

I. TINJAUAN PUSTAKA

1.1 Metode *Game teaching*

Belajar akan lebih menyenangkan jika dilakukan dalam bentuk permainan. Istilah *game teaching* atau bermain sambil belajar menggambarkan sebuah kegiatan yang dilakukan secara santai dan menyenangkan. Akan tetapi, kegiatan tersebut sarat dengan ilmu pengetahuan, informasi dan latihan. Disini lebih dominan belajar dibandingkan dengan kegiatan bermain.

Metode *game teaching* dalam belajar adalah metode permainan dalam penyampaian materi pembelajaran. Metode secara etimologi dalam kamus Bahasa Indonesia diartikan sebagai cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan. Bermain adalah kegiatan yang sungguh-sungguh, menyenangkan dan mengasyikkan. Anggeni (2000: 2) mengemukakan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau member informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Begitu juga menurut Conny.S (2002: 21) menyatakan bahwa bermain adalah aktivitas yang dilakukan siswa namun menyenangkan, sedangkan permainan adalah alat yang digunakan untuk bermain. Dalam pendekatan

permainan edukatif juga menggunakan permainan sebagai wahana pembelajaran untuk menyampaikan pelajaran atau materi kepada peserta didik dan permainan yang bermakna yang menggambarkan pesan bagi anak dalam membuahakan pengalaman mengajar. Model games adalah model permainan yang dikembangkan berdasarkan atas pembelajaran menyenangkan dimana peserta didik akan dihadapkan pada beberapa petunjuk dan aturan permainan dalam konteks pembelajaran sering disebut *structional games* (Eleanor. L.Criswell, 1989: 20). Seorang guru bisa saja menyampaikan suatu materi kepada siswa dalam bentuk permainan, hal ini dimaksudkan agar pembelajaran lebih menyenangkan dan siswa merasa santai dan rileks. Namun ada, beberapa hal yang perlu diperhatikan ketika guru akan melakukan sebuah permainan, yaitu bisa dimainkan oleh semua siswa, tidak menjurus pada kekerasan, menggunakan pemikiran dan ketrampilan. Andri saleh dalam *Number sense belajar matematika selezat coklat* menyatakan bermain kartu selalu didefinisikan dengan hal-hal negatife. Mulai dari perjudian hingga kegiatan yang membuang-buang waktu. Pendapat seperti ini tidak salah karena memang ada sebahagian orang yang melakukan perjudian atau membuang waktu dengan bermain kartu. Akan tetapi pendapat seperti itu juga tidak benar. Ditangan guru yang berkeaktivitas tinggi, bermain kartu bisa digunakan sebagai sarana pembelajaran yang menarik.

Menurut Fredrik (2005: 19) Bermain sambil belajar membuat siswa lebih rileks dalam menghadapi pembelajaran, dengan sendirinya materi pembelajaran akan cepat dikuasai siswa dan tujuan pembelajaran tercapai

sesuai dengan yang diharapkan. Omar Hamalik (2000: 13) juga menyatakan bahwa permainan akan memberikan kepuasan emosional yang diperoleh dari kehidupan berkelompok, berprestasi, pengakuan dari orang lain dan kebebasan materi pelajaran akan cepat dikuasai siswa bila suasana rileks dan menyenangkan. Salah satu unsur penting dalam *game teaching* adalah guru tidak hanya semata-mata memberikan pengetahuan kepada siswa, tetapi juga membantu siswa untuk dapat membangun pengetahuan didalam otaknya. Berdasarkan hal diatas permainan yang mengandung nilai-nilai matematika dapat meningkatkan kemampuan menemukan, memecahkan masalah, meningkatkan ketrampilan, penanaman konsep, pemahaman dan pematapan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut penulis menyimpulkan bahwa metode *game teaching* adalah suatu cara penyampaian sebuah ilmu pengetahuan kepada siswa yang dilakukan dengan cara bermain sambil belajar. Dengan tujuan membuat siswa lebih nyaman dengan sendirinya materi pembelajaran akan cepat dikuasai siswa dan tujuan pembelajaran tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

1.2 Kelebihan dan Kelemahan Metode *Game Teaching*

Kelebihan dan kelemahan *Game Teaching* bagi guru dan siswa Menurut Karin goetz (2000: 12) adalah sebagai berikut:

1.2.1 Kelebihan *Game Teaching*

A. Kelebihan *Game Teaching* bagi Guru

- 1) Memberikan lingkungan yang mendukung bagi para guru untuk berpartisipasi dalam suatu pembelajaran. Mengingat selama ini guru hanya fokus dengan tugasnya sendiri, dengan *Game Teaching* guru mempunyai banyak kesempatan untuk bekerja sama dalam mengelola pembelajaran
- 2) memberikan pengetahuan tentang perkembangan pembelajaran terbaru. Dengan *Game Teaching* para guru dapat saling mengembangkan pengetahuan terbaru mereka terhadap suatu pembelajaran dengan saling bekerja sama
- 3) membantu mengatasi masalah akademik yang terjadi dalam suatu pembelajaran
- 4) memberi kesempatan guru untuk mengembangkan kemampuan intelektualnya.

B. Kelebihan *Game Teaching* bagi Siswa

Game Teaching adalah strategi pembelajaran yang melibatkan lebih dari satu guru mengajar di kelas. Para guru saling bekerja sama demi tercapainya suatu pembelajaran sehingga salah satu guru belum bisa memahamkan materi kepada siswa maka guru yang lain berkewajiban untuk memahamkan materi kepada siswa. Dengan demikian team teaching dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam mempelajari suatu materi dan dapat memotivasi siswa

untuk menyampaikan pendapat karena kerjasama antar guru di kelas tidak pernah dijumpai bila di kelas di ajar oleh satu guru.

1.2.2 Kelemahan Game teaching

A. Kelemahan *Game Teaching* bagi Guru

Kendala pada waktu pelaksanaan pembelajaran bagi para guru adalah masalah waktu. Karena pada setiap tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi harus didiskusikan terlebih dahulu. Dalam mendiskusikan tahap-tahap tersebut membutuhkan waktu yang lebih agar program yang direncanakan berhasil dengan baik dan membutuhkan waktu paling banyak adalah mendiskusikan tahap perencanaan, karena tahap ini penentu keberhasilan. Untuk tahap ini guru harus mengetahui segala sesuatu yang dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar agar pelaksanaan *Game Teaching* berjalan dengan baik.

B. Kelemahan *Game Teaching* bagi Siswa

Potensi yang dimiliki setiap guru berbeda-beda maka memungkinkan adanya perbedaan pendapat antar guru dalam menjelaskan suatu materi kepada siswa. Untuk meminimalisasi kelemahan *Game Teaching* bagi guru maka dalam setiap mendiskusikan tahap, khususnya dalam tahap perencanaan para guru harus memanfaatkan waktu diskusi ini dengan sebaik-baiknya. Sedangkan untuk meminimalisasi kelemahan bagi para siswa maka sebaiknya guru tidak berdebat di dalam kelas jika terdapat

perbedaan pendapat terhadap suatu materi yang disampaikan, tetapi harus saling bekerja sama untuk menyamakan konsep yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sehingga siswa tidak mengalami kebingungan dalam memilih materi siapa yang benar.

1.3 Langkah-Langkah Metode Game Teaching

Langkah-langkah metode *Game Teaching* menurut Curaan Komalasari (2010: 142) adalah sebagai berikut :

- a. Guru menyiapkan kartu bilangan yang berisi beberapa konsep yang cocok untuk metode *Game Teaching* tersebut.
- b. Setiap siswa mendapatkan satu buah kartu.
- c. Setiap siswa memikirkan jawaban yang cocok.
- d. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawabanya)
- e. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas yang ditentukan.
- f. Setelah satu babak selesai, guru akan menunjuk siswa berikutnya untuk maju agar tiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya.
- g. Demikian seterusnya.

Pada metode *game teaching* tidak semua peserta didik baik yang berperan sebagai pemegang kartu pertanyaan dan pemegang kartu jawaban mengetahui dan memahami secara pasti apakah kartu pertanyaan-jawaban yang mereka pasang cocok. Berdasarkan kondisi inilah guru

memfasilitasi diskusi kelompok agar untuk memberikan kesempatan kepada seluruh siswa mengkonfirmasi hal-hal yang mereka lakukan yaitu memasang pertanyaan-jawaban (Suprijoni, 2011: 95:96)

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, langkah-langkah metode *game teaching* akan diterapkan pada pembelajaran matematika di kelas V SDN 1 Surabaya Kec. Kedaton Bandar Lampung yaitu:

- a. Guru menjelaskan secara singkat tentang materi pembelajaran matematika pada materi Mengubah Pecahan Biasa Kedalam Persen dan Desimal.
- b. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai perihal yang belum jelas.
- c. Guru menunjukkan alat peraga dengan metode *game teaching* untuk kartu bilangan yang terdiri dari bilangan pecahan biasa, persen dan desimal.
- d. Siswa dibagi 6 kelompok, masing-masing kelompok beranggotakan 5 orang dengan mengambil 5 kartu yang didapat secara acak.
- e. Guru mulai melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan kartu bilangan dengan metode *game teaching*. Pada saat guru menunjuk salah satu siswa kemudian siswa tersebut maju kedepan kemudian menunjukkan dan menyebutkan kartu bilangan yang dipegangnya.
- f. Siswa yang lain memperhatikan kartu bilangan tersebut kemudian mencocokkannya.

1.4 Pengertian Belajar

Belajar pada dasarnya merupakan suatu proses yang dilakukan oleh seseorang atau individu dalam upaya untuk mengetahui segala sesuatu yang belum diketahui. Belajar merupakan suatu proses interaksi antara diri manusia dengan lingkungannya, yang mungkin berwujud pribadi, fakta, konsep ataupun teori. Sehingga proses belajar senantiasa merupakan perubahan tingkah laku, dan terjadi karena hasil pengalaman, sehingga dapat dikatakan terjadi proses belajar apabila seseorang menunjukkan tingkah laku yang berbeda. Belajar adalah membentuk suatu perubahan perilaku yang didapat dari orang lain atau dari pengalaman seseorang tersebut baik didalam keluarga, lingkungan maupun dalam sekolah. Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok karena berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik. Slameto (1995: 2) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai suatu hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Belajar adalah perubahan tingkah laku yang dapat dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan dan penilaian tentang pengetahuan, sikap, dan nilai serta keterampilan (Tim Bakti Guru, 1999: 11). Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pemahamannya, pengetahuannya, sikap dan tingkah lakunya, daya

penerimaan dan lain-lain aspek yang ada pada individu siswa (Sudjana, 2001: 28).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu bentuk perubahan pada diri seseorang sebagai akibat dari pengalaman dan latihan dalam berinteraksi dengan lingkungan yang dialami orang tersebut yang tampak pada tingkah lakunya.

1.5 Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar merupakan upaya yang dilakukan guru agar siswa belajar. Dalam pembelajaran siswa menjadi subjek dan pelaku kegiatan belajar, maka guru hendaknya merencanakan pembelajaran yang menuntut siswa banyak melakukan aktivitas belajar. Menurut R. Ibrahim dan Nana S. (2003: 35) menyatakan bahwa aktifitas atau tugas-tugas yang dikerjakan siswa hendaknya menarik minat siswa, dibutuhkan dalam perkembangannya dan bermanfaat bagi masa depannya. Aktivitas yang diberikan kepada siswa harus sesuai dengan materi pelajaran yang disajikan. Omar Hamalik (2004: 15) mengatakan bahwa pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Guru harus memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk melakukan kegiatan belajar dan beraktivitas menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.

Aktivitas belajar banyak sekali macamnya, para ahli mengklasifikasikan macam-macam aktivitas diantaranya Paul D. Dierich dalam S. Nasution (1995: 2) membagi aktifitas belajar menjadi 8 kelompok yaitu :

1. *Visual Activities* (kegiatan-kegiatan visual)

misalnya:

membaca, melihat/memperhatikan gambar-gambar, mengamati, eksperimen/percobaan, demonstrasi, pameran, mengamati pekerjaan orang lain dan sebagainya.

2. *Oral Activities* (kegiatan-kegiatan lisan).

Misalnya dengan menyatakan/mengemukakan suatu fakta atau prinsip, merumuskan, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberikan saran, mengemukakan pendapat, dan mengadakan wawancara/interview, diskusi dan sebagainya

3. *Listening activities* (kegiatan-kegiatan mendengarkan)

Misalnya mendengarkan uraian/pidato, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio/musik dan sebagainya.

4. *Writing activities* (kegiatan-kegiatan menulis)

Misalnya menulis cerita, menyalin, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan test, mengisi angket dan sebagainya.

5. *Drawing Activities* (kegiatan-kegiatan menggambar)

Misalnya membuat gambar, grafik, chart, diagram peta, pola, dll.

6. *Metric activities* (kegiatan-kegiatan pengukuran)

Misalnya melakukan percobaan, memilih alat-alat, membuat model Penyelenggaraan permainan (bermain), menari, memelihara hewan, berkebun dan sebagainya.

7. *Mental activities* (kegiatan-kegiatan mental)

Misalnya merenungkan, menangkap, mengingat, memecahkan suatu masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan dan membuat/mengambil keputusan, dll.

8. *Emotional activities* (kegiatan-kegiatan emosional)

Misalnya menarik minat, membedakan, merasa bosan, gembira dan berani, tenang gugup dan sebagainya.

Dari pengertian aktivitas belajar yang telah ada penulis menyimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik untuk mengubah perilakunya melalui pengalaman, yang diperoleh secara langsung dalam proses belajar dan pembelajaran.

1.6 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan akibat dari kegiatan belajar. Menurut Nana Sudjana (1990: 110) menyatakan bahwa penilaian hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Penilaian hasil belajar oleh guru adalah mengetahui sejauh mana efektifitas proses belajar, ketepatan proses belajar dan strategi pembelajaran yang digunakan serta tingkat kemampuan kesiapan siswa”.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam

proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Hasil belajar dibagi menjadi tiga macam hasil belajar yaitu:

1. Keterampilan dan kebiasaan.
2. Pengetahuan dan pengertian.
3. Sikap dan cita-cita, yang masing-masing golongan dapat diisi dengan bahan yang ada pada kurikulum sekolah.

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Pengukuran hasil yang dicapai setelah proses pembelajaran adalah melalui evaluasi dengan menggunakan alat ukur yang secara luas telah digunakan yaitu test hasil belajar. Nana Sudjana (2001: 111) menyatakan bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa adalah sebagai akibat dari proses belajar yang dilakukan oleh siswa. Proses belajar merupakan penunjang hasil belajar yang dicapai siswa. Penilaian merupakan serangkaian kegiatan untuk memperoleh, menganalisa, serta menafsirkan data tentang proses dan hasil belajar siswa yang dilakukan secara sistematis dan berkesenambungan sehingga menjadi informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

1.7 Pengertian Matematika

Matematika bersal dari bahasa latin "*Mathematika*" yang mulanya diambil dari bahasa Yunani "*Mathematika*" yang berarti mempelajari. Kata tersebut asalnya adalah *Mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu. Kata *mathematike* artinya belajar (berfikir) (Suwangsih dan Tiurlina, 2006: 3). Jadi, berdasarkan asal katanya, matematika merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari dengan berfikir (bernalar). Matematika adalah cara/metode berfikir dan bernalar. Matematika dapat digunakan untuk memutuskan apakah suatu ide itu benar atau salah, atau paling sedikit ada kemungkinan benar. Matematika adalah suatu medan eksplorasi dan penemuan, setiap hari ide-ide baru ditemukan. Ada yang mengatakan bahwa Matematika adalah bahasa simbol, bahasa numerik serta bahasa yang dapat menghilangkan sifat kabur, majemuk dan emosional.

Matematika adalah suatu cara menemukan jawaban terhadap suatu masalah yang dihadapi manusia, menggunakan informasi, menggunakan pengetahuan tentang bentuk dan ukuran, menggunakan pengetahuan tentang menghitung. Matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep berhubungan lainnya (Ruseffendi, 1994: 40-43).

Matematika adalah ilmu tentang pola, keteraturan pola atau ide, dan matematika itu adalah suatu seni, keindahannya terdapat pada keterurutan dan keharmonisannya. *Kline* Menurut Ruseffendi (1994: 44) menyatakan, bahwa Matematika itu bukanlah pengetahuan menyendiri yang dapat

sempurna karena dirinya sendiri, tetapi adanya matematika itu terutama untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi dan alam.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa matematika adalah suatu ilmu yang mencakup bilanga-bilangan, hubungan antarbilangan, dan prosedur operasional yang harus dipelajari dari sejak dini sebagai bekal kemampuan hidup manusia. Seseorang yang mempelajari matematika sejak dini akan terlatih dalam berpikir menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan matematika.

1.8 Pengertian Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari. Salah satu komponen yang menentukan ketercapaian kompetensi adalah penggunaan strategi pembelajaran matematika, yang sesuai dengan: Topik yang sedang di bicarakan, Tingkat perkembangan intelektual peserta didik, Prinsip dan teori belajar, Keterlibatan aktif peserta didik, Keterkaitan dengan kehidupan peserta didik sehari – hari, dan Pengembangan dan pemahaman penalaran sistematis (Muhsetyo, 2008: 1.26).

(Pitajeng, 2006: 38) mengemukakan pada pembelajaran matematika baik penguatan positif maupun ganjaran sangat diperlukan anak didik. Keduanya merupakan motivasi positif dalam belajar matematika.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman kepada siswa melalui serangkaian kegiatan yang terencana seperti latihan sehingga siswa akan memperoleh kompetensi tentang konsep matematika yang di pelajari.

1.9 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan tinjauan pustaka di atas, dapat dirumuskan penelitian tindakan kelas yaitu: “Apabila dalam pembelajaran matematika menggunakan metode *game teaching* dengan langkah-langkah tepat, maka akan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SDN I Surabaya Kec. Kedaton Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2012/2013”.