

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Hasil Belajar Matematika**

###### **a. Pengertian Hasil belajar**

Prestasi adalah kemampuan nyata yang merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi baik dari dalam maupun dari luar individu dalam belajar. Belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar suatu jika ia dapat menunjukkan perubahan tingkah lakunya.<sup>7</sup>

Menurut Hamalik hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang

---

<sup>7</sup>Ely Manizar, *Psikologi Pendidikan*, (Palembang: Rafah Press, 2019), h. 101

dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu.<sup>1</sup> Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh seseorang siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif. Pengertian hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Berdasarkan pengertian di atas hasil belajar dapat menerangkan tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai

berupa huruf atau kata atau symbol<sup>8</sup>.

Secara umum Abdurrahman menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. menurutnya juga anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Adapun yang dimaksud dengan belajar Menurut Usman adalah “Perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara satu individu dengan individu lainnya dan antara individu dengan lingkungan.”<sup>9</sup>

Menurut Winkel belajar adalah semua aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengelolaan pemahaman. Menurut Ernest R. Hilgard belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, yang keadaannya berbeda dari perubahan yang

---

<sup>8</sup> Omea Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), Hlm 30

<sup>9</sup> Muhammad Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), h. 5.

ditimbulkan oleh lainnya. Sifat perubahannya relatif permanen, tidak akan kembali kepada keadaan semula. Tidak bisa diterapkan pada perubahan akibat situasi sesaat, seperti perubahan akibat kelelahan, sakit, mabuk, dan sebagainya.

Belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus yaitu apa saja yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan atau hal-hal yang lain dapat ditangkap melalui alat indera. Sedangkan respon yaitu reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar, yang juga dapat berupa pikiran, perasaan, atau tindakan.<sup>10</sup> Hasil belajar merupakan hasil dari adanya rencana dan pelaksanaan proses belajar, sehingga diperlukan informasi-informasi yang mendukung disertai dengan data yang objektif dan memadai<sup>11</sup>. Lebih luas lagi Subrata mendefinisikan belajar adalah “(1) membawa kepada perubahan, (2) Bahwa perubahan itu

---

<sup>10</sup>Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran*, (PT. Rineka Cipta : Jakarta, 2012), h. 20-21.

<sup>11</sup>Ely Manizar, *Psikologi Pendidikan*, (Palembang: Rafah Press, 2019), h. 112

pada pokoknya adalah didapatkannya kecakapan baru, (3) Bahwa perubahan itu terjadi karena usaha dengan sengaja.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari proses belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar. Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

Semua yang ada di dunia ini sudah tergambarkan lewat Al-Quran. Seperti hasil belajar yang kita ketahui terdapat di dalam Al-Quran meskipun tidak secara terang-terangan dijelaskannya. Hal ini dapat dipahami dari ayat-

ayat berikut ini (QS. Al-Baqarah: 31):

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya: “Dan Dia mengajarkan kepada Adam Nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada Para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu mamang benar orang-orang yang benar!". (Q.S. Al-Baqarah: 31).<sup>12</sup>

Berdasarkan beberapa teori di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil dari proses pembelajaran yang telah didapatkan oleh siswa sehingga menunjukkan kemampuan.

Belajar dapat dilakukan melalui pengalaman langsung maupun tidak langsung. Siswa yang melakukan eksperimen adalah contoh belajar dengan pengalaman langsung. Sedang siswa belajar dengan mendengarkan penjelasan guru atau membaca buku adalah contoh belajar melalui pengalaman tidak langsung.

---

<sup>12</sup> Al-Quran dan terjemannya, (Pustaka Agung Harapan: Surabaya, 2019)

Belajar, pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati dan memahami sesuatu.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Howard Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

Adapun Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, dan (e) keterampilan motoris. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler, tujuan institusional maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil

belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotoris.

## **b. Bentuk Hasil Belajar**

Hasil belajar diklasifikasikan menjadi 3 ranah yaitu:

### 1) Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual ranah kognitif terdiri dari 6 aspek, yaitu:

a) Pengetahuan hafalan (*knowledge*) ialah tingkat kemampuan untuk mengenal atau mengetahui adanya respon, fakta, atau istilah-istilah tanpa harus mengerti, atau dapat menilai dan menggunakannya.

b) Pemahaman adalah kemampuan memahami arti konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya Pemahaman dibedakan menjadi 3 kategori:

(1) Pemahaman terjemahan, pengertian menerjemahkan disini bukan saja pengalihan (*translation*), arti dari bahasa yang satu kedalam bahasa yang lain, dapat juga dari konsepsi abstrak menjadi suatu model,

yaitu model simbolik untuk mempermudah orang mempelajarinya. Pengalihan konsep yang dirumuskan dengan kata-kata kedalam gambar grafik dapat dimasukkan dalam kategori menerjemahkan.

(2) Pemahaman penafsiran, kemampuan ini lebih luas daripada menerjemahkan yaitu kemampuan untuk mengenal dan memahami ide utama suatu komunikasi

(3) Pemahaman eksplorasi, menuntut kemampuan intelektual yang lebih tinggi.

## 2) Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai sebagai hasil belajar, ranah afektif terdiri dari:

- a) Menerima, merupakan tingkat terendah tujuan ranah afektif berupa perhatian terhadap stimulus secara pasif yang meningkat secara lebih aktif.
- b) Merespon, merupakan kesempatan untuk menanggapi stimulus dan merasa terikat serta secara aktif memperhatikan.

- c) Menilai, merupakan kemampuan menilai gejala atau kegiatan sehingga dengan sengaja merespon lebih lanjut untuk mencapai jalan bagaimana dapat mengambil bagian atas yang terjadi.
- d) Mengatur, merupakan kemampuan untuk membentuk suatu sistem nilai bagi dirinya berdasarkan nilai-nilai yang dipercaya.
- e) Karakterisasi, merupakan kemampuan untuk mengkonsep tualisasikan masing-masing nilai pada waktu merespon, dengan jalan mengidentifikasi karakteristik nilai atau membuat pertimbangan-pertimbangan.

### 3) Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor berpengaruh dengan keterampilan motorik, manipulasi benda atau kegiatan yang memerlukan koordinasi saraf dan koordinasi badan antara lain:

- a) Gerakan tubuh, merupakan kemampuan gerakan tubuh yang mencolok. Gerakan atau tindakan refleks dimunculkan untuk merespons beberapa stimulus tanpa

adanya kemauan yang sadar dalam diri peserta didik. Gerakan-gerakan tersebut bukanlah gerakan-gerakan yang sekehendak hati, tetapi mungkin dianggap sebagai dasar yang penting dan wajar dalam aktivitas gerakan

- b) Ketepatan gerakan yang dikoordinasikan, merupakan keterampilan yang berpengaruh dengan urutan atau pola dari gerakan yang dikoordinasikan biasanya berpengaruh dengan gerakan mata, telinga dan badan.
- c) Perangkat komunikasi non verbal, merupakan kemampuan mengadakan komunikasi tanpa kata.<sup>13</sup>

Adapun jenis dan indikator hasil belajar sebagai berikut:

**Tabel 2.1**  
**Jenis Dan Indikator Hasil Belajar**

<b>Ranah Hasil belajar</b>	<b>Kategori</b>	<b>Indikator</b>
A. Ranah Kognitif	1. Pengamatan	1. Dapat menunjukkan. 2. Dapat membandingkan. 3. Dapat menghubungkan
	2. Ingatan	1. Dapat menyebutkan. 2. Dapat menyebutkan kembali.

<sup>13</sup>Sunarto dan Agung Hartono, *Perkembangan Peserta Didik*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 65

	3. Pemahaman	1. Dapat menjelaskan . 2. Dapat mendefinisikan dengan lisan sendiri
	4. Aplikasi / penerapan	1. Dapat memberikan contoh. 2. Dapat menggunakan secara tepat
	5. Analisis	1. Dapat menguraikan. 2. Dapat mengklasifikasikan atau memilah-milah.
	6. Sintesis	1. Dapat menyimpulkan. 2. Dapat menggeneralisasikan.
B. Ranah Afektif	1. Penerima	1. Menunjukkan sikap menerima. 2. Menunjukkan sikap menolak.
	2. Sambutan	1. Kesiediaan berpartisipasi / terlibat. 2. Kesiediaan memanfaatkan
	3. Apresiasi (Sikap menghargai)	1. Menganggap penting dan bermanfaat. 2. Menganggap indah dan harmonis. 3. Mengagumi
	4. Internalisasi (pendalama)	1. Mengakui dan meyakini. 2. Mengingkari
	5. Karakterisasi (penghayata)	1. Melembagakan atau meniadakan. 2. Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari.
C. Ranah Psikomotor	1. Keterampilan bergerak dan bertindak	1. Kecakapan mengkoordinasikan gerak mata, tangan, kaki dan anggota tubuh lainnya
	2. Kecakapan ekspresi	1. Kefasihan melafalkan/ mengucapkan.

	verbal dan non-verbal	2. Kecakapan membuat mimik dan gerakan jasmani
--	-----------------------	--

### c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil belajar

Menurut Slameto faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan ke dalam dua golongan yaitu faktor intern yang bersumber pada diri siswa dan faktor ekstern yang bersumber dari luar diri siswa. Faktor intern terdiri dari kecerdasan atau intelegensi, perhatian, bakat, minat, motivasi, kematangan, kesiapan dan kelelahan. Sedangkan faktor ekstern terdiri dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.<sup>14</sup>

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar secara lebih rinci, yaitu:

#### 1) Faktor internal (faktor dari dalam diri manusia)

##### a) Minat

Minat sebagai pemusatan perhatian yang tidak sengaja yang terlahir dengan penuh kemauan dan

---

<sup>14</sup> Sumadi, Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Press, 2012), h. 332

tergantungan dari bakat dan lingkungan. Minat sebagai kecenderungan yang relatif menetap sebagai bagian diri seseorang, untuk tertarik dan menekuni bidang-bidang tertentu.

#### b) Disiplin

Disiplin berasal dari bahasa latin *Discere* yang berarti belajar. Dari kata ini timbul kata *Disciplina* yang berarti pengajaran atau pelatihan. Dan sekarang kata disiplin mengalami perkembangan makna dalam beberapa pengertian. Pertama, disiplin diartikan sebagai kepatuhan terhadap peraturan atau tunduk pada pengawasan, dan pengendalian. Kedua disiplin sebagai latihan yang bertujuan mengembangkan diri agar dapat berperilaku tertib.

#### c) Motivasi

Motivasi adalah daya pendorong dari keinginan kita agar terwujud. Motivasi adalah sebuah energi pendorong yang berasal dari dalam kita sendiri. Motivasi adalah daya pendorong dari keinginan kita agar

terwujud. Energi pendorong dari dalam agar apapun yang kita inginkan dapat terwujud. Motivasi erat sekali pengaruhnya dengan keinginan dan ambisi, bila salah satunya tidak ada, motivasi pun tidak akan timbul.<sup>15</sup>

#### d) Kebiasaan

Kebiasaan belajar adalah perilaku belajar seseorang dari waktu ke waktu dengan cara yang sama, dalam rangka menambah ilmu pengetahuan baik di sekolah maupun di rumah. Kebiasaan belajar yang bersifat positif atau baik akan membantu siswa untuk menguasai materi pelajaran, sehingga dengan memiliki kebiasaan belajar yang baik maka seseorang akan menentukan keberhasilan didalam belajarnya. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, disebutkan bahwa: “kebiasaan adalah pola untuk melakukan tanggapan terhadap situasi tertentu yang dipelajari oleh seorang individu yang dilakukannya secara berulang-ulang untuk hal yang sama.

---

<sup>15</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Grafindo Persada, 2014), h. 75

Aunurrahman mengungkapkan ada beberapa bentuk perilaku yang menunjukkan kebiasaan tidak baik dalam belajar diantaranya: (1) belajar tidak teratur; (2) daya tahan belajar rendah (belajar secara tergesa-gesa); (3) belajar ketika menjelang ulangan atau ujian; (4) tidak memiliki catatan pelajaran yang lengkap; (5) tidak terbiasa membuat ringkasan; (6) tidak memiliki motivasi untuk memperkaya materi pelajaran; (7) senang menjiplak pekerjaan teman dan kurang percaya diri di dalam menyelesaikan tugas; (8) sering datang terlambat; dan (9) melakukan kebiasaan-kebiasaan buruk.<sup>16</sup> Jenis-jenis kebiasaan belajar tersebut merupakan bentuk-bentuk yang tidak baik dalam belajar karena akan memengaruhi aktivitas belajar siswa yang pada akhirnya menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.<sup>17</sup>

Tinggi rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor-faktor tersebut bisa datang dari diri

---

<sup>16</sup> Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, 2013), h. 185

<sup>17</sup> Nawawi, Khoiru, Pengaruh kebiasaan belajar dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Gugus Dewi Sartika dan Gugus Hasanudin Kota Tegal, (*Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang*, 2016), h. 26

siswa maupun dari luar siswa. Faktor yang datang dari diri siswa jauh lebih berpengaruh besar terhadap pencapaian hasil belajar siswa, seperti kecerdasan anak, minat, kondisi fisik, kebiasaan belajar, dan motivasi belajar.

## 2) Faktor Eksternal (faktor dari luar diri manusia)

### a) Faktor Lingkungan

#### (1) Lingkungan Keluarga

Keluarga merupakan pusat pendidikan yang utama dan pertama. Yang termasuk faktor ini antara lain: Perhatian Orang tua, Keadaan ekonomi orang tua, dan Pengaruh antara anggota keluarga.

#### (2) Lingkungan Sekolah, antara lain guru dan faktor alat

### b) Faktor Lingkungan Media Massa dan Lingkungan Sosial (Masyarakat).

Terdapat tiga unsur pokok dalam belajar, yaitu:

#### (1) Proses

Belajar adalah proses mental dan emosional atau proses berpikir dan merasakan. Seseorang dikatakan belajar apabila pikiran dan perasaannya aktif. Aktivitas

pikiran dan perasaan itu sendiri tidak dapat diamati orang lain, akan tetapi dirasakan oleh yang bersangkutan sendiri. Guru tidak dapat melihat aktivitas pikiran dan perasaan siswa. Guru melihat dari kegiatan siswa sebagai akibat adanya aktivitas pikiran dan perasaan siswa, sebagai contoh siswa bertanya, menanggapi, menjawab pertanyaan guru, diskusi, memecahkan permasalahan, melaporkan hasil kerja, membuat rangkuman, dan sebagainya. Itu semua adalah gejala yang tampak dari aktivitas mental dan emosional.

Kegiatan-kegiatan tersebut merupakan manifestasi dari adanya aktivitas mental (berpikir dan merasakan). Apabila siswa tersebut duduk sambil menyimak penjelasan guru, maka dapat dikategorikan sebagai belajar. Tetapi apabila siswa tersebut hanya duduk sambil pikiran dan perasaannya melayang-layang atau melamun di luar pelajaran yang dijelaskan guru, maka siswa tersebut tidak sedang belajar, tetapi sedang melamun. Tetapi perlu dicatat, bahwa belajar tidak

hanya dengan mendengarkan penjelasan guru saja (tidak harus ada yang mengajar), karena belajar dapat dilakukan siswa dengan berbagai macam cara dan kegiatan, asal terjadi interaksi antara individu dengan lingkungannya. Misalnya dengan mengamati demonstrasi guru, mencoba sendiri, mendiskusikan dengan teman, melakukan eksperimen, memecahkan persoalan, mengerjakan soal, membaca sendiri, dan sebagainya. Belajar hendaknya melakukan aktivitas mental pada kadar yang tinggi. Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat.

## (2)Perubahan Perilaku

Hasil belajar akan tampak pada perubahan perilaku individu yang belajar. Seseorang yang belajar akan mengalami perubahan perilaku sebagai akibat kegiatan belajarnya. Pengetahuan dan keterampilannya bertambah, dan penguasaan nilai-nilai dan sikapnya

bertambah pula. Menurut para ahli psikologi tidak semua perubahan perilaku sebagai hasil belajar. Perubahan perilaku karena faktor kematangan, karena lupa, karena minum minuman keras bukan termasuk sebagai hasil belajar, karena bukan perubahan dari hasil pengalaman (berinteraksi dengan lingkungan), dan tidak terjadi proses mental emosional dalam beraktivitas.

### (3) Pengalaman

Belajar adalah mengalami, dalam arti bahwa belajar terjadi karena individu berinteraksi dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial. Lingkungan fisik adalah lingkungan di sekitar individu baik dalam bentuk alam sekitar (natural) maupun dalam bentuk hasil ciptaan manusia (*cultural*).<sup>18</sup>

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar. M. Dalyono mengemukakan faktor-faktor yang

---

<sup>18</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya*, (Rineka Cipta:Jakarta, 2013), h.22-24

mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi kesehatan, intelegensi dan bakat, minat dan motivasi, dan cara belajar. Sedangkan faktor eksternal meliputi keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan sekitar. Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri, meliputi<sup>19</sup> :

1) Kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Bila seseorang tidak sehat dapat mengakibatkan tidak bergairah untuk belajar. Demikian pula jika kesehatan rohani kurang baik dapat mengganggu atau mengurangi semangat belajar. Dengan semangat belajar yang rendah tentu akan menyebabkan hasil belajar yang rendah pula.

2) Intelegensi dan bakat

Kedua aspek kejiwaan ini besar sekali pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Seseorang yang memiliki intelegensi baik (IQ- nya tinggi) umumnya mudah belajar

---

<sup>19</sup> Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2018), hlm. 105

dan hasilnya cenderung baik. Sebaliknya orang yang intelegensinya rendah, cenderung mengalami kesulitan dalam belajar, lambat berpikir, sehingga hasil belajarnya pun rendah. Orang yang memiliki bakat akan lebih mudah dan cepat pandai bila dibandingkan dengan orang yang tidak memiliki bakat. Bila seseorang mempunyai intelegensi tinggi dan bakat dalam bidang yang dipelajari, maka proses belajarnya akan lancar dan sukses.

### 3) Minat dan motivasi

Minat dan motivasi adalah dua aspek psikis yang besar pengaruhnya terhadap pencapaian hasil belajar. Minat belajar yang besar cenderung memperoleh hasil belajar yang tinggi, sebaliknya minat belajar kurang akan memperoleh hasil belajar yang rendah. Seseorang yang belajar dengan motivasi yang kuat, akan melaksanakan semua kegiatan belajarnya dengan sungguh – sungguh, penuh gairah atau semangat. Kuat lemahnya motivasi belajar seseorang turut mempengaruhi hasil belajar. Minat dan motivasi belajar ini dapat juga dipengaruhi oleh cara

guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru yang menyampaikan materi dengan metode dan cara yang inovatif akan mempengaruhi juga minat dan motivasi siswanya.

#### 4) Cara belajar

Cara belajar seseorang juga mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor fisiologis, psikologis, dan ilmu kesehatan akan memperoleh hasil yang kurang memuaskan. Cara belajar antar anak berbeda – beda. Ada anak yang dapat dengan cepat menyerap materi pelajaran dengan cara visual atau melihat langsung, audio atau dengan cara mendengarkan dari orang lain dan ada pula anak yang memiliki cara belajar kinestetik yaitu dengan gerak motoriknya misalnya dengan cara berjalan – jalan dan mengalami langsung aktivitas belajarnya.

Hasil belajar akan dipengaruhi oleh banyak faktor. Sekian banyak faktor yang mempengaruhi belajar, dapat

digolongkan menjadi tiga macam, yaitu:<sup>20</sup>

1) Faktor-faktor stimulasi belajar

Yaitu segala sesuatu di luar individu yang merangsang individu untuk mengadakan reaksi atau perbuatan belajar, yang dikelompokkan dalam faktor stimuli belajar antara lain; banyaknya bahan pelajaran, tingkat kesulitan bahan pelajaran, kebermaknaan bahan pelajaran, berat ringannya tugas, suasana lingkungan eksternal.

2) Faktor-faktor metode belajar

Metode belajar yang dipakai guru sangat mempengaruhi metode belajar yang dipakai oleh pembelajar. Adapun faktor-faktor metode belajar menyangkut kegiatan berlatih atau praktek, *over learning* dan *drill*, resitasi belajar, pengenalan tentang hasil-hasil belajar, belajar dengan keseluruhan dan dengan bagian-bagian, penggunaan modalitas indera, bimbingan dalam belajar, kondisi-kondisi intensif.

---

<sup>20</sup> Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2018), hlm. 107-114.

### 3) Faktor-faktor Individual

Faktor-faktor individu meliputi kematangan, faktor usia kronologis, perbedaan jenis kelamin, pengalaman sebelumnya, kapasitas mental, kondisi kesehatan jasmani, kondisi kesehatan rohani, dan motivasi. Kemudian hasil belajar yang dicapai peserta didik melalui proses belajar mengajar yang optimal cenderung menunjukkan hasil yang berciri sebagai berikut.

- a) Kepuasan dan kebanggan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar intrinsik pada diri peserta didik
- b) Menambah keyakinan akan kemampuan dirinya
- c) Hasil belajar yang diperoleh peserta didik mantap dan tahan lama
- d) Hasil belajar yang diperoleh peserta didik secara menyeluruh (komprehensif), yakni mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotoris
- e) Kemampuan peserta didik untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan dirinya terutama dalam

menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya.

Menurut Chalijah Hasan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar antara lain:

- 1) Faktor yang terjadi pada diri organisme itu sendiri disebut dengan faktor individual adalah faktor kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi.
- 2) Faktor yang ada diluar individu yang kita sebut dengan faktor sosial, faktor keluarga/keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang digunakan atau media pengajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, lingkungan dan kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial<sup>21</sup>

#### **d. Tujuan Belajar**

Tujuan belajar merupakan hal yang sangat esensial, baik dalam rangka perencanaan, pelaksanaan, maupun penilaian.

Tujuan memberikan petunjuk untuk memilih pelajaran, menata

---

<sup>21</sup> Chalijah Hasan, *Dimensi-Dimensi Psikologi Pendidikan* (Surabaya: Al-Ikhlash, 2014), h. 94.

urutan topik-topik, mengalikasikan waktu, memilih alat bantu pembelajaran serta menyediakan ukuran untuk mengukur hasil belajar siswa. Sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan kegiatan belajar, yang meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru. Tujuan belajar adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsungnya proses belajar.

Komponen-komponen dalam tujuan belajar disini merupakan seperangkat hasil yang hendak dicapai setelah siswa melakukan kegiatan belajar. Dari menerima materi, partisipasi siswa ketika di dalam kelas, mengerjakan tugas-tugas, sampai siswa tersebut di ukur kemampuannya melalui ujian akhir semester yang nantinya akan mendapatkan sebuah hasil belajar. Jadi, siswa tidak hanya dinilai dalam hal akademik saja, tetapi perilaku selama proses belajar juga mendapatkan penilaian. Hal ini bertujuan untuk membentuk karakter siswa agar menjadi siswa yang berpikir kritis, kreatif

dan inovatif.<sup>22</sup>

Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu. Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada siswa merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya.

Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik, sehingga bermanfaat untuk: (a) menambah pengetahuan, (b) lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya, (c) lebih mengembangkan keterampilannya, (d) memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal. Dapat disimpulkan bahwa istilah hasil belajar merupakan perubahan dari siswa sehingga terdapat perubahan dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

---

<sup>22</sup> Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2015), h. 76

Tujuan belajar penting bagi guru dan siswa sendiri. Dalam desain instruksional guru merumuskan tujuan instruksional khusus atau sasaran belajar siswa, tujuan belajar adalah tujuan belajar sangat banyak dan bervariasi, tujuan belajar ada yang eksplisit dan ada yang berbentuk insstruksional. Tujuan inimerupakan konsekuensi logis dari peserta didik “menghidupi” suatu sistem lingkungan belajar tertentu. Dari uraian diatas dapat diketahui belajar adalah kegiatan manusia yang sangat penting dan harus dilakukan selama hidup, karena melalui belajar manusia dapat melakukan perbaikan dalam berbagai hal yang menyangkut kepentingan hidup. Dengan kata lain, dengan belajar manusia dapat memperbaiki nasib, mencapai cita-cita, dan memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk berkarya.<sup>23</sup>

#### 1) Untuk mendapatkan pengetahuan

Tujuan inilah yang memiliki kecenderungan lebih besar perkembanganya di dalam kegiatan belajar. Dalam hal ini peranan guru sebagai pengajar lebih menonjol.

---

<sup>23</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), h. 23

## 2) Penanaman konsep dan keterampilan

Penanaman konsep atau merumuskan konsep, juga memerlukan suatu keterampilan. Keterampilan jasmani adalah keterampilan- keterampilan yang dapat dilihat, diamati, sehingga akan menitik beratkan pada keterampilan gerak dari anggota tubuh seseorang yang sedang belajar. Sedangkan keterampilan lebih rumit, karena tidak selalu berurusan dengan masalah-masalah keterampilan yang dapat dilihat bagaimana ujung pangkalnya, tetapi lebih abstrak, menyangkut persoalan-persoalan penghayatan, keterampilan berfikir serta kreativitas untuk menyelesaikan dan merumuskan suatu masalah atau konsep.

## 3) Pembentukan sikap

Dalam menumbuhkan sikap mental, perilaku dan pribadi anak didik, guru harus lebih bijak dan hati-hati dalam pendekatannya. Untuk ini dibutuhkan kecakapan dalam mengarahkan motivasi dan berfikir dengan tidak lupa menggunakan pribadi guru itu sendiri.

Ciri-ciri belajar yaitu antara lain: belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku, perubahan perilaku, perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial, perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman, dan pengalaman atau latihan itu dapat memberi penguatan.<sup>24</sup>

#### e. Matematika

Matematika berasal dari kata Yunani, yang artinya penelitian pola, struktur, ruang, penelitian bilangan dan angka. Disiplin utama dalam matematika didasarkan pada kebutuhan berhitung dalam perdagangan, pengukuran tanah dan memprediksi peristiwa dalam astronomi. Ketiga kebutuhan ini secara umum berkaitan dengan pembagian umum bidang matematika antara lain studi tentang struktur, ruang dan perubahan. Pelajaran tentang struktur dimulai dengan bilangan pertama dan sangat umum adalah bilangan natural dan

---

<sup>24</sup> Budiningsih. *Belajar dan Pembelajaran*, (PT. Rineka Cipta : Jakarta, 2012), h. 35

bilangan bulat dan operasi aritmatika, yang semuanya dijabarkan dalam aljabar dasar.<sup>25</sup>

Matematika adalah salah satu pengetahuan tertua yang terbentuk dari penelitian bilangan dan ruang. Matematika adalah suatu disiplin ilmu yang berdiri sendiri dan tidak merupakan cabang dari ilmu pengetahuan alam. Kata matematika berasal dari perkataan Latin matematika yang mulanya diambil dari perkataan Yunani mathematike yang berarti mempelajari. Perkataan itu mempunyai asal katanya mathema yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Kata mathematike berhubungan pula dengan kata lainnya yang hampir sama, yaitu mathein atau mathenein yang artinya belajar (berpikir). Jadi, berdasarkan asal katanya, maka perkataan matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalar).

Dalam garis besar program pengajaran (GBPP) terdapat istilah matematika sekolah yang maksudnya untuk member penekanan bahwa materi atau pokok bahasan yang terdapat

---

<sup>25</sup> Andini septiasari, *Ensiklopedia Matematika (K-Q)* (Bandung: PT. Indah Jaya Adipranata, 2019), h. 28

dalam (GBPP) merupakan materi pokok bahasan yang diajarkan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.<sup>26</sup> Oleh karenanya, sebagai langkah awal memahami pelajaran matematika, penting bagi kita untuk mengetahui lebih dahulu apa sebenarnya pengertian matematika berdasarkan kepada pendapat para ahli. Pengertian tersebut dapat menjadi acuan dasar bagi kita untuk mempelajari matematika lebih jauh lagi. Berikut ini adalah beberapa pengertian matematika berdasarkan kurikulum pembelajaran di Indonesia dan juga menurut para ahli yang sudah berkecimpung lama di bidang matematik.

Matematika tumbuh dan berkembang karena proses berfikir, oleh karena itu logika adalah dasar untuk terbentuknya matematika. Logika adalah masa bayi dari matematika, sebaliknya matematika adalah masa dewasa dari logika. Sejalan dengan berkembangnya matematika, maka banyak para ahli yang mengemukakan pendapatnya mengenai matematika.

---

<sup>26</sup> Dapertemen Pendidikan Nasional, *Kurikulum Pendidikan Dasar (GBPP) kelas VI SD* (2013)

Matematika dapat dijawab secara berbeda-beda tergantung pada bilamana pertanyaan itu dijawab, dimana dijawabnya, siapa yang menjawabnya, dan apa sajakah yang dipandang termasuk dalam matematika.

Pada hakikatnya matematika itu adalah sebuah simbol, dan bersifat deduktif (dari umum ke khusus) dan merupakan ilmu yang logis dan sistematis. Dalam ilmu matematika terdapat istilah-istilah diantaranya :

- a. Aksioma : suatu pernyataan yang dijadikan dalil atau dasar pemula yang kebenarannya tidak perlu dibuktikan lagi.
- b. Definisi : Suatu pernyataan yang di jadikan pembatas suatu konsep
- c. Yeorama : Pernyataan yang diturunkan dari aksioma yang kebenarannya masi perlu di buktikan.
- d. Himpunan: Sekumpulan suatu himpunan yang mana dalam matematika terdapat beberapa himpunan.

## 2. Permainan Game Matematika

### a. Math Duel

Math Duel aplikasi game matematika yang memungkinkan pemain bertanding dengan pemain lainnya di satu HP yang sama untuk menjawab soal matematika secara cepat.

Game ini akan menampilkan sebuah animasi dimana ada dua bagian. Bagian pertama pemain 1 menyelesaikan soal matematika. Sedangkan bagian kedua adalah bagian wilayah pemain 2 untuk menyelesaikan soal matematika. Soal yang diberikan begitu menantang karena pemain akan berhadapan dengan pemain lainnya. Semakin cepat pemain menjawab soal dengan cepat, tentunya skor yang diperoleh pun akan lebih tinggi.

### b. Math Games

Math Games merupakan game matematika yang direkomendasikan karena memiliki variasi soal yang beragam. Game ini diklaim dapat menyuguhkan pembelajaran yang paling efektif. Game ini tidak hanya

dapat mengasah kemampuan untuk menyelesaikan soal matematika saja, namun juga mengasah konsentrasi, logika, kecepatan, memori, dan lainnya. Terdapat berbagai macam soal, seperti penambahan, pengurangan, perkalian, akar kuadrat, hingga persentase.

#### **c. Kids Math**

Kids Math merupakan aplikasi yang cocok digunakan oleh anak-anak untuk belajar matematika. Pengguna akan disuguhkan berbagai macam soal matematika dasar seperti soal penambahan, pengurangan, perkalian, juga pembagian. Setiap jenis soal memiliki tiga tingkat kesulitan, yaitu normal, dan hard.

Game ini menawarkan permainan matematika dengan animasi-animais kartun. Sehingga game ini akan membuat pemain merasa bosan.

#### **d. Puzzles Math Game**

Puzzles Math Game menyuguhkan berbagai macam soal matematika yang bervariasi, mulai dari untuk anak-anak dan orang dewasa pun bisa memainkannya. Puzzles

Math Game memberikan soal-soal matematika yang ditujukan untuk melatih otak supaya bisa berpikir lebih cepat. Game ini menyajikan soal-soal penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.

**e. Math vs Undead**

Math vs. Undead memiliki konsep yang unik dan menarik, selain itu game ini memungkinkan pengguna senang memainkannya. Game ini menyajikan grafis animasi kartun yang sangat familiar dan digemari oleh anak-anak. Game ini cocok dimainkan oleh anak-anak karena tidak terlalu sulit untuk dimainkan. Soal yang ada seputar mengenai penjumlahan, pengurangan, pembagian juga perkalian yang cocok untuk dipelajari oleh pengguna. Pemain harus cepat menyelesaikan soal-soal matematika karena jika tidak para zombie akan datang untuk melawan pemain.

**f. 1st 2nd Grade Math Games for Kids**

Sesuai namanya, 1st 2nd Grade Math Games for Kids merupakan game yang dirancang untuk anak kelas 1 dan 2

SD. Game ini menyajikan soal-soal dengan materi dasar matematika yang meliputi penjumlahan, pengurangan, perkalian sederhana, pembagian, pecahan. Selain itu, game ini pun sangat menarik digunakan karena disajikan dengan berbagai animasi hewan lucu, anak-anak pun pasti makin bersemangat untuk belajar.

#### **g. Multiplication Table Kids Math**

Multiplication Table Kids Math merupakan game yang sangat pas digunakan untuk belajar perkalian dengan cara yang menyenangkan. Game ini dirancang khusus untuk membahas tentang perkalian saja, yakni dari perkalian 1 sampai 12. Tersedia pula 4 mode permainan yang bisa kalian gunakan, yaitu mode petualangan, mode belajar, mode tantangan dan mode duel.

### **B. Kajian Pustaka**

1. Nurman Sakti Harahap, *Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Matematika Pointblank Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri 101768 Desa Tembung Kecamatan Percut SEI Tuan Tahun Ajaran 2013/2014*. Penelitian ini

bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh antara kebiasaan bermain *game matematika pointblank* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika siswa kelas IV SD Negeri 101768 Desa Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2013/2014. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 101768 Desa Tembung dan sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas IVA yang bermain *game matematika pointblank* yang berjumlah 40 orang siswa. Variabel dalam penelitian ini adalah kebiasaan bermain *game matematika pointblank* sebagai variabel bebas dan hasil belajar siswa sebagai variabel terikat. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik kuesioner (angket) dan tes. Teknik analisis data adalah menggunakan rumus Analisis Korelasi *Product Moment*, determinasi dan uji t. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata kebiasaan bermain *game matematika pointblank* untuk keseluruhan indikator adalah 42,6 yang tergolong dalam kategori cukup. Sedangkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD

Negeri 101768 Desa Tembung tahun ajaran 2013/2014 diperoleh rata-rata 43,625 atau termasuk pada kategori rendah. Analisis data hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara kebiasaan bermain *game matematika pointblank* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika siswa kelas IV SD Negeri 101768 tahun ajaran 2013/2014. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan korelasi yakni nilai  $r$  hitung = -0,354 sedangkan  $r$  tabel = 0,312 dengan  $dk = n-2$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ , jadi  $r$  hitung >  $r$  tabel . Sedangkan koefisien determinasi (besar pengaruh) kedua variabel adalah 0,125 atau 12,5 %. Ini menunjukkan bahwa menurunnya hasil belajar siswa 12,5 % disebabkan oleh kebiasaan bermain *game matematika pointblank* , sisanya dipengaruhi oleh faktor lain seperti intelegensi, bakat, minat, motivasi, dan lain-lain. Hasil perhitungan uji  $t$  menunjukkan bahwa  $t$  hitung = 2,334 sedangkan  $t$  tabel = 1,68595 dengan  $dk = n-2$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ , dengan demikian hipotesis yang menyatakan terdapat

pengaruh negatif antara kebiasaan bermain *game matematika pointblank* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 101768 Desa Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan tahun ajaran 2013/2014 teruji kebenarannya (Ha diterima) dan signifikan karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$ .<sup>27</sup>

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama membahas tentang hubungan permainan game Matematika dengan hasil belajar, metode yang digunakan sama hanya saja lokasi, subjek penelitian, Teknik Pengumpulan Data dan Teknik Analisis Data yang membedakan kajian pustaka dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti.

2. Lisna Budiarti, *Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Matematika Terhadap Prestasi Nilai Hasil Belajar (Penelitian Deskriptif di Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Baleendah Bandung)*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain *game matematika* terhadap

---

<sup>27</sup> Nurman Sakti Harahap, *Pengaruh Permainan game Matematika Pointblank Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sd Negeri 101768 Desa Tembung Kecamatan Percut SEI Tuan Tahun Ajaran 2013/2014*, (Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan 2014), h. 1

prestasi nilai hasil belajar siswa kelas 5 di SDN Kecamatan Baleendah Kabupaten Bandung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas kelas 5 di Kecamatan Baleendah Kabupaten Bandung, Kecamatan Baleendah Kabupaten Bandung yang berjumlah 89 siswa. Penelitian ini mengambil keseluruhan anggota populasi karena populasinya kurang dari 100 orang siswa. Metode pengumpulan data menggunakan skala dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas.

Hasil uji validitas butir untuk skala *game matematika* dari 40 butir, gugur 8. Reliabilitas alpha untuk skala *game matematika* sebesar 0,923. Sedangkan uji persyaratan analisis menggunakan uji normalitas dan uji linearitas. Uji normalitas variabel X dan Y masing-masing memperoleh nilai  $p > 0,05$  sehingga sebaran data dikatakan berdistribusi normal. Uji linieritas memperoleh nilai  $p > 0,05$  sehingga pengaruh variabel X dengan Y dinyatakan linier Hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat pengaruh *game*

*matematika* dengan prestasi hasil belajar kelas 5 di SDN Ciodeng, SDN Jatimekar, SDN Rancamanyar dan SDN Rancapanjang Kecamatan Baleendah Kabupaten Bandung. Siswa yang berjenis kelamin perempuan kategori rendah sebanyak 42 siswa (91,3%), kategori sedang sebanyak 4 siswa (8,7%), dan kategori tinggi tidak ada. Sedangkan untuk siswa yang berjenis kelamin laki-laki kategori rendah sebanyak 16 siswa (37,2%), kategori sedang sebanyak 25 siswa (58,1%), dan kategori tinggi sebanyak 2 siswa (4,7%). Sedangkan siswa yang berjenis kelamin perempuan memiliki prestasi hasil belajar kategori rendah 1 siswa (2,2%), kategori sedang sebanyak 21 siswa (45,7%), dan kategori tinggi sebanyak 24 siswa (52,2%). Sehingga terdapat pengaruh antara bermain *game matematika* terhadap prestasi hasil belajar siswa.<sup>28</sup>

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama membahas

---

<sup>28</sup> Lisna Budiarti, *Pengaruh Permainan game Matematika Terhadap Prestasi Nilai Hasil Belajar (Penelitian Deskriptif di Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Baleendah Bandung)*. Skripsi(S1) thesis, FKIP UNPAS.

tentang hubungan permainan game Matematika dengan hasil belajar, namun pada kajian pustaka yang digunakan ada penambahan variabel prestasi siswa sedangkan yang dilakukan peneliti hanya sebatas hasil belajar. Metode yang digunakan sama hanya saja lokasi, subjek penelitian, Teknik Pengumpulan Data dan Teknik Analisis Data yang membedakan kajian pustaka dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti.

### **C. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah suatu kesimpulan yang masih kurang atau kesimpulan yang belum sempurna, dengan maksud sebagai kesimpulan penelitian yang belum sempurna, sehingga perlu disempurnakan dengan membuktikan kebenaran hipotesis melalui penelitian. Penggunaan hipotesis dalam penelitian karena hipotesis sesungguhnya baru sekedar jawaban sementara terhadap hasil penelitian yang akan dilakukan.<sup>29</sup> Peneliti seringkali tidak dapat memecahkan permasalahannya hanya dengan sekali jalan. Permasalahannya itu

---

<sup>29</sup>Burhan Bungin, *Metode Penelitian Kuantitatif Edisi Kedua*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2018), h. 21

akan diselesaikan segi demi segi dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk tiap-tiap segi, dan mencari jawabannya melalui penelitian yang dilakukan.

Menurut Sugiyono hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.<sup>30</sup> Sedangkan menurut Arikunto hipotesis memang berasal dari 2 penggalan kata, yaitu “Hypo” yang artinya dibawah dan “Thesa” yang artinya kebenaran. Jadi dapat diartikan hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D cetakan ke 27, (Bandung :Alfabeta, 2019) hal. 63

<sup>31</sup> Arinunto, S. Prosedur penelitian suatu pendekatan raktek, edisi revisi, (Jakarta:Rineka Cipta) Hal. 67-68

Ho: Tidak terdapat pengaruh permainan game Matematika terhadap hasil belajar Matematika kelas V Siswa SD Negeri 58 Desa Tanjung Alam Kecamatan Kedurang Kabupaten Bengkulu Selatan.

Ha: Terdapat pengaruh permainan game Matematika terhadap hasil belajar Matematika kelas V Siswa SD Negeri 58 Desa Tanjung Alam Kecamatan Kedurang Kabupaten Bengkulu Selatan.

