

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DIGITAL GAME BASED LEARNING* (DGBL) DIDUKUNG MEDIA *GAME ONLINE* MATEMATIKA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PERKALIAN DAN PEMBAGIAN SISWA KELAS II SDN MANGGIS 2 PUNCU

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



Oleh:

Winda Risma Wardani

NPM: 2014060131

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI**

2024

Skripsi Oleh:

WINDA RISMA WARDANI

NPM. 2014060131

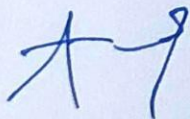
Judul:

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DIGITAL GAME BASED LEARNING (DGBL)* DIDUKUNG MEDIA *GAME ONLINE* MATEMATIKA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PERKALIAN DAN PEMBAGIAN SISWA KELAS II SDN MANGGIS 2 PUNCU

Telah disetujui untuk diajukan kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

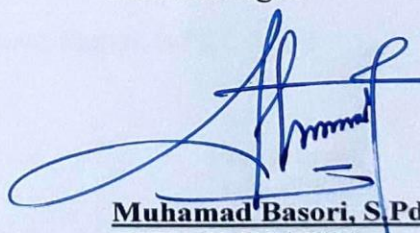
Tanggal: 01 Juli 2024

Pembimbing I



Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd.
NIDN. 0724077901

Pembimbing II



Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd.
NIDN.0702018801

Skripsi oleh :

WINDA RISMA WARDANI

NPM. 2014060131

Judul :

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DIGITAL GAME BASED LEARNING* (DGBL) DIDUKUNG MEDIA *GAME ONLINE* MATEMATIKA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PERKALIAN DAN PEMBAGIAN SISWA KELAS II SDN MANGGIS 2 PUNCU

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

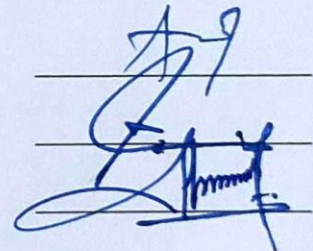
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal : 19 Juli 2024

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

- | | |
|---------------|--------------------------------|
| 1. Ketua | : Dr.Aan Nurfahrudianto, M.Pd |
| 2. Penguji I | : Sutrisno Sahari, M.Pd |
| 3. Penguji II | : Muhamad Basori, S.Pd.I.,M.Pd |



Mengetahui,
Dekan FKIP,



HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Winda Risma Wardani
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Nganjuk/ 15 Oktober 2001
NPM : 2014060131
Fak/Jur./Prodi. : FKIP / S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Kediri, 18 Juli 2024

Yang Menyatakan



WINDA RISMA WARDANI

NPM : 2014060131

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Dia mendapat (pahala) dari (kebijakan) yang dikerjakannya dan mendapat (siksa) dari (kejahatan) yang diperbuatnya.”

(Q.S Al-Baqarah : 286)

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.”

(Q.S Al-Insyirah, 94 : 5-6)

“Orang lain tidak akan bisa paham *struggle* dan masa sulitnya kita yang mereka ingin tahu hanya bagian *success stories*. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun tidak ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini”

Persembahan

Kupersembahkan karya ini buat :

1. Cinta Pertama dan panutanku, Bapak Warsito dan pintu surgaku Ibu Rusmiati. Terimakasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih yang diberikan. Terimakasih sudah memberikan segala yang terbaik, tak kenal lelah mendoakan serta memberikan perhatian dan dukungan hingga saya mampu menyelesaikan study saya sampai di titik ini. Semoga Bapak dan Ibu sehat selalu dan menuai segala kebaikan yang telah ditanam.
2. Adik saya Wildhan Dwi Putra Wisnu Wardani yang saya cintai dan yang sangat saya banggakan yang telah memberikan dorongan serta semangat untuk penyusunan skripsi ini .
3. Kakek saya Rasiman dan Nenek saya Sidem yang selalu mendoakan di setiap langkah menyusun skripsi.

4. Grup Si Paling (Abriel, Alfian, Arga, Aulia, Binti, Sakiya, Widi) terimakasih sudah menjadi sahabat terbaik saya selama masa perkuliahan dari mahasiswa baru hingga saat ini.
5. Teman-teman KKN yang memberikan cerita yang sangat berkesan saat masa perkuliahan.
6. Seluruh teman-teman saya PGSD seangkatan yang telah ikhlas berbagi ilmunya kepada saya.
7. Teman-teman saya yang telah membantu dalam penulisan skripsi (Silvia Auliya, Rizky Wahyu, Mulia, Rino A.K)
8. Sahabat saya Binti Khamidatul Khoiroh yang menjadi teman kost dari awal perkuliahan hingga akhir dan yang telah memberikan seluruh dukungan serta segala kebaikan untuk saya.
9. Sahabat SMA saya (Shinta Sukma, Putri, Erna, Trisus, Mila, Shinta Katarina, Maylinda) terimakasih atas dukungan yang tiada batas.
10. Kepada seseorang yang tidak kalah penting kehadirannya, Kekasih saya, Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan saya. Terimakasih telah menjadi pendamping, menemani hari-hari saya, dan memberi dukungan kepada saya. Semoga Tuhan memberi keberkahan dalam segala hal yang kita lalui.
11. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terimakasih telah membantu dalam setiap Langkah penyusunan skripsi ini.
12. Dan yang terakhir, kepada diri saya sendiri. Winda Risma Wardani. Terimakasih sudah bertahan sejauh ini. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang sudah dimulai. Terimakasih sudah berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati setiap proses yang bisa dibilang tidak mudah. Terimakasih sudah bertahan.

ABSTRAK

Winda Risma Wardani Pengaruh Model Pembelajaran *Digital Game Based Learning* (DGBL) Didukung Media *Game Online* Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkalian dan Pembagian Siswa Kelas II SDN Manggis 2 Puncu, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2024

Kata Kunci : model pembelajaran *Digital Game Based Learning* (DGBL), hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan peneliti terhadap hasil belajar matematika siswa yang rendah yang diakibatkan tidak diterapkannya model pembelajaran serta tidak adanya media dalam proses pembelajaran.

Permasalahan penelitian ini adalah (1) Apakah hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian yang tidak menggunakan model pembelajaran *Digital Game Based Learning* didukung dengan game online sama dengan atau > 75 ? (2) Apakah hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian yang menggunakan model pembelajaran *Digital Game Based Learning* didukung dengan game online sama dengan atau > 75 ? (3) Adakah pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *Digital Game Based Learning* didukung dengan game online terhadap hasil belajar siswa pada materi perkalian dan pembagian di kelas II SDN Manggis 2 Puncu?

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan bentuk pendekatan yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan desain *quasy eksperiment* dengan subjek penelitian siswa kelas II SDN Manggis 2 Puncu, Kabupaten Kediri. Penelitian ini dilaksanakan di dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen, dengan menggunakan perangkat pembelajaran dan soal berupa pretest dan posttest

Dari hasil penelitian diperoleh hasil sebagai berikut (1) Hasil belajar matematika materi perkalian dan pembagian yang tidak menggunakan model pembelajaran *Digital Game Based Learning* didukung media game online matematika pada siswa kelas II SDN Manggis 2 Puncu diperoleh nilai rata-rata posttest yaitu 73 yang berarti nilai tersebut tidak sama dengan atau di bawah 75 atau di bawah KKM dengan didukung uji hipotesis dengan hasil $0,000 < 0,05$. (2) Hasil belajar matematika materi perkalian dan pembagian yang menggunakan model pembelajaran *Digital Game Based Learning* didukung media game online matematika pada siswa kelas II SDN Manggis 2 Puncu diperoleh nilai rata-rata posttest yaitu 78 yang berarti sama dengan atau di atas KKM didukung uji hipotesis dengan hasil $0,000 < 0,05$. (3) Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa “Ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Digital Game Based Learning* didukung media game online matematika pada siswa kelas II SDN Manggis 2 Puncu” didukung uji hipotesis dengan hasil $0,000 < 0,05$.

Saran dari hasil peneliti ini adalah guru perlu untuk terus berlatih dan menambah pengetahuan tentang model dan media pembelajaran agar penerapannya dalam pembelajaran lebih bervariasi dan tidak membosankan. Serta untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat dijadikan referensi atau acuan dalam penelitian selanjutnya.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya dengan perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PGSD.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Rektor UN PGRI Kediri Dr. Zainal Afandi, M.Pd yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dekan FKIP Bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd
3. Kaprodi PGSD Bapak Bagus Amirul Mukmin, S.Pd.,M.Pd
4. Dosen Pembimbing I Bapak Dr.Aan Nurfahrudianto, S.Pd., M.Pd yang telah memberi bekal ilmu yang bermanfaat dalam penyusunan skripsi ini.
5. Dosen Pembimbing II Bapak Muhamad Basori, S.Pd.I.,M.Pd yang telah memberi bekal ilmu yang bermanfaat dalam penyusunan skripsi ini.
6. Dr. Aprilia Dwi Handayani, S.Pd.,M.Si selaku validator matematika yang telah memvalidasi hasil perangkat pembelajaran bermateri perkalian dan pembagian.
7. Sutrisno Sahari, M.Pd selaku validator media yang telah memvalidasi media pembelajaran *game online* matematika.
8. Riono, S.Pd selaku Kepala SDN Manggis 2 Puncu yang telah menyediakan tempat melakukan penelitian.
9. Didik Setiawan, S.Pd dan Minarni, S.Pd selaku guru wali kelas II SDN Manggis 2 Puncu.
10. Siswa kelas II A dan II B SDN Manggis 2 Puncu yang telah membantu dalam penelitian.
11. Keluarga besar SDN 2 Sumberjo yang senantiasa memberi dukungan.

12. Kedua orang tua, adik, kakek dan nenek yang telah memberikan doa dan dukungan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
13. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 18 Juli 2024



WINDA RISMA WARDANI

NPM: 2014060131

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------------------------------|
| HALAMAN JUDUL..... | Error! Bookmark not defined. |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | Error! Bookmark not defined. |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | ii |
| HALAMAN PERNYATAAN | Error! Bookmark not defined. |
| MOTTO DAN PERSEMBAHAN | iv |
| ABSTRAK | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI..... | x |
| BAB I..... | 1 |
| PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 7 |
| C. Pembatasan Masalah | 8 |
| D. Rumusan Masalah | 9 |
| E. Tujuan Penelitian..... | 9 |
| F. Manfaat Penelitian..... | 10 |
| BAB II KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS | 12 |
| A. Kajian Teori | 12 |
| 1. Hakikat Model Pembelajaran | 12 |
| 2. Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif..... | 13 |
| 3. Hakikat Model Digital Game Based Learning (DGBL)..... | 15 |
| 4. Hakikat Media Pembelajaran | 20 |
| 5. Hakikat Matematika | 22 |
| 6. Materi Perkalian dan Pembagian..... | 23 |
| B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu..... | 23 |
| C. Kerangka Berpikir | 25 |
| D. Rumusan Hipotesis..... | 29 |
| BAB III..... | 30 |
| METODE PENELITIAN..... | 30 |
| A. Variabel Penelitian | 30 |

| | |
|--|----|
| 1. Identifikasi Variabel Penelitian | 30 |
| 2. Definisi Operasional Variabel | 31 |
| B. Pendekatan dan Teknik Penelitian..... | 33 |
| 1. Pendekatan Penelitian..... | 33 |
| 2. Teknik Penelitian..... | 33 |
| C. Tempat dan Waktu Penelitian | 34 |
| 1. Tempat Penelitian..... | 34 |
| 2. Waktu Penelitian | 35 |
| D. Populasi dan Sampel | 36 |
| E. Instrumen Penelitian..... | 36 |
| 1. Pengembangan Instrumen | 36 |
| 2. Validitas dan Reabilitas Instrumen..... | 37 |
| a. Validitas..... | 37 |
| F. Teknik Pengumpulan data | 40 |
| G. Teknik Analisis Data..... | 42 |
| BAB IV | 45 |
| HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | 45 |
| A. Deskripsi Data Variabel..... | 45 |
| B. Analisis Data | 48 |
| C. Uji Hipotesis | 50 |
| D. PEMBAHASAN..... | 54 |
| BAB V..... | 58 |
| SIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN..... | 58 |
| A. Simpulan..... | 58 |
| B. Implikasi | 59 |
| C. Saran-saran | 60 |
| DAFTAR PUSTAKA | 62 |
| LAMPIRAN | 63 |
| INSTRUMEN PENILAIAN | 90 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya suatu aktivitas belajar dalam diri suatu individu. Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara pendidik dan peserta didik serta komunikasi yang berlangsung guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Dalam upaya mencapai proses interaksi peserta didik dengan pendidik perlu adanya rancangan proses pembelajaran yang baik. Salah satu upaya yang dapat mendorong tercapainya pembelajaran yang baik adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik minat belajar siswa guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang bergambar dari awal hingga akhir, biasanya disajikan oleh seorang guru. Dengan kata lain, model pembelajaran adalah kerangka atau kerangka kerja untuk menerapkan suatu pendekatan, metode, strategi dan teknik pembelajaran (Helmiati 2012). Dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dan menarik diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan atau proses pembelajaran yang dilaksanakan. Namun fakta di lapangan masih ditemukan guru yang menggunakan model pembelajaran yang sudah sering digunakan dan

diulang-ulang dalam setiap pertemuan. Hal tersebut menyebabkan minat belajar siswa menurun karena berhadapan dengan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran yang biasa dilakukan selama berulang kali. Penurunan minat belajar tersebut tentunya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Untuk memperoleh hasil belajar yang baik, pada saat belajar siswa harus berinteraksi dengan lingkungan kehidupannya sehari-hari. Dengan demikian perlu adanya pembaruan penggunaan model yang digunakan oleh guru, penggunaan model pembelajaran yang bervariasi tentu saja membangun semangat dan juga rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran yang akan dipelajari (Sugiyono 2006). Namun, dalam praktiknya masih saja terdapat permasalahan yang dialami oleh guru yang menyebabkan kegiatan pembelajaran bersifat monoton, salah satunya yaitu kurangnya keterampilan guru dalam pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran, bimbingan serta penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal.

Mengacu pada hal tersebut, perlu adanya suatu pendekatan pembelajaran inovatif yang mampu menampung kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Menurut (Sugiyono 2006) Dengan pembelajaran yang inovatif maka proses kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan kondusif, lancar, dan kreatif sehingga dapat menambah semangat pada proses pembelajaran serta dapat tercapainya tujuan pembelajaran dan pada akhirnya akan meningkatkan prestasi belajar

peserta didik. Pendekatan pembelajaran inovatif tersebut dengan menggunakan model pembelajaran yang mengemas suatu materi pembelajaran ke dalam sebuah permainan akan menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap materi pembelajaran tersebut. Dengan demikian diharapkan akan lebih memotivasi siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Digital Game Based Learning (DGBL) atau bisa disebut dengan pembelajaran berbasis *Game* digital adalah metode pembelajaran yang menggunakan teknologi aplikasi atau *game* yang dirancang khusus untuk membantu meningkatkan kualitas belajar atau keefektifan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan strategi tersebut guru dapat memberikan stimulus, pada bagian penting dalam proses belajar yaitu dalam hal emosional, intelektual dan psikomotor pada siswa (Oktavia 2022). Dengan pernyataan tersebut *game* edukasi dapat digunakan untuk alternatif kegiatan pembelajaran siswa agar diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Belajar bukan hanya menarik melainkan juga bisa juga digunakan untuk memotivasi siswa karena bentuk media berupa *game* yang terdapat permasalahan yang harus diselesaikan. Dalam proses pembelajaran terdapat muatan pembelajaran matematika .

Matematika secara umum didefinisikan sebagai bidang ilmu yang mencakup topik-topik bilangan, rumus, serta struktur yang berhubungan satu dengan yang lainnya dan terbagi dalam tiga bidang yaitu aljabar, analisis, dan geometri (Hariwijaya 2009). Matematika merupakan mata

pelajaran yang sangat penting karena mempunyai keterkaitan antara belajar matematika dengan pola bernalar yang pasti dapat digunakan dalam kegiatan sehari-hari. Pembelajaran matematika merupakan proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui berbagai kegiatan yang terstruktur sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari. Salah satu komponen yang akan menentukan tercapainya kompetensi adalah penggunaan strategi pembelajaran matematika yang sesuai dengan topik apa yang sedang dibahas, tingkat perkembangan peserta didik, prinsip dan teori belajar, keaktifan peserta didik dengan terlibat pada pembelajaran, keterkaitan dengan kehidupan peserta didik sehari-hari, serta pengembangan dan pemahaman penalaran matematis. Dengan demikian tentunya perlu suatu model pembelajaran yang dapat merangsang keaktifan peserta didik agar dapat menumbuhkan semangat belajar matematika yang diharapkan akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Fakta di lapangan sesuai dengan tempat yang peneliti observasi yaitu pada SDN Manggis 2 Puncu hasil belajar khususnya pada mata pelajaran matematika materi perkalian dan pembagian masih berada di bawah KKM. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara pada guru di SDN Manggis 2 Puncu kelas II masih belum optimal dan nilai siswa masih di bawah KKM dalam materi perkalian dan pembagian. Hal tersebut disebabkan karena guru menggunakan model pembelajaran yang biasa dilakukan dan selalu diulang sehingga siswa kurang berminat untuk belajar, siswa menganggap

matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan. Khususnya pada materi perkalian dan pembagian, pada materi tersebut membutuhkan keterampilan berhitung, konsentrasi, serta pengulangan menghitung yang menyebabkan siswa malas jika diminta guru untuk berhitung. Siswa lebih dominan menggunakan konsep menghafal dalam pembelajaran perkalian dan pembagian di kelas. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang memahami konsep dasar perkalian merupakan proses penjumlahan berulang dan konsep dasar pengurangan yang berupa pengurangan berulang.

Dari pemaparan di atas model pembelajaran *Digital Game Based Learning* (DGBL) atau bisa disebut dengan pembelajaran berbasis *Game* digital diharapkan dapat digunakan untuk permasalahan dalam pembelajaran matematika pada materi perkalian dan pembagian. Pada pembelajaran matematika khususnya pada jenjang sekolah dasar memerlukan model pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa . Dengan menggunakan model pembelajaran (DGBL) di kelas diharapkan dapat menghilangkan anggapan tentang matematika adalah pembelajaran yang membosankan. Dalam sebuah pembelajaran yang berbasis *game* ini peserta didik diharapkan mampu belajar dan berpikir secara langsung melalui tindakan yang dilakukan oleh peserta didik dalam *game*. Berdasarkan dengan permasalahan yang telah dijabarkan maka dapat disimpulkan *game* edukasi pada pembelajaran matematika, diharapkan dapat memotivasi belajar pada siswa agar lebih kreatif dan berpikir kritis

dan juga dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar matematika. Oleh karena itu, peneliti berniat menerapkan model pembelajaran *digital game based learning* (DGBL) berbasis *game online* matematika, pada media pembelajaran *game* diharapkan mampu membantu meningkatkan keterampilan kognitif melalui media *game* edukasi ini yang bertujuan untuk memudahkan proses pekerjaan guru dan orang tua siswa dalam meningkatkan minat belajar matematika dalam keterampilan berhitung perkalian dan pembagian yang diharapkan juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Sesuai dengan pernyataan di atas, maka guru perlu berinovasi menerapkan model pembelajaran yang menarik yang tujuannya dapat menarik minat siswa terhadap pembelajaran matematika khususnya pada materi perkalian dan pembagian. Model pembelajaran yang didukung media yang menarik diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Digital Game Based Learning* (DGBL) Didukung media *Game Online* Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkalian dan Pembagian Siswa Kelas II SDN Manggis 2 Puncu”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas terdapat masalah pokok: “Apakah penggunaan model pembelajaran *Digital Game Based Learning* (DGBL) didukung media *game online* matematika berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi perkalian dan pembagian di kelas II SDN Manggis 2 Puncu?”

Berdasarkan masalah pokok tersebut akan diidentifikasi masalah-masalah yang muncul permasalahan pertama adalah “Apakah penggunaan model pembelajaran *Digital Game Based Learning* (DGBL) didukung media *game online* matematika berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi perkalian dan pembagian di kelas II SDN Manggis 2 Puncu?”. Pada saat pembelajaran berlangsung banyak siswa yang gaduh, bercanda, dan cenderung kurang aktif, hal ini dibuktikan pada saat diadakan evaluasi masih banyak siswa yang kurang memahami materi yang telah disampaikan. Guru tidak menggunakan media pada saat proses kegiatan pembelajaran. Terdapat 55% siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Hal tersebut disebabkan karena pada saat proses kegiatan pembelajaran guru hanya menjelaskan materi perkalian dan pembagian serta hanya menuliskan di papan kemudian memberikan soal sehingga proses kegiatan pembelajaran menjadi kurang efektif, dan hasil belajar yang dicapai siswa kurang maksimal.

Masalah-masalah di atas dapat diatasi dengan guru lebih kreatif dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Sehingga, tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan baik dan benar. Adanya permasalahan yang di alami di atas ditawarkan solusi, guru dapat menggunakan model pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menarik bagi siswa. Sehingga dapat mendukung proses kegiatan pembelajaran dan materi yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa.

Dengan model pembelajaran yang tepat yaitu model *Digital Game Based Learning* didukung dengan penggunaan media *game online* matematika, pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Manggis 2 Puncu pada materi perkalian dan pembagian. Diharapkan dengan menggunakan model *Digital Game Based Learning* didukung dengan penggunaan media *game online* matematika pada materi perkalian dan penjumlahan dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan di atas maka perlu diadakan pembatasan masalah agar permasalahan yang diteliti tidak meluas, focus dari penelitian ini adalah.

1. Subyek dan obyek penelitian adalah siswa kelas II SDN Manggis 2 Puncu Kabupaten Kediri.

2. Penelitian difokuskan pada mata pelajaran matematika pada materi perkalian dan pembagian.
3. Penerapan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Digital Game Based Learning*.

D. Rumusan Masalah

Adanya pembatasan masalah dan hasil identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitiannya sebagai berikut.

1. Apakah hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian yang tidak menggunakan model pembelajaran *Digital Game Based Learning* didukung dengan *game online* sama dengan atau > 75 ?
2. Apakah hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian yang menggunakan model pembelajaran *Digital Game Based Learning* didukung dengan *game online* sama dengan atau > 75 ?
3. Adakah pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *Digital Game Based Learning* didukung dengan *game online* terhadap hasil belajar siswa pada materi perkalian dan pembagian di kelas II SDN Manggis 2 Puncu?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan diadakannya penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian yang tidak menggunakan

model pembelajaran *Digital Game Based Learning* didukung dengan *game online* sama dengan atau > 75 ?

2. Untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian yang menggunakan model pembelajaran *Digital Game Based Learning* didukung dengan *game online* sama dengan atau > 75 ?
3. Untuk mengetahui adakah pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *Digital Game Based Learning* didukung dengan *game online* terhadap hasil belajar siswa pada materi perkalian dan pembagian di kelas II SDN Manggis 2 Puncu ?.

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini memiliki dua manfaat, yakni manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis dijelaskan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis memiliki arti hasil pengetahuan bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Manfaat teoritis pada penelitian ini sebagai referensi yang dapat digunakan sebagai bahan acuan bagi peneliti berikutnya dan dapat digunakan untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Guru

Hasil penelitian dapat dimanfaatkan sebagai acuan dalam melaksanakan inovasi pembelajaran untuk mengoptimalkan pencapaian tujuan dalam proses pembelajaran.

b. Manfaat bagi Kepala Sekolah

Dapat dimanfaatkan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan metode yang efektif dan efisien diterapkan dalam pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran serta sebagai bahan masukan dalam upaya meningkatkan profesionalisme guru dalam mengajar dan praktik pembelajaran di dalam kelas.

c. Manfaat bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat digunakan sebagai referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2011). Pengantar Metodologi Penelitian. In *Antasari Press*.
- Asmara, D. V. M., Kuswandi, D., & As'ari, A. R. (2020). Pengembangan Media Kobaki pada Materi Perkalian dan Pembagian untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(12), 1839. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i12.14358>
- Coffey. (2011) *Digital game based learning*. tersedia: <http://www.learnnc.org/lp/pages/4970?ref=search>, diunduh 14 Juni 2023.
- Djamarah, Z. dan. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Fauzi, A., & dkk. (2022). Metodologi Penelitian. In *Suparyanto dan Rosad (2015)*.
- Halfi, R. (2012). Meningkatkan Kemampuan Pengoperasian Perkalian Melalui Metode Horizontal Bagi Anak Tunarungu. *E-JUPEKhu*, 1(2), 112–125.
- Haris, H. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif*.
- Hariwijaya. (2009). Meningkatkan Kecerdasan Matematika. Yogyakarta : Tugupublisser.
- Helmiati. (2012). *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Khoerunnisa, F. (2016). *Penggunaan Media Digital Game-Based- Learning (DGBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Perakitan Komputer Di Smk N 8 Semarang*.
- Noviyanti, G. V. (2020). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(2), 274–282.
- Oktavia, R. (2022). Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. *OSF Preprints*, 1–7.
- Priansa, D. J. (2017). *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran (Cetakan 1)*. Pustaka Setia Bandung.
- Rahmadi. (2011). Pengantar Metodologi Penelitian. In *Antasari Press*.
- Rusman. (2011). *Model-model pembelajaran : mengembangkan profesi guru (cetakan ke)*. Rajawali Pers Jakarta.
- Sanjaya, W. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan (Edisi 1)*. Prenadamedia.
- Shadiq, F. (2014). *Pembelajaran Matematika (Cet.1)*. Graha Ilmu.
- Sudjana, N. (2007). *Teknologi Pengajaran*. SINAR BARU ALGENSINDO.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif (Setiyawami (ed.))*. Alfabeta.
- Suherman, E. (1999). *Strategi Belajar Mengajar Matematika*. Universitas Terbuka.
- Syahrum, & Salim. (2012). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (p. Bandung : Cipustaka Media)*.