

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar merupakan suatu tahapan untuk menilai sejauh mana siswa menguasai materi yang sedang mereka pelajari dan pahami. Proses untuk memperoleh hasil belajar terjadi melalui pencapaian yang diperoleh selama proses belajar mengenai materi tersebut (Sumarni & Manurung, 2023). Oleh karena itu, pencapaian belajar bisa digunakan sebagai ukuran untuk menilai keberhasilan siswa dalam meraih hasil belajar melalui proses pembelajaran. Penilaian terhadap hasil belajar siswa tidak bisa diberikan jika siswa belum menyelesaikan kegiatan tes latihan yang berkaitan dengan hasil belajar mereka melalui proses belajar atau aktivitas pendidikan yang sedang mereka jalani. Hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang, sehingga dengan pencapaian hasil belajar yang semakin membaik akan dapat membentuk pribadi siswa (Mboa & Aljito, 2024). Dengan kata lain, hasil belajar mencerminkan sejauh mana pembelajaran berhasil dilakukan dan dampaknya terhadap perkembangan peserta didik. Hasil belajar matematika merupakan salah satu masalah penting dalam suatu negara. Pembelajaran matematika sering dikaitkan dengan hasil belajar. Hasil belajar matematika adalah kemampuan yang dimiliki siswa yang meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik setelah mengikuti proses pembelajaran matematika (Sutama & Anggitasari, 2019). Berdasarkan

Taksonomi Bloom, hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual seperti pengetahuan hingga evaluasi, ranah afektif berhubungan dengan sikap dan nilai, sedangkan ranah psikomotor berkaitan dengan keterampilan motorik. Di antara ketiganya, ranah kognitif cenderung lebih dominan karena lebih mudah diamati secara langsung. Hal ini karena ketepatan hasil belajar matematika berkaitan erat dengan ranah kognitif, yaitu aktivitas yang melibatkan kerja otak dan berfokus pada kemampuan berpikir peserta didik.

Berdasarkan pernyataan di atas hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil ini menunjukkan tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran serta menggambarkan perkembangan ke arah yang lebih baik. Secara umum, hasil belajar digunakan sebagai dasar untuk mengevaluasi keberhasilan proses belajar. Hasil belajar juga meliputi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor, dengan ranah kognitif sebagai aspek yang paling dominan karena lebih mudah diamati.

a. Ranah hasil belajar

Benjamin S. Bloom dalam *Taxonomy of Education Objectives* (Hazenbos et al., 1996 dalam Yulianto, 2021) membagi hasil belajar kedalam tiga ranah.

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif (berkaitan dengan daya pikir, pengetahuan, dan penalaran) berorientasi pada ranah siswa dalam berfikir dan bernalar yang mencakup

ranah siswa dalam mengingat sampai memecahkan masalah, yang menuntut siswa untuk menggabungkan konsep-konsep yang telah dipelajari sebelumnya.

2) Bidang Afektif

Menurut Krochwall Bloom, bidang afektif mencakup penerimaan, keterlibatan, evaluasi, serta penetapan sikap, pengaturan, dan pembentukan cara hidup

3) Bidang Psikomotor

Bidang psikomotor difokuskan pada keterampilan fisik, keterampilan motorik, atau keterampilan tangan yang berkaitan dengan bagian tubuh atau aktivitas yang membutuhkan koordinasi antara saraf dan otot. Simpson mengemukakan bahwa bidang psikomotor terdiri dari tujuh jenis perilaku, yaitu: persepsi, kesiapan, gerakan yang diarahkan, gerakan yang telah terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerak, dan kreativitas

b. Indikator Hasil Belajar

Dalam pengukuran hasil belajar didasarkan pada indikator pada penelitian ini peneliti akan memfokuskan hasil belajar kelas 3 materi perkalian pada aspek kognitif. Menurut Wulandari (2024) Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Dalam ranah kognitif itu terdapat enam aspek atau jenjang proses berfikir, mulai dari terendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi.

Tabel 2. 1 Indikator Hasil Belajar

Kemampuan Kognitif	Indikator
C1 Mengingat (<i>Remember</i>)	Kemampuan untuk mengingat materi yang telah dipelajari.
C2 Memahami (<i>Understand</i>)	Kemampuan memahami dan menyajikan informasi menggunakan Bahasa sendiri
C3 Menerapkan (<i>Apply</i>)	Kemampuan menggunakan informasi yang diperoleh dalam situasi baru
C4 Menganalisis (<i>Evaluate</i>)	Kemampuan mengurai informasi yang diuraikan menjadi bagian - bagian kecil dan memahami hubungan antar bagian tersebut.
C5 Mengevaluasi (<i>Analyze</i>)	Kemampuan dalam membuat Keputusan dan penilaian berdasarkan informasi
C6 Mencipta (<i>Create</i>)	Kemampuan dalam menghasilkan sesuatu hal baru

2. Model *Game Based Learning*

a. Pengertian GBL

GBL merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menarik dan menarik perhatian peserta didik dengan tujuan tertentu, seperti peningkatan pengetahuan dan kemampuan. Game Based Learning adalah suatu pendekatan pengajaran yang berfokus pada permainan, yang sangat menarik dan mampu mendorong rasa ingin tahu siswa. Hal ini dikarenakan pembelajaran ini akan menyajikan visual-visual yang menarik dan dapat menarik perhatian peserta didik (Azan & Wong, 2018).

Pemilihan model dan metode pembelajaran menyangkut strategi dalam pembelajaran. Strategi pembelajaran adalah perencanaan dan tindakan yang

tepat dan cermat mengenai kegiatan pembelajaran agar kompetensi dasar dan indikator pembelajarannya dapat tercapai (Indriawati et al., 2021). Salah satu model yang dapat digunakan adalah GBL, yaitu pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Melalui model ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami konsep materi yang diajarkan. GBL merupakan model pembelajaran yang berfokus pada penggunaan permainan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran (Karo-Karo & Rohani, 2018). Menurut (Wulandari & Safitri, 2024) Game Based Learning adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan, seperti peraturan, tantangan, poin, dan interaksi yang berhubungan dengan permainan untuk mengajarkan konsep, keterampilan, atau pengetahuan tertentu kepada siswa. Pendekatan Game Based Learning telah diterapkan di berbagai bidang pendidikan, mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi dan pelatihan profesional.

Berdasarkan teori yang dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Game-Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan perhatian, minat, serta rasa ingin tahu siswa. Dengan penyajian visual dan aktivitas yang interaktif, Game-Based Learning juga membantu siswa lebih mudah.

b. Karakteristik Model Pembelajaran *Game-based Learning*

Karakteristik model GBL menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif. Model ini memiliki beberapa ciri utama, yaitu: 1. Menyediakan Tantangan yang Mendorong Motivasi: Dalam pendekatan GBL, peserta didik diberikan tantangan yang memicu mereka untuk berpikir kritis dan bersaing secara positif. Persaingan ini dapat meningkatkan semangat belajar dan membuat proses edukasi jadi lebih menarik. 2. Menyajikan Unsur Fantasi yang Interaktif: Permainan dalam pembelajaran sering kali mengandung elemen fantasi yang membuat siswa lebih terlibat secara emosional dan kognitif. Unsur ini membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih mendalam dan menyenangkan. 3. Membangun Pengalaman Belajar yang Tak Terlupakan: Dengan permainan, siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga merasakan langsung penerapannya dalam konteks yang menarik dan menantang. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih berarti dan mendorong mereka untuk berpikir lebih kreatif (Permana, 2022, dalam Indriani & Utami, 2025).

c. Sintaks Model Pembelajaran *Game-Based Learning*

Langkah-langkah dalam penerapan model GBL yang sesuai dengan pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 2. 2 Sintaks Model GBL

Fase	Kegiatan Guru
Fase 1 Pemilihan Permainan	Guru memilih permainan yang sesuai dengan topik pembelajaran dan tujuan yang ingin dicapai.
Fase 2 Pengenalan Konsep dan Tujuan	Guru menjelaskan konsep materi, tujuan pembelajaran, serta tantangan dalam permainan.
Fase 3 Pemahaman Aturan dan Eksplorasi	Siswa memahami aturan permainan dan diberi ruang untuk berkreasi atau bereksplorasi.
Fase 4 Pelaksanaan Permainan	Siswa memainkan permainan sesuai aturan, waktu, dan ketentuan yang telah ditetapkan.
Fase 5 Penyusunan Rangkuman	Siswa merangkum pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh selama permainan.
Fase 6 Refleksi	Siswa melakukan refleksi dan mengaitkan hasil permainan dengan materi pembelajaran.

(Sholikhatun, 2023)

d. Kelebihan Dan Kekurangan *Model Game-Based Learning*

Adapun Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran. Kelebihan GBL (Arahmadani, 2026):

1. Siswa berinteraksi dan berperan langsung dalam pembelajaran Dalam Game Based Learning, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi terlibat aktif melalui permainan, diskusi, pemecahan masalah, maupun pengambilan keputusan. Hal ini membuat proses belajar lebih bermakna karena siswa mengalami langsung kegiatan pembelajaran.
2. Memudahkan siswa memahami materi. Penyajian materi melalui permainan membuat konsep yang abstrak menjadi lebih konkret, menarik, dan mudah

dipahami. Siswa cenderung lebih cepat menangkap materi karena belajar dilakukan dengan cara yang menyenangkan.

3. Meningkatkan keaktifan siswa. GBL mendorong siswa untuk lebih aktif bertanya, menjawab, bekerja sama, dan menyelesaikan tantangan. Suasana belajar menjadi lebih hidup sehingga partisipasi siswa meningkat.
4. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan Pembelajaran berbasis permainan dapat menimbulkan rasa senang, gembira, dan antusias. Kondisi emosional yang positif ini membantu meningkatkan motivasi belajar siswa.
5. Menumbuhkan solidaritas dan kekompakan. Banyak aktivitas dalam GBL dilakukan secara kelompok, sehingga siswa belajar bekerja sama, saling membantu, menghargai teman, dan membangun kekompakan dalam mencapai tujuan bersama.

Sementara itu, model pembelajaran pasti memiliki kekurangan dan kelebihan, sehingga kekurangan tersebut akan menjadi kendala pada saat proses belajar mengajar. Kekurangan model GBL (Alrahmadani, 2026):

1. Membutuhkan waktu lebih lama. Pelaksanaan permainan, penjelasan aturan, dan evaluasi sering memerlukan waktu yang lebih panjang dibandingkan pembelajaran biasa. Guru harus pandai mengatur waktu agar tujuan pembelajaran tetap tercapai.
2. Menimbulkan suasana gaduh Karena siswa aktif bergerak dan berinteraksi, kelas bisa menjadi lebih ramai. Jika tidak dikelola dengan baik, kondisi ini dapat mengganggu konsentrasi.

3. Sulit dalam pengondisian siswa Guru perlu usaha lebih untuk menjaga fokus siswa agar tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran, karena siswa bisa terlalu terbawa suasana permainan.
4. Guru harus bekerja lebih keras. Guru perlu menyiapkan media, aturan permainan, strategi pelaksanaan, serta pengelolaan kelas yang lebih matang. Oleh karena itu, GBL membutuhkan kreativitas dan energi lebih besar dari guru.

3. Media Board Game Montessori

a. Pengertian Media Board Game Montessori

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam menunjang perkembangan proses belajar serta membantu meningkatkan pemahaman peserta didik (Husniyah, 2022). Permainan board game yang berkaitan dengan pembelajaran, yaitu board permainan papan montessori ini berfungsi sebagai alat yang memudahkan siswa dalam mengerti soal perkalian dasar dengan tepat. Dengan menggunakan media permainan papan montessori, siswa dapat memperdalam pemahaman mereka dalam menyelesaikan soal perkalian dasar, sehingga memperoleh hasil belajar yang maksimal (Fadhillah et al., 2026). Media board game dirancang menyerupai permainan edukatif, dilengkapi dengan kartu soal perkalian 1 sampai 10 serta mata dadu sebagai penentu soal yang harus dijawab oleh siswa. Board game mampu memberikan berbagai manfaat, salah satunya dalam melatih konsentrasi dan meningkatkan daya ingat anak. Selain itu, permainan ini juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta keterampilan pemecahan masalah pada anak usia sekolah.

b. langkah- langkah Media Board Game Montessori

Penggunaan media board game Montessori berbasis kartu soal dan dadu dimulai dengan guru menyiapkan papan permainan, dadu, kartu soal, dan pion penancap, kemudian siswa dibagi ke dalam kelompok kecil. Siswa secara bergiliran melempar dua dadu untuk menentukan operasi perkalian, dengan dadu pertama sebagai bilangan yang dikalikan dan dadu kedua sebagai bilangan pengali. Berdasarkan hasil tersebut, siswa mengambil kartu soal untuk memperjelas bentuk soal, lalu mendiskusikan dan menghitung jawabannya. Setelah memperoleh hasil yang benar, siswa menancapkan pion pada papan sesuai hasil perhitungan, kemudian permainan dilanjutkan secara bergiliran dengan bimbingan guru.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Board Game Montessori

Media papan perkalian berbasis permainan memiliki kelebihan dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa karena menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Selain itu, media ini membantu siswa memahami konsep perkalian secara konkret serta melatih kemampuan berhitung dan berpikir logis. Namun demikian, penggunaan media ini juga memiliki beberapa kelemahan, seperti membutuhkan waktu pembelajaran yang lebih lama, berpotensi menimbulkan suasana kelas yang kurang kondusif, serta memerlukan persiapan media yang cukup matang dari guru.

3. Pendekatan Deep Learning

a. Pengertian Pendekatan Deep Learning

Deep learning merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pemahaman makna serta keterkaitan antar konsep secara menyeluruh. Pendekatan ini berorientasi pada pengembangan pemahaman yang mendalam terhadap materi melalui pengalaman belajar yang utuh, di mana siswa tidak hanya terlibat secara kognitif, tetapi juga secara emosional dalam proses pembelajaran (Marton & Säljö, 1976, dalam Fitriani, 2025). Model deep learning berfokus pada pengembangan pemahaman yang lebih dalam terhadap materi pelajaran melalui pengalaman belajar yang menyeluruh, di mana siswa menjadi lebih terlibat secara emosional dan kognitif dalam proses belajar mereka. Pendekatan ini bertujuan mengubah paradigma pembelajaran tradisional yang cenderung berfokus pada hafalan dan pengulangan informasi menjadi pembelajaran yang lebih bersifat konstruktif dan reflektif. Perubahan tersebut memungkinkan siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta keterampilan dalam memecahkan masalah (Suwandi et al., 2024).

Pembelajaran deep learning diartikan sebagai suatu strategi yang menekankan pada pemahaman mendalam dan penggunaan pengetahuan secara kritis. Strategi ini mengedepankan pembuatan lingkungan belajar yang mendukung, di mana proses belajar terjadi dengan kesadaran, memiliki makna, dan memberikan pengalaman yang menyenangkan. *Deep*

learning membantu mengembangkan kemandirian dan kemampuan kerja sama siswa melalui kegiatan seperti diskusi, eksperimen, dan proyek penelitian yang dapat meningkatkan rasa percaya diri (Mutmainnah et al., 2025). Selain itu, siswa juga dilibatkan dalam refleksi pembelajaran untuk mengetahui kekurangan dan memperbaiki proses belajar, sehingga kompetensi mereka dapat terus berkembang dan capaian pembelajaran tercapai sesuai harapan (Adnyana, 2024).

Deep Learning dalam konteks pendidikan merupakan suatu sistem pengajaran yang lebih dari sekadar pemindahan informasi dan penghafalan. Metode ini mendorong para pelajar untuk memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang konsep-konsep, melakukan analisis kritis terhadap materi yang dipelajari, dan dapat mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam situasi nyata (Tsuraya, 2025). Deep Learning dalam pedagogi didasarkan pada tiga prinsip utama yang saling berkaitan, yaitu *meaningful learning* (pembelajaran bermakna), *mindful learning* (pembelajaran berkesadaran), dan *joyful learning* (pembelajaran yang menyenangkan). Ketiga prinsip ini bertujuan menciptakan pengalaman belajar yang menyeluruh, sehingga siswa tidak hanya memahami materi secara akademik, tetapi juga mampu mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara terpadu (Fathurrohman et al., 2026).

c. Fase Deep Learning

Pendekatan *deep learning* dikembangkan melalui tahapan berikut:

1. Memahami (Understanding)

Memahami tahap awal dalam pembelajaran mendalam, di mana peserta didik secara aktif mengonstruksi pengetahuan secara bermakna. Tahap ini merujuk pada level Unistruktural dan Multistruktural dalam Taksonomi SOLO serta kategori Mengingat dan Memahami dalam Taksonomi Bloom. Peserta didik membangun dasar pemahaman melalui eksplorasi berbagai sumber secara aktif dan tidak sekadar menerima informasi. Pada tahap ini, pengetahuan yang dikembangkan meliputi tiga dimensi, yaitu pengetahuan esensial sebagai dasar utama, pengetahuan aplikatif yang berkaitan dengan penerapan konsep dalam situasi nyata, serta pengetahuan nilai dan karakter yang membentuk sikap dan perilaku. Ketiga dimensi tersebut saling melengkapi dalam membangun pemahaman yang mendalam sebagai landasan untuk tahap selanjutnya.

2. Mengaplikasi (Applying)

Tahap ini berada pada level *Relational* dalam Taksonomi SOLO serta mencakup kategori Menerapkan dan Menganalisis dalam Taksonomi Bloom. Setelah memiliki pemahaman yang cukup kuat, peserta didik memasuki fase mengaplikasi, yaitu tahap menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam berbagai situasi nyata dan kontekstual. Pada fase ini, peserta didik dilatih untuk memecahkan masalah, merancang solusi, melakukan percobaan, atau menghasilkan produk yang berkaitan dengan

kehidupan sehari-hari. Proses tersebut tidak hanya mendorong kreativitas dan kemandirian, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir lintas konsep serta mentransfer pengetahuan ke berbagai situasi yang berbeda.

3. Merefleksi (Reflecting)

Tahap merefleksi merupakan proses mendalam ketika peserta didik meninjau kembali pengalaman belajarnya, baik dari segi proses maupun hasil. Tahap ini berada pada level *Extended Abstract* dalam Taksonomi SOLO serta mencakup kategori Mengevaluasi dan Mencipta dalam Taksonomi Bloom. Refleksi melibatkan kemampuan regulasi diri, yaitu peserta didik mampu merencanakan, memantau, mengevaluasi, dan menyesuaikan strategi belajarnya secara mandiri. Pada tahap ini, peserta didik tidak hanya menilai keberhasilan pembelajaran, tetapi juga memberi makna secara personal dan emosional terhadap apa yang telah dipelajari. Melalui refleksi, peserta didik dapat mengembangkan ide, membangun pemahaman baru, serta mengaitkan pengetahuan dengan nilai, jati diri, dan perannya dalam kehidupan bermasyarakat serta lingkungan (Muhajjalina, 2025).

d. Sintaks Model GBL terintegrasi *Deep Learning*

Model GBL yang terintegrasi dengan pendekatan *Deep learning* dilaksanakan melalui tahapan sebagai berikut:

Tabel 2. 3 Sintaks Model GBL Terintegrasi Deep Learning

No	Sintaks Pembelajaran	Deskripsi kegiatan	Deep Learning
1.	Orientasi dan Motivasi	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan manfaat materi, serta mengaitkan dengan pengalaman nyata siswa agar	Memahami
2.	Pengenalan Game dan Aturan	Guru menjelaskan mekanisme permainan, media yang digunakan, serta membagi siswa ke dalam kelompok agar memahami alur kegiatan.	Memahami
3.	Eksplorasi melalui Permainan	Siswa terlibat aktif permainan edukatif memahami konsep interaktif, kontekstual, menyenangkan.	Memahami
4.	Kolaborasi dan Pemecahan Masalah	Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tantangan, berdiskusi, dan menyusun strategi pemecahan masalah.	Mengaplikasi
5.	Refleksi Pembelajaran	Siswa mengevaluasi proses permainan, strategi yang digunakan, serta kesulitan yang dihadapi selama belajar.	Mengaplikasi
6.	Penguatan Konsep	Guru memberikan umpan balik, klarifikasi, dan penegasan konsep agar pemahaman siswa lebih mendalam.	Merefleksi
7.	Penutup	Guru menutup pembelajaran dengan suasana menyenangkan, memberikan apresiasi, dan menyimpulkan materi.	Merefleksi

(Karimah et al., 2025)

4. Penelitian Relevan

1. Karimah et al., (2025)meneliti implementasi Game Based Learning (GBL) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 2 Bojong untuk menciptakan pembelajaran yang mendalam dan bermakna. Metode yang digunakan adalah penerapan model Game Based Learning (GBL) dalam proses pembelajaran. Hasil yang diperoleh, pembelajaran menjadi lebih mendalam (deep learning) dan bermakna secara signifikan.
2. Utami et al., (2024) meneliti strategi pembelajaran berbasis Game Based Learning (GBL) pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Tonjong 2 Kota Sukabumi. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan.
3. Lintiasri & Nisa (2025) meneliti penggunaan media konkret berbasis pendekatan *deep learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 2 Tibayan. Metode yang digunakan adalah penerapan media konkret dalam pembelajaran. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Indriani & Utami (2025)meneliti pengaruh model *Game Based Learning* dengan media garis bilangan terhadap hasil belajar siswa kelas IB SDN 2 Imbanagara Raya Ciamis. Metode yang digunakan adalah penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media garis bilangan. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada materi tersebut.

5. Husniyah, (2022)meneliti penggunaan media board game Montessori untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan adalah penerapan media *board game* Montessori dalam pembelajaran. Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan, ditandai dengan meningkatnya keterlibatan aktif, motivasi belajar, serta nilai rata-rata siswa yang berada di atas capaian pembelajaran.

B. Kerangka Berpikir

Pembelajaran matematika pada materi perkalian di kelas III sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan yang memengaruhi pencapaian hasil belajar siswa. Sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep perkalian karena materi bersifat abstrak dan membutuhkan pemahaman yang baik terhadap hubungan antar bilangan. Selain itu, pembelajaran yang masih di dominasi metode konvensional sering menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang tertarik mengikuti proses pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada belum optimalnya hasil belajar matematika yang dicapai oleh siswa.

Cara yang dapat di lakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menarik, dan bermakna bagi siswa dalam pembelajaran matematika. Salah satu model yang dapat digunakan adalah GBL yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam kegiatan pembelajaran. Melalui model ini, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga

terlibat secara langsung dalam aktivitas belajar melalui permainan edukatif. Keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu mereka memahami materi dengan lebih baik dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru.

Model GBL sangat cocok diintegrasikan dengan pendekatan *Deep Learning* karena keduanya memiliki karakteristik yang saling mendukung dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, bermakna, dan menyenangkan. GBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui aktivitas permainan yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar. Sementara itu, pendekatan *Deep Learning* melengkapi proses tersebut melalui penerapan *Mindful Learning*, *Meaningful Learning*, dan *Joyful Learning* sehingga siswa tidak hanya terlibat dalam permainan, tetapi juga memahami konsep yang dipelajari secara lebih mendalam. Integrasi keduanya menjadikan kegiatan bermain sebagai sarana untuk membangun pemahaman konsep, mengembangkan keterampilan berpikir, serta menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Dalam penerapan model *GBL* yang terintegrasi dengan *Deep Learning*, diperlukan media pembelajaran yang mampu mendukung keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Board Game Montessori, yaitu media berupa papan perkalian yang dilengkapi dengan pion dan kartu soal untuk membantu siswa menemukan hasil perkalian melalui kegiatan bermain sambil belajar. Penggunaan media yang bersifat konkret ini membantu siswa kelas III

memvisualisasikan konsep perkalian sehingga lebih mudah dipahami dibandingkan hanya melalui penjelasan secara lisan. Selain itu, aktivitas yang melibatkan interaksi langsung dengan media dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, mendorong kerja sama antar siswa, serta mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, bermakna, dan menyenangkan.

Keberhasilan penerapan model GBL yang terintegrasi dengan pendekatan *Deep Learning* didukung oleh penggunaan media Board Game Montessori sebagai sarana pembelajaran. Melalui model GBL, siswa terlibat secara aktif dalam aktivitas permainan edukatif yang menuntut mereka menyelesaikan tantangan perkalian menggunakan pion dan kartu soal pada Board Game Montessori. Aktivitas permainan tersebut mendukung prinsip *Mindful Learning* karena siswa dituntut untuk fokus, berkonsentrasi, dan terlibat secara penuh dalam proses pembelajaran. Penggunaan Board Game Montessori juga mendukung *Meaningful Learning* karena siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui media konkret sehingga konsep perkalian menjadi lebih mudah dipahami dan bermakna. Selain itu, suasana belajar yang menyenangkan selama permainan mencerminkan prinsip *Joyful Learning* yang mampu meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa dalam belajar matematika. Selama pembelajaran berlangsung, siswa terlihat aktif mengikuti setiap kegiatan yang diberikan. Siswa berdiskusi dengan teman kelompok, menjawab kartu soal, serta menggunakan Board Game Montessori untuk menyelesaikan soal

perkalian. Kegiatan tersebut membuat siswa lebih mudah memahami konsep perkalian karena mereka belajar secara langsung melalui permainan. Selain itu, suasana belajar yang menyenangkan membuat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal perkalian yang semakin baik, sehingga hasil belajar yang diperoleh setelah pembelajaran mengalami peningkatan dibandingkan sebelum pembelajaran. Dengan demikian, keterpaduan antara model GBL terintegrasi Deep Learning berbantuan media Board Game Montessori efektif untuk mendukung ketercapaian hasil belajar matematika siswa kelas III pada materi perkalian.

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah yang telah di uraikan, maka hipotesis dari penelitian ini adalah “Model *Game-Based Learning* Terintegrasi *Deep Learning* Berbantuan Media Board Game Montessori Efektif Terhadap Hasil Belajar Siswa Matematika Kelas III materi perkalian”