

LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi instrumen Observasi Implementasi Game Based Learning

KISI-KISI INSTRUMEN OBSERVASI IMPLEMENTASI GAME BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN MATEMATIK

No	Aspek yang Diamati	Indikator	No. Item
1	Persiapan Pembelajaran GBL	Guru menyiapkan media/aplikasi game yang akan digunakan	1
		Guru menyampaikan tujuan pembelajaran sebelum kegiatan dimulai	2
		Guru menjelaskan aturan dan cara bermain game kepada siswa	3
		Kesiapan sarana dan prasarana pendukung (laptop, proyektor, dll.)	4
2	Pelaksanaan Pembelajaran GBL	Guru mengintegrasikan materi matematika ke dalam kegiatan permainan	5
		Guru berperan sebagai fasilitator selama kegiatan berlangsung	6
		Guru memberikan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan	7
		Game yang digunakan sesuai dengan materi matematika yang diajarkan	8
		Waktu pelaksanaan pembelajaran GBL terkelola dengan baik	9
3	Keterlibatan Siswa dalam GBL	Siswa aktif berpartisipasi dalam kegiatan permainan	10
		Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan seksama	11
		Siswa antusias dan bersemangat mengikuti permainan	12
		Siswa berani bertanya ketika mengalami kesulitan	13
		Siswa mampu bekerja sama dengan teman dalam permainan	14
4	Suasana Kelas selama GBL	Suasana kelas menyenangkan dan tidak membosankan	15
		Siswa tidak merasa tertekan selama proses pembelajaran	16
		Interaksi antara siswa dan guru berjalan dengan baik	17
		Kelas tetap kondusif selama kegiatan berlangsung	18
5	Evaluasi dan	Guru memberikan umpan balik setelah kegiatan	19

	Penutup GBL	permainan selesai	
		Guru mengajak siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari	20
		Guru melakukan evaluasi/penilaian terhadap hasil belajar siswa	21
		Guru memberikan apresiasi/reward kepada siswa	22

Lampiran 2 Lembar Hasil Observasi Implementasi Game-Based Learning

LEMBAR OBSERVASI IMPLEMENTASI GAME BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Hari/Tanggal : Selasa, 5 Mei 2026
 Waktu : 07.00 - 08.45
 Kelas : VB
 Materi Pembelajaran : BAB 5 Bangun Ruang (Mengidentifikasi Bangun Ruang)
 Game yang Digunakan : Ring the Bell

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda centang (✓) pada kolom YA jika indikator tampak, atau TIDAK jika indikator tidak tampak.

A. ASPEK PERSIAPAN PEMBELAJARAN GBL			
No	Indikator Yang Diamati	Ya	Tidak
1	Guru menyiapkan media/aplikasi game yang akan digunakan dalam pembelajaran	✓	
2	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran sebelum kegiatan permainan dimulai	✓	
3	Guru menjelaskan aturan dan cara bermain game kepada siswa secara jelas	✓	
4	Sarana dan prasarana pendukung tersedia dan berfungsi dengan baik (laptop, proyektor, dll.)		✓
B. ASPEK PELAKSANAAN PEMBELAJARAN GBL			
No	Indikator Yang Diamati	Ya	Tidak
5	Guru mengintegrasikan materi matematika ke dalam kegiatan permainan secara tepat	✓	
6	Guru berperan sebagai fasilitator yang memandu jalannya permainan	✓	
7	Guru memberikan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam permainan	✓	
8	Game yang digunakan sesuai dengan materi matematika yang sedang diajarkan	✓	
9	Waktu pelaksanaan pembelajaran GBL terkelola dengan baik dan efisien	✓	
C. ASPEK KETERLIBATAN SISWA DALAM GBL			
No	Indikator Yang Diamati -	Ya	Tidak

10	Siswa aktif berpartisipasi dalam setiap kegiatan permainan yang dilakukan	✓	
11	Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan seksama selama pembelajaran	✓	
12	Siswa tampak antusias dan bersemangat mengikuti permainan matematika	✓	
13	Siswa berani bertanya kepada guru ketika mengalami kesulitan	✓	
14	Siswa mampu bekerja sama dengan teman dalam menyelesaikan tantangan permainan	✓	

D. ASPEK SUASANA KELAS SELAMA GBL

No	Indikator Yang Diamati	Ya	Tidak
15	Suasana kelas terasa menyenangkan dan tidak membosankan selama pembelajaran	✓	
16	Siswa tidak tampak tertekan atau cemas selama mengikuti proses pembelajaran	✓	
17	Interaksi antara siswa dan guru berjalan secara aktif dan dua arah	✓	
18	Kelas tetap kondusif dan terkendali selama kegiatan permainan berlangsung	✓	

E. ASPEK EVALUASI DAN PENUTUP GBL

No	Indikator Yang Diamati	Ya	Tidak
19	Guru memberikan umpan balik setelah kegiatan permainan selesai dilaksanakan	✓	
20	Guru mengajak siswa bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari	✓	
21	Guru melakukan evaluasi atau penilaian terhadap pemahaman siswa		✓
22	Guru memberikan apresiasi atau reward kepada siswa atas partisipasi mereka	✓	

REKAPITULASI HASIL OBSERVASI

No	Aspek	Jumlah YA	Jumlah TIDAK
1	Persiapan Pembelajaran GBL	3	1
2	Pelaksanaan Pembelajaran GBL	5	-
3	Keterlibatan Siswa dalam GBL	5	-
4	Suasana Kelas selama GBL	4	-
5	Evaluasi dan Penutup GBL	3	1
Total		20	2

Kategori Penilaian:

Jumlah Indikator YA	Kategori
19 – 20	Sangat Baik
14 – 18	Baik
9 – 13	Cukup
1 – 8	Kurang

Catatan Umum Observer:

Dari hasil observasi yang dilihat dari aspek utama dengan jumlah ya ada ada 20 dan tidak ada 2, dalam kategori Sangat baik.

Nanga Mau, 5 Mei 2026

Observer,



(.....Magdalena.....)

Lampiran 3 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Siswa

Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Siswa Yang Menggunakan Metode Game Based Learning

N o	Aspek Minat Belajar	Indikator	Pernyataan Positif (+)	Pernyataan Negatif (-)	Jumlah
1	Perasaan Senang	Siswa merasa senang mengikuti pembelajaran matematika dengan GBL	1, 2	3	3
		Siswa tidak merasa bosan selama pembelajaran berlangsung	4	5	2
2	Ketertarikan	Siswa tertarik dengan metode permainan yang digunakan dalam pembelajaran	6, 7	8	3
		Siswa tertarik untuk terus mengikuti setiap sesi permainan matematika	9	10	2
3	Perhatian	Siswa fokus dan memperhatikan jalannya permainan	11, 12	13	3
		Siswa tidak mudah terganggu oleh hal lain selama pembelajaran	14	15	2
4	Keterlibatan/Partisipasi	Siswa aktif berpartisipasi dalam setiap kegiatan permainan	16, 17	18	3
		Siswa berani bertanya dan menjawab pertanyaan dalam permainan	19	20	2
5	Motivasi Belajar	Siswa termotivasi untuk belajar matematika melalui permainan	21, 22	23	3
		Siswa memiliki keinginan untuk terus belajar matematika	24	25	2
	Total		15	10	25

lampiran 1 Hasil Angket Minat Belajar Siswa

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA MINAT BELAJAR SISWA YANG MENGGUNAKAN GAME BASED LEARNING

Nama Siswa : Ardianus Riski
 Kelas : GB
 Hari/Tanggal : Rabu, 6 Mei 2023
 No. Absen : 21

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah setiap pernyataan di bawah ini dengan teliti dan seksama.
2. Jawablah setiap pernyataan dengan jujur sesuai dengan perasaan dan pengalamanmu sendiri.
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang paling sesuai dengan keadaanmu.
4. Setiap pernyataan hanya boleh dijawab dengan satu pilihan jawaban.
5. Tidak ada jawaban yang benar atau salah, semua jawaban yang jujur adalah jawaban yang terbaik.
6. Keterangan pilihan jawaban:

Pilihan	Keterangan
SS	Sangat Setuju
S	Setuju
TS	Tidak Setuju
STS	Sangat Tidak Setuju

A. PERASAAN SENANG

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya merasa senang belajar matematika ketika menggunakan permainan		✓		
2	Pembelajaran matematika dengan permainan membuat saya lebih semangat belajar		✓		
3	Saya tidak merasa senang ketika belajar matematika menggunakan permainan			✓	
4	Belajar matematika melalui permainan tidak membuat saya bosan		✓		
5	Saya merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran matematika dengan permainan			✓	

B. KETERTARIKAN

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
6	Saya tertarik mengikuti pembelajaran matematika karena menggunakan permainan yang menyenangkan	✓			

7	Permainan yang digunakan dalam belajar matematika membuat saya ingin terus mencoba		✓		
8	Saya tidak tertarik dengan cara belajar matematika menggunakan permainan			✓	
9	Saya selalu ingin mengikuti setiap sesi permainan dalam pembelajaran matematika		✓		
10	Saya lebih suka belajar matematika dengan cara biasa daripada menggunakan permainan			✓	

C. PERHATIAN

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
11	Saya selalu memperhatikan penjelasan guru ketika pembelajaran matematika menggunakan permainan		✓		
12	Saya fokus mengikuti setiap langkah permainan dalam pembelajaran matematika		✓		
13	Saya sering tidak memperhatikan guru saat pembelajaran matematika berlangsung			✓	
14	Saya tidak mudah terganggu oleh hal lain ketika sedang mengikuti permainan matematika		✓		
15	Pikiran saya sering melayang ke hal lain ketika belajar matematika dengan permainan			✓	

D. KETERLIBATAN/PARTISIPASI

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
16	Saya aktif mengikuti setiap kegiatan permainan dalam pembelajaran matematika		✓		
17	Saya selalu berusaha menyelesaikan setiap tantangan yang ada dalam permainan matematika		✓		
18	Saya lebih suka diam dan tidak ikut bermain dalam pembelajaran matematika				✓
19	Saya berani bertanya kepada guru jika ada hal yang tidak saya mengerti dalam permainan	✓			
20	Saya tidak mau menjawab pertanyaan yang diberikan dalam permainan matematika			✓	

E. MOTIVASI BELAJAR

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
21	Belajar matematika dengan permainan membuat saya semakin ingin memahami materi matematika		✓		
22	Saya menjadi lebih giat belajar matematika sejak menggunakan metode permainan	✓			
23	Saya tidak merasa termotivasi belajar matematika meskipun menggunakan permainan			✓	
24	Saya ingin terus belajar matematika karena cara belajarnya	✓			

	menyenangkan				
25	Saya malas belajar matematika walaupun pembelajaran menggunakan permainan			✓	

REKAPITULASI SKOR ANGKET

Pedoman Penskoran:

Pernyataan	SS	S	TS	STS
Positif (+)	4	3	2	1
Negatif (-)	1	2	3	4

Kategori Minat Belajar:

Rentang Skor	Kategori
85 – 100	Sangat Tinggi
70 – 84	Tinggi
55 – 69	Cukup
40 – 54	Rendah
25 – 39	Sangat Rendah

Rekapitulasi Per Aspek:

No	Aspek	Skor Perolehan	Skor Maksimal
1	Perasaan Senang	15	20
2	Keterarikan	16	20
3	Perhatian	15	20
4	Keterlibatan/Partisipasi	17	20
5	Motivasi Belajar	17	20
	Total	80	100

Lampiran 4 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Guru

Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Guru

No.	Variabel	Indikator	Pertanyaan Pokok	No. Butir
A.	Faktor Pendukung			
1	Ketersediaan Perangkat & Media Fisik	Keberadaan media fisik (kartu, papan, lembar kerja) yang mendukung pelaksanaan game di kelas	Apakah sekolah menyediakan media fisik yang cukup untuk mendukung penerapan game dalam pembelajaran matematika? Sebutkan contohnya!	1, 2
2	Desain Permainan yang Relevan	Kesesuaian rancangan permainan dengan Kompetensi Dasar dan tujuan pembelajaran matematika	Bagaimana cara Bapak merancang permainan agar sesuai dengan materi matematika yang diajarkan?	3, 4
3	Antusiasme & Motivasi Siswa	Tingkat keterlibatan dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran berbasis permainan	Bagaimana respons dan antusiasme siswa ketika pembelajaran matematika menggunakan metode permainan? Apakah ada peningkatan minat belajar?	5, 6
4	Kompetensi Guru & Interaksi Langsung	Kemampuan guru dalam memfasilitasi, memandu, dan memberikan umpan balik selama permainan berlangsung	Bagaimana Bapak memandu jalannya permainan dan memberikan umpan balik kepada siswa selama pembelajaran berlangsung?	7, 8
B.	Faktor Penghambat			
5	Keterbatasan Waktu	Kecukupan alokasi waktu jam pelajaran	Apakah alokasi waktu pembelajaran	9, 10

No.	Variabel	Indikator	Pertanyaan Pokok	No. Butir
		untuk menyelesaikan satu siklus penuh pembelajaran berbasis permainan	matematika cukup untuk melaksanakan metode permainan secara penuh? Apa kendalanya?	
6	Kurangnya Pelatihan Guru	Keterbatasan pengalaman dan pelatihan guru dalam merancang serta mengelola pembelajaran berbasis permainan	Apakah Bapak pernah mengikuti pelatihan terkait metode <i>Game-Based Learning</i> ? Bagaimana pengaruhnya terhadap pelaksanaan pembelajaran?	11, 12
7	Pengelolaan Kelas yang Sulit	Tantangan menjaga ketertiban dan keterlibatan merata seluruh siswa selama permainan berlangsung	Kesulitan apa yang Bapak hadapi dalam mengelola kelas saat menerapkan pembelajaran berbasis permainan?	13, 14
8	Biaya Pengembangan & Fasilitas	Ketersediaan anggaran sekolah untuk pembuatan dan pengadaan media permainan yang berkualitas	Apakah ada kendala biaya atau fasilitas dalam menyiapkan media permainan untuk pembelajaran matematika? Bagaimana cara mengatasinya?	15, 16
9	Ketidaksesuaian Materi	Kesulitan mengonversi topik matematika tertentu ke dalam format permainan yang menarik dan tetap edukatif	Materi matematika apa yang menurut Bapak sulit untuk diajarkan dengan metode permainan? Apa alasannya?	17, 18
10	Penerapan <i>Game-Based Learning</i> (GBL)	Upaya Mengatasi Kendala dalam Penerapan GBL	Bagaimana upaya yang Bapak/Ibu lakukan untuk mengatasi kendala dalam penerapan <i>Game-Based Learning</i> agar pembelajaran tetap berjalan efektif?	19

Lampiran 5 Lembar Hasil Wawancara Guru

LEMBAR WAWANCARA GURU

Peneliti : Magdalena
 Sekolah : SD Negeri 01 Nanga Mau
 Kelas/Mata Pelajaran : V/ Matematika
 Nama Guru : Rifai Muhamad Rasyid Ridho
 Pendidikan Terakhir : S1
 Hari/Tanggal Wawancara : Kamis, 7 Mei 2026
 Tempat Wawancara : Kelas 5B

Petunjuk Wawancara

1. Wawancara ini dilaksanakan dalam rangka penelitian ilmiah untuk keperluan skripsi.
2. Tidak ada jawaban yang benar atau salah. Bapak/Ibu dimohon menjawab dengan jujur sesuai pengalaman dan kondisi nyata di lapangan.
3. Jawaban Bapak/Ibu akan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian.
4. Wawancara akan direkam dengan seizin Bapak/Ibu untuk keperluan transkripsi data.

A. Faktor Pendukung Penerapan Game-Based Learning

1. Ketersediaan Perangkat & Media Fisik

Pertanyaan 1: Apakah sekolah menyediakan media fisik yang cukup (misalnya: kartu soal, papan permainan, dadu, lembar kerja) untuk mendukung penerapan metode permainan dalam pembelajaran matematika?

Jawaban:

Untuk media fisik yang mendukung pembelajarannya...
 biasanya saya buat sendiri jadi bisa dibuang tidak
 tersedia secara langsung tapi ada dukungan dari
 sekolah saat saya mengajukannya.

Pertanyaan 2: Media atau perangkat apa saja yang paling sering Bapak gunakan saat menerapkan permainan dalam pembelajaran matematika di kelas V?

Jawaban: Biasanya Permainan talking stick yang alatnya bisa Pakal Pulpen, Lempar dadu KPK dan FPB, Kartu Pecahan, Ajaib di dalamnya berisi ~~Pertanyaan~~ Pecahan biasa, Campuran dan desimal dan banyak Permainan lagi yang saya gunakan dan referensi saya dari google.

2. Desain Permainan yang Relevan

Pertanyaan 3: Bagaimana cara Bapak merancang atau memilih jenis permainan agar sesuai dengan materi matematika yang sedang diajarkan?

Jawaban: untuk Merancang atau memilih Permainan ini biasanya saya cari dulu di Google dan saya pilih yang mana kira-kira Permainan yang cocok dan alat untuk Permainan mudah di gunakan atau didapatkan.

Pertanyaan 4: Apakah ada contoh permainan yang menurut Bapak paling berhasil digunakan dalam pembelajaran matematika? Mengapa permainan tersebut dianggap berhasil?

Jawaban: Permainan talking stick si Soalnya alat yang digunakan sangat mudah didapatkan dan mereka (anak-anak) senang bertanya dan juga Permainan ini memaksa mereka untuk berpikir cepat untuk menjawab pertanyaan.

3. Antusiasme & Motivasi Siswa

Pertanyaan 5: Bagaimana respons dan antusiasme siswa kelas V ketika pembelajaran matematika menggunakan metode permainan dibandingkan dengan metode pembelajaran biasa?

Jawaban: Perbedaan sangat terlihat ketika saya menggunakan metode Gramah. Siswa terlihat kurang fokus mengantuk bahkan malah tidur sendiri, tetapi saat saya menggunakan metode GBL ini mereka jauh lebih antusias dalam proses pembelajaran. Suasana kelas pun jauh lebih hidup dan interaktif.

Pertanyaan 6: Apakah Bapak/Ibu mengamati adanya peningkatan minat belajar matematika pada siswa setelah menggunakan metode permainan? Bagaimana perubahan yang terlihat?

Jawaban: Ya, ada perubahan lah minat belajar mereka yang biasanya tidak mau bertanya jadi lebih berani bertanya dan dari yang tidak berani menjawab dan tampil di depan menjadi lebih berani tampil dan menjawab pertanyaan saat satu kelompok.

4. Kompetensi Guru & Interaksi Langsung

Pertanyaan 7: Bagaimana cara Bapak/Ibu memandu jalannya permainan agar siswa tetap fokus pada tujuan pembelajaran matematika dan tidak sekadar bermain?

Jawaban: Saya selalu menyampaikan tujuan pembelajaran dengan materi dan permainan yang akan digunakan selama permainan. Saya selalu memantau dan memberi arahan di akhir permainan. Siswa selalu di beri kesempatan untuk menyimpulkan materi yang dipelajari.

Pertanyaan 8: Bagaimana Bapak/Ibu memberikan umpan balik kepada siswa selama atau setelah permainan berlangsung? Apakah ada strategi khusus yang digunakan?

Jawaban: Umpan balik yang saya berikan biasanya saat mereka telah menjawab pertanyaan yang salah maupun jawaban benar dan saat pembelajaran berakhir. Contoh memberi hukuman nyanyi di depan kelas bagi kelompok yang kalah.

B. Faktor Penghambat Penerapan Game-Based Learning

5. Keterbatasan Waktu

Pertanyaan 9: Apakah alokasi waktu yang tersedia untuk mata pelajaran matematika cukup untuk melaksanakan satu siklus pembelajaran berbasis permainan secara lengkap (pengenalan aturan, pelaksanaan, diskusi, dan evaluasi)?

Jawaban:

Jujur Saya untuk masalah waktu ini yang paling menjadi kendala utamanya, kadang waktu yang digunakan tidak cukup jadi saat pengerjaan LKpd biasanya diadikikan PR dan dikumpulkan minggu depan.

Pertanyaan 10: Jika waktu tidak mencukupi, bagian mana dari pembelajaran berbasis permainan yang paling sering terpaksa dipersingkat atau dihilangkan? Bagaimana dampaknya terhadap hasil belajar siswa?

Jawaban: Biasanya bagian evaluasi pembelajaran dan soal. Padahal evaluasi itu penting dan pengerjaan LKpd seperti yang saya bilang tadi diadikikan PR yang dikumpulkan minggu depan.

6. Kurangnya Pelatihan Guru

Pertanyaan 11: Apakah Bapak/Ibu pernah mengikuti pelatihan, seminar, atau workshop yang berkaitan dengan metode *Game-Based Learning*? Jika ya, sejauh mana pelatihan tersebut membantu dalam pelaksanaan pembelajaran?

Jawaban: Untuk Pelatihan terkait GBL ini, saya belum pernah mengikutinya. Saya lebih banyak belajar secara mandiri melalui internet dan mencoba berbagai permainan yang awalnya mudah dijangkau dan ada disini.

Pertanyaan 12: Apa saja kesulitan yang Bapak/Ibu rasakan dalam merancang atau mengelola pembelajaran berbasis permainan akibat kurangnya pelatihan atau pengalaman di bidang ini?

Jawaban: Kesulitan yaitu biasanya dalam merancang permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tingkat kemampuan siswa. kadang permainannya terlalu mudah kadang pun terlalu sulit untuk siswa kelas V.

7. Pengelolaan Kelas yang Sulit

Pertanyaan 13: Kesulitan atau hambatan apa yang paling sering Bapak/Ibu hadapi dalam mengelola kondisi kelas saat pembelajaran berlangsung menggunakan metode permainan?

Jawaban: Menjaga ketertiban kelas ketika Permainan berlangsung, kalau Suasana yang menyenangkan kadang siswa terlalu semangat sehingga menjadi gaduh dan gak tertib. Ada juga siswa yang lebih mendominasi sehingga teman-teman yang lain kurang terlibat.

Pertanyaan 14: Strategi apa yang Bapak/Ibu terapkan untuk menjaga ketertiban kelas dan memastikan seluruh siswa terlibat secara aktif dan merata selama permainan?

Jawaban: Biasanya saya buat dalam beberapa kelompok dan buat aturan yang jelas sebelum kegiatan dimulai. Selama Permainan berlangsung saya selalu mengawasi proses pembelajaran.

8. Biaya Pengembangan & Fasilitas

Pertanyaan 15: Apakah ada kendala biaya dalam menyiapkan media permainan untuk pembelajaran matematika? Bagaimana dukungan sekolah terhadap pengadaan media tersebut?

Jawaban: Ada kendalanya, kayak kayak media permainan yang gak bisa atau yang ada di sekolah kayak kurang ini. Lalu untuk materi KPK dan FPB, dukungan anggaran dari sekolah itu untuk pengadaan bahan cukup terbatas paling untuk printan kertas manik, spidol.

Pertanyaan 16: Bagaimana cara Bapak/Ibu mengatasi keterbatasan fasilitas atau anggaran agar tetap dapat menerapkan metode permainan dalam pembelajaran matematika?

Jawaban: Biasanya saya gunakan bahan-bahan bekas kayak tutup botol jadi Ron. Pada permainan Ular tangga atau biasanya anak-anak yang saya bawa alat sendiri dari rumah. Ini buat mereka lebih kreatif.

9. Ketidaksesuaian Materi

Pertanyaan 17: Materi matematika apa yang menurut Bapak/Ibu paling sulit untuk diajarkan menggunakan metode permainan? Apa alasan utamanya?

Jawaban: Materi yang paling sulit untuk diajarkan yaitu materi yang pengerjaannya memerlukan langkah-langkah yang panjang kayak pengukur luasnya serta keliling bangun datar.

Pertanyaan 18: Apakah Bapak/Ibu memiliki solusi atau alternatif yang pernah dicoba untuk mengajarkan materi yang sulit tersebut agar tetap menarik bagi siswa?

Jawaban: Kalau saya gunakan ^{palingan} ~~laman~~ metode Ceramah dan mereka mengerjakan berkelompok. Supaya mereka tetap aktif dan paham sama materi pelajaran juga menumbuhkan minat belajarnya.

10. Penerapan Game-Based Learning (GBL)

Pertanyaan 18: Bagaimana upaya yang Bapak/Ibu lakukan untuk mengatasi kendala dalam penerapan Game-Based Learning agar pembelajaran tetap berjalan efektif?

Jawaban: Upaya yang saya lakukan yaitu terus melakukan evaluasi dan perbaikan setelah penerapan GBL. Kemudian menyesuaikan rencana permainan di pertemuan berikutnya. Selain itu saya terus mencari referensi di internet untuk menyesuaikan permainan dan materi pembelajaran.

Nanga Mau, Kamis, 7 Mei 2026

Pewawancara



(Magdalena)

Responden



(Rifa'ul Muhammad Rasyid Ridho, S.Pd.)

Lampiran 6 Rekapulasi Angket Minat Belajar

No	Inisial Siswa	Skor Yang Di Peroleh Per Indikator					Jumlah Skor Yang Di Proleh	Presentase perskor	Kategori Minat Belajar
		Perasaan Senang	Ketertarikan	Perhatian	Keterlibatan/ Partisipasi	Motivasi Belajar			
1.	AP	12	16	10	11	12	61	61%	Sedang
2.	AR	15	16	15	17	17	80	80%	Tinggi
3.	CFL	14	16	16	15	16	77	77%	Tinggi
4.	DAA	15	16	12	16	15	74	74%	Tinggi
5.	DD	15	17	15	17	16	80	80%	Tinggi
6.	ENA	16	15	15	15	15	76	76%	Tinggi
7.	EJ	15	15	15	15	16	76	76%	Tinggi
8.	FGO	17	16	15	18	15	81	81%	Tinggi
9.	FAL	15	16	14	17	16	78	78%	Tinggi
10.	H	16	16	15	17	17	81	81%	Tinggi
11.	JF	17	15	14	15	15	76	76%	Tinggi

12.	J	16	15	14	16	17	78	78%	Tinggi
13.	NJT	15	16	15	16	16	78	78%	Tinggi
14.	RM	17	15	16	16	14	78	78%	Tinggi
15.	S	16	17	15	17	16	81	81%	Tinggi
16.	TRJ	16	16	15	16	16	79	79%	Tinggi
17.	VE	17	16	16	15	15	79	79%	Tinggi
18.	WPBD	15	16	15	16	17	79	79%	Tinggi
19.	YJM	14	17	15	17	15	78	78%	Tinggi
20.	LC	18	17	15	17	15	82	82%	Tinggi
21.	B	16	15	16	17	17	81	81%	Tinggi
22.	FM	Tidak Masuk	Tidak Masuk	Tidak Masuk	Tidak Masuk	Tidak Masuk	Tidak Masuk	Tidak Masuk	Tidak Masuk
23.	AL	15	16	14	15	14	74	74%	Tinggi

Lampiran 7 Surat Validasi Instrumen Validator I

	PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG SINTANG-KALIMANTAN BARAT Jl. Pertamina Sengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Telp. (0565)2022386, 2022387 Email: stkippersada@gmail.com Website: www.persadakhatulistiwa.ac.id		
	FORMULIR SURAT PERMOHONAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TA		
Kode :	Edisi	Revisi	Tanggal Terbit
018FA3-1	1	1	1 Agustus 2021

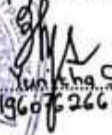
Hal : Permohonan Validasi Instrumen TA
 Lampiran : 1 Bendel

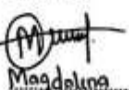
Kepada Yth.
 Bapak/Ibu Dwi Cahyadi, Wibowo, M.Pd
 Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Di
 Tempat

Dengan hormat,
 Sehubungan dengan pelaksanaan Tugas Akhir (TA), dengan ini saya:
 Nama : Magdalena
 NIM : 2213062081
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul TA : Analisis Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika yang Menggunakan Metode Game Based Learning
Di Kelas V SD Negeri 01 Nanga Mau Tahun Pelajaran 2025/2026

mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TA yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan; (1) Proposal TA, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TA, dan (3) draft instrumen penelitian TA.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Mengetahui,
 Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Eliana Yuniha Seran, M.Pd
 NIDN: 196072660300002

Sintang, 23 April 2026
 Pemohon,

Magdalena
 NIM. 2213062081

	PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG SINTANG-KALIMANTAN BARAT Jl. Pertamina Sengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Telp. (0563)2022386, 2022387 Email: stkippersada@gmail.com Website: www.stkippersada.ac.id		
	FORMULIR SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TA		
	Kode : 019FA3-1	Edisi 1	Revisi 1

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwi Cahyadi Wibowo, M.Pd
 NIDN : 3358767668130253
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Magdalena
 NIM : 2213062087
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul TA : Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Yang Menggunakan Metode Group Based Learning Di Kelas V SD Negeri 01 Nanga Mau tahun Pelajaran 2025/2026

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

☐	Layak digunakan untuk penelitian
☒	Layak digunakan dengan perbaikan
☐	Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Sintang 27 April 2026
 Validator 1.?

Dwi Cahyadi Wibowo, M.Pd
 NIDN. 3358767668130253

☐ Ber tanda
 Catatan:

.....

.....

.....

	PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG SINTANG-KALIMANTAN BARAT Jl. Pertamina Sengkuang Km 4, Kotak Pos 126, Telp. (0565)2022386, 2022387 Email: stkippersada@gmail.com Website: www.stkippersada.ac.id		
	FORMULIR SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TA		
Kode :	Edisi	Revisi	Tanggal Terbit
019FA3-1	1	1	1 Agustus 2021

HASIL VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TA

Nama Mahasiswa : Magdalena
 NIM : 2213062083
 Judul TA : Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Yang Menggunakan Metode Game Based Learning Di Kelas V SP Negeri Di Nanga Mau Tahun Pelajaran 2025/2026

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
1	Lembar Angket	Pedoman Penskoran harus disesuaikan dengan Skala likert yang digunakan
2.	Lembar wawancara	Menyesuaikan Aspek yang dikaji dengan Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat yang ada di Landasan teori.
Komentar Umum/Lain-lain:		Instrumen dapat digunakan

Sintang, 7 April 2026
 Validator 1,

Dwi Cahyadi Wibowo, M.Pd.
 NIDN.3358767C68130252

Lampiran 8 Surat Validasi Instrumen Validator II

	PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG SINTANG-KALIMANTAN BARAT Jl. Perumina Sengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Telp. (0565)2022386, 2022387 Email: stkippersada@gmail.com Website: www.persadakhatulistiwa.ac.id		
	FORMULIR SURAT PERMOHONAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TA		
	Kode : 018FA3-1	Edisi 1	Revisi 1

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TA
 Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth.
 Bapak/Ibu. Sudarto, M.Pd
 Dosen Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD)
 Di
 Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan Tugas Akhir (TA), dengan ini saya:

Nama : Magdalena
 NIM : 2213062081
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul TA : Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Yang Menggunakan Metode Game Berdasarkan Di Kelas V SDNegeri 01 Hanga Mau Tahun Pelajaran 2025/2026

mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TA yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan; (1) Proposal TA, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TA, dan (3) draft instrumen penelitian TA.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Mengetahui,
 Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

 Elina Juayha Siran, M.Pd
 NIDN.1960702660300002


Sintang, 23 April 2026
 Pemohon,

 Magdalena
 NIM.2213062081

	PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG SINTANG-KALIMANTAN BARAT Jl. Pertamina Sengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Telp. (0363)2022386, 2022387 Email: stkippersada@gmail.com Website: www.stkippersada.ac.id		
	FORMULIR SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TA		
Kode : 019FAJ-1	Edisi 1	Revisi 1	Tanggal Terbit 1 Agustus 2021

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sudarto, M.Pd
 NIDN : 8938765666130412
 Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Magdalena
 NIM : 2213062087
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul TA : Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Yang Menggunakan Metode Game Based Learning Di Kelas V SD Negeri Di Nanga Mau Tahun Pelajaran 2021/2022

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

☒	Layak digunakan untuk penelitian
☐	Layak digunakan dengan perbaikan
☐	Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Sintang, 20 April 2026
 Validator 2,

Sudarto, M.Pd
 NIDN. 8938765666130412

☐ Ber tanda ✓

Catatan:

.....

	PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG SINTANG-KALIMANTAN BARAT Jl. Pertamina Sengkuang Km. 4, Kotak Pos 126, Telp. (0565)2022386, 2022387 Email: stkippersada@gmail.com Website: www.stkippersada.ac.id		
	FORMULIR SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TA		
Kode :	Edisi	Revisi	Tanggal Terbit
019FA3-1	1	1	1 Agustus 2021

HASIL VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TA

Nama Mahasiswa : Magdalena
 NIM : 2213062087
 Judul TA : Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Yang Menggunakan Metode Game Based Learning Di Kelas V SD Negeri 01 Nanga Mau Tahun Pelajaran 2025/2026

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
		Layak digunakan Untuk Penelitian
Komentur Umum/Lain-lain:		

Sintang, 28 April 2026
 Validator 2,

Sudarto, M.Pd
 NIDN. 8938165666130412

Lampiran 9 Surat Praobservasi



**PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURUSEKOLAH DASAR
SINTANG-KALIMANTAN BARAT**

*Jl. Pertamina Sengkuang Km. 4, Kotak Pos 126, Telp. (0565) 2022386, 2022387
Email: pgsdpersadakhhatulistiwa@yahoo.co.id Website: <http://pgsd.stkippersada.ac.id/>*



Nomor : 091/B5/G1a/I/2026
Lampiran : -
Perihal : Ijin Pra Penelitian

Kepada

Yth. Kepala SDN 01 Nanga Mau, Kecamatan Kayan Hilir, Kabupaten Sintang
di

Tempat

Dengan hormat,

Berkenaan dengan tugas akhir mahasiswa atau skripsi, kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada :

Nama : Magdalena
Nomor Induk Mahasiswa : 2213062087
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Untuk melaksanakan observasi pra penelitian sebagai salah satu tahapan dalam penyusunan Tugas Akhir (skripsi). Ada pun tanggal dan waktu penelitian sepenuhnya adalah hasil koordinasi kedua belah pihak. Kesiadaan dan kerjasama di pihak sekolah sangat kami harapkan.

Demikian surat permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerja sama Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.



Mengetahui;
Ketua STKIP Persada Khatulistiwa

Didin Syafruddin, S.P., M.Si.
NUPK 4538744645200012



Sintang, 27 Januari 2026
Ketua Program Studi PGSD

Elana Yunita Seran, M.Pd.
NUPK 1960762660300002

Lampiran 10 Surat Balasan Praobservasi Dari Sekolah



**PEMERINTAH KABUPATEN SINTANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 NANGA MAU**

NSS: 101130408001 NIS: 100010 NPSN: 30102302

Alamat : Jalan Pembangunan, Desa Nanga Mau Kecamatan Kayan Hilir (70663)



Nomor : 400.3.5/016/SDN.1.G/2026
Lampiran : 1 lembar
Perihal : Ijin Pra Observasi

Kepada Yth,
Ketua Program Studi PGSD
di-Tempat

Dengan Hormat,
Berknaan dengan surat ijin Pra Observasi yang diberikan pihak STKIP Persada Khatulistiwa maka kami tidak keberatan untuk menerima mahasiswa atas nama :

Nama : Magdalena
NIM : 2213062087
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Untuk mengadakan observasi di sekolah kami, SDN 1 Nanga Mau, Kecamatan Kayan Hilir, Kabupaten Sintang.

Demikian surat pemberitahuan ini kami sampaikan, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Nanga Mau, 02 Februari 2026
Kepala Sekolah

REZA SULASTRI, S.Pd, SD
9760328 199703 2 002



Lampiran 11 Surat Izin Penelitian

	PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURUSEKOLAH DASAR SINTANG-KALIMANTAN BARAT Jl. Pertamina Sengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Telp. (0565)2022386, 2022387 Email: pgsdpersadakhhatulistiwa@yahoo.co.id Website: http://pgsd.stkippersada.ac.id/									
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 15%;">Nomor</td> <td>: 085/B5/G1/IV/2026</td> </tr> <tr> <td>Lampiran</td> <td>: -</td> </tr> <tr> <td>Perihal</td> <td>: Ijin Penelitian</td> </tr> </table>			Nomor	: 085/B5/G1/IV/2026	Lampiran	: -	Perihal	: Ijin Penelitian		
Nomor	: 085/B5/G1/IV/2026									
Lampiran	: -									
Perihal	: Ijin Penelitian									
Kepada Yth. Kepala SDN 01 Nanga Mau, Kecamatan Kayan Hilir, Kabupaten Sintang di Tempat										
Dengan hormat, Berkenaan dengan Tugas Akhir (Skripsi) mahasiswa, kami mohon kepada Ibu memberikan izin kepada										
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 15%;">Nama</td> <td>: Magdalena</td> </tr> <tr> <td>Nomor Induk Mahasiswa</td> <td>: 2213062087</td> </tr> <tr> <td>Jurusan</td> <td>: Ilmu Pendidikan</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>: Pendidikan Guru Sekolah Dasar</td> </tr> </table>			Nama	: Magdalena	Nomor Induk Mahasiswa	: 2213062087	Jurusan	: Ilmu Pendidikan	Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Nama	: Magdalena									
Nomor Induk Mahasiswa	: 2213062087									
Jurusan	: Ilmu Pendidikan									
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar									
Untuk melakukan penelitian di Sekolah yang Ibu pimpin, dengan judul Penelitian: "Analisis Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika yang Menggunakan Metode Game Based Learning di Kelas V SD Negeri 01 Nanga Mau Tahun Pelajaran 2025/2026" . Adapun tanggal dan waktu penelitian sepenuhnya adalah hasil koordinasi kedua belah pihak.										
Demikian surat ijin penelitian ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerja sama Ibu, kami ucapkan terima kasih.										
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> Mengetahui; Ketua STKIP Persada Khatulistiwa  Didin Syafruddin, S.P., M.Si. NUPTK. 4538744645200012 </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> Sintang, 29 April 2026 Ketua Program Studi PGSD  Elinda Yuniha Seran, M.Pd. NUPTK. 1060762660300002 </td> </tr> </table>			Mengetahui; Ketua STKIP Persada Khatulistiwa  Didin Syafruddin, S.P., M.Si. NUPTK. 4538744645200012	Sintang, 29 April 2026 Ketua Program Studi PGSD  Elinda Yuniha Seran, M.Pd. NUPTK. 1060762660300002						
Mengetahui; Ketua STKIP Persada Khatulistiwa  Didin Syafruddin, S.P., M.Si. NUPTK. 4538744645200012	Sintang, 29 April 2026 Ketua Program Studi PGSD  Elinda Yuniha Seran, M.Pd. NUPTK. 1060762660300002									

Lampiran 12 Surat Pemberian Izin Penelitian

	PEMERINTAH KABUPATEN SINTANG DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN SEKOLAH DASAR NEGERI 1 NANGA MAU NSS: 101130408001 NIS: 100010 NPSN: 30102302 Alamat: Jalan Pembangunan, Desa Nanga Mau Kecamatan Kayan Hilir (78693)	
Nomor Lampiran Perihal	: 400.3.5/ 27 /SDN.1.G/2026 : - : Pemberian Ijin Penelitian	
Kepada Yth, Ketua Program Studi PGSD di-Tempat		
Dengan Hormat, Berkenaan dengan surat ijin Penelitian dengan judul penelitian: "Analisis Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika yang Menggunakan Metode <i>Game Based Learning</i> di Kelas V SD Negeri 01 Nanga Mau Tahun Pelajaran 2025/2026" yang diberikan pihak STKIP Persada Khatulistiwa maka kami tidak keberatan untuk menerima mahasiswa atas nama :		
Nama NIM Jurusan Program Studi	: Magdalena : 2213062087 : Ilmu Pendidikan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
Untuk mengadakan penelitian di sekolah kami, SDN 1 Nanga Mau, Kecamatan Kayan Hilir, Kabupaten Sintang. Demikian surat pemberitahuan ini kami sampaikan, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.		
 Nanga Mau, 06 April 2026 Kepala Sekolah <i>[Signature]</i> REZA SULASTRI, S.Pd, SD NIP. 19760328 199703 2 002		

Lampiran 13 Penyerahan Surat Praobservasi Kepada Kepala Sekolah

Lampiran 14 Foto Saat Praobservasi Wawancara Guru



Lampiran 15 Foto Penyerahan Surat Penelitian

Lampiran 16 Daftar Peserta Didik Kelas V B

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	
		Laki-Laki	Perempuan
1.	Alvio Priyanto	L	
2.	Ardianus Riski	L	
3.	Cintami Finka Lestari		P
4.	Daren Adharon Achazia	L	
5.	Dionsius Dangalayo	L	
6.	Enggang Noella .A		P
7.	Evra Josepta	L	
8.	Fajar Grace Ommi	L	
9.	Fita Ayra Lestari		P
10.	Harfelo	L	
11.	Jasson Fito	L	
12.	Joko	L	
13.	Novem Jumar Tiyo	L	
14.	Risma Morvi		P
15.	Sovianto	L	
16.	Throdosia Reva Januarisca		P
17.	Vania Evarista		P
18.	W. R. Borneoda Costa	L	
19.	Yanuaris Jastin Melsadalim	L	
20.	Liora Clarissa		P
21.	Benediktus	L	
22.	Febryanson Marzuriza	L	

23.	Alvin Leonardo	L	
24.	Cristianto Darma Putra	L	

Sumber : Wali Kelas V B

Lampiran 17 Modul Ajar Metode Game Based Learning Yang Sudah Diterapkan (2025)

MODUL AJAR MATEMATIKA - KELAS	
<i>Fase C / Kelas 5 Kurikulum Merdeka</i>	
Nama Penyusun	Rifqi Muhamad Rasyid Ridho S.Pd
Instansi	SD Negeri 01 Nanga Mau
Tahun	2025
Jenjang / Fase	Sekolah Dasar /Fase C
Kelas / Semester	V (Lima) / Genap
Alokasi Waktu	2 X 35 Menit (1 Kali Pertemuan)
A. INFORMASI UMUM PERANGKAT AJAR	
Identitas Modul	
Mata Pelajaran	Matematika
Materi Pokok	Pecahan
Sub Materi	Pengenalan pecahan, membandingkan pecahan, dan pecahan senilai
Model	Cooperative Learning
Metode	Game-Based Learning (GBL)
Target Peserta Didik	Peserta didik reguler / tipikal, tidak ada kesulitan khusus
Jumlah Peserta Didik	24 Peserta Didik (dibagi 4 kelompok, masing-masing 6 orang)
Kompetensi Awal	1. Peserta didik telah mengenal konsep bilangan cacah dan bilangan bulat 2. Peserta didik telah memahami konsep pembagian 3. sederhana

	4. Peserta didik telah mengenal pecahan sederhana ($\frac{1}{2}$, $\frac{1}{4}$) secara informal
Profil Pelajar Pancasila	1. Bernalar Kritis (Membandingkan nilai pecahan dan mengurutkannya) 2. Mandiri (Membaca dan memahami kartu pecahan secara mandiri) 3. Kreatif (Menemukan pasangan pecahan senilai dengan cara yang bervariasi) 4. Bergotong royong (Bekerja sama dalam kelompok permainan kartu)
Sarana dan Prasarana	1. Set kartu pecahan (kartu bergambar dan kartu angka pecahan, 40-60 kartu per set) 2. Papan tulis dan spidol 3. Media visual: gambar pizza, cokelat batang, atau bangun datar yang dibagi 4. Papan skor / papan tulis untuk mencatat skor kelompok 5. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 6. Soal evaluasi tertulis
B. KOMPONEN INTI	
Capaian Pembelajaran (CP)	Peserta didik dapat mengenal konsep pecahan, membaca dan menulis lambang pecahan, membandingkan dua pecahan, menemukan pecahan senilai, serta menerapkan konsep pecahan dalam konteks kehidupan sehari-hari.
Tujuan Pembelajaran	Melalui permainan Kartu Pecahan, peserta didik mampu: 1. Membaca dan menuliskan lambang pecahan dengan benar. 2. Menjelaskan arti pembilang dan penyebut pada pecahan. 3. Membandingkan dua pecahan menggunakan tanda $<$, $>$, atau $=$.

	- Mengidentifikasi pasangan pecahan senilai. - Menunjukkan sikap aktif, kerja sama, dan sportif selama pembelajaran.
Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	- Mengenal pengertian pecahan sebagai bagian dari keseluruhan. - Membaca dan menulis pecahan dalam bentuk a/b. - Menjelaskan arti pembilang (a) dan penyebut (b). - Membandingkan nilai dua pecahan dengan penyebut sama atau berbeda. - Menemukan dan menentukan pecahan senilai. - Menerapkan konsep pecahan melalui permainan Kartu Pecahan.
Pertanyaan Pemantik	- Jika sebuah pizza dipotong menjadi 8 bagian sama besar dan kamu mengambil 3 potong, berapa bagian pizza yang kamu ambil? - Mana yang lebih besar: $\frac{1}{2}$ kue atau $\frac{1}{4}$ kue? Bagaimana kamu tahu? - Jika $\frac{2}{4}$ dan $\frac{1}{2}$ pizza, apakah jumlahnya sama? Mengapa? Pernahkah kamu melihat angka seperti $\frac{3}{4}$ di kehidupan sehari-hari? Di mana?
C. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Total Alokasi Waktu: 2 x 35 Menit = 70 Menit	
KEGIATAN AWAL	10 Menit
- Guru memberi salam dan menanyakan kabar peserta didik. - Salah satu peserta didik memimpin doa untuk mengawali kegiatan pembelajaran. - Guru mengajak peserta didik menyanyikan lagu Garuda Pancasila / lagu semangat belajar. - Guru memeriksa kehadiran peserta didik dan memberikan motivasi. - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari.	

6. Apersepsi: Guru menunjukkan gambar pizza yang dipotong dan bertanya kepada peserta didik: "Jika pizza ini dipotong 4 sama besar, dan kamu makan 1 potong, berapa bagian yang kamu makan?" 7. Guru memperkenalkan permainan Kartu Pecahan dan menjelaskan aturan mainnya secara singkat.	
KEGIATAN INTI	50 Menit
Pra Pembelajaran (5 menit)	
8. Guru membagikan set kartu pecahan kepada setiap kelompok dan meminta peserta didik mengamati kartu-kartu tersebut. 9. Guru melakukan asesmen diagnostik awal: "Dari kartu yang kalian pegang, manakah yang nilainya paling besar?" 10. Guru mencatat tingkat pemahaman awal peserta didik tentang pecahan.	
Fase 1 - Orientasi Peserta Didik pada Materi (7 menit)	
11. Guru menjelaskan konsep pecahan menggunakan gambar di papan tulis: lingkaran dibagi 4 bagian, 1 bagian diarsir = $\frac{1}{4}$. 12. Guru menjelaskan istilah pembilang (angka di atas garis) dan penyebut (angka di bawah garis). 13. Guru menampilkan beberapa kartu pecahan dan meminta peserta didik membacanya: "Ini kartu $\frac{3}{8}$, siapa bisa membacanya?" 14. Guru mendemonstrasikan cara membandingkan pecahan: "Mana lebih besar, $\frac{1}{3}$ atau $\frac{1}{2}$? Kita lihat gambarnya!" 15. Guru memperkenalkan konsep pecahan senilai: " $\frac{2}{4} = \frac{1}{2}$, lihat gambarnya, areanya sama besar!"	
Fase 2 - Pengorganisasian Peserta Didik (5 menit)	
16. Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok, masing-masing 6 orang. 17. Setiap kelompok duduk melingkar di meja kelompoknya. 18. Guru membagikan set kartu pecahan kepada setiap kelompok (campuran kartu bergambar dan kartu angka). 19. Guru menjelaskan aturan permainan Kartu Pecahan secara lengkap dan melakukan simulasi singkat.	
ATURAN PERMAINAN — KARTU PECAHAN	
Persiapan:	
1. Setiap kelompok mendapat 1 set kartu pecahan berisi: kartu bergambar (area diarsir) dan kartu angka (lambang pecahan).	

2. Kartu dikocok dan dibagi rata kepada anggota kelompok (masing-masing menerima beberapa kartu).

Ronde 1 — Cocokkan Kartu! (Matching):

3. Setiap peserta memegang kartunya masing-masing (tidak boleh dilihat pemain lain).
4. Secara bergiliran, peserta mengambil 1 kartu dari tumpukan di tengah meja.
5. Jika kartu yang diambil cocok (pasangan gambar-angka atau pecahan senilai) dengan kartu yang dipegang, peserta meletakkan pasangan tersebut di depannya dan mendapat **+10 POIN**.
6. Jika tidak cocok, kartu dikembalikan ke tumpukan dan giliran berpindah.
7. Permainan berakhir saat semua kartu habis. Peserta dengan pasangan terbanyak menang.

Ronde 2 — Siapa Lebih Besar? (Comparing):

8. Kartu dikocok ulang dan dibagi rata.
9. Dua peserta secara bersamaan membuka 1 kartu masing-masing.
10. Peserta yang kartunya bernilai lebih besar mengambil kedua kartu tersebut (+10 poin). Jika sama nilai (senilai), masing-masing tetap memegang kartunya.
11. Peserta harus bisa membuktikan mengapa kartunya lebih besar. Jika tidak bisa membuktikan, kartu dikembalikan ke tengah.

Fase 3 - Permainan Kartu Pecahan (25 menit)

20. Guru memulai Runde 1 (Cocokkan Kartu) selama 12 menit. Semua kelompok bermain secara bersamaan.
21. Guru berkeliling memantau jalannya permainan, memastikan peserta paham cara mencocokkan kartu.
22. Setelah Runde 1 selesai, guru merekap skor sementara dari setiap kelompok.
23. Guru memberikan penguatan: menampilkan beberapa pasangan kartu yang benar di papan tulis.
24. Guru memulai Runde 2 (Siapa Lebih Besar?) selama 13 menit.
25. Guru menekankan bahwa peserta harus mampu membuktikan jawaban mereka secara lisan atau tertulis.
26. Di akhir permainan, guru menghitung total skor semua ronde dan mengumumkan pemenang.

Fase 4 - Mengembangkan dan Menyajikan Hasil (8 menit)

27. Setiap kelompok diminta mempresentasikan 2 pasangan kartu yang paling menantang menurut mereka.

28. Kelompok menjelaskan bagaimana cara mereka membuktikan dua pecahan adalah senilai atau lebih besar/kecil. 29. Kelompok lain dapat memberikan tanggapan atau pertanyaan. 30. Guru memberikan penguatan konsep pecahan berdasarkan presentasi kelompok.	
Fase 5 - Penguatan, Apresiasi & Boss Challenge (5 menit)	
BOSS CHALLENGE — Soal Penyisih Akhir 1. Soal 1: Tuliskan 3 pecahan yang senilai dengan $\frac{1}{2}$! 2. Soal 2: Urutkan pecahan berikut dari terkecil ke terbesar: $\frac{3}{4}$, $\frac{1}{2}$, $\frac{2}{3}$, $\frac{1}{4}$! 3. Soal 3: Sebuah roti dibagi 8 bagian sama besar. Dani makan 3 bagian dan Sinta makan 2 bagian. Berapa bagian roti yang sudah dimakan? Tuliskan dalam bentuk pecahan! Kelompok dengan jawaban paling lengkap dan tercepat mendapat bonus poin dan reward berupa bintang/stiker.	
KEGIATAN AKHIR	10 Menit
31. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pecahan yang telah dipelajari. 32. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok pemenang (tepuk tangan, bintang, stiker, dll.). 33. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi tertulis secara individu. 34. Guru melakukan refleksi: menanyakan perasaan peserta didik selama belajar dengan permainan. 35. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya (Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan). 36. Pembelajaran ditutup dengan doa bersama yang dipimpin salah satu peserta didik.	
D. REFLEKSI	
Refleksi Guru	Refleksi Peserta Didik
1. Apakah seluruh peserta didik aktif dalam permainan Kartu Pecahan? 2. Apakah peserta didik mampu membandingkan dan mencocokkan pecahan dengan	1. Apakah pembelajaran hari ini menyenangkan? 2. Konsep pecahan apa yang sudah kamu pahami hari ini? 3. Bagian mana dari materi pecahan yang masih membingungkanmu?

benar? 3. Apakah permainan berjalan kondusif dan sesuai aturan? 4. Apa yang perlu diperbaiki pada pertemuan berikutnya?	4. Apa yang paling seru dari permainan Kartu Pecahan?
E. PENGAYAAN DAN REMEDIAL	
Pengayaan (Peserta Didik Sudah Mahir)	Remedial (Peserta Didik Belum Mencapai KKM)
1. Peserta didik membuat set kartu pecahan sendiri dengan menambahkan pecahan yang lebih kompleks (seperti $\frac{5}{6}$, $\frac{7}{8}$, dll.) untuk digunakan dalam permainan. 2. Peserta didik menemukan pecahan-pecahan yang senilai dengan $\frac{3}{4}$ sebanyak mungkin dan membuktikannya secara matematis. 3. Peserta didik membuat soal cerita tentang pecahan dari kehidupan sehari-hari dan menukar soal dengan teman.	1. Guru memberikan pendampingan individual menggunakan gambar bangun datar yang dipotong-potong secara nyata. 2. Peserta didik berlatih membaca pecahan sederhana ($\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{4}$) menggunakan media gambar. 3. Permainan Kartu Pecahan versi sederhana: hanya menggunakan kartu pecahan dengan penyebut sama ($\frac{1}{2}$, $\frac{2}{4}$, $\frac{3}{6}$) untuk menemukan pecahan senilai.
LAMPIRAN	

Lampiran 1: Contoh Kartu Pecahan (Cetak & Potong)

Guru menyiapkan kartu dengan ukuran sekitar 6 x 8 cm. Setiap set terdiri dari kartu GAMBAR (gambar bangun datar yang sebagian diarsir) dan kartu ANGKA (lambang pecahan). Gunakan warna berbeda untuk setiap jenis kartu agar mudah dibedakan

No	Kartu Gambar (Deskripsi)	Kartu Angka	Pasangan Senilai	Keterangan
1	Lingkaran dibagi 2, 1	$\frac{1}{2}$	$\frac{2}{4}$, $\frac{3}{6}$,	Senilai

	bagian diarsir		$\frac{4}{8}$	
2	Persegi dibagi 4, 1 bagian diarsir	$\frac{1}{4}$	$\frac{2}{8}, \frac{3}{12}$	Senilai
3	Persegi panjang dibagi 4, 3 bagian diarsir	$\frac{3}{4}$	$\frac{6}{8}, \frac{9}{12}$	Senilai
4	Lingkaran dibagi 3, 2 bagian diarsir	$\frac{2}{3}$	$\frac{4}{6}, \frac{6}{9}$	Senilai
5	Persegi dibagi 8, 3 bagian diarsir	$\frac{3}{8}$	-	Unik
6	Persegi panjang dibagi 6, 2 bagian diarsir	$\frac{2}{6} = \frac{1}{3}$	$\frac{1}{3}, \frac{3}{9}$	Senilai
7	Lingkaran dibagi 4, 2 bagian diarsir	$\frac{2}{4} = \frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}, \frac{3}{6}$	Senilai dengan $\frac{1}{2}$
8	Persegi dibagi 8, 4 bagian diarsir	$\frac{4}{8} = \frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}, \frac{2}{4}$	Senilai dengan $\frac{1}{2}$

Lampiran 2: Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Materi Pecahan – Kelas V Semester Genap

Nama : _____

Kelas : _____

Tanggal : _____

Kegiatan 1: Tuliskan Lambang Pecahan!

Tuliskan lambang pecahan yang sesuai dengan deskripsi berikut!

No	Deskripsi	Lambang Pecahan
1	Satu bagian dari dua bagian sama besar	—
2	Tiga bagian dari delapan bagian sama besar	—
3	Dua bagian dari lima bagian sama besar	—
4	Empat bagian dari enam bagian sama besar	—
5	Tujuh bagian dari sepuluh bagian sama besar	—

Kegiatan 2: Bandingkan Pecahan!

Isilah dengan tanda $>$ (lebih besar), $<$ (lebih kecil), atau $=$ (sama dengan)!

No	Pecahan 1	Tanda	Pecahan 2	Kunci
1	$\frac{1}{2}$	...	$\frac{1}{4}$	$>$
2	$\frac{2}{3}$	...	$\frac{3}{4}$	$<$
3	$\frac{2}{4}$	...	$\frac{1}{2}$	$=$
4	$\frac{3}{8}$	...	$\frac{1}{2}$	$<$
5	$\frac{6}{8}$	...	$\frac{3}{4}$	$=$

Kegiatan 3: Temukan Pecahan Senilai!

Tuliskan 2 pecahan yang senilai dengan pecahan berikut!

No	Pecahan	Senilai 1	Senilai 2
1	$\frac{1}{3}$	...	...
2	$\frac{3}{4}$	...	...
3	$\frac{2}{5}$	...	...

Lampiran 3: Soal Evaluasi Tertulis

No	Soal	Kunci Jawaban
1	Tuliskan dalam bentuk lambang pecahan: dua pertiga!	$2/3$
2	Pada pecahan $5/8$, bilangan 5 disebut apa dan bilangan 8 disebut apa?	5=pembilang, 8=penyebut
3	Manakah yang lebih besar: $3/4$ atau $2/3$? Jelaskan caramu membandingkan!	$3/4 > 2/3$
4	Tuliskan 2 pecahan yang senilai dengan $1/2$!	$2/4$ dan $3/6$ (atau lainnya)
5	Apakah $4/6$ dan $2/3$ adalah pecahan senilai? Buktikan!	Ya, $4/6 = 2/3$
6	Urutkan dari yang terkecil: $1/4$, $3/8$, $1/2$!	$1/4$, $3/8$, $1/2$
7	Sebuah kue dipotong 12 bagian sama besar. Riko makan 3 bagian. Berapa pecahan kue yang dimakan Riko? Sederhanakan jika bisa!	$3/12 = 1/4$
8	Seorang pedagang menjual $5/8$ bagian dari stok buahnya. Apakah ia sudah menjual lebih dari setengah stoknya? Jelaskan!	Ya, $5/8 > 1/2$

Lampiran 4: Rubrik Penilaian

Aspek	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
Partisipasi Permainan	Sangat aktif dalam semua ronde	Aktif dalam sebagian besar ronde	Kadang aktif	Tidak aktif
Ketepatan Mencocokkan Kartu	Semua pasangan benar	$\geq 75\%$ benar	50-74% benar	$< 50\%$ benar
Kemampuan Membandingk	Mampu membuktika	Mampu membanding	Perlu bantuan	Belum mampu

an	n perbandingan dengan tepat	kan tanpa pembuktian penuh	membandin gkan	membanding kan
Kerja Sama Tim	Sangat kompak dan saling membantu	Kompak	Kurang kompak	Tidak bekerja sama
Sikap & Sportivitas	Sportif dan menghargai kelompok lain	Cukup sportif	Kurang sportif	Tidak sportif

Rentang Skor	Predikat	Keterangan
90 — 100	A (Sangat Baik)	Lanjut Pengayaan
75 — 89	B (Baik)	Tuntas
60 — 74	C (Cukup)	Remedial Terbimbing
< 60	D (Kurang)	Remedial Penuh

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Nanga Mau, 15 Juli 2025

Guru Matematika



Rita Sulastri, S.Pd.SD
NIP. 197603281997032 002



Rifqi Muhamad Rasyid Ridho, S.Pd

Lampiran 18 Modul Ajar Penerapan Game Based Learning Saat Observasi

MODUL AJAR MATEMATIKA CIRI-CIRI BANGUN DATAR Pendekatan Game-Based Learning Permainan: Ring The Bell	
Nama Penyusun	Rifqi Muhamad Rasyid Ridho S.Pd
Instansi	SD Negeri 01 Nanga Mau
Tahun	2026
Jenjang/Fase	Sekolah Dasar/ Fase C
Kelas / Semester	V (Lima) / Genap
Alokasi Waktu	2 X 35 Menit (1 Kali Pertemuan)
A. INFORMASI UMUM PERANGKAT AJAR	
Identitas Modul	
Mata Pelajaran	Matematika
Materi Pokok	Bangun Datar
Sub Materi	Sisi, sudut, sumbu simetri, dan ciri khusus berbagai bangun datar
Model	Cooperative Learning
Metode	Game-Based Learning (GBL)
Jumlah Peserta Didik	24 Peserta Didik (dibagi 2 kelompok, dengan jumlah satu kelompok ada 12)
Kompetensi Awal	1. Peserta didik telah mengenal jenis-jenis bangun datar secara umum 2. Peserta didik telah memahami konsep sisi dan sudut pada

	bangun datar sederhana
Profil Pelajar Pancasila	1. Bernalar Kritis (Menganalisis ciri-ciri bangun datar dan membedakannya) 2. Mandiri (Aktif bertanya dan menjawab dalam permainan) 3. Kreatif (Menemukan cara mudah mengingat ciri-ciri bangun datar) 4. Bergotong royong (Bekerja sama dalam kelompok saat permainan berlangsung)
Profil Pelajar Pancasila	1. Bernalar Kritis (Menganalisis ciri-ciri bangun datar dan membedakannya) 2. Mandiri (Aktif bertanya dan menjawab dalam permainan) 3. Kreatif (Menemukan cara mudah mengingat ciri-ciri bangun datar) 4. Bergotong royong (Bekerja sama dalam kelompok saat permainan berlangsung)
Sarana dan Prasarana	1. Bel / alat bunyi (lonceng, atau meja diketuk) 2. Kartu soal ciri-ciri bangun datar (berisi deskripsi, peserta didik menebak nama bangunnya) 3. Kartu jawaban bergambar bangun datar 4. Papan skor / papan tulis 5. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 6. Media pembelajaran: poster/flash card bangun datar 7. Soal evaluasi tertulis
B. KOMPONEN INTI	
Capaian Pembelajaran (CP)	Peserta didik dapat mendeskripsikan dan membandingkan ciri-ciri

	berbagai bentuk bangun datar (sisi, sudut, sumbu simetri, dan sifat-sifat khusus) serta mengidentifikasi bangun datar dalam kehidupan sehari-hari.
Tujuan Pembelajaran	Melalui permainan Ring The Bell, peserta didik mampu: 1. Mengidentifikasi ciri-ciri berbagai bangun datar (sisi, sudut, sumbu simetri) dengan tepat. 2. Membedakan berbagai jenis bangun datar berdasarkan ciri-cirinya. 3. Menyebutkan ciri-ciri bangun datar secara lisan dan tulisan. 4. Menunjukkan sikap aktif, kerja sama, dan sportif selama pembelajaran.
Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	1. Menyebutkan jumlah sisi dan sudut pada bangun datar: segitiga, persegi, persegi panjang, lingkaran, trapesium, jajar genjang, layang-layang, dan belah ketupat. 2. Menjelaskan ciri khusus masing-masing bangun datar. 3. Menyebutkan jumlah sumbu simetri berbagai bangun datar. 4. Menjawab pertanyaan ciri-ciri bangun datar melalui permainan Ring The Bell. 5. Menunjukkan sikap aktif, kerja sama, dan minat belajar yang tinggi.
Pemahaman Bermakna	Bangun datar banyak ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, seperti ubin lantai (persegi), pintu (persegi panjang), rambu lalu lintas (segitiga), jam dinding (lingkaran), dan atap

	rumah adat (trapesium). Dengan memahami ciri-ciri bangun datar, peserta didik dapat lebih peka terhadap bentuk-bentuk di sekitarnya dan menggunakannya dalam pemecahan masalah nyata.
Pertanyaan Pemantik	1. Pernahkah kamu melihat ubin lantai? Bangun datar apa yang berbentuk ubin? 2. Apa perbedaan persegi dan persegi panjang? Keduanya punya 4 sisi, tapi apakah sama? 3. Mengapa jam dinding berbentuk lingkaran? Apa ciri-ciri lingkaran yang membuatnya unik? 4. Jika aku membacakan ciri-cirinya, bisakah kamu menebak nama bangun datarnya?
C. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Total Alokasi Waktu: 2 x 35 Menit	70 Menit
KEGIATAN AWAL	10 Menit
1. Guru memberi salam dan menanyakan kabar peserta didik. 2. Salah satu peserta didik memimpin doa untuk mengawali kegiatan pembelajaran. 3. Guru mengajak peserta didik menyanyikan lagu Garuda Pancasila / lagu semangat belajar. 4. Guru memeriksa kehadiran peserta didik dan memberikan motivasi agar semangat belajar. 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari. 6. Apersepsi: Guru menunjukkan beberapa benda di kelas (buku, jam dinding, papan tulis) dan bertanya bentuk bangun datarnya. 7. Guru memperkenalkan permainan Ring The Bell dan menjelaskan aturan mainnya secara singkat.	
KEGIATAN INTI	50 Menit
Pra Pembelajaran (5 menit)	
1. Guru menyiapkan alat dan bahan permainan (bel, kartu soal, papan skor). 2. Guru melakukan asesmen diagnostik awal dengan tanya jawab lisan:	

"Sebutkan bangun datar apa saja yang kalian tahu!" 3. Guru mencatat tingkat kesiapan belajar peserta didik.
Fase 1 - Orientasi Peserta Didik pada Materi (7 menit) 1. Peserta didik mengamati benda-benda di sekitar kelas dan mengelompokkannya berdasarkan bentuk bangun datarnya. 2. Guru menampilkan poster/flash card bangun datar dan meminta peserta didik mengamati bentuk-bentuknya. 3. Guru menjelaskan secara singkat pengertian ciri-ciri bangun datar (sisi, sudut, sumbu simetri). 4. Guru memberikan contoh: "Papan tulis ini berbentuk persegi panjang. Mari kita hitung sisinya!"
Fase 2 - Pengorganisasian Peserta Didik (5 menit) 1. Peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 12 orang siswa. 2. Setiap kelompok berbaris di belakang teman satu kelompok nya. 3. Diantara siswa atau kelompok di letakan meja dan di atas meja di letakan bel/alat bunyi. 4. Guru menjelaskan aturan permainan Ring The Bell secara lengkap.
ATURAN PERMAINAN — RING THE BELL 1. Peserta didik berbaris di belakang teman satu kelompoknya. Diantara siswa atau kelompok di letakan meja dan di atas meja di letakan bel/alat bunyi. 2. Guru membacakan deskripsi/ciri-ciri suatu bangun datar (TANPA menyebut namanya). 3. Kelompok yang paling cepat memahami langsung memencet/membunyikan bel. 4. Kelompok yang berbunyi BEL pertama mendapat kesempatan menjawab. 5. Jawaban BENAR → +20 poin untuk kelompok. 6. Jawaban SALAH → langsung pindah ke belakang bergiliran dengan teman satu kelompoknya. 7. Jika semua salah, guru memberikan petunjuk tambahan. 8. Permainan berlangsung 20 putaran soal. 9. Kelompok dengan skor tertinggi di akhir permainan menjadi pemenang dan mendapat reward.
Fase 3 - Permainan Ring The Bell (25 menit) 1. Guru memulai permainan dengan membacakan kartu soal satu per satu. 2. Peserta didik yang cepat yang menekan bel yang menjawab dahulu dan jika salah atau benar bergilir dengan teman yang dibekang. 3. Guru mencatat skor setiap kelompok di papan skor yang terlihat semua peserta didik. 4. Setelah setiap 5 soal, guru memberikan penguatan singkat tentang jawaban

yang tepat.

Contoh Kartu Soal Ring The Bell:

No	Deskripsi Ciri-Ciri (yang Dibacakan Guru)	Jawaban (Nama Bangun Datar)
1	Aku punya 4 sisi yang semuanya sama panjang, 4 sudut siku-siku. Siapa aku?	Persegi
2	Aku punya 4 sisi, tapi hanya sisi yang berhadapan saja yang sama panjang. Sudutku semua siku-siku.	Persegi Panjang
3	Aku tidak punya sudut sama sekali. Semua titik di tepi ku berjarak sama dari pusatku.	Lingkaran
4	Aku punya 3 sisi dan 3 sudut. Salah satu sudutku adalah sudut siku-siku.	Segitiga Siku-siku
5	Aku punya 4 sisi. Sepasang sisi ku sejajar tapi tidak sama panjang.	Trapesium
6	Aku punya 4 sisi yang semuanya sama panjang, tapi sudutku bukan siku-siku.	Belah Ketupat
7	Aku punya 4 sisi. Sisi-sisiku sejajar berpasangan dan sama panjang, tapi sudutku miring.	Jajar Genjang
8	Aku punya 4 sisi. Dua pasang sisi ku sama panjang, tapi tidak semua sisi sama.	Layang-layang
9	Ketiga sisiku sama panjang dan ketiga sudutku sama besar (60°).	Segitiga Sama Sisi
10	Aku punya 4 sumbu simetri dan semua	Persegi

	sudutku siku-siku.	
Fase 4 - Mengembangkan dan Menyajikan Hasil (8 menit)		
1. Setiap kelompok diminta mempresentasikan 2 soal yang paling sulit menurut mereka. 2. Kelompok menjelaskan bagaimana mereka sampai pada jawaban tersebut (proses berpikir). 3. Guru memberikan penguatan dan pujian kepada setiap kelompok yang presentasi.		
Fase 5 - Penguatan, Apresiasi & Boss Challenge (5 menit)		
BOSS CHALLENGE — Soal Penyisih Akhir		
Soal 1: Sebutkan minimal 3 ciri-ciri persegi panjang! Soal 2: Apa perbedaan utama antara belah ketupat dan persegi? Soal 3: Bangun datar manakah yang tidak memiliki sumbu simetri? (Jawab: Jajar Genjang) Kelompok dengan jawaban terlengkap dan tercepat mendapat bonus +30 poin.		
KEGIATAN AKHIR		10 Menit
Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi ciri-ciri bangun datar yang telah dipelajari. 1. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok pemenang (tepuk tangan, bintang, dll.). 2. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi tertulis secara individu. 3. Guru melakukan refleksi: menanyakan perasaan peserta didik selama belajar dengan permainan. 4. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. 5. Pembelajaran ditutup dengan doa bersama yang dipimpin salah satu peserta didik.		
D. REFLEKSI		
Refleksi Guru		Refleksi Peserta Didik
1. Apakah seluruh peserta didik aktif dalam permainan Ring The Bell? 2. Apakah permainan berjalan sesuai aturan dan kondusif? 3. Apakah peserta didik mampu memahami ciri-ciri bangun datar dengan baik? 4. Apa yang perlu diperbaiki pada pertemuan berikutnya?		1. Apakah pembelajaran hari ini menyenangkan? 2. Ciri-ciri bangun datar apa yang sudah kamu pahami? 3. Bangun datar apa yang masih membingungkanmu? 4. Apa yang paling seru dari permainan Ring The Bell?

E. PENGAYAAN DAN REMEDIAL	
Pengayaan (Peserta Didik Sudah Mahir) 1. Peserta didik membuat kartu soal Ring The Bell sendiri dengan 10 deskripsi bangun datar baru. 2. Peserta didik menggambar dan memberi label ciri-ciri bangun datar dalam bentuk mini poster. 3. Peserta didik mencari benda-benda di rumah yang berbentuk bangun datar dan mendokumentasikannya.	Remedial (Peserta Didik Belum Mencapai KKM) 1. Guru memberikan pendampingan individual menggunakan flash card bangun datar. 2. Peserta didik mengerjakan latihan soal sederhana tentang ciri-ciri satu bangun datar per sesi. 3. Peserta didik melakukan permainan Ring The Bell versi sederhana (hanya 4 bangun datar) berpasangan.
LAMPIRAN	
Lampiran 1: Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	
LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) Ciri-ciri bangun datar – kelas v semester genap Nama : _____ Kelas : _____ Tanggal : _____ Kegiatan 1: Tebak Bangun Datar! Bacalah deskripsi berikut dan tuliskan nama bangun datar yang dimaksud. 1. Bangun datar yang memiliki 4 sisi sama panjang dan semua sudutnya siku-siku. Jawab: _____ 2. Bangun datar tanpa sudut dan semua titik di tepinya berjarak sama dari pusat. Jawab: _____ 3. Bangun datar dengan 3 sisi, semua sisi sama panjang, semua sudut 60°. Jawab: _____ 4. Bangun datar dengan 4 sisi, sepasang sisi sejajar tapi tidak sama panjang. Jawab: _____ 5. Bangun datar dengan 4 sisi sama panjang tetapi sudutnya bukan siku-siku. Jawab: _____	

Lampiran 2: Rubrik Penilaian

A. Rubrik Penilaian Permainan Ring The Bell (Formatif)

Aspek	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
Partisipasi Permainan	Sangat aktif menjawab & memencet bel	Aktif menjawab	Kadang-kadang aktif	Tidak aktif
Ketepatan Jawaban	Semua jawaban benar	$\geq 75\%$ benar	50-74% benar	$< 50\%$ benar
Kerja Sama Tim	Sangat kompak & saling membantu	Kompak	Kurang kompak	Tidak bekerja sama
Sikap & Sportivitas	Sportif, menghargai kelompok lain	Cukup sportif	Kurang sportif	Tidak sportif

B. Pedoman Penilaian Evaluasi Tertulis (Sumatif)

Rentang Skor	Predikat	Keterangan
90 — 100	A (Sangat Baik)	Lanjut Pengayaan
75 — 89	B (Baik)	Tuntas
60 — 74	C (Cukup)	Remedial Terbimbing
< 60	D (Kurang)	Remedial Penuh

Mengetahui
Kepala Sekolah



Rita Sulastri, S.Pd.SD
NIP.197603281997032 002

Guru Matematika



Rifqi Muhamad Rasyid Ridho S.Pd
NIP.

Lampiran 19 Dokumentasi Penelitian

No	Dokumentasi	Keterangan
		Lingkunga sekolah
1		Wawancara bersama wali kelas sekaligus guru matematika kelas V B

2		Peneliti Melakukan Observasi Di Kelas V B
		Suasana Kelas Saat Guru Menyampaikan Tujuan Dan Peraturan Permainan Di Kelas V B
		Guru Menyampaikan Materi Pembelajaran Terkait Bagun Ruang Dan Membagi Kelompok



Permainan Ring The Bell Dilaksanakan Dan Dipandu Oleh Guru



Pengisian Angket Minat Belajar Siswa



RIWAYAT HIDUP



Magdalena, lahir di Begendang pada tanggal 13 Juli 2003, jenis kelamin perempuan, Alamat Desa Begendang Mal, Kecamatan Kayan Hilir, Kabupaten Sintang. Beragama Katolik. Peneliti merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara dan dari pasangan Bapak Petrus Amin dan Ibu Mika Ela Akoi. Peneliti menyelesaikan pendidikan di SD Negeri 26 Ranap pada tahun 2016. Menyelesaikan pendidikan di SMP Negeri 01 Dedai pada tahun 2019. Menyelesaikan pendidikan di SMA Negeri 01 Kelam Permai pada tahun 2022.

Kemudian pada tahun 2022 peneliti melanjutkan pendidikan di Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Persada Khatulistiwa Sintang dengan jurusan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Selama menempuh pendidikan di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang peneliti bergabung dalam organisasi kemanusiaan yang bergerak dalam bidang kesehatan, kebencanaan, dan pelayanan sosial (UKM) Korps Sukarela Palang Merah Indonesia (KSR-PMI) sebagai anggota, peneliti juga mengikuti organisasi (UKM) Keluarga Mahasiswa Katolik (KMK) sebagai anggota.