

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Prestasi Belajar

1. Definisi Prestasi Belajar

Menurut Siti (2013) prestasi belajar adalah usaha dari aktivitas belajar, bimbingan, dan pengalaman yang didapatkan seseorang, yang mana faktor eks diri peserta didik dapat merubah prestasi. Selanjutnya, menurut (Winkel yang dikutip Noor, 2015) Prestasi belajar merupakan suatu bukti dari kesuksesan yang digapai seseorang setelah melaksanakan rangkaian upaya belajar. Selanjutnya, menurut Helmawati (2018) prestasi belajar merupakan usaha dari pembelajaran, prestasi didapatkan dari pertimbangan. Setiap siswa pasti mendapatkan prestasi yang tidak sama dikarenakan hasil dari pada siswa pastinya berbeda-beda. Prestasi yang didapatkan dari pembelajaran setelah dinilai bisa saja memperoleh rendah, sedang, dan tinggi.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan usaha dari penilaian kepada peserta didik yang didapatkan melalui suatu tahapan pembelajaran yang dihitung dengan LKPD yang relevan. Pada penelitian ini, peneliti akan mengarah kepada prestasi belajar kognitif siswa atau prestasi akademik.

2. Macam – Macam Prestasi Belajar

Menurut Muhibin (2010) pada dasarnya, Peningkatan hasil belajar yang sempurna yaitu mencakup segenap ranah psikologis yang berbeda akibat pengalaman dan tahapan belajar siswa, maka dengan itu prestasi belajar dibagi jadi tiga yaitu: bersifat kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dari ke tiga macam prestasi belajar semuanya memiliki tolak ukur masing-masing. Selanjutnya, menurut Ahmad (2008), bentuk transfigurasi perbuatan yang diinginkan tersebut merupakan tujuan pembelajaran yang mencakup tiga aspek yaitu sebagai berikut: 1) mengetahui (knowing); 2) mengurus yang dia ketahui itu (doing); 3) melakukan apa yang dimengerti secara terjadwal dan konsekwen (being).

Maka dari itu peneliti dapat menyimpulkan bahwa macam-macam prestasi belajar terbagi menjadi tiga aspek, yaitu: 1) kognitif; 2) afektif; 3) psikomotorik. Beberapa aspek prestasi belajar semuanya memiliki indikator masing-masing.

3. Indikator Prestasi Belajar

Pada dasarnya setelah seseorang melakukan aktivitas belajar, selanjutnya yang dapat diketahui adalah prestasi belajar bisa dipakai tolak ukur kesuksesan seseorang dalam tahapan belajar tersebut. Menurut Muhibin (2013) menyatakan ada 3 macam yaitu:

- a. Ranah kognitif berkaitan pada usaha belajar cendekiawan yang dibagi menjadi enam aspek yaitu: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.

- b. Ranah afektif berkaitan pada tingkah laku dan nilai. Ranah afektif terdiri menjadi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai.
- c. Ranah psikomotorik yaitu meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, mengaitkan, menyimak. Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotorik karena lebih menonjol, namun hasil belajar afektif dan psikomotorik harus menjadi bagian dari pembelajaran.

Pada saat tahapan pembelajaran, gagal atau tidaknya siswa saat belajar ditetapkan salah satunya, yaitu prestasi belajar yang baik, dimana bisa merubah tingkah laku, pengetahuan dan keterampilannya. Hal ini sependapat dengan Gagne (Darmadi, 2017) menurutnya indikator prestasi belajar dapat dikelompokkan menjadi 5 faktor, yakni:

- a. Kemampuan intelektual merupakan keahlian individu agar dapat berkomunikasi dengan lingkungannya sendiri-sendiri dengan penerapan lambing. Keahlian salah-satunya diskriminasi (menggolongkan suatu lambing dengan lambing lain), menggunakan salah-satu kaidah untuk mencari solusi.
- b. Skema kognitif yakni keterampilan siswa agar bisa menjadwal tahapan internal, perhatian, belajar, ingatan dan pikiran.
- c. Informasi verbal yakni keahlian memahami dan menabung istilah, kejadian sebenarnya dan runtutan kejadian sebenarnya yang merupakan kumpulan pengetahuan.

- d. Tingkah laku merupakan perihal diri peserta didik yang mempengaruhi.
- e. Keterampilan merupakan mengelola gerakan agar tersusun kelengkapan gerakan yang terstruktur.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa indikator prestasi belajar tidak melulu soal aspek akademik. Bisa juga dari tingkah laku, keterampilan dan sebagainya, bersifat keseluruhan pada prestasi belajar.

B. Pembelajaran

1. Definisi Pembelajaran

Menurut Andi (2017) pembelajaran adalah sebuah proses perubahan yang disadari dan disengaja, berpusat adanya kegiatan sistemik untuk berubah menjadi yang lebih baik dari seorang individu. Selanjutnya menurut Komalasari (2013) pembelajaran merupakan rangkaian belajar mengajar yang mana seorang siswa dan pendidik dilaksanakan dan dinilai secara teratur sehingga suatu pembelajaran bisa memperoleh tujuan pembelajaran secara berketepatan dan berkesan. Selanjutnya menurut Endang (2020) pembelajaran merupakan tahapan komunikasi yang terjadi antara peserta didik, guru, serta berasal atau alat belajar yang dipakai agar bisa mendapatkan suatu kompensasi terpilih melalui aktivitas belajar yang dilaksanakan, baik langsung maupun tidak langsung. Pembelajaran dirancang didasarkan pada keperluan dan karakteristik siswa serta difokuskan untuk pembaharuan tingkah laku peserta didik sesuai dengan tujuan yang diperoleh.

Berdasarkan hal tersebut peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran merupakan upaya teratur yang terdapat komunikasi didalamnya baik itu antara pendidik dengan siswa, siswa dengan siswa, siswa dengan sumber belajar, yang mana difokuskan kepada pembaharuan tingkah laku siswa sesuai dengan tujuan yang ingin diperoleh.

2. Tujuan Pembelajaran

Menurut Nana (2014) tujuan dalam proses pembelajaran adalah bagian inti yang perlu diperhatikan pada proses pengajaran yang berguna sebagai parameter keberhasilan pembelajaran. Selanjutnya, menurut Andi (2017) tujuan pembelajaran yaitu untuk mendapatkan kompetensi operasional yang ingin dicapai atau ditargetkan siswa dalam RPP.

Berdasarkan hal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan pembelajaran merupakan bagian dari pembelajaran dan siswa diharapkan untuk dapat mencapai tujuan belajar yang ditargetkan guru pada RPP/Modul. Tujuan pembelajaran ini dapat dicapai oleh siswa dengan bantuan guru.

3. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika, menurut Ahmad (2013) merupakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan pendidik untuk mengembangkan daya imajinasi siswa agar dapat memajukan kemampuan berpikir siswa, demi dapat meningkatkan kemampuan materi pengetahuan baru, untuk upaya memajukan penguasaan yang baik terhadap materi matematika. Selanjutnya menurut Sufri (2019) matematika adalah ilmu yang memiliki

fungsi penting demi dapat mengembangkan daya pikir manusia, dan didasari kemajuan teknologi di masa kini. Maka dari itu pendidikan matematika diperlukan pada setiap jenjang pendidikan yang bermanfaat untuk memperlengkapi siswa dengan kemampuan berpikir secara masuk akal, analitis, teratur, serius, dan kreatif beserta dapat mencari solusi yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari yang ada kaitannya dengan kemampuan matematis.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan kegiatan tidak pasif dan konstruktif dimana siswa belajar memecahkan masalah yang diterima dengan pengetahuan mereka. Maka dari itu mata pelajaran matematika diperlukan pada setiap tahapan pendidikan yang bermanfaat untuk memperlengkapi siswa dengan kemampuan berpikir secara masuk akal, analitis, teratur, serius, dan kreatif beserta dapat mencari solusi yang dihadapi dalam keseharian yang ada kaitannya pada kemampuan matematis.

4. Tujuan Pembelajaran Matematika di SD

Tujuan pembelajaran matematika di sekolah menurut Hasratuddin (2013) adalah agar siswa dapat: 1) memakai pola dan sifat, dan juga dapat menggunakan trik matematika dalam menyusun generalisasi, bukti dan pernyataan matematika; 2) menyelesaikan suatu perkara yang didasari perkara, menyelesaikan model, dan merumuskan solusi; 3) mengomunikasikan gagasan dan simbol; 4) mempunyai sikap menerima manfaat matematika pada kehidupan, yaitu: keingintahuan, perhatian, dan

minat pada pembelajaran matematika. Selanjutnya, menurut Ahmad (2013) tujuan dari pada pendidikan matematika di Sekolah Dasar ialah agar siswa menguasai dan pandai menggunakan matematika. Adapun tujuan matematika di Sekolah Dasar secara khusus menurut Depdiknas (Ahmad, 2013) sebagai berikut:

- a. Memahami konsep matematika, memberikan penjelasan keterkaitan antar konsep, dan menerapkan konsep algoritme.
- b. Memakai pikiran pada pola dan sifat, melakukan trik matematika dalam generalisasi, menyiapkan bukti atau menerangkan gagasan dan pernyataan matematika.
- c. Memecahkan masalah berdasarkan kemampuan mencerna masalah, mengatur model matematika, membereskan model, dan merumuskan cara yang didapatkan.
- d. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk menerangkan keadaan.
- e. Mempunyai sikap menerima manfaat matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Kesimpulan yang didapat dari tujuan pembelajaran matematika di sekolah ialah: 1) memakai penalaran pada pola dan sifat serta bisa melakukan trik matematika dalam menyusun generalisasi, menyiapkan bukti dan pernyataan matematika; 2) memecahkan suatu masalah berdasarkan kemampuan memahami masalah, menyelesaikan model, dan merumuskan solusi; 3) mengomunikasikan gagasan dan simbol; 4)

mempunyai sikap menerima manfaat matematika dalam kehidupan sehari-hari.

5. Pemahaman Konsep Matematika

Pemahaman konsep adalah bagian penting pada kegiatan pembelajaran, apabila memahami konsep siswa masih dapat dikembangkan kemampuannya pada materi pelajaran. Pemahaman konsep terbentuk karena dua kata yaitu pemahaman dan konsep (Utomo, 2013). Pemahaman konsep adalah suatu kemampuan mencari khayalan untuk menggolongkan objek-objek yang terkadang dipastikan dalam istilah selanjutnya dimasukkan dalam sampel dan bukan sampel, yang mana seseorang bisa mengerti konsep tersebut dengan jelas (Utomo, 2013). Selanjutnya, Febriyanto dkk (dalam Aqsa et al., 2021) pemahaman konsep matematika memiliki beberapa indikator yang perlu dicapai siswa yakni: (1) sanggup menandai dan memberi sampel bukan sampel; (2) sanggup mengartikan dan merumuskan arti simbol, tabel, diagram, gambar, grafik serta kalimat matematis; (3) sanggup memahami dan menerapkan ide matematis; (4) membuat satu perkiraan.

C. Metode Pembelajaran

1. Definisi Metode Pembelajaran

Menurut Basri dan Lestari (2019) metode pembelajaran merupakan langkah-langkah penyajian bahan pelajaran yang akan dipakai pendidik saat menampilkan bahan pelajaran untuk dipakai pendidik saat akan menampilkan bahan pelajaran, baik sendiri ataupun gabungan. Selanjutnya,

menurut Sabri (2014), metode pembelajaran merupakan suatu langkah atau teknik penyajian bahan pelajaran, baik secara sendiri ataupun gabungan. Sementara itu menurut N. Ardi (2017) metode pembelajaran adalah suatu langkah seorang pendidik menerangkan pokok bahasan yang mana bagian dari kurikulum yang terdiri dari materi pelajaran untuk perbaikan mencapai target pembelajaran, baik tujuan lembaga, pembelajaran secara umum maupun khusus.

Berdasarkan hal tersebut peneliti menyimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan langkah yang digunakan pendidik saat menyajikan bahan pelajaran kepada peserta didik. Tujuannya siswa menjadi tertarik dan memahami materi pembelajaran. Sehingga pendidik dapat meraih target pembelajaran.

2. Macam – Macam Metode Pembelajaran

a. Metode Ceramah

Menurut Abuddin (dalam Tambak, 2014) metode ceramah merupakan teknik penyampaian pelajaran yang dilakukan pendidik dengan lisan secara langsung didepan siswa. Selanjutnya, menurut Natalia Winda (2017) menyimpulkan bahwa ceramah diartikan secara umum dengan mengajar sebagai akibat guru menjelaskan pelajaran dengan membaca dari buku dan mendiktekan pelajaran dengan menggunakan buku kemudian menjadi metode ceramah. Metode ini merupakan metode paling mudah dan hemat, dikarenakan tidak banyak membutuhkan alat bantu.

b. Metode Demonstrasi

Menurut Muhibbin (2013) metode demonstrasi adalah langkah mendidik dengan mempersaksikan sesuatu kegiatan, dengan memakai media pengajaran yang relevan dengan materi yang disajikan. Menurut Siti (2017) metode demonstrasi merupakan cara penyajian yang mana seorang guru menjadi model dalam pembelajaran. Metode ini memiliki keunggulan seperti siswa lebih terdorong dengan apa yang didikan guru, siswa lebih fokus pada materi, dan hal pengajaran seperti ini lebih dikenang siswa.

c. Metode Diskusi

Menurut Supriyati (2020) metode diskusi adalah bagian dari proses pendidikan serta bagian yang melekat dengan komposisi pengajaran, maka pada perwujudannya tidak bisa lepas dengan bagian sistem pengajaran yang lain. Selanjutnya, metode diskusi menurut Djamarah yang dikutip oleh Hutahean (2019) merupakan langkah penyajian pelajaran, yang mana siswa-siswi diberikan suatu masalah untuk dicarikan solusi bersama. Maka dari itu metode diskusi merupakan metode pengajaran yang berhubungan dengan belajar untuk menyelesaikan suatu masalah. Metode ini dapat dilakukan secara gabungan dan dapat memberikan suasana kelas menjadi lebih kompetitif dan menyenangkan.

d. Metode *Problem Solving* (Pemecahan Masalah)

Menurut Hamiyah & Jauhar (2014) merupakan salah satu metode yang bisa menumbuhkan pengetahuan tanpa melihat baik buruknya pendapat yang disampaikan siswa. Selanjutnya, menurut Yaumi (2013) merupakan metode yang mengikutkan jalan pikir tingkat tinggi untuk mencari solusi dari berbagai perkara yang dihadapi. Maka dari itu seorang pendidik harus menemukan cara agar bisa merangsang siswanya untuk mengeluarkan pendapatnya. Dalam hal ini metode *problem solving* dapat mendidik siswa untuk menghadapi berbagai masalah dan metode *problem solving* ini cocok untuk kegiatan pembelajaran baik individu maupun berkelompok.

e. Metode Praktik Kerja Lapangan (PKL)

Menurut Hamalik (dalam Rizki dkk., 2017) merupakan suatu program pelatihan dari praktik pembelajaran yang sudah dilakukan baik pengetahuan maupun keterampilan yang dilangsungkan di lapangan seperti daerah kerja. Adapun tujuan praktik kerja lapangan menurut Hamalik dalam sakti (2020) menyebutkan bahwa tujuan dari praktik kerja lapangan merupakan untuk menyiapkan dan membangun tenaga kerja agar mampu bekerja sesuai jobdesk di bidangnya dan mempunyai kemampuan dalam melaksanakan loyalitas, dedikasi, dan kedisiplinan. Maka dari itu praktik kerja lapangan memberikan giliran kepada siswa untuk mendapat pengetahuan secara langsung, melalui pengalaman

sendiri di lapangan yang tidak mereka peroleh saat pembelajaran di kelas.

f. Metode Pembelajaran Berbasis Permainan

Menurut Zhafari (2012) menyebutkan bahwa dengan bermain menguatkan adanya ikatan yang tidak pasif dengan materi pelajaran. Permainan pada pembelajaran juga dapat mempelajari hubungan perasaan kemenangan kekalahan. Selanjutnya, menurut Vygotsky (dalam Anita, 2011) bermain merupakan alat penghubung dan kebutuhan tahapan perkembangan melalui bahasa tulisan akan tumbuh bahasa oral melalui alat (misalnya kendaraan) berupa permainan simbolik. Pembelajaran berbasis permainan merupakan suatu metode pembelajaran yang memakai aplikasi permainan yang telah disusun khusus untuk membantu tahapan pembelajaran agar siswa tidak mengalami kebosanan dan memberikan suatu tantangan yang menyenangkan bagi siswa.

3. Definisi Metode *Game Based Learning* (GBL)

Selain itu metode dengan cara permainan perlu diterapkan untuk menaikkan semangat peserta didik pada tahapan pembelajaran. Pembelajaran yang membosankan dan tidak ada sanggahan bagi siswa. Hal tersebut juga dapat mengakibatkan kejenuhan dan kemunduran kemampuan peserta didik. Oleh sebab itu, diperlukan pembelajaran yang mendorong peserta didik dalam menyelesaikan solusi bersama dan dibentuk dengan pembelajaran yang menarik.

Selanjutnya, pengetahuan dan keterampilan siswa wajib dinaikan dalam tahapan belajar mengajar yang pada akhirnya dapat mengkonstruksikan ilmu pengetahuannya. Hal tersebut dibuat agar terstruktur tahapan konflik agar menjadi menantang dan menarik untuk dicarikan solusi, dengan begini keterampilan peserta didik terlatih (Candra & Rahayu, 2021).

Selanjutnya, *game based learning* masuk pada aktivitas pengajaran dimana siswa berperan utama dengan berbantuan game guna mencapai tujuan dari pembelajaran (Candra & Rahayu, 2021). Selanjutnya, pembelajaran berbasis permainan dapat menaikkan semangat belajar siswa tidak sama dengan strategi pembelajaran lainnya. (Ekowati et al., 2019).

Berdasarkan hal tersebut peneliti menyimpulkan bahwa *game based learning* merupakan metode pembelajaran berbasis permainan. Dan *game based learning* juga bisa dipakai untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik, melatih siswa untuk melatih kerja sama kelompok dan berpikir kritis untuk memecahkan masalah.

4. Langkah – Langkah Metode *Game Based Learning* (GBL)

Menurut Asmaka (2019) pada penerapan metode ini terdapat lima langkah. Berikut langkah-langkah penerapan metode pembelajaran *game based learning* tersebut yaitu:

- a. Menjelaskan target dan menyiapkan permainan, yaitu: Pendidik menerangkan target, informasi latar belakang pelajaran dan menyiapkan siswa untuk bermain.

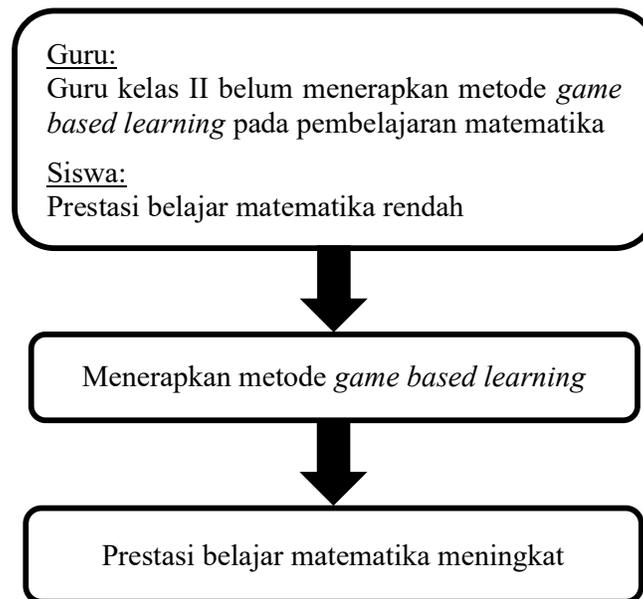
- b. Membuat kelompok, yaitu: Pendidik mengajak siswa untuk membuat kelompok sebelum bermain.
- c. Menentukan sistem permainan dan peraturan, yaitu: Pendidik menentukan kelompok mana yang bermain dahulu.
- d. Permainan dimulai, yaitu: Pendidik hanya fasilitator dan juri dalam permainan.
- e. Pengumuman kelompok yang jadi pemenang, yaitu: Guru mengumumkan kelompok mana yang menjadi pemenang.

D. Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran merupakan faktor yang dapat mempengaruhi pencapaian siswa mengenai konsep yang diberikan oleh guru. Hal itu sependapat dengan Suyono dan Hariyanto (2011) pengalaman belajar dapat mempengaruhi prestasi belajar yang didapatkan siswa. Begitupun halnya dengan proses pembelajaran matematika, pengalaman belajar yang disampaikan guru dapat mempengaruhi prestasi belajar yang ingin dicapai pendidik. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan pada siswa kelas II SDN 02 Kanigoro memperlihatkan bahwasanya masih rendahnya prestasi belajar, hal tersebut ditunjukkan dengan ditemuinya prestasi belajar yang masih dibawah KKM. Pembelajaran di kelas juga hanya memakai buku sebagai sumber pembelajaran, sehingga guru belum menerapkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam tahapan pembelajaran.

Saat tahapan pembelajaran, siswa kurang memperhatikan penyampaian materi di kelas, setelah diberikan pertanyaan dan tes (LKPD), siswa menemui

beberapa kesulitan dalam menjawab. Maka dari itu diperlukan upaya perbaikan yang dapat meningkatkan prestasi belajar. Metode pembelajaran *game based learning* diharapkan mampu menaikkan prestasi belajar matematika siswa. Berdasarkan hal tersebut, maka kerangka berpikir yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir