

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Motode Permainan

a) Pengertian Metode Permainan

Menurut Dwi Siswoyo metode adalah cara yang berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan. Lebih lanjut Dwi Siswoyo menuliskan 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.

Menurut J.J Hasibuan dan Mudjiono metode mengajar adalah alat yang dapat, merupakan bagian dari perangkat alat, dan cara dalam pelaksanaan suatu strategi belajar-mengajar. Sedangkan menurut Hamzah B Uno metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan guru, yang dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Jadi disini dapat diketahui bahwa metode mengajar dan metode pembelajaran hampir sama yaitu berkaitan pembelajaran yang berlangsung di kelas. 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. Permainan (play) ialah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Sejalan dengan pendapat Santrock, menurut Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh, menyatakan bahwa permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.

Dalam penelitian ini, yang dimaksud permainan merupakan suatu kegiatan yang bebas, mengasyikkan, dan menyenangkan yang sangat berguna bagi perkembangan anak serta mendorong anak untuk melakukan penjelajahan. Sebelumnya telah di jelaskan mengenai definisi metode dan permainan. Di bawah ini akan dijelaskan mengenai pengertian metode permainan.

Menurut Padmono menyatakan bahwa “metode permainan adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui berbagai bentuk permainan. Berbeda dengan

pendapat dari Arisnawati yang mendefinisikan metode permainan sebagai cara yang digunakan oleh guru dalam menyajikan pelajaran dengan menciptakan suasana yang menyenangkan, serius tapi santai, dengan tidak mengabaikan tujuan pelajaran yang hendak dicapai.

Metode permainan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah cara mengajar dengan menggunakan permainan untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan yang disesuaikan dengan perkembangan siswa dan untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Dienes berpendapat bahwa pada dasarnya matematika dapat dianggap sebagai studi tentang struktur, memisah-misahkan hubungan-hubungan diantara struktur-struktur dan mengkatagorikan hubungan-hubungan di antara strukturstruktur. Dienes mengemukakan bahwa tiap-tiap konsep atau prinsip dalam matematika yang disajikan dalam bentuk yang konkret akan dapat dipahami dengan baik. Ini mengandung arti bahwa benda-benda atau obyek-obyek dalam bentuk permainan akan sangat berperan bila dimanipulasi dengan baik dalam pengajaran matematika.

Menurut Dienes konsep-konsep matematika akan berhasil jika dipelajari dalam tahap-tahap tertentu. Dienes membagi tahap-tahap belajar menjadi 6 tahap, yaitu:

1. Permainan Bebas (*Free Play*)

Dalam setiap tahap belajar, tahap yang paling awal dari pengembangan konsep bermula dari permainan bebas. Permainan bebas merupakan tahap belajar konsep yang aktifitasnya tidak berstruktur dan tidak diarahkan. Anak didik diberi kebebasan untuk mengatur benda. Selama permainan pengetahuan anak muncul. Dalam tahap ini anak mulai membentuk struktur mental dan struktur sikap dalam mempersiapkan diri untuk memahami konsep yang sedang dipelajari. Misalnya dengan diberi permainan block logic, anak didik mulai mempelajari konsep-konsep abstrak tentang warna, tebal tipisnya benda yang merupakan ciri/sifat dari benda yang dimanipulasi.

2. Permainan yang Menggunakan Aturan (*Games*)

Dalam permainan yang disertai aturan siswa sudah mulai meneliti pola-pola dan keteraturan yang terdapat dalam konsep tertentu. Keteraturan ini mungkin terdapat dalam konsep tertentu tapi tidak terdapat dalam konsep yang lainnya. Anak yang

telah memahami aturan-aturan tadi. Jelaslah, dengan melalui permainan siswa diajak untuk mulai mengenal dan memikirkan bagaimana struktur matematika itu. Makin banyak bentuk-bentuk berlainan yang diberikan dalam konsep tertentu, akan semakin jelas konsep yang dipahami siswa, karena akan memperoleh hal-hal yang bersifat logis dan matematis dalam konsep yang dipelajari itu. Menurut Dienes, untuk membuat konsep abstrak, anak didik memerlukan suatu kegiatan untuk mengumpulkan bermacam-macam pengalaman, dan kegiatan untuk yang tidak relevan dengan pengalaman itu. Contoh dengan permainan block logic, anak diberi kegiatan untuk membentuk kelompok bangun yang tipis, atau yang berwarna merah, kemudian membentuk kelompok benda berbentuk segitiga, atau yang tebal, dan sebagainya. Dalam membentuk kelompok bangun yang tipis, atau yang merah, timbul pengalaman terhadap konsep tipis dan merah, serta timbul penolakan terhadap bangun yang tipis (tebal), atau tidak merah (biru, hijau, kuning).

3. Permainan Kesamaan Sifat (*Searching for communalities*)

Dalam mencari kesamaan sifat siswa mulai diarahkan dalam kegiatan menemukan sifatsifat kesamaan dalam permainan yang sedang diikuti. Untuk melatih dalam mencari kesamaan sifat-sifat ini, guru perlu mengarahkan mereka dengan menranslasikan kesamaan struktur dari bentuk permainan lain. Translasi ini tentu tidak boleh mengubah sifat-sifat abstrak yang ada dalam permainan semula. Contoh kegiatan yang diberikan dengan permainan block logic, anak dihadapkan pada kelompok persegi dan persegi panjang yang tebal, anak diminta mengidentifikasi sifat-sifat yang sama dari benda-benda dalam kelompok tersebut (anggota kelompok).

4. Permainan Representasi (*Representation*)

Representasi adalah tahap pengambilan sifat dari beberapa situasi yang sejenis. Para siswa menentukan representasi dari konsep-konsep tertentu. Setelah mereka berhasil menyimpulkan kesamaan sifat yang terdapat dalam situasi-situasi yang dihadapinya itu. Representasi yang diperoleh ini bersifat abstrak, Dengan demikian telah mengarah pada pengertian struktur matematika yang sifatnya abstrak yang terdapat dalam konsep yang sedang dipelajari. Contoh kegiatan anak untuk

menemukan banyaknya diagonal poligon (misal segi dua puluh tiga) dengan pendekatan induktif seperti berikut ini. Segitiga Segiempat Segilima Segienam Segiduapuluh tiga 0 diagonal 2 diagonal 5 diagonal diagonal Diagonal.

5. Permainan dengan Simbolisasi (*Symbolization*)

Simbolisasi termasuk tahap belajar konsep yang membutuhkan kemampuan merumuskan representasi dari setiap konsep-konsep dengan menggunakan simbol matematika atau melalui perumusan verbal. Sebagai contoh, dari kegiatan mencari banyaknya diagonal dengan pendekatan induktif tersebut, kegiatan berikutnya menentukan rumus banyaknya diagonal suatu poligon yang digeneralisasikan dari pola yang didapat anak.

6. Permainan dengan Formalisasi (*Formalization*)

Formalisasi merupakan tahap belajar konsep yang terakhir. Dalam tahap ini siswa-siswa dituntut untuk mengurutkan sifat-sifat konsep dan kemudian merumuskan sifat-sifat baru konsep tersebut, sebagai contoh siswa yang telah mengenal dasar-dasar dalam struktur matematika seperti aksioma, harus mampu merumuskan teorema dalam arti membuktikan teorema tersebut. Contohnya, anak didik telah mengenal dasar-dasar dalam struktur

matematika seperti aksioma, harus mampu merumuskan suatu teorema berdasarkan aksioma, dalam arti membuktikan teorema tersebut.

Pada tahap formalisasi anak tidak hanya mampu merumuskan teorema serta membuktikannya secara deduktif, tetapi mereka sudah mempunyai pengetahuan tentang sistem yang berlaku dari pemahaman konsep-konsep yang terlibat satu sama lainnya. Misalnya bilangan bulat dengan operasi penjumlahan peserta sifatsifat tertutup, komutatif, asosiatif, adanya elemen identitas, dan mempunyai elemen invers, membentuk sebuah sistem matematika. Dienes menyatakan bahwa proses pemahaman (abstracton) berlangsung selama belajar. Untuk pengajaran konsep matematika yang lebih sulit perlu dikembangkan materi matematika secara kongkret agar konsep matematika dapat dipahami dengan tepat. Dienes berpendapat bahwa materi harus dinyatakan dalam berbagai penyajian (multiple embodiment), sehingga anak-anak dapat bermain dengan bermacam-macam material yang dapat mengembangkan minat anak didik. Berbagai penyajian materi (multiple embodiment) dapat mempermudah proses pengklasifikasian abstraksi konsep.

b) Karakteristik Metode Permainan

Adapun karakteristik metode permainan adalah, yaitu :

1. Motivasional

Bermain dilakukan atas motivasi intrinsik dari seorang anak atau berdasarkan keinginan sendiri serta untuk kepentingan sendiri.

2. Emosional

Bermain adalah kegiatan yang melibatkan emosi-emosi posisi pada diri seorang anak. Hal ini tercermin seperti ketika meluncur dari tempat yang tinggi secara berulang – ulang tanpa rasa takut.

3. Fleksibilitas

Kegiatan bermain biasanya di tandai dengan mudahny amelakukan permainan yang berbeda-beda atau beralih dari satu permainan ke permainan dengan menyenangkan.

4. Terbuka

Anak bebas memilih permainan atas kehendaknya tanpa ada yang menyuruh atau memaksa. ketika seorang anak menyusun balok akan disebut bermain seandainya aktivitas tersebut atas kehendak sendiri tanpa ada yang menyuruh atau memaksa.

5. Imjinasi

Bermain mempunyai daya imajinasi yang tinggi. seorang anak yang mempunyai daya imajinasi tinggi akan memungkinkan anak bereksperimen pada hal-hal yang baru. Biasanya realitas internal lebih diutamakan dari pada realitas eksternal karena anak akan memberikan makna baru terhadap obyek yang dimainkan dan mengabaikan keadaan obyek yang sesungguhnya misalnya : anak yang pura-pura membakar tetapi yang sebenarnya hanya mengipasi kepingan gambar yang berbentuk ayam sapi kuda bebek atau menganggap guling sebagai seekor kuda.

6. Bebas

Bermain bebas dari aturan-aturan yang ditetapkan dari luar dan hanya menuntut keterlibatan aktif dari sang anak.

7. Dimensional

Bermain mempunyai batasan tertentu dan tanpa mengabaikan kebebasan dalam bermain bermain memiliki dimensi sebagai barometer. Sejauh mana aktivitas yang dilakukan anak bisa dikategorikan kedalam aktivitas bermain atau bukan aktivitas bermain.

c) Langkah-langkah Metode Permainan

Berikut ini merupakan langkah-langkah penggunaan metode permainan secara umum menurut Fandy 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.

Tahap-tahap metode permainan menurut Subagio 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.
6. Siswa melaporkan hasil diskusi.

Dalam penelitian ini, dalam pelaksanaan metode permainan digunakan langkah-langkah menurut pendapat dari Fandy, karena pendapat dari Fandy lebih runtut dari tahap persiapan untuk pelaksanaan pembelajaran sampai tahap akhir pelajaran dan lebih lengkap langkah-langkahnya sehingga lebih mudah untuk dijadikan pedoman pelaksanaan metode permainan.

d) Kelebihan dan Kekurangan Metode Permainan

Sebuah metode pasti memiliki kelebihan dan kelemahan, berikut ini merupakan kelebihan dan kelemahan metode permainan. Kelebihan dari metode permainan adalah :

1. Siswa dirangsang untuk aktif, berfikir logis, sportif dan merasa senang (puas) dalam proses belajar mengajar.
2. Materi pembelajaran dapat lebih cepat dipahami.
3. Kemampuan memecahkan masalah pada siswa dapat meningkat.

Adapun kelemahan dari metode permainan adalah:

1. Tidak semua topik dapat disajikan dengan metode permainan.
2. Dapat memakan waktu yang lama dalam proses pembelajaran.
3. Permainan dapat mengakibatkan kelas gaduh sehingga dapat mengganggu ketenangan kelas sekitarnya.

2. Alat Peraga Matematika

a) Pengertian Alat Peraga

Alat peraga merupakan alat bantu bagi pengajar untuk penyampaian pesan kepada anak didik.⁶ Alat peraga adalah alat-alat yang digunakan pendidik untuk membantu peserta didik mampu belajar dengan cepat. Alat peraga dapat juga sederhana kapur tulis atau sesulit program komputer.

⁶ Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rusydiyah, (2016), Desain Pembelajaran Inovatif Dari teori dan Praktik, Jakarta: Raja Grafindo Persada, h. 125.

Menurut *Estiningsih* (dalam Buku Adi Praswoto) alat peraga merupakan media pembelajaran yang mengandung ciri-ciri dari konsep yang dipelajari. Sementara *Sanaky* (dalam Buku Adi Praswoto) mengartikan alat peraga sebagai suatu alat bantu yang digunakan oleh pelajar untuk memperagakan materi pelajaran.

Menurut *Asyhar* (dalam Buku Adi Praswoto) alat peraga adalah media yang memiliki ciri dan bentuk dari konsep materi ajar yang digunakan untuk memperagakan materi tersebut sehingga materi pembelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan alat peraga sangat dibutuhkan terutama untuk menjelaskan konsep atau materi yang abstrak.⁷

Dari beberapa defenisi yang diungkapkan di atas, dapat disimpulkan bahwa alat peraga adalah alat bantu pembelajaran berupa benda konkret yang digunakan untuk memperagakan materi pembelajaran.

b) Fungsi dan Manfaat Alat Peraga

Sudjana (dalam buku H. Darmadi) mengemukakan ada enam fungsi dari alat peraga dalam proses belajar mengajar, yaitu:

⁷ Andi Prastowo, (2015), Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 Untuk SD/MI, Jakarta: Penedia Group, h. 297.

1. Penggunaan alat peraga dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan tetapi mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif.
2. Penggunaan alat peraga merupakan bagian yang integral bagi keseluruhan situasi belajar. Ini berarti bahwa alat peraga merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan oleh guru.
3. Alat peraga dalam pembelajaran penggunaannya integral dengan tujuan dan visi pembelajaran. Fungsi ini mengandung pengertian bahwa penggunaan alat peraga harus melihat kepada tujuan dan bahan pembelajaran/pelajaran.
4. Penggunaan alat peraga dalam pembelajaran bukan semata-mata sebagai alat hiburan, dalam arti digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa.
5. Penggunaan alat peraga dalam pembelajaran lebih diutamakan agar siswa dapat memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.
6. Penggunaan alat peraga dalam pembelajaran lebih diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar dan pembelajaran. Dengan perkataan lain melalui penggunaan alat peraga hasil belajar yang dicapai

akan tahan lama di ingatan siswa, sehingga pembelajaran mempunyai nilai yang tinggi.⁸

Sedangkan fungsi atau manfaat dari penggunaan alat peraga menurut *Lithanta* (dalam buku Suyanto dan Asep Jihad) dalam pembelajaran di antaranya:

1. Siswa akan lebih banyak mengikuti pelajaran dengan gembira, sehingga minatnya mempelajari materi pembelajaran semakin besar. Saat inilah, siswa akan terangsang, senang, tertarik, dan bersikap positif terhadap materi pembelajaran.
2. Siswa akan lebih mudah memahami pelajaran yang diberikan, terutama ketika guru dapat menyajikan konsep abstrak materi pelajaran ke dalam bentuk konkret.
3. Siswa akan menyadari adanya hubungan antara pengajaran dengan benda-benda yang ada di sekitarnya atau antara ilmu dengan alam sekitar di masyarakat.

Selain fungsi atau manfaat di atas, penggunaan alat peraga dapat dikaitkan dengan pembentukan konsep, pemahaman konsep, latihan dan penguatan, pelayanan terhadap perbedaan kemampuan individual, pengukuran, pemecahan masalah, rangsangan untuk

⁸ 3H. Hamdani, (2017), Pengembangan Model Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa, Yogyakarta: Deepublish, h. 87-88.

berfikir, rangsangan untuk berdiskusi, serta rangsangan untuk berpartisipasi aktif.⁹

c) Jenis-jenis Alat Peraga

Beberapa jenis alat peraga yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yakni:

1. Alat peraga langsung. Yakni objek sebenarnya (*real object*) yang dibawa langsung ke kelas atau dikunjungi ke lokasi dan digunakan menjelaskan materi dengan memperagakan atau menunjukan kepada siswa. Contoh: pakaian dan perlengkapan kebesaran para raja Islam di Kraton Yogyakarta.
2. Alat peraga tidak langsung. Yaitu objek tiruan (model, miniatur, foto, dan lain sebagainya) yang digunakan untuk memperagakan materi ajar di kelas.
3. Peragaan. Yaitu merupakan kegiatan atau perbuatan yang dilakukan oleh pengajar di kelas untuk mendemonstrasikan suatu materi ajar yang sifatnya psikomotorik, contohnya cara mengoperasikan komputer.¹⁰

⁹ Suyanto, Asep Jihad, (2013), *Menjadi Guru Profesional: Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global*, Jakarta: Penerbit Erlangga, h. 107-108.

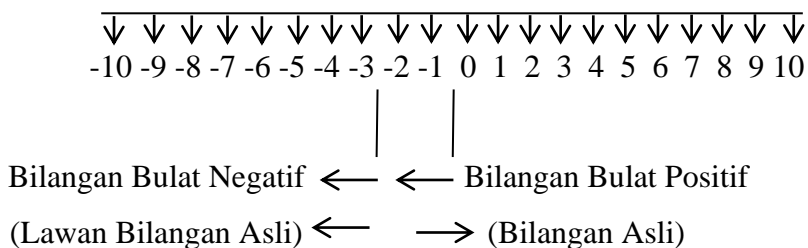
¹⁰ Andi Prastowo, (2015), *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 Untuk SD/MI*, Jakarta: Penedia Group, h. 310.

d) Alat Peraga Garis Bilangan

Menurut Bahrin Samsudin (dalam Buku Bahrin), garis bilangan adalah garis lurus yang ditandai dengan sejumlah titik, jarak dari satu titik ke titik lain sama panjang. Pada setiap titik tertulis satu bilangan, bilangan-bilangan itu merupakan rangkaian bilangan berurutan dari bilangan negatif terkecil di sebelah kiri nol sampai bilangan positif terbesar di sebelah kanan nol.¹¹

Gambar 2.1

Garis Bilangan Bulat

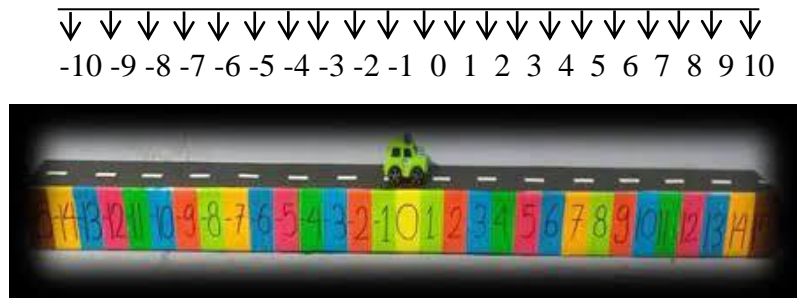


Dari pengertian dan gambar di atas dapat di simpulkan bahwa garis bilangan adalah garis lurus yang ditandai dengan titik-titik yang berjarak sama, lalu setiap titik tertulis suatu bilangan yang berurutan dari bilangan negatif di sebelah kiri nol sampai bilangan positif disebelah kanan nol.

¹¹ Baharin Shamsudin, (2010), Kamus MatematikavBergambar Untuk Sekolah Dasar, Jakarta: Grasindo, h. 42.

Gambar 2.2

Media Alat Peraga Mobil Garis Bilangan



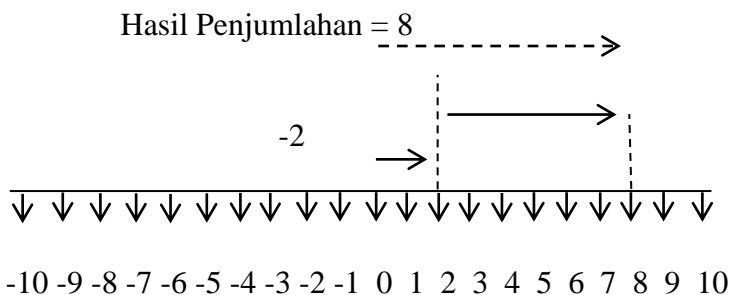
Jika suatu bilangan dijumlahkan dengan bilangan bulat positif, maka arah panah ke kanan dan jika dijumlahkan dengan bilangan bulat negatif, maka arah panah ke kiri.

Contoh:

Dengan menggunakan garis bilangan, tentukanlah hasil penjumlahan berikut:

$$2 + 5 = \dots$$

Pada sebuah garis bilangan bulat, dimulai dari bilangan 0 bulat panah ke arah bilangan 2, lalu buat lagi tanda panah ke arah kanan (positif) sejauh 5 satuan sehingga jauh di bilangan 2, maka $2 + 5 = 8$.



3. Hasil Belajar Siswa

Belajar diartikan sebagai upaya mendapatkan pengetahuan, keterampilan, pengalaman, dan sikap yang dilakukan dengan mendayakan seluruh potensi fisiologis dan psikologis, jasmani dan rohani manusia dengan bersumber dari berbagai bahan informasi. Belajar juga dapat berarti upaya untuk mendapatkan warisan kebudayaan dan nilai-nilai hidup dari masyarakat yang dilakukan secara terencana, sistematis dan berkelanjutan.

Menurut Pandangan Islam, belajar merupakan suatu keutamaan bagi umat islam, hal ini terdapat dalam terjemahan Q.S Al-Mujadilah ayat 11:

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ
فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ
اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ
بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya : "Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis," maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu," maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui terhadap apa yang kamu kerjakan."(QS. Al-Mujadilah 58: Ayat 11).

Maksud dari ayat di atas ialah bahwa Allah akan meningkatkan derajat orang-orang yang beriman dan orang-orang yang berilmu pengetahuan. Karena dengan ilmu pengetahuan manusia dapat mengenal untuk beribadah kepada-Nya dan mampu membedakan antara kebaikan dan keburukan. Serta memberikan keselamatan dunia akhirat.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono, hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Gagne mengemukakan bahwa "belajar merupakan kegiatan yang kompleks, yaitu hasil belajar berupa

kapabilitas dan setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai.¹²

Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Bloom (dalam suprijono) menyatakan bahwa “hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik.” Sedangkan “Lindgren menyatakan bahwa hasil belajar meliputi kecakapan, informasi, pengertian dan sikap.¹³ Sedangkan menurut S. Nasution “Hasil belajar adalah suatu perubahan pada individu yang belajar, tidak hanya mengenai pengetahuan, tetapi juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu yang belajar.”

Pendapat diatas peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah nilai yang diperoleh peserta didik dari suatu tindak belajar pada akhir proses pembelajaran berupa suatu angka yang menentukan berhasil atau tidaknya siswa dalam belajar. Hasil belajar sangat penting untuk mengetahui sejauh mana penguasaan materi yang dicapai siswa. Penilaian hasil belajar peserta didik, seorang guru hendaknya senantiasa secara terus

¹² Dimiyati dan Mudjiono, Belajar dan Pembelajaran,(Jakarta :Rineka Cipta, 2009), hal. 10.

¹³ Agus Suprijono, Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2012), hal 6-7.

menerus mengikuti hasil belajar yang telah dicapai siswa dari waktu ke waktu.

Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan *feedback* atau tindak lanjut, atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan, yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa.

Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif maupun psikomotorik yang kemudian lebih dikenal dengan Taksonomi Bloom. Berikut penjelasan aspek-aspek tersebut adalah sebagai berikut :

a. Aspek Kognitif

Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Proses yang melibatkan kognisi meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus eksternal oleh sensor, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi hingga panggilan kembali informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Bloom membagi dan menyusun tingkat hasil belajar kognitif

mulai dari yang paling rendah sampai yang paling tinggi. Enam tingkatan itu adalah hafalan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

b. Aspek Afektif

Hasil belajar afektif disusun secara hiraktif mulai dari tingkat yang paling rendah dan sederhana hingga yang paling tinggi dan kompleks. Tingkatan itu adalah penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

c. Aspek Psikomotorik

Beberapa ahli mengklasifikasikan dan menyusun hirarkhi hasil belajar psikomotorik. Hasil belajar disusun dalam urutan mulai dari yang paling rendah dan sederhana sampai yang paling tinggi dan kompleks. Hasil belajar psikomotorik dibagi menjadi enam yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks dan kreativitas.¹⁴

Selain aspek-aspek diatas hasil belajar juga dipengaruhi oleh faktor-faktor. Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar di bedakan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

¹⁴ Purwanto, Evaluasi Hasil Belajar, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2011) 48.

- 1) Faktor Internal, yaitu faktor-faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor ini meliputi :
 - (a) Faktor psikologis, yaitu faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik siswa.
 - (b) Faktor psikologis, yaitu faktor yang berkaitan dengan keadaan psikologis atau jiwa seseorang. Seperti intelegensi, motivasi, perhatian, minat, bakat dan kesiapan belajar.
- 2) Faktor Eksternal, yaitu faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang berasal dari luar diri siswa. Faktor ini meliputi :
 - (a) Lingkungan sosial keluarga, yaitu dorongan orang tua. Orang tua sangat berperan penting terhadap keberhasilan belajar siswa.
 - (b) Lingkungan sekolah, yaitu guru, para staf administrasi dan teman-teman sekelas siswa.
 - (c) Lingkungan masyarakat.

4. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Pembelajaran Matematika

Matematika berasal dari akar kata *mathema* artinya pengetahuan, *mathanein* artinya berfikir atau belajar. Menurut Hudoyo, matematika berkenaan dengan ide-ide, strukturstruktur dan

hubungan yang diatur menurut urutan yang logis. Menurut Russeffendi, matematika adalah ilmu deduktif yang tidak menerima generalisasi yang didasarkan kepada observasi (induktif) tetapi diterima generalisasi yang didasarkan kepada pembuktian secara deduktif.¹⁵

Ismail dkk dalam bukunya memberikan definisi matematika adalah ilmu yang membahas angka-angka dan perhitungannya, membahas masalah-masalah numeric, mengenai kuantitas dan besaran, mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur, sarana berpikir, kumpulan sistem, struktur dan alat.

Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika.

Guru menempati posisi kunci dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan untuk mengarahkan siswa mencapai tujuan secara optimal, serta guru harus mampu menempatkan dirinya secara dinamis dan fleksibel sebagai

¹⁵ Sri Anitah, dkk., Strategi Pembelajaran Matematik..., h. 7.4.

informan, transformator, organizer, serta evaluator bagi terwujudnya kegiatan belajar siswa yang dinamis dan inovatif. Sementara siswa dalam memperoleh pengetahuannya tidak menerima secara pasif, pengetahuan dibangun oleh siswa itu sendiri secara aktif.

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 efektif. Dari segi hasil, pembelajaran dikatakan efektif apabila terjadi perubahan tingkah laku ke arah positif, dan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

b. Tujuan pembelajaran Matematika di SD

Secara umum, tujuan pembelajaran matematika di sekolah terutama di tingkat dasar atau (SD) adalah agar siswa mampu dan terampil menggunakan matematika. Selain itu juga, dengan pembelajaran matematika dapat memberikan tekanan penataran nalar dalam penerapan matematika.

Adapun tujuan umum diberikannya matematika di jenjang Pendidikan Dasar dan Pendidikan Umum adalah:

- a. Mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan di dalam kehidupan dan dunia yang selalu berkembang, melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran secara logis, rasional, kritis, cermat, jujur, efektif, dan efisien.
- b. Mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari serta dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan.

Peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran matematika mempunyai tujuan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan untuk memahami dan menggunakan konsep matematika. Selain itu, matematika bertujuan untuk meningkatkan ketrampilan siswa dalam memanfaatkan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari.

- c. Bilangan (Menentukan Bilangan Pada Garis Bilangan)

Menentukan letak bilangan pada garis bilangan untuk bisa membaca bilangan dengan tepat. Pada materi ini akan dijelaskan bagaimana cara membuat garis bilangan dan apa fungsi dari garis tersebut. Siswa akan diajarkan cara membuat garis bilangan kemudian meletakkan bilangan pada posisi yang tepat. Garis tersebut biasanya dibuat dengan arah

vertikal atau mendatar kemudian angka yang diperlukan akan ditulis pada beberapa bagiannya.

Bilangan yang lebih besar biasanya akan terletak di sebelah kanan begitupun sebaliknya. Selanjutnya pada garis bilangan tersebut urutan bilangan yang digunakan biasanya akan menggunakan pola tertentu. Misalnya dengan menggunakan pola bilangan loncat mulai dari 2 suku sampai tak terhingga. Pola bilangan tersebut juga bisa disajikan dengan menggunakan pola bangun datar sesuai jumlah bilangan yang dinamakan dengan barisan geometri.

B. Kajian Pustaka

Pada bagian telaah penelitian terdahulu, peneliti melakukan penelusuran yang terkait dengan penelitian yang sejenis yang sudah diteliti oleh peneliti-peeliti sebelumnya, sehingga diharapkan tidak ada pengulangan materi penelitian secara mutlak. Berdasarkan hal tersebut, ada beberapa telaah hasil penelitian terdahulu sebagai berikut:

1. Yuliani, 2017, Judul “Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Mobil Garis Bilangan Melalui Pendekatan Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD Inpres Gotong-Gotong II Kota Makassar”, Hasil yaitu terbukti atau dapat dilihat dari nilai t_{hitung} yang diperoleh yaitu 5,821 lebih kecil dari nilai t_{tabel} yaitu 1,717. Persamaannya adalah Menggunakan alat peraga mobil

dan hasil belajar matematika. Adapun perbedaannya adalah penelitian ini melalui pendekatan kontekstual. sedangkan peneliti pada pendekatan pembelajaran bermain.

2. Indun Riyani, 2019, Judul “Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 56 Kota Bengkulu”, Hasil yaitu pengujian uji “t” diperoleh $t_{hitung} = 6,796$ sedangkan t_{tabel} dengan df 58 (60-2) pada taraf signifikan 5% yaitu 2,002. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,796 > 2,002$) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima. Persamaannya adalah hasil belajar matematika. Adapun perbedaannya adalah Penelitian ini menggunakan alat peraga roda putar, sedangkan peneliti alat peraga mobil-mobilan.
3. Nurul Azizah, 2006, Judul“Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II Sekolah Dasar Trayu 01 Kecamatan singorojo Kabupaten Pokok Bahasan Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah dengan Permainan Kartu Bridge”, Hasil yaitu hasil belajar yang ditandai dengan meningkatnya nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa dari sebesar 7,94 dengan peresentase ketuntasan belajar sebesar 68,57% pada siklus I menjadi 8,34 dengan peresentase ketuntasan belajar 85,71% pada siklus II. Persamaan terdapa pada mata pelajaran

matematika dan hasil belajar. Adapun perbedaannya pada penelitian ini pada bilangan cacah , sedangkan peneliti pada garis bilangan dan Penelitian menggunakan permainan kartu bridge, sedangkan peneliti metode permainan berbantu alat peraga mobi-mobilan.

4. Sri Adayani, 2018, Judul ”Pengaruh Metode Problem Solving terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V MI Masyariqul Anwar 4 Sukabumi Bandar Lampung”, Hasil yaitu dari hasil perhitungan uji-t yang telah dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol maka didapatkan t_{hitung} memperoleh nilai 14,841 dan t_{tabel} adalah 1,688 sehingga hasilnya $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang artinya H_1 diterima dan H_0 ditolak. Persamaannya adalah mata pelajaran matematika dan hasil belajar. Adapun perbedaannya adalah penelitian menggunakan metode problem solving, sedangkan peneliti metode permainan berbantu alat peraga mobil-mobilan.
5. Syahdan Syam, 2017, Judul “Peningkatan hasil belajar operasi bilangan bulat melalui media domino matematika (DOMIKA) pada siswa kelas VIIA SMPs Babussalam Kalukuang Kabupaten Takalar, Hasil yaitu sebesar 80 dan secara klasikal persentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 93,75% dengan jumlah frekuensi 30 orang dari 32 siswa yang hadir dikatakan tuntas dan 6,25% dengan jumlah frekuensi 2 orang dari 32 jumlah siswa

dikategorikan belum tuntas pada siklus II. Persamaanya adalah hasil belajar matematika bilangan. Adapun perbedaannya adalah penelitian ini dengan media domino, sedangkan peneliti alat peraga mobil-mobilan.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, maka akan diterapkan metode pembelajaran yang berbeda untuk memecahkan masalah yang ada. Metode yang digunakan guru adalah metode ceramah bervariasi dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas. Metode ceramah bervariasi merupakan bentuk pendekatan yang berpusat pada guru sehingga saat pembelajaran guru mendominasi saat pembelajaran dan siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran. Hal ini berakibat pada adanya siswa yang kurang hasil belajar dalam pembelajaran matematika.

Alternatif yang digunakan untuk memecahkan masalah tersebut adalah penggunaan metode pembelajaran yang berbeda dan jarang digunakan dalam menyampaikan materi matematika. Metode pembelajaran tersebut adalah metode permainan berbantu alat peraga. Metode permainan berbantu alat peraga dipilih karena metode tersebut jarang digunakan dalam penyampaian materi matematika, Metode permainan berbantu alat peraga yang akan dilaksanakan akan dibuat

secara menarik dan melibatkan semua siswa, sehingga semua siswa dapat aktif dalam proses permainan tersebut.

Berpedoman pada pelaksanaan metode permainan berbantu alat peraga yang mana akan bermanfaat untuk membuat siswa aktif bergerak, kreatif dan berpikir secara konkret sehingga sesuai dengan karakter siswa kelas rendah. Dengan demikian diduga ada pengaruh metode permainan berbantu alat peraga mobil-mobilan terhadap hasil belajar matematika.

Secara skematis, kerangka pikir dalam penelitian ini akan digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.3 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Hopotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumus penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan dan masih bersifat praduga karena masih harus dibuktikan kebenarannya. Berdasarkan teori kerangka berpikir di atas, maka hipotesis penelitian ini dirumuskan untuk mengetahui pengaruh kecerdasan emosional terhadap intraksi sosial siswa

SD Negeri 32 Kota Bengkulu, Maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut :

Ha: Terdapat Pengaruh Metode Permainan Berbantu Alat Peraga Mobil-Mobilan Terhadap Hasil Belajar Matematika siswa kelas III Materi Pokok Bilangan SDN 32 Kota Bengkulu.

Ho: Tidak Terdapat Pengaruh Metode Permainan Berbantu Alat Peraga Mobil-Mobilan Terhadap Hasil Belajar Matematika siswa kelas III Materi Pokok Bilangan SDN 32 Kota Bengkulu.