**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA**

1. **KAJIAN TEORI**
2. **Metode Mengajar**

Menurut Hadi Susanto dalam Binti Maunah, mengatakan bahwa sesungguhnya cara atau metode mengajar adalah “seni” dalam hal ini “seni mengajar”. Istilah metode mengajar terdiri dari dua kata yaitu, “metode” dan “mengajar”. Metode atau metoda berasal dari bahasa Yunani (Greeka) yaitu *metha + hodos*. *Metha* berarti melalui atau melewati dan *hodos* berarti jalan atau cara. Metode berarti jalan atau cara yang harus dilalui untuk mencapai tujuan tertentu.

Istilah mengajar berarti menyajikan atau menyampaikan, jadi metode mengajar berarti suatu cara yang harus dilalui untuk menyajikan bahan pengajaran agar tercapai tujuan pengajaran.[[1]](#footnote-2) Dapat juga diartikan suatu cara atau teknik mengajar topik-topik tertentu yang disusun secara teratur dan logis.[[2]](#footnote-3)

Dalam pemilihan metode mengajar harus diperhatikan faktor-faktornya, antara lain :[[3]](#footnote-4)

1. tujuan yang hendak dicapai, yang berfungsi sebagai sasaran dan menjadi pengarah juga sebagai kriteria bagi pemilihan dan penentuan alat-alat yang digunakannya dalam mengajar.
2. pelajar.
3. bahan pelajaran, disajikan melalui metode unit atau metode proyek.
4. fasilitas (alat peraga, ruang, waktu, kesempatan, dll).
5. guru.
6. situasi.
7. partisipasi.
8. kebaikan dam kelemahan metode tertentu.
9. **Metode Bermain**

Bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan.[[4]](#footnote-5) Dalam bermain juga terjadi proses belajar, persamaannya ialah bahwa dalam belajar dan bermain keduanya terjadi perubahan, yang dapat mengubah tingkah laku, sikap dan pengalaman.[[5]](#footnote-6)

Metode bermain adalah cara atau pendekatan dengan bermain dalam belajar untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Permainan bisa dijadikan sebagai salah satu strategi pembelajaran, karena permainan memegang peranan penting bagi perkembangan anak. Anak dalam usianya yang belum remaja/ dewasa tidak bisa dipisahkan dari dunia permainan.

Wolfgang dan Wolfgang yang dikutip oleh Yuliani, berpendapat bahwa terdapat sejumlah nilai-nilai dalam bermain (*the value of play*), yaitu bermain dapat mengembangkan keterampilan sosial , emosional, kognitif. Dalam pembelajaran terdapat berbagai kegiatan yang memiliki dampak terhadap perkembangannya, sehingga dapat diidentifikasi bahwa fungsi bermain, antara lain :[[6]](#footnote-7)

1. dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan kordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar, dan keseimbangan. Karena ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya.
2. dapat mengembangkan ketrampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif.
3. dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya, melalui bermain anak sering kali melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya sebagai wujud dari rasa keingintahuannya.
4. dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri, melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, berlatih peran sosial sehingga anak menyadari kemampuan dan kelebihannya.

Selain fungsi diatas bermain juga mempunyai esensi, yaitu :[[7]](#footnote-8)

1. Aktif

hampir semua permainan anak aktif, baik secara fisik maupun psikis. Anak melakukan eksplorasi, investigasi, eksperimentasi, dan ingin tahu tentang orang, benda ataupun kejadian.

1. Menyenangkan

Kegiatan bermain tampak sebagai kegiatan yang bertujuan untuk bersenang-senang.

1. Motivasi internal

Anak ikut dalam suatu kegiatan permainan secara sukarela tanpa adanya paksaan.

1. Memiliki aturan
2. Simbolis dan berarti

Pada saat bermain anak menghubungkan antara pengalaman lampaunya yang tersimpan dalam *Long Time Memory* (LTM) dengan kenyataan yang ada.

1. **Motivasi**

Motivasi diartikan sebagai suatu kekuatan yang terdapat dalam diri organisme yang menyebabkan seseorang itu bertindak atau berbuat. Dorongan ini tertuju kepada suatu tujuan tertentu.[[8]](#footnote-9)

Menurut Mc. Donald dalam Sardiman, Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “feeling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu.[[9]](#footnote-10) Tujuan motivasi secara umum dapat dikatakan sebagai penggerak atau penggugah seseorang agar timbul keinginan dan kemauannya untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau untuk mencapai tujuan tertentu.[[10]](#footnote-11)

Dalam perkembangan selanjutnya, Motivasi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu: a) motivasi intrinsik; b) motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar. Termasuk dalam motivasi intrinsik siswa adalah perasaan menyenangi materi dan kebutuhannya terhadap materi tersebut.

Adapun motivasi ekstrinsik adalah hal dan keadaan yang datang dari luar individu siswa yang juga mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar.[[11]](#footnote-12) Dalam usaha untuk membangkitkan gairah belajar siswa ada enam hal yang dapat dikerjakan guru, yaitu:

1. Membangkitkan dorongan kepada siswa untuk belajar.
2. Menjelaskan secara konkret kepada siswa apa yang dapat dilakukan pada akhir pengajaran.
3. Memberikan ganjaran terhadap prestasi yang dicapai siswa sehingga dapat merangsang untuk mendapat prestasi yang lebih baik di kemudian hari.
4. Membentuk kebiasaan belajar yang baik.
5. Membantu kesulitan belajar siswa secara individual maupun kelompok.
6. Menggunakan metode yang bervariasi.

Berdasarkan uraian diatas dapat difahami, bahwa apa yang dikerjakan guru untuk membangkitkan gairah belajar setiap siswa tidak lain adalah untuk memberikan motivasi ekstrinsik kepada siswa dalam proses interaksi belajar mengajar. Bisa dikatakan motivasi ekstrinsik juga merupakan suatu alat yang cukup ampuh yang senantiasa digunakan guru untuk membangkitkan gairah belajar setiap siswa. [[12]](#footnote-13)

Berbagai cara lain untuk menggerakkan atau membangkitkan motivasi belajar siswa antara lain :[[13]](#footnote-14)

1. Memberi angka, untuk mengetahui hasil pekerjaan siswa yakni berupa angka yang diberikan oleh guru.
2. Pujian, pemberian pujian atas hal-hal yang telah dilakukan dengan berhasil besar manfaatnya sebagai pendorong belajar.
3. Hadiah, dilakukan oleh guru dalam batas-batas tertentu, misal pemberian hadiah pada akhir tahun yang menunjukkan hasil belajar bagus.
4. Kerja kelompok
5. Persaingan
6. Tujuan dan *lefel of aspiration*, dari keluarga akan mendorong kegiatan siswa.
7. Sarkasme, berupa sindiran-sindiran dengan jalan mengajak para siswa yang mendapat hasil belajar kurang.
8. Penilaian, penilaian secara continue akan mendorong murid-murid belajar, oleh karena setiap anak memiliki kecenderungan untuk memperoleh hasil yang baik.
9. Karya wisata, cara ini dapat membangkitkan motivasi belajar karena dalam kegiatan ini akan mendapat pengalaman langsung dan bermakna baginya.
10. Film pendidikan, siswa akan mendapat pengalaman baru yang merupakan suatu unit cerita yang bermakna.
11. Belajar melalui radio
12. **Prestasi Belajar**

Prestasi belajar berasal dari dua perpaduan kata yaitu prestasi dan belajar. Antara prestasi dan belajar mempunyai arti yang berbeda. Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individu maupun kelompok. Sedangkan belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari. Belajar adalah suatu aktivitas yang sadar akan tujuan belajar, yaitu suatu perubahan dalam diri individu. Jadi pengertian prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.[[14]](#footnote-15)

Kemampuan seseorang dalam melaksanakan kegiatan belajar selalu berbeda dan prestasi belajar yang diperolehnya pun berbeda pula satu dengan yang lain. Hal ini karena dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor itu dapat digolongkan menjadi dua yaitu faktor dari siswa itu sendiri atau individu yang sedang belajar (faktor internal) dan faktor dari luar siswa atau yang ada di luar individu (faktor eksternal).[[15]](#footnote-16)

Ada dua macam pendekatan yang amat populer dalam mengevaluasi dan menilai tingkat keberhasilan/ prestasi belajar, yakni a) *Norm-referencing* atau *Norm-referenced assesment*; dan b) *Criterion-referencing* atau *Criterian-referenced assesment*, yang lazim disebut Penilaian Acuan Norma (PAN) dan Penilaian Acuan Kriteria (PAK).[[16]](#footnote-17) Disamping itu pencapaian prestasi belajar siswa merujuk kepada aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Dari ketiga aspek-aspek diatas juga harus menjadi indikator prestasi belajar.[[17]](#footnote-18)

1. Tipe prestasi belajar bidang kognitif meliputi :
2. Tipe prestasi belajar pengetahuan hafalan (*knowledge*), mencakup aspek-aspek aktual dan ingatan.
3. Tipe prestasi belajar pemahaman (c*omprehention*), lebih tinggi satu tingkat dari tipe prestasi belajar pengetahuan hafalan. Pemahaman memerlukan kemampuan menangkap makna atau arti dari suatu konsep.
4. Tipe prestasi belajar penerapan (aplikasi), merupakan kesanggupan menerapkan dan mengabstraksikan suatu konsep, ide, rumus, hukum dalam situasi yang baru.
5. Tipe prestasi belajar analisis, merupakan kesanggupan memecahkan, menguraikan suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian yang mempunyai arti.
6. Tipe prestasi belajar sintesis, menekankan pada kesanggupan menyatukan unsur atau bagian-bagian menjadi satu integritas.
7. Tipe prestasi belajar evaluasi, merupakan kesanggupan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan *judgment* yang dimilikinya dan kriteria yang digunakannya.[[18]](#footnote-19)
8. Tipe prestasi belajar bidang afektif

Bidang afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti atensi atau perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman, kebiasaan belajar, dan lain-lain.[[19]](#footnote-20)

1. Tipe prestasi belajar bidang psikomotor

Tipe prestasi belajar bidang psikomotor tampak dalam bentuk ketrampilan (*skill*), dan kemampuan bertindak seseorang. Adapun tingkatan ketrampilan itu meliputi :

1. Gerakan refleks (ketrampilan pada gerakan yang sering tidak disadari karena sudah merupakan kebiasaan).
2. Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.
3. Kemampuan persektual termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan auditif motorik dan lain-lain.
4. Kemampuan dibidang fisik seperti kekuatan, keharmonisan dan ketepatan.
5. Gerakan-gerakan yang berkaitan dengan *skill*.
6. Kemampuan yang berkenaan dengan *non decursive* komunikasi seperti gerakan ekspresif dan interpretatif. [[20]](#footnote-21)
7. **Pembelajaran Matematika**

Pembelajaran adalah suatu sistem atau proses pembelajaran subyek didik/pembelajaran yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subyek didik/pembelajaran dapat tercapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.[[21]](#footnote-22)

Pada saat pembelajaran, guru diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, sehingga meningkatkan motivasi siswa. Tujuan utama diselenggarakannya pembelajaran adalah demi terciptanya kompetensi dasar. Sehinga keberhasilan siswa dalam belajar menjadi suatu kondisi yang dapat terwujud secara ideal. Jika guru terlibat didalamnya dengan segala macam strategi yang dikembangkan, maka yang berperan sebagai pengajar berfungsi sebagai pemimpin belajar atau fasilitator belajar, sedangkan siswa berperan sebagai pelajar atau individu yang belajar.

Mengajar menurut Herman Hudojo adalah suatu kegiatan dimana pengajar menyampaikan pengetahuan/ pengalaman yang dimiliki kepada peserta didik.[[22]](#footnote-23) Menurut Winkel belajar adalah suatu aktivitas mental/ psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, ketrampilan dan nilai-sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstan dan berbekas.[[23]](#footnote-24) Jadi belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan sengaja oleh seseorang dengan tujuan untuk mengadakan perubahan berupa pengetahuan atau kecakapan baru yang dinyatakan dalam tingkah laku ke arah yang lebih maju pada individu yang belajar tersebut.

Matematika adalah ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan bernalar. Hal ini dimaksudkan bukan berarti ilmu lain diperoleh tidak melalui bernalar, akan tetapi dalam Matematika lebih menekankan aktivitas dalam dunia rasio (penalaran).[[24]](#footnote-25) James dan James dalam Ruseffendi mengatakan dalam kamus Matematikanya bahwa Matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep berhubungan lainnya yang jumlahnya banyak dan dibagi kedalam tiga bidang: aljabar, analisis dan geometri.[[25]](#footnote-26)Dalam kamus Matematika dijelaskan bahwaMatematika adalah pengkajian logis mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep yang berkaitan.[[26]](#footnote-27) Dari definisi diatas maka dapat disimpulkan, Matematika adalah ilmu yang melambangkan serangkaian makna yang berhubungan dengan bilangan.

Pola tingkah laku manusia yang tersusun menjadi suatu model sebagai prinsip-prinsip belajar dapat diaplikasikan kedalam Matematika. Prinsip belajar ini harus dipilih agar cocok penggunaannya dalam mempelajari Matematika. Matematika yang berkenaan dengan ide abstrak dengan penggunaan bahasa simbol yang tersusun secara hirarkis dengan penalarannya yang deduktif dalam pembelajarannya menuntut kegiatan mental yang relatif tinggi.

Pada dasarnya tujuan belajar Matematika yang sesuai dengan hakikat Matematika merupakan sasaran utama. Sedangkan peranan teori-teori belajar merupakan strategi terhadap pemahaman Matematika. Dengan demikian diharapkan bahwa Matematika dapat dipahami secara wajar sesuai dengan kemampuan anak. Jadi perlu disadari bahwa tujuan akhir dari belajar Matematika adalah pemahaman terhadap konsep-konsep Matematika yang relatif abstrak. Sedangkan strategi teori-teori belajar tentang pengalaman lingkungan dan manipulasi benda konkret hanyalah sekedar jembatan dalam memahami konsep-konsep Matematika tersebut yang pada akhirnya tetap siswa harus belajar sesuai dengan hakikat Matematika.[[27]](#footnote-28) Dengan proses belajar Matematika yang baik, subyek yang belajar akan dapat memahami Matematika dengan baik pula dan ia dengan mudah mempelajari Matematika selanjutnya serta dengan mudah pula mengaplikasikannya ke situasi baru, yaitu dapat menyelesaikan masalah baik dalam Matematika itu sendiri maupun dalam kehidupan sehari-hari.[[28]](#footnote-29)

Mengajar Matematika mengandung makna aktivitas guru mengatur kelas dengan sebaik-baiknya dan menciptakan kondisi yang kondusif sehingga murid dapat belajar Matematika. Belajar disini berarti kegiatan yang dilakukan oleh murid secara aktif dan bertujuan. Salah satu ciri pembelajaran Matematika masa kini adalah pembelajaran yang penyajiannya didasarkan pada teori psikologi pembelajaran.

1. **Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar/ MI**

Matematika sebagai studi obyek abstrak[[29]](#footnote-30), Belajar abstrak ialah belajar yang menggunakan cara-cara berpikir abstrak. Tujuannya adalah untuk memperoleh pemahaman dan pemecahan masalah-masalah yang tidak nyata.[[30]](#footnote-31) Tentu saja sangat sulit dapat dicerna anak-anak usia Sekolah Dasar (SD) / Madrasah Ibtida’iyah (MI) yang mereka oleh Piaget, diklasifikasikan masih dalam tahap berpikir operasional konkrit. Siswa SD / MI masih belum mampu berpikir formal karena orientasinya masih terkait dengan benda-benda konkret. Ini bukan berarti bahwa Matematika tidak mungkin diajarkan di SD, bahkan Doman dalam Hudojo mengatakan, pada hakekatnya Matematika lebih baik diajarkan sejak masa balita.

Begitu pentingnya Matematika untuk pendidikan sejak siswa SD, maka perlu dicari cara pengelolaan proses belajar mengajar Matematika di SD sehingga Matematika dapat dicerna dengan baik oleh siswa SD/MI. Disamping itu, Matematika haruslah bermanfaat dan relevan bagi kehidupan mereka. Karena itu bagi siswa SD, ketrampilan dasar Matematika harus dikuasai. Ketrampilan dasar itu meliputi menjumlah, mengurangi, mengalikan dan membagi.[[31]](#footnote-32) Logika Matematika tidak selalu sejalan dengan psikologi belajar pada siswa tingkat SD, maka Matematika perlu direncanakan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan individu siswa. Ini merupakan strategi mengajar Matematika.[[32]](#footnote-33)

Untuk melaksanakan pembelajaran Matematika yang efektif diperlukan adanya hierarki atau tahapan dalam merencanakan pembelajaran Matematika di SD/ MI. Adapun tahapan kegiatan rencana pelaksanaan pembelajaran Matematika tersebut meliputi beberapa tahap berikut ini :[[33]](#footnote-34)

1. Materi Matematika
2. Memilih dan menamai pokok/sub pokok bahasan.
3. Mengidentifikasi obyek Matematika dalam pokok/sub pokok bahasan.
4. Mengurutkan setiap pokok/sub pokok bahasan dan hierarkinya.
5. Tujuan belajar Matematika
6. Mengidentifikasi tujuan kognitif.
7. Memilih tujuan afektif.
8. Memberitahu siswa tujuan belajar.
9. Sumber belajar
10. Menyediakan materi untuk digunakan siswa.
11. Menentukan sumber pendukung (suplemen).
12. Strategi praasesmen
13. Mengidentifikasi materi Matematika prasyarat (prerekuisit).
14. Menguji kesiapan siswa untuk belajar pokok/sub pokok bahasan.
15. Strategi belajar mengajar
16. Memilih strategi pembelajaran yang sesuai.
17. Mengatur lingkungan belajar.
18. Strategi postassesmen
19. Menguji hasil belajar murid
20. Mengevaluasi evektifitas pengajaran.
21. **Penerapan Metode Bermain dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar**

Melalui penerapan metode bermain ditujukan agar mampu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar anak. Pepatah Cina mengatakan, “saya mendengar maka saya lupa, saya melihat maka saya tahu, saya berbuat maka saya mengerti.”[[34]](#footnote-35) Dari ungkapan tersebut diharapkan anak usia SD/MI tidak hanya sekedar hafalan dan mengingat fakta saja dalam belajar Matematika karena akan mudah dilupakan. Melalui metode bermain ini anak-anak diajak untuk berpengalaman langsung melalui perbuatan dan pengertian. Sesuai dengan apa yang telah diungkapkan oleh Conny bahwa permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenali sampai pada yang ia ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya, sampai mampu melakukannya. Jadi bermain mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari seorang anak.[[35]](#footnote-36)

Dalam belajar Matematika, melalui permainan siswa diajak untuk mulai mengenal dan memikirkan struktur-struktur Matematika. Dengan berbagai permainan untuk penyajian konsep-konsep yang berbeda akan menolong anak untuk bersifat logis dan matematis dalam mempelajari konsep-konsep tersebut. Misalnya bermain berjejer membentuk garis lurus, berjejer membentuk lingkaran, melangkah maju mundur untuk menanamkan bilangan bulat positif dan negatif, mengumpulkan bangun-bangun segitiga dan sekumpulan bangun-bangun geometri dan sebagainya.[[36]](#footnote-37)

Dengan memahami arti bermain bagi anak, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain adalah suatu kebutuhan bagi anak. Seperti diketahui, kedua belahan otak kita, kiri dan kanan, memiliki fungsi yang berbeda-beda. Belahan otak kiri memiliki fungsi, ciri dan respons untuk berpikir logis, teratur dan linier. Sebaliknya, belahan fungsi otak kanan terutama dikembangkan untuk mampu berpikir holistik, imaginatif dan kreatif. Bila anak belajar formal (seperti banyak hafal-menghafal) pada umur muda, maka belahan otak kiri yang berfungsi linier, logis dan teratur amat dipentingkan dalam perkembangannya dan ini sering berakibat bahwa fungsi belahan otak kanan yang banyak digunakan dalam berbagai permaian terabaikan. Akibatnya menurut penelitian, maka yang diperlukan seperti itu, kelak akan tumbuh sering dengan memiliki sikap yang cenderung bermusuhan terhadap sesama teman atau orang lain. Hal tersebut menunjuk pada suatu pertumbuhan mental yang kurang sehat.

Jadi, bermain bagi anak umur 4 – 7 tahun adalah suatu *conditio sine qua non*, bila mau tumbuh secara sehat mental, bahkan sampai dengan umur 13 atau 14 tahun bermain adalah penting bagi anak.[[37]](#footnote-38)

Jika suatu konsep Matematika disajikan melalui bermain, pengertian terhadap konsep tersebut diharapkan akan mantap. Sebab belajar dengan cara bermain merupakan cara belajar yang wajar yakni sesuai dengan dasar nalurinya anak bahwa anak itu memang suka bermain. Proses belajar yang demikian merupakan proses psikologis, bukan merupakan proses logis, dan sederetan langkah yang rapi dan logis tidak menjamin metode terbaik untuk mempelajari suatu struktur abstrak. Pola-pola Matematika itu tidak dipelajari anak melalui sederetan pengetahuan yang sudah ditentukan sebelumnya sebagai suatu proses mekanis, melainkan dengan melalui bermain. Yakni anak didik mengkonstruksi pola-pola Matematika.[[38]](#footnote-39)

Permainan Matematika di kelas 3 MI pada perhitungan luas persegi dan persegi panjang untuk menamkan konsep dan keterampilan menghitung luas suatu bangun. Permainan Matematika dapat digunakan dalam pembelajaran Matematika untuk menanamkan konsep berhitung kelas 3 MI. Dimana siswa kelas 3 MI masih menyenangi dunia permainan dan belum bisa terlepas dengan dunia bermain.

1. **PENELITIAN TERDAHULU**

Penelitian yang dilakukan oleh Fina Rosnita Dewi, mahasiswa STAIN Tulungagung dengan judul Penerapan Metode Bermain untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Matematika Pokok Bahasan Operasi Hitung Siswa Kelas 1 D SDI Al-Azhaar Kedungwaru Tulungagung Tahun Ajaran 2010/2011, menyatakan bahwa dengan penerapan metode bermain dalam pembelajaran Matematika dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas 1 D SDI Al-Azhaar Tulungagung. Ini ditunjukkan oleh hasil observasi, bahwa pada siklus I terdapat sebanyak 12 siswa atau 52,17% yang aktif dan perhatian serta sebanyak 7 siswa atau 30,43% cukup aktif dan perhatian ketika guru (peneliti) meminta siswa untuk mengurutkan kartu berdasarkan jumlah gambar, dan pada siklus II terdapat peningkatan sebanyak 13 siswa atau 54,71% yang aktif dan perhatian ketika guru membagi kelompok berdasarkan gambar di kartu. Dan juga dengan metode bermain dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas 1 D SDI Al-A zhaar Tulungagung. Pada pratindakan skor rata-rata kelas sebesar 61,67, siklus I sebesar 67,71 dan siklus II sebesar 77,92.[[39]](#footnote-40)

Dwi Hartati, Mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta dalam skripsinya yang berjudul Efektivitas Metode Permainan dalam Pemahaman Konsep Berhitung Siswa Kelas I Cawu II SDN Klegong I Tempel Tahun Pelajaran 2000/ 2001 menunjukkan bahwa dalam pembelajaran Matematika terdapat perbedaan prestasi siswa yang diajar dengan menggunakan metode permainan dalam pemahaman konsep berhitung, dibandingkan dengan prestasi siswa yang diajar tanpa menggunakan metode permainan. Dalam pengajaran Matematika, metode mengajar dengan menggunakan permainan, khususnya dalam pemahaman konsep berhitung lebih efektif jika dibandingkan dengan metode tanpa menggunakan permainan.[[40]](#footnote-41)

Jamilatun Maqfurin Mahasiswa STAIN Tulungagung dalam skripsinya yang berjudul Pemanfaatan Metode Game Edukatif dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas I SDI Al–Hakim Boyolangu Tulungagung Tahun Ajaran 2010/2011 menyimpulkan bahwa Metode Game Edukatif yang digunakan sebagai cara penyampaian materi *Isim Isyaroh* dan *Al-Adawatun Madrosah* sangat cocok digunakan. Karena terbukti dengan adanya peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa yakni 60% pada siklus I dan meningkat menjadi 86,7% pada siklus II.[[41]](#footnote-42)

1. **KERANGKA BERFIKIR**

Keberhasilan dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh peran guru sebagai pendidik, pengajar dan pencipta lingkungan yang kondusif bagi siswa untuk belajar di kelas. Pembelajaran Matematika harus diciptakan sedemikian rupa sehingga berlangsung menyenangkan dan dapat menumbuhkan motivasi bagi siswa untuk mempelajari Matematika.

Permasalahan lain yang dihadapi dalam proses pembelajaran Matematika adalah rendahnya motivasi belajar, kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran berlangsung dan guru kurang kreatif dalam menciptakan dan menggunakan metode dan media pembelajaran yang bervariasi. Pembelajaran seperti ini akan membuat suasana pembelajaran di kelas kurang menyenangkan serta siswa menjadi bosan dan malas belajar.

Keberadaan sosok seorang guru yang dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa sangat diharapkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Jika guru dapat memberikan materi kepada siswa dengan metode yang menarik serta dapat menciptakan situasi belajar yang kondusif dalam kelas maka dapat tercipta interaksi belajar aktif. Dengan metode bermain diharapkan pembelajaran Matematika akan berlangsung menjadi menyenangkan dan siswa termotivasi untuk belajar Matematika serta prestasi belajar juga akan meningkat. Kerangka pemikiran tersebut dapat digambarkan sebagai berikut :

**Pembelajaran**

**Matematika**

**Penerapan**

**metode**

**Metode**

**Bermain**

**Motivasi**

**Belajar**

**Meningkat**

**Prestasi**

**Belajar**

1. Binti Maunah, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. (Yogyakarta: Teras, 2009), hal. 55-56 [↑](#footnote-ref-2)
2. Herman Hudojo, *Pengembangan Kurikulum Matematika dan Pelaksanaannya di Depan Kelas*. (Surabaya: Usaha Nasional, Tanpa Tahun), hal. 126 [↑](#footnote-ref-3)
3. Binti Maunah, *Metodologi Pengajaran...,* hal. 60-64 [↑](#footnote-ref-4)
4. Yuliani Nuraini Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Indeks, 2009), hal. 144 [↑](#footnote-ref-5)
5. M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2011), hal. 87 [↑](#footnote-ref-6)
6. Yuliani Nuraini Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan...*, hal. 145 [↑](#footnote-ref-7)
7. Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005), hal. 117-118 [↑](#footnote-ref-8)
8. Abu Ahmadi, *Psikologi Umum*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), hal. 140 [↑](#footnote-ref-9)
9. Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), hal. 73-75 [↑](#footnote-ref-10)
10. M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*..., hal. 73 [↑](#footnote-ref-11)
11. Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), hal. 151-152 [↑](#footnote-ref-12)
12. Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar*. (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), hal. 38-39 [↑](#footnote-ref-13)
13. Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*. ( Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), hal. 166-168 [↑](#footnote-ref-14)
14. Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar*..., hal. 19-23 [↑](#footnote-ref-15)
15. Tim Penulis Buku Psikologi Pendidikan, *Psikologi Pendidikan*. (Yogyakarta: UPP UNY, 1993), hal. 60 [↑](#footnote-ref-16)
16. Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*..., hal. 216 [↑](#footnote-ref-17)
17. Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), hal. 151 [↑](#footnote-ref-18)
18. *Ibid*., hal. 151-154 [↑](#footnote-ref-19)
19. *Ibid.*, hal. 154 [↑](#footnote-ref-20)
20. *Ibid.*, hal. 155 [↑](#footnote-ref-21)
21. Kokom Komalasari, *Pembelajarn Konstektual Konsep Dan Aplikasi*. (Bandung: Refika Aditama, 2011), hal. 3 [↑](#footnote-ref-22)
22. Herman Hudojo, *Mengajar Belajar Matematik*a. (Jakarta: Departeman Pendidikan dan Kebudayaan, 1988), hal. 5 [↑](#footnote-ref-23)
23. W. S. Winkel, *Psikologi Pengajaran*. (Jakarta: Pt Gramedia, 1989), hal. 36 [↑](#footnote-ref-24)
24. Erman Suherman, Dkk., *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. (Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia, Tanpa Tahun), hal. 11 [↑](#footnote-ref-25)
25. Ruseffendi, *Pengajaran Matematika Modern dan Masa Kini*. (Bandung: Tarsito, 1990), hal. 1 [↑](#footnote-ref-26)
26. Djati Kerami, *Kamus Matematika*. (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), hal. 158 [↑](#footnote-ref-27)
27. Karso, Dkk., *Pendidikan Matematika I*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), hal. 1.42 [↑](#footnote-ref-28)
28. Herman Hudojo, *Mengajar Belajar Matematik*a..., hal. 5 [↑](#footnote-ref-29)
29. Herman Hudojo, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. (Malang: Universitas Negeri Malang, 2001), hal. 196 [↑](#footnote-ref-30)
30. Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2003), hal. 122 [↑](#footnote-ref-31)
31. Herman Hudojo, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*..., hal. 196 [↑](#footnote-ref-32)
32. *Ibid*., hlm. 202 [↑](#footnote-ref-33)
33. Karso, Dkk., *Pendidikan Matematika I*..., hal. 1.32 [↑](#footnote-ref-34)
34. Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), hal. 2 [↑](#footnote-ref-35)
35. Conny Semiawan, *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. (Jakarta: PT Macanan Jaya Cemerlang, 2008), hal. 20 [↑](#footnote-ref-36)
36. Karso, Dkk., *Pendidikan Matematika I*..., hal.1.19 [↑](#footnote-ref-37)
37. Conny Semiawan, *Belajar dan Pembelajaran...*, hal. 21-22 [↑](#footnote-ref-38)
38. Herman Hudojo, *Pengembangan Kurikulum*..., hal. 14 [↑](#footnote-ref-39)
39. Fina Rosnita Dewi, *Penerapan Metode Bermain untuk Meningkatka Minat dan Prestasi Belajar Matematika Pokok Bahasan Operasi Hitung Siswa Kelas I D SDI Al-Azhaar Kedungwaru Tulungagung Tahun Ajaran 2010/2011*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2011), hal. 100 [↑](#footnote-ref-40)
40. Dwi Hartati, *Efektifitas Penggunaan Metode Bermain dalam Pemahaman Konsep Berhitung Siswa Kelas I Cawu II SDN Klegong I Tempel Tahun Pelajaran 2000/2001,* (Yogyakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2001). [↑](#footnote-ref-41)
41. Jamilatun Maqfurin, *Pemanfaatan Metode Game Edukatif dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas I SDI Al-Hakim Boyolangu Tulungagung Tahun Ajaran 2010/2011*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2011), hal. 104 [↑](#footnote-ref-42)