

Penerapan *Game Based Learning Treasure Hunt* untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Materi Pecahan Kelas V Sekolah Dasar

^{1*}Azizah Nurul Silmi., ¹Carolina Lita Permatasari., ¹Kesia Endah Setiani

¹Universitas Kristen Satya Wacana, Jawa Tengah, Indonesia.

Article Information	ABSTRAK
Revisi: Agustus 2026	Minat belajar matematika yang masih rendah dapat memengaruhi keterlibatan murid selama proses pembelajaran, terutama ketika kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh aktivitas konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar matematika murid kelas V melalui penerapan Game Based Learning pada materi pecahan di SDN Blotongan 02, Salatiga. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri atas 21 murid kelas V B. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar, lembar observasi, dan dokumentasi. Minat belajar dianalisis berdasarkan empat indikator, yaitu perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase skor minat belajar dan membandingkan hasil pada tahap pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar secara bertahap. Rata-rata persentase minat belajar meningkat dari 48,21% pada pra-siklus menjadi 54,76% dan 67,86% pada pertemuan pertama dan kedua Siklus I. Pada Siklus II, persentase meningkat menjadi 81,55% pada pertemuan pertama dan 92,86% pada pertemuan kedua. Peningkatan juga terjadi pada keempat indikator minat belajar. Penerapan Gme Based Learning melalui permainan harta karun menunjukan peningkatan minat belajar materi pecahan . Dengan demikian, Game-Based Learning dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar matematika murid, khususnya apabila permainan disesuaikan dengan materi dan kondisi murid.
Diterima: Agustus 2026	
Publikasi: September 2026	
Kata Kunci: <i>Game Based Learning</i>, Minat Belajar, Matematika, Pecahan, Sekolah Dasar.	
 © 2026 Azizah Nurul Silmi, Carolina Lita Permatasari, Kesia Endah Setiani. Published by Institute for Research and Community Services Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. This is Open Access article under the CC-BY-SA License (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).	

Penulis Korespondensi:

Azizah Nurul Silmi

[Universitas Kristen Satya Wacana](#)

Jalan Diponegoro 52-60, Salatiga 50711 - Indonesia

Email: azizahnsilmi@gmail.com

Informasi Kutipan: Silmi, A. N., Permatasari, C. L., & Setiani, K. E. (2026). Penerapan *Game Based Learning Treasure Hunt* untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Materi Pecahan Kelas V Sekolah Dasar. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 21(2), 141–146. <https://doi.org/10.33084/pedagogik.v21i2.14272>

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran penting di sekolah dasar karena dapat membantu murid mengembangkan kemampuan berpikir logis dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Namun, matematika masih sering dipandang sulit, kurang menyenangkan, dan membosankan oleh murid sekolah dasar (Hiyum & Bakhtiar, 2024). Kesulitan belajar juga dilaporkan pada materi tertentu, misalnya bilangan desimal di kelas V (Putri & Oktaviarini, 2026). Dari sisi afektif, survei minat belajar matematika pada murid kelas IV sekolah dasar menunjukkan minat yang berada pada kategori cukup baik, yaitu 67,04% (Murtiningsih & Kusmiyati, 2023), sehingga minat belajar tetap perlu dipelihara dan ditingkatkan melalui kegiatan pembelajaran yang sesuai. Minat penting karena berkaitan dengan capaian belajar penelitian korelasional pada murid kelas II sekolah dasar melaporkan hubungan positif yang sangat kuat antara minat belajar dan hasil belajar matematika (Jeniviarsa et al., 2025).

Salah satu materi matematika yang membutuhkan perhatian dalam pembelajaran kelas V adalah pecahan. Materi ini tidak hanya berkaitan dengan pembilang dan penyebut, tetapi juga mencakup hubungan bagian dan keseluruhan, pecahan senilai, serta membandingkan dan mengurutkan pecahan. Kesulitan sering muncul ketika murid menerapkan cara berpikir bilangan bulat pada pecahan, misalnya menganggap pecahan dengan penyebut lebih besar pasti bernilai lebih besar (Sari et al., 2024). Pola kesulitan murid sekolah dasar dalam operasi hitung pecahan juga telah didokumentasikan (Nugroho et al., 2023). Karena itu, pembelajaran pecahan perlu menghadirkan pengalaman yang membantu murid memahami makna pecahan sekaligus menjaga ketertarikan mereka.

Minat belajar dalam artikel ini dioperasionalkan sebagai kecenderungan murid untuk menunjukkan perasaan senang, ketertarikan, perhatian/penerimaan, dan keterlibatan selama pembelajaran matematika. Penggunaan indikator tersebut sejalan dengan penelitian minat belajar matematika di sekolah dasar yang menunjukkan bahwa aspek afektif dan keterlibatan murid penting untuk menggambarkan minat belajar (Murtiningsih & Kusmiyati, 2023). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa pembelajaran matematika dengan permainan dapat meningkatkan perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan murid (Nurhaliza et al., 2025).

Game-Based Learning (GBL) menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk menghadirkan permainan dalam pembelajaran matematika. *Game-Based Learning* (GBL) menempatkan permainan sebagai bagian dari proses pembelajaran dengan tujuan

belajar yang jelas, aturan, tantangan, aktivitas pemecahan masalah, dan umpan balik. Tinjauan sistematis pada pembelajaran matematika menunjukkan bahwa GBL berkaitan dengan aspek kognitif sekaligus afektif, termasuk motivasi, minat, sikap, dan keterlibatan murid (Hii & Mahmud, 2023). Kajian lain menekankan bahwa integrasi materi matematika dengan mekanisme permainan dan rancangan aktivitas merupakan bagian penting dalam menentukan manfaat pembelajaran berbasis permainan (Pan et al., 2022).

Sejumlah penelitian dalam lima tahun terakhir telah menerapkan permainan pada pembelajaran matematika sekolah dasar dengan bentuk, materi, dan fokus hasil yang beragam. Khusniah et al. (2022) melaporkan peningkatan minat belajar pada materi pecahan kelas V melalui GBL berbasis *Quizizz*, *Kahoot!*, dan *Wordwall*. Anggraini (2023) menggunakan media GBL berbasis Android pada matematika kelas V dengan fokus minat belajar. Novianti et al. (2024) secara lebih spesifik menggunakan permainan mencari harta karun pada materi pecahan kelas V dan mengkaji pemahaman serta motivasi belajar. Hiyum dan Bakhtiar (2024) menerapkan *Treasure Hunt* dalam pembelajaran matematika sekolah dasar dan melaporkan peningkatan minat serta aktivitas kolaboratif. Sementara itu, Budipuspitawati dan Suprayitno (2025) serta Nursit dan Widiyanti (2025) menunjukkan penerapan *treasure hunt* pada kelas V IPAS dan matematika sekolah dasar dengan fokus hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan.

Penelitian *treasure hunt* yang secara langsung menggabungkan permainan pencarian harta karun dengan materi pecahan kelas V sudah ditemukan, tetapi Novianti et al. (2024) berfokus pada pemahaman dan motivasi, bukan pada perubahan minat belajar sebagai variabel utama. Di sisi lain, penelitian GBL pada pecahan kelas V yang mengukur minat seperti Khusniah et al. (2022) menggunakan permainan digital. Penelitian Hiyum dan Bakhtiar (2024) menunjukkan relevansi *treasure hunt* untuk matematika sekolah dasar, tetapi dilaksanakan pada kelas IV dan materi desimal. Dengan demikian, penelitian ini menempatkan *treasure hunt* nondigital berbasis misi pada materi pecahan kelas V dengan fokus khusus pada perubahan minat belajar melalui empat indikator selama dua siklus PTK.

Berdasarkan hasil observasi awal pada pembelajaran matematika kelas V SDN Blotongan 02, minat belajar murid masih belum optimal. Pada pra-siklus, rata-rata minat belajar hasil observasi hanya 48,21% (kategori rendah), dengan perhatian yang belum konsisten, keterlibatan yang beragam, dan antusiasme yang belum merata. Wawancara dengan guru kelas menguatkan temuan tersebut: sebagian murid cenderung pasif dan mudah bosan ketika materi pecahan disampaikan dengan ceramah. Hal tersebut terlihat dari perhatian yang belum konsisten, keterlibatan yang masih beragam, dan antusiasme yang belum merata selama pembelajaran matematika. Kondisi tersebut membutuhkan kegiatan pembelajaran yang dapat membuat murid lebih tertarik sekaligus memberikan kesempatan untuk terlibat secara langsung. Oleh karena itu, penelitian ini menerapkan GBL melalui permainan pencarian harta karun berbasis misi pada materi pecahan. Dalam permainan tersebut, murid menyelesaikan beberapa misi yang berkaitan dengan materi pecahan untuk memperoleh petunjuk menuju harta karun. Permainan yang memuat aktivitas pencarian dan tantangan dapat menciptakan kegiatan belajar yang lebih interaktif serta mendorong keterlibatan aktif murid. Penerapan permainan *treasure hunt* pada murid kelas V sekolah dasar menunjukkan bahwa permainan tersebut dapat digunakan sebagai alternatif kegiatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan (Budipuspitawati & Suprayitno, 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar matematika murid kelas V SDN Blotongan 02 melalui penerapan *Game-Based Learning* dalam bentuk permainan pencarian harta karun pada materi pecahan. Minat belajar dalam penelitian ini dilihat melalui empat indikator, yaitu perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan murid selama pembelajaran. Tindakan dinyatakan berhasil apabila rata-rata minat belajar mencapai minimal 75% (kategori tinggi) pada akhir siklus. Penerapan permainan pencarian harta karun diharapkan dapat menjadi alternatif kegiatan pembelajaran yang sederhana, menarik, dan memberikan kesempatan kepada murid untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran matematika.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart, yaitu siklus berulang yang terdiri atas perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Rabgay & Kidman, 2023). Alur penelitian ditunjukkan pada Gambar 1. Penelitian dilaksanakan di SDN Blotongan 02, Kota Salatiga, pada bulan Agustus 2026. Subjek penelitian adalah 21 murid kelas V B dengan jumlah murid laki-laki 9 orang dan murid perempuan 12 orang. Peneliti berperan sebagai pelaksana tindakan, sedangkan pengamatan dilakukan oleh observer.

Penelitian diawali pra-siklus untuk mengetahui kondisi awal minat belajar melalui angket dan observasi. Siklus I dan Siklus II masing-masing terdiri atas dua pertemuan. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM), lembar kerja misi *treasure hunt* sesuai indikator membandingkan dan mengurutkan pecahan, lembar observasi minat belajar, dan instrumen evaluasi hasil belajar. Pada tahap tindakan, murid dibagi menjadi lima kelompok beranggotakan 4–5 murid. Pelaksanaan mengikuti sintaks GBL guru menjelaskan materi pecahan, materi dikembangkan menjadi soal-soal permainan yang dikerjakan setiap kelompok dalam batas waktu tertentu, kemudian kelompok yang menyelesaikan soal menerima *clue* (*teka-teki*, *puzzle*, *permainan kata*, atau *kalimat petunjuk*) yang mengarahkan mereka ke peti harta karun yang telah disembunyikan guru. Setiap peti berisi koin sebagai tanda keberhasilan kelompok. Kelompok yang menjawab soal dan menemukan *clue* dengan tepat memperoleh 10 koin per pertemuan, sehingga target total pada empat pertemuan dan lima kelompok adalah 200 koin. Apabila seluruh koin terkumpul, guru memberikan reward kepada seluruh kelas pada akhir siklus.

Pada tahap observasi, observer mencatat minat belajar murid berdasarkan indikator selama kegiatan berlangsung. Pada tahap refleksi, hasil observasi dan evaluasi dikaji untuk merumuskan perbaikan. Refleksi Siklus I menghasilkan dua perbaikan untuk Siklus II, yaitu penyampaian petunjuk permainan yang lebih jelas dan pengaturan alokasi waktu setiap misi.

Data dikumpulkan melalui angket minat belajar, lembar observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Angket pra-siklus terdiri atas 20 butir soal butir dengan skala Likert 1-4 dan digunakan untuk memperoleh gambaran awal minat. Lembar observasi memuat deskriptor perilaku untuk setiap indikator dengan rubrik 1-4 dan digunakan secara konsisten pada pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II, sehingga perbandingan antartahap pada Tabel 4 dilakukan dengan instrumen yang sama, sedangkan angket pra-siklus hanya melengkapi gambaran kondisi awal. Empat indikator minat diadaptasi dari Murtiningsih dan Kusmiyati (2023). Tes hasil belajar pada materi membandingkan dan mengurutkan pecahan diberikan pada pra-siklus, akhir Siklus I, dan akhir Siklus II sebagai data pendukung.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase skor minat belajar. Data angket digunakan untuk menggambarkan kondisi awal, sedangkan data observasi digunakan untuk melihat perubahan minat belajar dari pra-siklus, Siklus I, hingga Siklus II. Persentase dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan: P = persentase minat belajar, F = skor yang diperoleh, dan N = skor maksimal. Hasil persentase dibandingkan secara keseluruhan dan berdasarkan setiap indikator untuk mengetahui perubahan minat belajar setelah penerapan GBL. Hasil belajar dianalisis dari rata-rata nilai dan persentase murid yang mencapai KKM 70. Tindakan dinyatakan berhasil apabila rata-rata minat belajar minimal 75% (kategori tinggi).

Tabel I. Kategori Interpretasi Persentase Minat Belajar

Rentang Persentase	Kategori
86 – 100%	Sangat Tinggi
75 – 85%	Tinggi
60 – 74%	Cukup
40 – 59%	Rendah
< 40%	Sangat Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

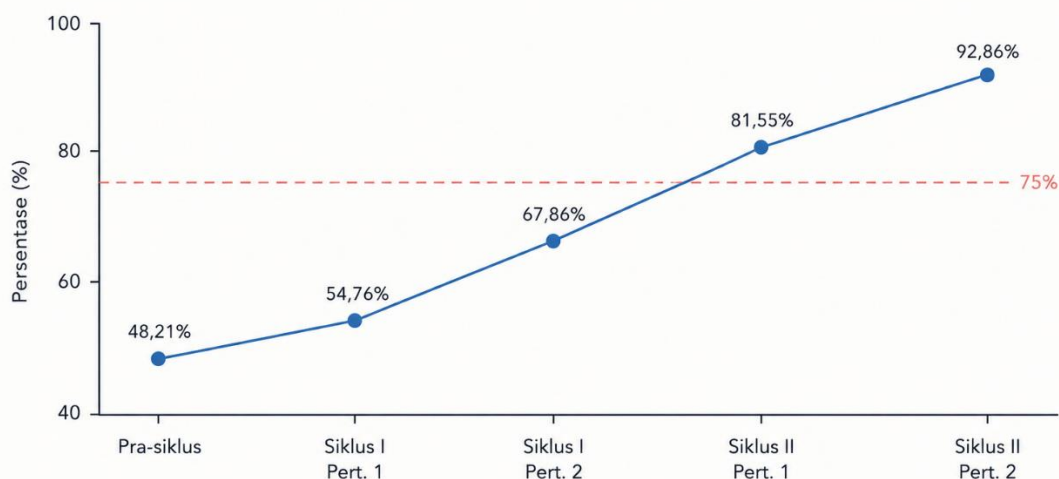
Hasil

Hasil pengamatan menunjukkan adanya peningkatan minat belajar secara bertahap dari pra-siklus, Siklus I, hingga Siklus II. Persentase minat belajar pada setiap indikator dapat dilihat pada Tabel I. Data pada Tabel II bersumber dari lembar observasi terhadap 21 murid pada setiap tahap.

Tabel II. Persentase Minat Belajar Murid pada Setiap Tahap Penelitian (N = 21)

Tahap	Perasaan Senang	Ketertarikan	Penerimaan	Keterlibatan	Rata - Rata
Pra-Siklus	52,38%	45,24%	48,81%	46,43%	48,21%
Siklus I	54,76%	50,00%	51,19%	63,10%	54,76%
Pertemuan 1					
Siklus I	61,90%	69,05%	70,24%	70,24%	67,86%
Pertemuan 2					
Siklus II	78,57%	80,95%	82,14%	84,52%	81,55%
Pertemuan 1					
Siklus II	94,05%	95,24%	91,67%	90,48%	92,86%
Pertemuan 2					

Berdasarkan Tabel I, Rata-rata minat belajar naik dari 48,21% pada pra-siklus menjadi 92,86% pada akhir Siklus II, atau 44,65 poin persentase, dengan kategori bergeser dari rendah menjadi sangat tinggi. Jika dirinci per siklus, peningkatan dari pra-siklus hingga akhir Siklus I sebesar 19,65 poin persentase (48,21% menjadi 67,86%) dan dari akhir Siklus I hingga akhir Siklus II sebesar 25,00 poin persentase (67,86% menjadi 92,86%). Indikator keberhasilan ($\geq 75\%$) pertama kali terlampaui pada Siklus II Pertemuan I (81,55%) dan dipertahankan pada Pertemuan 2.



Gambar I. Perkembangan Persentase Minat Belajar Murid dari Pra-siklus hingga Siklus II

Jika dilihat berdasarkan indikator, Keempat indikator meningkat. Kenaikan terbesar terjadi pada ketertarikan (45,24% menjadi 95,24%; 50,00 poin), diikuti keterlibatan (46,43% menjadi 90,48%; 44,05 poin), penerimaan (48,81% menjadi 91,67%; 42,86 poin), dan perasaan senang (52,38% menjadi 94,05%; 41,67 poin). Pada akhir Siklus II, ketertarikan menjadi indikator tertinggi, sedangkan keterlibatan (90,48%) dan penerimaan (91,67%) menjadi dua indikator yang terendah, meskipun selisihnya dengan indikator lain kecil. Keterlibatan sudah naik cukup tajam sejak Siklus I Pertemuan I (46,43% menjadi 63,10%), lebih tinggi daripada indikator lain pada pertemuan yang sama. Evaluasi hasil belajar pada materi membandingkan dan mengurutkan pecahan dilaksanakan pada pra-siklus, akhir Siklus I, dan akhir Siklus II (Tabel 5). Seluruh 21 murid mengikuti evaluasi pada setiap tahap.

Tabel III. Rekapitulasi Hasil Belajar Murid pada Materi Membandingkan dan Mengurutkan Pecahan (N = 21)

Tahap Evaluasi	Rata – Rata Nilai	Ketuntasan ($\geq$ KKM)
Pra – Siklus	75,24	80,95%
Siklus I	85,79	100%
Siklus II	94,44	100%

Rata-rata nilai naik dari 75,24 menjadi 85,79 pada akhir Siklus I dan 94,44 pada akhir Siklus II, dengan ketuntasan 100% sejak akhir Siklus I. Peningkatan nilai ini sejalan dengan peningkatan minat, tetapi karena penelitian tidak memiliki kelompok pembanding, kenaikan tersebut tidak dapat dipastikan berasal dari GBL saja. Pola yang searah ini konsisten dengan temuan bahwa minat berhubungan dengan hasil belajar matematika (Jeniviarsa et al., 2025).

Pembahasan

Peningkatan minat belajar yang terjadi dalam penelitian ini menunjukkan bahwa treasure hunt berbasis misi dapat menjadi bagian dari pembelajaran pecahan yang menarik bagi murid. Permainan ditempatkan sebagai inti kegiatan, bukan tambahan setelah pembelajaran, karena setiap misi berkaitan langsung dengan materi pecahan. Hasil ini sejalan dengan penelitian Khusniah et al. (2022) yang menunjukkan adanya peningkatan minat belajar matematika melalui penerapan Game-Based Learning pada materi pecahan kelas V sekolah dasar. Temuan ini juga sejalan dengan Hiyum dan Bakhtiar (2024) yang menunjukkan bahwa Treasure Hunt dalam pembelajaran matematika sekolah dasar dapat mendukung minat dan aktivitas siswa. Perbedaannya, penelitian ini menggunakan permainan fisik berbasis kelompok pada materi pecahan kelas V dan mengukur minat melalui empat indikator dalam desain PTK.

Peningkatan minat belajar pada penelitian ini dapat dipahami dari karakteristik treasure hunt yang menghadirkan tujuan, tantangan bertahap, pencarian petunjuk, pemecahan masalah, kerja kelompok, dan umpan balik selama permainan. Kajian tentang GBL dalam pembelajaran matematika menunjukkan bahwa unsur permainan dapat mendukung aspek afektif seperti motivasi, minat, dan keterlibatan ketika dirancang terintegrasi dengan tujuan pembelajaran (Hii & Mahmud, 2023). Pada permainan nondigital, aktivitas bermain juga dapat memberi kesempatan kepada murid untuk berinteraksi, bekerja sama, dan menggunakan pengalaman konkret dalam belajar matematika (Barrett et al., 2024). Penjelasan ini bersifat interpretatif dan tidak diuji secara terpisah dalam penelitian ini.

Bentuk permainan pencarian harta karun (treasure hunt) memberikan pengalaman belajar yang berbeda karena murid tidak hanya menerima materi, tetapi perlu menyelesaikan misi untuk menemukan petunjuk berikutnya. Setiap misi memberikan tujuan yang harus dicapai sehingga murid terdorong untuk mengikuti kegiatan sampai selesai. Penelitian Novianti et al. (2024) juga menggunakan

permainan mencari harta karun pada pembelajaran materi pecahan kelas V dan menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar melalui permainan tersebut. Temuan tersebut dapat menjadi pendukung bahwa aktivitas treasure hunt memiliki potensi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik ketika dipadukan dengan materi pembelajaran.

Dibandingkan penelitian treasure hunt lain, hasil ini melengkapi, bukan mereplikasi. Novianti et al. (2024) meneliti permainan mencari harta karun pada pecahan kelas V dengan fokus pemahaman dan motivasi, sehingga temuannya tidak identik dengan minat yang diukur di sini. Hiyum dan Bakhtiar (2024) meneliti Treasure Hunt pada matematika kelas IV dengan fokus minat dan aktivitas kolaboratif, sedangkan penelitian ini berfokus pada pecahan kelas V. Budipuspitawati dan Suprayitno (2025) meneliti treasure hunt pada IPAS kelas V dengan fokus hasil belajar. Nursit dan Widiyanti (2025) meneliti treasure hunt pada matematika kelas III dengan fokus hasil belajar dan motivasi. Perbedaan materi, jenjang, dan fokus variabel tersebut menunjukkan bahwa penelitian ini memiliki konteks yang lebih spesifik pada minat belajar matematika materi pecahan kelas V.

Pada tingkat indikator, ketertarikan naik paling besar karena misi dan *clue* langsung menarik perhatian murid. Keterlibatan dan penerimaan pada akhir Siklus II berada sedikit di bawah indikator lain. Sisa persentase ini diduga berasal dari beberapa murid yang masih memerlukan pendampingan lebih intensif saat berdiskusi kelompok dan menentukan strategi. Sebagai tindak lanjut, guru kelas berencana memberikan pendampingan individual pada pembelajaran berikutnya, sejalan dengan gagasan bahwa capaian yang belum penuh perlu ditindaklanjuti melalui program pendampingan atau remedial yang terarah (Sibuea et al., 2023).

KESIMPULAN

Penerapan *Game-Based Learning* berbentuk *treasure hunt* berbasis misi pada materi pecahan di kelas V B SDN Blotongan 02 diikuti peningkatan minat belajar matematika murid, dari rata-rata 48,21% pada pra-siklus menjadi 92,86% pada akhir Siklus II (naik 44,65 poin persentase; kategori rendah menjadi sangat tinggi). Indikator keberhasilan $\geq 75\%$ tercapai pada Siklus II Pertemuan I (81,55%), dan keempat indikator, yaitu perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan, meningkat. Rata-rata nilai hasil belajar pada materi membandingkan dan mengurutkan pecahan juga naik dari 75,24 menjadi 94,44 sebagai data pendukung. Perbaikan petunjuk permainan dan pengaturan waktu setelah Siklus I membantu pelaksanaan Siklus II. Mengingat data berasal dari satu kelas tanpa kelompok pembanding, temuan ini menunjukkan kelayakan GBL sebagai alternatif pembelajaran, bukan bukti kausal. Penelitian selanjutnya disarankan menguji pengaruh terhadap hasil belajar dengan kelompok kontrol, pada kelas dan materi lain, serta dengan pengukuran tindak lanjut untuk memeriksa efek kebaruan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) PPL yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama pelaksanaan penelitian. Terima kasih juga disampaikan kepada Guru Pamong PPL yang telah memberikan arahan, pendampingan, dan dukungan selama pelaksanaan PPL serta proses penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Guru Kelas V B SDN Blotongan 02 yang telah memberikan kesempatan, bantuan, dan dukungan selama proses penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada observer yang telah membantu melakukan pengamatan dan memberikan masukan selama pelaksanaan penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada murid kelas V B SDN Blotongan 02 yang telah berpartisipasi dalam seluruh kegiatan penelitian, serta semua pihak yang telah membantu dan mendukung penyelesaian penelitian dan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, W. N. (2023). Increase interest in learning mathematics for 5th grade students using Android game-based learning media. *International Journal of Elementary Education*, 7(4), 637–645. <https://doi.org/10.23887/ijee.v7i4.64937>
- Budipuspitawati, E., & Suprayitno. (2025). Pengaruh metode permainan petualangan Treasure Hunt terhadap hasil belajar IPAS kelas V sekolah dasar di SDN Wonokerto 4 Ngawi. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(3), 695–709. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/68451>
- Hii, B. H. H., & Mahmud, M. S. (2023). Influence of game-based learning in mathematics education on the students' cognitive and affective domain: A systematic review. *Frontiers in Psychology*, 14, 1105806. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1105806>
- Hiyum, E. R. W., & Bakhtiar, A. M. (2024). Implementation of the Treasure Hunt Learning Model in Mathematics Subjects. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 8(1), 51–62. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v8i1.2986>
- Jeniviarsa, C. F., Fidyastuti, F., Amalia, R. N., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2025). Hubungan minat belajar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SD Negeri 1 Menawan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 22107–22113. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.30107>
- Khusniah, Z., Linguistika, Y., & Ahdhianto, E. (2022). Analisis peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan model Game-Based Learning pada pembelajaran matematika materi pecahan kelas V SDN PW 01. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 613–622. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i2.8808>
- Murtiningsih, D. H., & Kusmiyati, K. (2023). Analisis minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 13(3), 271–279. <https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i3.p271-279>

- Novianti, Isrok'atun, & Karlina, D. A. (2024). Pengaruh permainan mencari harta karun terhadap pemahaman dan motivasi belajar siswa pada materi pecahan. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 2449–2461. <https://doi.org/10.31949/jee.v7i1.8867>
- Nugroho, I. A., Purbasari, I., & Bakhruddin, A. (2023). Analisis pola kesulitan belajar matematika dalam menyelesaikan soal operasi hitung pecahan pada siswa sekolah dasar. *Prismatika: Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika*, 6(1), 182–197. <https://doi.org/10.33503/prismatika.v6i1.3431>
- Nurhaliza, S., Apriza, B., & Dinata, K. B. (2025). The effectiveness of using educational games in learning mathematics to increase students' interest in learning in elementary schools: A systematic literature review. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 8(2), 538–552. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v8i2.90855>
- Nursit, I., & Widiyanti, R. (2025). Peningkatan prestasi belajar matematika siswa SD melalui model pembelajaran Treasure Hunt. *Jurnal Pendidikan Matematika: Judika Education*, 8(6). <https://doi.org/10.31539/tc00at67>
- Pan, Y., Ke, F., & Xu, X. (2022). A systematic review of the role of learning games in fostering mathematics education in K-12 settings. *Educational Review*. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2022.100448>
- Putri, R. A., & Oktaviarini, N. (2026). Analisis kesulitan belajar matematika materi bilangan desimal pada siswa kelas 5 SDN I Trenceng Kabupaten Tulungagung. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(3). <https://doi.org/10.23969/jp.v11i03.58874>
- Sibuea, P., Lusianti, E. F., Aprilia, S. P., Ilmanun, L., Dalimunthe, W. V. P., & Adelia, T. (2023). Konsep program remedial dan pengayaan sebagai upaya tindak lanjut evaluasi pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 31993–32000. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.12225>
- Rabgay, T., & Kidman, G. (2023). Multiple iterations and messiness in the implementation of action research by Bhutanese secondary science teachers. *Discover Education*, 2(1), 49. <https://doi.org/10.1007/s44217-023-00077-4>
- Russo, J., Kalogeropoulos, P., Bragg, L. A., & Heyeres, M. (2024). Non-digital games that promote mathematical learning in primary years students: A systematic review. *Education Sciences*, 14(2), 200. <https://doi.org/10.3390/educsci14020200>
- Sari, I. P., Suryadi, D., Herman, T., Dahlan, J. A., & Supriyadi, E. (2024). Learning obstacles on fractions: A scoping review. *Infinity Journal*, 13(2), 377–392. <https://doi.org/10.22460/infinity.v13i2.p377-392>