

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

Pada bab ini akan membahas berbagai teori tentang variabel dalam penelitian ini yaitu pengaruh model *game based learning* dengan media permainan Sakola Go terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, yang meliputi pengertian model pembelajaran *game based learning*, Langkah-langkah implementasi *game based learning*, karakteristik *game based learning*, kekurangan dan kelebihan *game based learning*, bentuk-bentuk model *game based learning*, pengertian media permainan Sakola Go, Keunggulan dan kelemahan media permainan Sakola Go, Langkah-langkah permainan Sakola Go, pengertian hasil belajar, ciri-ciri hasil belajar, tujuan hasil belajar, dan faktor yang mempengaruhi hasil belajar.

A. Model Pembelajaran *Game Based Learning*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Game Based Learning*

Game Based Learning merupakan cara belajar yang dimana menerapkan permainan sebagai penunjang proses belajar pelajar dan diharapkan dapat dijadikan jalan keluar dari segi masalah pembelajaran. *Game based learning* ini dapat dijadikan sebagai alternatif dari masalah pembelajaran. *Game Based Learning* dapat membantu peserta didik lebih aktif, edukatif, dan memiliki kerjasama yang tinggi untuk dapat menyelesaikan permasalahan melalui permainan. Model pembelajaran *Game Based Learning* merupakan model pembelajaran berbasis permainan. Model pembelajaran ini diharapkan pembelajaran yang dilakukan dapat lebih mudah, membantu peserta didik untuk membantu peserta didik untuk memahami pembelajaran, membuat pembelajaran yang sedang berlangsung menjadi lebih menarik, bahkan bisa meningkatkan keberhasilan pembelajaran yang sedang dilakukan.

Seperti yang dijelaskan oleh Maiga (2009, hlm. 198) , permainan mempunyai pengaruh yang cukup signifikan terhadap iklim pembelajaran karena dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif, membuat pembelajaran lebih menarik, dan menghibur individu. Model *Game Based Learning* ini dapat di

manfaatkan pada beberapa mata pelajaran salah satunya matematika. Model pembelajaran *Game Based Learning* yang dapat digunakan dalam praktik pembelajaran saat ini bermacam- macam, mulai dari model pembelajaran biasa (tanpa menggunakan peralatan), model pembelajaran fisik, dan model pembelajaran berbasis game dengan menggunakan *smartphone*.

2. Langkah-langkah Implementasi *Game Based Learning*

Implementasi merupakan sebuah penerapan atau pelaksanaan suatu hal yang memiliki tujuan. Berikut implementasi *Game Based Learning* pada saat kegiatan belajar.

- a) Guru menentukan topik atau materi permainan pembelajaran.
- b) Guru melaksanakan sarana pendukung yang dibutuhkan untuk menunjang suksesnya pelajar.
- c) Guru menjelaskan kepada peserta didik maksud dan juga tujuan serta peraturan permainan terlebih dahulu, agar peserta didik tidak bingung selama proses kegiatan pembelajaran.
- d) Guru menentukan berapa lama proses permainan berlangsung
- e) Guru membagi peserta didik berkelompok atau individu
- f) Selama proses pembelajaran berlangsung guru sebagai pemimpinnya.
- g) Ketika waktu yang telah ditentukan habis, maka guru memberikan aba-aba kepada peserta didik agar peserta didik dapat berhenti melakukan permainan kemudian peserta didik melaporkan hasil permainan kepada guru.
- h) Guru memberikan kesimpulan dan melakukan evaluasi terhadap peserta didik.

3. Karakteristik *Game Based Learning*

Game Based Learning ini merupakan metode pembelajaran yang sering kali dipakai dalam pembelajaran kelas. Metode pembelajaran ini sangat mudah digunakan dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik karena menarik dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga menimbulkan rasa keinginan untuk mengikuti pembelajaran di kelas dengan baik.

Adapun karakteristik *Game Based Learning* sebagai berikut :

- 1) Menarik dan mengasyikan.
- 2) *Game Based Learning* dapat membantu peserta didik dalam memahami dan mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang sangat menarik dan menyenangkan bagi mereka.
- 3) Berdasarkan pada pengalaman.
- 4) Peserta didik perlu diajarkan cara bermain game dan memahami konten game tersebut. Melalui *Game Based Learning*, mereka akan belajar secara mandiri melalui percobaan dan kesalahan, sehingga ketika menghadapi kegagalan, mereka akan mencoba berbagai strategi dan pendekatan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 5) Ada tantangan yang bisa di sesuaikan
- 6) *Game Based Learning* biasanya hadir dengan berbagai tingkat kesulitan, dari yang mudah, hingga yang sulit. Biasanya kita dapat menemui game yang memiliki tingkat kesulitan atau level.
- 7) Interaktif dan Umpan Balik
- 8) *Game Based Learning* memperhitungkan hubungan intuitif antara peserta didik dan game. Mengenai metode umpan balik *Game Based Learning*, peserta didik dapat memeriksa hasil tindakan mereka selama permainan dan membuat kesimpulan. peserta didik dapat memperoleh wawasan tentang efek tindakan mereka dan belajar dari kegagalan atau kesalahan yang telah terjadi pada pembelajaran berlangsung.
- 9) Sosial dan Kerjasama
- 10) Diharapkan bahwa *Game Based Learning* dapat mendorong kerjasama dan komunikasi yang baik antar peserta didik, dan diharapkan dapat mengembangkan keterampilan sosial peserta didik melalui kerjasama yang intens.

4. Kekurangan dan kelebihan *Game Based Learning*

Setiap proses pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kelemahan, adapun kelebihan dari metode ini :

a. Kelebihan Menurut James Paul Gee (2003):

- 1) Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa
- 2) Mendorong pemikiran kritis dan pemecahan masalah
- 3) Memfasilitasi pembelajaran kontekstual
- 4) Mendukung pembelajaran kolaborasi

b. Kelemahan Thomas M. Connolly (2012):

- 1) Kurangnya kerangka kerja evaluasi yang komprehensif untuk *Game Based Learning*
- 2) Kesulitan dalam mengukur hasil pembelajaran jangka Panjang
- 3) Potensi kesalahpahaman konsep jika game tidak dirancang dengan cermat

c. Bentuk-Bentuk Model Pembelajaran *Game Based Learning*

Model pembelajaran berbasis permainan *game based learning* menggunakan permainan sebagai alat utama untuk mencapai tujuan pendidikan. Tidak terbatas pada permainan fisik yang dilakukan seperti nyata, *game based learning* juga mencakup permainan *software* yang memberikan pengalaman pembelajaran melalui penggabungan aspek- aspek dari komputer, *smarthone*, dan *video game*. Model pembelajaran ini menyediakan sarana yang mendukung pembelajaran berbasis pada pengalaman dan pengetahuan, di mana siswa dapat terlibat secara interaktif dan mendalam. Dengan menggunakan teknologi, *game based learning* memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan melalui aktivitas yang menarik dan menantang, serta memberikan umpan balik yang langsung untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar mereka (Yustina & Yahfizham, 2023). Model pembelajaran *game based learning* berlandaskan pada konsep yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan di dalamnya. Berdasarkan prinsip ini, dikembangkanlah berbagai macam jenis permainan yang diterapkan dalam model *game based learning*. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa melalui penggunaan strategi dan mekanisme permainan yang mendidik. Beragam jenis permainan tersebut dirancang untuk memenuhi kebutuhan dan karakteristik pembelajaran yang berbeda, memastikan bahwa setiap siswa dapat memperoleh pengetahuan dengan

cara yang menarik dan efektif. Melalui inovasi dan adaptasi, model *game based learning* terus berkembang untuk mencakup permainan digital, simulasi, *role-playing*, dan *gamifikasi*, masing-masing dengan tujuan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Latif et al., (2021), mengklasifikasikan model *game based learning* menjadi 2 yaitu *game based learning digital (digital gbl)* dan *game based learning non-digital (non-digital gbl)*. Pada *game based learning digital (digital gbl)* menggunakan permainan digital untuk mengajarkan keterampilan atau pengetahuan tertentu. Permainan ini biasanya diakses melalui komputer, konsol *game*, atau perangkat *mobile* dan dirancang khusus untuk mendukung tujuan pendidikan. Sementara *game based learning non-digital (non-digital gbl)* melibatkan permainan papan, kartu, atau aktivitas fisik yang dirancang untuk mengajarkan konsep atau keterampilan tertentu. Contoh permainan ini termasuk permainan papan edukatif, permainan kartu matematika, dan permainan peran (*role-playing games*). Wahyuning (2022), membagi model *game based learning* menjadi *serious game*, *gamification*, dan *simulation*. *Serious game* adalah permainan yang dirancang dengan tujuan utama untuk mendidik daripada sekadar menghibur. Permainan ini sering digunakan dalam pelatihan profesional, militer, dan pendidikan kesehatan. Sementara *gamification* adalah menerapkan unsur-unsur permainan di luar konteks permainan untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.. Elemen ini termasuk poin, lencana, papan peringkat, dan tantangan yang mengarah pada tujuan pembelajaran. Serta *simulation* adalah jenis permainan yang meniru situasi atau lingkungan dunia nyata di mana pemain harus menggunakan pengetahuan dan keterampilan mereka untuk mencapai tujuan tertentu. Contoh termasuk simulasi bisnis, simulasi penerbangan, dan permainan strategi.. Disisi lain Maulidina et al., (2022), mengelompokkan model pembelajaran *game based learning* menjadi 2 yaitu *role playing games* dan *immersive game*. *Role playing games* adalah permainan di mana siswa mengambil peran karakter tertentu dan harus menyelesaikan tugas atau misi yang berkaitan dengan materi pelajaran. Hal tersebut akan mengasah kemampuan sosial, pemecahan masalah, dan berpikir kritis. Sementara *immersive game* adalah permainan yang memberikan pengalaman mendalam dan interaktif, sering kali menggunakan teknologi realitas virtual atau *augmented reality*. Ini menciptakan lingkungan belajar yang sangat interaktif dan

menarik bagi siswa. Dari berbagai pendapat para ahli yang telah dijabarkan, peneliti memperoleh pemahaman bahwa model pembelajaran *game based learning* dapat diklasifikasikan menjadi beberapa kategori, yaitu *game based learning digital (digital gbl)*, *game based learning non-digital (non-digital gbl)*, *serious game*, *gamification*, *simulation*, *role playing games* dan *immersive game*. Dalam penelitian ini, fokus peneliti ialah pada model pembelajaran *game based learning digital (digital gbl)* dalam konteks pembelajaran matematika. Tujuannya adalah untuk meneliti apakah penerapan model *game based learning* dapat digunakan guna meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar, sehingga memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pendidikan di tingkat dasar.

d. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Game Based Learning*

Langkah-langkah pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat menentukan dalam keberhasilan peserta didik menguasai kompetensi dasar. Menurut (Hardianto dan Irwan, 2021) model pembelajaran *game based learning* memiliki sintaks sebagai berikut:

Tabel 2.1 Sintak Model Pembelajaran *Game Based Learning*

Langkah	Rincian Kegiatan Pembelajaran
Tahap 1 Memilih game yang sesuai topik pembelajaran	Guru memilih <i>game</i> yang sesuai dengan topik pembelajaran yang akan disampaikan. Pada kegiatan ini guru dan peserta didik dapat berdiskusi untuk mempertimbangkan permainan
Tahap 2 Penjelasan konsep	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penjelasan awal kepada peserta didik untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang pokok materi yang akan dijadikan dasar permainan 2. Guru menjelaskan konsep materi pembelajaran yang akan disampaikan lewat <i>game</i>.
Tahap 3	Guru memberikan penjelasan mengenai peraturan yang harus diikuti oleh peserta didik selama

Penyampaian aturan main game	berlangsungnya permainan, termasuk peraturan dalam menjalankan permainan.
Tahap 4 Pelaksanaan game	Peserta didik bermain <i>game</i> menggunakan media yang telah ditentukan sebelumnya. Guru melakukan observasi, intervensi, dan jaga sesi. Observasi bertujuan untuk mengamati siswa yang sudah paham atau belum. Intervensi dilakukan guru untuk membantu siswa yang belum paham. Sedangkan jaga sesi dimaksudkan untuk menjaga situasi dan kondisi agar tetap tenang dan menyenangkan.
Tahap 5 Merangkum pengetahuan	Guru mendorong peserta didik untuk aktif terlibat dalam permainan, menganjurkan mereka untuk membuat rangkuman pengetahuan atau poin-poin penting yang didapatkan lewat <i>game</i> yang dimainkan.
Tahap 6 Melakukan refleksi	Guru memfasilitasi sesi refleksi bersama peserta didik setelah permainan selesai dari hasil pembelajaran.

B. Media Permainan Sakola Go

1. Pengertian Media Permainan

Media adalah sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan dengan tujuan meningkatkan pemahaman penerima pesan. Menurut Sudjana dan Rivai (2013, hlm. 2). Media permainan kini sering digunakan dalam proses pembelajaran karena media ini dapat melibatkan peran aktif peserta didik dan dirasakan menarik bagi peserta didik. Media permainan mempunyai beberapa kelebihan sebagai media yang dipilih pada proses pembelajaran adalah Menurut Sadiman (1990, hlm. 80):

1. Menyenangkan untuk dilakukan karena terdapat unsur kompetisi dan bersifat menghibur.
2. Permainan memungkinkan adanya partisipasi yang aktif dari siswa untuk belajar.
3. Permainan dapat memberikan umpan balik secara langsung (proses belajar lebih efektif).
4. Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep.
5. Permainan bersifat luwes/dapat digunakan untuk tujuan pendidikan dan lain-lain.

2. Pengertian Media Permainan Sakola Go

Sakola Go adalah sebuah permainan pendidikan yang dirancang khusus untuk memfasilitasi pembelajaran interaktif yang menggabungkan unsur permainan dengan materi. Selain itu, Sakola Go merupakan metode permainan fisik yang memiliki sifat pembelajaran dengan menghibur, mudah dilakukan oleh murid, dan menyenangkan.

Permainan Sakola Go dimodifikasi dengan kartu-kartu soal yang berisi pertanyaan tentang materi muatan tema pengalamanku, serta menunjang anak untuk mencapai standar kompetensi santun, komunikatif, kolaboratif, percaya diri, dan peduli. Dalam permainan Sakola Go diharapkan seluruh peserta didik dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

1) Keunggulan dan Kelemahan Media Permainan Sakola Go

- a. Keunggulan dalam media pembelajaran permainan Sakola Go yaitu peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran, materi mudah dipahami, pembelajaran lebih menyenangkan, membantu peserta didik mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, kemampuan berpikir kritis, dan kerja tim kolaboratif.
- b. Kelemahan dalam media pembelajaran permainan Sakola Go yaitu memerlukan waktu yang cukup lama dalam mempersiapkan media bahan ajar.

2) Langkah-langkah Pembelajaran Menggunakan Media Permainan Sakola Go

- a. Permainan dilakukan selama 90 menit.
- b. Permainan diikuti maksimal 10 orang.

- c. Untuk menentukan urutan pemain pertama dengan melalui hompimpa.
- d. Untuk memulai permainan, peserta didik memainkan pelemparan dadu.
- e. Setiap peserta didik menginjak satu kotak berdasarkan hasil dadu, maka pendidik wajib menjelaskan dan peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik.
- f. Setiap pertanyaan berisi 5 poin.
- g. Setiap peserta didik yang melewati start akan mendapatkan bonus 5 poin secara otomatis.
- h. Diakhir permainan setiap anak menghitung poinnya masing-masing.

C. Hasil Belajar Matematika

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah proses berinteraksi dengan segala situasi yang ada disekitar individu yaitu peserta didik. Belajar juga merupakan salah satu faktor yang sangat berpengaruh terhadap pembentukan pribadi dan perilaku individu. Menurut Azhar (2007, hlm. 1) mendefinisikan belajar sebagai proses kompleks yang terjadi dalam kehidupan setiap orang. Belajar merupakan ciri khas manusia sehingga manusia dapat dibedakan dengan binatang. Belajar dilakukan manusia seumur hidupnya, kapan saja dan di mana saja, baik di sekolah, kelas, jalanan, dan dalam waktu yang tidak ditentukan sebelumnya (Hamdani, 2011, hlm. 17) sedangkan menurut Daryanto (2010, hlm. 2) menyatakan bahwa belajar yaitu suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Proses belajar juga terjadi dalam kehidupan setiap orang. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya.

Hasil belajar adalah penilaian akhir dari proses dimana peserta didik mengalami perubahan dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan setelah mengikuti proses pembelajaran, perubahan yang terjadi adalah perubahan tingkah laku dan perubahan pengetahuan baik dari hasil belajar maupun dari pengalaman. Menurut Purwanto (2010, hlm. 46) hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik akibat proses kegiatan belajar mengajar, yang berupa perubahan

dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan menurut Sudjana, (2010, hlm. 22) bahwa di dalam system pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan intruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Ranah kognitif menurut Sudjana adalah ranah yang berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang memiliki enam aspek yaitu: pemahaman, ingatan, analisis, sistematis, aplikasi, dan evaluasi. Dari kedua aspek urutan pertama disebut kognitif tingkat rendah sedangkan urutan ke empat pada aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Sementara itu, Sudjana juga menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Kemudian menurut Susanto (2013, hlm. 42) menyatakan bahwa hasil belajar yaitu bila seseorang telah belajar terdapat sebuah perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari yang tidak mengerti menjadi mengerti, dan yang tidak tahu menjadi tahu. Selanjutnya menurut Rahayu (2004, hlm. 20) menyatakan bahwa hasil belajar juga dapat diartikan sebagai penilaian atau evaluasi. Menurut istilah evaluasi mengacu pada pengertian suatu tindakan atau proses untuk menentukan nilai dari sesuatu sehingga dapat diketahui mutu atau hasil-hasilnya.

Dari beberapa definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yaitu prestasi belajar yang dicapai peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Hasil belajar juga merupakan sesuatu yang diperoleh melalui proses belajar. Hasil belajar meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

- a) Ranah Kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang mencakup aktivitas pada otak ialah termasuk ranah kognitif. Menurut Bloom, ranah kognitif terdiri dari enam jenjang proses berfikir, yaitu: pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*compherehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintetis (*syntetis*), dan penilaian (*evaluation*). Untuk mengetahui tingkat kognitif atau pengetahuan seseorang dapat diketahui dengan cara tes yang pada akhirnya memunculkan skor atau nilai belajar dalam bentuk rill.

- b) Ranah Afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap seseorang yang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang tersebut telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Tipe hasil belajar afektif akan terlihat pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku seperti: disiplin, motivasi belajar, perhatiannya terhadap pelajaran, menghargai guru dan teman, kebiasaan belajar serta hubungan sosial. Menurut Majid (2007) asesmen sikap social adalah kegiatan yang dilakukan sebagai penilaian terhadap sikap peserta didik yang ditunjukkan melalui suatu perbuatan peserta didik terhadap proses pembelajaran dan nilai-nilai tertentu yang ditanamkan melalui materi tertentu. Dalam penilaian sikap pada penelitian ini dilakukan dengan observasi langsung pada saat proses pembelajaran, diantaranya sikap peduli, disiplin, tanggung jawab, dan percaya diri.
- c) Ranah Psikomotor adalah sebuah hasil belajar yang akan tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*), dan kemampuan bertindak seseorang. Terdapat enam tingkatan keterampilan, yaitu: keterampilan pada gerakan yang tidak sadar, keterampilan pada gerak-gerak sadar, kemampuan perceptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, auditif, motorik, dan lain-lain, kemampuan dibidang fisik misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketetapan. Untuk mengetahui tingkat keterampilan atau psikomotor peserta didik dilihat dari aktif atau mahirnya peserta didik dalam penggunaan media pada saat pembelajaran.

Hasil belajar merupakan sebuah peristiwa yang bersifat internal yang artinya sesuatu yang terjadi dalam diri seseorang. Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan positif yang didapatkan oleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, perubahan tersebut bisa berupa penambahan dalam pengetahuan, peningkatan keterampilan dan perubahan sikap baik yang harus didukung oleh lingkungannya. Oleh karena itu, belajar merupakan salah satu kegiatan manusia yang terpenting dan harus dilakukan selama hidup, karena dengan belajar kita dapat melakukan perbaikan diri dalam berbagai hal yang menyangkut kepentingan hidup. Dengan kata lain, dengan belajar dapat memperbaiki nasib dan mencapai cita-cita yang diimpikan. Yuswanto (2018) mengemukakan bahwa belajar matematika merupakan tentang memahami

konsep-konsep dan susunan yang abstrak, serta melihat bagaimana konsep dan susunan itu berkaitan satu sama lain.

Pembelajaran matematika dirancang sebagai serangkaian kegiatan yang bertujuan untuk memberdayakan siswa dengan pengetahuan, kecerdasan, keterampilan, dan pemahaman yang mendalam terhadap konsep matematika. Dalam pelajaran matematika, berhasilnya guru mengajar itu tergantung pada berbagai hal yang ada dalam sistem pengajaran (Amir, 2014). Salah satu penentu utama keberhasilan suatu pengajaran adalah dipengaruhi oleh bagaimana guru menyampaikan pelajaran, metode yang dipakai harus sesuai dengan perkembangan dan kemampuan siswa supaya tujuan belajar bisa tercapai maksimal.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika adalah kemampuan yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa setelah mengikuti pembelajaran matematika.

2. Ciri-ciri Hasil Belajar

Dari semua pengertian belajar, jelaslah bahwa belajar tidak hanya berkaitan dengan jumlah pengetahuan tetapi juga mencakup seluruh kemampuan yang dimiliki seorang individu (Winataputra, 2008, hlm. 18). Adapun ciri-ciri belajar yaitu sebagai berikut:

- a) Belajar harus memungkinkan terjadinya perubahan perilaku individu. Perubahan tersebut tidak hanya terjadi pada pengetahuan atau kognisi, tetapi juga pada sikap dan nilai serta keterampilan emosional.
- b) Perubahan adalah buah dari pengalaman. Suatu perubahan tingkah laku yang terjadi pada seorang individu karena adanya interaksi antara individu tersebut dengan lingkungannya.
- c) Perubahan ini relatif menetap, artinya perubahan perilaku terhadap obat-obatan, minuman keras dan lainnya tidak dikategorikan sebagai perilaku hasil belajar peserta didik.
- d) Hasil belajar memiliki kapasitas berupa pengetahuan, kebiasaan, keterampilan sikap dan cita-cita.
- e) Memiliki dampak pengajaran dan pengiring.

f) Adanya perubahan mental, tingkah laku dan jasmani.

Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. Perubahan yang disadari, artinya individu yang menjalani proses pembelajaran menyadari bahwa pengetahuannya, keterampilannya telah bertambah, lebih percaya diri, dan sebagainya.
2. Perubahan bersifat terus menerus, artinya suatu perubahan yang telah terjadi akan menimbulkan perubahan perilaku yang lain, misalnya jika seorang anak belajar membaca maka perilakunya akan berubah dari tidak dapat membaca menjadi dapat membaca. Mampu membaca lebih baik dan mempelajari hal-hal lain memungkinkan dia untuk mencapai perubahan perilaku yang lebih luas dalam hasil belajarnya.
3. Perubahan fungsional, yaitu perubahan yang diperoleh melalui pembelajaran yang menguntungkan individu yang bersangkutan, misalnya kecakapan bahasa Inggris memberikan manfaat untuk mempelajari berbagai hal yang lebih luas.
4. Perubahan positif, yang berarti peningkatan perubahan individu. Perubahan yang didapat selalu bertambah sehingga tidak sama dengan sebelumnya. Mereka yang telah belajar akan merasa bahwa ada lebih banyak, lebih baik, sesuatu yang lebih luas dalam dirinya sendiri.
5. Perubahan aktivitas, artinya perubahan tidak terjadi pada sendiri, tetapi melalui aktivitas pribadi. Perubahan yang terjadi sebagai akibat dari pematangan bukanlah hasil belajar karena terjadi dengan sendirinya sesuai dengan tahap perkembangannya. Misalnya, jika seorang akan mencapai usia tertentu, ia secara otomatis akan dapat berjalan meskipun ia belum belajar berjalan.
6. Perubahan permanen, artinya perubahan yang terjadi akibat belajar akan selalu ada dalam diri individu, setidaknya untuk jangka waktu tertentu. Misalnya, keterampilan menulis merupakan variasi hasil belajar karena sifatnya yang permanen dan terus berkembang.
7. Perubahan dengan tujuan dan arah, artinya perubahan terjadi karena ada sesuatu yang ingin dicapai. Dalam proses pembelajaran, semua kegiatan diarahkan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Misalnya, seseorang belajar bahasa Inggris agar ia dapat berbicara bahasa Inggris dan dapat memperelajari

bahan bacaan yang ditulis dalam bahasa Inggris. Semua kegiatan pembelajaran diarahkan pada tujuan tersebut agar terjadi perubahan yang sejalan dengan tujuan yang telah ditetapkan.

3. Tujuan Hasil Belajar

Tujuan hasil belajar yaitu untuk mengetahui sebuah perubahan-perubahan perilaku peserta didik ke arah yang lebih baik serta untuk memberikan motivasi kepada peserta didik untuk lebih meningkatkan hasil belajar.

Menurut Sudjana (2005) menyatakan tujuan penilaian hasil belajar yaitu sebagai berikut:

- a) Mendeskripsikan keterampilan belajar peserta didik sehingga dapat diketahui kelebihan serta kekurangan dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuhnya. Dengan pendeskripsian keterampilan ini juga menunjukkan di mana letak kemampuan peserta didik dibandingkan dengan peserta didik lainnya.
- b) Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, yaitu sejauh mana keefektifannya dalam mengubah perilaku peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan.
- c) Menentukan tindak lanjut hasil evaluasi, yaitu dengan melakukan perbaikan dan penyempurnaan rencana pendidikan dan pengajaran serta system pelaksanaannya.
- d) Memberikan tanggung jawab sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan.

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian sebuah tujuan pembelajaran yang tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Menurut Susanto (2013, hlm. 12) faktor internal dan faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:

- a) Faktor Internal, adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik serta mempengaruhi belajarnya. Faktor internal ini dibagi menjadi dua yaitu:

1. Faktor Fisiologis, yang meliputi kondisi social dan yang baik, tidak dalam keadaan social dan tidak dalam keadaan cacat jasmani.
 2. Faktor Psikologis, antara lain kecerdasan (*IQ*), perhatian, minat, bakat, motivasi, kognitif, dan kemampuan penalaran.
- b) Faktor Eksternal, adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik serta mempengaruhi hasil belajarnya. Terdapat dua jenis faktor eksternal, yaitu:
1. Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar, termasuk dalam faktor lingkungan fisik dan 26ocial. Faktor lingkungan fisik dapat berupa lingkungan alam seperti suhu, kelembaban, dan sejenisnya. Suasana kelas yang panas akibat kurangnya sirkulasi udara dapat menyebabkan peserta didik kehilangan 26ocia dalam belajarnya. Faktor lingkungan 26ocial dapat berupa kondisi yang ada dalam suatu kelas atau masyarakat.
 2. Faktor instrumental adalah faktor yang dirancang untuk digunakan sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor tersebut diharapkan dapat menjadi sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran yang direncanakan guru dalam bentuk kurikulum, fasilitas, dan guru.

D. Hasil Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian diperlukan referensi-referensi dari penelitian yang terdahulu dengan menggunakan metode yang sama, sehingga dapat membantu dalam penyusunan penelitian ini dan akan menjadi acuan dalam pelaksanaan kegiatan penelitian. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan, yaitu:

1. Penelitian Permata Intan (2019). Dengan judul Pengembangan Media Monopoli *Game* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Pudukpayung 01 Kecamatan Banyumanik Kota Semarang. Penelitian ini menunjukkan bahwa media monopoli *game* layak digunakan dengan hasil belajar kognitif peserta didik pada penilaian *pretest* dan *posttest*. Terdapat rata-rata perhitungan t_{hitung} 24,83 yaitu lebih besar dari t_{tabel} 2,059 dengan uji peningkatan rata-rata sebesar 0,55 dengan kriteria sedang.
2. Penelitian Afiyah Kholifatun Nur (2023). Dengan judul Efektivitas Metode *Game Based Learning* Berbatuan Media *Flashcard* Pecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. Penelitian ini menunjukkan peningkatan hasil

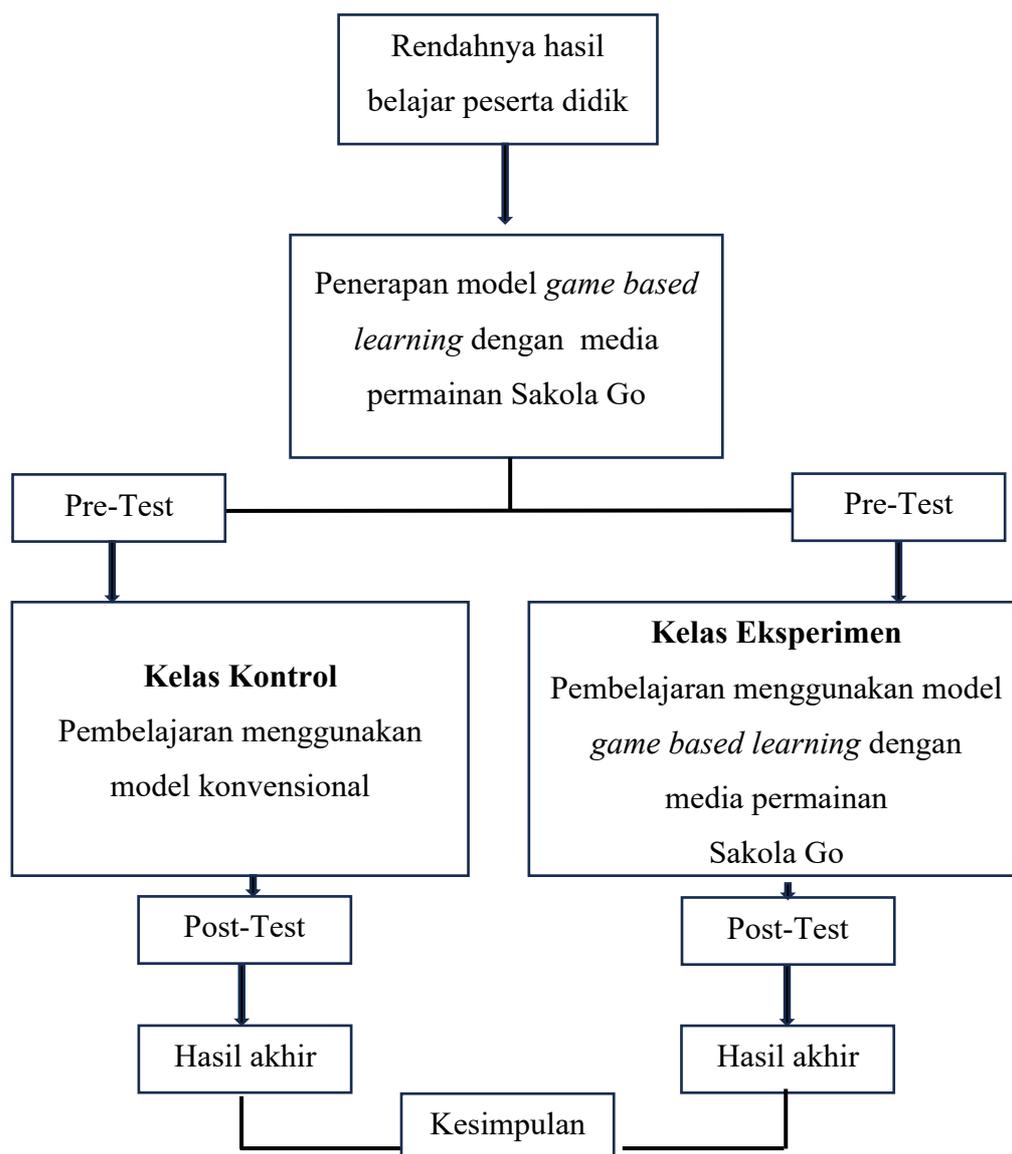
belajar matematika siswa kelas III SDN 2 Batealit dengan hasil nilai rata-rata yang menggunakan media *flashcard* sebesar 85,6, sedangkan yang tidak menggunakan media sebesar 76,2.

3. Penelitian Mariana Neni (2023). Dengan judul Efektivitas Media Game TBD (Tebak Bangun Datar) Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas 2 SD Menggunakan *Construct 2*. Penelitian ini menunjukkan bahwa Hasil validasi materi yang diperoleh sebesar 75% dan hasil validasi media sebesar 90% dinyatakan valid. Berdasarkan hasil dari uji coba pada siswa kelas 2 SDN dr. Sutomo V/327 mendapatkan persentase hasil kuisioner sebesar 100% dinyatakan layak, serta nilai N-gain yang diperoleh siswa sebesar 0,67 menunjukkan bahwa predikat peningkatan hasil belajar siswa beradapada tingkat sedang. Berdasarkan hasil tersebut, maka game TBD efektif dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pengenalan bangun datar kelas 2 SD.

E. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan garis besar suatu gejala dalam penelitian yang akan dirumuskan dan dipecahkan dalam suatu proses penelitian. Kerangka pemikiran yang peneliti rancang memuat fokus penelitian, analisis penelitian, dan judul bahan yang akan dianalisis sehingga nantinya akan menjadi judul dalam penelitian. Kerangka berpikir menjelaskan hubungan dan keterkaitan antar variabel.

Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang selalu dianggap sulit dan menakutkan untuk dipahami oleh para peserta didik. Selama proses pembelajaran peserta didik lebih banyak pasif. Oleh karena itu diperlukan perubahan pada proses pembelajaran untuk lebih meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Pembelajaran matematika dapat dilakukan dengan menerapkan model *game based learning* dengan media permainan Sakola Go. Proses ini lebih menyenangkan dan lebih menarik minat peserta didik untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Pada akhirnya hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan 2.1 Bagan Kerangka Pemikiran

F. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Asumsi merupakan suatu dugaan yang diterima sebagai dasar dan belum terbukti kebenarannya. Asumsi juga berarti landasan berpikir sebab sesuatu hal yang diasumsikan dianggap benar. Asumsi pada penelitian ini adalah menggunakan model *game based learning* dengan media permainan Sakola Go terhadap hasil belajar matematika peserta didik dengan alasan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning* dengan media permainan Sakola Go dapat membuat peserta didik dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang

menyenangkan, serta menunjang peserta didik untuk mencapai kompetensi santun, komunikatif, kolaboratif, percaya diri, dan peduli.

2. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2017, hlm. 96) menjelaskan bahwa hipotesis dapat dikatakan sebagai jawaban sementara dari rumusan masalah yang disebutkan atau masih praduga, karena harus dibuktikan terlebih dahulu kebenarannya. Hipotesis ini masih berupa jawaban sementara karena jawaban yang diberikan hanya berupa teori yang relevan bukan berdasarkan fakta lapangan atau hasil pengumpulan data. Berdasarkan teori dan kerangka berpikir yang telah dipaparkan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Terdapat pengaruh pada model *game based learning* dengan media permainan Sakola Go terhadap peningkatan hasil belajar matematika peserta didik.
- 2) Peningkatan hasil belajar matematika peserta didik yang menggunakan model *game based learning* dengan media permainan Sakola Go lebih tinggi daripada yang menggunakan model pembelajaran konvensional.