

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Belajar dan pembelajaran merupakan kegiatan yang tidak terpisahkan dalam kehidupan manusia. Dengan belajar, manusia dapat mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya. Tanpa belajar, manusia tidak mungkin dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhannya (Yusuf dan Auliya, 2009:7).

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Santrock dan Yussen (dalam Amri, 2013:24) mendefinisikan belajar sebagai perubahan yang relatif permanen karena adanya pengalaman. Sedangkan Rebeer mendefinisikan belajar dalam dua pengertian, yaitu: belajar merupakan proses memperoleh pengetahuan, belajar sebagai perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan yang diperkuat.

Belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya (Amri, 2013:24).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha perubahan tingkah laku sehingga menghasilkan perubahan dalam

pengetahuan, pemahaman, dan sikap yang dilakukan oleh seorang individu melalui belajar dan pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungannya.

2.1.2 Ciri-Ciri Perilaku Belajar

Menurut Amri (2013:24) menyatakan bahwa: Tingkah laku yang dikategorikan sebagai aktivitas belajar memiliki ciri-ciri yaitu (1) perubahan tingkah laku terjadi secara sadar. Suatu perilaku terjadinya perubahan tersebut atau merasakan adanya perubahan dalam dirinya. (2) Perubahan bersifat kontinyu dan fungsional. Perubahan yang terjadi secara berlangsung berkesinambungan dan tidak statis. (3) Perubahan bersifat positif dan aktif. Perubahan positif apabila perilaku senantiasa bertambah untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Perubahan bersifat aktif berarti: perubahan tidak terjadi dengan sendirinya, melainkan usaha perilaku sendiri. (4) Perubahan bersifat permanen. Tidak akan hilang begitu saja, melainkan akan terus menerus dimiliki bahkan semakin berkembang. (5) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah. Perubahan tingkah laku yang benar-benar di sadari. (6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku. Perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya.

2.1.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar

Amri (2013:25) menyimpulkan bahwa: Ada dua faktor yang mempengaruhi belajar yaitu: (1) Faktor Internal adalah faktor yang berada dalam diri individu yang sedang belajar. Meliputi: Faktor Jasmaniah, antara lain:

kesehatan dan cacat tubuh. Faktor psikologis, antara lain: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kelelahan. (2) Faktor Eksternal adalah faktor yang berada dalam individu. Meliputi: Faktor Keluarga, antara lain: orangtua. Faktor Sekolah, antara lain: Metode mengajar, kurikulum. Faktor Masyarakat, antara lain: Kegiatan siswa dalam masyarakat.

Menurut Muhibbinsyah dalam Amri, (2013:26), faktor yang mempengaruhi belajar ada tiga macam, yaitu: (1) Faktor Internal, meliputi: jasmani dan rohani siswa. (2) Faktor Eksternal, meliputi: kondisi lingkungan di sekitar siswa (3) Faktor Pendekatan Belajar, merupakan jenis upaya yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.

Faktor-faktor di atas dalam banyak hal sering saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain. Seorang siswa yang bersikap *conserving* terhadap ilmu pengetahuan atau bermotif ekstrinsik (faktor eksternal) umpamanya, biasanya cenderung mengabil pendekatan belajar yang sederhana dan tidak mendalam. Sebaliknya, seorang siswa berintelijensi tinggi (faktor internal) dan mendapat dorongan positif dari orang tuanya (faktor eksternal), mungkin akan memilih pendekatan belajar yang lebih mementingkan kualitas hasil pembelajaran.

2.1.4 Pengertian Matematika

Kata matematika berasal dari perkataan Latin matematika yang mulanya diambil dari perkataan Yunani matematika yang berarti mempelajari. Perkataan itu mempunyai asal katanya *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu

(*knowledge, science*). Kata matematika 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). Matematika lebih menekankan kegiatan dalam dunia rasio (penalaran), bukan menekankan dari hasil eksperimen atau hasil observasi matematika terbentuk karena pikiran-pikiran manusia, yang berhubungan dengan idea, proses, dan penalaran (Russeffendi, 1980 :148).

2.1.5 Anak Usia SD dalam Pembelajaran Matematika di SD

Anak usia SD adalah anak yang berada pada usia sekitar 7 sampai 12 tahun. Menurut Piaget (Amri, 2013:21) anak usia sekitar ini masih berpikir pada tahap operasi konkrit oleh karena itu siswa siswa SD belum berpikir formal. Ciri-ciri anak-anak pada tahap ini dapat memahami operasi logis dengan bantuan benda-benda konkrit, belum dapat berpikir deduktif, berpikir secara transitif. Proses ini sudah dapat dipahami oleh siswa. Sebagaimana kita ketahui, matematika adalah ilmu deduktif, formal, hierarki dan menggunakan bahasa simbol yang memiliki arti yang padat. Karena adanya perbedaan karakteristik antara matematika dan anak usia SD, maka matematika akan sulit dipahami oleh anak SD jika diajarkan tanpa memperhatikan tahap berpikir anak SD.

Seorang guru hendaknya mempunyai kemampuan untuk menghubungkan antara dunia anak yang belum dapat berpikir secara deduktif agar dapat mengerti matematika yang bersifat deduktif. Matematika yang merupakan ilmu dengan

objek abstrak dan dengan pengembangan melalui penalaran deduktif telah mampu mengembangkan model-model yang merupakan contoh dari sistem itu yang pada akhirnya telah digunakan untuk memecahkan persoalan dalam kehidupan sehari-hari. Matematika juga dapat mengubah pola pikir seseorang menjadi pola pikir yang matematis, sistematis, logis, kritis dan cermat. Tetapi sistem matematika ini tidak sejalan dengan tahap perkembangan mental anak, sehingga yang dianggap logis dan jelas oleh orang dewasa pada matematika, masih merupakan hal yang tidak masuk akal dan menyulitkan bagi anak.

Faktor-faktor lain yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran matematika, selain bahwa tahap perkembangan berpikir siswa SD belum formal atau masih konkrit adalah adanya keanekaragaman intelegensi siswa SD serta jumlah siswa SD yang cukup banyak dibandingkan guru yang mengajar matematika. Matematika yang dipelajari oleh siswa SD dapat digunakan oleh siswa SD untuk kepentingan hidupnya sehari-hari dalam kepentingan lingkungannya, untuk membentuk pola pikir yang logis, sistematis, kritis dan cermat dan akhirnya dapat digunakan untuk mempelajari ilmu- ilmu yang lain.

2.1.6 Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Anak

Slameto (2003:2) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Minat belajar merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan proses pembelajaran matematika. Amri (2013:14) belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah

laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Oleh karena itu minat belajar anak harus diperhatikan dengan cermat. Dengan adanya minat belajar pada anak dapat memudahkan membimbing dan mengarahkan anak untuk belajar matematika.

Dengan demikian anak tidak perlu lagi mendapat dorongan dari luar jika belajar yang dilakukannya cukup menarik minatnya. Apabila la anak didik menunjukkan minat belajar yang rendah maka tugas guru dan orang tua untuk meningkatkan minat tersebut. Jika guru mengabaikan minat belajar anak maka akan mengakibatkan ketidakberhasilan dalam proses pembelajaran matematika.

Guru sebagai tenaga pengajar di kelas hendaknya berusaha sedapat mungkin untuk membangkitkan minat belajar pada anak didiknya dengan berbagai cara. Guru dapat memperkenalkan kepada anak berbagai kegiatan belajar, seperti bermain sambil belajar matematika, menggunakan alat peraga yang menarik atau memanipulasi alat peraga, menggunakan bermacam-macam metode pembelajaran pada saat mengajar matematika, mengaitkan pembelajaran matematika dengan dunia anak.

2.1.7 Upaya Peningkatan Prestasi Anak Dalam Pembelajaran Matematika

Winkel (1996:162) menyatakan bahwa ‘prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seseorang siswa dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapainya’ sedangkan silberman (2007:165) menjelaskan bahwa suatu mata pelajaran benar-benar dikuasai hanya apabila siswa mampu mengajarkan kepada siswa yang lain. Belajar matematika

yang baik di sekolah maupun di rumah, memerlukan beberapa pengertian antara lain tentang proses belajar matematika yaitu memperbesar kesanggupan untuk situasi belajar matematika. Makin baik cara belajar matematika, makin baik pula situasi belajar matematika, makin lancar dan efektif proses belajar matematika itu berlangsung. Proses belajar matematika dapat berlangsung dengan efektif jika orang tua bersama dengan guru mengetahui tugas apa yang akan dilaksanakan mengenai proses belajar matematika.

2.1.8 Metode Pembelajaran Matematika

Metode pembelajaran matematika adalah cara untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika. Penggunaan metode yang tepat akan dapat menentukan efektifitas dan efisiensi pembelajaran. Pembelajaran matematika perlu dilakukan dengan sedikit ceramah dan metode-metode yang berpusat pada guru, serta lebih menekankan pada interaksi peserta didik. Penggunaan metode yang bervariasi akan sangat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran matematika. Hudoyo (1990:117) menyatakan bahwa metode mengajar matematika yaitu suatu cara atau teknik mengajar yang disusun secara sistematis.

2.1.8.1 Metode Permainan

Simanjuntak (1992 : 187) Metode permainan matematika adalah suatu jenis permainan yang berkaitan dengan matematika. Obyek atau sesuatu yang digunakan dalam permainan itu tentunya adalah objek atau konsep-konsep yang

terkandung dalam kajian matematika Hudoyo (1990:241) Dengan melakukan permainan itu diharapkan agar pemain (siswa) dapat memperoleh pemahaman terhadap suatu konsep matematika melalui jenis permainan yang dimainkan, melatih diri supaya terampil menggunakan operasi- operasi dan aturan-aturan yang berlaku.

Selain itu diharapkan pula agar pemain memiliki rasa senang dan dengan suka rela memainkan permainan itu. Dengan perkataan lain, permainan matematika diharapkan dapat menumbuhkan rasa senang dalam diri siswa untuk mempelajari matematika.

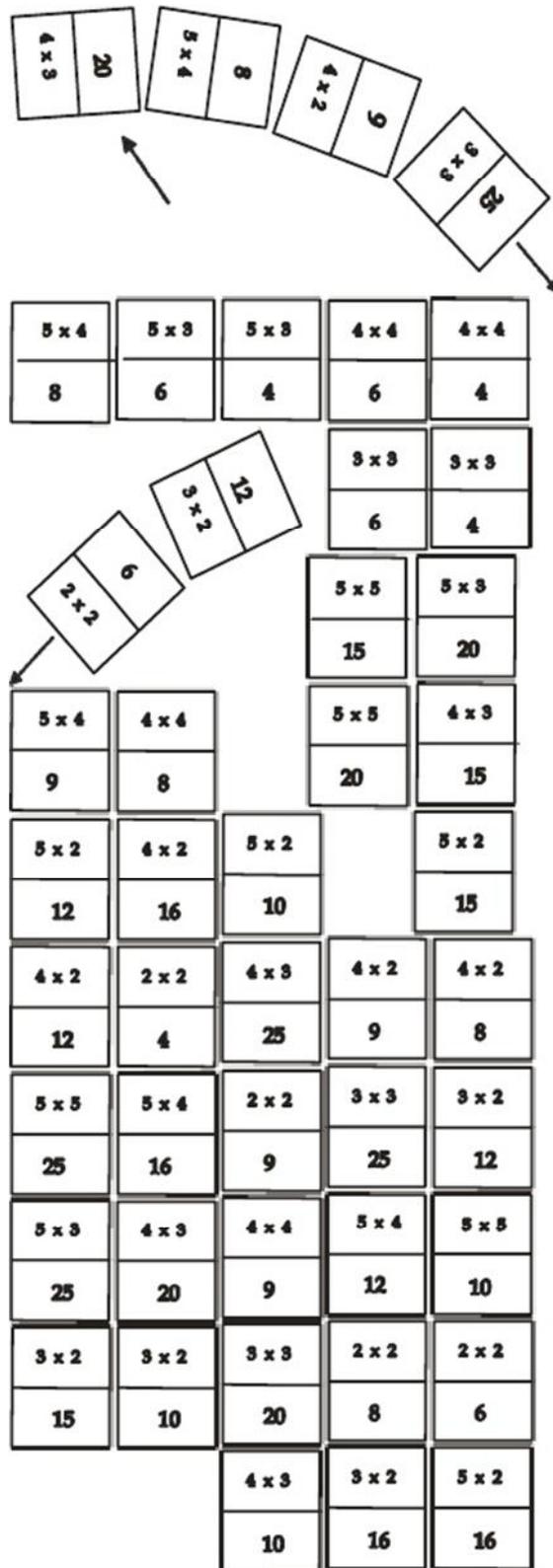
Beberapa kelebihan penggunaan metode permainan matematika bagi anak antara lain: (1)Menumbuhkan minat anak belajar matematika, (2) Melatih dan mengenal kemampuan sendiri, (3) Kesempatan menyalurkan kemampuan bawaan, (4) Memperoleh kegembiraan, kesenangan dan kepuasan, (5) Melatih disiplin dalam menta-ati peraturan yang berlaku, (6) Siswa dapat memanfaatkan waktu senggang Simanjuntak (1992:187).

Adapun kelemahan metode permainan adalah (1) Harus menggunakan banyak waktu. (2) Permainan mungkin akan mengganggu ketenangan kelas di sekitarnya. (3) Tidak semua materi dapat menggunakan metode permainan. Simanjuntak (1992:200) Penggunaan permainan matematika dalam pengajaran sangat perlu untuk menumbuhkembangkan rasa senang terhadap matematika. Anak dapat mengenal langsung obyek-obyek matematika melalui permainan itu. Supaya dengan permainan matematika anak dapat mempelajari dan kemudian memahami matematika, maka beberapa syarat yang perlu diperhatikan dalam

menyusun permainan matematika adalah sebagai berikut: (1) Menarik Permainan yang menarik. Pada umumnya disenangi oleh anak-anak, sehingga harus direncanakan suatu permainan yang benar-benar menarik apa pada usianya. (2) Aman dalam permainan matematika. Janganlah menggunakan barang atau alat yang dapat membahayakan anak, seperti pisau, jarum dan sebagainya. Demikian dalam permainan hindari kegiatan, tindakan atau perbuatan yang dianggap membahayakan, seperti memukul, menendang dan sejenisnya. (3) Sesuai dengan keadaan anak. Rancanglah permainan yang sesuai dengan keadaan anak, misalnya jangan menggunakan alat yang besar dan berat agar anak mudah melakukannya. (4) Sesuai dengan tingkat kesiapan intelektual anak. Ingatlah bahwa permainan yang tidak sesuai dengan kemampuan pikir anak, akan di jauhi dan tidak disenangi oleh anak-anak. (5) Bersifat konstruktif. Hendaklah dipilih permainan yang bersifat konstruktif, membangun pola pikir dan menumbuhkan sikap positif pada anak. (6) Mudah dilakukan. Dalam merencanakan permainan hendaklah aturan permainan dibuat sesederhana mungkin sehingga anak tidak mengalami kesulitan dalam melaksanakannya. (7) Mudah dibuat. Usahakan agar permainan itu mudah dibuat, dan jika mungkin anak-anak dapat membuatnya sendiri dan memainkan di luar kelas. Abu Syafik (2012 : 30)

Sebagai strategi meningkatkan kemahiran siswa dalam pembagian dan perkalian bilangan dasar, penulis memperkenalkan metode permainan kartu. Teknik dan aturan permainan kartu ini sama seperti permainan kartu domino, hanya kartunya bertuliskan Perkalian dua bilangan dan hasil perkalian dua bilangan dasar. Langkah-langkah permainan : (1) Bagi siswa dalam beberapa

kelompok kecil (3 – 5 anak), setiap kelompok berikan satu paket kartu, (2) Setelah kartu dikocok berikan empat kartu kepada setiap anak (sisa ditumpuk posisi tertutup), (3) Buka satu kartu sisa sebagai kartu pembuka (Mis. Kartu bertuliskan 20 dan 4×3 , lihat gambar), (4) Secara bergilir siswa menjatuhkan kartunya, dengan cara mencocokkan perkalian dua bilangan dengan hasil perkalian, (5) Siswa yang yang tidak mempunyai kartu yang cocok, mengambil sisa kartu sampai mendapat kartu yang cocok, (6) Permainan berakhir setelah kartu sisa habis atau kartu yang dipegang siswa sudah tidak ada yang cocok untuk diturunkan. (7) Siswa yang pertama kali kartunya habis atau menyimpan jumlah kartu paling sedikit adalah pemenangnya, sebaliknya siswa yang paling lama kartunya habis atau menyimpan kartu paling banyak adalah yang kalah. (Lakukan berulang langkah ke- 1 sampai 6).



Gambar diakses dari: http://www.academia.edu/4292604/Mahir_Perkalian

2.1.8.2 Aktivitas Siswa

Sardiman (2007:93) menyatakan aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting didalam interaksi belajar mengajar. Aktivitas siswa adalah sejumlah keterlibatan dan kegiatan yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran. Aktivitas-aktivitas belajar dapat dilihat dari sudut pandang ilmu jiwa, maka sudah barang tentu yang menjadi aktivitas dalam pembelajaran yaitu siswa dan guru.

Prinsip aktivitas belajar dari sudut pandang ilmu jiwa secara garis besar dibagi menjadi dua pandangan ilmu jiwa lama dan ilmu jiwa modern. Menurut pandangan ilmu jiwa lama, siswa diibaratkan sebagai kertas putih sedangkan unsur dari luar yang menulisi adalah guru. Sehingga yang banyak melakukan aktivitas adalah guru. Aktivitas siswa hanya meliputi mendengarkan, mencatat, menjawab pertanyaan, bila guru mengajukan pertanyaan.

Sedangkan menurut pandangan ilmu jiwa modern, menerima adalah sesuatu yang dinamis, memiliki potensi, dan energi sendiri. Oleh karena itu secara alami siswa bisa menjadi aktif karena adanya motivasi dan didorong oleh bermacam-macam kebutuhan. Setiap siswa mempunyai potensi untuk berkembang. Oleh sebab itu, tugas guru adalah membimbing dan menyediakan kondisi agar para siswa dapat mengembangkan bakat dan potensinya. Dalam hal ini, siswanya yang harus beraktivitas banyak jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa. Aktivitas siswa tidak hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang lazim terdapat pada sekolah-sekolah tradisional. Karena aktivitas belajar itu

banyak sekali macamnya maka para ahli mengadakan klasifikasi atas macam-macam aktivitas tersebut.

Menurut Sudirman (2011: 101) membagi kegiatan belajar siswa dalam delapan kelompok, ialah:

1. *Visual activities*, seperti: membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, dan percobaan.
2. *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi.
3. *Listening activities*, seperti: mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, piano.
4. *Writing activities*, seperti: menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
5. *Drawing activities*, seperti: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
6. *Motor activities*, seperti: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
7. *Mental activities*, seperti: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. *Emotional activities*, seperti: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Bermacam-macam aktivitas menurut uraian di atas dapat diterapkan di sekolah-sekolah tentu akan membuat proses belajar-mengajar akan lebih dinamis,

tidak membosankan dan benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal. Kreativitas guru mutlak diperlukan agar dapat merencanakan kegiatan siswa yang sangat bervariasi itu.

Dalam penelitian ini, aktivitas siswa yang diamati oleh peneliti terdiri dari aktivitas positif yaitu aktivitas yang mendukung proses pembelajaran dan aktivitas negatif yaitu aktivitas yang tidak sesuai dengan kegiatan pembelajaran.

Adapun aktivitas siswa yang diamati adalah:

1. Memperhatikan/mendengarkan penjelasan guru/teman.
2. Menggunakan kartu permainan .
3. Berdiskusi/bertanya antar siswa dan atau guru.
4. Menyampaikan ide/pendapat.
5. Mengerjakan tugas/Lembar Kerja Siswa (LKS).
6. Menarik kesimpulan suatu prosedur/konsep.
7. Perilaku yang tidak relevan.

2.1.8.3 Materi Perkalian dan Pembagian

Materi pengajaran yang dipilih dalam penelitian ini adalah pada pokok bahasan perkalian dan pembagian. Materi produk bahasan akan diuraikan secara ringkas sebagai berikut:

1. Perkalian

Operasi perkalian dapat didefinisikan sebagai penjumlahan berulang. Perhatikan gambar di bawah ini:

Banyak
permen Meta =



Berdasarkan gambar di atas

Banyaknya permen meta = $2 + 2 + 2 + 2 = 8$

Bentuk perkaliannya = $4 \times 2 = 8$

Meta memiliki 4 bungkus permen. Setiap bungkus berisi 2 permen. Bentuk perkaliannya = 4×2 dibaca empat kali dua. 4×2 artinya $2 + 2 + 2 + 2$ hasilnya $4 \times 2 = 8$

Dalam 1 minggu ada 7 hari, yaitu: Senin, Selasa, Rabu, Kamis, Jumat, Sabtu, dan Minggu. Ada berapa hari dalam 4 minggu? Jika 4 minggu maka:



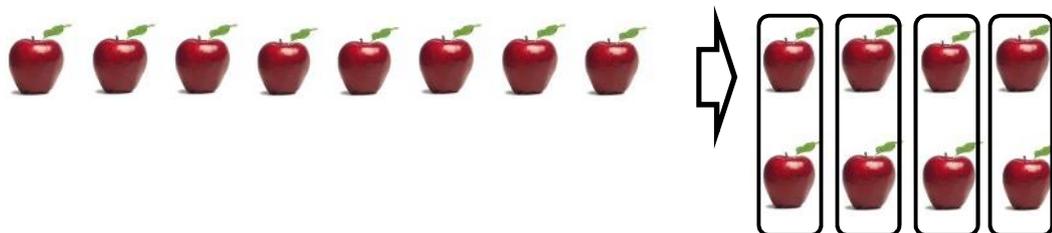


Pada gambar di atas, ada 4 minggu, dan tiap minggu ada 7 hari. Bentuk perkaliannya = 4×7 dibaca empat kali tujuh. 4×7 artinya $7 + 7 + 7 + 7$ hasilnya $4 \times 7 = 7 + 7 + 7 + 7 = 28$ (Suparmin dan Pradana, 2013:3-4).

2. Pembagian

Operasi pembagian dapat didefinisikan sebagai pengurangan berulang. Perhatikan gambar di bawah ini:

Ibu mempunyai 8 buah apel. Dibagikan sama rata kepada 4 anaknya. Maka bentuk pembagiannya adalah $8 : 4 = 2$. Cara melakukan pengurangan sampai dengan 0. $8 - 2 = 6$, $6 - 2 = 4$, $4 - 2 = 2$, dan $2 - 2 = 0$. Terdapat 4 x pengurangan, sehingga 4 adalah hasil pembagian dari $8 : 4 = 2$



Pembagian sebagai lawan dari perkalian

Contoh :

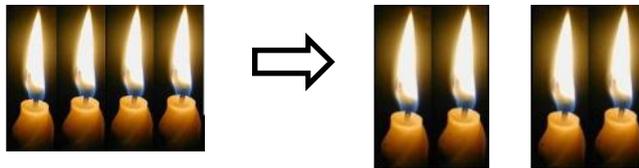
1) Mia mempunyai 4 lilin,

Banyak lilin Mia : 2 = banyak lilin Riko

Bentuk pembagiannya:

$$4 : 2 = 2$$

$$4 - 2 - 2 = 0$$



Dapat disimpulkan bahwa $4 : 2 = 2$ lawannya $2 \times 2 = 4$.

Sehingga pembagian adalah lawan dari perkalian

2.2 Kajian Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan merupakan uraian sistematis tentang hasil-hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu yang relevan sesuai dengan substansi yang diteliti. Fungsinya untuk memposisikan peneliti yang sudah ada dengan penelitian yang akan dilakukan. Menurut penulis, ada beberapa penelitian yang dianggap relevan dengan penelitian ini diantaranya:

Patmawati, Lianita Hutri (2012) Peningkatan keterampilan mengurutkan bilangan bulat melalui permainan sudoku pada siswa kelas IV SD Negeri udanwuh 92 Kaliwungu Semarang. Kesimpulan penelitian ini adalah nilai rata-rata siklus I yaitu 54,44 sedangkan siklus II yaitu 81,66

Kristinawati, (2012) Peningkatan pemahaman operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah melalui permainan kartu bridge pada siswa kelas II SDN 1 Gemantur Jumantono pada mata pelajaran matematika. Kesimpulan siklus I rata-rata 6,56 pada siklus II 7,30 dan siklus III menjadi 8,67

Penelitian diatas menunjukkan bahwa pendekatan pengajaran sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa, sedangkan metode yang sesuai dapat membantu siswa untuk keberhasilan belajarnya. Sehubungan dengan hal tersebut di atas, peneliti merasa perlu untuk mengembangkan supaya kemampuan menghitung siswa meningkat menjadikan pembelajaran lebih bermakna bagi siswa.

Dalam penelitian ini penulis lebih menekankan peningkatan hasil belajar siswa melalui metode permainan kartu pada materi perkalian dan pembagian siswa kelas III-A di SDN 1 Sukodono.

2.3 Kerangka Berfikir

Bidang studi matematika yang diajarkan di SD mencakup tiga cabang, yaitu aritmatika, aljabar, dan geometri. Aritmatika adalah cabang matematika yang berkenaan dengan sifat hubungan bilangan–bilangan nyata dengan perhitungan, terutama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Materi perkalian dan pembagian dianggap para siswa kelas III-A SDN 1 Sukodono sebagai pokok bahasan yang sulit.

Anggapan sebagian besar siswa tersebut terlihat dari nilai siswa yang di bawah KKM. Selain anggapan siswa tersebut ini juga diakibatkan karena dalam

pembelajaran matematika guru masih menggunakan metode ceramah tanpa adanya variasi dalam pembelajaran. Upaya yang dilakukan peneliti untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan metode permainan kartu dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkalian dan pembagian

Penggunaan metode-metode lain dalam pelajaran matematika asalkan bertujuan positif tidak menjadi pengaruh dasar dalam penelitian ini. Hanya saja metode pengajaran yang menggunakan aktivitas respon fisik seperti halnya metode permainan di anggap lebih bisa menarik minat siswa untuk lebih aktif mempelajari materi ajar di bandingkan dengan metode ceramah yang menuntun siswa untuk pasif dalam memperhatikan pelajaran.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Dari rumusan masalah di atas maka dapat dituliskan hipotesis sebagai berikut :

“Metode Permainan kartu dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi perkalian dan pembagian siswa kelas III-A SD Negeri 1 Sukodono”