BAB III
KINERJA PENGABDIAN DAN PENGEMBANGAN

1. KINERJA PENGABDIAN
   a. Lama Pengabdian : 2022 - 2026 SD Negeri Sidorejo Tapah
   b. Tugas Dan Tanggung Jawab : 2022 – 2026 Guru Penjaga Perpustakan

Penulis merupakan seorang pendidik yang bertugas sebagai **penjaga perpustakaan di SD Negeri Sidorejo Tapah**. Dalam pelaksanaan tugas tersebut, penulis bertanggung jawab terhadap pengelolaan administrasi perpustakaan, pelayanan peminjaman dan pengembalian buku, serta pengelolaan koleksi bahan pustaka sebagai sumber belajar bagi peserta didik. Perpustakaan sekolah memiliki peran penting sebagai sarana pendukung pembelajaran dalam meningkatkan literasi dan memperluas wawasan peserta didik.

Sebagai penjaga perpustakaan di SD Negeri Sidorejo Tapah, penulis memiliki kesempatan untuk berinteraksi dan mengamati aktivitas belajar peserta didik, termasuk minat belajar, kebiasaan membaca, serta kesulitan belajar yang dialami dalam berbagai mata pelajaran. Melalui interaksi tersebut, penulis memperoleh gambaran nyata mengenai kondisi pembelajaran di sekolah, khususnya pada mata pelajaran matematika di kelas IV sekolah dasar.

Pengalaman penulis sebagai penjaga perpustakaan di SD Negeri Sidorejo Tapah menjadi dasar dalam pelaksanaan Tugas Akhir ini. Berdasarkan pengalaman tersebut, penulis terdorong untuk berkontribusi dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, penulis menerapkan model pembelajaran berbasis permainan (*Game-Based Learning*) berbantuan media Game Mathnopoli Pecahan sebagai alternatif solusi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan hasil belajar matematika siswa kelas IV sekolah dasar.

1) Tugas Sebagai Guru Penjaga Perpustakaan

a) Pengelolaan Administrasi Perpustakaan Guru penjaga perpustakaan bertugas mengelola administrasi perpustakaan yang meliputi pendataan anggota perpustakaan, pencatatan peminjaman dan pengembalian buku, serta penyusunan laporan kegiatan perpustakaan. Pengelolaan administrasi yang tertib bertujuan untuk memastikan seluruh layanan perpustakaan berjalan secara sistematis dan terkontrol.
b) Pengelolaan dan Penataan Koleksi Bahan Pustaka Guru penjaga perpustakaan bertanggung jawab terhadap penataan, pemeliharaan, dan pengelompokan koleksi buku sesuai dengan klasifikasi yang berlaku. Penataan koleksi yang baik memudahkan peserta didik dalam mencari bahan bacaan serta menjaga kondisi buku agar tetap layak digunakan sebagai sumber belajar.
c) Pelayanan Peminjaman dan Pengembalian Buku Guru penjaga perpustakaan memberikan pelayanan peminjaman dan pengembalian buku kepada peserta didik dan tenaga pendidik sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Pelayanan ini bertujuan untuk memastikan koleksi perpustakaan dapat dimanfaatkan secara optimal dan merata oleh seluruh warga sekolah.
d) Pendampingan Peserta Didik dalam Pemanfaatan Perpustakaan Guru penjaga perpustakaan memberikan pendampingan kepada peserta didik dalam memilih bahan bacaan yang sesuai dengan usia, minat, dan kebutuhan belajar. Pendampingan ini membantu peserta didik memanfaatkan perpustakaan secara efektif sebagai sumber belajar dan sarana pengembangan wawasan.
e) Menjaga Ketertiban dan Kenyamanan Lingkungan Perpustakaan Guru penjaga perpustakaan bertugas menjaga ketertiban, kebersihan, dan kenyamanan lingkungan perpustakaan agar tercipta suasana yang kondusif untuk membaca dan belajar. Lingkungan perpustakaan yang nyaman dapat meningkatkan minat peserta didik untuk berkunjung dan membaca.
f) Mendukung Kegiatan Pembelajaran di Sekolah Guru penjaga perpustakaan berperan dalam mendukung kegiatan pembelajaran dengan menyediakan bahan bacaan pendukung mata pelajaran serta membantu peserta didik dan guru dalam mencari sumber belajar yang relevan. Perpustakaan diharapkan dapat berfungsi sebagai pusat sumber belajar yang menunjang proses pembelajaran di sekolah.

g) Mendorong Minat Baca dan Literasi Peserta Didik Guru penjaga perpustakaan berupaya menumbuhkan minat baca dan literasi peserta didik melalui berbagai kegiatan yang berkaitan dengan pemanfaatan perpustakaan, seperti membaca mandiri, peminjaman buku secara terjadwal, dan pengenalan koleksi bacaan yang menarik. Upaya ini bertujuan untuk membentuk kebiasaan membaca dan meningkatkan kemampuan literasi peserta didik.

2. KINERJA PENGEMBANGAN

A. Pengalaman Mengajar

Penulis merupakan **guru penjaga perpustakaan di SD Negeri Sidorejo Tapah**, sehingga dalam pelaksanaan tugas sehari-hari penulis lebih banyak terlibat dalam pengelolaan dan pelayanan perpustakaan sekolah. Kondisi tersebut menyebabkan **pengalaman mengajar secara penuh di kelas relatif terbatas**. Namun demikian, penulis tetap terlibat dalam kegiatan pembelajaran, khususnya dalam mendukung proses belajar peserta didik melalui penyediaan sumber belajar, pendampingan membaca, serta keterlibatan dalam kegiatan akademik sekolah.

Berdasarkan hasil pengamatan dan keterlibatan penulis dalam lingkungan sekolah, khususnya pada pembelajaran matematika kelas IV, ditemukan bahwa **hasil belajar peserta didik pada materi pecahan masih rendah** dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah. Kondisi tersebut mendorong penulis untuk mengambil **materi pecahan** sebagai fokus kajian dalam Tugas Akhir, karena materi ini merupakan konsep dasar matematika yang penting namun sering dianggap sulit oleh peserta didik sekolah dasar.

Pemilihan **model pembelajaran Game-Based Learning berbantuan media Game Mathnopoli Pecahan** didasarkan pada kebutuhan akan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan mampu melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pemecahan masalah. Melalui pengalaman penulis sebagai guru penjaga perpustakaan yang memahami pentingnya media dan sumber belajar, penulis berupaya mengembangkan pembelajaran berbasis permainan sebagai solusi atas permasalahan rendahnya hasil belajar matematika.

Berdasarkan latar belakang tersebut, berikut kinerja pengembangan yang dilakukan penulis dalam pengalaman mengajar yang dikaitkan dengan pelaksanaan Tugas Akhir:

a) **Pengembangan Perencanaan Pembelajaran Matematika**

   Penulis mengembangkan perencanaan pembelajaran matematika kelas IV di SD Negeri Sidorejo Tapah dengan menyesuaikan tujuan pembelajaran, materi pecahan, serta kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan model *Game-Based Learning*. Perencanaan ini disusun sebagai landasan pelaksanaan penelitian Tugas Akhir agar pembelajaran berjalan terarah dan sesuai dengan tujuan peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika.

b) **Pengembangan Model Pembelajaran *Game-Based Learning***

   Penulis mengembangkan penerapan model *Game-Based Learning* sebagai alternatif pembelajaran matematika yang mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik. Model ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang menyukai aktivitas bermain, serta relevan dengan tujuan Tugas Akhir dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika pada materi pecahan.

c) **Pengembangan Media Game Mathnopoli Pecahan**

   Sebagai bentuk kinerja pengembangan, penulis mengembangkan dan memanfaatkan media **Game Mathnopoli Pecahan** dalam pembelajaran matematika kelas IV di SD Negeri Sidorejo Tapah. Media ini dirancang untuk membantu peserta didik memahami konsep pecahan melalui permainan edukatif yang mendorong peserta didik berpikir, berdiskusi, dan memecahkan masalah secara bertahap.

d) **Pengembangan Proses Pembelajaran Berbasis Aktivitas Peserta Didik**

   Penulis mengembangkan proses pembelajaran dengan melibatkan peserta didik secara aktif melalui kegiatan bermain, diskusi kelompok, dan pemecahan masalah menggunakan Game Mathnopoli Pecahan. Pengembangan ini bertujuan agar peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam proses belajar yang bermakna.

e) **Pengembangan Asesmen dan Refleksi Pembelajaran**

Penulis mengembangkan asesmen pembelajaran yang berfokus pada kemampuan pemecahan masalah matematika pada materi pecahan. Hasil asesmen dan refleksi pembelajaran digunakan sebagai bahan evaluasi untuk memperbaiki proses pembelajaran, sehingga pelaksanaan Tugas Akhir dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Uraian pengembangan dan hasil yang di peroleh :

a) Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di **SD Negeri Sidorejo Tapah**, diperoleh data bahwa hasil belajar matematika kelas IV pada materi pecahan masih rendah dan belum mencapai **Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 67**. Dari **25 orang peserta didik**, sebagian besar belum mencapai ketuntasan belajar, sehingga kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik masih belum berkembang secara optimal. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep pecahan dan menyelesaikan soal pemecahan masalah karena materi pecahan bersifat abstrak.

Hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran menunjukkan bahwa pembelajaran matematika masih cenderung berpusat pada guru dan didominasi oleh metode konvensional. Kondisi ini menyebabkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik rendah serta berdampak pada hasil belajar yang belum optimal. Selain itu, pembelajaran belum didukung dengan penggunaan model dan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Permasalahan tersebut sejalan dengan pendapat **Polya (1973)** yang menyatakan bahwa pembelajaran matematika yang tidak melatih proses pemecahan masalah secara sistematis dapat menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami dan menyelesaikan permasalahan matematika. **Hudojo (2005)** juga mengemukakan bahwa materi matematika yang bersifat abstrak, seperti pecahan, akan sulit dipahami peserta didik apabila pembelajaran tidak didukung dengan media dan aktivitas pembelajaran yang

konkret. Selanjutnya, **Sanjaya (2016)** menjelaskan bahwa pembelajaran yang berpusat pada guru berdampak pada rendahnya keaktifan dan kemampuan berpikir peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis melakukan pengembangan pembelajaran dengan menerapkan **model pembelajaran *Game-Based Learning* berbantuan media Game Mathnopoli Pecahan** sebagai alternatif solusi. Pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep pecahan dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika. Hal ini sejalan dengan pendapat **Prensky (2001)** yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian **Wibowo dan Putra (2018)** menunjukkan bahwa penerapan *Game-Based Learning* berbantuan media permainan dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik sekolah dasar, khususnya pada materi pecahan.

b) Pengembangan Inovasi Pembelajaran Model *Game Based Learning* (GBL)

Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut penulis mengembangkan inovasi pembelajaran Model *Game Based Learning* yang di dukung oleh Media Pembelajaran Mathnopoli Pecahan.

1. Model *Game-Based Learning*

   Game-Based Learning merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai sarana utama dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Menurut **Prensky (2001)**, *Game-Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam pembelajaran sehingga peserta didik belajar melalui aktivitas yang menyenangkan dan bermakna.

   Sejalan dengan pendapat tersebut, **Gee (2003)** menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan lingkungan belajar

yang menantang dan kontekstual, sehingga peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir, memecahkan masalah, dan memahami konsep secara lebih mendalam.

Selanjutnya, **Suyanto dan Jihad (2013)** menjelaskan bahwa *Game-Based Learning* dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik karena pembelajaran disajikan melalui kegiatan bermain yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Menurut **Polya (1973)**, pemecahan masalah matematika merupakan proses berpikir yang meliputi empat tahap, yaitu memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan rencana, dan memeriksa kembali hasil yang diperoleh. Pembelajaran yang melatih peserta didik melalui tahapan tersebut akan membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir logis dan sistematis dalam menyelesaikan masalah matematika.

2. Media Mathnopoli Pecahan

Media Mathnopoli Pecahan dikembangkan sebagai media pembelajaran berbasis permainan yang digunakan untuk membantu peserta didik memahami konsep pecahan melalui aktivitas bermain sambil belajar. Media ini mengadaptasi permainan monopoli dan dimodifikasi dengan materi pecahan sehingga peserta didik dapat mempelajari konsep pecahan, operasi sederhana, serta pemecahan masalah matematika secara bertahap dan menyenangkan.

Penggunaan media Mathnopoli Pecahan membantu peserta didik memvisualisasikan konsep pecahan yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret melalui kartu soal, papan permainan, dan aktivitas interaktif antar pemain. Hal ini sesuai dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar yang berada pada tahap **operasional konkret**, di mana peserta didik lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung dan benda nyata (Dahar, 2011).

Selain itu, media Mathnopoli Pecahan sejalan dengan teori **Bruner** yang menekankan pentingnya tahapan **enaktif** dan **ikonik** sebelum peserta didik

memahami konsep secara **simbolik**. Melalui permainan Mathnopoli Pecahan, peserta didik belajar secara enaktif dengan melakukan aktivitas bermain, kemudian secara ikonik melalui penggunaan gambar dan simbol pada papan permainan, sebelum akhirnya memahami konsep pecahan dalam bentuk simbol matematika. Dengan demikian, media Mathnopoli Pecahan efektif digunakan untuk mendukung pembelajaran matematika pada materi pecahan di sekolah dasar.

c) Implementasi Inovasi Pembelajaran

Implementasi inovasi pembelajaran dilakukan dengan menerapkan **model *Game-Based Learning* (GBL)** berbantuan **media Mathnopoli Pecahan** pada pembelajaran matematika kelas IV di **SD Negeri Sidorejo Tapah**. Tujuan dari inovasi ini adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam **memecahkan masalah matematika** khususnya pada materi pecahan, sekaligus menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Langkah-langkah implementasi inovasi pembelajaran ini meliputi:

1. **Persiapan Pembelajaran**

   Guru menyiapkan rencana pembelajaran yang memuat tujuan, materi, langkah-langkah GBL, serta asesmen yang akan digunakan. Media Mathnopoli Pecahan disiapkan sebagai alat bantu untuk memvisualisasikan konsep pecahan secara konkret melalui aktivitas bermain.

2. **Penyampaian Materi dan Motivasi Awal**

   Guru membuka pembelajaran dengan memberikan motivasi, menjelaskan tujuan pembelajaran, dan mengaitkan materi pecahan dengan pengalaman sehari-hari peserta didik. Peserta didik diberikan pengenalan singkat tentang cara bermain Mathnopoli Pecahan dan aturan mainnya.

3. Pelaksanaan *GBL* dengan Media Mathnopoli Pecahan

   Peserta didik dibagi menjadi kelompok kecil untuk bermain Mathnopoli Pecahan. Setiap kelompok diberikan papan permainan, kartu soal, dan instruksi permainan. Selama bermain, peserta didik dihadapkan pada soal pecahan yang harus diselesaikan untuk melanjutkan permainan, sehingga

mereka belajar melalui aktivitas konkret (enaktif) dan visualisasi simbolik (ikonik).

4. **Pemecahan Masalah dan Diskusi Kelompok**

   Peserta didik bekerja sama untuk memahami soal, menentukan strategi penyelesaian, dan menyelesaikan masalah yang ada dalam permainan. Guru memfasilitasi diskusi, memberikan bimbingan bila diperlukan, dan mendorong peserta didik untuk berpikir kritis sesuai tahapan pemecahan masalah menurut Polya (1973).

5. **Evaluasi dan Refleksi**

   Setelah permainan selesai, guru melakukan evaluasi dengan menilai kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal pecahan selama permainan. Guru juga memimpin refleksi pembelajaran, meminta peserta didik menyampaikan pengalaman, kesulitan, dan strategi yang mereka gunakan. Hasil evaluasi dan refleksi digunakan untuk perbaikan pembelajaran selanjutnya.

   Melalui implementasi inovasi pembelajaran ini, peserta didik tidak hanya belajar memahami konsep pecahan secara lebih konkret, tetapi juga meningkatkan kemampuan **pemecahan masalah matematika**, bekerja sama dalam kelompok, serta menikmati proses belajar secara aktif dan menyenangkan. Media Mathnopoli Pecahan berperan penting dalam memvisualisasikan konsep pecahan, sedangkan model Game-Based Learning memfasilitasi keterlibatan peserta didik secara maksimal dalam setiap tahap pembelajaran.

d) Dampak Penerapan Inovasi Pembelajaran

Penerapan inovasi pembelajaran melalui **model Game-Based Learning** berbantuan **media Mathnopoli Pecahan** di **SD Negeri Sidorejo Tapah** memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses dan hasil belajar peserta didik, antara lain:

1. **Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika**

   Peserta didik menjadi lebih terampil dalam memahami konsep pecahan dan

menyelesaikan soal pemecahan masalah secara sistematis sesuai tahapan Polya, karena mereka belajar melalui aktivitas bermain yang melibatkan analisis, strategi, dan evaluasi hasil.

2. **Meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar**
   Aktivitas belajar yang menyenangkan melalui permainan Mathnopoli Pecahan membuat peserta didik lebih antusias, termotivasi, dan aktif berpartisipasi dalam setiap tahap pembelajaran, baik secara individu maupun dalam kelompok.
3. Meningkatkan pemahaman **konsep secara konkret dan visual**
   Media Mathnopoli Pecahan membantu peserta didik memvisualisasikan konsep pecahan yang bersifat abstrak, sehingga mereka lebih mudah memahami hubungan antarpecahan, operasi pecahan, serta penerapannya dalam pemecahan masalah.
4. **Meningkatkan kemampuan kerja sama dan komunikasi**
   Pembelajaran berbasis permainan mendorong peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok, berdiskusi, bertukar pendapat, dan merumuskan strategi pemecahan masalah secara kolaboratif.
5. **Memberikan pengalaman belajar yang bermakna**
   Melalui permainan, peserta didik tidak hanya belajar materi matematika, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, strategi pemecahan masalah, dan kemandirian dalam belajar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif.

Hasil ini sejalan dengan pendapat **Prensky (2001)** yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik belajar dengan lebih menyenangkan, aktif, dan bermakna.

e) Tehnik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data untuk memperoleh informasi yang akurat mengenai **pelaksanaan pembelajaran,**

keterlibatan peserta didik, dan hasil belajar matematika kelas IV pada materi pecahan. Teknik yang digunakan antara lain:

1. **Observasi**

   Observasi dilakukan oleh penulis untuk melihat secara langsung proses pembelajaran yang diterapkan di kelas menggunakan **Game-Based Learning** berbantuan **media Mathnopoli Pecahan**. Observasi difokuskan pada **keaktifan peserta didik, interaksi antar peserta didik, dan keterlibatan mereka dalam pemecahan masalah matematika**. Data yang diperoleh dicatat secara sistematis menggunakan lembar observasi.

2. **Tes Hasil Belajar**

   Tes diberikan kepada peserta didik sebelum dan setelah penerapan inovasi pembelajaran untuk mengukur **kemampuan pemecahan masalah matematika** pada materi pecahan. Tes ini digunakan sebagai **data kuantitatif** untuk menilai peningkatan hasil belajar peserta didik.

3. **Wawancara**

   Wawancara dilakukan dengan beberapa peserta didik dan guru kelas IV untuk memperoleh **informasi kualitatif** mengenai pengalaman belajar, tingkat motivasi, dan respons peserta didik terhadap penerapan **Game-Based Learning** berbantuan media Mathnopoli Pecahan.

4. **Dokumentasi**

   Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan **dokumen nilai peserta didik, foto kegiatan pembelajaran, dan catatan guru**. Dokumentasi ini berfungsi sebagai **bukti pendukung** pelaksanaan pembelajaran dan analisis hasil penelitian.

   Dengan kombinasi teknik observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi, penulis dapat memperoleh data yang **komprehensif dan valid**, baik secara **kuantitatif maupun kualitatif**, sehingga mendukung analisis peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik kelas IV di **SD Negeri Sidorejo Tapah** melalui inovasi pembelajaran yang diterapkan.

f) Hasil Pengembangan Yang Didapatkan

Berdasarkan penerapan **model Game-Based Learning** berbantuan **media Mathnopoli Pecahan** di kelas IV SD Negeri Sidorejo Tapah, diperoleh beberapa hasil pengembangan yang signifikan, antara lain:

1. **Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika**
   Setelah penerapan inovasi pembelajaran, peserta didik menunjukkan peningkatan kemampuan dalam memahami konsep pecahan, menyusun strategi penyelesaian masalah, dan memeriksa hasil jawaban. Hal ini terlihat dari **nilai hasil belajar yang meningkat dibandingkan sebelum penerapan media Mathnopoli Pecahan**.
2. **Meningkatnya motivasi** dan keaktifan **peserta didik**
   Aktivitas pembelajaran berbasis permainan membuat peserta didik lebih antusias dan aktif dalam belajar. Mereka terlibat langsung dalam proses bermain, berdiskusi dalam kelompok, dan menyelesaikan soal pecahan secara kolaboratif.
3. **Pengembangan media pembelajaran yang efektif**
   Media **Mathnopoli Pecahan** terbukti dapat membantu peserta didik memvisualisasikan konsep pecahan yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Media ini juga mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah matematika.
4. **Peningkatan keterampilan kerja sama dan komunikasi**
   Peserta didik belajar bekerja sama dalam kelompok, berdiskusi strategi, dan saling membantu untuk menyelesaikan tantangan dalam permainan. Kegiatan ini meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi mereka.
5. **Pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan**
   Melalui media permainan, peserta didik tidak hanya belajar konsep pecahan, tetapi juga mengalami proses belajar yang aktif, menyenangkan, dan kontekstual, sehingga pembelajaran lebih efektif dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

   Hasil pengembangan ini menunjukkan bahwa **penerapan Game-Based Learning berbantuan media Mathnopoli Pecahan** efektif untuk

meningkatkan **kemampuan pemecahan masalah matematika**, motivasi belajar, dan keterlibatan peserta didik di **SD Negeri Sidorejo Tapah**. Temuan ini menjadi dasar bagi rekomendasi penggunaan inovasi pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran matematika sekolah dasar.