

PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP PECAHAN MELALUI PERMAINAN EDUKATIF PADA PESERTA DIDIK KELAS VI-A DI UPT SPF SDN MANGASA

Nur Putriani Firmansyah¹, Mujiburrahman Yunus²,
Nur Hayani³, Tarman A Arief⁴

¹²³ PPG Prajabatan Universitas Muhammadiyah Makassar

⁴Universitas Muhammadiyah Makassar

1nurputrianiiii@gmail.com, 2mujibmksr2511@gmail.com,
3nurhayanihayani720@gmail.com, 4tarman@unismuh.ac.id

ABSTRACT

The research method used is classroom action research. This study consists of four stages, namely: Planning, Implementation, Observation, and Reflection. This study was conducted in two cycles. The subjects in this study were 21 students of grade 6 of UPT SPF SDN Mangasa. The instruments used in this study include: Observation, Tests and Questionnaires. The data techniques of this study are: Observation, Tests, and Questionnaires. Data analysis in this study was carried out qualitatively and quantitatively. The results of the study showed that the use of educational games proved effective in improving students' understanding of the concept of fractions. This is indicated by the increase in the average score of students in the post-test after the implementation of the actions in cycle 1 and cycle 2. In cycle 1, the average score of students increased from 28.5 to 62, while in cycle 2, the average score increased to 81. In addition, the results of the questionnaire in cycle 1, 82% of students have high learning motivation, and this percentage increased to 90% in cycle 2. Educational games make the learning atmosphere more interesting and interactive, so that students are more enthusiastic to be involved in the learning process. Elementary school teachers are advised to use educational games as an alternative learning method in teaching complex mathematical concepts, such as fractions.

Keywords: *Concept Understanding; Fractions; Educational Games*

ABSTRAK

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini terdiri dari empat tahapan yaitu: Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, dan Refleksi. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 6 UPT SPF SDN Mangasa yang berjumlah 21 peserta didik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: Observasi, Tes dan Angket. Teknik data penelitian ini, yaitu: Observasi, Tes, dan Angket. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep pecahan. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata peserta didik pada post-test setelah pelaksanaan tindakan pada siklus 1 dan siklus 2. Pada siklus 1, rata-rata nilai peserta didik meningkat dari 28,5 menjadi 62, sedangkan pada siklus 2, rata-rata nilai meningkat menjadi 81. Selain itu, hasil angket pada siklus 1, 82% peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi, dan persentase ini meningkat menjadi 90% pada siklus 2. Permainan edukatif membuat suasana pembelajaran lebih menarik

dan interaktif, sehingga peserta didik lebih antusias untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Guru di sekolah dasar disarankan untuk menggunakan permainan edukatif sebagai salah satu metode pembelajaran alternatif dalam mengajarkan konsep matematika yang kompleks, seperti pecahan.

Kata Kunci: Pemahaman Konsep, Pecahan, Permainan Edukatif

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu tujuan utama pendidikan dasar adalah memberikan pemahaman yang mendalam dan keterampilan berpikir kritis kepada peserta didik, yang akan berguna dalam kehidupan sehari-hari. Di antara berbagai mata pelajaran yang diajarkan di tingkat dasar, matematika memiliki peran yang sangat penting, karena matematika tidak hanya memberikan kemampuan berhitung, tetapi juga mengasah kemampuan logika, analisis, dan pemecahan masalah (Sanapiah & Aziz, 2021).

Salah satu konsep penting dalam matematika adalah pecahan. Pemahaman yang baik tentang pecahan merupakan dasar bagi pemahaman konsep-konsep matematika yang lebih kompleks, seperti desimal, persentase, dan proporsi (Rifdah et al., 2023).

Namun, berdasarkan berbagai penelitian dan observasi di lapangan, banyak peserta didik di tingkat

sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep pecahan. Kesulitan ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti cara penyampaian materi yang kurang menarik, terbatasnya media pembelajaran yang interaktif, dan kurangnya motivasi belajar peserta didik.

Di SDN Mangasa, hasil evaluasi pembelajaran menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap konsep pecahan masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari hasil ulangan harian dan nilai ujian tengah semester yang menunjukkan bahwa banyak peserta didik yang belum mencapai standar minimal kompetensi. Selain itu, banyak peserta didik yang masih kesulitan dalam menghubungkan pecahan dengan situasi nyata, seperti dalam kegiatan sehari-hari, sehingga konsep pecahan terasa abstrak dan sulit dipahami.

Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan

adalah melalui permainan edukatif. Permainan edukatif merupakan metode pembelajaran yang menggabungkan elemen permainan dengan materi pembelajaran, sehingga peserta didik dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan (Astuti & Wathon, 2019). Metode ini diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan mempermudah pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan, termasuk dalam memahami konsep pecahan.

Berbagai penelitian salah satunya yang telah dilakukan oleh Rifdah et al (2023) menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajars peserta didik. Permainan edukatif mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif, di mana peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif, bekerja sama dalam kelompok, dan terlibat dalam proses pembelajaran dengan cara yang lebih interaktif (Aisyah & ElYunusi, 2024). Melalui permainan, peserta didik juga dapat mengembangkan keterampilan sosial, seperti kerja sama, komunikasi, dan toleransi, yang sangat penting dalam pendidikan

karakter.

Dalam konteks pembelajaran pecahan, permainan edukatif dapat memberikan pengalaman konkret bagi peserta didik untuk memahami konsep-konsep abstrak. Sebagai contoh, peserta didik dapat menggunakan alat peraga seperti kartu pecahan, balok pecahan, atau media visual lainnya yang dapat membantu mereka memvisualisasikan dan memahami operasi-operasi dasar pecahan, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian pecahan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan permainan edukatif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik kelas 6 di SDN Mangasa terhadap konsep pecahan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan strategi pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya dalam konteks pembelajaran pecahan. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan rekomendasi bagi guru dan pendidik lainnya mengenai pentingnya inovasi dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Secara lebih spesifik, penelitian ini berfokus pada beberapa pertanyaan utama, yaitu: (1) Apakah penggunaan permainan edukatif dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep pecahan? (2) Bagaimana tingkat partisipasi dan motivasi peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan permainan edukatif? (3) Bagaimana efektivitas permainan edukatif dibandingkan dengan metode konvensional dalam pembelajaran pecahan? Melalui jawaban atas pertanyaan-pertanyaan ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas permainan edukatif dalam pembelajaran pecahan, serta menawarkan solusi praktis bagi guru dalam meningkatkan pemahaman matematika peserta didik.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini berusaha untuk memberikan kontribusi dalam pengembangan pendidikan matematika, khususnya dalam pembelajaran konsep pecahan melalui pendekatan yang menyenangkan dan menarik. Implementasi permainan edukatif diharapkan dapat mengatasi kendala pembelajaran pecahan yang sering

dialami peserta didik dan meningkatkan hasil belajar mereka secara signifikan.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep pecahan melalui penerapan permainan edukatif. Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas VI UPT SPF SDN Mangasa, dengan melibatkan peserta didik sebagai subjek penelitian.

Penelitian ini menggunakan desain model Kemmis dan McTaggart (2021), yang terdiri dari empat tahapan utama dalam setiap siklusnya, yaitu: Perencanaan (Planning), Pelaksanaan Tindakan (Action), Pengamatan (Observation), dan Refleksi (Reflection). Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahapan di atas. Jika pada siklus pertama tujuan pembelajaran belum tercapai, maka dilakukan perbaikan dan diulang dalam siklus kedua

hingga mencapai hasil yang optimal. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VI UPT SPF SDN Mangasa yang berjumlah 21 peserta didik yang terdiri dari 9 peserta didik laki-laki dan 12 peserta didik perempuan. Penelitian ini dilakukan di UPT SPF SDN Mangasa, yang berlokasi di kota Makassar. Penelitian dilakukan pada saat jam pelajaran matematika berlangsung, dengan durasi setiap siklus mengikuti alokasi waktu pada Modul ajar yang telah disusun bersama guru.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: 1) Observasi, Lembar observasi digunakan untuk mengamati keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran menggunakan permainan edukatif. 2) Tes Pemahaman Konsep Pecahan, Tes tertulis digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap konsep pecahan sebelum dan sesudah tindakan dilakukan. 3) Angket Motivasi Belajar, Angket diberikan kepada peserta didik untuk mengukur tingkat motivasi belajar mereka selama pembelajaran pecahan dengan metode permainan edukatif.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui beberapa teknik,

yaitu: Observasi, Tes, dan Angket. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Keberhasilan penelitian ini ditentukan berdasarkan dua indikator utama, yaitu: Peningkatan Pemahaman Peserta didik, Jika terjadi peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari pre-test ke post-test, maka penelitian ini dianggap berhasil meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep pecahan dan Peningkatan Motivasi Belajar, Jika rata-rata skor angket motivasi belajar peserta didik berada pada kategori tinggi ($\geq 75\%$), maka permainan edukatif dianggap berhasil meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran pecahan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada setiap siklus, peneliti mengumpulkan data melalui tes pemahaman konsep pecahan, lembar observasi, angket motivasi belajar peserta didik, dan wawancara. Hasil penelitian akan diuraikan berdasarkan analisis data yang diperoleh dari setiap instrumen.

1. Deskripsi Hasil Siklus 1

Pada siklus pertama, focus pembelajaran adalah memahami konsep dasar pecahan, penjumlahan, dan pengurangan pecahan. Pembelajaran dilakukan menggunakan media permainan edukatif berupa kartu pecahan dan balok pecahan yang membantu peserta didik memvisualisasikan operasi pecahan secara konkret.

a. Observasi Aktivitas Peserta didik

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan siklus 1, ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik tampak antusias dalam mengikuti pembelajaran menggunakan permainan edukatif. Peserta didik menunjukkan keterlibatan yang tinggi dalam proses permainan, seperti berdiskusi dengan teman sekelompok, mencoba memecahkan masalah pecahan yang diberikan, dan aktif bertanya kepada guru.

Namun, terdapat beberapa peserta didik yang masih terlihat bingung dalam memahami aturan permainan dan cara memanipulasi pecahan pada permainan tersebut. Hal ini terjadi karena mereka belum terbiasa dengan pembelajaran berbasis permainan. Selain itu,

sebagian peserta didik juga cenderung kesulitan saat harus menyelesaikan soal penjumlahan dan pengurangan pecahan tanpa bantuan alat peraga. Meski demikian, secara keseluruhan, keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sudah cukup baik.

b. Hasil Tes Pemahaman Konsep Pecahan

Pada tahap awal (pre-test), dilakukan tes untuk mengukur pemahaman awal peserta didik terhadap konsep pecahan. Hasil pre-test menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta didik adalah **28,5**, dengan 6 peserta didik (28,5%) yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70, dan 15 peserta didik (71,5%) yang masih berada di bawah KKM. Tabel berikut menunjukkan perbandingan hasil pre-test dan post-test pada siklus 1:

Kategori Nilai	Pretest	Posttest
> 70 (Tuntas)	6	13
< 70 (Belum Tuntas)	15	8
Rata-rata	28,5	62

Peningkatan nilai rata-rata peserta didik menunjukkan bahwa permainan edukatif mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep dasar pecahan, meskipun hasilnya belum maksimal karena masih ada 38% peserta didik yang belum mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran pada siklus 1 masih perlu disempurnakan.

a. Hasil Angket Motivasi Belajar

Angket motivasi belajar diberikan setelah pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1. Hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik merasa senang dan lebih termotivasi belajar dengan menggunakan permainan edukatif. Dari total 21 peserta didik, sebanyak 17 peserta didik (81%) memberikan skor yang menunjukkan motivasi tinggi dalam belajar, sementara 4 peserta didik (19%) masih berada pada kategori motivasi sedang.

Peserta didik yang memberikan respons positif menyatakan bahwa permainan edukatif membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Beberapa peserta didik menyebutkan bahwa mereka merasa lebih mudah mengingat konsep pecahan karena permainan

memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Namun, terdapat beberapa peserta didik yang masih merasa kebingungan saat harus menyelesaikan soal pecahan yang lebih kompleks tanpa bantuan alat peraga.

b. Refleksi Siklus 1

Berdasarkan hasil observasi, tes, dan angket pada siklus 1, peneliti dan guru melakukan refleksi. Meskipun terjadi peningkatan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik, hasil pembelajaran belum maksimal. Beberapa peserta didik masih kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal pecahan yang lebih kompleks, terutama yang melibatkan operasi pecahan tanpa bantuan alat peraga.

Dari hasil refleksi, disimpulkan bahwa permainan edukatif perlu dimodifikasi agar lebih efektif dalam membantu peserta didik memahami konsep perkalian dan pembagian pecahan, yang akan menjadi fokus pada siklus 2. Selain itu, peneliti juga memutuskan untuk memberikan lebih banyak latihan soal tanpa alat peraga, sehingga peserta didik dapat terbiasa menyelesaikan soal secara mandiri.

2. Deskripsi Hasil Siklus 2

Pada siklus kedua, fokus pembelajaran adalah pada perkalian

dan pembagian pecahan. Pada tahap ini, permainan edukatif yang digunakan lebih bervariasi, seperti papan permainan pecahan yang mengharuskan peserta didik menyelesaikan soal-soal pecahan untuk maju ke langkah berikutnya.

a. Observasi Aktivitas Peserta didik

Hasil observasi pada siklus 2 menunjukkan bahwa keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran semakin meningkat dibandingkan siklus pertama. Peserta didik lebih aktif dalam diskusi kelompok, dan banyak peserta didik yang mulai mandiri dalam menyelesaikan soal tanpa terlalu banyak bergantung pada alat peraga. Guru juga mengamati bahwa peserta didik lebih percaya diri dalam menjelaskan cara menyelesaikan soal pecahan di depan kelas.

Namun, masih terdapat beberapa peserta didik yang membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami konsep perkalian dan pembagian pecahan. Meski demikian, secara keseluruhan, peningkatan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran terlihat signifikan dibandingkan siklus pertama.

b. Hasil Tes Pemahaman Konsep

Pecahan

Hasil post-test pada siklus kedua menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan dengan siklus pertama. Rata-rata nilai peserta didik meningkat menjadi 81%, dengan 14 peserta didik yang mencapai nilai di atas KKM, dan hanya 7 peserta didik yang masih berada di bawah KKM.

Tabel berikut menunjukkan perbandingan hasil tes siklus 1 dan siklus 2:

Kategori Nilai	Pretest	Posttest
> 70 (Tuntas)	14	17
< 70 (Belum Tuntas)	7	4
Rata-rata	67	81

Peningkatan nilai pada siklus 2 menunjukkan bahwa peserta didik semakin memahami konsep perkalian dan pembagian pecahan setelah diterapkannya permainan edukatif yang lebih bervariasi dan latihan soal tanpa alat peraga

c. Hasil Angket Motivasi Belajar

Angket motivasi belajar pada

siklus 2 menunjukkan bahwa motivasi peserta didik semakin meningkat. Sebanyak 19 peserta didik (90%) menunjukkan motivasi belajar yang tinggi, sementara 2 peserta didik (10%) berada pada kategori motivasi sedang. Tidak ada peserta didik yang menunjukkan motivasi rendah. Respons positif dari peserta didik semakin banyak, terutama terkait keberagaman permainan yang digunakan dan cara pembelajaran yang interaktif.

d. Refleksi Siklus 2

Refleksi siklus 2 menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif telah efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep pecahan, baik dalam hal penjumlahan, pengurangan, perkalian, maupun pembagian pecahan. Hasil ini didukung oleh peningkatan hasil post-test dan peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Guru menyimpulkan bahwa permainan edukatif dapat menjadi metode pembelajaran yang sangat bermanfaat dalam pembelajaran matematika, terutama dalam materi yang sering dianggap sulit oleh peserta didik seperti pecahan. Selain itu, variasi permainan yang lebih

banyak juga membantu peserta didik memahami konsep matematika dengan lebih baik.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif secara signifikan dapat meningkatkan pemahaman konsep pecahan dan motivasi belajar peserta didik kelas 6 di UPT SPF SDN Mangasa.

Pembahasan

Pada bagian ini, akan dibahas secara mendalam hasil penelitian yang telah diperoleh dari dua siklus tindakan, terutama terkait dengan peningkatan pemahaman konsep pecahan dan motivasi belajar peserta didik melalui penggunaan permainan edukatif. Pembahasan akan mencakup perbandingan hasil penelitian dengan teori yang relevan, analisis terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi hasil, serta implikasi dari penelitian ini.

1. Peningkatan Pemahaman Konsep Pecahan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan edukatif secara signifikan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep pecahan, yang terlihat dari peningkatan nilai rata-rata pre-test dan post-test pada siklus 1 dan siklus

2. Pada siklus 1, rata-rata nilai peserta didik meningkat dari 28,5 menjadi 62 dan pada siklus 2, rata-rata nilai peserta didik meningkat lebih lanjut menjadi 81.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep pecahan yang sebelumnya sulit dipahami. Menurut Piaget dalam (Nainggolan & Daeli, 2021), anak-anak belajar dengan lebih efektif ketika mereka berinteraksi secara aktif dengan objek nyata. Dalam konteks penelitian ini, media permainan edukatif seperti kartu pecahan dan balok pecahan memberikan pengalaman konkret bagi peserta didik untuk memahami operasi-operasi dasar pada pecahan, seperti penjumlahan dan pengurangan. Dengan visualisasi melalui alat peraga, peserta didik dapat melihat secara langsung bagaimana pecahan bekerja dalam operasi matematika, sehingga konsep yang abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami.

Selain itu, hasil penelitian ini konsisten dengan teori pembelajaran konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky dalam (Amalia et al., 2024), yang menekankan pentingnya

interaksi sosial dan kolaborasi dalam proses belajar. Permainan edukatif memungkinkan peserta didik untuk bekerja dalam kelompok, berdiskusi, dan saling membantu dalam memahami materi pecahan. Interaksi sosial ini membantu peserta didik yang lebih lemah dalam matematika untuk belajar dari teman-temannya yang lebih mahir, sehingga mempercepat pemahaman mereka terhadap materi.

Pada siklus 2, peningkatan yang lebih signifikan terjadi karena penggunaan permainan yang lebih bervariasi, seperti papan permainan pecahan yang mengharuskan peserta didik menyelesaikan soal-soal pecahan untuk maju dalam permainan. Hal ini sejalan dengan pendapat Lailiyah & Wathon (2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan tantangan dan permainan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi.

2. Kesulitan Peserta didik dan Solusi dalam Pembelajaran Pecahan

Meski hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan, beberapa peserta didik

masih mengalami kesulitan dalam memahami operasi pecahan yang lebih kompleks, terutama pada siklus 1. Kesulitan ini disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya:

- a. Ketergantungan pada alat peraga: Sebagian peserta didik masih sangat bergantung pada alat peraga seperti kartu dan balok pecahan, sehingga ketika alat peraga tersebut tidak digunakan, mereka mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal pecahan.
- b. Kurangnya latihan soal mandiri: Pada siklus 1, peserta didik belum diberikan cukup banyak soal latihan tanpa bantuan alat peraga, sehingga ketika diminta untuk menyelesaikan soal secara mandiri, mereka merasa tidak percaya diri.

Pada siklus 2, kesulitan ini diatasi dengan memberikan lebih banyak latihan soal tanpa alat peraga dan memvariasikan permainan edukatif agar peserta didik dapat terbiasa menyelesaikan soal pecahan secara mandiri. Selain itu, guru memberikan bimbingan yang lebih intensif kepada peserta didik yang masih kesulitan, serta mengatur kelompok belajar agar peserta didik dapat saling membantu.

Peneliti juga menyadari pentingnya diferensiasi pembelajaran dalam mengakomodasi perbedaan kemampuan peserta didik. Pada siklus 2, peserta didik yang lebih lambat dalam memahami konsep diberi lebih banyak bimbingan dan latihan tambahan, sedangkan peserta didik yang lebih cepat diberi tantangan tambahan melalui soal-soal yang lebih sulit.

3. Implikasi Penelitian

Hasil penelitian ini memberikan beberapa implikasi penting bagi pembelajaran di kelas, khususnya dalam konteks pembelajaran matematika di sekolah dasar:

- a. Penerapan media interaktif: Guru dapat mengintegrasikan media interaktif, seperti permainan edukatif, dalam pembelajaran matematika untuk memudahkan pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep abstrak. Media yang bersifat visual dan konkret dapat membantu peserta didik untuk memvisualisasikan konsep pecahan yang mungkin sulit dipahami hanya melalui penjelasan verbal atau tulisan di papan tulis.
- b. Peningkatan motivasi belajar: Dengan menggunakan metode

pembelajaran yang menyenangkan, seperti permainan edukatif, guru dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan. Motivasi belajar yang tinggi akan berdampak positif pada hasil belajar peserta didik, karena peserta didik lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

- c. Pembelajaran berbasis kelompok: Permainan edukatif juga mendorong peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok, yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi, kerja sama, dan saling membantu di antara peserta didik. Ini sejalan dengan tujuan pendidikan yang tidak hanya fokus pada pencapaian akademik, tetapi juga pengembangan keterampilan sosial peserta didik.
- d. Kebutuhan akan diferensiasi: Guru perlu menyadari bahwa setiap peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Oleh karena itu, diferensiasi pembelajaran sangat penting untuk memastikan bahwa semua peserta didik, baik yang cepat maupun lambat dalam memahami materi, dapat berkembang

dengan optimal.

4. Perbandingan dengan Penelitian Sebelumnya

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Suherman (2019) menunjukkan bahwa permainan edukatif berbasis matematika dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep bilangan bulat. Demikian pula, penelitian oleh Rachmawati (2020) menunjukkan bahwa penggunaan permainan kartu dalam pembelajaran pecahan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Namun, penelitian ini juga menambahkan dimensi baru dalam konteks penggunaan alat peraga dan permainan edukatif, terutama dalam hal penggunaan alat peraga yang bersifat visual dan interaktif untuk memudahkan pemahaman peserta didik terhadap konsep abstrak seperti pecahan. Permainan edukatif yang digunakan dalam penelitian ini tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial

dan kerja sama di antara peserta didik.

Dengan demikian, pembahasan ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran pecahan tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika peserta didik, tetapi juga dalam meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan sosial mereka

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep pecahan. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata peserta didik pada post-test setelah pelaksanaan tindakan pada siklus 1 dan siklus 2. Pada siklus 1, rata-rata nilai peserta didik meningkat dari 28,5 menjadi 62, sedangkan pada siklus 2, rata-rata nilai meningkat menjadi 81. Selain itu, hasil angket pada siklus 1, 82% peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi, dan persentase ini meningkat menjadi 90% pada siklus 2. Permainan edukatif membuat suasana pembelajaran lebih menarik dan

interaktif, sehingga peserta didik lebih antusias untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Guru di sekolah dasar disarankan untuk menggunakan permainan edukatif sebagai salah satu metode pembelajaran alternatif dalam mengajarkan konsep matematika yang kompleks, seperti pecahan. Permainan ini dapat membantu peserta didik memahami konsep yang abstrak dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Namun, guru perlu memilih permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan menyesuaikannya dengan kemampuan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., & El-Yunusi, M. Y. M. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Peserta didik dalam Kegiatan Belajar Kelompok di SD Al Manar Surabaya. *Golden Age and Inclusive Education*, 1(2).
- Amalia, N., Puja, Z., & Musfira, I. (2024). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Karakter Kolaborasi di Sekolah Dasar Negeri 10 Bireuen. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(2), 988-994.

- Astuti, B., & Wathon, A. (2019). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Melalui Metode Pembelajaran. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(2), 113–138.
- Kemmis, S., Nixon, R., Jakupc, V., & Zuber-Skerritt, O. (2021). Robin McTaggart. *Cómo Planificar La Investigación-Acción*.
- Lailiyah, M., & Wathon, A. (2019). Pembelajaran Berbasis Pengalaman Nyata Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(2), 155–173.
- Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). Analisis teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan implikasinya bagi pembelajaran. *Journal of Psychology Humanlight*, 2(1), 31–47.
- Rahmawati, F. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran SAVI (Somatis Auditori Visual Intelektual) Berbantu Media Polisorita Terhadap Hasil Belajar Matematika (Penelitian pada Peserta didik Kelas IV SD Negeri Manding Kecamatan Temanggung Kabupaten Temanggung)*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Rifdah, K. M. N., Zaini, M., & Wardhana, K. E. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Kelas V MI Materi Operasi Bilangan Pecahan Model PBL. *Jurnal Sultan Idris Pendidikan Profesi Guru*, 1(2), 1–16.
- Sanapiah, S., & Aziz, L. A. (2021). Analisis Kemampuan Computational Thinking Mahapeserta didik Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika. *Media Pendidikan Matematika*, 9(1), 34–42.