

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Metode Pembelajaran *Game Based Learning*

a. Definisi *Game Based Learning*

Game based learning dalam Bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai pembelajaran berbasis permainan. Pada pendekatan ini menggabungkan aktivitas belajar dengan bermain. *Game Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang berpusat pada siswa dimana mereka terlibat aktif dalam pembelajaran melalui bermain. *Game Based Learning* muncul sebagai istilah dalam dunia pendidikan untuk menggambarkan pendekatan yang menggunakan metode permainan untuk meningkatkan proses pembelajaran (Anggraini et al., 2021).

Menurut Isti Septianing et al. (2024), Jenis pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yang dikenal sebagai *Game Based Learning* memanfaatkan permainan digital atau elektronik untuk meningkatkan pembelajaran. Pendekatan pembelajaran berbasis permainan memanfaatkan permainan digital sebagai sarana pengajaran, meningkatkan pemahaman dan pengetahuan, serta menilai atau mengevaluasi materi suatu disiplin ilmu pengetahuan.

Pembelajaran melalui permainan ialah pendekatan yang mengintegrasikan materi pelajaran atau pendidikan ke dalam sebuah permainan dengan tujuan membuat pemain menjadi tertarik untuk

memperoleh pengetahuan lewat media berbentuk *game* (Erina Hannawita Br Sembiring & Tanti Listiani, 2023). Pembelajaran berbasis *game* melibatkan penggunaan media *game* dan berbagai elemen terakit, seperti konten, topik, dan gambar, dalam proses pendidikan (endika et al., 2024).

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa definisi metode *Game Based Learning* menurut peneliti adalah suatu metode pembelajaran yang difokuskan pada siswa dengan penggunaan permainan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Dalam pembelajaran berbasis *game*, tujuan utamanya adalah mengintegrasikan materi pelajaran atau pendidikan ke dalam suatu permainan dengan tujuan membuat siswa atau pemain menjadi tertarik untuk belajar dan memperoleh pengetahuan lewat media berbentuk *game*. Permainan yang sudah ada dan dirancang oleh guru agar sesuai dengan materi pelajaran yang akan diajarkan agar lebih menarik dan mengajarkan siswa berpikir secara kritis.

b. Langkah-langkah Metode Pembelajaran *Games Based Learning*

Langkah-langkah metode *Games Based Learning* menurut Permana (2020), dijabarkan dalam tabel 2.1

Tabel 2. 1 Langkah-langkah Metode Pembelajaran *Game Based Learning*

Indikator	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Memilih permainan yang sesuai dengan topik	- Guru menentukan jenis permainan yang relevan dan sesuai dengan topik pembelajaran yang akan disampaikan agar dapat mendukung proses belajar secara efektif.	- Peserta didik dapat berdiskusi dengan sesama mereka atau dengan guru untuk mempertimbangkan permainan.
Penjabaran konsep	- Guru menyampaikan penjelasan awal kepada siswa untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang pokok materi yang akan dijadikan dasar dalam permainan. - Guru menjelaskan tentang permainan yang akan dilakukan.	- Peserta didik mendengarkan penjelasan guru untuk memahami dasar-dasar materi yang akan diintegrasikan dalam permainan.

Indikator	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Peraturan	- Guru memberikan penjelasan mengenai peraturan yang harus diikuti oleh peserta didik selama berlangsungnya permainan, termasuk peraturan dalam menjalankan <i>game</i> .	- Peserta didik mendengarkan penjelasan guru untuk memahami aturan permainan.
Memainkan permainan	- Guru memantau aktifitas siswa selama permainan, memberikan bimbingan jika diperlukan, dan merespons pertanyaan atau kebutuhan siswa saat mereka memainkan permainan.	- Peserta didik menjalankan permainan dengan media yang telah disiapkan oleh guru sebelumnya.
Menggabungkan pengetahuan	- Guru mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam permainan, menganjurkan mereka untuk menggabungkan pemahaman mereka selama berlangsungnya permainan.	- Peserta didik menggabungkan pemahaman atau mencatat poin-poin penting yang telah diuraikan oleh guru. Selama berlangsungnya permainan.
Refleksi	- Guru memfasilitasi sesi refleksi bersama setelah permainan selesai.	- Peserta didik melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah disampaikan.

c. Kelebihan dan kelemahan Metode *Game Based Learning*

Metode pembelajaran yang beragam memiliki karakteristik yang beragam pula, yang tentu saja memengaruhi kelebihan dan kekurangan masing-masing metode. Adapun kelebihan dan kekurangan dari metode pembelajaran berbasis permainan adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan

Dalam Isti Septianing et al. (2024), *Game Based Learning* memiliki kelebihan:

- a) Mendorong keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran secara aktif.
- b) Mempermudah siswa dalam menangkap dan memahami isi materi yang dipelajari.
- c) Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam berinteraksi selama kegiatan belajar berlangsung.
- d) Menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan.
- e) Menumbuhkan jiwa solidaritas serta kekompakan antar siswa.
- f) Membantu guru menumbuhkan motivasi dan antusiasme belajar siswa.

2. Kekurangan

Dalam Isti Septianing et al. (2024), *Game Based Learning* memiliki kekurangan:

- a) Memerlukan waktu yang relatif cukup lama, karena siswa memerlukan waktu untuk memahami sebuah game. Dalamantisipasi hal ini guru dapat menjelaskan terkait aturan permainan dalam penerapan metode *game based learning*.
- b) Apabila guru kurang dalam penataan siswa di kelas, maka akan tercipta suasana kelas yang tidak mendukung untuk kegiatan belajar. Terkait hal tersebut guru hendaknya dapat mengkondisikan kelas agar pembelajaran tetap berjalan secara lancar dan kondusif.

2. Media Domino Pecahan

a. Definisi Media Domino Pecahan

Media Pembelajaran adalah semua perangkat atau sumber daya yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran termasuk komputer, radio, buku, surat kabar, majalah, dan sebagainya. Media pembelajaran juga mengacu pada orang, sumber daya, dan instruksi yang menciptakan kondisi yang diperlukan bagi siswa untuk memperoleh informasi, kemampuan, dan sikap baru (Rochmiyatun, 2023). Media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran mempunyai ciri-ciri berikut: 1) Informasi dan data yang disampaikan secara jelas dan mudah dipahami mampu

mendukung kelancaran proses pembelajaran serta pencapaian tujuan yang diharapkan; 2) Sumber pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran; 3) Materi pembelajaran mengurangi defisiensi sensorik; 4) Media pembelajaran sebagai alat penyampaian pesan, mengungkapkan hubungan antara peserta didik dengan objek penyusun bahan ajar (Ni'mah & Budiyono, 2024).

Media domino pecahan merupakan salah satu jenis media dua dimensi dan visual, yaitu media yang hanya didasarkan pada indra penglihatan, yang fungsinya untuk menarik perhatian, menjelaskan gagasan yang disampaikan, dan menggambarkan fakta yang mudah diingat dan dipahami (cahaya, 2024). Media domino pecahan bukanlah kartu yang identik dengan permainan judi, melainkan sarana pembelajaran yang dibuat khusus untuk menarik minat siswa dalam memahami materi matematika (Gunadi, 2018). Media domino pecahan memiliki dua sisi, seperti kartu domino. Sebuah pertanyaan diletakkan di sisi pertama kartu domino, dan salah satu kemungkinan jawaban diletakkan di sisi kedua. Dalam permainan kartu ini, siswa diminta untuk terlebih dahulu menemukan jawaban dari soal yang diberikan, kemudian mencocokkan dengan salah satu jawaban pada kartu terbuka yang diletakkan di atas meja. Diharapkan melalui permainan domino pecahan ini, siswa akan

termotivasi untuk lebih giat berlatih menjawab pertanyaan latihan pembelajaran matematika pecahan.

b. Kelebihan dan Kelemahan Domino Pecahan

Menurut Endika (2020), kartu domino pecahan tentu saja memiliki kelebihan selain menarik minat siswa, yaitu sebagai berikut:

- 1) Siswa suka berpartisipasi dalam kegiatan belajar matematika, namun belajar sambil bermain.
- 2) Siswa berlatih menjawab pertanyaan latihan secara berulang tanpa menyadarinya, yang akan meningkatkan tingkat pemahaman mereka.
- 3) Hasil belajar siswa juga akan lebih meningkat karena sering melakukan latihan soal dengan permainan.

Setiap media tentunya memiliki kelemahan menurut Fitrah (2020), permainan kartu memiliki kelemahan yaitu sebagai berikut:

- 1) Materi yang dipilih dan cara penerapannya menentukan seberapa efektif pembelajaran berbasis permainan.
- 2) Pengaturan tambahan diperlukan saat menggunakan materi untuk permainan.
- 3) Biaya yang diutuhkan untuk bahan permainan mungkin cukup besar.
- 4) Agar pembelajaran dengan permainan berhasil, dibutuhkan adanya diskusi untuk sebuah permainan. Membutuhkan adanya

diskusi-diskusi sebuah permainan demi keberhasilan pembelajaran.

- 5) Waktu menjadi kendala utama karena pembelajaran secara induktif memerlukan lebih banyak waktu daripada pembelajaran langsung pada proses pembelajaran dengan media tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas pembuatan media pembelajaran pasti ada kelebihan dan kelemahan seperti halnya media domino pecahan. Pembuatan media domino pecahan pasti harus disesuaikan dengan karakteristik siswa. Menurut Endika (2020), media domino pecahan sebagai media visual mengandung berbagai unsur penting antara lain kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, bentuk, garis, tekstur, dan warna.

3. Hasil Belajar Matematika

a. Hasil Belajar

1) Definisi Hasil Belajar

Menurut Abdurrahman Saleh et al. (2024), proses pembelajaran terjadi ketika seseorang mencoba mengubah perilakunya dengan cara yang relatif permanen. Guru biasanya menetapkan tujuan pembelajaran sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran atau instruksional. Siswa yang mencapai tujuan pembelajaran dianggap sebagai pembelajaran yang berhasil. Belajar adalah proses jangka

panjang yang melibatkan praktik dan pengalaman dan menghasilkan perubahan pada diri sendiri dan cara seseorang merespons rangsangan tertentu (Firmansyah, 2015). Menurut beberapa pengertian di atas, belajar merupakan suatu kegiatan atau proses, bukan suatu hasil atau tujuan. Dengan demikian belajar adalah suatu proses perolehan pengetahuan dimana siswa berusaha memahami pengalaman pendidikan mereka sendiri.

Hasil belajar adalah keterampilan yang dimiliki siswa setelah menjalani pengalaman pendidikannya. Klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom, yang secara luas membagi hasil belajar kedalam tiga ranah kategori, kognitif, afektif, psikomotorik. Digunakan dalam sistem pendidikan nasional untuk merumuskan tujuan pendidikan, baik yang bersifat kurikuler maupun instruksional (Dakhi, 2020).

Menurut Nabillah & Abadi (2019), hasil belajar mencakup semua domain psikologis dan kegiatan belajar merupakan implementasi dari proses, maka hasil belajar dan kegiatan belajar saling terkait. Hasil belajar siswa merupakan keberhasilan akademis yang dicapai siswa sebagai hasil dari tes, tugas, dan tanya jawab aktif yang memfasilitasi perolehan hasil belajar (Trisnani, 2019).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan hasil belajar merupakan jumlah pengetahuan yang diperoleh siswa

selama proses pembelajaran. Hasil belajar adalah tujuan pengajaran yang memungkinkan siswa memahami, menerapkan, dan mengetahui apa yang telah mereka pelajari.

2) Indikator Hasil Belajar

Indikator merupakan tindakan yang dapat diamati atau diukur untuk menunjukkan pencapaian terhadap kompetensi dasar tertentu yang digunakan sebagai dasar dalam melakukan penilaian dalam proses pembelajaran (Ahmad & Rahmi, 2017). Indikator hasil belajar mencakup 3 ranah utama, yaitu ranah utama, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik, yang berfungsi untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa selama mengikuti proses pembelajaran (Fauhah & Rosy, 2021). Penilaian hasil belajar tidak hanya terbatas pada aspek pengetahuan (kognitif), tetapi juga mencakup perubahan perilaku siswa dalam konteks positif (afektif) serta keterampilan yang dikuasai (psikomotorik). Meskipun penilaian pada ranah kognitif menjadi hal yang paling utama, perkembangan dalam ranah afektif dan psikomotorik juga sangat penting dan perlu diperhatikan sebagai bagian menyeluruh dari proses evaluasi (Ricardo & Meilani, 2017).

Menurut Nabillah & Abadi (2019), penjelasan tentang indikator hasil belajar sebagai berikut.

- a) Kognitif (Pengetahuan), berhubungan dengan perubahan perilaku siswa dalam aspek berpikir. Proses pembelajaran dimulai dari kemampuan menerima informasi, menyimpannya, hingga mengolahnya. Peningkatan hasil belajar dalam ranah ini berlangsung secara bertahap, dimulai dari kemampuan dasar seperti mengingat hingga mencapai kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti melakukan evaluasi.
- b) Afektif (Sikap), berkaitan dengan nilai-nilai yang berhubungan dengan perubahan sikap dan perilaku.
- c) Psikomotorik (Keterampilan), berkaitan dengan perubahan tingkah laku di ranah kognitif. Karena kemampuan kognitif mampu meningkatkan pengetahuan menjadi pola yang bermakna dan memiliki keterampilan dalam menyelesaikan permasalahan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, kesimpulan yang dapat diambil bahwa indikator hasil belajar meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar yang akan diteliti lebih berfokus pada ranah kognitif dimana ranah kognitif memiliki keterkaitan dengan perubahan perilaku dan proses berpikir. Ranah kognitif merupakan ranah yang meliputi aktivitas fisik, yaitu kemampuan yang dimiliki oleh siswa seperti

pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), penilaian (C5), dan kreasi (C6) (Magdalena et al., 2021).

3) Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua aspek utama, yaitu faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari lingkungan sekitarnya. Pengaruh internal maupun eksternal dapat berdampak pada pencapaian hasil belajar siswa. Faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri dikenal sebagai faktor internal. Contoh dari faktor internal meliputi motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, kecerdasan, minat, dan perhatian, serta masalah fisik dan kesehatan.

Sedangkan faktor eksternal adalah segala hal yang berasal dari luar diri siswa dan turut memengaruhi pencapaian hasil belajar. Faktor ini mencakup sarana dan prasarana, kompetensi guru, materi pelajaran, teknik, dan dukungan dari lingkungan sekitar seperti masyarakat, sekolah, dan keluarga (Nabillah & Abadi, 2020). Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar menurut Munadi yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor eksternal yang berasal dari lingkungan luar siswa, yaitu:

a) Faktor internal

- Faktor Fisiologis

Secara umum, kondisi fisiologis mencakup kesehatan yang prima, tidak merasa lelah atau capek, serta tidak memiliki gangguan atau keterbatasan fisik. Faktor-faktor tersebut dapat berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

- Faktor Psikologis

Setiap siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, yang secara alami mempengaruhi pencapaian hasil belajarnya. Beberapa aspek psikologis yang berperan antara lain tingkat kecerdasan (IQ), kemampuan berkonsentrasi, rasa ingin tahu, potensi atau bakat, motivasi belajar, serta kemampuan siswa dalam menalar.

b) Faktor Eksternal

- Faktor Lingkungan

Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh pengaruh lingkungan. Lingkungan sosial dan fisik merupakan contoh dari pengaruh lingkungan tersebut. Kondisi lingkungan sekitar seperti kelembapan dan suhu. Belajar di pagi hari dengan udara segar dan ditempat yang cukup mendukung untuk bernapas dengan bebas

akan menciptakan lingkungan belajar yang berbeda dibandingkan belajar di siang hari di ruangan dengan ventilasi udara yang tidak memadai. Dengan demikian prasarana dan fasilitas memiliki dampak besar pada seberapa baik siswa belajar. Ventilasi yang buruk pada prasarana akan berdampak pada aktivitas siswa dan mengakibatkan nilai yang lebih buruk.

- Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Diharapkan unsur-unsur tersebut akan berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Guru, fasilitas dan kurikulum merupakan contoh dari unsur-unsur instrumental.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua jenis faktor utama, yaitu faktor internal mencakup hal-hal yang berasal dari dalam diri siswa (seperti kecerdasan, minat, perhatian, motivasi, serta kondisi fisik). Sementara faktor eksternal yang berasal dari lingkungan sekitar (seperti ketersediaan sarana dan prasarana, dukungan guru, keluarga, sekolah, dan masyarakat). Faktor internal memengaruhi cara siswa belajar, sedangkan faktor

eksternal menyediakan dukungan dan kondisi yang diperlukan untuk mencapai tujuan belajar.

b. Pembelajaran Matematika

1) Pengertian Pembelajaran Matematika

Istilah matematika berasal dari bahasa latin *mathanein* atau *mathema*, yang berarti belajar atau sesuatu yang dipelajari. Dalam bahasa Belanda, matematika dikenal sebagai *wiskunde*, yang berarti ilmu pasti dan erat kaitannya dengan penalaran logis. Matematika memiliki karakteristik berupa penggunaan bahasa dan aturan yang jelas dan terdefinisi, penalaran yang logis serta sistematis, serta adanya hubungan yang kuat antar konsep yang membentuk strukturnya. Menurut Mintarsih (2021), matematika merupakan ilmu yang mempelajari struktur abstrak serta pola hubungan antar konsep dan ide yang diekspresikan simbol-simbol tertentu.

Pembelajaran matematika menurut (Firmansyah, 2015), merupakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan pendidik untuk mengembangkan daya imajinasi siswa agar dapat memajukan kemampuan berpikir siswa, untuk meningkatkan kemampuan pemahaman pengetahuan baru dan upaya untuk memajukan penguasaan yang baik terhadap materi matematika. Selanjutnya menurut Rochmiyatun (2023), pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang melibatkan gagasan

dan struktur abstrak yang saling terkait. Proses pembelajaran matematika harus bertahap, mulai dari ide dasar hingga ide yang lebih rumit. Setiap ide matematika dapat dipahami sepenuhnya jika dimulai dalam bentuk yang nyata.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan kegiatan yang dilakukan secara aktif dimana siswa belajar memecahkan masalah yang diterima dengan pengetahuan mereka. Maka dari itu pembelajaran matematika harus dimulai dengan bentuk konkret dan berkaitan pada kehidupan sehari-hari yang sesuai dengan lingkungan siswa pada kemampuan matematis.

2) Tujuan Pembelajaran Matematika

Tujuan pembelajaran matematika di sekolah menurut Anggraini et al. (2021), adalah agar siswa dapat:

- a) Memakai pola dan sifat, dan juga dapat menggunakan trik matematika dalam menyusun generalisasi, bukti dan pernyataan matematika
- b) Menyelesaikan suatu masalah yang didasari masalah, menyelesaikan metode, dan merumuskan solusi
- c) Mengkomunikasikan gagasan simbol
- d) Mempunyai sikap menerima manfaat matematika pada kehidupan, yaitu: keingintahuan, perhatian, dan minat pada pembelajaran matematika.

Menurut Mauliddiyah (2021), salah satu tujuan dari pembelajaran matematika adalah untuk membantu siswa dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari melalui kemampuan bernalar. Sementara itu, Faidah et al. (2023), menyatakan bahwa matematika sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah dasar memiliki peran penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, karena belajar matematika secara tidak langsung melatih siswa untuk berpikir kritis dan mampu memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi.

Kesimpulan yang didapat dari tujuan pembelajaran matematika adalah bahwa pembelajaran matematika bertujuan untuk membangun pemahaman konseptual yang kuat, meningkatkan kemampuan berpikir logis dan kritis, serta mengembangkan kreativitas siswa. Selain itu, matematika dirancang untuk menjadi alat yang aplikatif dalam kehidupan sehari-hari dan bertujuan menumbuhkan sikap positif seperti rasa percaya diri, dan minat belajar yang tinggi.

c. Hasil Belajar Matematika

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran utama yang diajarkan di jenjang sekolah dasar. Pada tahap ini, matematika bersifat konkret bagi siswa, karena mereka belum siap menerima pembelajaran melalui definisi secara abstrak. Oleh karena itu, guru

merancang strategi, metode, media dan perencanaan pembelajaran yang matang. Tujuan pembelajaran matematika adalah untuk mengembangkan potensi siswa, agar mereka mampu membangun pemahaman secara mandiri dengan guru berperan sebagai fasilitator bukan sebagai satu-satunya sumber informasi. Meningkatkan hasil belajar memerlukan pemahaman matematika yang menyeluruh. Hasil belajar adalah kemampuan yang dikuasai siswa setelah melalui proses pembelajaran, dimana siswa aktif terlibat dan guru membimbing jalannya proses tersebut (Nurfaidah et al., 2023).

Hasil belajar matematika merupakan kesempatan bagi siswa untuk dapat terlibat langsung secara aktif pada proses pembelajaran, dengan sesuatu yang bersifat konkret maka siswa akan lebih mudah untuk terbantu dalam memahami konsep pada pembelajaran matematika (Ersi et al., 2020). Pada tingkat sekolah dasar, hasil belajar matematika mencerminkan pencapaian siswa dalam tiga aspek utama: kognitif, afektif dan psikomotorik yang diperoleh selama mengikuti proses pembelajaran berlangsung. Pencapaian ini menunjukkan sejauh mana siswa menguasai materi, baik dari segi pemahaman konsep, kemampuan menerapkannya dalam menyelesaikan masalah, maupun sikap mereka terhadap mata pelajaran matematika. Mengingat siswa sekolah dasar berada pada tahap berpikir operasional konkret, maka penggunaan media

pembelajaran yang sesuai sangat diperlukan untuk membantu mereka memahami materi secara lebih efektif (Nurfaidah et al., 2023).

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar masih sangat dipengaruhi oleh perkembangan kognitif siswa yang berada pada tahap operasional konkret. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik sangat membantu siswa dalam memahami konsep matematika secara lebih mudah. Hasil belajar matematika merupakan hasil akhir yang diperoleh siswa selama proses belajar berlangsung, yang menunjukkan sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi. Hasil belajar matematika dinilai dari melalui tiga aspek utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang mencerminkan kemampuan siswa dalam memahami konsep, menerapkannya dalam menyelesaikan masalah, serta sikap mereka terhadap pelajaran matematika.

B. Kerangka Berpikir

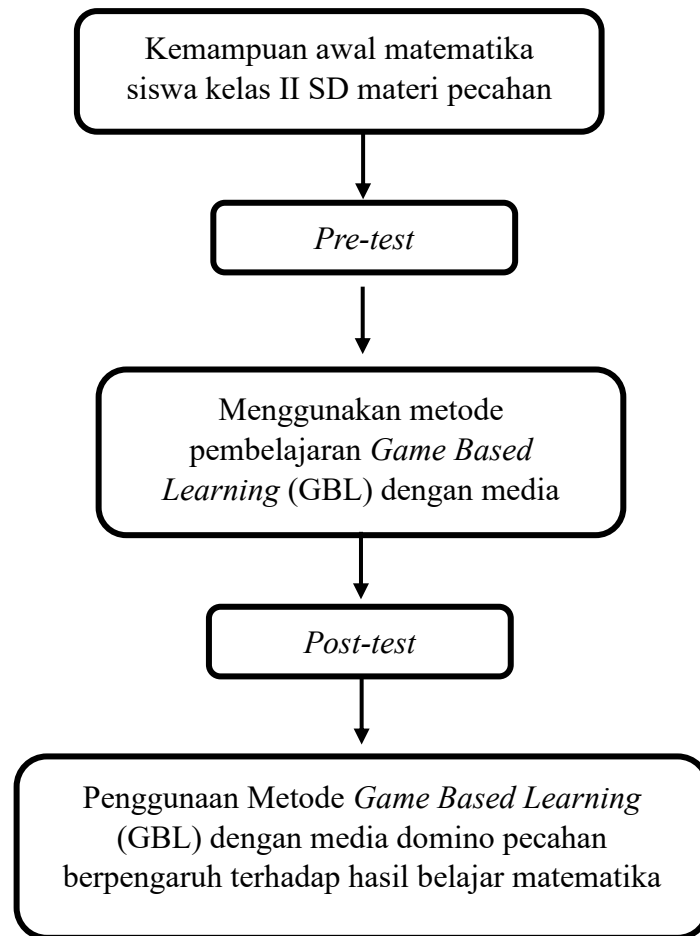
Dalam kegiatan pembelajaran, hasil belajar dikatakan sebagai pencapaian siswa yang didapat setelah melakukan proses pembelajaran. Hasil belajar matematika siswa kelas 2 SDN 1 Sukorejo kurang maksimal. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor internal (dalam diri siswa) dan faktor eksternal (luar diri siswa). Faktor internal yang berpengaruh adalah siswa kurang fokus dan pasif dalam proses pembelajaran sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar adalah penerapan metode dan pemanfaatan media dalam pembelajaran.

Metode dan media pembelajaran memiliki peran penting yang digunakan pada saat proses pembelajaran karena dapat memberikan pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan dan dapat membantu memberikan pembelajaran pada siswa yang kesulitan dalam belajar untuk fokus dan aktif, serta untuk mengupayakan proses pembelajaran, sehingga akan terlaksana tujuan pembelajaran dengan maksimal dan siswa mengalami peningkatan hasil belajar. Dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 2, dibutuhkan metode dan pembelajaran yang efektif yaitu dengan menerapkan metode *Game Based Learning* dengan media domino pecahan. Metode *Game Based Learning* dengan media domino pecahan lebih efektif diterapkan di kelas dari pada dengan penerapan metode pembelajaran yang dipakai para guru dalam keseharian mengajar, yaitu metode pembelajaran langsung dengan media video pembelajaran dan *PowerPoint*. Hal tersebut disebabkan metode *Game Based Learning* lebih mengintegrasikan materi pelajaran atau pendidikan ke dalam suatu permainan dengan tujuan membuat siswa atau pemain menjadi tertarik untuk belajar dan memperoleh pengetahuan lewat media berbentuk *game*. Selain metode *Game Based Learning*, media domino pecahan juga sangat sesuai digunakan karena media tersebut merupakan sebuah permainan yang menarik. Media berupa permainan membuat siswa tidak bosan saat belajar dan lebih terfokus pada materi, dengan begitu hasil belajar siswa menjadi maksimal.

Media domino pecahan merupakan media pembelajaran visual berbentuk dua dimensi yang dibuat untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran dan mempermudah pemahaman materi. Media domino pecahan berisi dua sisi yang berisi soal atau contoh gambar dan sisi satunya berupa jawaban, sehingga dalam suasana pembelajaran tercipta suasana yang interaktif dan menyenangkan. Hal tersebut dapat membantu meningkatkan kualitas dan dampak positif dalam kegiatan pembelajaran. Metode dan media yang diterapkan saling berkaitan dalam mempengaruhi proses pembelajaran siswa untuk fokus pada proses pembelajaran, mendukung siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar serta memusatkan proses pembelajaran pada siswa.

Dengan digunakan metode *Game Based Learning* dan media domino pecahan tersebut, diharapkan siswa dapat fokus pada materi yang diajarkan, tidak pasif dalam belajar dan diharapkan tujuan pembelajaran lebih terarah. Penggunaan metode dan media pembelajaran tersebut pada matematika pecahan, siswa akan menjadi lebih semangat belajar dan mampu menguasai dan paham mengenai materi. Proses pembelajaran akan menjadi lebih bermakna dan membekas karena siswa merasa senang bermain sambil belajar. Sehingga penggunaan metode *Game Based Learning* dengan media domino pecahan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar matematika pada materi pecahan.

Adapun bagan dari kerangka berpikir di atas adalah sebagai berikut.



Gambar 2. 1 Kerangka berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu dugaan awal terhadap jawaban permasalahan yang didasarkan pada teori yang relevan, namun dugaan tersebut bisa saja tidak terbukti benar jika tidak didukung oleh hasil penelitian (Rika Widianita, 2023). Berdasarkan kerangka pemikiran pada penelitian ini, maka hipotesis yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

H_0 : Metode *Game Based Learning* berbantuan media domino pecahan tidak berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 2 SD.

H_a : Metode *Game Based Learning* berbantuan media domino pecahan berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 2 SD.