

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan suatu hal yang sangat penting karena pendidikan merupakan penentu kemajuan suatu bangsa, dan penentu kemampuan sumber daya manusia di suatu Negara. Dalam kehidupan yang penuh persaingan saat ini, seseorang yang diperhitungkan kedudukan dan kemampuannya di masyarakat adalah yang memiliki pendidikan dan kemampuan yang baik. ¹

Pendidikan adalah usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar, peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.² Usaha sadar tersebut dilakukan dalam bentuk pembelajaran dimana ada pendidik yang melayani para peserta didiknya melakukan kegiatan belajar, dan pendidik menilai atau mengukur tingkat keberhasilan peserta didik tersebut dengan prosedur yang telah ditentukan.³

Menurut Brunner dalam Dina Indriana menyatakan bahwa tujuan pendidikan adalah untuk membebaskan masyarakat dan membantu para peserta

¹ Samuel Lusi, *Asiknya Penelitian Ilmiah dan Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta : Andi Offset 2013), hal.18

² UU RI NO. 20 Tahun 2003, *SISDIKNAS*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2008) hal 3

³ Syaiful Segala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hal. 4

didik dalam mengembangkan potensi mereka secara penuh.⁴ Untuk mewujudkan SDM yang berkualitas maka perlu diadakan suatu lembaga pendidikan baik formal maupun non formal. Dalam dekade ini pendidikan formal (sekolah) yang seharusnya mendidik peserta didiknya namun hanya melakukan pembelajaran belaka, seperti layaknya yang dilakukan oleh lembaga bimbingan tes yang hanya mementingkan hasil tanpa mengindahkan proses pembelajaran yang seharusnya.

Proses pengajaran telah menjadi perolehan informasi dengan sistem tagihan yang mengutamakan hasil belajar jangka pendek, sementara pembentukan kemampuan berpikir dan kemampuan memecahkan masalah masih cukup jauh tertinggal penanganannya.⁵ Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian kegiatan pendidik dan peserta didik atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara pendidikan dan peserta didik itu merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses pembelajaran.

Pendidik merumuskan agar tujuan pembelajaran tercapai, maka pendidik perlu mengetahui dan mempelajari beberapa media pembelajaran dan metode pembelajaran, lalu mempraktikanya pada saat proses belajar mengajar. Hal itu sesuai dengan fungsi pendidikan nasional yang tercantum dalam undang-undang diknas yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang dalam rangka mencerdaskan bangsa dan bertujuan untuk

⁴ Dina Indriana, *Mengenal Ragam Gaya Pembelajaran Efektif*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011) hal. 196

⁵ Ipung, Yuwono, *Pembelajaran Matematika Secara Membumi* (Malang : Universitas Negeri Malang,2001), hal.3

mengembangkan potensi peserta didik.⁶ Metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan guru, yang dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran lebih bersifat prosedural, yaitu berisi tahapan tertentu.⁷

Alat peraga merupakan media pembelajaran dapat membuat situasi menjadi nyata bagi peserta didik sehingga membantu memotivasi peserta didik dan mampu membangkitkan minat peserta didik terhadap persoalan yang dihadapi. Sedangkan metode pembelajaran yang dapat diterapkan di Sekolah Dasar (SD) salah satunya adalah metode bermain. Bermain adalah dunia kerja anak usia sekolah dasar dan menjadi hak mereka.

Era globalisasi pada perkembangan teknologi sangat maju dengan pesat, segala aspek kehidupan tidak terlepas dari peran teknologi. Terutama pada bidang pendidikan, teknologi sangat dibutuhkan khususnya pada saat mempersiapkan materi pelajaran yang akan disampaikan pada saat proses belajar mengajar. Teknologi dalam dunia pendidikan dapat berwujud apapun seperti alat peraga perangkat keras (hardware) dan alat peraga perangkat lunak (software).⁸

Guru harus kreatif dalam proses pembelajaran, menyajikan materi pada peserta didik harus disesuaikan dengan kondisi perkembangan, lingkungan serta kesenangan peserta didik, selain itu harus mampu mengemas setiap materi yang diajarkan kepada peserta didik dalam bentuk permainan-permainan yang menyenangkan dan mendidik (edukatif).

⁶ Anwar Arifin, *Undang-Undang Sisdiknas*. (Jakarta : Depag, 2003), hal. 37

⁷ Hamzah. B. Uno, *MODEL PEMBELAJARAN menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2012), hal. 3

⁸ Ruseffendi, E.T. *Pengajaran Matematika Modern dan Masa Kini Untuk Guru dan SPG*, (Bandung : Tarsito, 1988), hal. 89.

Permainan segi pendidikan adalah yang memberi peluang kepada anak untuk berswakarya, untuk melakukan dan menciptakan sesuatu dari permainan tersebut.⁹ Bermain sebagai bentuk kegiatan belajar adalah permainan yang kreatif, menyenangkan dan bersifat mendidik.¹⁰ sehingga ketika menyadari hal tersebut, tentunya diharapkan dapat menjadikan permainan tidak hanya sekedar menjadi alat yang bersifat menghibur, melainkan dapat pula dijadikan sebagai alat mendidik (edukatif) yang paling tepat bagi anak-anak. Dengan menyesuaikan usia perkembangan anak, dapat dimasukkan nilai-nilai yang positif.

Peserta didik pada tingkatan sekolah dasar usianya berkisar antara 6 atau 7 tahun samapai 12 sampai 13 tahun. Menurut Piaget dalam Heruman menyatakan bahwa peserta didik berada pada fase oprasional konkret. Kemampuan yang ada pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berfikir untuk mengoprasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat kongkret.¹¹ Dari perkembangan kognitif, peserta didik SD masih terikat dengan objek konkret yang dapat ditangkap oleh panca indra. Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, peserta didik memerlukan alat bantu berupa media , dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh peserta didik.¹²

Keberhasilan belajar dapat efektif dan efisien sangat dipengaruhi oleh kreatifitas dan keberagaman dalam penyampaian materi, pembelajaran yang monoton akan membuat anak bosan, mengantuk dan jenuh. Untuk itu agar materi

⁹ Ibid., hal 138

¹⁰ Ibid., hal. 37

¹¹ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), hal. 1

¹² *Ibid*

mudah dipahami oleh anak dengan suasana yang menyenangkan, maka menggunakan permainan edukatif (*education games*) dalam pembelajaran itu sangat diperlukan.

Permainan edukatif (*Education games*) adalah suatu kegiatan bermain yang sangat menyenangkan, dapat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan bahasa, berfikir dan bergaul dengan lingkungannya.¹³ Media pembelajaran adalah suatu cara mengajar yang memberi kemudahan pada peserta didik untuk melakukan suatu percobaan menggunakan alat peraga agar dapat mempermudah dalam menerima materi pelajaran. Alat peraga merupakan media pembelajaran yang mengandung atau membawakan ciri-ciri konsep yang dipelajari. Alat peraga merupakan salah satu komponen penentu efektivitas belajar.

Peserta didik dalam penggunaan alat peraga mempunyai tujuan agar mampu mencari dan menemukan berbagai jawaban dari persoalan-persoalan yang dihadapinya dengan penggunaan alat peraga yang mudah dipahami. Selain itu peserta didik juga dapat terlatih dalam cara berfikir yang luas.¹⁴ Media pembelajaran penggunaan alat peraga tidak hanya di gunakan pada tingkat SMP, SMA dan Perguruan Tinggi saja, tetapi disekolah-sekolah dasar juga sudah mulai menerapkan untuk praktek pelajaran. Peserta didik sekolah dasar diperkenalkan kepada alat peraga tersebut, agar mereka bisa dengan mudah mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang didapat dengan menggunakan alat peraga yang telah disajikan dan disediakan di sekolahnya.

¹³ Andang Ismail, *Education Games*, (Yogyakarta: Pro-U Media, 2012), hal.112

¹⁴ Max A. Sobel, *Belajar Matematika Sebuah Buku Sumber Alat Peraga*,(Jakarta:Erlangga,3002),hal.67.

Peserta didik saat ini kurang mencintai pendidikan terutama pada pelajaran Matematika. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang berperan penting dalam pendidikan. Matematika sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, matematika juga mempunyai ciri khas sebagai ilmu yang memiliki objek abstrak, berpola pada pemikiran deduktif aksiomatik, dan juga berlandaskan pada kebenaran.¹⁵

Tujuan pembelajaran matematika dalam pembentukan sifat di antaranya dengan mengembangkan pola pikir rasional, kritis, dan kreatif, serta membentuk sikap konstruktif. Salah satu tujuan matematika diajarkan di Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah adalah agar peserta didik memiliki ketrampilan mengkomunikasikan gagasan dan memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan.

Pada pembelajaran matematika melalui permainan peserta didik memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan perkembangan fisik, merasakan berbagai pengalaman emosi senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga dan marah, dan melalui bermain pula anak memahami kaitan antara dirinya dan lingkungan sekolah.¹⁶

Pada tingkat Sekolah Dasar (SD) pengajaran matematika adalah untuk penataan daya nalar peserta didik, dan keterampilan untuk menerapkan matematika. Sedangkan salah satu tujuan khususnya adalah untuk menumbuhkan

¹⁵ Herman Hudojo, *Mengajar Belajar Matematika*, (Jakarta: P2LPTK/UPBT, 1988), hal.76.

¹⁶ Mayke s. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta : PT. Grasindo, 2001), hal.20

dan mengembangkan keterampilan berhitung sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari.

Alat peraga untuk pelajaran matematika sangatlah beragam, salah satunya yaitu alat peraga “DAKOMA” (Dakon Matematika) yang mana alat peraga ini dikhususkan untuk materi pelajaran kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dan faktor persekutuan terbesar (FPB). Alat tersebut dibuat untuk mempermudah peserta didik sekolah dasar mempelajari dan memahami tentang pelajaran kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dan faktor persekutuan terbesar (FPB), yang mungkin masih di rasa sulit oleh mereka yang mempelajarinya. Dengan dibuat dan disajikannya alat peraga “DAKOMA” tersebut dalam proses belajar mengajar diharapkan peserta didik tersebut tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dan faktor persekutuan terbesar (FPB) dan sebagai alternatif lain dari cara pohon faktor atau garis bilangan. Alat peraga ini biasanya diperuntukkan bagi peserta didik sekolah dasar kelas IV. Alat peraga dakon dapat membuat, peserta didik belajar secara efektif dengan mengikuti tahap-tahap pembelajarannya. Dengan demikian, peserta didik akan menemukan sendiri konsep sesuai dengan hasil yang diperoleh selama pembelajaran.¹⁷

Pembelajaran matematika berdasarkan pengamatan awal, khususnya pada materi KPK dan FPB pada kelas IV SD Islam An-Nashr Kauman Tulungagung kurang diperhatikan guru karena dianggap terlalu mudah. Dalam pembelajaran matematika khususnya pembelajaran kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dan

¹⁷ *Ibid*.....,hal.148-149

faktor persekutuan terbesar (FPB), guru kurang variatif dalam mengajar, belum memanfaatkan media dan alat peraga untuk menjelaskan materi. Saat kegiatan pembelajaran matematika berlangsung, peserta didik kurang antusias, tidak memperhatikan pembelajaran dan contoh dari guru, tidak mengerti perbedaan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dan faktor persekutuan terbesar (FPB), bagaimana cara mencari kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dan faktor persekutuan terbesar (FPB) yang benar. Karena guru melakukan penilaian berdasarkan kelompok, sebagian besar peserta didik tidak memahami penjelasan guru saat diminta maju kedepan kelas, hanya beberapa peserta didik yang dapat mengerjakan soal dengan benar sementara yang lain kurang dalam menyelesaikan soal dan hanya mengikuti temanya.¹⁸ Menurut penuturan Ibu Alfi :

“ Saya biasanya menyampaikan materi dengan ceramah dan pemberian tugas mbak. Namun, pada pembelajaran FPB dan KPK saya hanya formalitas saja tidak begitu saya tekankan. Selama ini saya tekankan hanya pada pembelajaran perkalian dan pembagian saja. kalau pembelajaran FPB dan KPK termasuk dalam perkalian dan pembagian juga mbak. Kalau masalah penggunaan media atau alat peraga seperti dakon saya belum pernah. Namun, nilai anak-anak pada pelajaran matematika memang dibawah standar KKM mbak. Kebanyakan anak-anak sudah tersugesti kalau pelajaran matematika itu sulit semua.”¹⁹

Adapun hasil belajar matematika pada materi KPK dan FPB pada ujian tengah semester 60 : 40 peserta didik masih dibawah KKM. Dari jumlah keseluruhan peserta didik di kelas IV , 10 peserta didik masih dibawah KKM dan 9 telah lulus dari KKM yang telah ditentukan, dengan nilai tertinggi 88 dan nilai terendah 50, sedangkan batas KKM untuk pelajaran matematika kelas IV adalah

¹⁸ Hasil observasi ketika proses pembelajaran MATEMATIKA berlangsung dikelas IV SD Islam An-Nashr Kauman Tulungagung, tanggal 22 Oktober 2015

¹⁹ Hasil wawancara dengan Ibu Alfi Guru Matematika kelas IV SD Islam An-Nashr Kauman Tulungagung

70.²⁰ Berdasarkan observasi di SD Islam An-Nashr Kauman Tulungagung terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran matematika.

Beberapa permasalahan itu antara lain *pertama*, Peserta didik kurang memperhatikan materi yang disampaikan karena model pembelajaran konvensional yang monoton. *Kedua*, Pembelajaran didominasi oleh pendidik dan peserta didik yang pandai saja sedangkan peserta didik yang kurang pandai cenderung bersifat pasif. *Ketiga*, Tidak semua peserta didik menyukai matematika. Dan yang terakhir, Pendidik masih kurang menerapkan media pembelajaran yang bervariasi sehingga peserta didik masih kurang termotivasi untuk belajar. Pada gambaran diatas, pendidik dituntut untuk mau mengubah praktik pembelajaran didalam kelas, dari yang bersifat teacher center menjadi student center. Pembelajaran yang baik yaitu pembelajaran yang tidak hanya dari pendidik, tetapi peserta didik turut berperan aktif dalam kegiatan pembelajara.

Guru idealnya memulai pembenahan proses pembelajaran yang dilakukan dengan menawarkan suatu pendekatan pembelajaran yang dapat membuat peserta didik lebih aktif dan trampil dalam pembelajaran pada khususnya dan meningkatkan prestasi pada umumnya. Penerapan penggunaan media pembelajaran alat peraga yang mengembangkan potensi secara maksimal. Selain itu mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari.²¹

Peran guru dalam pembelajaran penggunaan alat peraga “DAKOMA” adalah menyampaikan pembelajaran yang tidak hanya menggunakan bacaan saja

²⁰ Dokumentasi nilai ujian tengah semester mata pelajaran matematika dikelas IV SDI An Nashr Kauman Tulungagung

²¹ Daesono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Semarang : IKIP Semarang, 2000) hal. 35

melaikan menggunakan peralatan yang ada disekitar lingkungan yang mudah digunakan dan diterapkan dalam pembelajaran matematika. Pembelajaran penggunaan alat peraga dakoma dapat dilakukan ada atau tidak adanya guru. Guru mengembangkan lingkungan kelas yang memungkinkan terjadinya pertukaran ide secara terbuka. Dalam hal ini guru berperan sebagai fasilitator agar pembelajaran tetap pada bingkai yang direncanakan.²²

Berdasarkan deskriptif di atas, maka penulis bermaksud mengadakan penelitian dengan judul **“Penerapan Metode *Education Games* Berbasis Alat Peraga Dakon Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Di SD Islam An-Nashr Kauman Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016”**.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas dan hasil pengamatan pendahuluan yang telah dilakukan peneliti sesuai dengan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penerapan metode *education games* berbasis alat peraga dakon pada mata pelajaran matematika pokok bahasan FPB dan KPK peserta didik kelas IV di SD Islam An-Nashr Kauman Tulungagung tahun ajaran 2015/2016?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar dengan menerapkan metode *education games* berbasis alat peraga dakon pada mata pelajaran matematika pokok

²² Herdy, *Apa perbedaanya : Model, Metode, Strategi, Pendekatan, dan Teknik Pembelajaran ?*, dalam <http://herdy07.Wordpress.com/2012/03/17/apa-perbedaanya-model-metode-strategi-pendekatan-dan-teknik-pembelajaran/>, diakses 27 April 2015

bahasan KPK dan FPB peserta didik kelas IV SD Islam An-Nashr Kauman Tulungagung ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan penerapan metode *education game* berbasis alat peraga dakon pada mata pelajaran matematika pokok bahasan FPB dan KPK peserta didik kelas IV di SDI An Nashr Kauman Tulungagung tahun ajaran 2015/2016.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik melalui metode *education games* berbasis alat peraga dakon pada mata pelajaran matematika pokok bahasan FPB dan KPK kelas IV SDI An-Nashr Kauman Tulungagung tahun ajaran 2015/2016.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi kontribusi dan sumbangan ilmiah untuk memperkaya khazanah ilmu pengetahuan, khususnya tentang penggunaan metode *education game* dan alat peraga dakon yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi kepala SDI An Nashr Kauman Tulungagung

Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar pengambilan kebijakan dalam proses belajar mengajar.

b. Bagi guru SDI An Nashr Kauman Tulungagung

Dengan dilaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK) ini, maka guru dapat mengidentifikasi sedikit demi sedikit masalah yang ada dikelas terutama masalah yang dihadapi oleh peserta didik, sehingga guru berupaya mencari dan menemukan pendekatan, model, metode atau pun strategi apa saja yang dapat membantu dalam tugasnya sebagai seorang guru.

c. Bagi peserta didik SDI An Nashr Kauan Tulungagung

Penelitian ini diharapkan akan membantu permasalahan peserta didik dalam meningkatkan prestasi. *Pertama*, daya pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran matematika meningkat. *Kedua*, membantu meningkatkan kecepatan daya daya serap peserta didik terhadap materi yang disajikan. *Ketiga*, membantu kekuatan daya ingat peserta didik. Terakhir, menumbuhkan kerjasama antar peserta didik

d. Bagi peneliti lain

Hasil penelitrinan diharapkan mampu dijadikan sebagai sarana dalam menambah wawasan dan pengetahuan tentang strategi pembelajaran, sehingga pembaca tertarik untuk meneliti lebih lanjut, juga dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya.

e. Bagi perpustakaan IAIN Tulungagung

Hasil penelitian yang diperoleh dapat berguna untuk dijadikan bahan koleksi, referensi serta untuk menambah literatur dibidang pendidikan sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar atau bacaan bagi mahasiswa lainnya.

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat bertanya.²³ “Jika penerapan metode *education game* berbasis alat peraga dapat digunakan pada pembelajaran matematika pokok bahasan FPB dan KPK dengan baik, maka hasil belajar peserta didik kelas IV SD Islam An-Nashr Kauman Tulungagung akan meningkat.”

F. Definisi Istilah

Untuk menghindari pembahasan yang meluas serta menghindari kesalahpahaman pembaca dalam skripsi ini, maka perlu dibuat penjelasan terhadap istilah-istilah tersebut, yaitu :

a. Penerapan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian penerapan adalah perbuatan menerapkan. Sedangkan menurut beberapa ahli berpendapat bahwa penerapan adalah suatu perbuatan mempraktikkan suatu teori, metode dan

²³ Sugiyono, *metode penelitian pendidikan*,(Bandung : Alfabeta, 2013),hal.96

hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.²⁴

b. Metode

Metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan guru, yang dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran lebih bersifat prosedural, yaitu berisi tahapan tertentu.²⁵

c. Education games

Education games atau permainan edukatif adalah suatu kegiatan bermain yang sangat menyenangkan, dapat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan bahasa, berfikir dan bergaul dengan lingkungannya²⁶

d. Alat peraga

Alat peraga merupakan media pembelajaran yang mengandung atau membawakan ciri-ciri konsep yang dipelajari. Alat peraga merupakan salah satu komponen penentu efektivitas belajar.²⁷

e. Dakon

Permainan tradisional yang satu ini pasti pernah dimainkan oleh kaum hawa pada saat masih kecil. Congklak memiliki beberapa nama, seperti dakon, batumi, atau juga disebut mancela. Dakon dikenal sebagai permainan tradisional

²⁴ Tim Penyusun Kamus, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka, 2002), hal. 1198

²⁵ Hamzah. B. Uno, *Model Pembelajaran menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2012), hal. 3

²⁶ Andang Ismail, *Education Games*, (Yogyakarta: Pro-U Media, 2012), hal.112

²⁷ Max A. Sobel, *Belajar Matematika Sebuah Buku Sumber Alat Peraga*, (Jakarta:Erlangga,3002), hal.67.

masyarakat Jawa, walaupun permainan ini juga banyak ditemukan di daerah lain.²⁸

f. Pembelajaran Matematika

Menurut Johnson dan Rising dalam bukunya mengatakan bahwa matematika adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas, dan akurat, representasinya dengan simbol yang padat, lebih berupa bahasa simbol mengenai ide daripada mengenai bunyi.²⁹

g. Hasil belajar

Adalah hasil yang dicapai oleh seseorang setelah ia melakukan perubahan belajar, baik di sekolah maupun diluar sekolah.³⁰

G. Sistematika Penulisan Skripsi

Untuk mempermudah dalam memahami skripsi yang akan disusun nantinya, maka peneliti memandang perlu mengemukakan sistematika pembahasan skripsi. Skripsi yang peneliti susun ini nantinya akan terbagi menjadi tiga bagian yaitu sebagai berikut :

Bagian awal terdiri halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

Bagian utama (inti) terdiri dari :

²⁸ Sudrajat, *Permainan Tradisional Dakon*, <http://ilmupsikologi.wordpress.com/2011/03/26pengertian-dakon/>. Diakses pada 13 Desember 2015

²⁹ Suherman, Erman,dkk. *Strategi Pembelajaran Matematika Konteporer*, (Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia, 2003), hal.17

³⁰ Agus sujono, <http://ilmupsikologi.wordpress.com/2011/03/26pengertian-hasil-belajar/>. Diakses pada 13 Desember 2015

Bab I Pendahuluan, terdiri dari : a) latar belakang masalah, b) rumusan masalah, c) tujuan penelitian, d) manfaat penelitian, e) hipotesis penelitian, f) definisi istilah, g) sistematika penulisan skripsi.

Bab II kajian pustaka, yang meliputi : a) landasan teori yang berisi beberapa untaian yang terdiri dari tinjauan tentang matematika, tinjauan tentang belajar, tinjauan tentang education games, tinjauan tentang alat peraga dakon, b) penelitian terdahulu, c) hipotesis tindakan, d) kerangka pemikiran.

Bab III metode penelitian, yang meliputi : a) jenis penelitian, b) lokasi penelitian, c) kehadiran penelitian, d) data dan sumber data, e) teknik pengumpulan data, f) teknik analisis data.

Bab IV hasil penelitian dan pembahasan, terdiri dari : a) paparan data tiap siklus, b) temuan penelitian, c) pembahasan temuan penelitian.

Bab V penutup, terdiri dari : a) kesimpulan data, b) saran atau rekomendasi bagian akhir, terdiri dari : a) daftar rujukan, b) lampiran-lampiran, c) surat pernyataan keaslian tulisan, d) daftar riwayat hidup.