

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Metode Pembelajaran

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan bagian terpenting dalam melaksanakan proses belajar. Pembelajaran sebaiknya dilaksanakan dengan cara menarik yang mampu membangkitkan minat siswa untuk melaksanakan pembelajaran.

Menurut Sutikno (2014: 33-34) metode secara harfiah berarti “cara”. Metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Kata “pembelajaran” berarti segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik. Jadi, metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik dalam upaya untuk mencapai tujuan.

Sejalan dengan pendapat di atas, Hamzah dan Nurdin (2011: 7), mendefinisikan metode pembelajaran sebagai cara yang digunakan guru dalam menjalankan fungsinya dan merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan sesuai dengan

kebutuhan akan dapat menentukan keberhasilan dalam menyampaikan pembelajaran.

Komalasari (2010: 56) menyatakan bahwa metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan metode secara spesifik. Misalnya, penggunaan metode ceramah pada kelas dengan jumlah siswa yang relatif banyak membutuhkan teknik tersendiri, yang tentunya secara teknis akan berbeda dengan penggunaan metode ceramah pada kelas yang jumlah siswanya terbatas. Demikian pula dengan metode diskusi, perlu digunakan teknik yang berbeda pada kelas yang siswanya tergolong aktif dengan kelas yang siswanya tergolong pasif. Metode pembelajaran adalah cara konkret yang dipakai saat proses pembelajaran berlangsung. Guru dapat berganti-ganti teknik pembelajaran meskipun dalam koridor metode yang sama.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah suatu cara dan upaya yang dilakukan seseorang dalam melaksanakan sebuah pembelajaran yang ditampilkan secara praktis. Tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal dengan metode pembelajaran yang tepat dan menarik yang dapat membangkitkan minat siswa dalam belajar.

2. Macam-macam Metode Pembelajaran

Ada banyak macam metode yang dapat dipakai oleh guru dalam proses pembelajaran. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Pribadi (2009: 42), bahwa pemilihan metode yang tepat dapat membantu siswa mencapai

tujuan pembelajaran atau melakukan internalisasi isi atau materi pembelajaran.

Macam-macam metode menurut Sutikno (2014: 39), antara lain: metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, metode diskusi kelompok, metode demonstrasi, metode permainan (*games*), metode kisah/cerita, *team teaching*, *peer teaching*, metode karya wisata, metode tutorial, metode suri tauladan, metode kerja kelompok, metode penugasan, *brain storming* (curah pendapat), metode latihan, metode eksperimen, metode pembelajaran dengan modul, metode praktik lapangan, *micro teaching*, dan metode simposium.

Siswa lebih dapat berinteraksi secara aktif dengan memanfaatkan segala potensi yang dimiliki siswa melalui metode pembelajaran yang digunakan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Budimansyah (2010: 5), bahwa arsitek pengubah gagasan peserta didik adalah siswa itu sendiri dan guru hanya berperan sebagai fasilitator dan penyedia kondisi supaya proses belajar bisa berlangsung.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam melaksanakan pembelajaran terdapat beberapa macam metode yang digunakan sebagai cara untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan minat dan perkembangan siswa. Metode yang dipilih oleh peneliti dan dirasa sesuai untuk siswa pada kelas awal dalam penelitian ini adalah metode permainan edukatif.

3. Metode Permainan Edukatif

a. Pengertian Metode Permainan Edukatif

Bermain ataupun permainan sangatlah menarik untuk dijadikan pembahasan, khususnya bagi dunia siswa yang tidak bisa dipisahkan dengan dunia bermain. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Tarwiyah (2012: 1), bahwa dalam bermain siswa belajar tentang dunianya, belajar tentang hidup bersama, belajar tentang arti persahabatan, belajar tentang alam lingkungan, belajar tentang bahasa, belajar tentang musik, belajar tentang moral dan sebagainya. Bermain menjadi kebutuhan siswa yang seharusnya difasilitasi para orang tua, pendidik dan orang dewasa pada umumnya.

Vygotsky (1978: 92) mendefinisikan bermain sebagai “*an activity that gives pleasure to the children*” (sebuah kegiatan yang memberikan kesenangan kepada anak-anak). Vygotsky juga mengemukakan bahwa bermain adalah kegiatan yang dapat membuat anak-anak belajar *how develop intellectually and society* (bagaimana berkembang dengan cara berkumpul dan intelektual). Permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan langkah kreatif dari aktivitas rekreasi yang dilakukan dengan memasukkan unsur pembelajaran yang mempunyai nilai-nilai pendidikan yang bersifat mendidik.

Hal tersebut sejalan dengan kesimpulan dari pembahasan tentang teori konstruktivisme yang diungkapkan oleh Sujiono (2010: 31) bahwa aliran konstruktivisme meyakini bahwa pembelajaran

terjadi saat anak berusaha memahami dunia di sekeliling mereka, siswa membangun pemahaman mereka sendiri terhadap dunia sekitar dan pembelajaran menjadi proses interaktif yang melibatkan teman sebaya, orang dewasa, dan lingkungan. Setiap siswa membangun pengetahuan mereka sendiri berkat pengalaman-pengalaman dan interaksi aktif dengan lingkungan sekitar dan budaya di mana mereka berada melalui bermain.

Metode permainan yang mengandung unsur pendidikan sebagai upaya mencerdaskan siswa harus dibuat dengan rancangan program yang baik dan benar. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Arsyad (2011: 162) bahwa program permainan yang dirancang dengan baik dapat memotivasi siswa dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa metode permainan edukatif adalah suatu cara atau upaya yang digunakan dalam proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang dikemas dengan bentuk permainan. Bersifat sukarela tanpa adanya paksaan dan mengandung unsur pendidikan dalam upaya mencerdaskan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Karakteristik Metode Permainan Edukatif

Metode permainan edukatif (*education games*) mempunyai pengaruh yang unik dalam pembentukan pribadi siswa, membantu pertumbuhan dan perkembangan siswa. Oleh sebab itu, alat permainan

harus mempunyai syarat-syarat yang dapat dijadikan tolok ukur sebagai suatu alat permainan yang mendidik. Metode permainan edukatif memiliki syarat ketentuan dalam penggunaannya. Menurut Akmal (2011), syarat-syarat permainan edukatif yaitu digunakan dalam berbagai cara atau dapat dibuat berbagai macam bentuk (manfaat dan tujuan). Permainan edukatif yang sangat sesuai untuk mengembangkan daya fantasi siswa, tidak berbahaya dan aman bagi siswa, membuat anak terlibat secara aktif, dan bersifat konstruktif (dapat membangun pola pikir siswa).

Lebih lanjut, Akmal (2011) menjelaskan ciri-ciri yang perlu diperhatikan dari permainan edukatif. Ciri-ciri nya sebagai berikut.

- 1) Merangsang siswa secara aktif berpartisipasi dalam proses, tidak hanya diam secara pasif melihat saja.
- 2) Bentuk permainan dimungkinkan bagi siswa untuk membentuk, merubah dan mengembangkan sesuai dengan imajinasinya.
- 3) Dibuat dengan tujuan/pengembangan tertentu, sesuai dengan target usia siswa tertentu.
- 4) Harus diperhatikan usia siswa. Untuk itu, harus dipilih jenis permainan yang diperlukan bagi siswa sesuai dengan tema atau materi pelajaran yang diajarkan dan dapat mengembangkan motorik-kasar, motorik-halus bagi perkembangan kritis kemampuan siswa.

Menurut Sutikno (2014: 44-45) pemilihan metode permainan diarahkan agar tujuan belajar dapat dicapai secara efisien dan efektif

dalam suasana gembira meskipun membahas hal-hal yang sulit atau berat. Sebaiknya permainan digunakan sebagai bagian dari proses belajar, bukan hanya untuk mengisi waktu kosong atau sekedar permainan. Penentuan jenis kegiatan bermain yang akan dipilih sangat tergantung kepada tujuan dan tema yang telah ditetapkan sebelumnya. Penentuan jenis kegiatan bermain diikuti dengan jumlah peserta kegiatan bermain. Selanjutnya, ditentukan tempat dan ruang bermain yang akan digunakan. Baik di dalam ruangan atau di luar ruangan kelas, hal itu sepenuhnya tergantung pada jenis permainan yang dipilih.

Menurut Ismail (2009:172), metode permainan edukatif dibagi menjadi dua bagian jika dilihat dari jenis kegiatan, yakni metode permainan edukatif *outdoor* (metode permainan edukatif yang dilakukan di luar ruang kelas), dan metode permainan edukatif *indoor* (metode permainan edukatif yang dilakukan di dalam ruang kelas). Pembagian metode permainan edukatif tersebut adalah sebagai berikut.

1) Metode Permainan Edukatif *Outdoor*

Permainan edukatif *outdoor* suatu kegiatan bermain yang berorientasi di luar ruang kelas. Menurut Komarudin (dalam Husamah, 2013: 18), *outdoor learning* merupakan aktivitas luar sekolah yang berisi kegiatan di luar kelas/sekolah dan di alam bebas lainnya, seperti: bermain di lingkungan sekolah, taman, perkampungan, pertanian/nelayan, berkemah, dan kegiatan yang

bersifat kepetualangan, serta pengembangan aspek pengetahuan yang relevan.

2) Metode Permainan Edukatif *Indoor*

Metode permainan edukatif *indoor* adalah teknik permainan yang mengandung unsur pendidikan yang kegiatannya dilakukan di dalam ruang kelas. Menurut Ismail (2009: 92) permainan di dalam ruangan tidak begitu melelahkan daripada permainan di luar ruangan. Permainan di dalam ruangan biasanya kurang menekankan aktivitas fisik, tetapi lebih kepada keterampilan motorik halus atau permainan yang mengembangkan inteligensi, mengingat ruangan umumnya memuat perangkat alat permainan yang sederhana.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan di atas, sebuah permainan dapat dilakukan dengan media ataupun tanpa media. Media yang biasa digunakan dalam sebuah permainan adalah mainan (baik tradisional maupun modern), alat peraga, binatang, ataupun benda-benda yang berada di sekitar lingkungan. Penelitian ini dilaksanakan dengan jenis metode permainan edukatif *outdoor* (dengan nama permainan “*Collect Stone*” dan “Pohon Pengetahuan”) dan *indoor* dengan nama permainan “Bertukar Benda”, “Kartu Bilanganku”, “Klasifikasi”, dan “Tangram”. Jenis permainan tersebut yang diterapkan peneliti dalam kegiatan pembelajaran matematika dengan menyesuaikan tema yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran dengan bantuan berupa benda-benda di sekitar siswa dan media yang dibuat oleh guru.

c. Fungsi dan Manfaat Metode Permainan Edukatif

Bermain memiliki peran yang penting dalam perkembangan pembelajaran siswa pada hampir semua bidang perkembangan, baik perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional. Semua jenis dan bentuk permainan siswa pada dasarnya memiliki muatan pendidikan/bersifat edukatif. Menurut Ismail (2009: 138-139) metode permainan edukatif mempunyai fungsi dalam pendidikan, yaitu:

- 1) memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar;
- 2) merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa, agar dapat menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik;
- 3) menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan;
- 4) meningkatkan kualitas pembelajaran anak.

Permainan edukatif dapat mengajarkan tentang suatu hal yang baru akan dibangun. Ketika melakukan aktivitas bermain, anak sesungguhnya sedang belajar. Ia sebenarnya sedang mencari pengalaman yang akan bermanfaat bagi hidupnya kelak setelah dewasa, namun itu semua tanpa disadarinya secara langsung.

Menurut Ismail (2009: 139-140), permainan edukatif penting bagi anak-anak, disebabkan karena sebagai berikut.

- 1) Permainan edukatif dapat membantu anak dalam mengembangkan dirinya.
- 2) Permainan edukatif mampu meningkatkan kemampuan berkomunikasi bagi anak.
- 3) Permainan edukatif mampu membantu anak dalam menciptakan hal baru atau memberi inovasi pada suatu permainan.
- 4) Permainan edukatif mampu meningkatkan cara berpikir pada anak.

- 5) Permainan edukatif mampu meningkatkan/mempertajam perasaan anak.
- 6) Permainan edukatif mampu meningkatkan rasa percaya diri pada anak.
- 7) Permainan edukatif mampu merangsang imajinasi pada anak.
- 8) Permainan edukatif dapat melatih kemampuan bahasa pada anak.
- 9) Permainan edukatif dapat melatih motorik halus dan motorik kasar anak.
- 10) Permainan edukatif dapat membentk moralitas anak.
- 11) Permainan edukatif dapat melatih keterampilan anak.
- 12) Permainan edukatif dapat mengembangkan sosialisasi pada anak.
- 13) Permainan edukatif dapat membentuk spiritualitas anak.

Menindaklanjuti penjelasan di atas, permainan edukatif berfungsi untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungan. Permainan edukatif juga bermanfaat untuk menguatkan dan menerampilkan anggota badan siswa, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara guru dengan siswa, kemudian menyalurkan kegiatan siswa, dan sebagainya.

d. Langkah-langkah Metode Permainan Edukatif

Metode permainan edukatif memiliki beberapa langkah dalam proses pembelajaran. Menurut Depdiknas (2004: 159) langkah-langkah tersebut yaitu sebagai berikut.

- 1) Menentukan topik.
- 2) Merumuskan tujuan pembelajaran.
- 3) Menyiapkan alat dan bahan untuk permainan.
- 4) Menyusun petunjuk pelaksanaan metode permainan.
 - a) Menjelaskan maksud dan tujuan serta proses permainan.
 - b) Siswa dibagi atas beberapa kelompok.
 - c) Guru membagi atau memasang alat dan bahan permainan.
 - d) Siswa melakukan kegiatan permainan.
 - e) Siswa melaporkan hasil permainan.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam penerapan metode permainan edukatif diawali dengan menentukan topik dan tujuan pembelajaran yang telah dipersiapkan sebelumnya untuk menentukan jenis permainan. Selanjutnya menyiapkan alat dan bahan atau media untuk permainan dan menyusun petunjuk pelaksanaan permainan dengan menjelaskan tujuan permainan, pembagian kelompok dan media, pelaksanaan kegiatan permainan yang dilanjutkan dengan hasil permainan berupa laporan.

e. Kelebihan dan Kekurangan Metode Permainan Edukatif

Setiap metode pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Depdiknas (2004: 160), terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dalam metode permainan edukatif yaitu sebagai berikut.

1) Kelebihan

- a) Metode permainan edukatif dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
- b) Membangkitkan motivasi siswa dalam belajar.
- c) Memupuk rasa solidaritas dan kerjasama.
- d) Melalui permainan, materi lebih mengesankan sehingga sukar dilupakan.

2) Kekurangan

- a) Bila jumlah siswa terlalu banyak akan sulit untuk melibatkan seluruh siswa dalam permainan.
- b) Sulit dalam mengondisikan siswa ketika bermain.
- c) Harus benar-benar membagi waktu saat permainan.

- d) Tidak semua materi dapat dengan mudah dilaksanakan melalui permainan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari metode permainan edukatif dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran karena terlibat secara langsung. Bertolak dari kelebihan tersebut, kekurangan metode permainan edukatif yaitu dalam hal mengondisikan siswa ketika bermain.

B. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. Siswa diberi kesempatan merencanakan dan menggunakan cara belajar yang mereka sukai di dalam belajar. Menurut Dienes (dalam Aisyah, 2007: 2.1) bahwa dalam belajar ditekankan pada pembentukan konsep-konsep melalui permainan yang mengarah pada pembentukan konsep yang abstrak.

Sejalan dengan pendapat di atas, Bruner (dalam Trianto, 2010: 20) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses aktif dimana siswa membangun (mengonstruksi) pengetahuan baru berdasarkan pada pengalaman atau pengetahuan yang sudah dimilikinya. Bruner (dalam Daryanto, 2009: 11) mementingkan partisipasi aktif dari setiap siswa yang memungkinkan siswa untuk menemukan hal-hal baru di luar informasi yang diberikan kepadanya dalam proses belajar. Diperlukan lingkungan yang dinamakan "*discover learning environment*", ialah lingkungan dimana siswa dapat melakukan eksplorasi, penemuan-penemuan baru yang

belum dikenal atau pengertian yang mirip dengan yang sudah diketahui untuk meningkatkan proses belajar. Hubungan dan hambatan yang dialami akan dihayati oleh siswa secara berbeda-beda pada usia yang berbeda pula.

Pengertian belajar juga diberikan oleh Bell-Gredler (dalam Winataputra, 2008: 1.5) menyatakan bahwa belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam *competencies, skills, and attitudes*. Ketiga hal tersebut diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan mulai dari masa bayi sampai masa tua melalui rangkaian proses belajar sepanjang hayat.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses pembentukan pengetahuan dan tingkah laku yang diperoleh melalui rangkaian proses dari tidak tahu menjadi tahu yang akan efektif jika dilaksanakan dengan perasaan menyenangkan. Melalui belajar setiap individu akan mendapatkan pengetahuan dan wawasan yang lebih luas dari sebelumnya dengan pembentukan konsep melalui permainan.

2. Teori-teori Belajar

Belajar merupakan proses pemerolehan berbagai pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berlangsung sepanjang hayat. Banyak teori tentang belajar yang telah dikembangkan oleh para ahli, di antaranya yaitu teori belajar behaviorisme, teori belajar kognitivisme, dan teori belajar konstruktivisme. Winataputra (2008: 2.1) membagi beberapa teori belajar berdasarkan teori belajar ahli yaitu sebagai berikut.

a. Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar behavioristik merupakan teori belajar yang paling awal dikenal dan masih terus berkembang sampai sekarang. Praktik pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh tenaga pengajar di seluruh dunia saat ini masih banyak berlandaskan pada teori belajar behavioristik.

Teori belajar behavioristik mendefinisikan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku, khususnya perubahan kapasitas siswa untuk berperilaku (yang baru) sebagai hasil belajar, bukan sebagai hasil proses pematangan (pendewasaan) semata. Teori belajar behavioristik menjelaskan bahwa perubahan perilaku manusia sangat dipengaruhi oleh lingkungan yang akan memberikan beragam pengalaman kepada seseorang. Lingkungan merupakan stimulus yang dapat memengaruhi dan atau mengubah kapasitas untuk merespon.

b. Teori Belajar Kognitif

Prinsip teori psikologi kognitif adalah bahwa setiap orang dalam bertindak laku dan mengerjakan segala sesuatu senantiasa dipengaruhi oleh tingkat-tingkat perkembangan dan pemahaman atas dirinya sendiri. Seseorang memiliki kepercayaan, ide-ide, dan prinsip yang dipilih untuk kepentingan dirinya sendiri.

Teori belajar kognitif ini sangat erat hubungannya dengan teori psikologi kognitif. Aspek kognitifnya mempersoalkan masalah bagaimana orang memperoleh pemahaman mengenai diri sendiri dan lingkungannya, dan menggunakan kesadarannya, sedangkan aspek psikologisnya menekankan pada hubungan antara orang dengan

lingkungan psikologinya secara bersamaan dan saling berhubungan secara timbal balik.

c. Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruktivisme memaknai “belajar” sebagai “proses mengonstruksi pengetahuan” melalui proses internal seseorang dan interaksi dengan orang lain. Hasil belajar akan dipengaruhi oleh kompetensi dan struktur intelektual seseorang. Perspektif konstruktivisme pembelajaran, dimaksudkan untuk mendukung proses belajar aktif yang berguna untuk membentuk pengetahuan dan pemahaman.

Teori belajar konstruktivis memiliki beragam wujud dalam pembelajaran sesuai dengan penekanannya terhadap aspek yang dianggap lebih penting, yaitu apakah aspek individual lebih penting dibandingkan aspek sosial. Kedua perspektif ini dalam praktiknya dapat digunakan secara simultan dalam proses “mengonstruksi” pengetahuan dan pemahaman.

Menurut Budiningsih (2005, 59), konstruktivistik menekankan bahwa peranan utama dalam kegiatan belajar adalah aktivitas siswa dalam mengonstruksi pengetahuannya sendiri. Pandangan konstruktivisme belajar bukanlah semata-mata menransfer pengetahuan yang ada di luar dirinya, tetapi belajar lebih pada bagaimana otak memproses dan menginterpretasikan pengalaman yang baru dengan pengetahuan yang sudah dimilikinya. Sejalan dengan hal tersebut diperkuat dengan dasar teori Dienes yang bertumpu pada Piaget (dalam Aisyah, 2007: 2.7), pengembangan pengalaman

diorientasikan pada siswa-siswa, sedemikian rupa sehingga sistem yang dikembangkannya itu menarik bagi siswa yang mempelajarinya.

Peneliti menyimpulkan bahwa perspektif dalam pendidikan selalu berkembang dan berubah dari zaman ke zaman. Melihat perubahan yang terjadi dalam teori belajar, maka peneliti lebih menekankan dengan teori konstruktivisme karena teori ini bersifat mengonstruksi suatu pengetahuan yang sesuai dengan pengalaman siswa.

3. Aktivitas Belajar

Proses aktivitas belajar melibatkan seluruh aspek psikofisis sehingga menimbulkan aktivitas siswa dalam berpikir maupun berbuat. Hamalik (2011: 197) mendefinisikan bahwa aktivitas belajar sebagai aktivitas yang diberikan kepada siswa dalam proses pembelajaran. Aktivitas yang diberikan kepada siswa dalam proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Poerwanti (2008: 7.4) bahwa selama proses belajar berlangsung dapat terlihat aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran, seperti aktif dalam bekerjasama dalam kelompok, memiliki keberanian untuk bertanya, atau mengungkapkan pendapat.

Kunandar (2010: 277) menyebutkan bahwa aktivitas belajar adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut. Senada dengan pendapat di atas, Sardiman (2010: 100) mengungkapkan bahwa aktivitas

belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Melalui kegiatan belajar, kedua aktivitas itu harus selalu berkait.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah bentuk dari keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, baik bersifat fisik maupun mental untuk menunjang keberhasilan proses belajar mengajar yang menjadi penentu keinginan siswa untuk belajar. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Aktivitas yang dinilai dalam penelitian ini mencakup penilaian sikap dan keterampilan, terdiri dari mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru, mengerjakan tugas yang diberikan guru, terbuka saat bekerja sama dengan teman lainnya, mengangkat tangan ketika bertanya atau memberikan pendapat, mengikuti instruksi permainan, dan mengonstruksi pengetahuan melalui permainan yang diinstruksikan.

4. Hasil Belajar

Suatu pekerjaan atau kegiatan belajar itu akan berhasil apabila disertai dengan pujian, yang merupakan dorongan bagi seseorang untuk bekerja dan belajar dengan giat. Menurut Hamalik (2011: 88), asas pengetahuan tentang hasil belajar kadang-kadang disebut “umpan balik pembelajaran”, yang menunjuk pada sambutan yang cepat dan tepat terhadap siswa agar mereka mengetahui bagaimana mereka sedang bekerja. Hasil pekerjaan atau usaha belajar yang tidak dihiraukan guru atau orang tua, maka kegiatan siswa bisa berkurang. Istilah dalam pembelajaran

adalah perlu dikembangkannya unsur *reinforcement* yang harus selalu dikaitkan dengan prestasi yang baik.

Oleh karenanya, siswa harus diberi kesempatan seluas-luasnya untuk melakukan sesuatu dengan hasil yang optimal, sehingga ada “*sence of success*” (Sardiman, 2010: 79). Artinya semakin cepat siswa mendapat informasi balikan maka semakin baik, sehingga informasi yang salah akan segera diperbaiki melalui kegiatan belajar selanjutnya.

Banyak cara yang dapat guru lakukan dalam memberikan umpan balik kepada siswanya, seperti: mengajukan pertanyaan dan memberikan jawaban silih berganti antara guru dan siswa, pertukaran dan mengoreksi karangan-karangan di dalam kelas, memeriksa hasil pekerjaan siswa di kelas, mengecek dan mengomentari langsung di tempat oleh guru sambil berkeliling di dalam kelas. Menurut Hamalik (2011: 88), hasil belajar dalam kelas harus dapat dilaksanakan ke dalam situasi-situasi di luar sekolah. Siswa dapat menransferkan hasil belajar itu ke dalam situasi-situasi yang sesungguhnya di dalam masyarakat.

Tentang transfer hasil belajar, Hamalik (2011: 88-89) menuliskan tiga teori penting, yaitu dapat dijelaskan sebagai berikut.

- a. Teori disiplin formal (*the formal discipline theory*). Teori ini menyatakan, bahwa sikap, pertimbangan, ingatan, imajinasi, dan sebagainya dapat diperkuat melalui latihan-latihan akademis.
- b. Teori unsur-unsur yang identik (*the identical element theory*). Transfer terjadi apabila di antara dua situasi atau dua kegiatan terdapat unsur-

unsur yang bersamaan (identik). Latihan di dalam situasi mempengaruhi perbuatan, tingkah laku dalam situasi yang lainnya.

- c. Teori generalisasi (*the generalization theory*). Teori ini merupakan revisi terhadap teori unsur-unsur yang identik. Teori ini menekankan pada pembentukan pengertian (*concept formation*) yang dihubungkan dengan pengalaman-pengalaman lain.

Hasil belajar menurut pendapat Kunandar (2010: 277) adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu materi tertentu dari mata pelajaran yang berupa data kualitatif maupun kuantitatif. Sementara itu, Dimiyati (2006: 3) mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan hasil interaksi dari tindak belajar dan tindak mengajar. Hasil belajar siswa dapat diketahui salah satunya dengan memberikan tes hasil belajar kepada siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan hasil belajar yaitu suatu akibat yang diperoleh melalui kegiatan pembelajaran yang dilihat melalui ketercapaian siswa. Hasil belajar diperoleh dari adanya serangkaian kegiatan yang berdampak pada kemampuan pengetahuan siswa dalam pembelajaran.

C. Matematika dan Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Matematika

Matematika merupakan mata pelajaran yang seringkali dianggap pelajaran yang menakutkan oleh siswa. Menurut Ismail (2009: 190), pengenalan matematika dapat dimulai dari gagasan matematika yang diberikan dengan cara memberikan permainan yang disukai siswa.

Suwangsih (2006: 3) mengemukakan bahwa matematika terbentuk dari pengalaman manusia dalam dunianya secara empiris. Proses penemuan dalam matematika dikembangkan melalui penjelajahan berbagai persoalan dunia nyata yang dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang berada pada kehidupan sehari-hari dan lingkungan sekitar. Suwangsih (2006: 9) menyebutkan kegunaan matematika yaitu sebagai berikut.

- a. Matematika sebagai pelayan ilmu yang lain.
- b. Matematika digunakan manusia untuk memecahkan masalahnya dalam kehidupan sehari-hari.

Dienes (dalam Aisyah, 2007: 2.7-2.8) berpendapat bahwa pada dasarnya matematika dapat dianggap sebagai studi tentang struktur, memisah-misahkan hubungan-hubungan di antara struktur-struktur dan mengategorikan hubungan-hubungan di antara struktur-struktur. Tiap-tiap konsep disajikan dalam bentuk yang konkret akan dapat dipahami dengan baik. Ini mengandung arti bahwa jika benda-benda atau objek-objek dalam bentuk permainan akan sangat berperan bila dimanipulasi dengan baik dalam pengajaran matematika.

Aisyah, dkk., (2007: 1-3) menyatakan bahwa matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Ruseffendi (dalam Aisyah, 2007: 2.17), untuk dapat mengajarkan konsep matematika pada siswa dengan baik dan mudah

dimengerti, maka materi hendaknya diberikan pada siswa yang sudah siap intelektualnya untuk menerima materi tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu universal yang dapat dijadikan kegiatan yang menyenangkan apabila dalam pembelajaran tersebut dilaksanakan melalui permainan. Permainan dilaksanakan dengan tujuan mendapat kesenangan dalam konsep matematika.

2. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu, dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Menurut Depdiknas (dalam Trianto, 2010: 79) pembelajaran tematik sebagai model pembelajaran termasuk salah satu tipe/jenis daripada model pembelajaran terpadu. Istilah pembelajaran tematik pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman kepada siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Rusman (2012: 254) pembelajaran tematik melibatkan beberapa mata pelajaran yang dikaitkan dalam satu tema untuk memberikan pengalaman bermakna pada siswa dan memungkinkan siswa aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik.

Menurut Fajri dan Senja (2008: 803) tema merupakan pokok pikiran atau dasar cerita, sedangkan tematik artinya bersifat tema yang menjadi pokok pembicaraan. Lebih lanjut, Trianto (2010: 78)

menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu.

Pembelajaran tematik memiliki beberapa ciri khas. Ciri tersebut menurut Muslich (2008: 166), yaitu pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa usia sekolah dasar, kegiatan yang dipilih bertolak dari minat dan kebutuhan siswa, kegiatan belajar lebih bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar dapat bertahan lama, membantu mengembangkan keterampilan berpikir siswa, menyajikan kegiatan belajar sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya, dan mengembangkan keterampilan sosial siswa.

Menurut Rusman (2012: 260-261), dalam merancang pembelajaran tematik di sekolah dasar bisa dilakukan dengan dua cara. Pertama, dimulai dengan menetapkan dahulu tema-tema tertentu yang akan diajarkan kemudian dilanjutkan dengan mengidentifikasi dan memetakan kompetensi dasar pada beberapa mata pelajaran yang diperkirakan relevan dengan tema yang dipilih. Kedua, dimulai dengan mengidentifikasi kompetensi dasar dari beberapa mata pelajaran yang memiliki hubungan, dilanjutkan dengan penetapan tema pemersatu.

Depdiknas (dalam Trianto, 2010: 92) pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik antara lain:

- a. berpusat pada siswa
- b. memberikan pengalaman langsung
- c. pemisahan matapelajaran tidak begitu jelas

- d. menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran
- e. bersifat fleksibel
- f. menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Pembelajaran tematik terdiri atas beberapa mata pelajaran yang diikat pada suatu tema tertentu, termasuk di dalamnya ialah mata pelajaran matematika yang menjadi fokus dalam penelitian ini. Tema yang dipilih dalam pembelajaran adalah sesuatu yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Uraian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang mengaitkan atau memadukan beberapa mata pelajaran. Mata pelajaran dikemas dalam bentuk tema sebagai pemersatu dalam memadukan beberapa mata pelajaran tersebut sehingga menciptakan keutuhan dalam pembelajaran dengan melibatkan pengalaman belajar dan menjadikan aktivitas pembelajaran penuh makna bagi siswa.

D. Permainan Edukatif dalam Matematika

Pembelajaran diawali dengan tingkat perkembangan siswa dimana pada tahap ini masih bersifat konkret dan membutuhkan suatu metode dalam penalaran matematika. Menurut Ismail (2009: 187) metode permainan edukatif dalam pembelajaran matematika adalah cara untuk menyampaikan pelajaran matematika dengan sarana bermain. Metode permainan dalam pembelajaran dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat langsung dan membuat siswa menjadi senang matematika.

Menurut Monks (dalam Aisyah, 2007: 2.24) siswa dan permainan merupakan dua pengertian yang hampir tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya. Hal ini berarti bahwa siswa kelas rendah tidak dapat dipisahkan dari permainan. Bagi siswa, bermain merupakan kebutuhan yang tidak dapat ditinggalkan. Oleh karena itu, sangatlah tidak bijaksana jika mereka dijauhkan dari permainan atau dilarang untuk bermain.

Sesuai dengan perkembangannya, sebelum memasuki lembaga pendidikan/sekolah, siswa membutuhkan waktu yang banyak untuk bermain-main dengan segala sesuatu yang ada di dalam dan di luar rumah. Penerapan permainan dalam kehidupan sehari-hari seorang siswa pun mengandung konsep-konsep matematika. Menurut Ismail (2009: 188-189), hal yang dapat dilakukan oleh guru dalam mengembangkan minat siswa pada matematika adalah dengan cara membuat persiapan agar dapat menyajikan sesuatu yang benar dan menarik, salah satunya dengan menyiapkan hal mengenai matematika melalui permainan edukatif.

Menurut Ahmadi (dalam Aisyah, 2007) permainan adalah suatu yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan, dengan tujuan untuk mendapat kesenangan pada waktu melakukan kegiatan tersebut. Jika pendapat ini diterapkan pada pembelajaran matematika, maka pembelajaran itu merupakan hal yang menyenangkan bagi siswa.

Perkembangan konsep matematika menurut Dienes (dalam Aisyah, 2007: 2.8) dapat dicapai melalui pola berkelanjutan, yang setiap seri dalam rangkaian kegiatan belajar dari konkret ke simbolik. Tahap belajar adalah

interaksi yang direncanakan antara yang satu segmen struktur pengetahuan dan belajar aktif, yang dilakukan melalui media matematika yang didesain secara khusus. Permainan matematika sangat penting sebab operasi matematika dalam permainan tersebut menunjukkan aturan secara konkret dan lebih membimbing serta menajamkan pengertian matematika pada siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan, pembelajaran matematika dengan metode permainan edukatif dilaksanakan dengan memanfaatkan benda-benda di sekitar sehingga lebih mudah untuk dikenal. Permainan edukatif yang dikemas dalam pembelajaran khususnya matematika dapat membuat siswa senang belajar sebagai kegiatan bermain matematika sehingga menjadi efektif untuk mendapatkan hasil yang optimal.

E. Kinerja Guru

Kinerja guru dalam pembelajaran sangat mempengaruhi proses dan hasil belajar yang akan diperoleh oleh siswa. Menurut Rusman (2012: 50) kinerja guru adalah *performance* atau unjuk kerja. Kinerja dapat pula diartikan sebagai prestasi kerja atau hasil unjuk kerja sebagai perwujudan perilaku seseorang atau organisasi dengan orientasi prestasi. Rusman (2012: 75) juga menyatakan bahwa jika dipandang dari segi siswa, maka tugas guru adalah harus memberikan nilai-nilai yang berisi pengetahuan masa lalu, sekarang dan masa yang akan datang, pilihan nilai hidup dan praktik-praktik komunikasi.

Berkaitan dengan kinerja guru, Susanto (2011: 29) berpendapat bahwa kinerja guru dapat diartikan sebagai prestasi, hasil, atau kemampuan yang dicapai atau diperlihatkan oleh guru dalam melaksanakan tugas pendidikan

dalam pembelajaran. Adapun yang dimaksud dengan kinerja mengajar guru adalah seperangkat perilaku nyata yang ditunjukkan guru sesuai dengan tugasnya sebagai pendidik.

Komalasari (2010: 253), guru harus pandai membawa semua siswanya kepada tujuan yang hendak dicapai. Keberhasilan belajar lebih banyak ditentukan oleh guru dalam mengelola kelas. Menurut Slameto (2003: 98), guru sangat berperan membantu siswa dalam mengembangkan aktivitasnya secara efektif dengan berbagai kesempatan belajar dan fasilitas yang memadai. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru (dalam Rusman, 2012: 54-58) standar kompetensi guru dikembangkan secara utuh ke dalam empat kompetensi yaitu kompetensi paedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional.

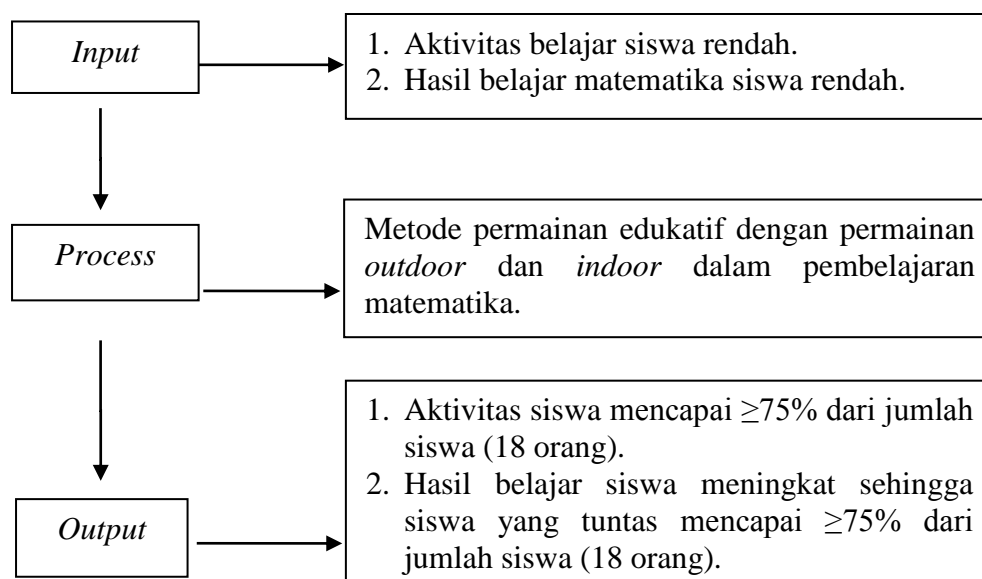
Berdasarkan beberapa pendapat, kinerja guru adalah kemampuan guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik. Kinerja tersebut di antaranya adalah kegiatan merencanakan, melaksanakan, dan menilai hasil belajar yang berkenaan dengan kompetensi profesional guru.

F. Kerangka Pikir

Keberhasilan belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor-faktor tersebut, saling memengaruhi dan memiliki kontribusi besar dalam mengoptimalkan tujuan belajar yang diharapkan. Kerangka pikir dalam penelitian ini ada *input*, *process*, dan *output*. *Input* dari penelitian ini yaitu masih rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa pada

mata pelajaran matematika. Oleh karena itu, perlu adanya *process* yang akan dilaksanakan berupa penerapan metode permainan edukatif dalam pembelajaran matematika. *Output* yang diharapkan adalah siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran, aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat dengan persentase klasikal keaktifan dan ketuntasan $\geq 75\%$ dari jumlah siswa (18 orang).

Secara sederhana, kerangka pikir dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut.



Gambar 2.1 Kerangka pikir

G. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka, dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut. “Apabila dalam pembelajaran matematika menerapkan metode permainan edukatif sesuai dengan langkah-langkah yang tepat, maka aktivitas dan hasil belajar matematika siswa kelas I A SD Negeri 12 Metro Pusat dapat meningkat”.