBAR ..... **xv**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xvi**
TRANSLITERSI ..... **xvii**
ABSTRAK BAHASA INDONESIA ..... **xix**
ABSTRAK BAHASA BAHASA INGGRIS ..... **xix**
ABSTRAK BAHASA ARAB ..... **xixi**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang 1
B. Penegasan Istilah 7
C. Permasalahan 8
1. Identifikasi Masalah 8
2. Batasan Masalah 9
3. Rumusan Masalah 9
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian 10
1. Tujuan Penelitian 10
2. Manfaat Penelitian 10
BAB II KAJIAN TEORI **12**
A. Kerangka Teori 12

B. Penelitian Relevan 36
C. Kerangka Berpikir 38
D. Indikator Keberhasilan 40
BAB III METODE PENELITIAN 42
A. Jenis Penelitian 42
B. Lokasi dan Waktu Penelitian 44
C. Subjek dan Objek Penelitian 44
D. Prosedur Penelitian 44
1. Perencanaan 45
2. Tindakan Penelitian 45
3. Observasi Tindakan 47
4. Refleksi 48
E. Teknik Pengumpulan Data 48
F. Teknik Analisis Data 50
BAB IV HASIL PENELITIAN 55
A. Deskripsi Data Awal 55
1. Riwayat Sekolah 55
2. Visi dan Misi MI Khoiru Ummah Pekanbaru 58
3. Setting Ruang Kelas 59
4. Deskripsi Keadaan Guru dan Siswa 61
5. Profil Awal Pembelajaran 63
B. Deskripsi Persiklus 65
1. Siklus I 65
a. Pertemuan I 867
b.pertemuan II 87
2. Siklus II 85
a. Pertemuan I 86
b. pertemuan II 87
C. Pembahasan Dari Setiap Siklus 99
1. siklus I 99
2. Siklus II 103

BAB V PENUTUP **107**
A. Kesimpulan 107
B. Saran 108
DAFTAR PUSTAKA **109**
LAMPIRAN **111**
DOKUMENTASI **144**
RIWAYAT HIDUP **147**

DAFTAR TABEL

TABEL III.1 Skala Penilaian Aktivitas Guru 52
TABEL III.2 Skala Penilaian Hasil Belajar Siswa.....54
TABEL III.3 Skala Penilaian Ketuntasan Klasikal.....55
TABEL IV 1 Daftar Sarana dan Prasarana 60
TABEL IV 2 Daftar Kepegawaian..... 62
TABEL IV 3 Daftar Total Siswa 64
TABEL IV 4 Hasil Nilai Sebelum Tindakan 66
TABEL IV 5 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus 1 (pertemuan pertama).....73
TABEL IV 6 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus 1 (pertemuan kedua) 76
TABEL IV 7 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus 1 (pertemuan pertama).....79
TABEL IV 8 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus 1 (pertemuan kedua).....81
TABEL IV 9 Hasil Penilaian Siklus I (pertemuan pertama).....83
TABEL IV 10 Hasil Penilaian Siklus I (pertemuan kedua).....86
TABEL IV 11 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus 1I (pertemuan pertama) ...93
TABEL IV 12 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus 1I (pertemuan kedua) 95
TABEL IV 13 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II (pertemuan pertama)..97
TABEL IV 14 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II (pertemuan kedua) 99
TABEL IV 15 Hasil Penilaian Siklus II (pertemuan pertama) 100
TABEL IV 16 Hasil Penilaian Siklus II (pertemuan kedua).....103

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR II 1 Kerangka Berfikir 39
GAMBAR III 1 Siklus Penilaian Tindakan Kelas 46

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I Rencana Pelaksanaan 118
LAMPIRAN II Daftar Hadir Siswa 121
LAMPIRAN III Rencana Pelaksanaan 123
LAMPIRAN IV Daftar Hadir Siswa 126
LAMPIRAN V Rencana Pelaksanaan 128
LAMPIRAN VI Daftar Hadir Siswa 131
LAMPIRAN VII Rencana Pelaksanaan 133
LAMPIRAN VIII Daftar Hadir Siswa 136
LAMPIRAN IX Obsevasi Aktivitas Guru Siklus I pertemuan pertama 138
LAMPIRAN X Obsevasi Aktivitas Guru Siklus I pertemuan kedua.....140
LAMPIRAN XI Obsevasi Aktivitas Siswa Siklus I pertemuan pertama.....142
LAMPIRAN XII Obsevasi Aktivitas Siswa Siklus I pertemuan kedua 143
LAMPIRAN XIII Hasil Tes Siklus I pertemuan pertama.....144
LAMPIRAN XIV Hasil Tes Siklus I pertemuan kedua.....146
LAMPIRAN XV Obsevasi Aktivitas Guru Siklus II pertemuan pertama 148
LAMPIRAN XVI Obsevasi Aktivitas Guru Siklus II pertemuan kedua 150
LAMPIRAN XVII Obsevasi Aktivitas Siswa Siklus II pertemuan pertama 152
LAMPIRAN XVIII Obsevasi Aktivitas Siswa Siklus II pertemuan kedua 153
LAMPIRAN XIX Hasil Tes Siklus II pertemuan pertama 154
LAMPIRAN XX Hasil Tes Siklus II pertemuan kedua.....156
LAMPIRAN XXI DOKUMENTASI 158

TRANSLITERSI

1. Konsonan Tunggal

ا = a	ر = r	ف = f
ب = b	ز = z	ق = q
ت = t	س = s	ك = k
ث = ts	ش = sy	ل = l
ج = j	ص = sh	م = m
ح = h	ض = dh	ن = n
خ = kh	ط = th	و = w
د = d	ظ = zh	ه = h
ذ = dz	ع = `	ء = ,
	غ= gh	ي = y
	س = z	س = s

2. Konsonan Rangkap

Konsonan rangkap ditulis rangkap, misalnya: زَنْ ditulis *Zannu.*

3. Vokal Pendek

Fathah (◌َ-) ditulis a, misalnya نظر *nazhara*. *Kasrah* (◌ِ -) ditulis I, misalnya العلم = *al-`Ilm* dan *Dhammah* (◌ُ -) ditulis u, misalnya طرق = *Thuruq*

4. Vokal Panjang

a panjang tetap ditulis ă misalnya أساليب = *asălíb*, I panjang tetap ditulis i misalnya الطريق = *at-Thariq* dan u panjang tetap ditulis ŭ misalnya الأصول = *al-Ushŭl.*

5. *Ta‘ Marbutah* (ة)

Ta' Marbuthah yang dimatikan ditulis h, misalnya مدرسة ditulis madrasah. Tetapi Ta’ Marbuthah yang dihubungkan kepada kalimat sesudahnya ditulis t.

6. Kata Sandang *Alif Lam*

Alif Lam yang diikuti huruf *qamariyah*, ditulis al, misalnya الاسلام ditulis al-Islam. *Alif Lam* yang diikuti huruf *syamsiyah* dituliskan huruf syamsiyahnya, misalnya السياسي ditulis As-Siyasi.

7. Huruf Besar

Penulisan huruf besar disesuaikan dengan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI)

8. Singkatan

Singkatan akan ditemukan dalam tesis ini walaupun jumlahnya sangat sedikit seperti dll = dan lain-lain, hlm. = halaman, tt. = tanpa tahun

ABSTRAK

Aida Putri Ananda (2026) : Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Dengan Media Edukatif Untuk meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Kelas II MI Khoiru-Ummah Pekanbaru

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya kemampuan berhitung siswa kelas II MI Khoiru-Ummah Pekanbaru. Berdasarkan observasi awal, siswa mengalami kesulitan memahami konsep penjumlahan dan pengurangan serta kurang tertarik pada kegiatan berhitung karena pembelajaran masih menggunakan metode ceramah tanpa media yang interaktif. Padahal tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II melalui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media *puzzle* angka. Media *puzzle* angka dipilih karena menyajikan angka dan potongan gambar yang dapat disusun siswa, sehingga membantu memahami konsep bilangan, operasi hitung, dan hasil perhitungan secara lebih konkret dan menyenangkan. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus dengan 4 pertemuan. Setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian sebanyak 24 orang siswa kelas II MI Khoiru-Ummah Pekanbaru. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung pada setiap siklus. Nilai rata-rata siswa pada kondisi awal sebesar 52,92. Pada siklus I meningkat menjadi 54,17. Pada siklus II meningkat lagi menjadi 91,67 dan telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Aktivitas siswa selama pembelajaran juga mengalami peningkatan karena lebih aktif, fokus, dan antusias dalam berhitung menggunakan media *puzzle* angka.

Kata kunci : Pengaruh, Puzzle Angka, Kemampuan Berhitung

ABSTRACT

Aida Putri Ananda (2026): Implementation of Game-Based Learning (GBL) Model with Educational Media to Improve Numeracy Skills in Second-Grade Students at MI Khoiru-Ummah Pekanbaru

This research was motivated by the lack of numeracy skills of second-grade students at MI Khoiru-Ummah Pekanbaru. Based on initial observations, students had difficulty understanding the concepts of addition and subtraction and were less interested in numeracy activities because the learning still used lecture methods without interactive media. The purpose of this study was to improve second-grade students' numeracy skills through the implementation of the Game-Based Learning model with number puzzles. Number puzzles were chosen because they present numbers and picture pieces that students can arrange, thus helping them understand the concept of numbers, arithmetic operations, and calculating results in a more concrete and enjoyable way. The type of research used was Classroom Action Research (CAR), implemented in two cycles with four meetings. Each cycle consists of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were 24 second-grade students at MI Khoiru-Ummah Pekanbaru. The research results showed an increase in numeracy skills in each cycle. The average student score at baseline was 52.92. In cycle I, it increases to 54.17. In cycle II, it increased again to 91.67, achieving the established success indicator. Student activity during the lesson also increased, as they became more active, focused, and enthusiastic in calculating using number puzzles.

Keywords: Influence, Number Puzzles, Numeracy Skills

ملخّص

أيدا فوتري أناندا، (2026): تطبيق نموذج التعليم القائم على الألعاب باستخدام الوسائل التعليمية لترقية القدرة على الحساب لدى تلاميذ الصف الثاني فى المدرسة الابتدائية خير أمة ببكنبارو

إن خلفية هذا البحث لمنخفض قدرة التلاميذ على الحساب لدى تلاميذ الصف الثاني فى المدرسة الابتدائية خير أمة ببكنبارو. بناء على الملاحظة الأولى أن التلاميذ شعروا بالصعوبة على فهم مفهوم العدد وتنقيص وغير مجذبين على تعلم الحساب لأن طريقة التدريس المستخدمة مازالت طريقة إلقائية دون انتفاع الوسيلة التفاعلية. يهدف هذا البحث إلى ترقية قدرة التلاميذ على الحساب من خلال تطبيق نموذج التعليم القائم على الألعاب باستخدام لعبة الأرقام. فاختيار لعبة الأرقام لأنها تقدم أرقامًا وقطعًا من الصور التى يتمكن بها التلاميذ تجميعها، مما يساعدهم على فهم مفاهيم الأعداد والعمليات الحسابية ونتائج الحسابات بطريقة أكثر واقعية وممتعة. أما نوع هذا البحث فهو بحث إجراءة الفصل الذى يقام بالدورين بأربع خطوات. وكل دور يتكون من أربع خطوات، منها تخطيط وتنفيذ وملاحظة وإنعكاس. وأفراد البحث تلاميذ الصف الثاني وعددهم أربعة وعشرون تلميذا، فدلت نتيجة البحث على وجود ترقية قدرة التلاميذ على الإحساب فى كل دور. ومعدل نتيجة التلاميذ فى الحالة الأولى إثنان وخمسون بشولة إثنين وتسعين. ويترقى معدل النتيجة فى الدور الأول بأربعة وخمسين بشولة سبعة عشر، وفى الدور الثاني واحد وتسعون بشولة سبعة وتسعين، وهذه النتيجة قد وصلت إلى مؤشرة النجاح المعينة. وكذلك أن أنشطة التلاميذ مدة عملية التعلم والتعليم مترقية لأنهم أشد تركيزا ومشاركة وحماسة عند عملية تعلم الإحساب التى انتفعت وسيلة وسيلة الألغاز الرقمية.

الكلمات الرئيسية: التأثير، الألغاز الرقمية، القدرة على الإحساب

BAB I

PEDAHULUAN

A. Latar Belakang

Untuk memajukan negara di masa depan, pendidikan sangat penting. Hal ini sejalan dengan isi tujuan pendidikan nasional, yang tercantum dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab. [1]

Peningkatan kualitas, relevansi, dan efektivitas pendidikan sebagai tuntunan nasional sejalan dengan perkembangan dan kemajuan masyarakat adalah tantangan untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut. Ini berdampak langsung pada program pendidikan dan kurikulum sekolah. Akan tetapi, banyak masalah dalam pendidikan yang dapat menghambat pencapaian tujuan. Salah satunya adalah siswa yang gagal dalam bidang atau mata pelajaran tertentu karena berbagai faktor.

[1] Undang-undang SISDIKNAS Nomor 20 Tahun 2003, (Jakarta: Sinar Grafika, 2008), hlm. 50

Cara seorang guru memberikan pelajaran adalah salah satu elemen yang sangat mempengaruhi keberhasilan suatu mata pelajaran. Seringkali kita salah memahami peran dan tanggung jawab guru dalam proses pembelajaran. Tugas guru untuk mengajar tidak lebih hanya sekedar memberikan tugas, tanpa peduli apa yang diajarkan dapat dimengerti atau tidak.

Seorang guru harus memiliki beberapa kemampuan, salah satunya adalah memahami dan menguasai teknik-teknik penyajian mengajar serta memahami karakteristik materi yang akan disampaikan agar siswa dapat belajar dengan efektif dan efisien dan mencapai tujuan pembelajaran. Menurut James, yang dikutip dalam Sardiman, tugas dan peran guru termasuk menguasai dan mengembangkan materi pembelajaran, merencanakan dan menyiapkan pelajaran untuk setiap kelas, dan memiliki kemampuan untuk mencapai tujuan pembelajaran.[2]

Setiap mata pelajaran memiliki fitur dan pendekatan penyampaian yang unik, seperti halnya pembelajaran tematik. karena materi memiliki ruang lingkup dan karakteristik yang berbeda, maka diperlukan penyesuaian antara materi dan metode yang digunakan, guru harus memiliki keterampilan dan strategi yang baik untuk menyampaikan materi dengan

[2] Isriani Hardini, dkk, *Strategi Pembelajaran Terpadu*, (Yogyakarta: PT Familia, 2012), hlm. 41.

baik. Namun, guru sering melupakan aspek penting ini selama proses pembelajaran.[3]

Kemampuan dasar yang dimiliki siswa di sekolah sangat terkait dengan seberapa baik mereka memahami konsep matematika dan bagaimana menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Siswa tidak aktif selama pelajaran, yang pasti menyebabkan mereka kehilangan fokus. Meskipun fisik berada di dalam ruangan, pikiran tidak tahu dia berada di mana. Apabila guru tidak terampil dalam memimpin kelas, bahkan siswa akan ribut sendiri. Guru dapat berusaha untuk membuat anak fokus pada pembelajaran dengan membuat siswa benar-benar terlibat dalam kegiatan. Dengan kata lain, siswa harus selalu terlibat dalam pembelajaran. Siswa tidak hanya menerima, tetapi juga mencari informasi sendiri.

Kurikulum merdeka, atau pembelajaran terpadu, menggunakan banyak model, metode, dan strategi yang sangat berbeda, dan menuntut siswa untuk berpartisipasi secara aktif, dengan guru hanya berperan sebagai fasilitator. Namun, pemilihan model, metode, dan strategi pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan usia anak. Satuan pendidikan yang baru mulai menggunakan kurikulum merdeka belum terbiasa menggunakan model, metode, dan strategi pembelajaran tersebut.

---

[3] Hamzah B.Uno, Nurdin Mohamad, *Belajar dengan pendekatan PAILKEM*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), hlm. 105.

Matematika adalah mata pelajaran yang harus dipelajari oleh siswa bukan hanya asal-asalan, karena sangat penting untuk memahami matematika yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu penyebab utama minat rendah siswa dalam pelajaran adalah pembawaan materi yang tidak menarik dan ketidak sesuaian metode pembelajaran guru.

Siswa di MI Khoiru-ummah tampaknya masih perlu didorong agar lebih aktif dalam merespons selama pembelajaran. Selain itu, hasil belajar siswa masih memiliki ruang untuk ditingkatkan dan sebagian siswa mencapai nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Sekolah tersebut menetapkan nilai KKTP untuk pelajaran matematika pada 75, yang merupakan nilai rata-rata dari 24 siswa, hanya 9 siswa mencapai KKTP, dan 15 siswa gagal mencapai KKTP. Kondisi ini disebabkan oleh sejumlah faktor. Hasil analisis peneliti menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang tidak menyenangkan adalah penyebab hasil belajar siswa yang buruk. Gaya pembelajaran konvensional gurunya, yang melibatkan ceramah, tanya jawab, dan tugas, tidak diimbangi dengan permainan atau model pembelajaran, menyebabkan siswa bosan dan hasil belajar siswa tidak memenuhi KKTP.

Akibatnya, sangat penting bagi guru untuk memahami karakteristik materi, siswa, dan strategi pembelajaran yang akan digunakan selama proses pembelajaran. Ini terutama berlaku ketika memilih model pembelajaran modern, karena ini akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih

variatif, inovatif, dan konstruktif. Pengetahuan dan penerapan untuk meningkatkan potensi, aktivitas, dan kreativitas siswa.

Salah satu pembelajaran yang dikenal efektif adalah pembelajaran yang bersifat melibatkan keaktifan siswa dalam berinteraksi didalam kelas yaitu dengan model pembelajaran *Game Based Learning*. *Game-Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan atau *game* yang dirancang khusus untuk mendukung proses belajar dan meningkatkan kemampuan siswa. Guru dapat mendorong aspek emosional, intelektual, dan psikomotor siswa dengan menggunakan pendekatan ini, yang dikenal sebagai pembelajaran berbasis permainan di Indonesia. yang mana kegiatan pembelajaran dibantu oleh teknologi dan disesuaikan dengan bahan ajar. Fantasi dalam konteks permainan meningkatkan efektivitas belajar dan meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Selain itu, hasil penelitian Papastergio menunjukkan bahwa GBL mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar karena lingkungan pembelajaran berbasis permainan dapat menginspirasi siswa dan memberi mereka banyak kesempatan untuk belajar dengan cara yang menyenangkan.

Ketika guru menggunakan pendekatan permainan dalam pendidikan, pendekatan ini harus sesuai dengan karakteristik siswa dan memungkinkan siswa berinteraksi dengan siswa lain. Penggunaan pendekatan ini akan menguntungkan kecerdasan interpersonal. Permainan

dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal. Metode ini dapat digunakan sebagai pengembang kecerdasan interpersonal untuk anak-anak.

Selain itu, metode pembelajaran berbasis *game* ini sangat efektif dalam perkembangan kognitif, seperti yang ditunjukkan oleh prestasi belajar siswa. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat Vigotsky, yang juga percaya bahwa permainan dalam pembelajaran adalah lingkungan yang sangat baik untuk perkembangan kognitif. Hal ini didasarkan pada sifat Gen Z, yang menyukai bermain dan belajar dengan cara yang tidak membosankan. Siswa akan lebih tertarik dengan berbagai permainan yang ditawarkan dalam pelajaran. Ini akan meningkatkan minat siswa dalam belajar, yang akan berdampak positif pada peningkatan prestasi belajar mereka. Oleh karena itu, pendekatan ini dapat digunakan untuk memberikan pengetahuan tentang mata pelajaran tertentu di sekolah.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* dengan media edukatif untuk Meningkatkan kemampuan berhitung pada Siswa Kelas II di MI Khoiru-Ummah.

B. Penegasan Istilah

1. Penerapan

Sementara beberapa ahli berpendapat bahwa penerapan adalah suatu perbuatan menerapkan suatu teori, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan penerapan sebagai "perbuatan menerapkan". metode, serta hal-hal lainnya untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk kepentingan suatu kelompok atau golongan yang telah direncanakan dan diatur sebelumnya.[4]

2. Pembelajaran Game Based Learning

Game Based Learning (GBL) adalah metode pembelajaran yang menggunakan *game* sebagai media pembelajaran untuk mempermudah proses pembelajaran.[5]

3. Pembelajaran Game Based Learning (GBL) dengan Media Edukatif

Model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dengan media edukatif adalah metode pembelajaran yang menggunakan permainan edukatif untuk mengajarkan konsep, keterampilan, atau pengetahuan.

Fadillah mengatakan bahwa media *Puzzle* angka yaitu suatu media permainan edukatif yang dapat dimanfaatkan dan digunakan sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk dapat menstimulasi

---

[4] Indrawan WS, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Jombang: Lintas Media, 2000), hlm. 568.

[5] Maulidina, dkk, *Pengembangan Game Based Laerning Berbasis Pendekatan Saintifik pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, JINOTEP*, Vol.4 No.2, 2018, hlm.113.

kecerdasan matematika logis pada setiap individu. Dengan media *Puzzle* ini anak dapat mengerti angka serta berbagai hal yang berhubungan dengan hitungan.[6]

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah proses mengukur dan menilai hasil belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran. Berdasarkan pemahaman di atas, tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa dalam kegiatan pembelajaran, yang ditandai dengan skala nilai yang terdiri dari huruf, kata, atau simbol.[7] Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah skor atau nilai yang diterima siswa dalam mata pelajaran matematika selama ujian.

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

a. Siswa masih kurang memahami dan mengingat konsep dasar operasi hitung.

b. Siswa masih kurang aktif dalam proses pembelajaran berhitung.

---

[6] Ni Made Intan Asri Devi, *Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok B, Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, Vol.1 No. 2, 2020, hlm. 260-261.

[7] Dimyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm. 200.*

c. Beberapa siswa tetap berbicara dengan temannya dari pada mendengarkan instruksi guru.
d. Inovasi guru dalam pembelajaran matematika masih kurang.
e. Beberapa siswa tetap terlihat pasif selama proses belajar matematika di kelas dan jarang mengajukan pertanyaan atau menyampaikan pendapat mereka.
f. Masih ada sedikit alat peraga yang digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada di atas tidak semua masalah akan diteliti, sehingga dalam penelitian ini peneliti membatasi masalah pada Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* dengan Media Edukatif untuk Meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa kelas II MI Khoiru-Ummah.

3. Rumusan Masalah

Bagaimana Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dengan Media Edukatif untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Siswa Kelas II di MI Khoiru-Ummah Pekanbaru?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung setelah menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* pada siswa kelas II di MI Khoiru-Ummah.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dengan memperkaya referensi terkait penggunaan model pembelajaran *game based learning*. Penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi penelitian lanjutan yang mengkaji Penerapan model pembelajaran *game based learning.*

b. Manfaat Praktis

1) Manfaat bagi siswa

a) Meningkatkan motivasi belajar siswa mempelajari matematika.

b) Meningkatkan pemahaman tentang konsep-konsep berhitung dan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, logis, dan analitis siswa.

c) Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

2) Manfaat Bagi Guru

a) Mendapatkan umpan balik untuk mengetahui kesulitan siswa dalam belajar berhitung.

b) Memperbaiki kinerja guru dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar matematika.

c) Meningkatkan gairah dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar matematika.

d) Guru lebih terampil dalam penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa.

3) Manfaat Bagi Sekolah

Diharapkan hasil penelitian dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan aktivitas belajar melalui variasi metode pembelajaran sehingga tercipta alumni-alumni yang unggul dan berkualitas.

4) Manfaat bagi penulis

Sebagai persyaratan untuk memenuhi salah satu syarat mendapatkan gelar sarjana Strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model secara bahasa adalah suatu objek atau konsep yang digunakan untuk merepresentaikan sesuatu hal. Sesuatu yang bisa dilihat oleh indra dan membentuk lebih komprehensif .[8]

Menurut Soekamto,dkk bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan befungsi sebagai pedoman untuk pendidik dan peserta didik dalam merencanakan aktifitas belajar mengajar.[9] Model pembelajaran tidak semua bisa digunakan harus diseleksi sesuai dengan materi yang diberikan.[10]

Sehingga dari pendapat tersebut dapat diambil kesimpulkan, model pembelajaran adalah suatu perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh seorang pendidik dalam rangka merencanakan

[8] Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif cet.III* (Jakarta : KENCANA PRENADA MEDIA GROUP, 2009), hlm.21.

[9] Ibid., 22

[10] Ibid., 25.

proses pembelajaran dikelas melalui perangkat pembelajaran yang ada, seperti buku-buku, media pembelajaran dan lain-lain.

b. Karakteristik Model Pembelajaran

Semua model pembelajaran memiliki karakterisitik umum yang dapat dikenal, seperti berikut:

a. Prosedur yang ilmiah

Model pembelajaran bukanlah suatu gabungan fakta yang rancu, tetapi suatu prosedur yang sitematik untuk mengubah perilaku siswa dan berlandaskan suatu asumsi tertentu. Memnuat siswa memahami jalur yang diinginkan sesuai prosedur.

b. Hasil belajar yang spesifik

Hasil belajar berdasarkan perilaku siswa yang dapat diamati. Perbuatan apa yang akan ditunjukkan siswa setelah mengalami pembelajaran dirinci secara lebih nyata, terukur dan teramati. Seperti dari hasil nilai ulangan.

c. Lingkungan yang dispesifikasikan

Merinci secara tegas kondisi lingkungan dimana respon siswa hendak diamati. Lingkungan yang mendukung tumbuh kembang pengetahuan siswa kan lebih memudahkan guru dalam memantau perkembangan siswa.

d. Kriteria tingkah laku

Merinci kriteria pelaku yang diharapkan dari siswa, membatasi hasil belajar siswa yang bersifat perilaku yang diharapakan nampak pada siswa setelah menyelesaikan pengajaran tertentu.

e. Pelaksanaan yang dispesifikasikan

Semua model memerinci mekanisme reaksi dan interaksi siswa dalam suatu lingkungan tertentu[11]

2. Pembelajaran *Game Based Learning*

a. Pengertian Pembelajaran *Game Based Learning*

Game-Based Learning merupakan salah satu metode pembelajaran yang menggunakan *game* sebagai media pembelajaran untuk mempermudah proses pembelajaran.[12] Keunggulan dari media berbentuk *game* adalah media memiliki unsur yang menyenangkan, siswa belajar sambil bermain sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru dapat mendorong aspek emosional, intelektual, dan psikomotor siswa dengan menggunakan pendekatan ini, yang dikenal sebagai pembelajaran berbasis permainan di Indonesia. yang mana kegiatan pembelajaran dibantu oleh teknologi dan

[11] Ibid., 69-70.

[12] Maulidina, dkk, *Pengembangan Game Based Laerning Berbasis Pendekatan Saintifik pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, JINOTEP*, Vol.4 No.2, 2018, hlm.113.

disesuaikan dengan bahan ajar. Fantasi dalam konteks permainan meningkatkan efektivitas belajar dan meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Selain itu, hasil penelitian Papastergio menunjukkan bahwa GBL mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar karena lingkungan pembelajaran berbasis permainan dapat menginspirasi siswa dan memberi mereka banyak kesempatan untuk belajar dengan cara yang menyenangkan.[13]

Ketika guru menggunakan pendekatan permainan dalam pendidikan, pendekatan ini harus sesuai dengan karakteristik siswa dan memungkinkan siswa berinteraksi dengan siswa lain. Penggunaan pendekatan ini akan menguntungkan kecerdasan interpersonal. mengatakan bahwa permainan dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal. Akibatnya, metode ini dapat digunakan sebagai pengembang kecerdasan interpersonal untuk anak-anak.

b. Ciri-Ciri Model Pembelajaran *Game Based Learning*

Salah satu karakteristik model pembelajaran berbasis *game* (GBL*)* adalah:

[13] Papastergio, *Digital Game-Based Learning for Early Childhood Education, Journal of Educational Computing Research*, Vol.40 No.2, 2009, hlm. 153-174.

1. Menarik dan menyenangkan. GBL memiliki kemampuan untuk membuat pemahaman siswa tentang materi menjadi lebih menarik dan menyenangkan.
2. Berbasis tantangan. GBL membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar.
3. Interaktif. GBL memungkinkan siswa berinteraksi dengan *game* dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka
4. Beragam tingkat kesulitan. GBL memiliki berbagai tingkat kesulitan, mulai dari yang mudah hingga yang sulit.
5. Umpan balik. GBL memberikan umpan balik kepada siswa tentang pilihan mereka.
6. Memfasilitasi kerja sama dan pemecahan masalah. GBL dapat membantu siswa bekerja sama dan memecahkan masalah.
7. Memfasilitasi berpikir kritis. Siswa dapat memperoleh keterampilan berpikir kritis dengan bantuan GBL.[14]

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Pada dasarnya, hasil belajar adalah perubahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu, dari sikap yang buruk menjadi lebih baik, dan dari tidak terampil menjadi terampil.[15] Hasil belajar adalah kemampuan atau keterampilan kognitif, afektif, dan

[14] Prensky, *Digital Game-Based Learning*, (McGraw-Hill, 2001), hlm. 145-146.
[15] Supardi, *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif, dan Psikomotor Konsep dan Aplikasi*, (jakarta: PT. Raja Grafindo, 2015), hlm. 2.

psikomotorik tertentu yang dipelajari siswa selama proses pembelajaran. Hamalik mengatakan hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap, dan kemampuan siswa. Sebaliknya, Sudjana mengatakan hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah belajar.[16]

Keberhasilan belajar, menurut Nasution, adalah suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan hanya perubahan dalam pengetahuan mereka sendiri, tetapi juga perubahan dalam kebiasaan, sikap, keterampilan, pengertian, penguasaan, dan penghargaan mereka.

Oleh karena itu, keberhasilan belajar adalah fase pencapaian nyata yang ditunjukkan dalam perilaku, yang mencakup komponen kognitif, afektif, dan psikomotor. Perilaku ini dapat dilihat melalui kebiasaan, sikap, dan penghargaan.

b. Tipe-Tipe Hasil Belajar

Menurut Bloom, ada tiga jenis keberhasilan belajar yang terkait dengan tujuan belajar yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.[17]

---

[16] Kunandar, *Penilaian Auntentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013) suatu Pendekatan Praktis Disertai dengan Contoh*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 62.

[17] Supardi, *Penilaian...*, hlm. 2-4.

1) Tipe Keberhasilan Belajar Kognitif

Tipe keberhasilan belajar kognitif meliputi sebagai berikut:

a) Kemampuan untuk mengetahui tentang hal-hal khusus, peristilahan, fakta-fakta khusus, prinsip-prinsip, dan prinsip diukur sebagai hasil belajar pengetahuan.

b) Kemampuan menerjemahkan, menafsirkan, menentukan, memperkirakan, dan mengartikan adalah indikator hasil belajar pemahaman.

c) Kemampuan menunjukkan hasil belajar penerapan. Kemampuan ini termasuk kemampuan untuk memecahkan masalah, membuat bagan atau grafik, dan menggunakan istilah atau konsep.

d) Siswa memiliki kemampuan untuk menunjukkan hasil belajar dari analisis, yaitu kemampuan untuk mengidentifikasi kesalahan, membedakan, menganalisis elemen, hubungan, dan prinsip oganisasi.

e) Siswa memiliki kemampuan untuk menilai berdasarkan standar tertentu, mempertimbangkan, dan memilih opsi sebagai hasil belajar sintesis.

2) Tipe Keberhasilan Belajar Psikomotor

Tipe keberhasilan belajar psikomotor meliputi:

a) Perbuatan menunjukkan hasil belajar kesiapan, seperti kemampuan untuk berkonsentrasi dan menyiapkan diri (fisik dan mental).
b) Hasil belajar persepsi yang ditunjukkan oleh perbuatan adalah sebagai berikut: (mampu menafsirkan rangsangan, peka terhadap rangsangan, dan peka terhadap diskriminasi).
c) Kemampuan meniru gerakan terbimbing akan menunjukkan hasil belajar.
d) Penguasaan menunjukkan hasil belajar gerakan kompleks: (berbakat, berpegang pada pola).
e) Kemampuan siswa dalam gerakan kompleks, yang mencakup kemampuan lancar, luwes, supel, gesit, dan lincah, menunjukkan hasil belajar gerakan kompleks.
f) Perilaku adalah hasil belajar penyesuaian pola gerakan.
g) Aktivitas menunjukkan hasil belajar kreatifitas: kemampuan untuk berinisiatif dan menciptakan sesuatu yang baru.

3) Tipe keberhasilan belajar Afektif

Tipe keberhasilan belajar afektif meliputi:

a) Sikap dan perilaku menunjukkan hasil belajar penerimaan: (mampu menunjukkan, mengakui, mendengarkan, dan sunguh-sungguh).

b) Sikap dan perilaku—mematuhi, berpartisipasi aktif—akan menunjukkan hasil belajar dalam bentuk partisipasi.

c) Sikap menunjukkan hasil belajar penilaian dan pengetahuan sikap, yaitu kemampuan untuk menerima nilai, menyukai, setuju, menghargai, bersikap (positif atau negatif), dan mengakui.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Sangat sulit untuk mencapai hasil belajar yang baik karena banyak faktor mempengaruhi hasil belajar. Guru dalam pendidikan formal harus mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar karena sangat penting untuk membantu siswa mencapai hasil belajar yang diharapkan. Untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar harus diketahui.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi secara langsung maupun tidak langsung terhadap hasil belajar adalah: [18]

[18] Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedur*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 299-300.

1) Faktor peserta didik, kapasitas dasar, bakat khusus, dorongan, minat, kematangan, kesiapan, sikap, dan kebiasaan.
2) Faktor sarana dan prasarana, seperti guru, metode dan teknik, media, bahan, dan sumber belajar, serta kelengkapan dan kualitas.
3) Faktor lingkungan tempat pembelajaran dilakukan, yaitu lingkungan fisik, sosial, dan kultur.
4) Setelah memulai proses pembelajaran, siswa harus memiliki faktor hasil belajar yang berkaitan dengan rumusan normatif.

d. Indikator Keberhasilan Belajar

Menurut Djamarah, untuk mengetahui indikator keberhasilan belajar dapat dilihat dari daya serap siswa dan perilaku yang tampak pada siswa.

1) Daya serap adalah tingkat penguasaan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dan dikuasai oleh siswa baik dalam kelompok maupun individu.
2) Perubahan dan pencapaian tingkah laku sesuai dengan kompetensi dasar, atau indikator belajar, yang mengajar dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, dan dari tidak kompeten menjadi kompeten.

Sedangkan indikator lain yang dapat digunakan mengukur keberhasilan belajar adalah sebagai berikut:

1) Hasil pembelajaran siswa Hasil belajar di sini berarti prestasi belajar siswa yang memenuhi kriteria atau nilai yang telah ditetapkan melalui penilaian acuan patokan dan norma.

Contoh: capaian hasil belajar berdasarkan penilaian acuan patokan. Misalkan berdasarkan acuan patokan ditetapkan kriteria ketuntasan minimum 75. Nilai yang dicapai siswa Aisya 65, berarti siswa Aisya belum berhasil belajar.

2) Proses pengajaran Hasil belajar yang dimaksudkan di sini adalah hasil belajar siswa yang dibandingkan sebelum dan sesudah kegiatan belajar mengajar atau pengalaman. Pengukuran, penilaian, tes, dan evaluasi proses belajar tidak hanya terbatas pada membandingkan nilai awal siswa dengan nilai akhir; mereka juga menilai semua aktivitas siswa dalam kegiatan belajar, seperti keaktifan mereka dalam mengajukan pertanyaan tentang masalah atau materi pelajaran, menjawab pertanyaan guru dan siswa, minat, dorongan, dan sikap terhadap materi dan kegiatan belajar.

e. Tingkat Keberhasilan Belajar

Untuk mengetahui tingkat prestasi atau keberhasilan belajar yang dicapai oleh siswa digunakan dua acuan, yaitu penilaian acuan

norma dan penilaian acuan patokan.[19] Penilaian acuan norma menilai kinerja dan hasil belajar siswa dengan mengacu pada rata-rata kelompoknya, yang merupakan standar yang digunakan untuk menentukkan derajat. Keberhasilan siswa dikategorikan menjadi di atas rata-rata kelas, sekitar rata-rata kelas, dan di bawah rata-rata kelas.

Penilaian acauan patokan prestasi belajar siswa mengacu pada tujuan instruksional yang harus dicapai siswa. Akibatnya, derajat keberhasilan siswa dibandingkan dengan tujuan yang seharusnya dicapai, bukan dengan rata-rata kelompoknya. karena hanya ada dua kelompok hasil belajar yang ditemukan, yaitu kelompok berhasil dan kelompok tidak berhasil.

Berdasarkan penilaian acuan standar dan patokan, tingkat keberhasilan belajar yang dicapai siswa dapat diidentifikasi. Tingkat keberhasilan ini dibagi menjadi empat kategori:[20]

1) Pengukuran dan penilaian dengan angka. Ini berarti hasil belajar siswa disajikan dalam bentuk angka, seperti 1 hingga 10. 1 kali lipat dari 100 atau 0 kali lipat dari 4 (A,B,C,D,E).

[19] Nana Sodiana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung PT. Remaja Rosdakarya. 2013), hlm. 7.

[20] Sapardi, Penilaian..., hlm. 7.

2) Digunakan kategori untuk mengukur dan menilai hasil siswa. Misalnya, hasil diklasifikasikan menjadi baik sekali, baik, cukup, kurang, dan gagal. Kategori lain termasuk sudah memahami, cukup memahami, belum memahami, dan tidak memahami; sudah kompeten, cukup kompeten, belum kompeten, dan sebagainya.
3) pengukuran dan penilain menggunakan cerita atau uraian Artinya, hasil siswa ditunjukkan dengan uraian atau penjelasan, seperti bahwa mereka membutuhkan bimbingan lebih lanjut, kurang aktif, memerlukan pendalaman materi tertentu, atau dapat membaca dengan lancar.
4) Pengukuran dan penilaian menggunakan kombinasi; dalam kurikulum berbasis kompetensi, tingkat keberhasilan belajar siswa dinyatakan dengan angka untuk aspek kognitif dan psikomotor disertai dengan narasi; dalam kurikulum berbasis kompetensi, angka untuk aspek afektif disertai dengan narasi.

4. Media Edukatif *Puzzle* Angka

a. Pengertian Media Edukatif *Puzzle* Angka

Media edukatif adalah bahan atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi selama proses pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin "*medius*" yang berarti tengah, perantara, dan pengantar, dalam bahasa Arab, media diartikan

sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Menurut Djamarah, media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai suatu tujuan pembelajaran. Istilah media dalam bidang pembelajaran disebut juga media pembelajaran, alat bantu atau media tidak hanya dapat memperlancar proses komunikasi akan tetapi dapat merangsang anak untuk merespon dengan baik segala pesan yang disampaikan.[21]

Menurut Oktari media mempunyai peran yang sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Pemberian rangsangan yang tepat sesuai usia anak dapat mendukung kreativitasa dan berpengaruh cukup besar pada aspek perkembangan anak terutama perkembangan kognitif anak. Media biasanya dapat dimanfaatkan untuk menstimulasi anak dalam pembelajaran.[22]

Media *Puzzle* merupakan salah satu jenis media yang digunakan dalam suatu permainan. Permainan ini berupa kegiatan membongkar dan menyusun kembali kepingan *Puzzle* menjadi utuh. Posisi awal *Puzzle* dalam keadaan acak-acakan bahkan keluar dari tempatnya anak akan merasa tertantang, hal ini akan mendorong

---

[21] Megawati, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Dan Berhitung Permulaan Melalui Media Kartu Angka Pada Anak Kelompok B di TK Islam Fatmawati Kec. Telanai Pura Kota Jambi, Jurnal Literasiologi* , Vol.2 No.2, 2019, hlm. 85.

[22] A. Nur Rahma dkk., *Pengaruh Penggunaan Media Alam Tumbuhan Terhadap Mengklasifikasikan Benda Pada Anak Anak Usia 4-5 Tahun, Nanaeke: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, Vol.4 No.2, 2021, hlm. 114.

kelincahan koordinasi tangan dan pikiran terwujud secara nyata. Media *Puzzle* adalah permaianan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih kreativitas, keteraturan, dan tingkat konsentrasi. Media *Puzzle* anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar. Salah satunya seperti media *Puzzle* angka.[23]

Fadillah mengatakan bahwa media *Puzzle* angka yaitu suatu media permainan edukatif yang dapat dimanfaatkan dan digunakan sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk dapat menstimulasi kecerdasan matematika logis pada setiap individu. Dengan media *Puzzle* ini anak dapat mengerti angka serta berbagai hal yang berhubungan dengan hitungan.[24] Sebagaimana yang dipaparkan oleh Faturrohman bahwa melalui permainan, anak akan memperoleh berbagai macam penegalaman menyenangkan sambil belajar dan melaksanakan tugas-tugas perkembangan. Dan Erfaliana mengatakan bahwa untuk menyalurkan dan mengekspresikan dirinya.[25]

Berdasarkan dari beberapa uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media *Puzzle* angka merupakan suatu media

---

[23] Mimpira Haryono, *Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Puzzle Angka Usia 4-5 Tahun di PAUD Gemilang Kota Bengkulu, JDER Journal OF Dehasen Education Review,* Vol.1 No.1, 2020, hlm. 6.

[24] Ni Made Intan Asri Devi, *Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok B, Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru,* Vol.1 No. 2, 2020, hlm. 260-261.

[25] Eka Damayanti dkk., *Metode Bermain Berperan Dalam Perkembangan Moral Anak, Nanaeke:Indonesian Journal Of Early Childhood Education,* Vol.3 no.2, hlm. 92.

pembelajaran atau alat permainan edukatif yang dapat mengasah perkembangan kognitif anak dapat menstimulasi kecerdasan matematika anak dari segi hitungan, mengenal angka atau bilangan maupun mengenal lambang bilangan. Serta dapat melatih anak dalam berkonsentrasi, memecahkan masalah, menemukan, dan menata ulang dalam menyusun *Puzzle* kepingan-kepingan yang telah di acak menjadi bentuk satu kesatuan yang utuh.

b. Manfaat Media Edukatif *Puzzle* Angka

Manfaat penggunaan *Puzzle* angka sebagai media edukatif adalah sebagai berikut:

1) Meningkatkan kemampuan berpikir dan membuat anak belajar konsentrasi. Saat bermain *Puzzle*, anak akan melatih sel-sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dan berkonsentrasi untuk menyelesaikan potongan-potongan kepingan gambar tersebut.[26]
2) Meningkatkan kemampuan kognitif
3) *Puzzle* angka membantu anak-anak meningkatkan keterampilan kognitif mereka seperti memecahkan masalah, berpikir logis, dan mengembangkan keterampilan kognitif lainnya.
4) Melatih koordinasi tangan dan mata.

[26] Ratnasari Dwi Ade Chandra, *Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) Pada Usia 4-5 Tahun Di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019. Incrementapedia Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.1 no.1, 2019, hlm. 36.

5) *Puzzle* dapat melatih koordinasi tangan dan mata untuk mencocokkan keeping-keping *Puzzle* dan menyusunnya satu gambar. *Puzzle* juga membantu anak mengenal dan menghafal bentuk.
6) Mengembangkan kemampuan pemecahan masalah
7) *Puzzle* angka mengajarkan anak-anak untuk berpikir secara strategis dan menemukan solusi untuk masalah.

c. Langkah-langkah Media Edukatif *Puzzle* Angka

1) Fase 1:

Mengatur tempat duduk anak. Memperlihatkan *Puzzle* angka kepada anak yang berbentuk kesatuan yang utuh. Anak diminta untuk memperhatinkan *Puzzle* angka yang diperlihatkan oleh guru yang berisi kepingan-kepingan lambang bilangan.

2) Fase 2:

Guru mulai dengan mengenalkan angka-angka pada *Puzzle* kepada anak. Ajarkan anak untuk mengidentifikasi setiap angka pada *Puzzle*.

3) Fase 3:

Anak diminta untuk menyusun potongan *Puzzle* sesuai dengan urutan angka atau pasangan yang sesuai.

4) Fase 4:

Setelah selesai menyusun *Puzzle*, anak dilatih untuk menghitung jumlah potongan *Puzzle* yang ada atau menghitung angka yang sudah disusun. Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan terkait angka dan operasi matematika sederhana untuk melatih kemampuan berhitung anak.

Guru dapat mulai dengan mengenalkan angka-angka pada *Puzzle* kepada anak. Ajarkan anak untuk mengidentifikasi setiap angka pada *Puzzle*. Anak dapat diminta untuk menyusun potongan *Puzzle* sesuai dengan urutan angka atau pasangan yang sesuai.

Untuk *Puzzle* yang lebih sulit, anak dapat diminta untuk menyelesaikan soal matematika sederhana, seperti penjumlahan atau pengurangan, dengan menggunakan angka pada *Puzzle*. Setelah selesai menyusun *Puzzle*, anak dapat dilatih untuk menghitung jumlah potongan *Puzzle* yang ada atau menghitung angka yang sudah disusun.

Guru dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan terkait angka dan operasi matematika sederhana untuk melatih kemampuan berhitung anak. Setelah bermain, guru dapat melakukan evaluasi terhadap kemampuan anak dalam menyusun *Puzzle* dan menjawab pertanyaan terkait. Permainan *Puzzle*

angka dapat diulang-ulang untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan berhitung anak.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Edukatif *Puzzle* Angka

Kelebihan dari Media Edukatif *Puzzle* Angka ini adalah sebagai berikut:

1) Menarik Perhatian Siswa
2) Pembelajaran Konseptual.

Puzzle angka membantu siswa memahami konsep matematika dasar dengan cara yang konkret. Misalnya, saat siswa menyusun potongan *Puzzle* yang menggambarkan jumlah tertentu, mereka tidak hanya melihat angka tetapi juga memahami arti dari angka tersebut melalui konteks visual yang menyertainya. Ini membantu dalam memperkuat pemahaman mereka tentang penjumlahan dan pengurangan.

3) Meningkatkan keterampilan sosial siswa.

Penggunaan *Puzzle* dalam kelompok dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. Mereka belajar untuk berkomunikasi, berbagi ide, dan bekerja sama untuk menyelesaikan tantangan. Kegiatan ini juga dapat membangun rasa percaya diri, terutama bagi siswa yang lebih pendiam atau kurang percaya diri dalam kemampuan matematika mereka.

4) Pengembangan Keterampilan Motorik Halus.

Saat siswa merakit potongan *Puzzle*, mereka melatih keterampilan motorik halus.

Sedangkan kekurangan dari Media Edukatif *Puzzle* Angka adalah sebagai berikut:

1) Waktu yang diperlukan untuk persiapan dan pelaksanaan cukup banyak.

Salah satu kekurangan utama dari penggunaan media *Puzzle* angka adalah waktu yang diperlukan untuk persiapan dan pelaksanaan. Pendidik harus mengatur waktu tidak hanya untuk mengenalkan media tersebut, tetapi juga untuk memberikan instruksi dan membimbing siswa dalam menyelesaikan aktivitas. Dalam konteks pembelajaran yang sudah padat, ini bisa menjadi tantangan.

2) Ketergantungan pada Visualisasi.

Puzzle angka lebih berfokus pada aspek visual, yang bisa menjadi hambatan bagi siswa yang kesulitan dalam hal visual atau mereka yang memiliki kebutuhan khusus.

3) Pengelolaan Kelas.

Dalam pengaturan kelas yang besar, penggunaan media seperti *Puzzle* angka dapat menyebabkan tantangan dalam

pengelolaan. Siswa mungkin menjadi terlalu asyik dengan aktivitas, sehingga sulit bagi guru untuk mengarahkan perhatian mereka kembali ke instruksi. Ini memerlukan strategi pengelolaan kelas yang efektif agar semua siswa tetap fokus.[27]

5. Hubungan Pembelajaran *Game Based Learning* dengan Media Edukatif *Puzzle* Angka dengan Hasil Belajar Siswa

Taraf keberhasilan siswa dalam belajar matematika sangat dipengaruhi oleh model, strategi, atau metode belajar yang diterapkan oleh guru. Guru harus melakukan banyak hal untuk memaksimalkan hasil belajar mereka dan memberi siswa kesempatan untuk mengembangkan kemampuan mereka. Dengan memilih model pembelajaran dan pendekatan yang tepat, hal ini dapat dicapai.

Puzzle angka merupakan suatu permainan yang bersifat pendidikan yang terdiri dari kepingan-kepingan gambar atau angka untuk disusun menjadi suatu gambar yang sempurna dan utuh yang dapat membantu meningkatkan berlogika dan melatih pemecahan masalah pada anak.

Media *Puzzle* angka dikatakan efektif dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan siswa karena bentuknya. yang konkret

[27] Susanti dkk., *Penggunaan Media Puzzle Angka dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak di SDN 101769 Tembung, Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, Vol.5 No.1, 2025, hlm. 36-37.

atau nyata, berupa persegi yang berisi potongan-potongan gambar dan kerangka *Puzzle* yang berisikan gambar sesuai dengan jumlah gambarnya yang dapat dijadikan petunjuk anak untuk menyusun potongan gambar sehingga dapat. memudahkan siswa dalam mengenal bentuk angka dan berhitung permulaan. Selain itu, bentuk media *Puzzle* angka yang unik dan menarik dapat meningkatkan minat dan semangat mereka dalam belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Udin, Winata Putra dkk, yang menyatakan bahwa media pembelajaran konkrit adalah segala benda nyata dan dapat digunakan guru dalam menyalurkan pengetahuan atau materi pembelajaran yang akan diajarkan kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, ketertarikan, keterlibatan dan minat peserta didik agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efesien serta dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

Bentuk media *Puzzle* angka yang konkret atau nyata terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Selain itu, penggunaan media *Puzzle* angka juga mampu meningkatkan minat dan semangat siswa dalam belajar, sehingga memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

6. Kemampuan Berhitung

Menurut Shoimah, kemampuan berpikir anak bergerak dari tahap praoperasi ke tahap operasional konkret, atau "masa transisi".

Oleh karena itu, untuk memastikan bahwa anak-anak menerima stimulasi yang baik dari lingkungannya sehingga transisi dari konkret ke pengenalan lambang abstrak tidak mengalami hambatan. Tidak menutup kemungkinan bahwa ada tingkatan yang berbeda dalam proses kognitif, terutama dalam hal berhitung berdasarkan perbedaan jenis kelamin, yaitu antara anak perempuan dan anak laki-laki.

Kemampuan kognitif anak-anak berusia 2 hingga 7 tahun berada di tahap praoperasi. Pada titik ini, anak-anak mulai merepresentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar, dan ini terjadi pada usia 7 hingga 11 tahun. termasuk dalam tahap konkret operasi. Pada titik ini, mereka memiliki kemampuan untuk berpikir logis tentang kejadian spesifik dan dapat mengkategorikan benda-benda ke dalam berbagai kategori. Anak-anak tidak dapat menyelesaikan masalah yang abstrak meskipun mereka memiliki kemampuan klasifikasi. Operasi konkret melibatkan tindakan mental yang dapat dibalik dan terkait dengan objek nyata. Pada tahap ini, anak-anak memiliki kemampuan untuk mengoordinasikan berbagai sifat objek, sehingga mereka tidak terbatas pada satu kualitas. Mereka memiliki kemampuan untuk melakukan tindakan secara mental yang sebelumnya hanya dapat dilakukan secara fisik, dan mereka juga memiliki kemampuan untuk membalikkan operasi nyata tersebut.

Kemampuan didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk memiliki kemampuan khusus yang memungkinkan mereka melakukan berbagai jenis pekerjaan. Susanti mengatakan kemampuan berhitung adalah kemampuan untuk menggunakan angka dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan Nabila mengatakan kemampuan berhitung adalah kemampuan dasar untuk perkalian, pembagian, penjumlahan, dan pengurangan angka. Berhitung diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, jadi keterampilan berhitung sangat penting untuk perkembangan anak sekarang dan di masa depan.

Kemampuan berhitung permulaan, seperti yang dijelaskan di atas, adalah keterampilan untuk melakukan operasi matematika seperti perkalian, pembagian, penjumlahan, dan pengurangan. Ini juga melibatkan pemahaman tentang konsep angka, pola, dan hubungan matematis, yang membantu orang memecahkan masalah sehari-hari dan membuat keputusan secara numerik. Berhitung dapat diajarkan dengan berbagai metode dan media yang memungkinkan orang belajar menggunakannya. Metode ini akan membantu anak-anak berkembang secara bertahap dalam berhitung. Sebagai contoh, pada usia empat hingga lima tahun, mereka akan dapat menyebutkan angka 1-10, pada usia enam hingga enam tahun, mereka akan dapat menyebutkan angka

1-20, dan pada usia tujuh hingga delapan tahun, mereka akan mulai memahami konsep penjumlahan dan pengurangan.[28]

B. Penelitian Relevan

Beberapa hasil penelitian yang relevan sebagai bahan rujukan penelitian yang terkait dengan Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Game Based Learning* dengan Media Edukatif *Puzzle* Angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung di MI Khoiru-Ummah.

1. Susanti 2025 dengan judul Penggunaan Media *Puzzle* Angka Dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak di SDN 101769 Tembung. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penggunaan media *Puzzle* angka untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada siswa kelas I di SDN no 101769 Jalan Beringin Pasar 7 Tembung, Kec. Percut Sei Tuan, dapat disimpulkan bahwa Penggunaan media *Puzzle* angka dilakukan secara bertahap sesuai dengan prosedur dan langkah-langkah yang tepat dalam kegiatan pembelajaran. Media *Puzzle* angka efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan siswa karena bentuknya yang konkret memudahkan siswa dalam melakukan operasi berhitung. Dan penggunaan media *Puzzle* angka memiliki kelebihan dan kekurangan,

[28] Susanti dkk., *Penggunaan Media Puzzle Angka dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak di SDN 101769 Tembung, Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, Vol.5 No.1, 2025, hlm. 29.

Kelebihannya terletak pada bentuk yang unik dan menarik, yang mampu meningkatkan antusiasme dan semangat siswa dalam belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Namun, kekurangannya adalah bahwa proses pembelajaran memerlukan lebih banyak waktu dan media ini lebih fokus pada aspek visual. Adapun persamaan penelitian ini dengan penulis yaitu sama-sama menggunakan media *Puzzle* angka, dan perbedaannya yaitu tempat penelitian, objek penelitian dan materi penelitian.

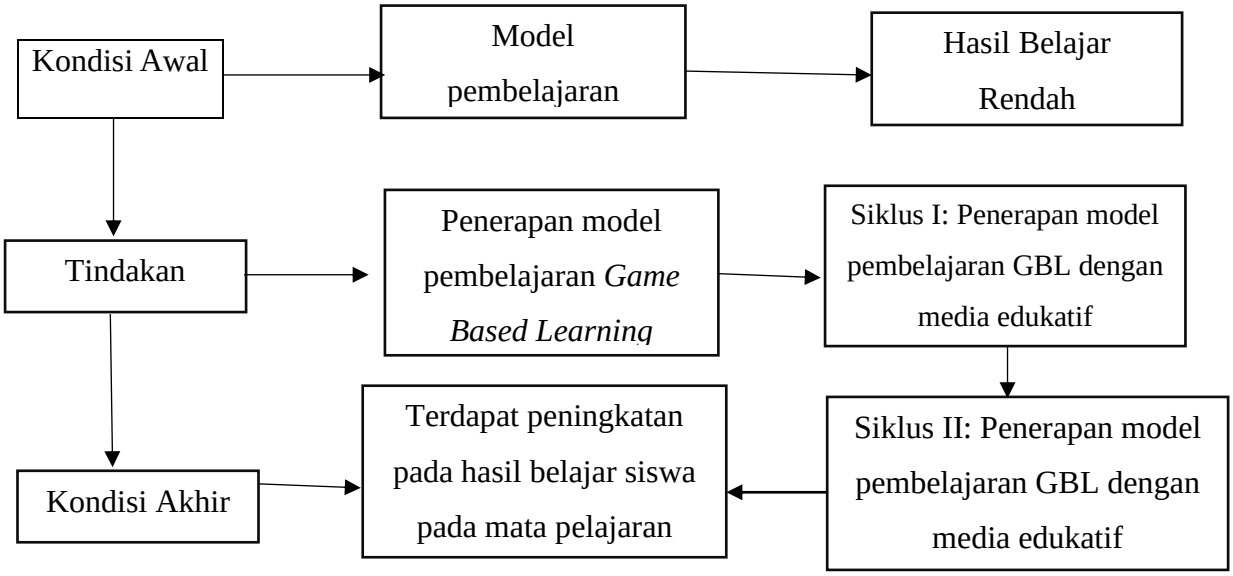
2. Fitrawati 2023 dengan judul Efektivitas Penggunaan Media *Puzzle* Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Nurul Ilmi Paccinongan Kab. Gowa. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penggunaan media *Puzzle* angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun di TK Nurul Ilmi Paccinongan Kab.Gowa, dapat disimpulkan bahwa bisa meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan terbukti dengan nilai rata-rata prestasi 7,44 dan nilai posttest yaitu 11,44. Adapun persamaan penelitian ini dengan penulis yaitu sama-sama menggunakan media *Puzzle* angka, dan perbedaannya yaitu tempat penelitian, objek penelitian dan materi penelitian.

3. Galuh 2022 dengan judul Penerapan Pendekatan *Game Based Learning* Menggunakan Media *Maze Game* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas II di SDN Krenceng I.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Penerapan Pendekatan *Game Based Learning* Menggunakan Media *Maze Game* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas II di SDN Krenceng I, dapat disimpulkan bahwa bisa meningkatkan kemampuan pada pembelajaran tematik terbukti dari ketuntasan klasikal yang dicapai pada siklus akhir adalah 82,6% (dengan selisih peningkatan dari siklus sebelumnya adalah 17,4%), dengan 19 siswa tuntas dan 4 siswa belum tuntas. Adapun persamaan penelitian ini dengan penulis yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning*, dan perbedaannya yaitu tempat penelitian dan materi penelitian.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka teori merupakan uraian singkat tentang teori yang dipakai dalam penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian. Kerangka teori yang penulis jadikan sebagai acuan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar II. 1 Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian pustaka yang dikemukakan maka peneliti menyusun kerangka pikir sesuai dengan alur Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Kerangka pikir terdiri dari tiga tahap, yaitu kondisi awal, tindakan, dan kondisi akhir. Pada kondisi awal proses pembelajaran matematika siswa kelas II MI Khoiru-Ummah masih kurang variatif dalam menggunakan model pembelajaran dalam mengajar di dalam kelas. Kondisi ini dapat memicu semakin rendahnya hasil belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran matematika. Rendahnya hasil belajar tersebut akan berdampak pada hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran matematika yang rendah dan belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Tindakan awal yang dilakukan peneliti yaitu memberikan sebuah pre-rest untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap berhitung yang akan diberikan pada mata pelajaran matematika. Tindakan yang dilakukan untuk

memecahkan permasalahan di atas yaitu dengan dilaksanakannya Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan Media Edukatif *Puzzle* Angka pada mata pelajaran matematika, guna mengetahui adakah peningkatan dari penerapan strategi tersebut terhadap kemampuan berhitung siswa pada mata pelajaran matematika siswa kelas II. Penelitian dilakukan dengan tiga siklus, setiap siklusnya berisi 3 pembelajaran. Guru menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan Media Edukatif dalam setiap siklusnya.

Materi yang disampaikan dalam penelitian ini adalah operasi penjumlahan. Tindakan yang dilakukan pada setiap siklus yaitu dalam pembelajarannya guru menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan Media Edukatif *Puzzle* Angka.

D. Indikator Keberhasilan

1. Indikator Kinerja Guru

a. Menjelaskan materi yang akan dipelajari, sesuai dengan standar kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran.

b. Mengatur tempat duduk anak. Memperlihatkan *Puzzle* angka kepada anak yang berbentuk kesatuan yang utuh.

c. Guru meminta anak untuk menyusun potongan *Puzzle* sesuai dengan urutan angka atau pasangan yang sesuai.

d. Setelah selesai menyusun *Puzzle*, anak dilatih untuk menghitung jumlah potongan *Puzzle* yang ada atau menghitung angka yang sudah disusun.
e. Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan terkait angka dan operasi matematika sederhana untuk melatih kemampuan berhitung anak.

2. Indikator Aktivitas Belajar Siswa

a. Memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh.
b. Menyusun potongan *Puzzle* sesuai dengan urutan angka atau pasangan yang sesuai.
c. Menghitung jumlah potongan *Puzzle* yang ada atau menghitung angka yang sudah disusun.
d. Melaporkan hasil kerja mereka.

3. Indikator Ketuntasan Belajar

Secara individu, keberhasilan siswa ditunjukkan dengan nilai yang didapatkan siswa minimal 72, sedangkan secara ketuntasan kelas penelitian ini dikatakan berhasil apabila hasil belajar matematika siswa kelas II pada operasi penjumlahan mata pelajaran matematika menggunakan *Puzzle* Angka mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) minimal sebesar 72% dari 28 siswa.