

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah berbagai kegiatan yang bisa mengubah sifat individu menjadi lebih baik, di mulai dari individu lahir hingga mati, jadi maksudnya yang dikatakan belajar ialah belajar tidak pandang usia dalam berbagai bentuk individu, belajar tidaklah hanya di sekolah pormal, tapi juga di dalam kegiatan kegiatan yang dapat mengubah sifat individu di kehidupan belajar setiap harinya.

Menurut (Gegne dan Briggs 1979:3) Menyatakan Belajar adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian belajar peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

Gegne (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2013:10) menyatakan “Belajar merupakan kegiatan yang kompleks”. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar yang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah stimulasi yang berasal dari lingkungan. Selanjutnya menurut Piaget (2013:13) “Belajar merupakan pengetahuan dibentuk oleh individu. Sebab individu melakukan interaksi terus-menerus dengan lingkungan

Menurut Herman Hudojo dalam (dalam Asep Jihad dan Abdul Haris 2013:3)“ Belajar merupakan kegiatan bagi setiap orang”. Pengetahuan, keterampilan, kegemaran dan sikap seseorang terbentuk, dimodifikasikan dan berkembang disebabkan belajar. Karena itu seseorang dikatakan belajar, bila diasumsikan dalam diri orang ini menjadi suatu proses kegiatan yang mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku. Berdasarkan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan tidak tau menjadi tau dari yang tidak bisa menjadi bisa, yang tidak terampil menjadi terampil.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Mengajar merupakan suatu komponen dan kompetensi guru dimana guru hanya dapat menguasai serta terampil dalam mengajar. Di dalam mengajar guru harus dapat membangkitkan perhatian siswa kepada pelajaran yang diberikan oleh guru dan berusaha membawa perubahan tingkah laku siswanya. Mengajar pada prinsipnya membimbing siswa dalam kegiatan mengajar atau mengandung pengertian bahwa mengajar adalah segala upaya dalam rangka memberi kemungkinan bagi siswa untuk terjadi proses mengajar sesuai tujuan yang dirumuskan.

Menurut Slameto (2015:29) “Mengajar adalah salah satu komponen dari kompetensi-kompetensi guru. Dan setiap guru harus menguasainya serta terampil melaksanakan mengajar itu”. Selanjutnya menurut Hamalik Omear (2014:44) “Mengajar adalah menyampaikan pengetahuan kepada siswa didik atau murid di sekolah”. Sedangkan Menurut Ahmad Susanto (2016:26) “Mengajar adalah aktivitas kompleks yang dilakukan guru untuk menciptakan lingkungan agar siswa mau melakukan proses pembelajaran”.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian mengajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang untuk menanamkan pengetahuan kepada siswa dengan cara menciptakan kondisi lingkungan yang kondusif untuk melakukan proses belajar.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran akan berhasil dengan baik apabila seorang guru mampu mengubah diri siswa dalam arti luas menumbuh kembangkan keadaan siswa untuk belajar, sehingga dari pengalaman yang diperoleh siswa selama mengikuti proses pembelajaran tersebut dirasakan manfaatnya secara langsung bagi perkembangan pribadi siswa.

Secara menyeluruh proses pendidikan sekolah, pembelajaran adalah kegiatan utama dikarenakan hasil upaya pendidikan berdasarkan bagaimana berlangsungnya proses pembelajaran secara efektif. dalam dasar pembelajaran di

kelas diharapkan bisa jadi proses perkembangan siswa. siswa dikehendakan bisa mengetahui materi yang di tetapkan oleh guru kini bisa meraih kreteria serta juga tujuan dalam materi materi yang telah di tetapkan guru dan menghasilkan nilai yang mencangkup nilai dalam ukurannya.

Pembelajaran merupakan suatu upaya yang di jalankan guru agar mengembangkan prilaku, sikap siswa untuk jadi lebih bagus dari sebelumnya dengan cara menghidupkan situasi yang lebih bagus pula, agar siswa senantiasa bisa menyikapi dan menghargai pembelajaran dengan baik.

Menurut Wina Sanjaya (2009:26) pembelajaran dapat diartikan sebagai proses kerja sama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada baik potensi. Sedangkan menurut Sugihartono (2007:80) pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan pembelajaran adalah proses komunikasi antara guru dan siswa dalam petubahan sikap.

Berdasarkan pendapat para ahli, penelitian dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan interaksi antara guru dengan siswa selama kegiatan belajar mengajar di lakukan di kelas.

2.1.4 Hakikat Hasil Belajar

2.1.4.1 Hasil Belajar

Kita bisa lihat berhasil atau tidaknya siswa di suatu pembelajaran, terlihat dari dalam penguasaan siswa untuk materi materi yang diberi oleh gurunya. guru hendaknya menjalankan evaluasi untuk mengetahui kejelasan sejauh mana penguasaan siswa dalam sebuah materi. dengan demikian hasil belajar siswa dapat dilihat dari penguasaan ilmu pengetahuan, sikap ataupun keterampilan. hasil tersebut merupakan oucom dari upaya upaya yang dilakukan individu.

Adapun yang dikatakan dengan belaja, adalah proses yang mencakup aktivitas yang melibatkan mental dan interaksi individu dalam lingkungan. nah

hasil dalam pembelajaran, menggambarkan penguasaan siswa atas pengetahuan dan pemahaman yang ia kuasai.

Menurut Abdurrahman (dalam Jihad dan Haris, 2013:15) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar”. Selanjutnya Sudjana (dalam Jihad dan Haris, 2013:15) menyatakan “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Menurut Shilphy A. Octavia (2020: 71) “Hasil belajar adalah terjadinya perubahan perilaku dari hasil pembelajaran setelah menjalani proses belajar dan masukan pribadi berupa motivasi dan harapan untuk berhasil dan masukan dari lingkungan untuk mencapai tujuan belajar”. Sedangkan menurut Arikunto (2020) “Hasil belajar merupakan suatu hasil yang diperoleh siswa dalam mengikuti proses pengajaran yang dilakukan oleh guru”.

Hasil belajar adalah dua kata yang di satukan jadi hasil belajar. Dari terdapat tersebut, bisa dinyatakan kalau hasil belajar merupakan satu hal yang tidak didapatkan saat menjalankan suatu pekerjaan. belajar adalah perjuangan yang di tetapkan agar meraih perubahan sifat lebih baik lagi, mau itu pengetahuan atau keterampilan dan cara berperilaku positif di berbagai pelajaran yang sudah di tetapkan.

2.1.4.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Muhammedi (2017:21) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berada dalam diri individu yang sedang belajar meliputi faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berada di luar individu yang sedang belajar meliputi faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

2.1.5 Game-Based Learning

2.1.5.1 Pengertian *Game-Based Learning*

Dilihat dari pengertian istilahnya, *Game-Based Learning* (GBL) atau pembelajaran berbasis permainan adalah sebuah model pembelajaran yang memasukkan materi pelajaran ke dalam bentuk permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang seru dan berkesan. Menurut Plass, Homer, dan Kinzer (2015) dalam tulisannya yang berjudul "*Foundations of Game-Based Learning*", *Game-Based Learning* adalah lingkungan belajar yang menggunakan unsur permainan untuk memancing pikiran, perasaan, dan interaksi sosial siswa agar hasil belajar mereka menjadi maksimal. Sejalan dengan hal tersebut, Prensky (2001) dalam bukunya yang berjudul "*Digital Game-Based Learning*", menegaskan bahwa inti dari *Game-Based Learning* adalah menyatukan antara isi pelajaran dengan prinsip permainan sehingga siswa memiliki kemauan kuat dari dalam diri untuk belajar.

Lebih lanjut, Gee (2003) dalam karyanya "*What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*", menyatakan bahwa permainan memiliki cara mengajar yang baik karena memberikan tantangan yang pas dengan kemampuan siswa, di mana siswa bisa belajar dari mencoba dan memperbaiki kesalahan dalam suasana yang menyenangkan. Sementara itu, Shaffer (2006) dalam bukunya "*How Computer Games Help Children Learn*", menekankan bahwa GBL bukan sekadar memberi mainan kepada siswa, melainkan menciptakan suasana di mana siswa bisa langsung mempraktikkan cara berpikir dan mengambil keputusan. Melalui model ini, guru tidak lagi hanya berceramah, tetapi siswa diajak aktif menemukan sendiri pemahamannya melalui tantangan yang ada dalam permainan tersebut.

2.1.5.2 Pengaruh *Game-Based Learning* terhadap Hasil Belajar

Game-Based Learning (GBL) adalah metode pembelajaran yang menggunakan elemen permainan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu keuntungan utama dari GBL adalah kemampuannya untuk membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik. Dengan simulasi dan tantangan dalam permainan, siswa dapat menerapkan teori secara praktis, yang membuat materi lebih mudah diingat.

Selain itu, *Game-Based Learning* juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Ketika siswa merasa terlibat dalam proses belajar, mereka lebih cenderung berusaha dan aktif berpartisipasi. Keterlibatan ini sering kali berujung pada hasil akademis yang lebih baik, karena siswa merasa lebih bertanggung jawab

terhadap pembelajaran mereka. *Game-Based Learning* juga mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Dalam permainan, siswa dihadapkan pada tantangan yang memerlukan mereka untuk mengevaluasi situasi dan mencari solusi. Umpan balik yang cepat dari permainan membantu siswa memahami kesalahan mereka dan belajar dari pengalaman, yang mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif.

Secara keseluruhan, *Game-Based Learning* memiliki dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dengan membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, GBL tidak hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga membantu siswa mencapai tujuan akademis mereka dengan cara yang menyenangkan.

2.1.5.3 Langkah-Langkah Model *Game-Based Learning*

Tabel 2. Langkah-Langkah Model *Game Based-Learning*

NO	Tahap	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
1.	Tahap Persiapan (Preparation)	1. Guru memperkenalkan "Media Tangga Penjumlahan" kepada siswa di depan kelas.. 2. Guru menjelaskan bahwa hari ini mereka akan belajar penjumlahan sambil berlomba mencapai puncak tangga. 3. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil (3-4 orang per kelompok). Hal ini bertujuan agar siswa belajar bekerja sama (kolaborasi).	1. Mendengarkan dan memahami tujuan serta konsep materi.
2.	Tahap Penjelasan Aturan Main (Explaining Rules)	1. Jelaskan aturan, prosedur, dan permainan secara detail (termasuk durasi, sistem poin/skor, dan pembagian grup, jika berlaku). 2. Capai kesepakatan dengan siswa tentang aturan permainan (jika perlu).	1. Dengarkan penjelasan aturan dan mekanisme permainan. 2. Mengajukan pertanyaan untuk klarifikasi aturan.
3.	Tahap Pelaksanaan Permainan (Gameplay)	1. Guru memberi aba-aba untuk memulai permainan. 2. Guru bertindak sebagai wasit dan fasilitator yang memantau jalannya lomba	1. Siswa berlomba secara bergantian mengerjakan soal. Di sini terjadi proses belajar aktif di mana

		agar tetap tertib dan memastikan setiap jawaban diperiksa secara adil.	siswa harus menghitung dengan teliti agar bisa naik tangga. 2. Menerapkan pengetahuan dan strategi dalam <i>game</i>
4.	Tahap Penentuan Pemenang dan Penghargaan (<i>Winner & Reward</i>)	1. Guru memberikan apresiasi (pujian atau hadiah kecil) kepada pemenang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.	1. Berhenti bermain.
5.	Tahap Refleksi dan Evaluasi (<i>Debriefing</i>)	1. Guru membahas soal-soal yang dianggap sulit selama permainan tadi. 2. Guru merangkum kembali cara melakukan penjumlahan yang benar berdasarkan pengalaman siswa bermain tangga tadi. 3. Guru memberikan soal latihan mandiri untuk melihat apakah hasil belajar siswa benar-benar meningkat setelah bermain.	1. Menyimpulkan hasil bermain <i>game</i> dan mengaitkannya dengan tujuan pembelajaran. 2. Menjawab pertanyaan dalam lembar kerja atau mempresentasikan hasil diskusi (jika ada). 3. Menerima umpan balik dan mengidentifikasi area perbaikan.

2.1.5.4 Kelebihan dan Kekurangan *Model Game Based-Learning*

2.1.5.4.1 Kelebihan *Model Game-Based Learning*

Peningkatan Motivasi dan Keterlibatan Belajar: Elemen permainan seperti tantangan, hadiah, poin, dan umpan balik instan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Siswa menjadi lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dan menyelesaikan tugas pembelajaran. Mengembangkan Keterampilan Abad 21 (4C): Berpikir Kritis: Siswa harus membuat keputusan dan mengembangkan strategi dalam permainan untuk memecahkan masalah atau tantangan. Kolaborasi: Banyak permainan edukatif mendorong kerja sama tim untuk mencapai tujuan bersama. Kreativitas: Siswa sering didorong untuk berpikir kreatif agar menang atau maju dalam permainan. Komunikasi: Interaksi dalam tim atau dengan guru memupuk keterampilan komunikasi.

Memfasilitasi Pemahaman Materi:Penyampaian materi menjadi lebih interaktif dengan visual, animasi, dan skenario yang menarik. Konsep abstrak dapat divisualisasikan, sehingga lebih mudah dipahami dan diingat siswa melalui pengalaman langsung. Umpan Balik dan Evaluasi Langsung:Siswa menerima umpan balik langsung dan spesifik atas kinerja mereka, yang memungkinkan mereka untuk segera mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan. Menciptakan Suasana Belajar yang Positif: Mengurangi kebosanan dan stres yang sering muncul dengan metode konvensional. Menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, santai, dan antusias.

Mendorong Kemandirian dan Belajar dari Kegagalan:Dalam permainan, kegagalan dipandang sebagai bagian dari proses coba-coba, yang melatih siswa untuk tidak takut gagal dan menjadi lebih mandiri dalam memecahkan masalah.

Kekurangan dalam model game based-learningModel Pembelajaran Berbasis Permainan *Game-Based Learnig* menawarkan keunggulan utama dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa karena elemen-elemen permainan seperti tantangan, hadiah, dan umpan balik instan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik. Pendekatan ini juga sangat efektif dalam mengembangkan Keterampilan Abad 21 (4C)—Berpikir Kritis, Kolaborasi, Kreativitas, dan Komunikasi—melalui skenario berbasis masalah dalam permainan. Lebih lanjut, GBL memfasilitasi pemahaman konsep yang kompleks atau abstrak karena materi disajikan secara visual dan interaktif, memberikan pengalaman langsung yang membuat pembelajaran lebih berkesan dan membekas di benak siswa.

Namun, implementasi *Game-Based Learnig* menghadapi beberapa tantangan, terutama terkait keterbatasan sumber daya; *Game-Based Learnig* digital membutuhkan perangkat teknologi yang memadai dan biaya pengembangan yang tinggi. Tantangan lain muncul dari aspek pedagogis, di mana siswa berisiko terlalu berfokus pada permainan dan skor, sehingga mengabaikan tujuan pembelajaran yang sebenarnya. Lebih lanjut, tidak semua materi pembelajaran mudah diadaptasi ke dalam format permainan, dan guru memerlukan keterampilan khusus untuk memilih dan mengelola permainan secara efektif guna menjaga lingkungan kelas yang kondusif dan memastikan hasil permainan terintegrasi dengan baik ke dalam sistem penilaian pendidikan. Guru juga dapat mengeksplorasi kemampuan siswa secara langsung selama permainan.

2.1.5.4.1 Kekurangan Model *Game-Based Learnig*

Implementasi *Game-Based Learning* (GBL) seringkali terbentur oleh keterbatasan sumber daya, terutama pada aspek teknis dan finansial. Penggunaan

GBL versi digital menuntut ketersediaan perangkat teknologi yang memadai serta biaya pengembangan aplikasi atau pengadaan alat peraga yang cenderung tinggi. Selain itu, tidak semua materi pelajaran dapat diadaptasi dengan mudah ke dalam format permainan, sehingga diperlukan upaya ekstra dan keterampilan khusus dari pihak guru untuk merancang atau memilih jenis permainan yang relevan dengan kurikulum yang berlaku.

Dari sisi pedagogis, penggunaan model permainan berisiko mengalihkan fokus utama siswa dari materi pelajaran ke aspek hiburan semata. Siswa seringkali terlalu ambisius mengejar skor atau kemenangan dalam permainan sehingga mengabaikan tujuan pembelajaran yang sebenarnya. Tantangan ini diperberat dengan peran guru yang harus mampu mengelola dinamika kelas agar tetap kondusif, memastikan permainan tidak menimbulkan kegaduhan yang berlebihan, serta mengintegrasikan hasil permainan tersebut secara akurat ke dalam sistem penilaian pendidikan formal.

2.2 Media Tangga Penjumlahan

Media Tangga Penjumlahan adalah alat peraga edukatif tiga dimensi (3D) atau dua dimensi (2D) berbentuk tangga yang digunakan untuk memvisualisasikan konsep penjumlahan bilangan. Media ini berfungsi sebagai jembatan bagi siswa kelas II SD yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret, yaitu tahap di mana anak memerlukan benda nyata untuk memahami konsep angka yang abstrak.

Setiap anak tangga merepresentasikan nilai atau urutan bilangan. Dengan media ini, proses menjumlahkan angka tidak lagi hanya dibayangkan di kepala, tetapi "dilakukan" melalui pergerakan (naik tangga) sehingga siswa lebih mudah memahami bahwa penjumlahan berarti "bertambah" atau "melangkah maju".

2.2.1 Langkah-Langkah Membuat Tangga Penjumlahan

Menurut Sadiman (2014:85), penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan tahapan yang sistematis mulai dari penyajian masalah, pemberian stimulus, hingga siswa menemukan jawaban sendiri. Maka dalam konteks media tangga penjumlahan bahan dan cara pembuatannya sebagai berikut:

- Sterofoam berwarna
- Origami
- Lem
- Spidol warna-warni
- Gunting
- Penggaris

- Pensil
- Penghapus
- Jarum dan tali

Langkah-langkah:

1. Menyiapkan alat dan bahan yang di butuhkan saat membuat tangga penjumlahan.
2. Melipat kertas origami menjadi 4 bagian dan 2 bagian. Yang menjadi 4 bagian akan kita tulis lurus dan yang 2 bagian akan menjadi tempat soal dan sebagai tangganya.
3. Menulis pada origami yang telah di bagi 4 dengan tulisan “Tangga Penjumlahan” dan menempelkannya mulai dari ujung ke ujung.
4. Menulis bilangan yang akan jadi permainan yang di mainkan misalnya $8+9=$ sebanyak 7 lembar dengan tingkat kesulitan yang berbeda.
5. Membuat pola tangga untuk menempelkan origami yang sudah di potong dan di tulis soal.
6. Setelah pola selesai baru kertas yang sudah di tempel soal di tempel pada pola yang sudah di buat.
7. Lalu mengambil jarum goni dan tali lubangi styrofoamnya kiri dan kanan lalu masukkan tali lalu ikat, ini berguna agar papan tangga penjumlahan tidak di letakkan di meja melainkan bisa di gantung.
8. Pastikan semua sesuai, jika sudah media tangga penjumlahan siap di gunakan.

2.2.3 Langkah-Langkah Penggunaan Media Tangga Penjumlahan

Menurut Bruner (1966) dengan teori representasi (enaktif, ikonik, simbolik), penggunaan media harus diawali dengan benda konkret, lalu gambar, kemudian simbol. Berikut adalah langkah-langkah penggunaan media tangga penjumlahan:

1. Membagi murid menjadi 4 kelompok.
2. Letakkan media di tempat yang mudah di gapai murid.
3. Menjelaskan cara permainan
4. Mulai permainan kelompok siapa yang lebih dulu sampai pada tangga yang paling atas dan mengerjakan soal dengan benar maka dialah pemenangnya.

2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Tangga Penjumlahan

Menurut Piaget (1972), anak-anak sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga mereka membutuhkan media nyata dan visual.

1. Visualisasi Konkret: Membantu siswa memahami bahwa penjumlahan adalah proses "bertambah" atau "naik", bukan sekadar menghitung angka di kertas.
2. Membangun Keaktifan (Kinestetik): Melalui permainan kelompok, siswa tidak hanya duduk diam tetapi berinteraksi langsung dengan media, yang sangat baik untuk daya ingat motorik.
3. Meningkatkan Motivasi Belajar: Format permainan kompetisi antar kelompok membuat suasana kelas menjadi lebih seru dan mengurangi kecemasan siswa terhadap pelajaran matematika.
4. Biaya Pembuatan Murah: Bahan-bahan yang digunakan (styrofoam, origami, spidol) sangat mudah ditemukan dan harganya terjangkau.
5. Fleksibilitas Penyimpanan: Berdasarkan langkah pembuatan poin 7, media ini bisa digantung, sehingga hemat tempat dan bisa dipajang sebagai dekorasi edukatif di kelas.

Setiap media pembelajaran memiliki kelemahan kata Hamalik (2003), begitu juga pada media tangga penjumlahan memiliki kelemahan yaitu:

1. Daya Tahan Bahan: Penggunaan bahan styrofoam dan kertas origami cenderung mudah rusak, patah, atau robek jika digunakan secara berulang-ulang oleh banyak siswa.
2. Keterbatasan Rentang Bilangan: Karena keterbatasan fisik papan/tangga, biasanya media ini hanya efektif untuk penjumlahan bilangan kecil (misalnya 1-20). Sulit untuk memvisualisasikan penjumlahan ratusan.
3. Risiko Kurang Kondusif: Pembagian kelompok dan sistem kompetisi bisa memicu kegaduhan di kelas jika guru tidak melakukan manajemen kelas dengan ketat.
4. Keamanan Bahan: Penggunaan jarum goni (pada langkah pembuatan) perlu diwaspadai agar tidak melukai siswa saat mereka berinteraksi dengan media.
5. Statik: Jika soal ditempel secara permanen (poin 6), maka variasi soal menjadi terbatas. Guru harus membongkar pasang kertas jika ingin mengganti soal.

2.2.5 Manfaat Tangga Penjumlahan

Media Tangga Penjumlahan bermanfaat sebagai jembatan kognitif yang mengubah konsep matematika abstrak menjadi pengalaman konkret bagi siswa kelas II SD. Melalui visualisasi anak tangga, siswa dapat memahami prinsip penjumlahan sebagai proses "melangkah maju" secara nyata, yang sangat efektif

untuk mendukung tahap perkembangan operasional konkret mereka. Selain itu, penggunaan warna-warni dari kertas origami dan bentuk tiga dimensi mampu menarik perhatian serta meningkatkan fokus siswa dalam memahami urutan bilangan dengan cara yang lebih menyenangkan.

Secara sosial dan emosional, media ini berfungsi sebagai sarana pembelajaran aktif yang meningkatkan motivasi serta rasa percaya diri siswa melalui kerja sama kelompok. Dengan format permainan kompetisi, siswa tidak hanya belajar berhitung, tetapi juga melatih kemampuan komunikasi, sportivitas, dan ketelitian. Hal ini secara efektif mengurangi kecemasan siswa terhadap matematika dan menciptakan suasana kelas yang dinamis, di mana belajar tidak lagi terasa membosankan namun menjadi sebuah petualangan yang interaktif.

2.2.6 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Klasifikasi media pembelajaran menurut para ahli memberikan pandangan yang komprehensif mengenai sarana pendukung edukasi, mulai dari bentuk sederhana hingga berbasis teknologi. Menurut Ashyar dalam Abdul Wahab dkk. (2021), media pembelajaran secara garis besar terbagi menjadi empat kategori utama, yaitu media visual yang mengandalkan indra penglihatan, media audio yang berbasis suara, media audio-visual yang menggabungkan keduanya, serta multimedia yang mengintegrasikan berbagai elemen secara interaktif. Pembagian ini memberikan kerangka dasar bagi pengajar untuk memilih format media yang paling sesuai dengan kebutuhan penyampaian materi di kelas.

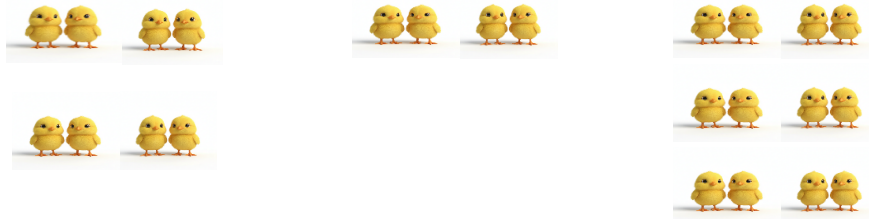
Di sisi lain, Pribadi (2011) menawarkan klasifikasi yang lebih mendalam dengan membagi media pembelajaran ke dalam delapan bagian spesifik untuk mencakup seluruh ekosistem belajar. Kategori ini meliputi peran orang sebagai sumber informasi, objek nyata, teks dalam bentuk cetak maupun digital, serta elemen audio, visual, dan video. Lebih lanjut, klasifikasi ini juga menyertakan teknologi modern seperti komputer multimedia dan jaringan komputer yang memungkinkan akses informasi tanpa batas. Perincian yang lebih lengkap ini menunjukkan bahwa media pembelajaran telah bertransformasi dari sekadar alat bantu fisik menjadi sistem digital yang memungkinkan interaksi pembelajaran yang lebih luas dan fleksibel.

2.2.7 Materi Penjumlahan

1. Ayo kita menjumlahkan berapa banyak jumlah jari tangan dan ayam ini!
2. Coba perhatikan jari-jari tanganmu!
3. Berapa banyak jumlah seluruh jari jari tangan mu yang sebelah kiri?
4. Berapa banyak jumlah seluruh jari jari tangan di sebelah mu yang sebelah

kanan?

5. Berapa jumlah seluruh jari jari dan jumlah seluruh jari tangan kiri dan kanan?
6. Ayo mari kita jumlahkan berapa ekor anak ayam beriku!



$$8 + 4 = 12$$

2.3 Defenisi Oprasional

Agar penelitian ini sesuai dengan yang di harapkan dan menghindari kesalah pahaman maka perlu diberi defenisi oprasional yaitu sebagai berikut:

1. *Model Game-Based Learning* adalah Suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai alat untuk mengajarkan konsep-konsep akademis. Dalam konteks ini, model tersebut mencakup penggunaan permainan edukatif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.
2. Hasil belajar siswa adalah tingkat pencapaian yang menunjukkan sejauh mana siswa telah memahami dan menguasai materi yang diajarkan. Hasil belajar ini dapat diukur melalui berbagai indikator, seperti nilai atau skor yang diperoleh dalam ujian dan tugas, kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata, serta perkembangan keterampilan kognitif dan afektif yang relevan dengan kurikulum. Secara keseluruhan, hasil belajar mencerminkan efektivitas proses pembelajaran dan kontribusi terhadap perkembangan akademis serta pribadi siswa.
3. Pengaruh adalah perubahan yang terjadi pada hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan berupa penggunaan model pembelajaran *Game-Based Learning* pada mata Pelajaran matematika.
4. Media tangga penjumlahan membantu siswa lebih cepat paham materi penjumlahan karena menggunakan model pembelajaran *Game-Based Learning* yang di mana siswa menjadi lebih aktif belajar sambil bermain.
5. Kelas II SD Negeri 040508 Sarinembah adalah kelompok siswa di tingkat kelas dua dari Sekolah Dasar Negeri 040508 Sarinembah, yang menjadi

lokasi penelitian ini. Kelas ini berfungsi sebagai subjek analisis untuk mengevaluasi pengaruh model game-based learning terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana pendekatan pembelajaran berbasis permainan dapat memengaruhi pengalaman belajar siswa di sekolah tersebut.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis pada penelitian ini merupakan adanya pengaruh yang signifikan pada penggunaan model *Game-Based Learning* dan di bantu dengan menggunakan media tangga penjumlahan di Kelas II SD Negeri 040508 Sarinembah.

2.5 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah alur logika yang menghubungkan masalah, tindakan (solusi), dan hasil yang diharapkan. Kerangka berpikir ini akan menjelaskan bagaimana Model *Game-Based Learning* dan Media Tangga Penjumlahan dapat memperbaiki hasil belajar. Pengaruh Model *Game-Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Pada Siswa di Kelas II SD Negeri 040508 Sarinembah”

Kondisi Awal	→	Tindakan (Treatment)	→	Kondisi Akhir
Guru: Menggunakan metode ceramah yang monoton.		Penerapan Model: <i>Game-Based Learning</i> (GBL).		Hasil Belajar: Meningkatnya pemahaman siswa pada materi penjumlahan.
Siswa: Pasif, bosan, dan kesulitan memahami konsep abstrak.		Alat Bantu: Media Tangga Penjumlahan yang kompetitif.		Ketuntasan: Persentase siswa yang lulus KKTP menjadi lebih besar.

Tabel 2. Kerangka Berpikir