

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Metode Pembelajaran

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Kata metode berasal dari bahasa Latin *methods* yang artinya jalan yang seharusnya dilewati. Dalam kamus bahasa Indonesia (KBBI) sudah dijelaskan bahwa metode ialah cara yang ilmiah juga teratur yang digunakan dalam mencapai tujuan agar memperoleh ilmu juga cara mengamati dan mendekat, menganalisis dan dapat menjelaskan suatu kejadian dengan menggunakan acuan teori. Knowles menyatakan bahwa metode merupakan pengorganisasian peserta didik dalam usaha pembelajaran supaya mencapai sebuah tujuan belajar.¹ Sedangkan menurut Sanjaya, metode pembelajaran ialah dari bagaimana cara dipakai sebagai mengaplikasikan dan susunan rencana dan tindakan yang konkret untuk mencapai tujuan yang hasilnya maksimal.² Sedangkan menurut Sudjana mengungkapkan bahwa metode pembelajaran adalah metode pendidik ketika berhubungan dengan murid ketika kegiatan belajar berlangsung.³

Dilihat dari berbagai definisi tersebut bisa diambil kesimpulan bahwa metode merupakan suatu cara yang digunakan guru untuk mencapai tujuan dalam suatu proses belajar. Dari definisi tersebut, maka seorang pendidik akan menggunakan metode yang baik dan tepat yang digunakan di dalam proses pembelajaran, supaya peserta didik lebih mudah mengerti dan paham tentang apa yang disampaikan.

b. Keefektifan Penggunaan Metode Pembelajaran

Suatu metode dikatakan baik jika terletak pada bagaimana pemilihan atau cara yang sesuai dengan tuntutan pembelajaran. Tidak asal pakai namun sudah sesuai dan sudah sama dengan tujuan pembelajaran yang akan di capai. Cara yang dipakai oleh pendidik pada setiap pertemuan di

¹ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasi*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), hlm154.

² Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Pada Siswa*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2004), hlm 147.

³ Dedy Yusuf A, *Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resistasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*, Jurnal SAP Vol. 1 No. 2 :2016, hlm 167.

kelas. Karena jika penggunaan metode tidak sama dengan tujuannya sesuai pembelajaran, maka hal tersebut akan menjadi penghalang ketika tujuan pembelajaran akan di capai.

Penggunaan metode yang efektif bisa terwujud jika ada kesesuaian antara semua komponen pembelajaran dengan metode, yang sudah menjadi program di dalam satuan pembelajaran untuk persiapan yang tertulis. Ketika cara yang digunakan pendidik tepat dalam kegiatan belajar juga akan semakin efektif dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Faktor lain yang perlu diperhatikan adalah faktor, anak, guru sampai situasi dan juga media lain.⁴ Karena sebab itu, fungsi metode di dalam pembelajaran tidak bisa diabaikan, dikarenakan cara yang di pakai juga menjadi penentu suatu keberhasilan dalam pembelajaran.

c. Prinsip-Prinsip Penentuan Metode

Metode dikatakan sesuai apabila selaras dengan krakter siswa juga karakter materi itu sendiri. Penentuan cara atau metode harus didasari dengan analisis kondisi di kelas dan tujuan dari pembelajaran. Karena sebab itu, pendidik dipebolehkan memberikan metode yang berbeda dalam satu pertemuan proses belajar mengajar dalam satu pertemuan. Adapun pokok-pokok penting ketika penentuan metode pembelajaran adalah sebagai berikut:⁵

1) Prinsip tujuan dan prinsip dalam belajar

Pembelajaran menjadi pendorong yang sangat penting dan utama, dikarenakan hal tersebut akan menuju kepada tujuan yang akan di capai. selain dari pembelajaran bagaimana karaktersitik siswa ketika belajar juga diperlukan. Semangat yang tinggi akan berpengaruh terhadap keberhasilan dan keseriusan ketika belajar.

2) Prinsip perbedaan individual dan perbedaan kematangan

Setiap anak memiliki kepribadian yang menarik dan juga unik karena setiap dari siswa mempunyai motif dalam belajar yang berbeda-beda. Karena sebab

⁴ Sobry Sutikno, *Metode & Model-model Pembelajaran "Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif, dan Menyenangkan*, hlm 35

⁵ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*, hlm 283-284

itulah pendidik harus bisa membedakan metode pembelajaran yang berbeda, mengingat gaya setiap individu mempunyai karakter masing-masing dan harus disesuaikan.

- 3) Prinsip penyediaan peluang dan pengalaman praktis
 Disesuaikan dengan sudut pandang *student centered*, pendidik memberi ruang dan peluang bagi siswa agar berperan secara aktif pada saat kegiatan belajar mengajar yang menjadi titik langsung dari pengalaman dan perlu disampaikan pada siswa supaya mereka tahu apa makna pelajaran dan mereka merasakan secara pribadi.
- 4) Integrasi pemahaman dan pengalaman
 Pengetahuan awal peserta didik hendaknya menjadi awal sebagai bahan menentukan bagaimana metode pembelajaran yang sesuai dan agar memudahkan pemahaman peserta didik siswa mengenai apa yang disampaikan.
- 5) Prinsip fungsional
 Segala hal merupakan suatu pembelajaran apabila dapat memberikan manfaat serta makna dari apa yang telah dipelajari, inilah alasan penting untuk pemilihan metode tepat agar dapat memberikan manfaat dan juga memberikan makna kepada siswa.
- 6) Prinsip penghiburan
 Suasana belajar perlu di atur agar menjadi lebih menyenangkan. Karena ketika mengajar dengan cara yang menghiburkan disinilah keberhasilan dalam belajar akan tercapai.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi dalam Pemilihan Metode Pembelajaran

Intinya tidak ada satu metode bisa dikatakan sesuai dan tanpa kekurangan dengan pokok pembahasan yang di ulas dalam tiap pendidikan. Dikarenakan dalam setiap pembelajaran mempunyai kekurangan juga kelebihan yang berbeda. Karena sebab itulah, guru tidak boleh menggunakan cara yang sembarangan. M Sobry Sutiko dan Pupuh Fathurrohman telah menjelaskan bahwa terdapat

beberapa faktor yang berpengaruh dengan penentuan dan pemilihan metode sebagai berikut:⁶

1) Tujuan yang Akan di Capai

Tujuan merupakan apa yang akan di tuju dari kegiatan dalam pembelajaran. Tujuan adalah hal yang dapat dijadikan arah atau pedoman juga dimaksudkan untuk mencapai suasana dalam kegiatan pembelajaran. Semakin operasional dan juga semakin jelas tujuan yang hendak di capai juga akan semakin mudah dalam menentukan tercapainya metode pembelajaran yang digunakan.

2) Materi Pelajaran

Materi pembelajaran adalah materi yang akan disampaikan kepada siswa oleh guru agar dapat di kuasai dan dipelajari bagi siswa.

3) Peserta didik

Peserta didik adalah subjek pembelajaran siswa mempunyai karakter yang beragam, dari bakat, minat, situasi sosial, dorongan dari lingkungan keluarga dan bagaimana nanti masa depannya, juga aspek psikologis. Pendidik harus bisa mengelola perbedaan dan diorganisir untuk mencapai tujuan pembelajaran maksimal.

4) Situasi

Situasi dalam kegiatan pembelajaran adalah aturan yang ada di lingkungan pembelajaran yang dinamis. Dalam waktu tertentu pendidik dapat melaksanakan proses pembelajaran seperti di ruang yang terbuka atau di kelas lain.

5) Fasilitas

Fasilitas juga mempengaruhi pemeliharaan juga penentuan cara pembelajaran. Karena itulah apabila tidak ada fasilitas maka pemilihan metode yang tepat tidak akan tercapai secara maksimal dalam proses pembelajaran.

6) Guru

Setiap pendidik memiliki pribadi yang berbeda, *performance style*, pengalaman juga kebiasaan cara

⁶ Sobry Sutikno, *Metode & Model-model Pembelajaran "Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif, dan Menyenangkan*, hlm 36-38.

mengajar yang berbeda. agar menjadi guru harus mempunyai jiwa yang profesional, agar materi yang disampaikan sesuai dan juga tujuan pembelajaran berhasil.

2. Role Playing

a. Pengertian *Role Playing*

Role secara bahasa artinya peranan dan, *play* memiliki arti bermain. *Role Playing* ialah permainan peran yang pengajarannya didasarkan pada sebuah pengalaman. yang berdasarkan pada pengalaman, karena permainan adalah salah satu bentuk mengajar berdasarkan pengalaman. Dengan cara bermain anak dapat berkespresi melalui perasaanya tanpa kendala batasan kata dan gerak.⁷ Menurut Dinas Pendidikan dan Kebudayaan, *Role playing* ialah cara yang pelaksanaanya adalah dengan memperagakan kegiatan yang dilakukan secara singkat dengan mengutamakan karakter atau sifat orang. Selanjutnya menurut Ahmadi *role playing* adalah berpura-pura atau acting sesuai dengan peran yang sudah ditentukan terlebih dahulu agar tujuan pembelajaran tercapai.⁸ Selanjutnya menurut Nana Sudjana *role playing* adalah berpura-pura atau acting yang harus disesuaikan dengan peranyan dan harus ditentukan. Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa *role playing* adalah cara dalam pembelajaran agar siswa bisa secara langsung terlibat dan dapat menguasai materi sesuai dengan kreatifitas dan imajinasinya dan juga tanpa keterbatasan bergerak.

Role playing memberi ruang siswa untuk berlatih dapat bermain peran dan menempatkan diri dalam keadaan agar dapat memupuk kesadaran siswa mengenai keyakinan juga nilai dari dalam dirinya sendiri. Langkah utama *role paying* yaitu:

⁷ Ismawati Alidha Nurhasanah, Dkk., *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhhluk Hidup Dengan Lingkungannya*, Jurnal Pena Ilmiah: Vol. 1, No. 1 (2016), <https://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/download/2992/2059>.

⁸ Lestari dan Puji, *Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas XII TKJ 2 SMK Negeri 2 Selong Tahun Pelajaran 2018/2019*, Journal Ilmiah Rinjani, Universitas Gunung Rinjani Vol. 7 No.2, 2019, hlm 90, diakses pada 11 Januari 2022, <https://jurnal.ugr.ac.id/index.php/jir/article/download/194/149>.

- 1) Pilih status permainan peran.
 - 2) Menyiapkan diri untuk permainan peran
 - 3) Memilih siswa yang akan bermain peran.
 - 4) Menyiapkan penonton peran
 - 5) Role-play peran yang di mainkan sesuai ketentuan
 - 6) Diskusikan dan evaluasi saat permainan peran di mulai
- Penerapan utama yang perlu diterapkan oleh pendidik antara lain:⁹

- 1) Presentasi yang mendukung siswa supaya dapat memilih peran yang sesuai.
- 2) Menciptakan suasana yang dapat mendorong serta mendukung murid supaya tidak malu dengan temanya.
- 3) Kelola situasi bermain peran sebanyak mungkin untuk meningkatkan kreatifitas dalam pembelajaran.
- 4) Ajarkan kemampuan observasi dan meperhatikan secara efektif yang akurat agar bisa menyimpulkan apa yang dilihat dan juga apa yang didengar.

b. Langkah-langkah *Role Playing*

Tahapan-tahapan dalam kegiatan belajar *role playing* berikut di bawah ini:¹⁰

- 1) Guru melakukan persiapan dan penyusunan scenario yang akan ditampilkan.
- 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario.
- 3) Guru membentuk kelompok siswa yang beranggota 4-5 orang.
- 4) Menjelaskan mengenai kompetensi atau hasil yang ingin dicapai.
- 5) Memanggil siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.
- 6) Setiap siswa diwajibkan untuk duduk di kelompoknya, sambil memperhatikan skenario yang sedang diperagakan.
- 7) Setelah dipentaskan, setiap siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk memberikan pembahasan dan penilaian.
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil dan menyimpulkan.

⁹ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hlm 161

¹⁰ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, hlm 162.

- 9) Pendidik memberikan kesimpulanya.
- 10) Evaluasi.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Role Playing*

Terdapat kelebihan penggunaan *role playing* adapun kelebihan penggunaan media *role playing* adalah:¹¹

- 1) Siswa bebas berekspresi dan mengambil keputusan secara bebas.
- 2) Permainan mudah dan bisa dilakukan pada waktu yang berbeda.
- 3) Pendidik dapat menilai pengalaman siswa dari melihat waktu ketika melakukan permainan.
- 4) Memiliki kesan yang kuat dan selalu di ingat siswa.
- 5) Siswa bisa menghayati peristiwa dan juga dapat mengambil pelajaran yang ada dalam permainan.
- 6) Dapat meningkatkan kemampuan dan juga dapat membuka kesempatan dan menumbuhkan lapangan kerja.
- 7) Menarik minat belajar siswa sehingga kelas menjadi antusias dan lebih dinamis.

Sedangkan kekurangan dari penggunaan *role playing* dalam kegiatan belajar adalah sebagai berikut:¹²

- 1) Metode belajar bermain cenderung memerlukan waktu yang lama dan juga banyak.
- 2) Terkadang terdapat siswa yang malu ketika memerankan adegan tertentu.
- 3) Guru harus memiliki kreatifitas yang tinggi, dan tidak semua guru memiliki kemampuan tersebut.
- 4) Tidak semua mata pelajaran dapat dilakukan dengan metode *role playing*.
- 5) Ketika pelaksanaan bermain tidak berhasil, tidak hanya memberikan kesan yang tidak baik tetapi juga tujuan pembelajaran tidak tercapai.

3. Permainan Edukatif

a. Pengertian Permainan Edukatif

Permainan adalah sesuatu yang dibutuhkan dan bersifat alami dari semua individu. Setiap manusia mempunyai keinginan untuk mendapatkan sesuatu yang

¹¹ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, hlm 162

¹² Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, hlm 163.

membuat bahagia, kenikmatan, kepuasan, dan kebahagiaan di dalam kehidupan. Dalam hal ini manusia selalu ada keinginan akan suatu permainan dan selalu berkembang bukan ketika manusia berusia kanak-kanak saja melainkan sampai tumbuh dewasa, permainan memiliki arti diri untuk media (anak) itu dalam permainan dapat membawa siswa ke dalam suasana di lingkungan masyarakat dan alam sekitar.¹³

Adang Ismail berpendapat bahwa permainan edukatif digunakan sebagai alat yang di rancang untuk permainan yang berfokus dalam pendidikan, sebagai media edukatif yang berkaitan dengan perkembangan anak.¹⁴ Sedangkan menurut Mayke Sugianto permainan edukatif adalah alat yang susunanya sengaja dibuat khusus untuk ranah pendidikan.¹⁵ Berbagai pendapat yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif adalah permainan untuk kepentingan pendidikan yang bersifat menyenangkan dan bersifat mendidik atau dapat disimpulkan yang digunakan dalam permainan edukatif adalah sebuah kegiatan yang sifatnya mendidik dengan penggunaan cara dan alat yang bersifat mendidik juga.

Permainan edukatif memiliki manfaat yakni dapat meningkatkan kemampuan bergaul, berbahasa dan berfikir dalam lingkungannya, terdapat beberapa cara yang dilakukan pada siswa melalui permainan edukatif, alat yang digunakan dalam peraga adalah alat khusus yang memiliki nilai pendidikan.¹⁶

b. Tujuan dan Syarat-syarat dalam Pemilihan Permainan Edukatif

Alat-alat permainan edukatif memiliki tujuan seperti di bawah ini¹⁷:

- 1) Supaya materi yang di sampaikan menjadi lebih jelas.

¹³ Uswatun Hasanah, *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Pada Taman Kanak-kanak di Kota Metro Lampung*, Jurnal Pendidikan Anak Vol. 5, No. 1, 2019, hlm 24.

¹⁴ M. Fadillah, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), hlm 56

¹⁵ Novan Ardi Wiyani & Barnawi, *Format PAUD Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), hlm 149.

¹⁶ Uswatun Hasanah, *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Pada Taman Kanak-kanak di Kota Metro Lampung*, hlm 23.

¹⁷ Novan Ardi Wiyani & Barnawi, *Format PAUD Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*, hlm 151-152.

- 2) Agar ketika belajar suasana menjadi menyenangkan dengan bermain.
- 3) Mendorong agar anak bereksplorasi dan memberikan motivasi hingga bereksperimen dan berbagai aspek perkembangan yang lain.

Di bawah ini adalah syarat-syarat permainan edukatif¹⁸:

- 1) Usia dan minat anak.
- 2) Penggunaan sebagai media belajar edukatif tidak boleh benda tajam agar tidak mengandung zat yang bahaya dan tidak melukai anak.
- 3) Permainan yang mahal tidak selamanya lebih edukatif dari permainan yang sederhana.
- 4) Alat permainan bisa di pasang dan di bongkar jadi mudah diperbaiki sendiri.
- 5) Dapat mengembangkan imajinasi anak, alat yang digunakan dapat di bongkar pasang dan di susun sendiri oleh siswa sehingga daya fantasi anak terasah.

c. Fungsi Permainan Edukatif

Permainan atau alat yang dikembangkan mempunyai tujuan dalam pembelajaran sehingga kegiatan belajar bisa berjalan dengan baik dan juga menyenangkan. Berikut ini adalah fungsi dari permainan edukatif¹⁹:

- 1) Terciptanya suasana belajar dan bermain yang menggembirakan dan merangsang kemampuan.

Seperti yang telah diungkapkan sebelumnya ketika kegiatan bermain alat yang digunakan dan juga terdapat beberapa yang tidak menggunakan alat. Untuk kegiatan pembelajaran yang menggunakan alat terdapat kelebihan di dalamnya yakni siswa akan sangat menikmati proses pembelajaran karena dari inilah siswa mendapatkan hal yang baru dari kegiatan pembelajaran.

- 2) Memberikan rangsangan dalam hal membentuk tingkah laku dan kemampuan dasar dari anak.

Ketika suasana belajar yang menggembirakan siswa cenderung ingin mencoba hal-hal yang lain dalam kegiatan yang disukai dengan melihat apa yang siswa

¹⁸ Abdul Khobir, *Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif*, FORUM TARBIYAH Vol. 7, No. 2, 2009, hlm 203, <http://repository.iainpekalongan.ac.id/id/eprint/3>

¹⁹ Novan Ardi Wiyani & Barnawi, *Format PAUD Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*, hlm 154-156.

inginkan dan ketahui hal inilah yang akan bisa mendorong perkembangansiswa terutama dalam sifat percaya dirinya. Permainan edukatif mempunyai fungsi yang sangat baik dan sudah mejadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan yang dilakukan oleh anak sehingga citra diri da rasa percaya diri akan berkembang sebagai mana mestinya.

- 3) Menumbuhkan citra diri siswa yang positif dan mendorong rasa percaya dirinya.

Membentuk kebiasaan serta perilaku sampai pengembangan kemampuan dasar anak yang menjadi tujuan dari tumbuh kembang anak, alat yang dirancang dalam permainan yang edukatif bisa mendorong kedua hal tersebut secara maksimal.

- 4) Pemberian ruang anak untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman di sekolah

Alat yang digunakan dalam permainan adalah wadah untuk mengembangkan ikatan yang harmonis serta interaksi yang baik antara lingkungan sekitarnya dan siswa dan juga interaksi dengan teman-temanya.

4. Sirkuit Ular Tangga

a. Pengertian Sirkuit Ular Tangga

Ular tangga adalah permainan untuk anak-anak yang dimainkan lebih dari 2 orang. Papan permainan dibagi menjadi beberapa kotak kecil-kecil, beberapa di antaranya memiliki serangkaian “tangga” atau “ular” yang terhubung ke kotak lain. Permainan ini dikembangkan pada tahun 1870. Tidak ada permainan papan standar untuk ular tangga. Siapa pun dapat membuat papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular, dan tangga yang berbeda.²⁰

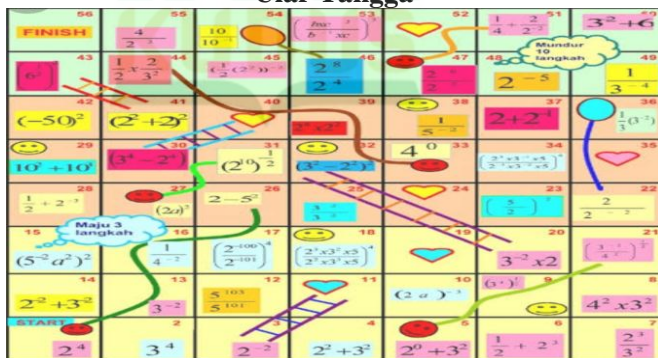
Permainan ular tangga merupakan salah satu dari beberapa permainan tradisional yang paling sering digunakan dan paling populer di dunia. Game ular tangga bukan hanya digunakan di negara Indonesia namun juga berbagai belahan dunia lainnya. Ular tangga adalah termasuk

²⁰ Arief Abdul Malik, "Ular Tangga Olahraga" *Media Permainan Edukatif Untuk Olahraga Dengan Menggunakan Sistem Sirkuit Training Bagi Siswa Kelas X SMA Negeri Ajibarang Tahun 2013*, Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation (2), 2013, hlm 632, https://www.academia.edu/download/59953730/ACTIVE_Jurnal_PJKR_Unnes20190707-89053-15serll.pdf

permainan yang dimainkan oleh kelompok di mana melibatkan beberapa orang untuk berpartisipasi dan tidak dapat digunakan untuk satu orang saja. Dilihat dari segi kejiwaan permainan ular tangga sudah dibuktikan bisa meningkatkan kemampuan seseorang dalam berhubungan dengan lingkungan sosial. Tentunya permainan ini beda dengan permainan lain, di mana permainan individu menjadi fokus utama, anak-anak benar-benar fokus berinteraksi dengan media elektronik seperti computer, video game, dan play station. Psikolog mengatakan permainan ular tangga lebih mempunyai manfaat untuk anak dibandingkan dengan permainan modern yaitu media elektronik.

Ular tangga ini telah dipadukan yang dijadikan media bermain yang mudah dipahami juga dipahami dengan gambaran yang menarik, media pembelajaran yang menarik dan menghibur. Komunikasi ular tangga dengan gambar yang menarik dan penuh warna sangat penting untuk desain ular tangga ini. Studi psikolog pendidikan telah menunjukkan anak-anak dapat lebih gampang paham bahasa yang di visualisasikan. Oleh karena itu, media pembelajaran yang komunikatif, ilustrasi penuh warna bisa mendorong siswa untuk lebih semangat belajar dan mengingat apa yang disampaikan dalam pelajaran, dan akan kurang efektif ketika siswa memahami dan berkomunikasi secara verbal.²¹ Berikut ini adalah contoh permainan ular tangga:

Gambar 2. 1
Ular Tangga



²¹ Rahina Nugrahani, *Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar*, LEMBARAN ILMU KEPENDIDIKAN JILID 36, No. 1, 2007, hlm 36, <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/LIK/article/view/524>

b. Manfaat Sirkuit Ular Tangga

Sirkuit permainan ular tangga dalam pembelajaran, menurut Yusuf manfaat dari permainan sirkuit ular tangga adalah sebagai berikut²²:

- 1) Menyingkirkan keseriusan yang menghambat.
- 2) Menghilangkan rasa stress dalam lingkungan belajar.
- 3) Mengajak orang terlibat penuh dalam proses belajar.
- 4) Meningkatkan aktivitas proses belajar.
- 5) Membangun kreatifitas diri.
- 6) Mencapai tujuan dengan ketidaksadaran siswa.
- 7) Meraih makna belajar melalui pengalaman.
- 8) Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar.

Ular tangga dipandang lebih efektif sebagai media pengingat bagian pelajaran tertentu yang di lihat sulit ketika di pahami jika penyampainya dilakukan secara verbal. dilain itu murid juga akan lebih mudah mengerti apa yang disampaikan pendidik, dikarenakan murid ketika pembelajaran berlangsung tidak merasa jenuh ataupun bosan. Pembelajaran akan membawa siswa lebih santai dalam belajar sehingga berjalan dengan optimal.²³ Dari sinilah pembelajaran yang di ciptaan dengan bermain menjadi hal yang sangat penting, peneliti yang bernama Peter Kline menyatakan bahwa ketika pembelajaran kita kemas secara menyenangkan maka pembelajaran akan berlangsung secara efektif bagi siswa.

c. Aturan Bermain Sirkuit Ular Tangga

Dalam suatu permainan pasti terdapat aturan dalam bermain. Adapun aturan bermain dalam permainan sirkuit ular tangga adalah sebagai berikut²⁴:

²² Umyy Kalsum Zainuddin, *Efektivitas Metode Permainan Sirkuit Terhadap Hasil Belajar Matematika Murid Kelas VI SD Inpres Mallengkeri II Makassar*, (Universitas Muhammadiyah Makassar: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2018), hlm 25, <https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/538-Full Text.pdf>

²³ Rahina Nugrahani, *Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar*, LEMBARAN ILMU KEPENDIDIKAN JILID 36, No. 1, 2007, hlm 36, <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/LIK/article/view/524>

²⁴ Umyy Kalsum Zainuddin, *Efektivitas Metode Permainan Sirkuit Terhadap Hasil Belajar Matematika Murid Kelas VI SD Inpres Mallengkeri II Makassar*, (Universitas Muhammadiyah Makassar: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2018), hlm 25, <https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/538-Full Text.pdf>

- 1) Permainan diikuti oleh 4-5 orang anak.
- 2) Dalam permainan untuk menentukan bagaimana urutan pemain yakni dengan pengundian. Pemain yang mendapat urutan pertama melempar dadu dan bermain terlebih dahulu.
- 3) Pemain yang berada pada urutan pertama maka menjelaskan kotak yang dilempar dan berjalan sesuai dadu yang di dapatkan.
- 4) Lakukan secara bergilir dan berulang sesuai dengan kelompok yang lainnya.
- 5) Apabila pemain berhenti di kotak yang terdapat panah turun atau terdapat seekor ular, maka pemain harus turun mengikuti arah ular atau panah turun tersebut.
- 6) Jika pemain berhenti di kotak yang terdapat tangga atau panah naik, maka pemain harus naik mengikuti arah tangga atau panah naik.
- 7) Apabila saat pemain memutar dadu yang didapatkan angka enam maka dia mendapat dua kali kesempatan untuk melempar.
- 8) Ketika salah satu kelompok berhenti di petak terakhir atau FINISH, maka kelompok tersebut adalah pemenangnya.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses dan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan tingkatan pendidikan, hal ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat bergantung pada hasil proses belajar siswa di sekolah dan lingkungan sekitarnya. Pada dasarnya belajar ialah tahapan perubahan perilaku siswa yang relatif positif dan mantap sebagai hasil interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif, dengan kata lain belajar merupakan kegiatan berproses yang terdiri dari beberapa tahapan.²⁵ Tahapan-tahapan dalam belajar tergantung pada fase-fase belajar.

Hasil belajar ialah bagian yang penting di dalam suatu pembelajaran. Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan

²⁵ Asep Jihad, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2013), hlm 1.

belajar. Hasil belajar dapat diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki murid ketika sudah melaksanakan kegiatan belajar.²⁶ Berdasarkan beberapa pernyataan tentang hasil belajar diatas, beberapa penjabaran di atas yang disebutkan di atas hasil belajar adalah suatu proses yang merubah perilaku dari seseorang yang di dapatkan juga bukti bahwa pembelajaran berhasil dengan beberapa aspek yang berkaitan yaitu, aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik.²⁷ Berdasarkan beberapa pengertian tentang hasil belajar diatas, dari beberapa pengertian yang disebutkan di atas hasil belajar merupakan suatu proses yang merubah perilaku dari seseorang yang di dapatkan juga bukti bahwa pembelajaran berhasil dengan beberapa aspek yang berkaitan yaitu, aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik.

b. Macam-macam Hasil Belajar

Pengertian hasil belajar ialah suatu perubahan perilaku yang mengarah kepada kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang di dapatkan dari proses belajar selama beberapa waktu. Adapun hasil belajar yang telah di paparkan yakni mencakup kemampuan kognitif, kemampuan afektif dan psikomotorik:

1) Pengertian konsep (Aspek Kognitif)

Ranah keterampilan atau disebut afektif menurut Bloom adalah seberapa jauh murid memahami pembelajaran atau materi yang diberikan oleh pendidik. adalah kemampuan untuk lebih mendetail dapat dijelaskan sebagai materi atau bahan yang akan dipelajari. Pemahaman menurut bloom ini merupakan seberapa banyak siswa dapat menyerap dan menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru dan bagaimana siswa mengerti apa disampaikan seperti mengetahui apa yang di baca kemudian apa yang di lihat atau dirasakan, yang berbentuk dari pengamatan secara langsung yang dilakukan.

Untuk mngetahui dan melihat hasil dari belajar sisiwa yang merupakan sebuah konsep. Pendidik bisa melaksanakan evaluasi dari proses yang digunakan. W.S.

²⁶ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017), hlm 22.

²⁷ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017), hlm 22.

Winkel mengatakan bahwa dari produk kita bisa mengetahui sejauh mana tujuan yang menjadi acuan tercapai. Berdasarkan tujuan itu adalah hasil yang harus di capai atau di dapatkan oleh peserta didik. Dari pendapat Winkel dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa sangat berkaitan dengan tujuan pembelajaran yang menjadi acuan dan telah di susun oleh pendidik sebelum proses belajar di laksanakan.

Penilain dari produk bisa dilakukan dengan cara melakukan berbagai macam tes lisan maupun tes tulisan dalam ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Dalam pelajaran di SD maupun MI biasanya tes dilakukan menggunakan cara ulangan semester dan juga ulangan umum.

2) Keterampilan Proses (Aspek Psikomotor)

Keterampilan atau juga bisa disebut aspek atau proses yang nantinya akan mengarah kepada perkembangan keterampilan, fisik, mental dan kemampuan sosialisasi siswa sebagai gerakan yang tinggi dari siswa. Ketangkasan mengacu pdan bagaimana siswa bisa menggunakan nalar, pikiran dengan efisien dan juga efektif agar mencapai hasil tertentu, hasil tersebut juga mengarah kepada kreatifitas anak.²⁸ Di dalam proses melatih anak bisa dikembangkan juga sikap disiplin, bertanggung jawab, kerjasama dan juga perilaku disiplin dalam bidang ilmu yang berkaitan.

3) Sikap (Aspek Afektif)

Sikap bukan hanya mengenai ranah psikologis akan tetapi juga *feedback* dari gerak tubuh serta bagaimana reaksinya. Oleh karena itu, sikap ini harus konsisten secara mental dan fisik pada saat yang bersamaan.²⁹ Jika hanya mentalitas yang diambil, belum jelas sikap mana yang ditunjukkan seseorang.

c. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar adalah perkembangan dan tahap berarti bisa bertumbuh dengan alami. Pembangunan itu sendiri membutuhkan kerja sama antara siswa dengan lingkungan belajarnya. Gestalt menyatakan bahwa siswa bisa

²⁸ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, hlm 8.

²⁹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, hlm 10.

memperoleh hasil belajar itu dipengaruhi dari 2 faktor yakni lingkungan dan juga siswa itu sendiri Hasil belajar bisa diraih oleh siswa yang notabnya adalah hasil hubungan dari beberapa pengaruh. Faktor yang mempengaruhi adalah faktor dari dalam dan luar Berikut ini merupakan pengaruh dari dalam dan pengaruh dari luar yang mempengaruhi hasil belajar.³⁰

1) Faktor dari Dalam

Pengaruh dari dalam adalah yang ada dari siswa dan berpengaruh dengan kemampuan belajar siswa. faktor dari dalam meliputi kebiasaan mengajar, minat, kemauan untuk belajar, kesabaran, dan kesejahteraan serta fisik.

1. Faktor dari Luar

Pengaruh yang berasal dari luar siswa yang mempengaruhi hasil berpengaruh dengan hasil belajar yakni berasal dari lingkungan keluarga, masyarakat sekitar tempat tinggal kedua hal tersebut sangat berpengaruh terhadap hasil belajar.

d. Indikator Hasil Belajar

Hakikatnya hasil belajar yang baik dan ideal berkaitan dengan aspek psikologis yang dapat berubah dari hasil belajar siswa yang didapatkan ketika sekolah.³¹ Agar dapat mengetahui sejauh mana keberhasilan siswa dalam penguasaan ilmu pengetahuan bisa dilihat berdasarkan prestasi yang diperoleh, siswa dikatakan berhasil jika hasil belajar atau prestasinya baik, namun apabila prestasi siswa tidak baik maka sebaliknya proses pembelajaran tidak berhasil.

Agar dapat mengetahui acuan yang berkaitan dengan prestasi siswa yang akan diukur dan diungkapkan adalah kunci untuk mendapatkan data bagaimana hasil dari belajar siswa. berkaitan dengan indikator pembelajaran hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah, yakni kognitif, afektif, psikomotorik.³² Yang rinciannya adalah sebagai berikut:

³⁰ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, hlm 12.

³¹ Susanto Ahmad, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 12.

³² Muhibin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011),

a. Ranah Kognitif

Dalam ranah kognitif hasil belajar digolongkan dari beberapa tingkatan yaitu terendah, sederhana, dan tingkatan yang paling tinggi, yang menyeluruh yakni evaluasi. Pembagian hasil belajar adalah sebagai berikut:³³

- 1) *Knowledge*/pengetahuan, pengetahuan merupakan kemampuan seseorang dalam mengingat kembali istilah gejala, ide, nama, dan rumus-rumus dan lain sebagainya. Pengetahuan juga merupakan kemampuan untuk menggunakannya.
- 2) *Comprehenion*/pemahaman merupakan kemampuan seseorang dalam hal memahami segala sesuatu dengan lebih ketka atau setelah sesuatu itu diketahui dan dapat diingat dalam bentuk kata-kata yang di rancang sendiri tanpa bukan meniru.
- 3) *Application*/penerapan merupakan suatu yang disanggupi oleh seseorang ketika menyampaikan kata cara, metode dan juga ide-ide, prinsip, rumusan masalah, teori dan lain-lain ketika keadaan yang baru dan juga nyata.
- 4) *Analisis*/analis merupakan suatu kemampuan dari seseorang ketika menyampaikan uraian yang dalam suatu keadaan atau situasi yang didasarkan pada bagian-bagian yang kecil di antara bagian-bagian tersebut.
- 5) *Synthesis*/menciptakan merupakan sebuah kemampuan berfikir seseorang yang yang dapat menyatukan unsur-unsur atau bagian ynag sifatnya masuk akal dan terstruktur.
- 6) *Evaluation*/evaluasi adalah tingkatan yang tertinggi dari ranah kognitif.

b. Ranah Afektif

Di dalam ruang afektif bisa dilihat bagaimana hasil belajar yang berawal dari tahap yang paling rendah sampai tahap paling tinggi.³⁴ Dengan penjelasan sebagai berikut:

³³ Muhibin Syah, *Psikologi Belajar*, 39.

³⁴ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm

- 1) Penerimaan/*Receiving*, adalah kemampuan terhadap fenomena yang ada di lingkungan sekitar.
 - 2) Tanggapan/*Responding* adalah reaksi atau respon terhadap lingkungan yang ada di sekitarnya. Yang berkaitan dengan kepuasan, persetujuan dan juga kesediaan dalam menanggapi kejadian.
 - 3) Penilaian/*Valuing*, adalah nilai atau harga yang diaplikasikan dalam suatu fenomena dan objek, juga tingkah laku. Nilai yang di tanamkan pada serangkaian nilai yang kemudian di ungkapkan dalam perbuatan.
 - 4) Pengelompokan dan perpaduan *Organization*, adalah perpaduan dari hasil yang berbeda. Seperti contoh dapat memberikan penyelesaian masalah dan juga terbentuknya sistem nilai yang tetap juga terus-menerus.
- c. Ranah Psikomotorik

Indikator hasil belajar siswa pada ranah psikomotorik adalah sebagai berikut:³⁵

- 1) kesiapan adalah penempatan pribadi ketika akan mulai segala sesuatu,
- 2) Gerakan terbimbing adalah mencontoh bentuk yang di contohkan,
- 3) Kreativitas adalah membuat kombinasi dan gerakan sampai mencapai suatu kebiasaan,
- 4) Gerakan kompleks adalah rangkaian suatu Gerakan yang berurutan,
- 5) Persepsi adalah dapat membedakan gejala,
- 6) Gerakan terbiasa adalah suatu gerak yang dilakukan agar menjadi kebiasaan.

6. Mata Pelajaran Matematika

a. Pengertian Matematika

Matematika berasal dari bahasa latin, *mathanein* atau *mathema* yang berarti "belajar atau hal yang dipelajari," dalam bahasa Belanda, matematika disebut dengan Wiskunde atau ilmu Eksakta, semuanya mengacu pada pemikiran logis. Matematika merupakan salah satu bidang di mana kita bisa mengasah kemampuan dalam penalaran berfikir dan bisa memeberikan solusi dari masalah ketika sudah ada di dalam dunia kerja dan juga masyarakat

³⁵ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, 51.

juga bisa menjadi pendukung teknologi dan ilmu pengetahuan.³⁶

Matematika merupakan pelajaran yang memiliki sumbangsih dengan lingkungan masyarakat yang pintar dan manusiawi. Matematika dalam pembelajaran SD merupakan cara pembelajaran yang mempunyai daya tarik anak SD akan mengalami perkembangan tingkat berpikir pracetak ke tingkat konkrit dan abstrak.³⁷ Sementara itu, Erman Suherman menyatakan bahwa matematika adalah ilmu yang berasal dari penalaran. Hal ini tidak berarti bahwa ilmu lain dapat dikerjakan dengan menggunakan nalar akan tetapi dalam matematika memiliki dasar keterkaitan dalam menggunakan nalar atau pikiran, dan dalam ilmu yang lain adalah hasil dari uji coba dan pengawasan di samping cara berfikir.³⁸

Matematika juga pelajaran dari pendidikan dasar dalam pedagogik. Penelitian di bidang matematika ini dibutuhkan untuk proses berfikir dan komputasi yang dibutuhkan untuk memecahkan suatu masalah. Matematika mempunyai aturan dan juga bahasa yang yang dimengerti dengan baik dan juga memiliki aturan baik, tersusun secara sistematis dan terstruktur hingga konsep yang satu dengan yang lain saling terkait. Yang menjadi unsur utama dalam matematika adalah nalar deduktif yang memiliki unsur kebenaran yang pasti. Namun juga terdapat nalar induktif di dalamnya yang dikaitkan dengan kejadian yang nyata. Selain itu matematika juga bekerja dengan penalaran induktif berdasarkan fakta dan fenomena yang mungkin mengarah anggapan khusus tetapi anggapan yang belum tentu induktif dan konsisten.

Dalam kurikulum DEPDIKNAS 2004 menyebutkan ketika standar kemampuan yang pasti dimiliki murid ketika pelajaran matematika sudah melaksanakan kegiatan pembelajaran tidaklah menguasai materi matematika, akan

³⁶ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2016), hlm 184.

³⁷ Nita Syahputri, *Rancang Bangun Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Kelas I Menggunakan Metode Demonstrasi*, Jurnal Sistem Informasi Kaputama (JSIK), Vol. 2 No. 1, 2018, hlm 90, <https://jurnal.kaputama.ac.id/index.php/JSIK/article/view/88>

³⁸ Roar Rizki W, *Pembelajaran Matematika Untuk Calon Guru MI/SD*, (Medan: Cv. Widya Puspita, 2019), hlm 2.

tetapi yang diperlukan adalah siswa bisa memahami dunia atau lingkungan sekitar, bisa bersaing dalam kehidupan di lingkungannya. Standar yang telah ditentukan dalam kurikulum 2013 adalah siswa harus mampu memahami konsep keterkaitan, komunikasi, nalar, perbuatan yang bersifat positif.

Kebutuhan matematika tidak hanya digunakan dalam kebutuhan sehari-hari akan tetapi untuk masa depan, khususnya untuk dunia pendidikan dan juga dunia kerja.³⁹ Karena sebab itulah matematika digunakan sebagai dasar ilmu yang perlu dikuasai oleh peserta didik sejak tingkatan sekolah dasar.

b. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran ialah proses yang terdiri dari yang ditujukan kepada siswa dan harus dilaksanakan, mengajar mengarah kepada apa yang akan disampaikan oleh pendidik ketika belajar mengajar berlangsung pada setiap pelajaran. Kedua aspek ini akan bergabung dan terpaus hingga tercipta interaksi antara siswa dan guru ketika pelajaran berlangsung, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran ialah tahapan antara murid dan guru agar untuk perubahan sikap, sehingga orasional dan konseptual sampai perubahan sikap dan komunikasi akan selalu beriringan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran adalah inti dari pendidikan secara menyeluruh pendidik adalah pemegang peranan yang paling penting, pembelajaran ialah tahap yang di dalamnya melibatkan guru dan siswa menjadi bagian yang di dasari hubungan timbal balik yang positif dan juga edukatif agar tercapai tujuan yang di tentukan sebelumnya. Di dalam kegiatan pembelajaran proses terciptanya tujuan pembelajaran dibutuhkan kerja sama antara guru dan siswa yang notabnya menjadi pelaku utama dalam kegiatan pembelajaran, tujuan pembelajaran secara maksimal tercapai jika kerja sama atau hubungan antara siswa dan guru baik sehingga pembelajaran akan berjalan secara efektif. Menurut pendapat Wragg pembelajaran yang efektif adalah ketika hal yang dipelajari dapat memberikan manfaat berkaitan dengan keterampilan, nilai, konsep, fakta dan juga bagaimana bisa

³⁹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, hlm 185

hidup serasi dengan sesamanya untuk mencapai hasil belajar yang di harapkan.⁴⁰ Dari beberapa pengertian itu dapat disimpulkan bahwa proses belajar ialah proses yang bukan hanya menyalurkan ilmu kepada siswa akan tetapi juga tentang bagaimana hubungan guru dan siswa hingga aktivitas lain di dalamnya.

Pembelajaran matematika ialah suatu tahapan dalam pendidikan, agar kemampuan serta perkembangan siswa yang kreatif dapat membuat fikiran siswa menjadi meningkat dalam pemahaman mengenai materi matematika. Terdapat dua hal yang terkait dengan pembelajaran matematika. Aspek tersebut ialah bagaimana hubungan siswa dengan satu sama lain, hubungan guru dengan siswa, hubungan siswa dengan lingkungannya ketika pembelajaran berlangsung. Guru memainkan peran penting dalam membuat lingkungan dalam belajar yang memelihara juga menggembirakan yang tujuan belajar siswa dengan maksimal. Pendidik diharuskan dapat bertidak maju dan harus luwes dalam menyampaikan materi dan proses kegiatan belajar. transformer, organisator dan evaluator untuk mencapai posisi siswa yang dinamis dan maju dan berkembang. Dalam tahap pelajaran matematika, baik guru maupun peserta didik adalah actor, maka tujuan dalam pembelajaran akan tercapai apabila proses pembelajaran berjalan secara efektif.⁴¹

c. Tujuan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Secra garis besar, bertujuan mempelajari matematika di (SD) ialah murid dapat terampil dalam penggunaan matematika. bukan hanya itu belajar matematika penalaran akan terasah. Menurut DEPDIKNAS, kompetensi atau kemampuan yang menjadi tujuan umum dari pembelajaran matematika adalah:

- 1) Dapat melakukan operasi hitung dalam bentuk penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian beserta operasi campurannya, termasuk yang melibatkan pecahan.

⁴⁰ Asep Jihad, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2013), hlm 11-12.

⁴¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, hlm186-187.

- 2) Mampu menentukan sifat dan unsur pada berbagai bangun datar dan bangun ruang sederhana, termasuk penggunaan sudut, keliling, luas, dan volume.
- 3) Menentukan sifat simetri, kesebangunan, dan sistem koordinat
- 4) Menggunakan pengukuran: pengukuran, satuan, kesetaraan antar satuan, serta penaksiran pengukuran.
- 5) Memecahkan melaksanakan penalaran, memecahkan masalah, dan menyampaikan apa yang ada dalam pembelajaran.
- 6) Menentukan dan menafsirkan data sederhana, seperti: ukuran terendah, tertinggi, modus, rata-rata, menyajikan, serta mengumpulkan.

Secara spesifik, tujuan belajar matematika di sekolah dasar, sebagaimana yang disajikan oleh DEPDIKNAS adalah:

- 1) Paham konsep dalam matematika bisa menjeaskan terkait konsep, dan bisa menerapkan konsepnya.
- 2) Bisa memecahkan masalah, memahami dan menyelesaikan bentuk sampai mengambil kesimpulan.
- 3) bisa menjelaskan pikiran dari diagram, simbol dan table ataupun media yang lain untuk menjelaskan msalah atau keadaan.
- 4) Penggunaan nalar terhadap sifat dan juga pola, untuk memalsukan penafsiran membuktikan, dan menerangkan ide pada pernyataan.
- 5) Mempunyai sikap menghargai dan bijaksana dalam menggunakan matematika dalam lingkungan sehari-hari.

Agar tujuan pembelajaran tercapai dalam mata pelajaran matematika, seorang pendidik diharuskan mampu untuk mengelola kelas menjadi pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan agar tujuan dalam pembelajaran matematika tercapai, agar siswa bisa membentuk, menemukan juga dapat mengembangkan pengetahuanya. Selanjutnya dari pembelajaran siswa diharapkan dapat mengerti dan bisa mengambil kesimpulan atas apa yang telah disampaikan dan mengingatnya untuk dikembangkan lebih lanjut.

d. Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika di sekolah diarahkan pada pencapaian standar kompetensi dasar oleh siswa. Nasaruddin menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran matematika tidak

berorientasi pada penguasaan materi matematika semata, akan tetapi materi matematika diposisikan sebagai alat dan sarana siswa untuk mencapai kompetensi.⁴² Oleh karena itu, ruang lingkup pada mata pelajaran matematika yang dipelajari di sekolah disesuaikan dengan kompetensi yang harus dicapai siswa.

Kompetensi inti dan kompetensi dasar matematika SD/MI Kelas III sebagaimana disebutkan dalam kurikulum 2013 SD/MI, merupakan salah satu pelajaran wajib yang harus diselenggarakan mulai dari kelas I sampai kelas VI. Adapun kompetensi inti dan kompetensi dasar pada mata pelajaran matematika kelas III SD/MI semester I adalah sebagai berikut:

No	Kompetensi inti (KI)
1	Menerima, menjalankan, dan menghargai agama yang dianutnya.
2	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
3	Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4	Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Kode KD	Kompetensi Dasar
3.1	Menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.

⁴²Rora Rizki W, *Pembelajaran Matematika Untuk Calon Guru MI/SD*, (Medan: Cv. Widya Puspita, 2019), hlm 9.

3.2	Menjelaskan bilangan cacah dan pecahan sederhana (seperti $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$) yang disajikan pada garis bilangan.
3.3	Menyatakan suatu bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah.
3.7	Mendeskripsikan dan menentukan hubungan antar satuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.
4.1	Menyelesaikan masalah yang melibatkan penggunaan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.
4.2	Menggunakan penyajian bilangan cacah dan pecahan sederhana (seperti $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$) yang disajikan pada garis bilangan.
4.3	Menilai apakah suatu bilangan dapat dinyatakan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah.
4.7	Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hubungan antar satuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Kompetensi Dasar (KD) yang digunakan dalam penelitian ini adalah KD 3.3 Menyatakan suatu bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah. Dan 4.3 Menilai apakah suatu bilangan dapat dinyatakan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah penelitian yang mendukung penelitian yang akan di laksanakan sebagai bahan acuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Risa Qismatil Ihza pada tahun 2017 dengan judul "Efektifitas Metode *Role Playing* Berbantu Media Game Peti Soal Harta Karun Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Soal Cerita Peserta Didik Mata Pelajaran Matematika Kelas V Di MI Miftahul Ahlqiyah Tahun Pelajaran

2016/2017".⁴³ Dalam penelitiannya diperoleh hasil bahwa metode *role playing* berbantu media game peti soal harta karun tidak efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan hasil post tes rata-rata peserta didik kelas eksperimen adalah 67,50 dan rata-rata kelas kontrol adalah 62,86. Dari uji perbedaan rata-rata satu pihak yaitu pihak kanan diperoleh thitung = 1,688 dan ttabel = $t(0,95) (53) = 2,006$. Karena thitung < ttabel maka H_0 diterima. dengan demikian rata-rata peserta didik yang diberi perlakuan tidak jauh berbeda dengan rata-rata peserta didik yang tidak diberi perlakuan. Metode *role playing* berbantu media game peti harta karun tidak berpengaruh secara signifikan disebabkan adanya faktor internal dan eksternal.

Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Risa Qismatil Ihza dengan peneliti adalah keduanya membahas mengenai metode *Role Playing*. Sedangkan perbedaan yang dilakukan peneliti dengan Risa Qismatil Ihza terdapat pada media pembelajaran, variabel dan fokus bahasan penelitiannya. Jika peneliti yang dilakukan oleh Risa Qismatil Ihza fokus pada efektivitas metode *Role Playing* berbentuk media game peti soal harta karun terhadap kemampuan pemecahan masalah soal cerita peserta didik mata pelajaran matematika kelas V, sementara itu peneliti memfokuskan membahas mengenai penerapan metode *Role Playing* pada penggunaan permainan edukatif sirkuit ular tangga pada mata pelajaran matematika materi bilangan hitung campuran siswa kelas III.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Arsyad, dkk pada tahun 2018 dengan judul "Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual Pendidikan Dalam Meningkatkan Belajar IPS".⁴⁴ Dalam penelitian tersebut memperoleh hasil yaitu penelitian yang telah dilakukan mulai dari prasiklus sampai dengan siklus 2 pada IPS maka, dapat ditarik kesimpulan bahwa: 1) Pada pembelajaran

⁴³ Risa Qismatil Ihza, "Efektifitas Metode Role Playing Berbantu Media Game Peti Soal Harta Karun Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Soal Cerita Peserta Didik Mata Pelajaran Matematika Kelas V Di MI Miftahul Ahlqiyah Tahun Pelajaran 2016/2017" (Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2017), diakses pada 18 November 2021, <http://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/8269/>

⁴⁴ Arsyad, Dkk., *Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual Pendidikan Dalam Meningkatkan Belajar IPS*, Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia, Vol. 3 No. 2 (2018), diakses pada 20 November 2021, <https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/jurnalIPIPSI>.

prasiklus dengan KKM 75 diperoleh rata-rata kelas 58,25. Peserta didik yang tuntas dalam belajar hanya berjumlah 7 (17,5%) dan dapat menjawab 10 (25%) peserta didik. Pada siklus 1 hasil rata-rata adalah 70,78. yang tuntas sebanyak 23 (57,5%) peserta didik dan yang dapat menjawab 27 (67,5%). Pada siklus 2 nilai rata-rata kelas sebesar 81,88. Peserta didik yang tuntas dalam pelajaran sebanyak 40 (100%) dan sedangkan hasil pengamatan yang dapat menjawab 40 (40%) pertanyaan guru. 2) Metode bermain peran (*Role Playing*) Dapat meningkatkan hasil belajar siswa sampai 57,5% pada siklus 1. Guru dapat memahami karakteristik peserta didik dari pola belajar yang aktif dan kreatif, dan 3) Dengan media Audio visual yang di gunakan guru untuk menunjang pelajaran dapat meningkatkan nilai peserta didik hingga mampu mencapai KKM, dan guru dapat mengembangkan metode-metode baru sehingga peserta didik tidak mengalami kejenuhan.

Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Arsyad, dkk dengan peneliti adalah keduanya sama-sama membahas mengenai metode *Role Playing*. Sedangkan perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Arsyad, dkk dan peneliti yakni terdapat pada media pembelajaran, mata pelajaran, dan jenis penelitiannya. Jika dalam penelitian yang dilakukan oleh Arsyad, dkk fokus pada metode *Role Playing* berbentuk media audio visual pendidikan dalam meningkatkan belajar IPS, maka pada penelitian ini fokus pada pengaruh penerapan metode *Role Playing* pada penggunaan permainan edukatif ular tangga pada mata pelajaran matematika materi bilangan hitung campuran terhadap hasil belajar siswa.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ismawati Alidha Nurhasanah, dkk pada tahun 2016 dengan judul "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya".⁴⁵ Dalam penelitian itu memperoleh hasil bahwa hasil belajar siswa pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya setelah diterapkannya role playing pada pembelajaran tersebut, untuk menilai hasil belajarnya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Adapun tujuan pembelajaran tersebut adalah

⁴⁵ Ismawati Alidha Nurhasanah, Dkk., *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya*, Jurnal Pena Ilmiah: Vol. 1, No. 1 (2016), diakses pada 20 November 2021, <https://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/download/2992/2059>.

menjelaskan mengidentifikasi hubungan khas (simbiosis) makhluk hidup dengan benar, mengkalsifikasikan makhluk hidup yang termasuk kedalam macam-macam simbiosis dengan benar, dan mengklasifikasikan makhluk hidup sesuai tingkatannya pada peristiwa rantai makanan dengan benar. Berdasarkan hasil tes akhir pembelajaran didapat data bahwa pada siklus I siswa yang tuntas mencapai 26,92%, sedangkan siklus II mencapai 57,69%, dan siklus III mencapai 92,31%.

Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Ismawati Alidha Nurhasanah, dkk dengan peneliti yaitu keduanya meneliti tentang metode *Role Playing*. Sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Ismawati Alidha Nurhasanah, dkk dengan peneliti terdapat pada mata pelajaran dan jenis penelitiannya. Jika dalam penelitian yang dilakukan oleh Ismawati Alidha Nurhasanah, dkk membahas mengenai penerapan metode *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*), maka dalam hal ini peneliti membahas mengenai penerapan metode *Role Playing* pada penggunaan permainan edukatif sirkuit ular tangga pada mata pelajaran Matematika materi bilangan hitung campuran terhadap hasil belajar siswa dengan jenis penelitian kuantitatif.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Telo Supriyanto pada tahun 2015 dengan judul "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS".⁴⁶ Dalam penelitian tersebut memperoleh hasil bahwa metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS terpadu materi persiapan kemerdekaan Indonesia. Melalui aktivitas yang dilakukan pada siklus I dan siklus II terdapat peningkatan hasil belajar pada siklus I dan siklus II. Peningkatan dapat dilihat dari hasil tes, hasil Role Playing dan aktivitas siswa dari siklus I dan siklus II. Dari nilai rata-rata nilai N-Gain didapat peningkatan dari siklus I sebesar 0,35 menjadi 0,46 pada siklus II. Nilai tersebut termasuk dalam kategori sedang. Dalam hal ini aktivitas siswa juga mengalami peningkatan, yang mulanya pada siklus I hanya sebesar 33,75%

⁴⁶ Telo Supriyanto, "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS", (Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pendidikan Sosial Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2015), diakses pada 13 November 2021, <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/36796>.

siswa yang aktif, pada siklus II naik menjadi 55% siswa yang aktif.

Relevansi penelitian Telo Supriyanto dengan peneliti adalah keduanya sama-sama meneliti tentang metode pembelajaran *Role Playing*. Sedangkan perbedaan pada penelitian Telo Supriyanto dengan peneliti terdapat pada jenis penelitian, media, dan mata pelajarannya yang diteliti, jika penelitian yang dilakukan oleh Telo Supriyanto memfokuskan membahas tentang penerapan metode *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan jenis *Classroom Action Research* (Penelitian Tindakan Kelas) sedangkan pada penelitian ini peneliti lebih membahas mengenai penerapan metode *Role Playing* pada penggunaan permainan edukatif sirkuit ular tangga pada mata pelajaran matematika materi bilangan hitung campuran siswa kelas III dengan menggunakan jenis kuantitatif.

C. Kerangka Berpikir

Uma Sekaran dalam bukunya *Business Research*, 1992 mengatakan kerangka berfikir adalah bentuk atau konsep dan tentang bagaimana bermacam-macam teori saling berhubungan yang dirumuskan dengan masalah. Dapat diambil kesimpulan berdasarkan teori dan harus dijelaskan bagaimana antar variabel itu saling terkait.

Oleh karena inilah dalam penyusunannya sudut pandang yang ada dalam penelitian perlu di dasarkan dengan kerangka berfikir. Kerangka berfikir merupakan penelitian yang perlu dinyatakan dalam dua variabel atau bahkan lebih.⁴⁷ Dalam penelitian ini peneliti hanya membahas satu variabel dengan detail, jadi hal yang perlu dilakukan peneliti juga membahas deskripsi teoritis tentang masing-masing dari variabel juga pendapat tentang variasi dari variabel.

Pelajaran matematika bisa dilaksanakan menggunakan cara ceramah, penugasan, tanya jawab. Dengan cara belajar seperti itu yang dapat diterapkan pada mata pelajaran matematika cenderung bersifar membosankan, tidak menarik, siswa berbicara sendiri dengan teman sebangkunya, ini membuat peserta didik mengantuk dan juga minat belajar siswa menurun ketika proses belajar mengajar berlangsung. Biasanya siswa menjadi malas siswa pasif bertanya dan

⁴⁷ Enny Rajab dan Andi Jam'an, *Metodologi Penelitian Bisnis*, (Makassar: Lembaga Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar, 2017), hlm 53.

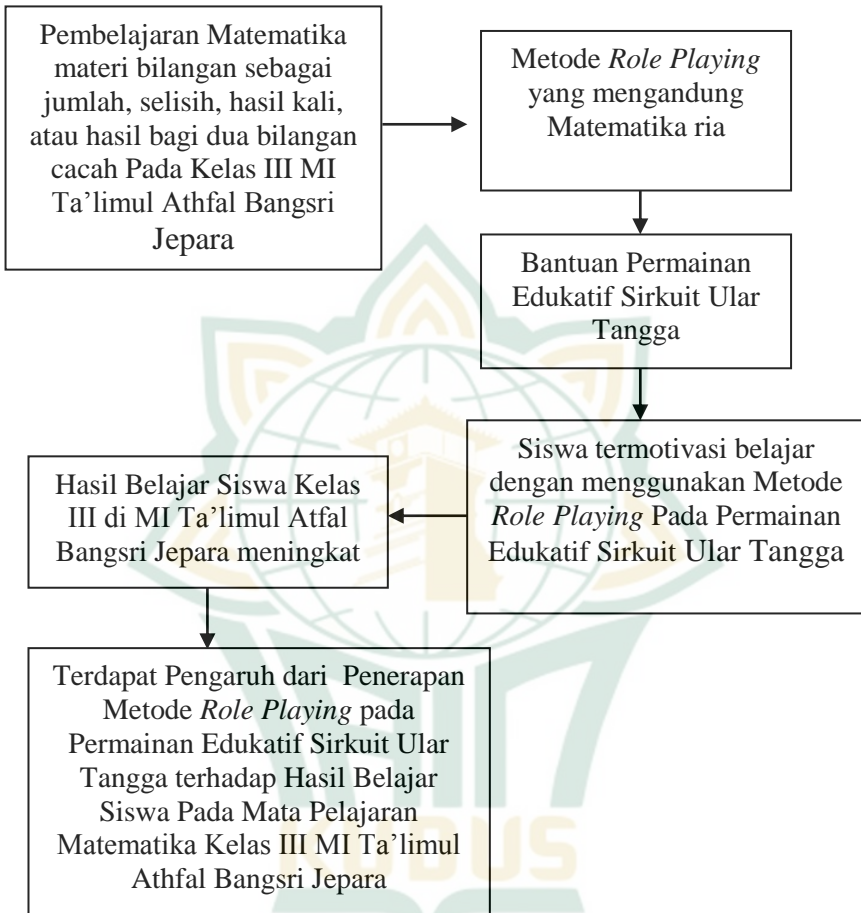
tidak bersemangat mengerjakan. dan tidak ada keinginan untuk mendengarkan apa yang disampaikan guru. PR yang diberikan guru biasanya tidak dikerjakan sendiri, dan suasana belajar inilah yang menjadi sebab pelajaran menjadi pasif dan kurang menarik dalam pembelajaran matematika.

Situasi di kelas III MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara dari hasil pengamatan secara langsung oleh peneliti yang dilakukan bersama Ibu Latifah guru kelas III dengan menggunakan tanya jawab maka memperoleh pokok masalah yang diungkapkan oleh guru dan juga siswa kurang aktif dalam pembelajaran Matematika. Inilah, yang menyebabkan kegiatan belajar Matematika di MI Ta'limul Atfal Jepara memakai metode belajar ceramah atau konvensional, diskusi dan tanya jawab. Tapi pendidik hanya memberi contoh soal dan juag memberi tugas. Ini yang menjadi penyebab siswa kurang memahami pembelajaran dan menjadi sebab rendahnya hasil belajar peserta didik.

Oleh sebab ini dibutuhkan perubahan dalam tahapan ketika mengajar mendorong semangat belajar peserta didik, dan meningkatkan semangat belajar siswa dan mengurangi rasa malas siswa ketika pelajaran matematika, karena permasalahan itulah, peneliti mencoba menyarankan solusi agar hasil belajar siswa meningkat dengan guru serta siswa kelas III MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara menggunakan penerapan metode *Role Playing* pada penggunaan permainan edukatif sirkuit ular tangga. Penerapan metode *Role Playing* dan permainan edukatif sirkuit ular tangga dalam menggunakan pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan, hal ini dapat menarik minat belajar siswa agar berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Siswa akan lebih aktif dan tertarik dalam proses pembelajaran, siswa lebih banyak berpartisipasi dalam proses pembelajaran karena metode pembelajaran *Role Playing* pada penggunaan permainan edukatif sirkuit ular tangga membuat pembelajaran lebih menarik, dan mengembirakan sehingga siswa bukan hanya belajar namun juga bermain. Oleh karena itu dengan adanya penerapan metode *Role Playing* pada penggunaan permainan edukatif sirkuit ular tangga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran Matematika di MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara.

Berdasarkan penjelasan tersebut, adapun kerangka berfikir yang digambarkan oleh peneliti adalah:

Gambar 2. 2
Kerangka Berpikir



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara tentang penelitian yang akan dianalisis. Good dan Sates mengungkapkan bahwa hipotesis merupakan sebuah acuan dan asumsi yang dapat diterima sebagai pengambilan kesimpulan sementara dan digunakan sebagai langkah-langkah untuk melakukan penelitian selanjutnya.⁴⁸ Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah sebagai acuan langkah-langkah penelitian lanjutan. Adapun kerangka berfikir adalah sebagai berikut:

H_0 = Tidak terdapat pengaruh positif dalam penerapan metode *Role Playing* pada permainan edukatif sirkuit ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas III di MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara.

H_a = Terdapat pengaruh positif dalam penerapan metode *Role Playing* pada permainan edukatif sirkuit ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas III di MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara.



⁴⁸ Muslich Anshori dan Sri Iswati, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Surabaya: Airlangga University Press, 2017),