

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Metode Permainan Tebak Angka**

###### **a. Pengertian Metode Permainan Tebak Angka**

Dunia siswa SD adalah dunia bermain, di mana siswa SD sering menghabiskan aktifitasnya untuk bermain. Sebagian besar interaksi teman sebaya selama masih anak-anak melibatkan permainan. Siswa SD akan merasa senang ketika bermain. Hal tersebut membuat siswa SD tidak bisa dijauhkan dari aktivitas permainan.

Belajar tidak bisa dipaksakan, karena belajar yang baik bukan dalam suasana yang penuh tekanan dan paksaan. Belajar untuk siswa harus disesuaikan dengan perkembangannya. Sesuai dengan perkembangannya, siswa SD akan lebih menikmati jika belajar disertai dengan bermain. Dengan belajar sambil bermain, maka akan memberikan kesempatan siswa untuk bisa bermain dan pembelajaran akan tersampaikan dengan baik. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan menggunakan metode permainan yang disesuaikan dengan perkembangan siswa.

Menurut Dwi Siswoyo :

“Metode adalah cara yang berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan. Metode

pendidikan adalah cara-cara yang dipakai oleh orang atau sekelompok orang untuk membimbing anak/peserta didik sesuai dengan perkembangannya ke arah tujuan yang hendak dicapai. Di dalam pendidikan terdapat metode-metode yang digunakan dalam pembelajaran.”<sup>1</sup>

Dalam dunia pendidikan sering disebut dengan metode mengajar dan metode pembelajaran. Berikut ini akan dijelaskan mengenai pengertian metode mengajar dan metode pembelajaran. Metode mengajar adalah alat yang dapat, merupakan bagian dari perangkat alat, dan cara dalam pelaksanaan suatu strategi belajar-mengajar.

Menurut Hamzah B :

“Metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan guru, yang dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Teknik pembelajaran seringkali disamakan artinya dengan metode pembelajaran, dimana teknik pembelajaran adalah jalan, alat, atau media yang digunakan oleh guru untuk mengarahkan kegiatan siswa ke arah tujuan yang ingin dicapai.”<sup>2</sup>

Jadi disini dapat diketahui bahwa metode mengajar dan metode pembelajaran hampir sama yaitu berkaitan pembelajaran yang berlangsung di kelas.

---

<sup>1</sup> Arif Rohman. 2009. *Memahami Pendidikan dan Ilmu pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press

<sup>2</sup> Hamzah B Uno. 2010. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang kreatif dan efektif*. Jakarta: Bumi Aksara

Jadi dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah alat atau cara yang digunakan oleh guru untuk mengarahkan kegiatan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Di atas telah dijelaskan mengenai definisi metode, berikut ini akan dijelaskan mengenai definisi permainan tebak angka.

Tursinah menjelaskan :

“Tebak angka merupakan jenis permainan tebak-tebakan terhadap angka yang tertera baik secara tersamar maupun melalui procedural penjumlahan, pengurangan atau perkalian. Dalam metodologi pembelajaran kreatif, tebak angka merupakan jenis permainan tebak-tebakan terhadap angka yang dapat memancing daya kreatifitas siswa dalam berperan aktif terhadap permainan didalam proses pembelajaran.”<sup>3</sup>

Dengan menggunakan media, aktivitas proses menebak angka dibuat dalam bentuk permainan matematika seperti melalui proses penjumlahan, pengurangan atau pembagian Karena permainan tebak angka akan merangsang kemampuan kognitif juga kartu angka yang digunakan untuk permainan sangat ringan sehingga anak mudah menggunakannya. Karena bermain tebak angka diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

---

<sup>3</sup> Turniasih. 2013. *Keefektifan Model Tebak Kata terhadap minat dan Hasil belajar PKn Materi komponen pemerintah pusat di Indonesia kelas IV SD Negeri Debong Tengah 1, 2 dan 3 kota Tegal.*

Pada sebuah sesi pembelajaran sering kali dibutuhkan trik untuk memecah kebekuan atau kebosanan. Salah satunya adalah permainan sederhana. Permainan matematika yang kali ini akan dikenalkan adalah Permainan Tebak Angka. Permainan ini dapat dilakukan dalam kelompok ataupun perseorangan.

b. Langkah-langkah Metode Permainan Tebak Angka

Menurut Makhbubi Khasanah :

“Berikut ini merupakan langkah-langkah penggunaan metode permainan tebak angka secara umum yaitu:

- 1) Guru terlebih dahulu menentukan topik/materi permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- 2) Guru menyiapkan alat dan bahan permainan yang dibutuhkan untuk menunjang suksesnya pembelajaran.
- 3) Guru menyusun petunjuk atau langkah-langkah pelaksanaan permainan.
- 4) Guru menjelaskan kepada siswa maksud dan tujuan serta peraturan permainan terlebih dahulu, agar siswa tidak bingung selama proses pembelajaran.
- 5) Siswa dibagi atas individu atau kelompok.
- 6) Siswa melaksanakan kegiatan permainan tersebut dengan dipimpin oleh guru.
- 7) Siswa berhenti melakukan permainan kemudian melaporkan hasil dari permainan.

- 8) Guru memberikan kesimpulan mengenai pengertian atau konsep yang dimaksud dalam tujuan pembelajaran.<sup>4</sup>

Sedangkan tahap-tahap metode permainan tebak yaitu:

- 1) Guru menjelaskan maksud, tujuan, dan proses permainan.
- 2) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.
- 3) Guru membagi atau memasang alat dan bahan permainan
- 4) Siswa melakukan permainan.
- 5) Siswa berdiskusi tentang materi yang sedang dipelajari.

c. Penerapan Strategi Tebak Angka

Penggunaan strategi permainan tebak angka ini dapat dilakukan sejak tingkat sekolah dasar, mulai kelas II sampai kelas VI sekolah dasar (SD), siswa sekolah menengah pertama (SMP) dan sekolah menengah keatas (SMA). Semakin tinggi level sekolah semakin sulit tebakan angka yang dibuat guru.

---

<sup>4</sup> Makhubi Khasanah. 2012, *Penggunaan Metode Permainan dalam Peningkatan Pembelajaran PKN Siswa Kelas IV SD N Jatimulyo, Kecamatan Petanahan, Tahun Ajaran 2012/2012*. Diakses dari <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/view/242>. pada tanggal 22 juni 2023, Jam 04.15 WIB.

## 2. Hasil Belajar

Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Pendapat yang dikemukakan oleh Suprijono :

”Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Simpson dan Harrow mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.”<sup>5</sup>

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar dari sisi guru. Tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.

Hasil belajar ialah perubahan tingkah laku yang diperoleh peserta didik setelah melakukan proses belajar. Perolehan aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik. dalam proses pembelajaran, perubahan tingkah laku yang baru dicapai oleh peserta didik setelah melakukan aktifitas belajar dirumuskan dalam tujuan pembelajaran. Untuk mengetahui tercapainya tujuan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang bisa berupa angka atau skor setelah

---

<sup>5</sup> Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. 2010. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

menyelesaikan tes. Sehingga hasil belajar menjadi tolak ukur dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian tentang konsep belajar diatas, dapat dipahami tentang makna hasil belajar, yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Untuk mendapatkan hasil belajar yang diinginkan, maka haruslah melalui berbagai proses belajar. Hasil belajar pada dasarnya ialah suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat dari latihan atau pengalaman yang diperoleh.

Menurut Rosma Hartiny Sam's :

“Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh seseorang setelah maupun sesudah mengikuti proses belajar. Hasil belajar merupakan hasil proses. Pelaku aktif dalam belajar adalah siswa. Hasil belajar juga merupakan hasil proses belajar, atau proses pembelajaran. Pelaku aktif pembelajaran adalah guru.”<sup>6</sup>

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar yang secara garis besar membaginya menjadi 3 ranah, yakni ranah kognitif, ranah efektif, dan ranah psikomotoris.

---

<sup>6</sup> Rosma Hartiny Sam"s. 2010. *Model Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Teras.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono :

“Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relative menetap.”<sup>7</sup>

Dalam kegiatan pembelajaran, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. bahwa evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu, dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan feedback atau tindak lanjut, atau bahkan untuk mengukur tingkat penguasaan siswa.

Menurut Arief S. Sariman, dkk :

“Menurut Kemajuan prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan. Dengan demikian, penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari disekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa. macam-macam hasil belajar 1)

---

<sup>7</sup> Dimiyati dan Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.h.250

pemahaman konsep 2) keterampilan proses 3) sikap.”<sup>8</sup>

Sedangkan Menurut Sudjana :

“Hasil belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah hasil perubahan kemampuan yang dicapai dari suatu kegiatan belajar yang dapat diukur dengan alat atau tes pada pembelajaran matematika. Hasil yang telah dicapai tersebut dapat berupa ilmu kepandaian yang didapat melalui kemampuan mengubah belajar atau kemampuan untuk mengubah tingkah laku yang potensial pada dirinya yang dapat diwujudkan dalam bentuk kegiatan tugas dan hasil tes tertulis.”<sup>9</sup>

Tes tertulis dalam penelitian ini dalam bentuk soal uraian (essay) terbatas yang sudah dibatasi mulai dari ruang lingkungannya, sudut pandang menjawabnya, dan indikator-indikatornya yang jawabannya diarahkan pada aspek-aspek tertentu.

a. Jenis Hasil Belajar

Menurut Purwandara:

“Hasil belajar merupakan perubahan perilaku pada diri siswa setelah melaksanakan aktivitas belajar. Hasil belajar diukur untuk mengetahui pencapaian tujuan pendidikan sehingga hasil

---

<sup>8</sup> Dr. Arief S. Sariman, dkk.2009. *Media pendidikan pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.

<sup>9</sup> Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda Karya.

belajar harus sesuai dengan tujuan pendidikan.”<sup>10</sup>

Hasil belajar dibagi menjadi beberapa jenis.  
berupa :

- 1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
- 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.
- 3) Strategi Kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.
- 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut”.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar itu dapat dibagi menjadi dua bagian besar yaitu faktor internal yakni faktor biologis dan faktor psikologis, dan faktor eksternal yakni lingkungan keluarga, sekolah,

---

<sup>10</sup> Purwandari. 2015. N, *Peningkatan Keterampilan Proses dan Hasil Belajar IPA melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada Siswa Kelas IV SD N 2 Srandakan*. Jurnal Pendidikan Gutu Sekolah Dasar. 15(4), 1–10.

dan masyarakat”. Berikut adalah penjelasan mengenai kedua faktor tersebut:

1) Faktor internal

a. Faktor Biologis (jasmaniah)

Keadaan jasmani yang perlu diperhatikan pertama adalah kondisi fisik yang normal sejak dalam kandungan sampai terlahir. Kondisi fisik normal ini terutama harus meliputi keadaan otak, panca indera, dan anggota tubuh. Sedangkan yang kedua adalah kesehatan fisik. Kondisi fisik yang sehat dan segar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar. Di dalam menjaga kesehatan fisik, ada beberapa hal yang harus diperhatikan, antara lain makan dan minum dengan teratur, berolahraga, serta tidur dengan cukup.

b. Faktor Psikologis

Faktor psikologis yang mempengaruhi keberhasilan belajar meliputi segala hal yang berkaitan dengan kondisi mental seseorang. Kondisi mental yang dapat menunjang keberhasilan belajar adalah kondisi mental yang mantap dan stabil. Faktor psikologis ini meliputi intelegensi, kemauan, dan bakat.

## 2) Faktor eksternal

### a. Faktor lingkungan keluarga

Menurut Depdiknas :

“Faktor lingkungan keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama dalam menentukan keberhasilan belajar seseorang. Suasana lingkungan rumah yang tenang dan adanya perhatian orangtua terhadap perkembangan pendidikan anak-anaknya, maka akan mempengaruhi keberhasilan belajarnya.”<sup>11</sup>

### b. Faktor lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah sangat diperlukan untuk menentukan keberhasilan belajar siswa. Hal yang paling mempengaruhi keberhasilan belajar siswa di sekolah mencakup metode mengajar, hubungan guru dengan siswa, hubungan siswa dengan siswa, mata pelajaran, jam belajar, tata tertib atau disiplin yang ditegakkan secara konsekuen dan konsisten.

### c. Faktor lingkungan masyarakat

Seorang siswa hendaknya dapat memilih lingkungan masyarakat yang dapat menunjang keberhasilan belajarnya. Lingkungan masyarakat yang dapat menunjang keberhasilan belajar diantaranya

---

<sup>11</sup> Depdiknas.2006. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI*. Jakarta: BNSP.

adalah lembaga lembaga pendidikan formal, seperti kursus bahasa asing, bimbingan tes, pengajian remaja dan lain sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor biologis dan faktor psikologis. Sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Hasil belajar yang baik akan selalu diharapkan oleh semua siswa, guru, dan orangtua. Untuk melihat apakah hasil belajar baik atau tidak, maka harus dilakukan suatu penilaian dan hasilnya dapat dilihat setelah proses pembelajaran berlangsung.

### **3. Pembelajaran Matematika**

#### **a. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk mengarahkan siswa kedalam proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan. Pembelajaran hendaknya memperhatikan kondisi individu siswa karena merekalah yang akan belajar. Istilah pembelajaran padanan dari kata dalam bahasa Inggris *Intruction*, yang berarti proses membuat orang belajar.

Tujuannya ialah membantu orang belajar dan membuat lingkungan yang menyenangkan sehingga memberi kemudahan bagi orang yang belajar.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono:

“Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik. Pembelajaran didalamnya mengandung makna belajar dan mengajar, atau merupakan kegiatan belajar mengajar. Belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh seseorang sebagai subjek yang menerimanya pelajaran, sedangkan mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran.”<sup>12</sup>

Terdapat lima kemampuan dasar matematika yang harus dimiliki siswa, yaitu (1) problem solving (pemecahan masalah), (2) communication (komunikasi), (3) connection (koneksi), (4) Reasoning (penalaran) dan (5) representation (representasi). Hal ini sejalan dengan pernyataan yang menyatakan bahwa pemecahan masalah merupakan fokus dalam pembelajaran matematika. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu aspek yang diperhatikan dalam pembelajaran Matematika.

---

<sup>12</sup> Kamarullah. 2017. *Pendidikan Matematika di Sekolah Kita*. Al Khawarizmi Vol. 1, No. 1

Pembelajaran bukan hanya terbatas pada peristiwa yang dilakukan oleh guru saja, namun mencakup semua peristiwa yang mempunyai pengaruh langsung pada proses belajar siswa. Pembelajaran mencakup pula kejadian-kejadian yang dimuat dalam bahan-bahan cetak, gambar, program radio, televisi, film, slide, maupun kombinasi dari bahan-bahan tersebut.

Pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu. Pembelajaran dalam pandangan Corey sebagai upaya menciptakan kondisi dan lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan siswa berubah tingkahlaku.

Menurut Badrujaman :

“Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang akan menekankan pada penyediaan sumber belajar. Pembelajaran berarti aktivitas guru dalam merancang bahan pengajaran agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif,

yakni siswa dapat belajar secara aktif dan bermakna.”<sup>13</sup>

b. Prinsip-prinsip Pembelajaran

Dalam melaksanakan pembelajaran, agar dicapai hasil yang lebih optimal perlu diperhatikan beberapa prinsip pembelajaran. mengemukakan Sembilan prinsip yang dapat dilakukan guru dalam melaksanakan pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- 1) Menarik perhatian (*gaining attention*): hal yang menimbulkan minat siswa dengan mengemukakan sesuatu yang baru, aneh, kontradiksi atau kompleks.
- 2) Menyampaikan tujuan pembelajaran (*informing learner of the objectives*): memberitahukan kemampuan yang harus dikuasai siswa setelah selesai mengikuti pelajaran.
- 3) Mengingat konsep yang telah dipelajari (*stimulating recall or prior learning*): merangsang ingatan tentang pengetahuan yang telah dipelajari yang menjadi prasyarat untuk mempelajari materi yang baru.
- 4) Menyampaikan materi pelajaran (*presenting the stimulus*): menyampaikan materi-materi pelajaran yang telah direncanakan.

---

<sup>13</sup> Badrujaman. 2010. *Cara Mudah Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru Mata Pelajaran dan Guru Kelas*. Jakarta: Trans Info Media

- 5) Memberikan bimbingan belajar (*providing learner guidance*): memberikan pertanyaan-pertanyaan yang membimbing proses atau alur berpikir siswa agar memiliki pemahaman yang lebih baik.
- 6) Memperoleh penampilan siswa (*eliciting performance*): siswa diminta untuk menunjukkan apa yang telah dipelajari atau penguasaannya terhadap materi.
- 7) Memberikan balikan (*providing feedback*): memberitahu seberapa jauh ketepatan performace siswa.
- 8) Menilai hasil belajar (*assessing performance*): memberikan tes atau tugas untuk mengetahui seberapa jauh siswa menguasai tujuan pembelajaran.
- 9) Memperkuat retensi dan transfer belajar (*enhancing retention and transfer*): merangsang kemampuan mengingat-ingat dan mentransfer dengan memberikan rangkuman, mengadakan review atau mempraktikan apa yang telah dipelajar.

c. Pengertian Matematika

Matematika adalah ilmu tentang struktur yang bersifat deduktif atau aksiomatik, akurat, abstrak, dan ketat.

Menurut Dalyono :

“Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, dapat menyelesaikan masalah sehari-hari, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, matematika sebagai ilmu dasar perlu dikuasai dengan baik oleh siswa, terutama sejak usia sekolah dasar”.<sup>14</sup>

Dalam kamus Bahasa Indonesia, Matematika diartikan ilmu tentang bilangan hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan (depdiknas). Kata matematika berkaitan dengan bahasa sanskerta yaitu “*medha*” atau “*widya*” yang artinya kepandaian, ketahuan, dan intelegensi.

Menurut Hasan sastra Negara :

“Matematika merupakan salah satu pelajaran yang memiliki karakter tertentu, karakteristik matematika sangat memerlukan kemampuan mental yang tinggi dan perhatian suatu teorema atau defenisi, dalam mempelajari mata pelajaran matematika memerlukan waktu yang relatif lama dan memerlukan ketekunan serta kesungguhan untuk dapat memahami materi. Pada hakikatnya, matematika merupakan ilmu deduktif, terstruktur tentang pola dan hubungan, bahasa, simbol, serta sebagai ratu dan pelayanan ilmu.”<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> Sumenda.2010. *Pengantar Filsafat Matematika* . Surakarta: UNS Press.hlm. 231.

<sup>15</sup> Hasan sastra Negara. 2016. *konsep dasar matematika untuk PGSD*. Bandar Lampung: AURA.

Beberapa orang mendefinisikan matematika berdasarkan struktur matematika, pola pikir matematika, pemanfaatannya bagi bidang lain, dan sebagainya. Atas dasar pertimbangan itu maka ada beberapa definisi tentang Matematika yaitu:

- 1) Matematika adalah cabang pengetahuan eksak dan terorganisasi
- 2) Matematika adalah ilmu tentang keluasaan atau pengukuran dan letak
- 3) Matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan dan hubungannya
- 4) Matematika berkenaan dengan ide-ide, struktur-struktur, dan hubungannya yang dia atur menurut urutan yang logis.
- 5) Matematika adalah ilmu deduktif
- 6) Matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan besaran, dan konsep-konsep hubungan lainnya yang jumlahnya banyak dan terbagi ke dalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis, dan geometri.

Menurut Rita Safitri :

“Istilah matematika tersebut maka dapat dipahami bahwa matematika merupakan suatu ilmu yang mempelajari bagaimana proses berfikir secara rasional dan masuk akal dalam memperoleh konsep. Matematika dikatakan

sebagai suatu ilmu karena keberadaanya dapat dipelajari dari berbagai fenomena”.<sup>16</sup>

Dalam proses pembelajaran matematika, baik guru maupun siswa bersama-sama menjadi pelaku terlaksananya tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini akan mencapai hasil yang maksimal apabila pembelajaran berjalan secara.

Dengan memperhatikan definisi matematika di atas dapat didefinisikan bahwa matematika jelas berbeda dengan mata pelajaran lain dalam beberapa hal berikut ini, yaitu:

- 1) Obyek pembicaraannya abstrak, sekalipun dalam pengajaran di sekolahanak diajarkan benda konkret, siswa tetap di dorong untuk melakukan abstraksi;
- 2) Pembahasan mengandalkan tata nalar, artinya info awal berupa pengertian dibuat seefisien mungkin, pengertian lain harus dijelaskan kebenarannya dengan tata nalar yang logis;
- 3) Pengertian/konsep atau pernyataan sangat jelas berjenjang sehingga terjaga konsistensinya;
- 4) Melibatkan perhitungan (operasi);
- 5) Dapat dipakai dalam ilmu yang lain serta dalam kehidupan sehari-hari.

---

<sup>16</sup> Rita Safitri. 2020. “Peran, Fungsi, Tujuan dan Manfaat Pembelajaran Matematika” <https://rita16site.wordpress.com>, diakses tanggal 30 September 2020.

Dari definisi-definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan bernalar yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas, dan akurat, representasinya dengan lambang-lambang atau simbol dan memiliki arti serta dapat digunakan dalam pemecahan masalah yang berkaitan dengan bilangan.

Menurut Djamarah :

“Matematika sebagai unsur dasar, dewasa ini telah berkembang dengan pesat, baik materi maupun kegunaannya, sehingga dalam perkembangannya atau pembelajarannya di sekolah harus memperhatikan perkembangan perkembangannya, baik di masa lalu, masa sekarang maupun kemungkinan-kemungkinannya di masa depan.”<sup>17</sup>

Matematika MI merupakan pelajaran matematika yang diajarkan di Madrasah Ibtidaiyyah (MI). Matematika sekolah (MI) terdiri atas bagian-bagian matematika yang dipilih guna menumbuhkembangkan kemampuan-kemampuan dan membentuk pribadi serta berpandu pada perkembangan IPTEK. Hal ini menunjukkan matematika sekolah (MI) tetap memiliki ciri-ciri yang dimiliki matematika. Yaitu memiliki objek kajian yang abstrak serta berpola pikir deduktif konsisten.

---

<sup>17</sup> Winatapura, Udin S, dkk.2019. *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Universitas Terbuka.

Beberapa karakteristik pembelajaran matematika di sekolah yaitu sebagai berikut:

1) Pembelajaran matematika berjenjang (bertahap)

Materi pembelajaran diajarkan secara berjenjang atau bertahap, yaitu dari hal konkret ke abstrak, hal yang sederhana ke kompleks, atau konsep mudah ke konsep yang lebih sukar.

2) Pembelajaran matematika mengikuti metoda spiral

Setiap pembelajaran konsep baru perlu memperhatikan konsep atau bahan yang telah dipelajari sebelumnya. Bahan yang baru selalu dikaitkan dengan bahan yang telah dipelajari. Pengulangan konsep dalam bahan ajar dengan cara memperluas dan memperdalam adalah perlu dalam pembelajaran matematika (spiral melebar dan menaik).

3) Pembelajaran matematika menekankan pola pikir deduktif

Matematika adalah deduktif, matematika tersusun secara deduktif aksiomatik. Namun demikian harus dapat dipikirkan pendekatan yang sesuai dengan kondisi siswa. Dalam pembelajaran belum sepenuhnya menggunakan pendekatan deduktif tapi masih campur dengan deduktif.

- 4) Pembelajaran matematika manganut kebenaran konsistensi

Menurut Hanafiyah, Nanang dan Suhana:

“Kebenara-kebenaran dalam matematika pada dasarnya merupakan kebenaran konsistensi, tidak bertentangan antara kebenaran suatu konsep dengan yang lainnya. Suatu pernyataan dianggap benar bila didasarkan atas pernyataan-pernyataan terdahulu yang telah diterima kebenarannya.”<sup>18</sup>

d. Karakteristik Matematika

Ada beberapa karakteristik matematika adalah sebagai berikut:

- 1) Matematika memiliki objek kajian abstrak
- 2) Bertumpu pada kesepakatan
- 3) Berpola piker deduktif
- 4) Memiliki symbol yang kosong dari arti
- 5) Memperhatikan semesta pembicara.

e. Manfaat Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika memiliki beberapa manfaat diantaranya sebagai berikut:

- 1) Belajar matematika dapat memecahkan suatu permasalahan Dengan belajar matematika dapat membantu dalam memecahkan suatu permasalahan. Baik pemecahan dalam pengerjaan soal-soal maupun pemecahan permasalahan lainnya. Seperti,

---

<sup>18</sup>Hanafiyah, Nanang dan Suhana, Cucu. 2019. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.

mengukur jarak jalan, pemecahan masalah dalam membangun rumah atau lainnya.

- 2) Belajar matematika dapat menjadi dasar pokok ilmu Matematika menjadi dasar pokok ilmu maksudnya matematika itu adalah suatu pelajaran pokok tentang ilmu berhitung sehingga ketika belajar ekonomi, akuntansi, kimia, fisika dan lainnya sudah lebih paham dan tidak terlalu mengalami kesulitan. Jika tidak bisa pokoknya saja maka akan kesulitan dalam pelajaran hitungan lainnya.
- 3) Belajar matematika dapat membuat kita lebih teliti, cermat dan tidak ceroboh. penyelesaian dalam mengerjakan permasalahan/soal dalam matematika dapat melatih kita menjadi orang yang teliti, cermat dan tidak ceroboh.
- 4) Belajar matematika dapat melatih cara berpikir Belajar matematika dituntut untuk berpikir. Setiap orang memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam berpikir. Ada kemampuan berpikirnya cepat ada juga yang lambat.

Dengan mengerjakan penyelesaian soal dapat melatih cara berpikir peserta didik untuk lebih keras lagi. Ketika jawaban salah, harus diperbaiki sampai jawabannya benar. Sehingga tujuan anda untuk

menyelesaikan soal tersebut mendapat hasil yang memuaskan.

f. Tujuan Pembelajaran Matematika

Secara umum, tujuan pembelajaran matematika disekolah dasar adalah agar siswa mampu dan terampil menggunakan matematika. Selain itu juga, dengan pembelajaran matematika dapat memberikan tekanan penataran nalar dalam penerapan matematika.

Kompetensi atau kemampuan umum pembelajaran matematika di sekolah dasar, sebagai berikut:

- 1) Melakukan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian beserta operasi campurannya, termasuk yang melibatkan pecahan.
- 2) Menentukan sifat dan unsure berbagai angn datar dan bangun ruang sederhana, termasuk penggunaan sudut, keliling, luas dan volume.
- 3) Menentukan sifat simetri, kesebangunan dan system koordinat.
- 4) Menggunakan pengukuran: satuan, kesetaraan antarsatuan dan penaksiran pengukuran.

## **B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu**

1. Skripsi Umi Relawati Sunoto, Pendidikan Usia Dini Universitas Muhammadiyah Surakarta yang berjudul

“Upaya Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Tebak Angka” dilaksanakan di BA Aisyiyah Dukuh Sukoharjo pada tahun 2011. Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang kemampuan bermain sedangkan kemampuan khusus penelitian ini adalah untuk mengetahui peran bermain tebak angka dalam peningkatan kemampuan berhitung anak. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas.

2. Skripsi In Sulainah, Kependidikan sekolah dasar dan prasekolah fakultas ilmu kependidikan UM yang berjudul “penerapan metode 30 bermain tebak angka untuk peningkatan kemampuan kognitif kelompok A di RA Manba“ul Huda Mlanten Nguling Pasuruan 2010” Penelitian ini menggunakan rencana penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi.
3. Penerapan Strategi Bermain Stick Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Di Paud Witri 1 Kota Bengkulu. Penelitian ini dilatar belakangi hasil observasi awal yang menunjukkan adanya kemampuan berhitung permulaan pada anak PAUD Witri 1 yang masih terbilang kurang. Hal ini dikarenakan oleh strategi dan metode mengajar guru yang masih

konvensional yang hanya bertumpu pada metode ceramah. Akibatnya anak menjadi bosan dan kurang memperhatikan guru saat pembelajaran. Untuk mensiasatinya diperlukan strategi atau metode permainan yang tepat untuk bias mengajak anak menjadi fokus dalam memperhatikan guru dalam kegiatan belajar.<sup>19</sup>

4. Penelitian yang dilakukan oleh Devita Philia Prawastiningtyas, Pengembangan Media Apron Hitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak di SD 01 Padakan Kidul Tirtonirmolo Kasihan Bantul. Penelitian pengembangan ini dilaksanakan dengan tujuan untuk dapat menghasilkan apron hitung sebagai media pengenalan berhitung bagi anak kelas II terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak. Penelitian ini dilatar belakangi karena kemampuan berhitung anak yang masih kurang yang disebabkan kurangnya variasi penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dan kurangnya keterlibatan anak dalam proses pembelajaran.<sup>20</sup>
5. Penelitian yang dilakukan oleh Suparti, Meningkatkan Kemampuan Berhitung 1-10 Menggunakan Media Papan

---

<sup>19</sup> Eki Trisnawati, *Penerapan Strategi Bermain Stick Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Di Paud Witri 1 Kota Bengkulu*, (Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu Tahun 2018)

<sup>20</sup> Devita Philia Prawastiningtyas, *Pengembangan Media Apron Hitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak SD Negeri 01 Padakan Kidul Tirtonirmolo Kasihan Bantul*. (Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Sekola Dasar Jurusan Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta Maret 2015)

Panel, Kartu Gambar Dan Kartu Angka Pada Anak Kelompok A Tk Dharma Wanita 02 Sukorejo Kulon Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2014/2015. Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa waktu kegiatan berhitung yang dilakukan di TK Dharma Wanita 02 Sukorejo Kulon khususnya kelompok A. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Apakah penerapan media papan panel, kartu gambar dan kartu angka. dapat meningkatkan kemampuan berhitung 1-10 pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Sukorejo Kulon Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung tahun pelajaran 2014/2015?. Hipotesis penggunaan media papan panel, kartu gambar dan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung 1-10 pada anak kelompok A TK Dharma Wanita 02 Sukorejo Kulon kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung tahun ajaran 2014/1015.<sup>21</sup>

Tujuan yang ingin dicapai oleh penelitian ini adalah 1) mendeskripsikan metode bermain tebak angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa, 2)

---

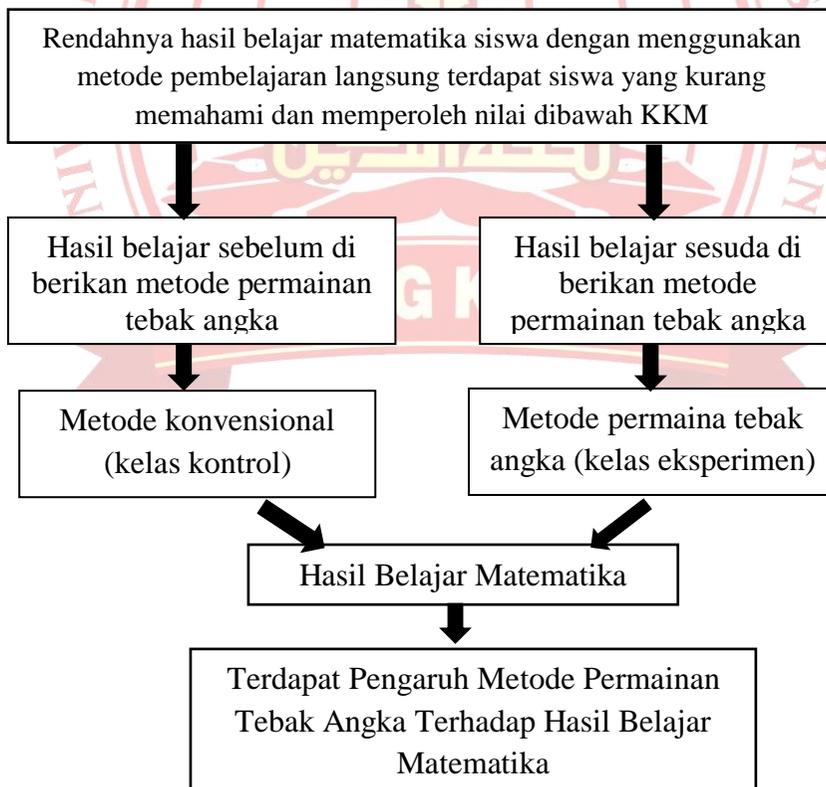
<sup>21</sup> Suparti, *Meningkatkan Kemampuan Berhitung 1-10 Menggunakan Media Papan Panel, Kartu Gambar Dan Kartu Angka Pada Anak Kelompok A Tk Dharma Wanita 02 Sukorejo Kulon Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2014/2015*, (Jurnal PDF Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dim Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri, tahun 2015)

mendeskripsikan peningkatan kemampuan kognitif siswa dengan menerapkan metode bermain tebak angka. Hasil penelitian ini menunjukkan pelaksanaan metode bermain tebak angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa, terbukti dari hasil yang diperoleh oleh peneliti.

### C. Kerangka Berfikir

Kerangka pemikiran dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan tebak angka adalah sebagai berikut :

**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**



#### D. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

$H_a$  : Ada Pengaruh Positif dan signifikan Pengaruh Metode Permainan Tebak Angka Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas II di SDN 107 Seluma.

$H_o$  : Tidak Ada Pengaruh Positif dan signifikan Pengaruh Metode Permainan Tebak Angka Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas II di SDN 107 Seluma.

