

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hasil belajar merujuk pada kompetensi yang didapat oleh seorang pelajar selama proses pembelajaran di sekolah atau lembaga pendidikan, yang diperoleh melalui penilaian pembelajaran (Mboa, 2024). Capaian belajar siswa dapat dievaluasi dan dinyatakan dalam bentuk nilai melalui berbagai latihan yang telah diberikan oleh guru kepada mereka. Oleh karena itu, prestasi belajar bisa dijadikan sebagai ukuran untuk menilai keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar melalui kegiatan pendidikan. Hasil belajar adalah pencapaian akademik yang diperoleh oleh siswa melalui nilai ujian dan tugas, partisipasi dalam bertanya, serta menjawab pertanyaan selama proses pembelajaran (Rosita et al., 2024). Keberhasilan siswa dalam belajar diukur berdasarkan kriteria atau nilai yang telah ditentukan. Hasil belajar adalah pencapaian yang telah diraih oleh siswa setelah terlibat dalam proses pembelajaran. Pencapaian ini dapat berupa kemampuan yang berkaitan dengan spek pengetahuan, sikap, serta keterampilan yang dimiliki siswa setelah mendapatkan pengalaman belajar (Rahman, 2021).

Pentingnya memiliki hasil belajar matematika yang baik karena mencerminkan kemampuan siswa dalam memahami konsep secara mendalam, berpikir logis, serta memecahkan masalah. Selain itu, hasil belajar matematika yang baik juga menjadi indikator keberhasilan proses pembelajaran dan membantu guru dalam mengevaluasi efektivitas

pembelajaran yang telah dilakukan. bahwa pencapaian dalam matematika dapat diartikan sebagai kemampuan atau pengetahuan yang dimiliki siswa yang diperoleh melalui proses pembelajaran matematika dalam jangka waktu tertentu, sehingga dapat memicu kemampuan berpikir, daya analisis, serta berpikir secara logis dan teratur (Manurung & Halim, 2020). Di samping itu, hasil belajar matematika juga diartikan sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan berpikir, logika, dan sistematis dengan baik. Mendasar pada fungsi pembelajaran matematika yang dapat menjadi dasar akan ilmu-ilmu lain maka pembelajaran matematika menjadi suatu hal yang penting. Pembelajaran matematika dapat memberikan suatu treatment untuk mengembangkan kecerdasan-kecerdasan yang dimiliki siswa (Pradana, 2016). Efek dari hal tersebut adalah kecerdasan yang ada dalam diri siswa akan terlatih sehingga siswa dapat menjadi individu yang multitalenta. Hasil pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar (Khairunnisa Rambe et al., 2025). Penilaian terhadap hasil pembelajaran memberikan informasi kepada pengajar mengenai kemajuan siswa dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran mereka. Hasil belajar memiliki peran yang signifikan dalam proses pendidikan karena melalui hasil tersebut, pengajar dapat memahami sejauh mana kemajuan pengalaman atau pengetahuan yang telah dicapai siswa dalam usaha mencapai target-target pembelajarannya di kegiatan belajar mengajar yang akan datang (Wibowo et al., 2021). Faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi minat,

bakat, motivasi, kemampuan, pengetahuan, dan kesiapan siswa. Sedangkan faktor eksternal meliputi keluarga, sekolah, lingkungan sekitar, dan masyarakat.

Penelitian sebelumnya telah mengeksplorasi berbagai model dan pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Pendekatan *Deep Learning* bisa menjadi saran yang bermanfaat untuk mengembangkan keterampilan belajar seumur hidup sejak dini. Dengan melatih siswa untuk berpikir dengan kritis, menyelesaikan permasalahan, bekerja sama, dan mampu merenungkan proses belajar mereka, pendidikan dasar tidak hanya menitikberatkan pada pencapaian akademis, tetapi juga membangun kompetensi penting yang dibutuhkan untuk masa depan (Zafirah et al., 2025). Namun penelitian tersebut menggunakan indikator hasil belajar yang berbeda. selanjutnya Model GBL juga banyak digunakan karena dapat meningkatkan aktivitas, minat, dan hasil belajar siswa serta membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan (Indriani & Utami, 2025). GBL juga memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap pencapaian hasil belajar matematika siswa di tingkat sekolah dasar (Pangestu et al., 2025). Namun, penelitian tersebut belum mengintegrasikan *deep learning* dengan model GBL, di sisi lain GBL terintegrasi *deep learning* berkontribusi dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan bermakna, sehingga mampu meningkatkan motivasi, pemahaman konseptual, serta hasil belajar siswa secara optimal.

Pembelajaran berbasis permainan memberikan berbagai manfaat, seperti menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan interaksi, serta membuat proses belajar lebih efektif dan efisien. GBL juga terbukti dalam pembelajaran matematika berpotensi meningkatkan hasil belajar karena menghadirkan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga siswa lebih aktif berpartisipasi. Salah satu pendekatan yang dinilai tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran GBL, beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa GBL efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga Model GBL dinilai sesuai untuk karakteristik siswa sekolah dasar karena mengedepankan aktivitas bermain yang terstruktur, melibatkan partisipasi aktif siswa, serta dapat meningkatkan motivasi belajar (Sholikhah et al., 2025). Selain itu, melalui permainan, siswa dapat memahami konsep matematika secara lebih nyata dan praktis karena pengetahuan yang diperoleh dapat langsung diterapkan dalam situasi pembelajaran yang bermakna (Paulina et al., 2023). GBL selaras dengan teori konstruktivisme, yang menyatakan bahwa pembelajaran terjadi secara optimal ketika peserta didik terlibat aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman (Karimah et al., 2025). GBL sejalan dengan prinsip deep learning, yaitu proses belajar yang tidak hanya mengejar hafalan, tetapi lebih menekankan pada pemahaman konseptual, keterampilan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, serta pengaitan antara pengetahuan baru dengan konteks kehidupan nyata (Sholihah, 2025). GBL terintegrasi deep learning

adalah model pembelajaran yang menggabungkan permainan edukatif dengan pembelajaran mendalam agar siswa belajar secara aktif, bermakna, dan menyenangkan. Model ini mendorong siswa memahami konsep secara lebih mendalam melalui aktivitas bermain, berpikir kritis, pemecahan masalah, dan refleksi.

Media pembelajaran adalah segala hal yang dapat menyampaikan informasi melalui berbagai cara, seperti membangkitkan pemikiran dan emosi siswa, sehingga dapat memfasilitasi terjadinya proses belajar yang efisien untuk menambah pengetahuan baru pada diri siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan sukses (Daniyati et al., 2023). Penggunaan media konkret dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif siswa, tetapi juga mendukung keterlibatan emosional dan sosial seperti kerja sama serta rasa percaya diri. Media konkret membantu menjembatani konsep matematika yang abstrak dengan pengalaman nyata siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, media konkret menjadi strategi pembelajaran yang relevan, aplikatif, dan perlu dimanfaatkan guru secara kreatif untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna (Az-Zahara et al., 2025). GBL menginovasi pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan pendidikan modern karena menggabungkan unsur permainan dengan proses belajar. Model ini dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik. Dengan penerapan yang terencana dan berkelanjutan, dan mampu mendukung peningkatan kualitas pendidikan serta memenuhi kebutuhan belajar peserta didik masa kini (Maulana, 2026).

Penggunaan media dalam pembelajaran menjadi salah satu faktor penting yang dapat mendukung efektivitas model GBL Pemanfaatan sarana belajar yang konkret dapat memengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Media nyata seperti board game montessori terbukti efektif dalam membantu siswa memahami konsep matematika yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami dan menyenangkan. Oleh karena itu, untuk meningkatkan efektivitas model yang digunakan, peneliti berencana mengintegrasikan media board game Montessori dalam pembelajaran materi perkalian siswa kelas III. Sehingga diharapkan dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar mereka.

Ditinjau dari latar belakang masalah yang telah dijabarkan, peneliti akan mengkaji dan menangani permasalahan hasil belajar matematika siswa kelas III pada materi perkalian di SDN Klagenserut 01 melalui penerapan model GBL terintegrasi deep learning berbantuan media board game Montessori. Model ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Dalam penerapannya, model ini menekankan beberapa aspek utama, yaitu orientasi pada tujuan permainan, pemahaman aturan dan konsep, keterlibatan aktif dalam permainan, kerja sama dan interaksi antar siswa, serta refleksi terhadap proses dan hasil belajar. Dengan pendekatan tersebut, pembelajaran matematika khususnya materi perkalian diharapkan menjadi lebih kontekstual, menarik, dan mudah dipahami siswa, sehingga dapat memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan kualitas hasil

belajar matematika di sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini diberi judul “Efektivitas Model GBL Terintegrasi Deep Learning Berbantuan Media Board Game Montessori terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Klagenserut 01 pada Materi Perkalian”.

B. Batasan Masalah

Batasan masalah disusun sesuai dengan identifikasi masalah yang disajikan pada latar belakang. Dengan demikian, batasan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Siswa yang berpartisipasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Klagenserut 01 Kabupaten Madiun.
2. Ruang lingkup materi matematika dalam penelitian ini yaitu materi perkalian.
3. Hasil belajar yang dikaji dalam penelitian ini difokuskan pada hasil belajar matematika siswa.
4. Pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini menggunakan model *Game-Based Learning* terintegrasi pendekatan pembelajaran mendalam berbantuan media board game bilangan.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dirumuskan berdasarkan batasan masalah yang telah dibuat dengan memperhatikan uraian identifikasi masalah. Maka dari itu, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

“Apakah model Game-Based Learning terintegrasi Deep Learning berbantuan media Board Game Montessori efektif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III pada materi perkalian?”

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah model *GBL* Terintegrasi *Deep Learning* media board game montessori efektif terhadap hasil belajar matematika siswa SD kelas III

E. Kegunaan Penelitian

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan guru dalam pembelajaran matematika. Selain itu, penelitian ini menjadi inovasi melalui penerapan model *Game-Based Learning*. Model tersebut diintegrasikan dengan pendekatan pembelajaran mendalam berbantuan media board game bilangan. Dengan demikian, pembelajaran diharapkan menjadi lebih efektif dan menarik bagi siswa.

b. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan kepada kepala sekolah dalam mengambil kebijakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, khususnya pada materi perkalian di kelas III. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mendukung penggunaan model pembelajaran yang tepat dan inovatif bagi guru. Dengan demikian, kepala sekolah dapat berperan dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran serta hasil belajar siswa di sekolah.

e. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi sumber informasi dalam pengembangan penelitian serupa. Penelitian ini berfokus pada bidang pembelajaran matematika. Dengan demikian, penelitian selanjutnya diharapkan dapat lebih berkembang.

F. Definisi Operasional Variabel

Pada penelitian ini, yang dimaksud dengan :

1. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar matematika merupakan nilai yang diperoleh siswa dari tes pembelajaran pada materi perkalian. Indikator kemampuan yang diukur meliputi kemampuan siswa dalam mengingat hasil perkalian, memahami konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang, mengaplikasikan perkalian dalam menyelesaikan soal, serta menganalisis permasalahan yang berkaitan dengan perkalian.

2. Model Pembelajaran GBL Terintegrasi Pendekatan *Deep Learning* berbantuan Media Board Game Montessori

Model pembelajaran Game-Based Learning berbantuan media board game bilangan adalah model pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai sarana belajar dengan tahapan penyampaian tujuan pembelajaran, pengenalan aturan permainan, pelaksanaan permainan, serta refleksi hasil pembelajaran. Model ini diintegrasikan dengan pendekatan pembelajaran mendalam yang bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep

perkalian secara lebih bermakna. Media board game bilangan merupakan media konkret berupa permainan papan yang memuat angka dan soal perkalian untuk mendukung keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.