



## EFEKTIVITAS METODE *PLAYING BY GAMES* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK DI KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH DARUSSALAM MARTAPURA KABUPATEN BANJAR

Emilya Ulfah<sup>1</sup>, Nawaliyah<sup>2</sup>

Institut Agama Islam Darussalam Martapura

Pos-el : [ulfahemilya@gmail.com](mailto:ulfahemilya@gmail.com)<sup>1</sup>

[Nawaliyah712@gmail.com](mailto:Nawaliyah712@gmail.com)<sup>2</sup>, 9pt, Spasi Single

### Abstrak

*Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika pada materi pembagian di kelas V MI Darussalam Martapura, yang disebabkan oleh dominasi metode ceramah konvensional. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menguji efektivitas penggunaan metode *Playing by Games* dalam meningkatkan hasil belajar serta menganalisis perbedaan signifikan antara kemampuan siswa sebelum dan sesudah intervensi. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan *Pre-Experimental Design* melalui rancangan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian berjumlah 34 siswi kelas V perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan tes (*pre-test* dan *post-test*) serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata yang signifikan dari 49,12 pada *pre-test* menjadi 80,59 pada *post-test*. Berdasarkan uji *Paired Sample T-Test*, diperoleh nilai signifikansi  $0,00 < 0,05$ , yang berarti terdapat pengaruh nyata dari penggunaan metode *Playing by Games*. Uji *N-Gain* menunjukkan nilai 61%, sehingga metode ini dikategorikan cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika.*

*Kata kunci: Efektivitas; Metode *Playing by Games*; Hasil Belajar; Matematika*

### Abstract

*This research is motivated by the low mathematics learning outcomes, specifically in division materials, among fifth-grade students at MI Darussalam Martapura, caused by the dominance of conventional lecturing methods. The primary objective of this study is to examine the effectiveness of the "Playing by Games" method in improving learning outcomes and to analyze the significant differences between students' abilities before and after the intervention. This study employs a quantitative research design with a *Pre-Experimental* approach using the *One-Group Pretest-Posttest Design*. The sample consists of 34 female students in the fifth grade. Data collection instruments included tests and documentation. The results showed a significant increase in the mean score from 49.12 in the *pre-test* to 80.59 in the *post-test*. Hypothesis testing using the *Paired Sample T-Test* showed a significance value of  $0.000 < 0.05$ , indicating a real influence of the method. The *N-Gain Score* test resulted in 61%, placing this method in the "Moderately Effective" category.*

*Keywords: Effectiveness; *Playing by Games* Method; Learning Outcomes; Mathematics*

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk karakter sumber daya manusia yang berkualitas di masa depan. Di tingkat

Madrasah Ibtidaiyah, mata pelajaran matematika memegang peranan krusial karena melatih kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis peserta didik sejak usia dini. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa matematika sering kali menjadi subjek yang paling dihindari oleh siswa karena dianggap sangat rumit dan penuh dengan hafalan rumus yang membosankan. Kondisi ini menuntut peran guru untuk lebih kreatif dalam merancang strategi pembelajaran agar materi yang disampaikan tidak hanya menjadi beban kognitif, tetapi juga menjadi pengalaman belajar yang bermakna. Tanpa adanya inovasi dalam cara penyampaian, tujuan pendidikan untuk menciptakan generasi yang literat secara numerasi akan sulit tercapai secara maksimal di lingkungan sekolah dasar (Susanto, 2016).

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan peneliti di MI Darussalam Martapura, ditemukan bahwa banyak peserta didik khususnya di kelas V yang memiliki pandangan negatif terhadap matematika. Hal ini diperkuat dengan hasil voting sederhana di mana mayoritas siswi menyatakan bahwa matematika adalah pelajaran yang paling sulit dan sering membuat mereka merasa tegang saat jam pelajaran dimulai. Tantangan paling nyata terlihat pada materi operasi hitung pembagian, di mana siswa sering kali melakukan kesalahan prosedur saat menggunakan teknik pembagian bersusun atau "porogapit". Kesulitan ini jika dibiarkan akan berakibat fatal pada penguasaan materi matematika di jenjang yang lebih tinggi, mengingat pembagian adalah kompetensi dasar yang sangat fundamental. Oleh karena itu, diperlukan sebuah pendekatan baru yang dapat memecah kebuntuan belajar dan mengembalikan rasa percaya diri siswa dalam berhitung.

Permasalahan rendahnya hasil belajar ini tidak bisa dilepaskan dari pola interaksi di dalam kelas yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru (*teacher-centered*). Guru matematika kelas V masih sering menggunakan metode ceramah yang monoton, di mana penjelasan materi dilakukan secara searah tanpa melibatkan media pembelajaran yang interaktif. Model pembelajaran yang minim variasi ini menyebabkan partisipasi siswa menjadi sangat rendah, sehingga suasana kelas cenderung pasif dan siswa cepat merasa jenuh. Ketika siswa merasa bosan, konsentrasi mereka akan menurun secara drastis, sehingga penjelasan guru mengenai langkah-langkah pembagian tidak dapat diserap dengan baik. Dampak sistemik dari penggunaan metode yang tidak relevan ini tercermin pada capaian nilai ujian yang sering kali berada di bawah standar ketuntasan minimal yang telah ditetapkan sekolah (Friani et al., 2017).

Inovasi dalam dunia pendidikan sangat diperlukan untuk mengubah suasana kelas yang kaku menjadi lebih dinamis dan menyenangkan bagi peserta didik. Salah satu pendekatan yang dianggap sangat relevan untuk anak usia Madrasah Ibtidaiyah adalah *Game-Based Learning* atau pembelajaran berbasis permainan. Dengan mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam proses transfer pengetahuan, beban psikologis yang dirasakan siswa terhadap matematika dapat diminimalisir secara signifikan. Permainan memberikan ruang bagi siswa untuk bereksplorasi dan belajar melalui trial and error dalam suasana yang tanpa tekanan, sehingga mereka lebih terbuka dalam menerima konsep-konsep baru. Melalui cara ini, matematika tidak lagi dipandang sebagai sekumpulan angka yang menakutkan, melainkan sebagai sebuah tantangan seru yang harus dipecahkan bersama-sama di dalam kelas (Darwin et al., 2024).

Metode *Playing by Games* muncul sebagai solusi praktis yang menawarkan konsep belajar sambil bermain dengan menggabungkan aspek kesenangan dan tujuan instruksional yang jelas. Dalam metode ini, siswa tidak hanya belajar secara kognitif melalui perhitungan, tetapi juga mengasah keterampilan sosial seperti sportivitas, komunikasi, dan kerja sama tim. Pendekatan ini sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan psikologis anak kelas V yang secara alami masih memiliki keinginan kuat untuk bermain sambil belajar hal-hal baru di lingkungan mereka. Dengan menerapkan teknik permainan seperti *make a match* atau kartu berpasangan, guru dapat menciptakan

kompetisi sehat yang memicu adrenalin siswa untuk berpikir lebih cepat dan akurat. Hasilnya, proses pemahaman materi pembagian terjadi secara organik melalui aktivitas fisik dan mental yang dilakukan secara bersamaan oleh peserta didik (Halimah et al., 2025).

Efektivitas suatu metode pembelajaran pada akhirnya akan diukur melalui sejauh mana terjadi perubahan positif pada hasil belajar peserta didik secara kolektif. Hasil belajar merupakan cerminan dari keberhasilan interaksi antara guru, siswa, dan metode yang digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam penelitian ini, indikator efektivitas tidak hanya dilihat dari sekadar kenaikan angka nilai tes, tetapi juga dari perubahan sikap dan antusiasme siswa selama mengikuti pelajaran matematika di kelas. Dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test*, peneliti ingin memberikan bukti empiris yang kuat mengenai sejauh mana metode permainan dapat memberikan pengaruh nyata bagi perkembangan akademik siswa. Hal ini penting untuk dilakukan guna memberikan landasan ilmiah bagi guru lain dalam mengadopsi metode pembelajaran yang lebih aktif dan inovatif di masa yang akan datang (Marta et al., 2024).

Melalui latar belakang tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengujian efektivitas metode *Playing by Games* terhadap hasil belajar matematika siswi kelas V di MI Darussalam Martapura. Pemilihan subjek penelitian ini didasarkan pada kebutuhan mendesak untuk memperbaiki kualitas pembelajaran numerasi di madrasah tersebut. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan literatur pendidikan dasar, khususnya mengenai strategi pembelajaran matematika yang inklusif dan menyenangkan. Selain itu, hasil penelitian ini juga bertujuan untuk membuktikan bahwa metode permainan bukan sekadar hiburan di dalam kelas, melainkan sebuah instrumen pedagogis yang kuat untuk meningkatkan prestasi belajar siswa secara signifikan. Dengan demikian, diharapkan akan lahir semangat baru bagi para pendidik untuk terus berinovasi demi kemajuan pendidikan madrasah di Indonesia.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang mengandalkan data berupa angka-angka untuk melakukan analisis statistik. Pendekatan kuantitatif dipilih untuk membuat generalisasi terhadap populasi melalui pengumpulan data yang objektif dan terukur (Anshori, 2009). Dalam konteks ini, penelitian difokuskan pada pengukuran efektivitas intervensi terhadap variabel hasil belajar matematika siswa. Penelitian ini menggunakan jenis metode eksperimen, yaitu *Pre-Experimental Design*. Desain yang diterapkan secara spesifik adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*, di mana hanya terdapat satu kelompok eksperimen yang diberikan tes awal dan tes akhir tanpa adanya kelompok kontrol. Hal ini dilakukan untuk melihat pengaruh langsung dari perlakuan (*treatment*) yang diberikan terhadap perubahan nilai peserta didik (Wada et al., 2024).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswi kelas V Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Martapura. Sampel penelitian diambil sebanyak 34 orang peserta didik perempuan menggunakan teknik sampling jenuh, di mana seluruh anggota populasi dijadikan subjek penelitian. Pemilihan subjek perempuan didasarkan pada temuan awal mengenai kesulitan khusus yang dihadapi mereka dalam operasi hitung pembagian. Variabel penelitian terdiri dari variabel bebas (X) yaitu penggunaan metode *Playing by Games* dan variabel terikat (Y) yaitu hasil belajar matematika. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah tes tertulis yang berbentuk soal perhitungan pembagian bersusun. Instrumen tersebut telah melalui uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan kelayakan soal sebagai alat ukur penelitian.

Prosedur penelitian dimulai dengan pelaksanaan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan tindakan. Setelah data awal terkumpul, peneliti melaksanakan tindakan berupa proses pembelajaran menggunakan metode

*Playing by Games* dengan teknik *make a match*. Di akhir pertemuan, siswa diberikan *post-test* yang bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran berbasis permainan tersebut (Wada et al., 2024).

Teknik pengumpulan data pendukung juga dilakukan melalui dokumentasi untuk memperoleh gambaran umum profil sekolah dan sarana prasarana. Data yang terkumpul kemudian diolah menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 26 untuk melakukan berbagai uji statistik. Analisis data mencakup uji deskriptif, uji normalitas, serta uji hipotesis untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Uji efektivitas dilakukan dengan menghitung nilai *N-Gain* untuk melihat tingkat peningkatan hasil belajar antara sebelum dan sesudah perlakuan. Selain itu, uji *Paired Sample T-Test* digunakan untuk menguji apakah perbedaan rata-rata nilai tersebut bersifat signifikan secara statistik. Seluruh rangkaian metode ini dirancang untuk menghasilkan kesimpulan yang akurat mengenai efektivitas metode yang diuji (Pratama & Permatasari, 2021).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini diawali dengan pelaksanaan *pre-test* untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman awal 34 siswi kelas V terhadap materi pembagian. Pada tahap ini, peneliti menemukan fenomena di mana sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan mendasar dalam mengoperasikan pembagian bersusun, terutama ketika menghadapi angka yang memiliki sisa atau angka nol di tengah. Skor rata-rata yang diperoleh hanya sebesar 49,12, dengan sebaran nilai yang didominasi oleh skor di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Banyak siswa yang menunjukkan ekspresi kebingungan dan kecemasan saat mengerjakan soal, yang mengindikasikan bahwa metode pembelajaran sebelumnya belum mampu menanamkan konsep secara kokoh. Fakta ini menjadi basis data penting untuk melihat seberapa besar perubahan yang akan dihasilkan setelah intervensi metode *Playing by Games* diberikan pada sesi berikutnya di kelas tersebut.

Setelah data awal terkumpul, peneliti mengimplementasikan metode *Playing by Games* dengan fokus pada permainan kartu *make a match* yang dirancang khusus untuk materi pembagian. Dalam pelaksanaannya, peneliti mengamati perubahan perilaku belajar yang signifikan, di mana siswa yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan antusiasme tinggi untuk mencari pasangan kartu soal dan jawaban yang sesuai. Suasana kelas yang awalnya tegang berubah menjadi laboratorium bermain yang edukatif, di mana setiap siswi terlibat aktif dalam menghitung secara mandiri agar bisa memenangkan permainan. Pengamatan selama intervensi menunjukkan bahwa elemen kompetisi yang sehat memicu kerja otak yang lebih cepat dalam memproses angka-angka pembagian. Proses ini terdokumentasi dengan baik sebagai bagian dari perlakuan eksperimen yang bertujuan untuk menjembatani kesulitan kognitif melalui aktivitas kinetik dan visual yang menyenangkan bagi anak usia madrasah.

Tahap akhir dari pengambilan data adalah pelaksanaan *post-test* yang bertujuan untuk mengukur efektivitas nyata dari intervensi yang telah dilakukan sebelumnya. Hasil yang diperoleh menunjukkan lonjakan prestasi yang sangat mengesankan, di mana nilai rata-rata kelas meningkat drastis menjadi 80,59, atau naik sebesar 31,47 poin dari rata-rata nilai *pre-test*. Tidak ada lagi siswa yang memperoleh nilai di bawah 60, dan terdapat

beberapa siswi yang berhasil mencapai nilai sempurna (100) dengan pengerjaan yang lebih cepat dan sistematis. Peningkatan ini tidak hanya terlihat secara kuantitatif pada angka-angka di kertas ujian, tetapi juga secara kualitatif pada kepercayaan diri siswa saat menjelaskan prosedur pembagian yang mereka kerjakan. Data *post-test* ini menjadi bukti utama bahwa metode berbasis permainan memiliki daya pengaruh yang kuat dalam memperbaiki hasil belajar matematika pada materi yang dianggap sulit.

Untuk memastikan bahwa kenaikan nilai tersebut memiliki validitas secara ilmiah, peneliti melakukan uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test* melalui perangkat lunak SPSS versi 26. Hasil perhitungan statistik menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti jauh lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 yang ditetapkan dalam penelitian ini. Secara metodologis, hasil ini memberikan dasar yang kuat untuk menolak hipotesis nol ( $H_0$ ) dan menerima hipotesis alternatif ( $H_a$ ), sehingga dapat dinyatakan secara meyakinkan bahwa terdapat perbedaan nyata dan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Uji-T ini juga menunjukkan nilai t-hitung yang besar, yang mengindikasikan bahwa pengaruh metode *Playing by Games* terhadap hasil belajar matematika bukanlah terjadi secara kebetulan semata. Analisis statistik ini memberikan bobot akademik yang diperlukan bagi sebuah jurnal ilmiah untuk membuktikan efektivitas suatu metode pembelajaran di lapangan.

Analisis mendalam dilanjutkan dengan perhitungan *N-Gain Score* untuk mengetahui tingkat efektivitas peningkatan hasil belajar secara persentase pada kelompok tunggal ini. Hasil analisis menunjukkan nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,61 dalam skala desimal, yang jika dikonversikan ke dalam bentuk persentase menjadi 61%. Merujuk pada kriteria tafsiran efektivitas menurut Hake, nilai 61% berada pada rentang kategori "Cukup Efektif" dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi pembagian matematika. Meskipun hasil ini berada pada tingkat moderat, namun pencapaian tersebut dipandang sangat positif mengingat kompleksitas materi pembagian bersusun yang selama ini menjadi kendala kronis di MI Darussalam Martapura. Data *N-Gain* ini melengkapi temuan penelitian dengan memberikan gambaran efektivitas yang terukur, sehingga memberikan keyakinan bagi praktisi pendidikan lainnya bahwa metode ini adalah solusi praktis yang dapat diandalkan untuk meningkatkan capaian akademik peserta didik.

## **Pembahasan**

Analisis terhadap peningkatan hasil belajar matematika peserta didik menunjukkan bahwa metode *Playing by Games* memberikan dampak yang signifikan terhadap pemahaman konsep pembagian. Pada tahap awal sebelum intervensi, rendahnya nilai rata-rata *pre-test* sebesar 49,12 mencerminkan adanya hambatan kognitif yang serius akibat pola pembelajaran satu arah yang cenderung kaku dan membosankan bagi siswi kelas V. Dengan hadirnya metode permainan, terjadi transformasi suasana kelas yang awalnya pasif menjadi sangat dinamis, di mana siswa merasa terlibat secara emosional dalam setiap sesi perhitungan (Afandi et al., 2013). Peningkatan nilai menjadi 80,59 pada *post-test* membuktikan bahwa ketika hambatan psikologis seperti rasa takut terhadap angka dihilangkan melalui kesenangan bermain, otak manusia akan lebih mudah menyerap dan menyimpan informasi yang kompleks secara permanen. Hal ini sejalan

dengan teori yang menyatakan bahwa pembelajaran yang bermakna terjadi ketika siswa merasa nyaman dan memiliki motivasi intrinsik untuk memecahkan tantangan dalam bentuk permainan edukatif yang terstruktur dengan baik dan terarah (Saputri et al., 2024).

Keberhasilan metode ini juga sangat dipengaruhi oleh penggunaan teknik *make a match* yang melatih ketangkasan berpikir dan koordinasi sosial antar peserta didik perempuan di MI Darussalam Martapura. Dalam sesi permainan, siswa dituntut untuk mencari pasangan kartu yang berisi soal dan jawaban dalam durasi waktu yang terbatas, sehingga secara tidak langsung mereka melakukan latihan soal secara berulang tanpa merasa terbebani. Aktivitas fisik saat mencari pasangan kartu memberikan pengalaman belajar kinetik yang jarang ditemukan dalam metode ceramah konvensional, sehingga konsep pembagian bersusun atau "porogapit" yang dianggap abstrak menjadi lebih konkret bagi mereka. Partisipasi aktif yang ditunjukkan oleh siswa menunjukkan bahwa mereka tidak lagi menjadi objek pasif dalam pembelajaran, melainkan subjek yang membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi teman sebaya (Budiyanti et al., 2023). Fenomena ini memperkuat asumsi bahwa keterlibatan total baik secara fisik maupun mental adalah kunci utama dalam meningkatkan efektivitas transfer ilmu pengetahuan, terutama pada mata pelajaran matematika yang membutuhkan ketelitian tinggi.

Secara statistik, efektivitas metode ini yang mencapai angka 61% dalam uji *N-Gain* memberikan justifikasi ilmiah bahwa inovasi pembelajaran ini layak untuk diintegrasikan dalam kurikulum madrasah secara lebih luas. Meskipun masuk dalam kategori "cukup efektif", angka ini menunjukkan lompatan yang besar jika dibandingkan dengan hasil belajar menggunakan metode lama yang sering kali tidak mencapai standar ketuntasan minimal di sekolah. Perbedaan yang mencolok antara nilai terendah pada *pre-test* dan *post-test* memberikan gambaran bahwa metode *Playing by Games* mampu merangkul siswa yang sebelumnya tertinggal untuk ikut berkembang bersama teman-temannya. Keunggulan utama dari metode ini terletak pada kemampuannya untuk mendemokratisasikan proses belajar, di mana setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk mencoba, gagal, dan memperbaiki jawaban mereka dalam konteks permainan. Oleh karena itu, capaian 61% ini harus dilihat sebagai sebuah pencapaian yang sangat positif dalam konteks pendidikan dasar di lingkungan madrasah yang memiliki tantangan sarana dan prasarana yang spesifik.

Aspek psikososial yang terbentuk selama penerapan metode ini memberikan nilai tambah yang tidak hanya terbatas pada hasil kognitif semata, tetapi juga perkembangan karakter siswa. Selama proses permainan kartu, peneliti mengamati adanya peningkatan rasa percaya diri pada siswa yang sebelumnya pemalu menjadi lebih berani mengemukakan pendapat dan melakukan perhitungan di depan kelas. Kerja sama tim yang terbangun saat mereka berdiskusi mencari jawaban menunjukkan bahwa matematika bisa diajarkan dengan semangat kolaborasi, bukan sekadar kompetisi yang menegangkan dan individualistis. Semangat saling membantu antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang masih kesulitan menjadi bentuk tutor sebaya yang efektif tanpa disadari oleh para siswa itu sendiri selama permainan berlangsung.

Integrasi antara elemen kompetisi yang sehat dan kolaborasi tim inilah yang membuat metode *Playing by Games* memiliki keunggulan komprehensif dibandingkan metode aktif lainnya yang mungkin hanya fokus pada satu aspek perkembangan saja (Sumarni & Santoso, 2024).

Penting untuk dicatat bahwa peran guru sebagai fasilitator sangat krusial dalam menjaga agar elemen permainan tidak mengaburkan tujuan instruksional yang ingin dicapai di dalam kelas (Panjaitan & Hafizzah, 2025). Guru di MI Darussalam Martapura harus mampu menyeimbangkan antara keseruan bermain dengan ketajaman analisis materi agar siswa tetap fokus pada esensi perhitungan pembagian yang sedang dipelajari secara mendalam. Kendala manajemen waktu yang sempat muncul selama penelitian ini menjadi pelajaran penting bagi pengembangan model pembelajaran berbasis permainan di masa depan agar tetap efisien namun tetap memberikan dampak maksimal. Secara keseluruhan, temuan penelitian ini memberikan kontribusi teoritis dan praktis yang kuat bagi pengembangan pendidikan matematika di tingkat dasar, khususnya di lingkungan institusi pendidikan Islam. Inovasi yang dilakukan ini membuktikan bahwa dengan kreativitas dan pendekatan yang tepat, tantangan dalam mata pelajaran matematika yang paling sulit sekalipun dapat diatasi dengan cara-cara yang sangat memasyarakatkan dan menyenangkan bagi peserta didik kelas V.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan secara komprehensif bahwa penerapan metode *Playing by Games* terbukti memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V di MI Darussalam Martapura. Keberhasilan ini ditandai dengan perubahan paradigma belajar siswa yang semula pasif dan cenderung menghindari materi pembagian, menjadi lebih antusias dan partisipatif. Transformasi suasana kelas melalui elemen permainan terbukti mampu mereduksi hambatan psikologis siswa, sehingga proses penyerapan materi operasi hitung pembagian dapat berlangsung dengan lebih optimal dan menyenangkan bagi anak usia sekolah dasar.

Kondisi objektif hasil belajar matematika sebelum penggunaan metode *Playing by Games* menunjukkan capaian yang masih jauh dari harapan, dengan nilai rata-rata *pre-test* hanya sebesar 49,12. Rendahnya angka ini menjadi bukti kuat bahwa penggunaan metode konvensional yang bersifat monoton tidak mampu memfasilitasi kebutuhan belajar siswa pada materi yang memiliki tingkat kesulitan tinggi seperti pembagian bersusun. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami alur pengerjaan soal, yang berakibat pada rendahnya kepercayaan diri dan capaian prestasi akademik mereka di sekolah sebelum intervensi dilakukan oleh peneliti.

Sebaliknya, setelah dilakukan intervensi menggunakan metode *Playing by Games*, terjadi lonjakan prestasi yang sangat impresif di mana nilai rata-rata *post-*

*test* meningkat drastis menjadi 80,59. Peningkatan ini mencerminkan bahwa stimulasi berupa permainan kartu *make a match* efektif dalam membantu siswa mengonstruksi pemahaman mereka sendiri secara mandiri namun tetap terbimbing. Kenaikan nilai yang signifikan ini juga menunjukkan bahwa metode permainan bukan sekadar sarana hiburan, melainkan instrumen pedagogis yang kuat untuk meningkatkan ketajaman kognitif siswa dalam menyelesaikan persoalan matematika yang rumit sekalipun.

Secara statistik, kebenaran pengaruh metode ini didukung oleh hasil uji *Paired Sample T-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 yang jauh lebih kecil dari standar 0,05. Hasil tersebut memberikan legitimasi ilmiah bahwa perbedaan hasil belajar antara sebelum dan sesudah perlakuan benar-benar dipengaruhi oleh penggunaan metode *Playing by Games*, bukan karena faktor kebetulan atau pengaruh variabel luar lainnya. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang diajukan telah terbukti kebenarannya secara empiris melalui pengolahan data yang akurat menggunakan perangkat lunak statistik.

Terakhir, efektivitas peningkatan hasil belajar ini masuk dalam kategori "Cukup Efektif" dengan perolehan nilai *N-Gain* sebesar 61%. Meskipun berada pada kualifikasi cukup, angka ini memberikan kepastian bahwa metode pembelajaran berbasis permainan mampu memberikan kontribusi yang nyata dalam mengejar ketertinggalan pemahaman siswa pada materi pembagian. Kesimpulan ini memberikan rekomendasi kuat bagi para pendidik untuk mulai mengadopsi metode-metode kreatif yang mampu menggabungkan aspek kesenangan dan ketepatan konsep demi tercapainya tujuan pendidikan matematika yang lebih berkualitas di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah.

## Saran

Berdasarkan temuan penelitian ini, saran utama ditujukan kepada tenaga pendidik, khususnya guru mata pelajaran matematika di tingkat Madrasah Ibtidaiyah, agar lebih berani mengeksplorasi dan mengimplementasikan metode pembelajaran aktif seperti *Playing by Games*. Guru hendaknya tidak lagi terpaku pada metode ceramah konvensional yang cenderung membuat siswa pasif, melainkan harus mampu menjadi fasilitator yang kreatif dalam merancang media permainan yang relevan dengan materi yang dianggap sulit. Persiapan yang matang mengenai alat peraga, pengelolaan kelas yang kondusif saat permainan berlangsung, serta manajemen waktu yang efektif sangat diperlukan agar esensi materi tetap tersampaikan dengan baik tanpa mengurangi kegembiraan siswa dalam bermain. Selain itu, guru disarankan untuk secara konsisten melakukan observasi terhadap perkembangan gaya belajar siswa sehingga pemilihan jenis permainan dapat disesuaikan dengan kebutuhan kognitif dan karakter psikologis peserta didik di kelas, yang pada akhirnya akan menciptakan ekosistem

pembelajaran yang inklusif, ceria, dan berorientasi pada pencapaian hasil belajar yang maksimal bagi seluruh siswa tanpa terkecuali.

Kepada pihak pengelola institusi pendidikan, dalam hal ini Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Martapura, disarankan untuk memberikan dukungan kebijakan yang nyata melalui penyediaan sarana prasarana dan media pembelajaran manipulatif yang dapat menunjang kreativitas guru di dalam kelas. Dukungan ini bisa berupa pengadaan pelatihan rutin mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *Game-Based Learning* serta penyediaan anggaran khusus untuk pembuatan alat peraga edukatif yang inovatif. Bagi para peneliti selanjutnya yang memiliki ketertarikan pada tema serupa, sangat disarankan untuk melakukan pengembangan penelitian ini dengan cakupan subjek yang lebih luas, misalnya dengan melibatkan peserta didik laki-laki atau menerapkan metode ini pada materi matematika lainnya seperti geometri, pecahan, atau statistik untuk menguji konsistensi efektivitasnya. Peneliti masa depan juga dapat mempertimbangkan penggunaan desain eksperimen yang lebih kompleks, seperti penggunaan kelompok kontrol atau penggunaan media berbasis digital (gamifikasi), guna memberikan kontribusi teoritis yang lebih mendalam dan komprehensif bagi kemajuan dunia pendidikan matematika di tingkat sekolah dasar di Indonesia secara berkelanjutan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. UNISSULA Press.
- Anshori, M. (2009). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (1st ed.). Airlangga University Press.
- Budiyanti, K., Zaim, M., & Thahar, H. E. (2023). Teori-teori Pendidikan dan Pengaruhnya terhadap Pembelajaran Bahasa Abadke-21. *Journal of Education Research*, 4(4), 2471–2479.
- Darwin, Bahari, Y., Warneri, & Juhata. (2024). Literatur Review: Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(5), 5066–5076.
- Friani, I. F., Sulaiman, & Mislinawati. (2017). Kendala Guru dalam Menerapkan Model Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Berdasarkan Kurikulum 2013 di SD Negeri 2 Kota Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 88–97.
- Halimah, S., Hidayah, N. B., & Inayah, N. (2025). Eksplorasi Metode Bermain Sebagai Strategi Efektif Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada

- Anak Usia Dini. *Hikmah: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 26–42. <https://doi.org/10.61132/hikmah.v2i2.843>
- Marta, M. A., Purnomo, D., & Gusmamel, G. (2024). Konsep Taksonomi Bloom dalam Desain Pembelajaran. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(1), 227–246. <https://doi.org/10.55606/lencana.v3i1.4572>
- Panjaitan, H., & Hafizzah, F. (2025). Peran Guru Sebagai Fasilitator dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di SDIT Mutiara Ilmu Kuala. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 328–343.
- Pratama, S. A., & Permatasari, R. I. (2021). Pengaruh Penerapan Standar Operasional Prosedur Dan Kompetensi Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan Divisi Ekspor Pt. Dua Kuda Indonesia. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 11(1). <https://doi.org/10.35968/m-pu.v11i1.600>
- Saputri, V. S., Mawaddah, S. A., & Deviyani. (2024). Pengaruh Humanistik dalam Perkembangan Belajar Anak. *Jurnal Educazione : Jurnal Pendidikan, Pembelajaran Dan Bimbingan Dan Konseling*, 12(1), 69–76.
- Sumarni, D. P., & Santoso, B. (2024). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Game Digital Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa di Era Pendidikan Hibrida. *Jurnal Internasional Wawasan Dan Inovasi Pendidikan (IJEDINS)*, 1(1), 5–9.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group.
- Wada, Ns. F. H., Pertiwi, A., Hasiolan, Ns. M. I. S., Lestari, S., Sudipa, I. G. I., Patalatu, J. S., Boari, Y., Ferdinan, Puspitaningrum, J., Ifadah, Ns. E., & Rahman, Abd. (2024). *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.