

Game Based Learning Matematika dengan Metode *Squid game* dan *Among us*

Ajeng Fani Yustina^{1✉}, Yahfizham²

^{1, 2, 3} Pendidikan Matematika, FITK, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia
ajengfanicute@gmail.com

Abstract

Because of the numerous formulas and calculations that are difficult to comprehend, mathematics is regarded as a subject that has a lower demand among students. Teachers only use books, LKS, and occasionally power points and slides as media. Students will experience boredom and passive attitudes as a result of their monotonous math instruction. Therefore, games-based learning (GBL) is one tool that can pique the interest and activity of students. This study aims to learn more about how games-based learning (GBL) affects learning activities for students. The literature review method, which is a research method with the goal of collecting and obtaining the core of previous research for subsequent analysis, is used in this kind of research, which takes a qualitative approach. The consideration standards in this review are the consequences of examination/survey of Games based learning science with Squid game and among us techniques to rudimentary/center school/secondary school understudies. Documentation is used in data collection methods, and the types of secondary data and descriptive analysis are used in the studies. Using the Squid game and other methods, the conducted literature review reveals that the application of mathematics games-based learning has a positive impact on students' learning. Students' increased enthusiasm for learning is evidenced by their actions, as learning activities become more enjoyable.

Keywords: among us; mathematics; Game Based Learning; squid game

ABSTRAK

Karena banyaknya rumus dan perhitungan yang sulit dipahami, matematika dikenal sebagai mata pelajaran yang kurang diminati siswa. Guru hanya menggunakan buku, LKS, dan sesekali slide dan power point. Siswa akan mengalami kebosanan dan kepasifan akibat pembelajaran matematika yang monoton. Oleh karena itu, diperlukan suatu strategi atau alat yang bisa membangkitkan minat dan keterlibatan siswa, salah satunya adalah *Games based learning* (GBL). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempelajari lebih lanjut tentang bagaimana pembelajaran berbasis permainan (GBL) mempengaruhi kegiatan belajar bagi siswa. Metode literatur review yang merupakan metode penelitian dengan tujuan mengumpulkan dan memperoleh intisari dari penelitian terdahulu sebelum dianalisis digunakan dalam jenis penelitian ini yang mengambil pendekatan kualitatif. Hasil kajian atau review pembelajaran matematika berbasis games dengan metode *Squid game* and *among us* untuk siswa SD, SMP, dan SMA memenuhi kriteria inklusi penelitian ini. Dokumentasi digunakan untuk pengumpulan data, dan sifat penelitian ini adalah analisis deskriptif dan jenis data sekunder. Permainan cumi-cumi dan metode pembelajaran matematika berbasis permainan lainnya memiliki dampak positif terhadap pembelajaran siswa, menurut temuan kajian literatur yang dilakukan. Semangat belajar siswa yang meningkat dibuktikan dengan perlakunya yang menunjukkan bahwa kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan.

Kata kunci: *among us*, matematika, *Game Based Learning*, *Squid Game*

Copyright (c) 2023 Ajeng Fani Yustina, Yahfizham

✉ Corresponding author: Yahfizham

Email Address: yahfizham@uinsu.ac.id (Jl. William Iskandar Ps. V, Medan Estate, Sumatera Utara)

Received 26 November 2022, Accepted 20 January 2023, Published 01 March 2023

DOI: <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1946>

PENDAHULUAN

Bentuk pembaharuan serta fungsionalitas teknologi dalam proses pembelajaran tentunya didorong oleh perkembangan dan teknologi yang semakin maju(Mulyani & Haliza, 2021). Seorang guru bisa menggunakan media yang disediakan sekolah, serta tidak menutup kemungkinan media tersebut sesuai dengan tren dan kebutuhan saat ini(Samura, 2015). Materi pembelajaran juga harus dipilih dengan tepat untuk membantu siswa mencapai standar kemahiran dan kompetensi inti. Jenis

bahan ajar memerlukan strategi, media, dan metode penilaian yang berbeda secara fundamental. Keluasan dan kedalaman bahan ajar benar-benar harus diperhatikan sepadan dengan tingkat keterampilan. Agar pelajaran menjadi sasaran, urutan bahan pelajaran harus diperhatikan. Adapun metode pengajaran/penyampaian materi pembelajaran juga harus dipilih dengan benar agar tidak salah mengajar (Aprida Pane, 2017).

Selain pendidik diharapkan bisa memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia, pengajar diharapkan mampu membuat media pembelajaran yang luar biasa yang akan digunakan dalam ilustrasi jika media tersebut belum tersedia di sekolah. Menurut(Hayu Ika Anggraini, Nurhayati, 2021), penerapan teknologi dari abad 21 juga diperlukan dalam pendidikan yang berhubungan langsung dengan pembelajaran siswa. Pendidikan ini diharapkan mampu menumbuhkan semangat belajar siswa yang menyenangkan, interaktif, dan menarik dengan memberikan soal-soal kompetensi seperti diskusi, tanya jawab, pilihan ganda, dan sebagainya. Salah satu dari sekian banyak manfaat pemanfaatan teknologi untuk membuat media pembelajaran adalah membuat pembelajaran menjadi lebih kreatif dan interaktif.

Tujuannya adalah agar proses pembelajaran menjadi interaktif guna mendorong siswa untuk lebih aktif, menciptakan lingkungan yang menyenangkan, dan menciptakan ruang dimana siswa bisa mengembangkan potensi bakat, minat, kreativitas, keterampilan, dan perkembangan psikologisnya. Penggunaan media dalam kegiatan belajar dan mendidik diharapkan menjadi lebih beragam, siswa tidak bosan dan kegiatan belajar dan mendidik lebih optimal (Arif Achmad Syaikhu, Yuniar Ika Putri Pranyata, 2022).

Di era perkembangan abad 21, jagat pendidikan saat ini banyak sekali permainan-permainan edukatif yang berhubungan dengan contoh-contoh yang dibuat sebagai media pembelajaran bagi siswa yang bertekad untuk bisa menunjukkan pelajaran dasar seperti mengarang, membaca, berhitung, menggambar dan lain-lain. Cukup efektif dengan sistem pembelajaran yang nyaman, menarik, dan mudah dipahami melalui Pendekatan Langsung kepada Siswa dengan Permainan(Loviga Denny Pratama, Ahmad Bahauddin, 2019). Permainan menawarkan potensi positif kepada anak-anak. Efek positif ini juga penting untuk perkembangan fisik, kesehatan, dan kemampuan kognitif anak. Aspek positif dari game juga dapat digunakan untuk pendidikan lingkungan anak-anak. Ada banyak metode inovatif, termasuk penggunaan pendidikan berbasis permainan (electronic games) untuk meningkatkan metode pengolahan informasi anak melalui pembelajaran bahasa (*language learning*)(Soehari, 2016).

Media pembelajaran bisa mempermudah siswa dalam menangkap data pembelajaran yang disampaikan oleh sumber pesan. Penciptaan bahan pendidikan merupakan keterampilan penting bagi guru. Media pembelajaran tidak selalu terbatas pada teknologi. Memanfaatkan lingkungan sekitar juga bisa menjadi cara untuk belajar. Kegiatan belajar mengajar akan lebih menarik jika bahan ajar bisa memikat siswa. sehingga bisa terwujud dalam proses pembelajaran dan menghasilkan siswa yang

bersemangat dalam pembelajaran yang sedang berlangsung (Aulia & Tanzila, 2020). Game edukasi adalah permainan yang digunakan sebagai kegiatan pembelajaran (Afif Rizal, 2014).

Sebaliknya, para peneliti mencatat bahwa permainan edukatif sangat jarang digunakan sebagai kegiatan pembelajaran matematika. Game edukasi matematika yang memenuhi kriteria valid, bermanfaat, dan efektif merupakan game yang baik. Game edukasi matematika yang valid adalah game yang komponen-komponennya saling berhubungan secara konsisten dan memiliki kualitas materi yang sesuai dengan ilmu yang dipelajari. Sesuai dengan maksud dan tujuan pengembang, game edukasi matematika dianggap praktis jika bermanfaat dan mudah digunakan oleh guru dan siswa. Permainan pembelajaran matematika yang menarik adalah permainan pembelajaran matematika yang memberikan dampak dan hasil sesuai tujuan yang diinginkan(Afif Rizal, 2014).

Pembelajaran berbasis permainan digital atau disebut juga dengan *Game Based Learning* (GBL) merupakan salah satu metode yang memanfaatkan teknologi permainan saat ini. Setiap permainan digital bisa dianggap sebagai alat atau media pembelajaran jika mengandung komponen kognitif. Dalam ilustrasi berbasis game, siswa diharapkan bisa belajar dan berpikir jernih melalui gerakan-gerakan yang dilakukan oleh siswa dalam permainan. Pada abad ke-21, permainan edukatif bisa dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk mengajarkan siswa berpikir kritis dan meningkatkan pemahaman matematika dengan cara yang menyenangkan. Menurut Soeheri (2016), penerapan metode Digital *Game Based Learning* (DGBL) menghasilkan pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga memotivasi karena bentuk medianya berupa permainan dengan misi atau masalah yang menarik minat siswa.

Investigasi Miranti sebelumnya(Afif Rizal, 2014) bahwa game edukasi matematika baik digunakan sekolah sebagai media pembelajaran, khususnya di kelas VIII SMP. Siswa kurang familiar dengan game edukasi karena menggunakan algoritma peneliti sendiri. Berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan dengan metode *Squid game* dan *Among us* yang merupakan permainan yang sudah familiar dengan anak sekolah. Latihan pembelajaran berbasis GBL dengan mengadopsi *Squid game* dan perhitungan *Among us* dimaksudkan agar siswa lebih mudah memahami perkembangan game tersebut.

Berbeda dengan *Digital Game Based Learning* (DGBL) berfokus pada pengembangan metode produksi game pembelajaran berbasis aplikasi multimedia dalam proses pengembangan pembelajaran bahasa Arab. Peneliti menggunakan model ADDIE sebagai metode penelitian dan pengembangan. Model ini terdiri dari lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Menurut model ADDIE. produk dari setiap fase kerja dievaluasi dan diperiksa secara formal(Annas Nur Aziz, Subiyanto, 2018).

METODE

Sebuah metode kualitatif tinjauan pustaka digunakan dalam penelitian ini. Contoh dalam penelitian ini adalah siswa pada umumnya, di mana hasil survei penulisan diperoleh dari beberapa artikel dengan mencari kesamaan dan kemudian membuat keputusan. *Literature review* adalah

metode penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan dan menganalisis poin-poin utama dari penelitian sebelumnya. Strategi pemilihan informasi untuk mengungkap berbagai hipotesis yang berlaku untuk masalah yang dihadapi atau diselidiki sebagai bahan untuk membicarakan hasil penelitian yang diambil dari berbagai buku, jurnal, artikel yang dianggap relevan dengan substansi kajian(Aisyah Cinta Putri Wibawa, Hashina Qiamu Muntaziah, Lutfiah Anisa Sholaiyah, 2021). Kegiatan yang terkait dengan *literature review* meliputi:

a. Prosedur Pencarian

Buku di perpustakaan kampus dan artikel online dari situs-situs seperti Google Scholar dan Research Gate berfungsi sebagai sumber perolehan data. Antara pertengahan November hingga akhir Desember 2022 dilakukan pencarian sumber data secara online.

b. Proses Seleksi

Mengumpulkan abstrak dari sejumlah artikel dan membacanya untuk menentukan apakah memenuhi kriteria sebagai berikut: 1) Diterbitkan dari 2017 hingga 2022; 2) Literatur yang berkaitan dengan pokok bahasan; 3) Subjek penelitian *Game Based Learning* (GBL) yaitu yang termasuk siswa sekolah pada umumnya (SD/SMP/SMA).

c. Prosedur Analisis

Data yang telah terkumpul kemudian dicatat mengenai nama penulis, tahun publikasi, lokasi penelitian, subjek, tujuan penelitian, metode penelitian, dan hasil penelitian. Kegiatan berikutnya kemudian membandingkan satu artikel dengan artikel lainnya untuk dianalisis, dan kami menyajikan datanya dalam bentuk artikel.

HASIL DAN DISKUSI

Pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia karena membantu manusia berperilaku baik, bahagia, dan merasa aman. Menurut Ki Hajar Dewantara, pendiri pendidikan Indonesia, pendidikan akan mengarahkan anak ke tingkat kebahagiaan dan keselamatan yang setinggi-tingginya sesuai dengan kodratnya sebagai anggota masyarakat dan manusia. Menurut Marbun, pendidikan adalah suatu upaya pengajaran yang dilakukan dalam rangka membentuk sikap dan perilaku seseorang guna mendewasakan seseorang(Zahrotul Khusniah, Yulia Linguistika, 2022). Pendidikan itu sendiri memiliki dampak yang signifikan terhadap pengembangan diri seseorang. Seseorang bisa memperoleh pendidikan dengan berbagai cara, salah satunya melalui pendidikan formal.

Pada dasarnya siswa harus memahami matematika karena matematika berperan dalam berbagai aspek kehidupan(Zahrotul Khusniah, Yulia Linguistika, 2022). Metode *Problem Based Learning* yang diterapkan dalam pembelajaran kegiatan kelas berhasil dan dapat meningkatkan berpikir kritis dan kreatif para peserta didik. Lebih dari antusias mengikuti aktivitas karena menghadapi masalah serius dan sibuk mencari solusi yang tepat(Kardoyo, Ahmad Nurkin, Muhsin, 2020).

Matematika merupakan mata pelajaran dasar dalam berbagai bidang dan sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari, termasuk jual beli. Namun, hakikat pembelajaran matematika di Indonesia masih belum benar bentuknya (Sidabutar & Firmansyah, 2020). Hal ini berdasarkan hasil survei PISA tahun 2018 di Mohammad. Diketahui, Indonesia menempati urutan ke-73 dari 79 negara yang berpartisipasi(Zahrotul Khusniah, Yulia Linguistika, 2022). Fakta bahwa siswa lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran, terbukti dengan adanya siswa yang menyelesaikan tugas berupa kuis yang tidak diberikan hanya sekali, serta peningkatan kecepatan pengerjaan tugas. terkumpul, mendukung peningkatan minat siswa dalam mempelajari materi pecahan setelah menggunakan *Game Based Learning* (GBL).

Terbiasa beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya minat belajar siswa sebelum menggunakan *Game Based Learning* (GBL), salah satunya adalah menentukan peningkatan perkembangan kognitif siswa(Zahrotul Khusniah, Yulia Linguistika, 2022). Seorang guru harus bisa menggunakan media yang disediakan sekolah, dan tidak menutup kemungkinan media tersebut up to date dengan trend dan kebutuhan saat ini(Hayu Ika Anggraini, Nurhayati, 2021). Proses mengubah perilaku seseorang sebagai hasil interaksi seseorang dengan lingkungannya dimaknai sebagai pembelajaran. Pergeseran perilaku ke arah hasil belajar bersifat berkelanjutan, positif, fungsional, aktif, dan terarah. Menurut penjelasan para ahli pendidikan dan psikologi, proses perubahan perilaku seseorang bisa terjadi dalam berbagai keadaan. Sebaliknya, pembelajaran adalah proses berinteraksi dengan bahan pembelajaran, strategi penyampaian, sumber belajar, dan siswa dalam lingkungan belajar. Derajat keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan kemudian menunjukkan keberhasilan dalam proses belajar dan pembelajaran.

Guru dikatakan berhasil dalam mengajar jika siswa mencapai tujuan pembelajaran. Akibatnya, seberapa baik bagian-bagian ini bekerja sama menentukan seberapa baik proses pembelajaran dan pembelajaran bekerja(Aprida Pane, 2017). Sepanjang perkembangan teknologi informasi, banyak beredar tutorial, permainan, dan cerita sebagai media pembelajaran interaktif. Berikut beberapa dampak yang menguntungkan dari menjamurnya teknologi bagi anak-anak, khususnya dalam bidang pendidikan: anak-anak bisa bersosialisasi dengan teman-temannya terlepas dari berapa banyak waktu yang mereka miliki untuk belajar, mereka bisa mengakses berbagai hal yang lebih luas. sumber informasi melalui buku teks, tampilan materi berbasis teknologi akan membangkitkan motivasi belajar, membantu pengembangan kreativitas anak, dan kemampuan anak dalam menggunakan teknologi akan berkembang pesat karena siswa lebih sering menggunakan teknologi daripada orang tuanya(Rahmawati & Leksono, 2020).

Seorang guru dituntut untuk bisa menggunakan model pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran. Modelnya tidak harus menyenangkan, tetapi bisa membangkitkan minat siswa dan membuat mereka senang dengan pelajaran yang diajarkan guru. sehingga siswa harus berpartisipasi aktif bersama guru selama proses pembelajaran. Meski harapan tersebut di atas belum terwujud, namun upaya tersebut terus dilakukan untuk proses perbaikan. Oleh karena itu, ketika guru

menggunakan model dan metode untuk menjelaskan pelajaran kepada siswa, jika model tersebut cocok maka bisa meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran dan meningkatkan hasil belajar ('Aini, 2018). Model pembelajaran berisi sistem pemilihan pendidik untuk tujuan eksplisit yang digunakan di ruang belajar (Sundari, 2015). Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk terus menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan aktif. Walaupun pembelajaran dilakukan dari jarak jauh atau daring, guru harus dapat meningkatkan keaktifan siswa. Aktivitas siswa dapat diciptakan dengan menerapkan lingkungan belajar yang menarik (Simanjuntak, 2020).

Siswa berkolaborasi dan berinteraksi satu sama lain sebagai bagian dari model pembelajaran kooperatif. Ada kontrol dan fasilitas dalam model pembelajaran kooperatif, siswa harus beragam dalam kemampuan, jenis kelamin, dan karakter, serta tugas kelompok berupa laporan atau presentasi(Tambak, 2017). Kedua metode ini, seperti pembelajaran berbasis permainan lainnya, bisa dipraktikkan secara offline dan online. Selain itu, meningkatkan hubungan antara guru dan siswa untuk menghilangkan miskONSEPSI bahwa matematika tidak membosankan. Jika Anda bisa mengendalikannya dengan baik, itu luar biasa.

Permainan robot, permainan menembak, dan permainan lainnya adalah contoh permainan yang sering dimainkan siswa yang tidak ada hubungannya dengan matematika. Maka dari itu dilakukan penelitian tentang upaya guru dalam menggunakan permainan dalam pembelajaran matematika dengan memberikan permainan yang berbeda dari norma(Husnul Khatimah, Rahmah Johar, 2010). Model pembelajaran konvensional saat ini menjadi model pembelajaran yang paling banyak diminati. berpenbisaa bahwa guru merupakan pusat kegiatan belajar mengajar dalam model pembelajaran konvensional, suasana kelas yang pasif, menghambat siswa untuk bisa berpikir kritis dan memotivasi diri sendiri. Model pembelajaran ini tentunya memiliki kelebihan selain kekurangan tersebut, antara lain cocok digunakan dalam kelompok belajar yang besar, materi bisa disajikan secara runtut sesuai dengan keinginan guru, isi silabus lebih sederhana, dan lebih menghemat waktu dan tenaga.

Pembelajaran menuntut penggunaan model pembelajaran yang lebih beragam. Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan dasar. Bermain dalam hal ini mengacu pada arti keterampilan intelektual (intellectual playability). Level tertentu adalah ukuran sejauh mana permainan secara optimal menarik untuk dimainkan. Dengan kata lain, aktivitas apa pun yang membutuhkan semua pemikiran, keluwesan intelektual, dan pencapaian tujuan tertentu dapat disebut permainan(Randa Benz, Heri Priyanto, 2016).

Model pembelajaran berbasis permainan merupakan salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan. Model pembelajaran berbasis permainan adalah model pembelajaran berbasis permainan yang memikat dan memikat pengguna dengan tujuan akhir untuk beradaptasi dengan pembelajaran dan memperoleh keterampilan dan pengetahuan baru. Bermain bisa meningkatkan pengalaman belajar yang mudah diingat oleh siswa karena terbiasa aturan-aturan penting dalam proses pembelajaran. Itu juga bisa meningkatkan suasana hati siswa dan mendorong siswa untuk belajar lebih banyak dengan

membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Permainan yang telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran lebih disukai dalam model pembelajaran ini. Hasil literature review dari 5 jurnal ditujukan pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. *Literature Review*

No	Nama Peneliti	Judul	Hasil Penelitian
1	Nor Azan, 2018	<i>Game Based Learning Model for History Courseware: A Preliminary Analysis</i>	Fakta bahwa sejarah sulit untuk diingat dan bahwa siswa dan guru memandangnya sebagai mata pelajaran yang tidak menarik adalah masalah utama dalam pelajaran sejarah. Mayoritas siswa bisa menggunakan permainan digital yang menyenangkan sebagai metode alternatif mata pelajaran yang membosankan. Akibatnya, mengingat masalah yang diidentifikasi.
2	Maja, 2017	UniGame: Social Skills and Knowledge Training” Game Concept 1	Jenis konten interaktif baru yang dikenal sebagai game patut ditelusuri untuk tujuan pendidikan. Permainan konsep yang dibuat bisa dianggap sebagai permainan platform di mana berbagai instruktur bisa memberikan konteks dan pengetahuan yang berbeda kepada siswa seperti aplikasi pembelajaran berbasis topik dan tujuan pembelajaran tertentu.
3	Randa, dkk., 2018	Perancangan Game Edukasi Menggunakan Model Dgbl-ID Sebagai Media Alternatif Dalam Pembelajaran Vocabulary Bahasa Inggris	Anak-anak usia 6 sampai 12 tahun bisa belajar matematika dengan menggunakan media permainan sebagai alternatif. Novel Ren'Py bisa diterima oleh anak usia 6 sampai dengan 12 tahun berdasarkan hasil pre test dan post test mereka berupa kuesioner, sesuai hasil analisis dan pengujian pada game yang menggunakan aplikasi Visual.im
4	Soehari, 2019	DGBL-ID (Digital Game Based Learning) Sebagai Arsitektur Perancangan Game Edukasi	Menurut temuan pengujian beta yang dilakukan pada responden yang merupakan anak-anak berusia antara 7 hingga 10 tahun, game edukasi ini berpotensi sebagai alat untuk mengajari anak cara memilah sampah dan mengajari mereka tempat membuang sampah. Menariknya, game ini bisa menggabungkan konteks permasalahan yang biasa muncul di dunia nyata dengan konten edukasi untuk menciptakan bentuk permainan yang menghibur.
5	Kardoyo, 2020	<i>Problem-based learning strategy: Its impact on students' critical and creative thinking skills</i>	Game edukasi Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS), meliputi keterampilan berpikir. Menggunakan Corel Draw X7 dan Unity, saya membuat game edukasi. Lima soal dan lima pernyataan dibagikan kepada 18 siswa selama tahap pengujian game edukasi. Menurut hasil survei yang diikuti siswa, tes yang mereka ikuti mendapatkan hasil indeks sebesar 94,82%, sehingga bisa disimpulkan bahwa mayoritas siswa berpengetahuan bahwa Pembelajaran Matematika Petualangan Budi memberikan pengetahuan dan semangat untuk belajar matematika.

Berdasarkan hasil literasi tersebut menunjukkan bahwa *Game Based Learning* memberikan dampak positif dalam kegiatan pembelajaran. Dampak positif dari penerapan GBL yaitu bisa meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, sebagai upaya mengurangi rasa bosan. Hal ini bisa dijadikan referensi pendidik dalam memberikan media dalam bentuk GBL kepada siswa, dengan tujuan supaya siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Semakin maraknya berbagai metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik sehingga memilih metode tersebut tergantung personal, tujuan, manfaat dan dampak yang timbul antara peserta didik dan guru yang mengajar. *Game Based Learning* ini dipilih guna memunculkan motivasi yang meningkat secara berkala. Lalu menyesuaikan keadaan dan situasi metode yang diberikan meski langkah pertama masih membutuhkan waktu kepada anak-anak. Lama kelamaan akan diminati pelajaran yang susah sekalipun seperti mata pelajaran matematika. Metode *Game Based Learning* baru ini dari tercetusnya dua permainan yang viral yaitu permainan squad game dan *among us*. Anak-anak akan mengenalnya lebih baik lagi bersamaan dengan guru yang mengikuti perkembangan zaman

Metode Squad Game

Metode Squad Game ini memiliki banyak permainan yang tercantum di dalamnya berupa metode lampu merah lampu hijau, metode permainan kelereng, metode glass stepping stone, sugar honeycomb, permainan tarik tambang dan permainan cumi.

1. Metode lampu merah lampu hijau

Metode pembelajaran salah satu metode squad game ini menggunakan media sederhana dengan cara berkelompok. Guru sebagai penjaga dan anak-anak menggerakkan arahan kalimat “lampu merah lampu hijau”. Ketika gurunya mengatakan kalimat lampu merah maka anak-anak diam dan tidak bergerak begitu juga sebaliknya. Lampu hijau menyatakan anak-anak bisa bergerak sampai ke tempat gurunya menjaga. Bagi anak-anak bergerak di kata lampu merah ditempatkan untuk mengerjakan soal matematika yang disediakan. Untuk daring sama saja, ketuhanan bergerak akan mendapatkan gilirannya.

2. Metode permainan kelereng

Metode kedua berupa permainan kelereng. Permainan ini berada di dalam materi peluang dengan media kelereng. Ini membantu anak-anak kalau soal-soal peluang terlihat menjemukan. Pengantinya kita alihkan hal itu menjadi menarik.

3. Metode *Glass Stepping Stone*

Game ini mirip sekali dengan permainan di Indonesia yaitu permainan engklek. Versi daring dan luring, pengajar menggambarkan kotak berisi angka 1 sampai 14. Ketika berakhir di garis finish, permainan selesai. Setiap kotaknya terbisa kejutan. Sebelumnya pengajar sudah membuat kertas origami berisi angk-angka, tulis soal-soal matematika yang diajarkan setelah pembahasan dan menunjuk acak nama anak-anak maupun perwakilan kelompok.

4. Metode *Sugar Honeycomb*

Sugar Honeycomb ini berisi gambar-gambar. Gambar-gambar ini mengingatkan materi

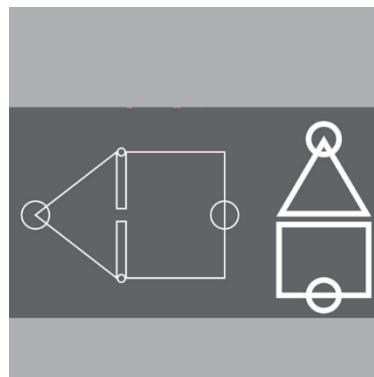
pengulangan. Misalnya gambar kubus anak-anak menjawabnya kubus, rumus dan pengajarnya menyajikan satu soal. Materi-materi matematika lainnya juga bisa dikerjakan lebih mudah dengan daya ingatan

5. Permainan tarik tambang

Seperti tarik tambang umumnya menggunakan dua kelompok. Permainan dialakukan di outdoor. Misalnya dua kelompok masing-masing lima orang lalu mempersiapkan posisinya. Dari dua kelompok lainnya akan membantu kelompok yang ditunjuk gurunya. Pengajar memberikan soal matematika setelah dibahas menggunakan media kertas karton digunting empat bagian. Seluruh bagiannya ada empat soal dan seterusnya sampai salah satu kelompok menang menarik tambang kelompok lainnya melewati garis pembatas.

6. Permainan cumi

Permainan cumi terbisa gambar segitiga, lingkaran dan persegi. Ketiga bentuk ini ada poin-poin berisi soal matematika dari pengajar. Permainan dimulai menggunakan dadu atau lempar dadu online di website dengan link <https://id.piliapp.com/>



Gambar 1. Metode Permainan Cumi

Metode Among us

Metode *Among us* terdiri dari crewmate dan impostor. Dua peran yang dimainkan seluruh siswa dan jika si pendidik memilih menggunakan *Game Based Learning* matematika ini maka peran pendidik akan berpengaruh banyak dalam segi task. Metode ini terinspirasi si penulis untuk memanfaatkan pembelajaran matematika yang menyenangkan dengan sistem pembelajaran tatap muka (luring) dan daring. Seperti yang dikemukakan metode squad game sebelumnya, kalau sistem pembelajaran tatap muka dan daring metode *among us* hampir sama. Hanya membedakannya cara bermainnya selama sesi pembelajaran berlangsung yaitu.

Sistem Pembelajaran Tatap Muka (Luring) Matematika Menggunakan Metode Among Us

Dari sistem ini, pendidik perlu membuat sebuah kelompok di mana anak-anak akan mendapatkan peran crewmate dan impostor. Cara pemilihannya dipakai acak, menyebutkan nama siswa atau memilih nama di dalam kotak suara yang berisi nama satu kelas. Setelah pemilihan dua peran dibagikan, pendidik menjelaskan peran yang akan dimainkan dengan durasi waktunya ditentukan.

Crewmate akan menjawab soal-soal matematika di papan tulis berdasarkan materi sedangkan impostor akan mengganggu konsentrasi. Task dan victory ini sangat berpengaruh. Ketika task berisi soal atau tugas matematika banyak terisi maka nilai satu kelompok akan bertambah begitu juga sebaliknya. Namun ada kendala ketika tim *crewmate* tidak mampu mengerjakan soalnya maka tim impostor yang akan mengerjakan soal tersebut. Kendatipun kendala ini sangar merugikan tim *crewmate* disebabkan nilai mereka akan berkurang dan pindah ke tim lainnya. Misalnya tim *crewmate* kehabisan waktu menjawab salah satu soal matematika materi relasi fungsi, pendidik mengoper soal ke tim *impostor* sebelum direbut kembali. *Victory* (kemenangan) diumukan oleh pendidik setelah soal-soal matematika terselesaikan, menghitung jumlah nilai masing-masing kelompok dan memberikan penguatan kembali materi yang diajarkan.

Sistem Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Matematika Menggunakan Metode *Among Us*

Sekitar sekolah dari TK, SD, SMP, SMA hingga Perguruan Tinggi menyelesaikan proses pembelajaran secara daring menggunakan smartphone atau laptop. Hal ini membantu sektor pendidikan di masa pandemi Covid-19, sehingga sejumlah lembaga harus menyelesaikan home learning-nya(Suwarno & Eng, 2021). Agar mahasiswa mencapai tujuan dan memahami tujuan pembelajaran, hasil diperoleh pada tahap pelaksanaan harus maksimal. Ketika kegiatan pembelajaran diselesaikan dengan permainan pembelajaran, guru dapat memotivasi siswa agar pembelajaran berhasil dengan baik, sehingga siswa kegiatan belajar. permainan edukatif bukan hanya sarana bermain, tetapi juga sarana belajar(Arif Rizal, 2014).

Multimedia interaktif yang dikembangkan dalam penelitian memiliki beberapa kelebihan yaitu dilengkapi dengan video animasi, audio, materi dan permainan. Menurut Soimah (2018), pembelajaran di kelas menjadi menarik dan menyenangkan apabila media pembelajaran digunakan dalam bentuk animasi, gambar, video dan kuis(Ruqiah Ganda Putri Panjaitan, Titin, 2020).

Dari sistem ini mirip dengan pemaparan yang diatas tapi media digunakan berbeda pula. Media di sini menggunakan hp dengan aplikasi zoom dan grup wa. Anak-anak akan dimasukkan ke dalam grup wa lalu direkap nama-nama satu kelas. Setelahnya pendidik membagikan nama-nama yang berperan *crewmate* dan *impostor*. Pemberian task soal matematikanya harus dilakukan jepri ke pendidik agar soal itu tidak ketahuan oleh *impostor*. Tugas *impostor* di sini menanyakan soal yang belum dijawab oleh tim *crewmate*. Permainan ini membutuhkan beberapa sesi pelajaran guna peserta didik tidak bosan.

Menurut Mukhlis dan Herianingtyas(Septian Mukhlis, 2021), manfaat program DGPL Penerapan pembelajaran berbasis game digital memiliki beberapa implikasi, antara lain:

1. Memberikan Pengalaman

Belajar Siswa bisa memperoleh pengalaman belajar yang bermakna jika mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Siswa akan selalu mengingat apa yang telah mereka pelajari karena mereka senang melakukannya. Ini biasanya lebih efektif karena anak-anak akan lebih mudah menginterpretasikan apa yang telah mereka lakukan dan mengingat pengalaman positif.

2. Menyenangkan

Menghilangkan kebosanan karena belajar daring dan jarak jauh tentu membuat siswa bosan, apalagi interaksinya hanya sebatas layar kaca laptop dan tidak bisa bertemu teman secara langsung. Karena siswa hanya menerima transfer ilmu dari guru, pembelajaran yang membosankan niscaya tidak akan menghasilkan pembelajaran yang efektif. Sebaliknya, menerapkan pembelajaran yang lebih adaptif dan interaktif, seperti menggunakan permainan digital di kelas, bisa mendorong siswa untuk belajar dengan melakukan, memungkinkan mereka untuk berpartisipasi penuh dalam aktivitasnya—meski dilakukan secara daring dan dimainkan oleh siswa di rumah—melalui pikiran-pembelajaran langsung dan langsung. setiap.

3. Meningkatkan Kreativitas

Melalui permainan, siswa bisa didorong untuk berpikir kritis dan kreatif saat memecahkan masalah. Untuk menyelesaikan permainan yang telah disajikan, siswa akan menggunakan ide-ide mereka. Oleh karena itu, diperlukan permainan yang menantang untuk membangkitkan minat siswa dan menumbuhkan kreativitas.

4. Mengembangkan Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor

Dengan menggunakan media permainan digital, aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa bisa dikembangkan secara seimbang. Pertanyaan permainan bisa diselesaikan oleh siswa menggunakan pemahaman mendalam mereka tentang materi yang digunakan di kelas. Selain itu, hadirnya game yang mendorong siswa untuk lebih aktif dan semangat menyelesaikan tantangan permainan menambah minat pembelajaran daring yang selama ini hanya melibatkan duduk dan mendengarkan di depan layar laptop.

5. Kemudahan Evaluasi

Umpulan Guru bisa dengan mudah melakukan evaluasi dan umpan balik dengan bantuan aplikasi permainan yang dioperasikan siswa. Siswa bisa menentukan jawaban yang benar dan salah, serta area kesalahan dan apa yang harus mereka lakukan. Dalam hal ini, instruktur juga terlibat dalam memberikan umpan balik dengan mengoreksi pekerjaan yang telah dilakukan siswa dalam permainan. Setelah itu, siswa diperlihatkan kesalahan apa yang mereka buat dan diberikan puji jika jawaban mereka benar. Selain itu, instruktur memberikan saran kepada siswa untuk membantu mereka belajar dan mempersiapkan diri dengan lebih baik.

6. Motivasi Siswa

Daya tarik GPL bersumber dari potensinya untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Siswa bisa didorong untuk belajar lebih efektif dengan memainkan permainan ini untuk memenangkan permainan dan menerima nilai tertinggi. Karena siswa pada umumnya menyenangi kegiatan yang menantang sekaligus menghibur, maka permainan yang dikemas dalam nuansa digital berpotensi menginspirasi siswa untuk menyenangi apa yang dipelajarinya. Akibatnya, mereka akan termotivasi untuk mencapai tujuan mereka dan lebih peduli tentang prestasi dan kemampuan belajar mereka(Septian Mukhlis, 2021).

Menurut artikel (Hayu Ika Anggraini, Nurhayati, 2021), setiap metode pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda, yang tentu saja berpengaruh pada kelebihan dan kekurangan masing-masing model. Model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) memiliki kelebihan dan kekurangan.

1. Keuntungan

- a. Siswa bisa berkomunikasi lebih banyak dan berperan langsung dalam pembelajaran.
- b. Isinya lebih mudah dipahami oleh siswa.
- c. Siswa akan terlibat dalam pendidikan mereka.
- d. Menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, ceria, dan bersemangat.
- e. Meningkatkan rasa persatuan dan kesatuan siswa.
- f. Memudahkan guru untuk mendorong siswa belajar lebih banyak

2. Kelemahan

- a. Membutuhkan waktu lebih banyak karena tidak semua siswa cepat memahami cara mengoperasikan permainan.
- b. Kelas akan menjadi gaduh jika pengajar tidak mampu mengkondisikan siswa.
- c. Untuk menjaga lingkungan kelas yang positif, instruktur mengerahkan lebih banyak upaya dalam mempersiapkan siswa.

Proses pembelajaran akan dipengaruhi oleh kendala jaringan yang kurang stabil(Hayu Ika Anggraini, Nurhayati, 2021). Menurut analisis (Aisyah Cinta Putri Wibawa, Hashina Qiamu Muntaziah, Lutfiah Anisa Sholaihah, 2021), pembelajaran offline menuntut kita untuk mematuhi peraturan kesehatan yang ditetapkan pemerintah. Hal ini bisa mengakibatkan kurang efektifnya pembelajaran luring di kelas dan kurangnya sosialisasi karena proses pembelajaran terbatas pada jarak dekat, seperti halnya pembelajaran berbasis game. ini bisa membantu pemblokir. Cara membantu mengatasi tantangan yang ditimbulkan oleh pembelajaran berbasis game secara offline:

1. Karena kita bisa belajar sambil bermain pembelajaran berbasis permainan ini bisa menghilangkan kebosanan, dan jika kita memasukkan permainan ini ke dalam pembelajaran, maka akan menghasilkan hasil yang efektif dan efisien.
2. bisa mencegah kantuk saat pembelajaran offline.
3. Ketika seorang pendidik membuat pertemuan di kelas untuk membuat sesuatu atau untuk mencapai nilai nilai tetapi kita tidak bisa berkumpul, maka dengan *Game Based Learning* ini kita bisa melakukannya tanpa harus berdekatan satu sama lain.
4. Dengan pembelajaran berbasis permainan, seperti permainan Kuis, dimana kita harus mendapatkan skor tertinggi untuk menang, kita bisa mewujudkannya ketika guru mengajukan pertanyaan tetapi ada batasan protokol kesehatan. Hal ini akan membuat siswa bersemangat dalam belajar.
5. Selain itu, kita bisa melihat bahwa sejak pandemi COVID-19, kita sudah terbiasa dengan teknologi dan tidak bisa menghindarinya. Alhasil, kami tetap memasukkan teknologi ke dalam new normal

ini untuk memudahkan kami menyesuaikan diri dengan transisi dari pembelajaran daring ke luring(Hayu Ika Anggraini, Nurhayati, 2021).

Pembelajaran berbasis permainan telah diusulkan untuk pendidikan orang dewasa. Game menjadi bentuk baru dari konten interaktif, layak dieksplorasi untuk tujuan pembelajaran. Game membuat orang terpesona. Universitas juga mencari posisi baru dalam perubahan pengaturan pembelajaran seumur hidup. Universitas perlu mengembangkan bentuk-bentuk pembelajaran yang inovatif untuk memberikan konsep pembelajaran sepanjang hayat kepada pelanggan utamanya, mahasiswa. Teknologi modern membutuhkan karyawan yang mahir dalam komunikasi yang efektif, kerja tim, manajemen proyek, dan keterampilan lunak lainnya seperti tanggung jawab, kreativitas, kewirausahaan mikro, budaya perusahaan, dll. Pembelajaran berbasis permainan adalah pendekatan untuk mengatasi masalah di atas(Pivec & Dziabenko, 2004).

KESIMPULAN

GBL menyertakan aplikasi yang menciptakan pengalaman belajar dengan menggabungkan aspek video game, komputer, dan bahkan smartphone. GBL menyediakan platform untuk pembelajaran berbasis pengetahuan dan pengalaman. Belajar melalui belajar saja tidak efisien dibandingkan dengan kombinasi ini. Membuat permainan edukatif bisa bermanfaat bagi siswa selain bersenang-senang. Hasilnya, siswa bisa melepas lelah secara mental dan berkonsentrasi pada sesuatu yang berbeda tanpa merasa terburu-buru.

Tentu saja, kelebihan dan kekurangan masing-masing model dipengaruhi oleh karakteristik masing-masing metode pembelajaran. Model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) memiliki kelebihan dan kekurangan. Manfaatnya antara lain: Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, bahagia, dan ceria, menumbuhkan rasa solidaritas dan kekompakan antar siswa, serta memungkinkan guru membantu siswa dalam meningkatkan semangat belajarnya adalah semua manfaat agar siswa lebih banyak berinteraksi dan berperan langsung. dalam pembelajaran. Siswa juga cenderung lebih mudah memahami materi. Demikian pula, pembelajaran berbasis permainan memiliki kekurangan sebagai berikut: 1) membutuhkan waktu lebih lama karena tidak semua siswa cepat menguasai cara mengoperasikan permainan; 2) jika instruktur tidak mampu mengkondisikan kelas; dan 3) adanya lingkungan yang bising di dalam kelas dan pengajar lebih rajin mengkondisikan siswa sehingga kelas tetap dalam kondisi kendala jaringan yang kurang stabil, yang akan berdampak pada jalannya proses pembelajaran.

Kedua metode tersebut bisa diterapkan untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika. Penerapan GBL bisa dipelajari lebih lanjut bagi pendidik mata pelajaran matematika di tingkat SD, SMP, SMA dan jajarannya. Pengaplikasiannya harus cermat agar tidak membosankan dalam pelajaran tersebut. Dari metode squad game dan amoung us cocok untuk *Game Based Learning* baru di kurikulum pemerintah. Metode squad game berupa metode permainan lampu merah lampu

hijau, permainan kelereng, glass stepping stone, sugar honeycomb, permainan tarik tambang dan permainan cumi sedangkan metode *among us* terkait dengan *task*, *victory*, *impostor* serta *crewmate*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tiada kata yang mampu mengungkapkan rasa syukur kita secara memadai atas kehadiran Allah SWT. Karena limpahan dan keluwesan-Nya, penulis bisa menyelesaikan sebuah artikel logis berjudul "*Game Based Learning* Matematika dengan Metode *Squid game* dan *Among us*". Penulis menyadari banyak kendala yang dihadapi saat menulis artikel ini. Dr. Yahfizham, M.Cs., selaku pembimbing artikel ilmiah tugas akhir Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Dr. Sajaratud Dur, ST.MT sebagai dosen PA semester Bimbingan akademik 7 dan 8 dengan memilih tugas akhir artikel ilmiah Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Orangtua karena berkat semangat dan dukungannya

REFERENSI

- 'Aini, F. N. (2018). *Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS*. 6 (3), 249–255.
- Afif Rizal, K. H. (2014). *Pengembangan Game Edukasi Matematika Dengan Pendekatan*. 1–8.
- Aisyah Cinta Putri Wibawa, Hashina Qiamu Muntaziah, Lutfiah Anisa Sholaihah, R. H. (2021). *Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa*. 1, 17–22.
- Annas Nur Aziz, Subiyanto, M. H. (2018). Effects of the *Digital Game Based Learning* (DGBL) on Students Academic Performance in Arabic Learning at Sambas Purbalingga. *KARSA: Journal of Social and Islamic Culture*, 26(1), 1. <https://doi.org/10.19105/karsa.v26i1.1518>
- Aprida Pane, M. D. D. (2017). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*. 03(2), 333–352.
- Arif Achmad Syaikhu, Yuniar Ika Putri Pranyata, T. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Electronic Snake and Ladder Pada Game-Based Learning. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 5(1), 14–30. https://doi.org/10.30762/f_m.v5i1.629
- Aulia, R. N., & Tanzila, N. (2020). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. 1(1), 38–46.
- Hayu Ika Anggraini, Nurhayati, S. R. K. (2021). *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi) Pendidikan Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots Dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) ** Correspondence INFO ARTIKEL Diajukan Diterima Diterbitkan Kata kunci : Hayu Ika Anggraini,. 2(11), 1885–1896.
- Husnul Khatimah, Rahmah Johar, T. F. A. (2010). *Upaya Guru Menggunakan Game dalam Pembelajaran Matematika*. 13–21.
- Kardoyo, Ahmad Nurkin, Muhsin, H. P. (2020). Problem-based learning strategy: Its impact on students' critical and creative thinking skills. *European Journal of Educational Research*, 9(3),

- 1141–1150. <https://doi.org/10.12973/EU-JER.9.3.1141>
- Loviga Denny Pratama, Ahmad Bahauddin, W. L. (2019). Game Edukasi : Apakah membuat belajar lebih menarik ? *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 5 (1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.36835/attalim.v5i1.64>
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101–109.
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432>
- Pivec, M., & Dziabenko, O. (2004). *Game-Based Learning in Universities and Lifelong Learning : “UniGame : Social Skills and Knowledge Training ” Game Concept 1.* 10(1), 14–26.
- Rahmawati, I., & Leksono, I. P. (2020). *Edcomtech.* 11–23.
- Randa Benz, Heri Priyanto, H. A. (2016). Perancangan Game Edukasi Menggunakan Model DGBL-ID Sebagai Media Alternatif Dalam Pembelajaran Vocabulary Bahasa Inggris. *JUSTIN (Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 4(1), 1–6.
- Ruqiah Ganda Putri Panjaitan, Titin, N. N. P. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(1), 141–151. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.16062>
- Samura, A. O. (2015). *Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika dan Manfaatnya.* 4(1), 69–79.
- Septian Mukhlis, N. L. R. H. (2021). *Implementasi Digital Game Play Learning (DGPL) di Sekolah Dasar Implementation of Digital Game Play Learning (DGPL) in Elementary School.* 1, 17–29.
- Sidabutar, D. N., & Firmansyah, D. (2020). *Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Menurut Prosedur Newman.* 962–970.
- SIMANJUNTAK, M. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 2(2), 103–112. <https://doi.org/10.34012/bip.v2i2.1729>
- Soehari. (2016). *DGBL-ID (Digital Game Based Learning) Sebagai Arsitektur Perancangan Game Edukasi.* 06 No.1, 71–80.
- Sundari, H. (2015). Model-Model Pembelajaran Dan Pemefolehan Bahasa Kedua/Asing Hanna Sundari Universitas Indraprasta PGRI Jakarta. *PUJANGGA: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 1 (2), 106–117. <https://doi.org/10.47313/pujangga.v1i2.321>
- Suwarno, & Eng, V. (2021). Rancang Bangun Game Edukasi untuk Membantu Proses Pembelajaran Matematika Kelas 3 SD dengan Menggunakan Unity. *CoMBInES-Conference on Management, Business, Innovation, Education and Social Sciences*, 1(1), 784–792.
- Tambak, S. (2017). *Metode Cooperative Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.* 14(113).
- Zahrotul Khusniah, Yulia Linguistika, E. A. (2022). *PRIMARY: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 2 April 2022 Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa Dengan*

Menggunakan Model Game-Based Learning Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas V SDN PW 01 Analysis On Students ' Learning. 11(April), 613–622.