

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

1. Pengertian Model Pembelajaran *Game Based Learning*

Game based learning merupakan model pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan atau game yang telah dirancang khusus untuk membantu proses belajar dan membantu meningkatkan keefektifan siswa dalam belajar. *Game based learning* adalah penggunaan game atau permainan, baik digital maupun tradisional untuk membantu dan meningkatkan pengajaran, pembelajaran, atau penilaian (Wahyuning, 2022). Azan & Wong (2008) menyatakan bahwa, “Model pembelajaran *Game-Based Learning* adalah model pembelajaran berbasis permainan yang memikat dan melibatkan pengguna, dengan tujuan akhir tertentu, seperti mengembangkan pengetahuan dan keterampilan (Asmaka, 2019). *Game Based Learning* adalah suatu model pembelajaran dengan permainan dimana siswa akan lebih berinteraksi dan berperan aktif dalam proses pembelajaran. *Game Based Learning* merupakan sebuah model pembelajaran berbasis game yang sangat unik dan tentunya dapat mengacu keingintahuan siswa (Baharizqi et al., 2023).

a. Karakteristik *Game Based Learning*

Pembelajaran dengan *Game Based Learning* memiliki beberapa karakteristik yang harus diperhatikan:

1) Karakteristik *Game Based Learning*

(N Aulia, N Anggraini 2024) mengemukakan bahwasanya, *Game Based Learning* memiliki karakteristik yaitu sebagai berikut:

- (a) Memberikan tantangan kepada siswa. Dalam pembelajaran berbasis game siswa diberikan tantangan, sehingga tercipta kompetensi antara siswa. Hal ini diharapkan motivasi siswa untuk belajar menjadi lebih baik dan semakin meningkat.
- (b) Game memiliki elemen fantasi yang mengikutsertakan pemain dalam aktivitas pembelajaran.
- (c) Game menciptakan pengalaman belajar. Dengan game, esensi materi yang dipelajari dirasa sangat penting untuk dinilai dan dikompetisikan.

b. Kelebihan *Game Based Learning*

(Wahyuning, 2022) mengemukakan beberapa kelebihan *Game Based Learning* sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran *Game Based Learning* memungkinkan pembelajaran yang aktif, meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, dan umpan balik yang cepat
- 2) Keterlibatan siswa yang tinggi dalam memecahkan permasalahan dalam permainan akan melatih keterampilan berpikir kritis siswa
- 3) Dapat berdampak positif terhadap prestasi akademik siswa, keterampilan pemecahan masalah dan motivasi belajar siswa
- 4) Pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan

- 5) Dalam beberapa kasus, game dapat membangun dialog dan mendobrak Batasan social budaya
- 6) Menghilangkan kejenuhan dalam belajar, karena pembelajaran dilakukan dengan bermain
- 7) Meningkatkan berbagai keterampilan yang diperoleh siswa melalui Game Based Learning.

c. Kelemahan *Game Based Learning*

Menurut Oktavia, (2022) kelemahan *game based learning* sebagai berikut:

- 1) Membutuhkan waktu pembelajaran yang relative banyak
- 2) Membutuhkan alat dan media tambahan agar pembelajaran terlaksana dengan baik.

Menurut Wahyuning, (2022) bahwa kelemahan dari *Game Based Learning* ialah:

- 1) Kompleks dan memakan waktu dalam proses pembuatannya
- 2) Tidak semua guru memiliki keterampilan untuk membuat game sehingga perlu melakukan kursus tertentu.
- 3) Suasana kelas yang terlalu aktif terkadang menimbulkan kegaduhan sehingga menjadi tidak kondusif.
- 4) Membutuhkan alat dan instrument yang lebih banyak.

d. Langkah-langkah *Game Based Learning*

Oktavia, (2022) Langkah-langkah *Game Based Learning* pada saat kegiatan belajar:

- a) Guru menentukan dan memberikan topik atau materi permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran.

- b) Guru menyiapkan sarana pendukung yang dibutuhkan untuk menunjang suksesnya pembelajaran.
- c) Guru menjelaskan kepada siswa maksud dan tujuan serta peraturan permainan terlebih dahulu, agar siswa tidak bingung selama proses pembelajaran.
- d) Guru menentukan berapa lama proses permainan berlangsung.
- e) Guru membagi siswa menjadi kelompok.
- f) Selama proses pembelajaran berlangsung guru sebagai pemimpinnya
- g) Ketika waktu yang telah ditentukan habis, maka guru memberi aba-aba kepada siswa agar siswa berhenti melakukan permainan kemudian siswa melaporkan hasil kepada guru
- h) Guru memberikan Kesimpulan dan melakukan evaluasi terhadap siswa.

2. Media pembelajaran Permainan Monopoli

1. Pengertian Media Monopoli

Monopoli merupakan permainan papan yang berisi plot, serta tiap- tiap pion ataupun pemain bisa membeli tanah di kavling yang sesuai dengan harga yang tertera yang mana sudah termasuk bangunan serta tanah (Ramadhani, et al.,2022). Media monopoli ialah media yang bisa melatih daya ingat dalam penguasaan modul, melatih keberanian dalam mengemukakan komentar, dan melatih kemampuan penguasaan modul dan konsep pembelajaran. Permainan ini dimodifikasi menjadi media pendidikan yang mengasyikkan guna mendukung pembelajaran sehingga siswa bisa menguasai modul yang Hendak disampaikan

guru. Media monopoli lebih disenangi siswa serta bisa menempa kejujuran siswa (Rusmiaty, et al., 2020).

a). Jenis-jenis permainan monopoli

Dalam permainan monopoli ada beberapa jenis-jenis yang dapat digunakan dalam permainan ini. Dalam buku David R. Borcharding mengatakan bahwa ada enam jenis media pembelajaran permainan monopoli yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Berikut ada beberapa jenis pembelajaran permainan monopoli yang dapat digunakan dalam pembelajaran dalam buku David R. Borcharding, yaitu:

1) Media pembelajaran papan fisik

Media ini menggunakan papan permainan tradisional monopoli, lengkap dengan komponen seperti dadu, kartu, dan uang kertas. Fungsi dari media ini ialah mengajarkan konsep dasar ekonomi seperti investasi, pengelolaan uang, dan negosiasi.

2) Media pembelajaran kartu

Edisi monopoli yang menggunakan kartu sebagai pusat permainan, tanpa papan fisik. Pemain mengelola asset melalui kartu yang mereka Tarik. Fungsi dari media pembelajaran ini ialah mengajarkan keterampilan manajemen asset dan strategi tanpa kerumitan papan permainan.

3) Monopoli edukasi

Monopoli yang dirancang khusus untuk tujuan pembelajaran, sering digunakan disekolah fungsinya ialah mengajarkan nilai-nilai seperti kerja sama dan tanggung jawab.

4) Media pembelajaran dengan variasi tema

Monopoli yang mengusung tema tertentu, seperti monopoli bertema Sejarah, budaya, atau film. Fungsi dari media pembelajaran ini ialah membantu siswa memahami konsep ekonomi dalam kerangka yang lebih luas dan kontekstual.

Dari semua jenis yang telah di jelaskan diatas maka media pembelajaran permainan monopoli yang akan digunakan oleh peneliti yaitu media pembelajaran papan fisik dan monopoli edukasi.

a. Manfaat media pembelajaran permainan monopoli

Permainan monopoli memiliki berbagai manfaat, baik dalam konteks hiburan maupun pengembangan keterampilan pribadi. Berikut ada beberapa manfaat media permainan monopoli:

1) Pengambilan Keputusan strategi

Permainan belajar membuat Keputusan yang dapat memengaruhi jalannya permainan, seperti kapan membeli atau menjual properti. Mereka juga harus mempertimbangkan risiko dan manfaat dari setiap Langkah yang diambil, yang melatih kemampuan perencanaan dan berpikir strategis.

2) Kemampuan negosiasi

Dalam permainan monopoli, sering kali ada interaksi antara pemain untuk melakukan pertukaran properti. Ini mengajarkan keterampilan negosiasi dan bagaimana berkomunikasi secara efektif untuk mendapatkan hasil yang menguntungkan.

3) Peningkatan kemampuan social

Monopoli adalah permainan yang sering dimainkan dalam kelompok atau keluarga. Ini memberikan kesempatan untuk mempererat hubungan sosial, meningkatkan Kerjasama, serta mengajarkan cara menangani kemenangan dan kekalahan dengan sportif.

4) Peningkatan keterampilan matematika

Permainan perlu menghitung uang secara cepat dan akurat, yang dapat meningkatkan keterampilan matematika dasar seperti penjumlahan, pengurangan, dan perkalian.

5) Peningkatan kemampuan berpikir kritis

Selama permainan, pemain perlu berpikir kritis tentang Langkah selanjutnya, memilih. Langkah yang paling menguntungkan, serta memprediksi pergerakan pemain lain. Ini dapat memperkuat kemampuan analitis dan pengambilan Keputusan.

b. Kelebihan dan kekurangan media monopoli

1. Kelebihan media monopoli

Menurut Ulfaeni (2018) menekankan keunggulan media monopoli bagi pembelajaran:

- a) Pembelajaran permainan monopoli berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran apabila dirancang dengan baik dan menarik.
- b) Membuat belajar sambil bermain menjadi lebih menyenangkan.

- c) Media monopoli merupakan media visual yang tidak perlu digunakan dikelas dan dapat digunakan dimana saja.
- d) Bermain Monopoli itu sederhana.
- e) Desain dan warna permainan monopoli yang menarik membuat siswa tidak cepat bosan.
- f) Media monopoli tidak sulit untuk disimpan dan tidak memerlukan ruang yang besar untuk menyimpannya.
- g) Memberikan pengalaman pembelajaran yang baru kepada siswa.

2. Kekurangan media monopoli

- a) Media monopoli pada umumnya akan menyederhanakan konteks pembelajaran sehingga tidak menutup kemungkinan siswa memperoleh kesan yang tidak dapat diterima.
- b) Permainan hanya melibatkan beberapa siswa (minimal 2- 4 orang).
- c) Untuk memainkannya diperlukan meja/tempat/lantai yang rata.

C. Langkah penerapan media permainan monopoli

1. Persiapan sebelum pelaksanaan

- a. Tentukan tujuan pembelajaran: tentukan materi atau keterampilan yang ingin diajarkan melalui permainan monopoli, seperti matematika (perhitungan), strategi (pengambilan Keputusan), atau keterampilan sosial (kerja sama tim).
- b. Modifikasi aturan permainan: sesuaikan aturan permainan monopoli dengan tujuan pembelajaran. Misalnya: setiap kali pemain mendarat di suatu

kotak, mereka harus menjawab soal terkait materi yang sedang dipelajari (contohnya soal matematika atau pertanyaan tentang topik pelajara).

2. Pembagian Kelompok dan Pengenalan Aturan

- a. Bagi Siswa Menjadi Kelompok: Bagi siswa ke dalam kelompok kecil (3-5 orang per kelompok) agar mereka dapat bekerja sama dan saling mendukung selama permainan.
- b. Tentukan Pion untuk Setiap Kelompok: Setiap kelompok memilih pion permainan yang akan digunakan selama permainan.
- c. Jelaskan Aturan Permainan: Terangkan aturan dasar permainan monopoli kepada siswa, serta modifikasi yang sudah dilakukan untuk tujuan pembelajaran. Pastikan siswa memahami: Setiap kali mendarat di kotak tertentu, mereka harus menjawab soal atau menyelesaikan tugas sebelum dapat melanjutkan permainan. Pemain yang berhasil menyelesaikan soal dapat membeli properti atau melanjutkan giliran. Aturan lain yang relevan, seperti bagaimana menang atau kalah dalam permainan (misalnya, siapa yang paling banyak mengumpulkan properti atau uang).

3. Pelaksanaan Permainan

Mulai Permainan: Setiap kelompok bergiliran melempar dadu dan bergerak sesuai jumlah yang keluar. Ketika mendarat di kotak, mereka harus menyelesaikan soal atau tugas yang telah disiapkan oleh guru.

4. Monitoring dan Dukungan

- a. Pantau Proses Pembelajaran: Selama permainan berlangsung, pastikan semua siswa aktif terlibat dan mengikuti aturan permainan. Jika ada siswa yang tertinggal atau kesulitan, bantu mereka untuk tetap terlibat.
- b. Motivasi Siswa: Berikan motivasi dan dorongan positif kepada siswa untuk terus berpartisipasi dan menjawab soal dengan percaya diri. Ingatkan mereka bahwa permainan ini adalah kesempatan untuk belajar sambil bersenang-senang.
- c. Kerja Sama Kelompok: Ajak siswa untuk bekerja sama dalam kelompok mereka, berdiskusi dan berbagi ide tentang strategi permainan serta cara menjawab soal atau menyelesaikan tugas.

5. Evaluasi dan Refleksi

- a. Evaluasi Pembelajaran: Setelah permainan selesai, lakukan evaluasi untuk mengukur seberapa baik siswa memahami materi yang telah dipelajari. Evaluasi bisa dilakukan dengan: Melihat sejauh mana siswa aktif terlibat dalam permainan dan tugas.
- b. Menilai kualitas jawaban atau penyelesaian tugas yang diberikan oleh siswa selama permainan.
- c. Diskusi Refleksi: Ajak siswa untuk berdiskusi tentang pengalaman mereka selama permainan. Beberapa pertanyaan refleksi yang bisa digunakan: Apa yang kamu pelajari dari permainan ini?

6. Penutupan dan Penghargaan

- a. Penghargaan: Berikan penghargaan atau pujian kepada kelompok atau individu yang menunjukkan pencapaian baik, seperti yang paling aktif atau yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik.
- b. Penutupan Kelas: Akhiri sesi dengan merangkum materi yang telah dipelajari dan memberikan motivasi untuk terus belajar dengan cara yang menyenangkan. Ajak siswa untuk menerapkan apa yang mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari atau dalam pelajaran lainnya.

3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan dalam pembelajaran. Seorang peserta didik akan belajar dengan baik apabila ada faktor pendorong yaitu motivasi belajar.

Menurut Lestari (2020) motivasi belajar berhubungan erat dengan motif yaitu dorongan seseorang yang timbul dari dalam maupun luar diri yang akan mempengaruhi keinginan belajar seseorang, dan suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan, dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil dan tujuan tertentu. Jadi motivasi adalah segala sesuatu yang dapat mendorong seseorang untuk mencapai suatu tujuan tertentu dalam proses pembelajaran.

Menurut Uno (2023) motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Jadi dapat

disimpulkan bahwa motivasi belajar berhubungan erat dengan dorongan seseorang yang timbul dari dalam diri seseorang ataupun dari luar diri seseorang yang dapat mempengaruhi keinginan belajar seseorang, dan usaha yang disadari untuk menggerakkan atau mengarahkan seseorang sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.

a. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi dalam proses pembelajaran juga memiliki fungsi dan peran. Menurut Sardiman (2019) fungsi motivasi dalam belajar, sebagai berikut:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, yaitu dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yaitu ke arah tujuan yang ingin dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arahan dan kegiatan harus dikerjakan sesuai tujuannya.
- 3) Menyalaksi atau menentukan perbuatan-perbuatan yang harus dikerjakan guna mencapai tujuan, dengan menyigkan perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan.

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa fungsi motivasi dalam proses pembelajaran ialah untuk mendorong peserta didik untuk belajar, memberikan arahan dalam proses pembelajaran sesuai dengan tujuan serta dapat menentukan hal-hal perlu dilakukan dalam proses pembelajaran.

b. Ciri-ciri Motivasi Belajar

Dalam proses pembelajaran siswa dapat dikatakan memiliki motivasi ibelajar yang tinggi apabila mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Tekun dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru
- 2) Tidak cepat putus asa jika mendapat masalah
- 3) Lebih senang bekerja mandiri
- 4) Dapat mempertahankan pendapatnya

c. Indikator Motivasi Belajar

Menurut (Sardiman, 2023) indikator motivasi belajar ialah sebagai berikut

- 1) Tekun menghadapi tugas, artinya siswa dapat bekerja secara terus-menerus dalam waktu yang lama (tidak pernah berhenti sebelum selesai). Contohnya siswa mulai mengerjakan tugas tepat waktu, mencari sumber lain, tidak mudah putus asa, dan memeriksa kelengkapan tugas.
- 2) Ulet menghadapi kesulitan, siswa tidak lekas putus asa dalam menghadapi kesulitan. Contohnya siswa lebih bertanggung jawab terhadap keberhasilan dalam belajar dan melaksanakan kegiatan belajar.
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah yang terdiri dari berani menghadapi masalah, mencari jalan keluar, Contohnya siswa lebih sering bertanya dan mencari informasi lebih dalam mengenai masalah yang dihadapi serta siswa terlihat aktif dalam prose pembelajaran.
- 4) Lebih senang bekerja mandiri, siswa menunjukkan kemampuan untuk belajar secara mandiri tanpa bergantung sepenuhnya pada bantuan orang lain, baik guru maupun teman kelas. Contohnya siswa mengambil inisiatif untuk memulai tugas tanpa harus diminta dan mengerjakannya dengan sendiri.

4. Mata Pelajaran Matematika

Pembelajaran matematika adalah salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah baik SD (Sekolah Dasar), SMP (Sekolah Menengah Pertama), dan SMA (Sekolah Menengan Atas) menurut (Rahmah 2018). Ada yang mengatakan matematika ialah bahasa numberik, matematika adalah ilmu tentang bilangan dan ruang, matematika merupakan bahasa simbol, matematika ialah metode berfikir logis, matematika adalah ilmu yang mempelajari hubungan pola, struktur dan bentuk dan sebagainya. Setiap guru akan yang akan mengajarkan mata pelajaran matematika harus telah memahami dan mengetahui objek apa saja yang akan diajarkan kepada peserta didik ketika ada pertanyaan “Arti dari Matematika” jawabannya pun tidaklah mudah karena banyak nya pendapat-pendapat dari para ahli yang beraneka ragam atau berbeda-beda.

Matematika merupakan peranan yang sangat penting pada kehidupan peserta didik sekarang dan nanti (Supriyanti, 2020). Serta salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam pendidikan ialah matematika. Matematika juga merupakan salah satu mata pelajaran yang menunjang perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun sampai saat ini masih banyak peserta didik yang merasa bahwa matematika ialah mata pelajaran yang mengerikan. Selain mengerikan, matematika juga dianggap menjadi mata pelajaran yang membosankan yang hanya membahas mengenai angka, rumus, gambar dan operasi hitung. Hal ini yang seharusnya menjadi perhatian khusus oleh para guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan salah satunya karakteristik matematika.

Salah satu karakteristik matematika ialah mempunyai objek yang bersifat abstrak. Sifat abstrak mengakibatkan banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar matematika itu sendiri. Menurut Abdurahman dalam Istofa dan Marni (2018) mengungkapkan pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang mampu mengembangkan potensi peserta didik sebab matematika ialah Bahasa simbolik yang fungsinya untuk mengeksposikan hubungan kuantitatif dan keruangan sedangkan fungsi teoritisnya adalah buat memudahkan berfikir. Untuk memudahkan berfikir tersebut dapat di berikan pemahaman sang guru.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa peserta didik akan memperoleh pengetahuan tentang matematika yang dipelajari, terampil, cerdas, serta peserta didik bisa memahami dengan baik materi yang sudah diberikan. Keberhasilan pada pembelajaran matematika dipengaruhi oleh faktor mendukung pada pembelajaran salah satunya ialah menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Pembelajaran matematika sebaiknya dilakukan dari pengenalan masalah nyata atau masalah matematika pada kehidupan sehari-hari. Dengan demikian secara perlahan peserta didik dapat memahami konsep matematika kemampuan peserta didik dalam menggunakan pola pikir matematika pada kehidupan sehari-hari.

B. Kerangka Pikir

Pendidikan matematika di kelas II merupakan tahap kritis dalam pembentukan dasar pengetahuan siswa. Namun, tantangan muncul dalam memotivasi dan membangkitkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran

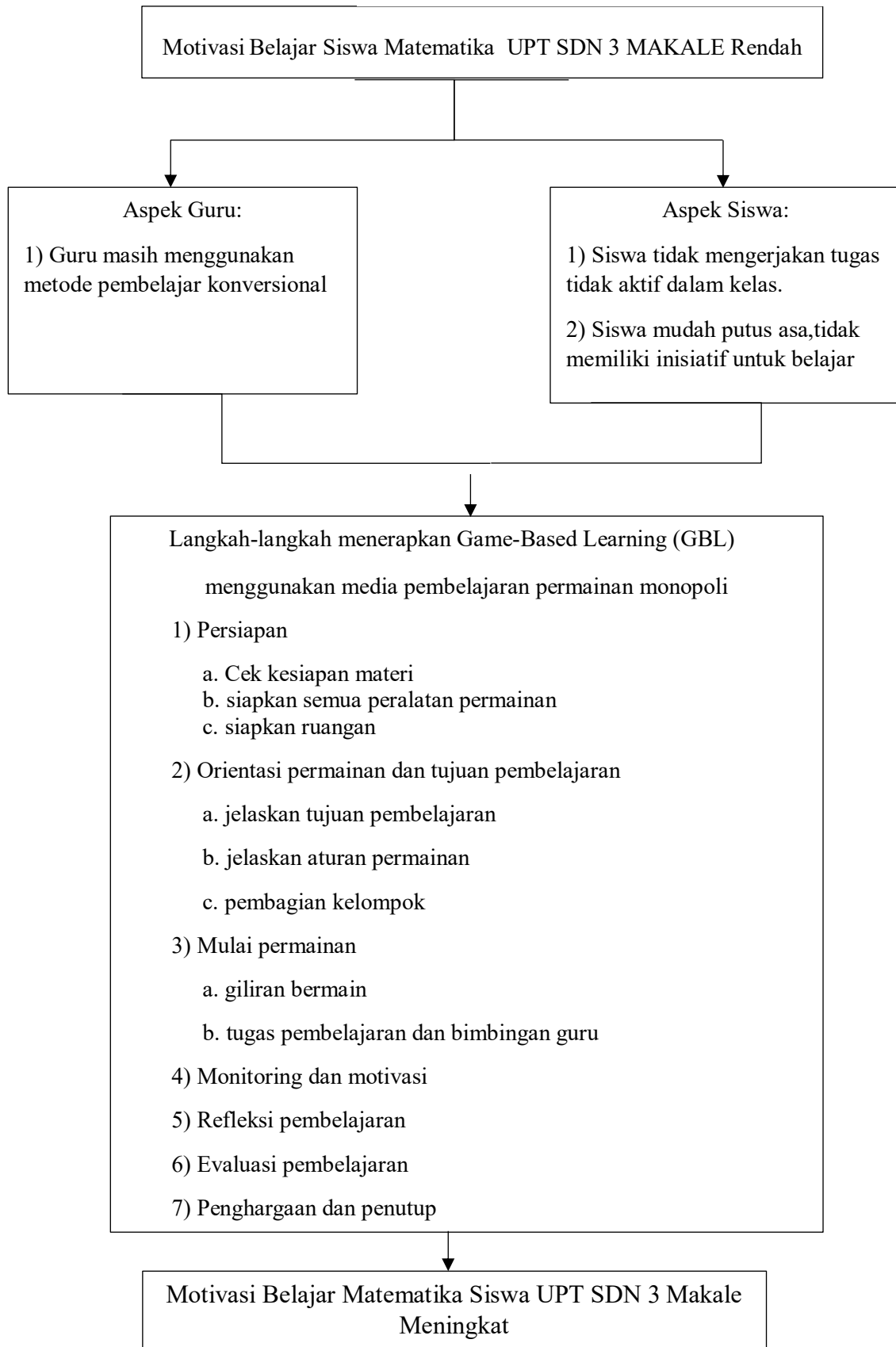
matematika. Hal ini disebabkan oleh masalah yang timbul dari aspek tenaga pendidik (guru) dan peserta didik (siswa). Dari aspek guru, masih menggunakan cara mengajar konvensional dimana tidak ada kreativitas dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan cenderung hanya menggunakan media buku cetak dalam melaksanakan proses pembelajaran. Sedangkan permasalahan dari aspek siswa yaitu siswa merasa pembelajaran matematika sebagai beban dan kurang menarik sehingga motivasi belajar mereka menurun dan dapat berdampak pada hasil belajar mereka.

Untuk mengatasi masalah di atas, maka perlu adanya penerapan media pembelajaran yang tepat. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning* dengan bantuan media pembelajaran monopoli, media ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik siswa yang senang dalam bermain sehingga materi yang diajarkan dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa dan bisa meningkatkan motivasi belajar siswa.

Atas dasar inilah sehingga penulis menjadikan sebagai landasan berpikir bahwa dengan penerapan media monopoli dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas II UPT SDN 3 MAKALE.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka kerangka pikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.

Gambar 1. 1 Kerangka Pikir



C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir diatas maka rumusan hipotesis dari penelitian ini adalah “Jika menggunakan media permainan monopoli maka meningkat motivasi belajar Matematika siswa kela II UPT SDN 3 MAKALE”.