

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses atau usaha yang dilakukan tiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan maupun sikap dan nilai yang positif sebagai pengalaman untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari.

Ihsana (2017:7) menyatakan “belajar merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah lakunya baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor untuk memperoleh tujuan tertentu”. Jumatan Hamdayama (2016:28) menyatakan, “Belajar adalah usaha atau suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar upaya mengetahui atau dapat melakukan sesuatu”.

Gagne (2015:10) menyatakan bahwa “Belajar adalah kegiatan yang kompleks, hasil belajar berupa kapabilitas”. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari stimulasi yang berasal dari lingkungan, dan proses kognitif yang dilakukan pebelajar. Dengan demikian, belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru. Sedangkan Suardi Syofrianisda (2018:8) menyatakan “Belajar merupakan perubahan tingkah laku peserta didik secara konstruktif yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya”.

Berdasarkan dari beberapa pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengertian belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh individu maupun kelompok dengan perubahan tingkah laku, sikap, keterampilan, cara

berfikir, kebiasaan dan kepribadian yang di alami serta dapat merubah pengetahuan seseorang untuk tercapai tujuan pendidikan.

2.1.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Hamdani, (2018:139) berpendapat bahwa ada “Faktor-faktor yang memengaruhi presentasi belajar dapat digolongkan menjadi dua bagian, yaitu faktor dari dalam (intern) dan faktor dari luar (ekstem)”.

a. Faktor Internal

Faktor ini adalah faktor yan berasal dari diri siswa. Faktor ini antara lain sebagai berikut.

1) Kecerdasaan (Inteligensi)

Kecerdasaan adalah kemampuan belajar disertai kecakapan untuk menyesuaikan diri dengan keadaan yang dihadapinya. Kemampuan ini sangat ditentukan oleh tinggi-rendahnya inteligensi yang normal selalu menunjukkan kecakapan sesuai dengan tingkat perkembangan sebaya. Perkembangan ini ditandai oleh kemajuan-kemajuan yang berbeda antara satu anak dengan anak lainnya sehingga anak pada usia tertentu sudah memiliki tingkat kecerdasan lebih tinggi dibandingkan dengan kawan sebayanya.

2) Faktor Jasmaniah atau Faktor Fisiologis

Kondisi jasmaniah atau fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Uzer dan Lilis mengatakan bahwa faktor jasmaniah, yaitu pancaindra yang tidak berfungsi sebagaimana mestinya, seperti mengalami sakit, cacat tubuh atau perkembangan yang tidak sempurna, berfungsinya kelenjer yang membawa kelainan tinggi laku.

3) Sikap

Sikap, yaitu suatu kecenderungan untuk mereaksi terhadap suatu hal, orang, atau benda dengan suka, tidak suka, atau acuh tak acuh. Sikap seseorang dapat dipengaruhi oleh faktor pengetahuan, kebiasaan, dan keyakinan.

4) Minat

Minat menurut para ahli psikologis adalah suatu kecenderungan untuk selalu memerhatikan dan mengingat sesuatu secara terus-menerus.

5) Bakat

Bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang.

6) Motivasi

Motivasi adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi dalam belajar adalah faktor yang penting karena hal tersebut merupakan keadaan yang mendorong keadaan siswa untuk melakukan belajar.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal terdiri dari dua macam, yaitu lingkungan sosial dan lingkungan nonsosial. Lingkungan sosial adalah guru, kepala sekolah, staf administrasi, temanteman sekelas, rumah tempat tinggal siswa, alat-alat belajar, dan lain-lain. Adapun yang termasuk dalam lingkungan nonsosial adalah gedung sekolah, tempat tinggal dan waktu belajar.

1) Keadaan Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan terkecil dalam masyarakat tempat seseorang dilahirkan dan dibesarkan. Sebagaimana yang dijelaskan Slameto, bahwa keluarga adalah lembaga pendidikan pertama dan utama. Keluarga yang sehat besar artinya untuk pendidikan kecil, tetapi bersifat menentukan dalam ukuran besar, yaitu pendidikan bangsa, negara, dan dunia. Oleh karena itu, orangtua hendaknya menyadari bahwa pendidikan dimulai dari keluarga. Adapun sekolah merupakan pendidikan lanjutan. Peralihan pendidikan informal ke lembaga-lembaga formal memerlukan kerja sama yang baik antara orang tua dan guru sebagai pendidik dalam usaha meningkatkan hasil belajar anak.

2) Keadaan Sekolah

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal pertama yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Oleh karena itu, lingkungan sekolah yang baik dapat mendorong siswa untuk belajar lebih giat. Keadaan sekolah ini meliputi cara penyajian pelajaran, hubungan guru dengan siswa, alat-alat pelajaran, dan kurikulum. Hubungan antara guru dan siswa yang kurang baik akan mempengaruhi hasil –hasil belajarnya.

3) Lingkungan Masyarakat

Di samping orangtua, lingkungan juga merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa dalam proses pelaksanaan pendidikan. Lingkungan alam sekitar sangat mempengaruhi terhadap perkembangan pribadi anak sebab dalam kehidupan sehari-hari anak akan lebih banyak bergaul dengan lingkungan tempat ia berada. Dapat dikatakan lingkungan membentuk kepribadian anak karena dalam pergaulan sehari-hari, seseorang anak akan selalu menyesuaikan dirinya dengan kebiasaan-kebiasaan lingkungannya. Oleh karena itu, apabila seorang siswa bertempat tinggal di suatu lingkungan temannya yang rajin belajar, kemungkinan besar hal tersebut akan membawa pengaruh pada dirinya sehingga ia akan turut belajar sebagaimana temannya.

2.1.3 Pengertian Mengajar

Mengajar merupakan tugas utama seseorang guru sebagai tenaga pendidik. Mengajar merupakan usaha yang dilakukan guru untuk menambahkan ilmu pengetahuan kepada peserta didik serta membantu menumbuhkan minat belajar. Sebagai tenaga pendidik guru tidak hanya sekedar menyampaikan informasi kepada siswa. Banyak kegiatan maupun tindakan harus dilakukan, terutama jika diinginkan hasil belajar lebih baik pada seluruh siswa.

Asep Jihad dan Abdul Haris (2013:8) “Mengajar merupakan suatu usaha atau kegiatan yang dilakukan guru dalam mempersiapkan lingkungan pembelajaran yang meliputi lingkungan alam dan sosial untuk mendukung

terjadinya proses belajar akibat interaksi siswa dengan lingkungan”. Menurut Jumanta Hamdayama (2016:48) “Mengajar merupakan proses menyampaikan suatu informasi atau pengetahuan kepada anak didiknya”. Sumiati dan Asra (2016:24) “Mengajar adalah segala upaya yang sengaja dalam rangka memberi kemungkinan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar dengan tujuan yang telah dirumuskan”.

Berdasarkan dari pendapat para ahli dapat disimpulkan mengajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan guru dalam menyampaikan pengetahuan kepada siswa sehingga terjadinya proses belajar.

2.1.4 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran dapat dikatakan sebagai pemberian ilmu pengetahuan oleh pendidik kepada peserta didik untuk membentuk sikap dan kepercayaan dirinya. Berdasarkan kegiatan sehari-hari yang akan mempengaruhi kepribadian peserta didik terhadap lingkungannya. Ihsana El Khuluqo (2018:51) “Pembelajaran adalah sebagai seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian.

Suardi Syafrianisda (2018:44) menyatakan bahwa: “Pembelajaran merupakan proses penambahan pengetahuan dan wawasan melalui rangkaian aktifitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya, sehingga terjadi perubahan sikap yang positif, dan pada tahap akhir akan didapat keterampilan, kecakapan, dan pengetahuan baru”. Sedangkan Ahmad Susanto (2016:38) menyatakan bahwa “Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Berdasarkan dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik sebagai seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar dalam penambahan pengetahuan dan wawasan melalui rangkaian aktifitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya.

2.1.5 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak melalui aktivitas belajar, dimana hasil belajar pada dasarnya adalah hasil interaksi anak dan lingkungannya di dalam proses belajar. Ahmad Susanto (2016:5) menyatakan “Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu”.

Purwanto (2016:38) menyatakan “Hasil belajar merupakan proses dalam individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam prilakunya belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap”. Adapun Nana Sudjana (2016:22) “Menyatakan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”

Berdasarkan pendapat di atas peneliti menyimpulkan hasil belajar adalah sebagai tingkat keberhasilan dan kemampuan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes siswa yang diterimannya dari pengalaman belajar siswa.

2.1.6 Pengertian Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran berpengaruh terhadap tercapainya tujuan pengajaran, kemudian proses belajar mengajar akan berjalan dengan baik jika terjadi hubungan yang timbal balik antara guru dan siswa serta siswa dengan siswa, selain itu sarana dan prasarana yang tersedia cukup lengkap atau memadai. Kemudian Metode pembelajaran yang digunakan guru sesuai dengan materi ajar yang diajarkan serta sesuai dengan kebutuhan siswa demi tercapainya tujuan pendidikan yang diharapkan. Abdul Kadir (2021:2), mengemukakan Metode adalah cara yang fungsinya sebagai alat untuk mencapai tujuan. Semakin baik metode itu, semakin efektif pula pencapaian tujuan. Peserta didik, situasi, fasilitas, dan faktor guru turut menentukan efektif tidaknya penggunaan suatu Metode.

Siti Nurhaidah (2020:3), mengemukakan Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan oleh pendidik dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya proses pembelajaran. Dengan demikian, Metode pembelajaran merupakan alat untuk menciptakan proses pembelajaran yang diharapkan. Eliyyil (2020:19), mengemukakan Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Ini berarti metode digunakan untuk merealisasikan proses belajar mengajar telah di tetapkan.

Berdasarkan dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah suatu cara yang dibutuhkan oleh guru untuk menyusun tujuan, mengimplemasikan rencana pembelajaran yang di harapkan.

2.1.7 Metode *Drill*

a. Pengertian Metode *Drill*

Metode *drill* merupakan satu kegiatan melakukan hal yang sama, berulang-ulang secara sungguh-sungguh dengan tujuan untuk memperkuat suatu asosiasi atau menyempurnakan suatu keterampilan agar menjadi bersifat permanen (Fransiska, 2019; Jauhariyah & Dardiri, 2017; Putri, 2019). *Drill* merupakan sebuah metode yang membutuhkan skill dan penguasaan yang cukup tinggi, maka guru sebelumnya memberikan latihan haruslah lebih siap terlebih dahulu baik dari segi materi dan soal-soal yang akan dilatihkan, tidak secara spontanitas saja memberilatihan (Erlinda, 2016; Jaelani & Aisyah, 2017).

Majid (2016:214) mengemukakan bahwa metode latihan pada umumnya digunakan untuk memperoleh suatu ketangkasan atau keterampilan dari apa yang telah dipelajari. *Drill* secara denotatif merupakan tindakan untuk meningkatkan keterampilan dan kemahiran. Sebagai sebuah metode, *drill* adalah cara membelajarkan siswa untuk mengembangkan sikap dan kebiasaan. Latihan atau berlatih merupakan proses belajar dan membiasakan diri agar mampu melakukan sesuatu.

Berdasarkan uraian ahli dapat disimpulkan metode *drill* adalah suatu cara mengajar yang dilakukan secara berulang ulang untuk memperoleh keterampilan yang sudah dipelajari.

b. Langkah-langkah Metode *Drill*

Sumiati dan Asra (2013:105), langkah langkah dalam melaksanakan latihan dan praktek baik untuk belajar verbal maupun belajar keterampilan sebagai berikut:

1. Guru memberi penjelasan singkat tentang konsep, prinsip atau aturan yang menjadi dasar dalam melaksanakan pekerjaan yang akan dilatihkan.
2. Guru mempertunjukkan bagaimana melakukan pekerjaan itu dengan baik dan benar sesuai dengan konsep dan aturan tertentu. Pada bentuk belajar verbal yang dipertunjukkan adalah pengucapan atau penulisan kata atau kalimat.
3. Jika belajar dilakukan secara kelompok atau klasikal, guru dapat meminta salah seorang siswa untuk menirukan apa yang telah dilakukan guru, sementara siswa lain memperhatikan.
4. Latihan perseorangan dapat dilakukan melalui bimbingan dari guru sehingga dicapai hasil belajar sesuai dengan tujuan.

Pelaksanaan latihan atau praktek akan lebih mencapai keaktifan jika dibantu alat alat yang sesuai dengan kebutuhan. Alat tersebut dapat berbentuk alat alat sederhana, atau simulasi yang canggih seperti yang sudah dijelaskan. Satu hal yang tidak boleh diabaikan adalah bimbingan guru dalam latihan maupun praktek.

c. Kelebihan dan Kelemahan Metode *Drill*

Sudjana dan Syaifull Sagala (2018:44), mengatakan bahwa kelebihan dan kekurangan Metode Latihan (*Drill*) sebagai berikut:

1. Kelebihan Metode *Drill*
 - a) Metode ini dapat membangun kecerdasan motorik dan keterampilan-keterampilan pada siswa. Serta membuat tulisan yang menarik, menggambar ataupun menghafal sesuatu.

- b) Siswa bisa mendapatkan kecerdasan mental, seperti memahami tanda-tanda simbol ataupun olah rasa.
- c) Siswa dapat membangun kebiasaan yang baik, meningkatkan ketepatan dan kecepatan dalam mengerjakan sesuatu.

2. Kelemahan Metode *Drill*

- a) Metode ini memiliki kekurangan seperti mengurangi ide, kreatifitas dan inisiatif siswa.
- b) Setiap siswa yang sudah terbiasa dengan rutinitasnya mudah merasa jenuh dan bosan.
- c) Siswa kesulitan dalam menyesuaikan dengan lingkungan baru

2.1.8 Media Ular Tangga

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu yang dipergunakan sebagai mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru melalui kata-kata dalam kegiatan belajar-mengajar agar yang disampaikan oleh guru agar tampak lebih nyata sehingga siswa tidak mengalami kesulitan dalam memahami fakta, konsep dan prinsip tertentu (Firman & Maisyarah, 2019).

Karo-karo (2018:93) media adalah suatu alat perantara guna menyampaikan materi dari guru kepada anak didik. Sedangkan menurut Tafonao (2018:105) media pembelajaran merupakan alat bantu pelaksanaan pembelajaran guna merangsang pikiran maupun keterampilan peserta didik sehingga tercipta proses belajar.

Berdasarkan pendapat di atas, menarik kesimpulan bahwasanya media belajar adalah sebuah alat yang dapat menyampaikann informasi mengenai pembelajaran dari seorang guru kepada siswanya, sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

b. Pengertian Media Ular Tangga

Media ular tangga matematika yaitu media pembelajaran matematika yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar serta keaktifan siswa dalam

pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang bermakna. Media permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai media informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik (Rifki Afandi, 2015:87).

Berdasarkan teori yang dijelaskan oleh (Afifah & Hartatik, 2019) Media Ular Tangga merupakan suatu media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa, semangat, motivasi, meningkatkan keinginan, minat baru, keseriusan siswa dalam mengerjakan soal yang ada dalam permainan tersebut dan juga membawa pengaruh pada psikologi dalam diri siswa.

Penggunaan media ular tangga dalam pelajaran matematika (Indah Suciati, 2021), dapat membantu peserta didik untuk membangun penguasaan konsep, prinsip, maupun prosedur melalui permainan yang dimainkan secara berkelompok atau berpasangan, dan juga dengan permainan ini dapat menguatkan pengetahuan akan konsep, prinsip, atau prosedur padamateri matematika.

c. Manfaat Media Permainan Ular Tangga

Ratnaningsih (2014:6) manfaat media permainan ular tangga terdiri dari beberapa bagian yaitu :

1. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
2. Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.
3. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan.
4. Mengenal kalah dan menang.
5. Belajar bekerja sama dan menunggu giliran

d. Langkah-langkah Permainan Ular Tangga Matematika

Adapun tata cara permainan ular tangga adalah sebagai berikut:

1. Permainan ular tangga dimainkan dengan cara tim, setiap tim terdiri dari 5-6 pemain.
2. Untuk mengawali permainan, perwakilan setiap kelompok mengambil undian untuk menentukan urutan bermain. Setelah mengetahui urutan bermain, setiap kelompok menunjuk satu perwakilan untuk menjadi pion sekaligus penjawab soal soal yang terdapat pada kartu soal.
3. Pemain pertama yang sudah melempar dadu dapat berjalan menuju kotak sesuai mata dadu yang didapat.
4. Jika siswa (pemain) menempati tempat yang diperoleh, lalu pemain mengambil kartu soal pada saku kolom atau kotak.
5. Saat pemain menarik kartu, pemain harus membaca soal dengan lantang dan tidak boleh bertanya. (boleh bertanya ketika pemain terakhir sudah selesai melempar dadu dan bertanya hanya dengan sekelompok (bertanya jawaban yang benar). Jika pemain berhasil menjawab soal maka pemain boleh melangkah satu kotak tanpa menjawab kartu soal lagi.
6. Namun ketika pemain berhasil menjawab, maka mendapatkan bonus maju satu langkah, dan jika di kotak tersebut terdapat ekor ular pemain harus turun sampai kepala ular tanpa menjawab soal yang ada di kotak. Sedangkan bagi pemain yang mengocok dadu dan tepat pada kotak yang berisi ekor ular maka pemain tersebut harus menjawab terlebih dahulu soal kemudian turun menuju ke kepala ular dan langsung maju selangkah karena berhasil menjawab soal sebelumnya (kotak yang berisi ekor ular).
7. Apabila pemain berhasil mendapatkan bonus satu langkah maju, dan di kotak tersebut terdapat anak tangga pemain berhak naik menuju ujung tangga berada. Sedangkan bagi pemain yang mengocok dadu dan tepat pada kotak berisi anak tangga maka pemain harus menjawab terlebih dahulu soal kemudian naik dan langsung maju selangkah karena berhasil menjawab soal sebelumnya.

8. Jika pemain tidak bisa menjawab soal atau salah menjawab pemain wajib berhenti dikotak tersebut walaupun dikotak terdapat anak tangga (pemain tidak bisa naik), kecuali ketika dikotak tersebut terdapat ekor ular maka pemain diwajibkan turun menuju ke kepala ular serta wajib menjawab soal, selanjutnya jika masih salah menjawab maka pemain berhenti dikotak tersebut.
9. Adanya salah satu pemenang dapat ditetapkan dengan siapa yang lebih cepat untuk mencapai kotak finish.

e. Kelebihan dan Kelemahan Media Ular Tangga

Media permainan ular tangga matematika memiliki kelebihan yaitu media permainan ular tangga matematika ini dilengkapi dengan materi matematika dan soalsoal yang dikemas dalam permainan yang menarik sehingga meningkatkan minat siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran matematika (Firman & Maisyarah, 2019).

Sedangkan kelebihan dan kekurangan ular tangga menurut Muhamadnuroni (2017), sebagai berikut :

1. Kelebihan Media Ular Tangga :
 - a) Media permainan ular tangga dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan menyenangkan dimana siswa dapat belajar sambil bermain,
 - b) Dapat digunakan untuk semua mata pelajaran dan tingkat pendidikan lainnya,
 - c) Penggunaan media permainan ular tangga dapat dilakukan baik didalam kelas maupun diluar kelas,
 - d) Media ular tangga ini sangat efektif untuk mengulang (*review*) pelajaran yang telah diberikan,
 - e) Media ini sangat praktis dan ekonomis serta mudah digunakan,
 - f) Dapat meningkatkan minat siswa dalam menggunakan media pembelajaran ini,
 - g) Media ini sangat banyak terdapat gambar yang menarik dan *full colour*,

- h) Permainan ini melatih siswa untuk mengantri dalam memulai pengocokan/permainan,
- i) Melatih kognitif siswa saat menjumlahkan mata ular saat dadu keluar, dan
- j) Melatih kerjasama (kelompok).

2. Kekurangan Media Ular Tangga

- a) Memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada siswa,
- b) Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan keributan,
- c) Bagi anak yang kurang menguasai materi akan mengalami kesulitan dalam bermain,
- d) Membutuhkan persiapan agar mampu menyesuaikan konsep materi dan kegiatan pembelajaran,
- e) Jika ada siswa yang cenderung cepat bosan maka ia akan kehilangan minat untuk bermain,
- f) Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran,
- g) Akan menimbulkan kejenuhan pada siswa yang menunggu giliran permainan,
- h) Keadaan kurang terkontrol akibat kurangnya pengawasan guru dalam proses permainan,
- i) Tanpa pengawasan yang intensif dari guru, siswa dapat mudah terjebak dalam permainan ular tangganya saja tanpa bisa menyerap nilai nilai atau tujuan digunakan media pembelajaran ini,
- j) Media ini tidak cocok digunakan untuk kelas dengan jumlah siswa yang besar.

2.1.9 Pengertian Matematika

Matematika merupakan salah satu ilmu penting yang dipelajari bagi siswa sekolah dasar, karena ilmu ini selalu digunakan dalam penyelesaian masalah

mengenai bilangan dalam kehidupan sehari-hari. Hamza dan Muhlisrarini (2018:48) Matematika adalah cara atau metode berpikir dan bernalar, bahasa lambang yang dapat dipahami oleh semua bangsa berbudaya, seni seperti pada musik penuh simetri, pola, dan irama yang dapat menghibur, alat bagi pembuat arsitek, pembuat mesin, dan akuntan.

Ahmad Susanto (2016:186) menyatakan, “Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berfikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkontruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasa yang baik terhadap materi matematika”. Berk (2012:416) menyebutkan fungsi pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah untuk menumbuhkan dan memperkaya pengetahuan informal tentang konsep angka dan berhitung.

Purnama, dkk (2017:46) matematika termasuk mata pelajaran yang wajib didalami setiap siswa dari sekolah dasar hingga pada perguruan tinggi. Pada usia anak sekolah dasar berada di tahap berpikir konkret. Hal ini telah dikemukakan Piaget dalam perkembangan peserta didik yang dijabarkan menjadi empat tahap yakni: a) Tahap Sensorimotorik; b) Tahap Praoperasional; c) Tahap Operasional Konkret; d) Tahap Operasional Formal.

2.1.10 Materi Pembelajaran

Pembelajaran matematika meliputi aspek-aspek yaitu bilangan, salah satu aspek pembelajaran matematika yang diajarkan dikelas IV adalah operasi hitung campuran bilangan bulat.

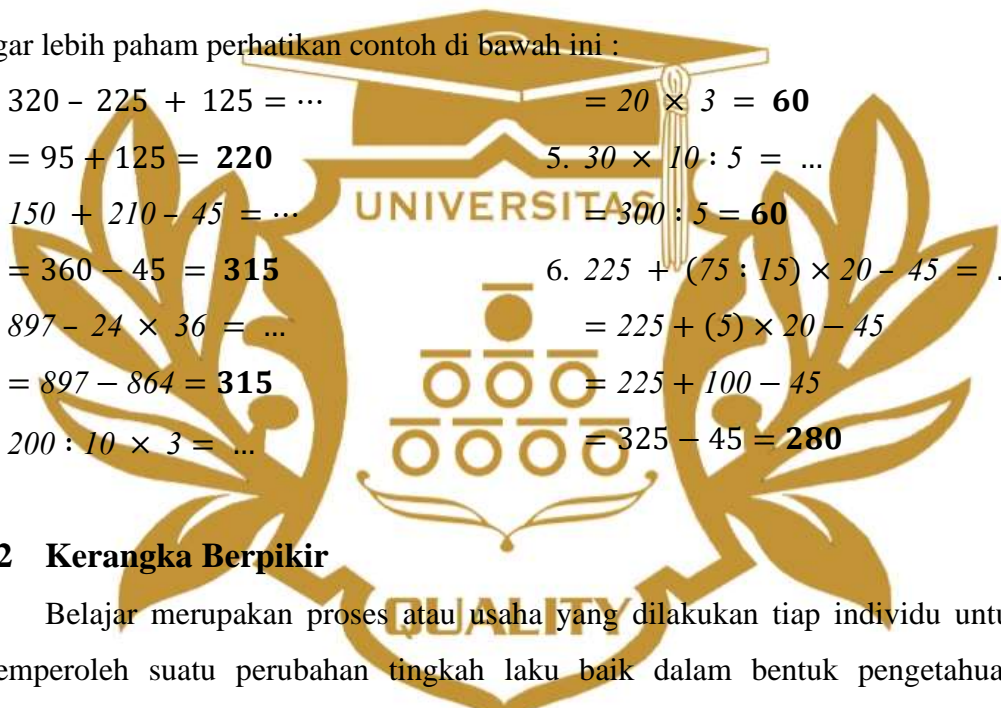
Operasi hitung bilangan terdiri dari Penjumlahan, Pengurangan, Perkalian, dan Pembagian. Operasi hitung bilangan tersebut memiliki tingkatan - tingkatan tersendiri misalnya operasi hitung penjumlahan dan pengurangan adalah setingkat dan operasi hitung perkalian dengan pembagian juga setingkat, ketika operasi hitung dikatakan setingkat maka urutan pengerjaan nya dimulai dari sebelah kiri.

Aturan operasi hitung campuran :

1. Kerjakan terlebih dahulu operasi yang berada di dalam tanda kurung ()

2. Penjumlahan dan pengurangan sama kuat, maka dikerjakan secara berurutan dari kiri
3. Perkalian dan pembagian sama kuat, maka dikerjakan secara berurutan dari kiri
4. Perkalian dan pembagian memiliki tingkat lebih tinggi dari penjumlahan dan pengurangan, maka jika pada soal terdapat penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian secara acak, maka kerjakanlah perkalian dan pembagian terlebih dahulu

Agar lebih paham perhatikan contoh di bawah ini :



1. $320 - 225 + 125 = \dots$
 $= 95 + 125 = \mathbf{220}$
2. $150 + 210 - 45 = \dots$
 $= 360 - 45 = \mathbf{315}$
3. $897 - 24 \times 36 = \dots$
 $= 897 - 864 = \mathbf{315}$
4. $200 : 10 \times 3 = \dots$
5. $30 \times 10 : 5 = \dots$
 $= 300 : 5 = \mathbf{60}$
6. $225 + (75 : 15) \times 20 - 45 = \dots$
 $= 225 + (5) \times 20 - 45$
 $= 225 + 100 - 45$
 $= 325 - 45 = \mathbf{280}$

2.2 Kerangka Berpikir

Belajar merupakan proses atau usaha yang dilakukan tiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan maupun sikap dan nilai yang positif sebagai pengalaman untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari.

Hasil belajar Matematika merupakan cermin keberhasilan seorang guru dalam proses belajar mengajar. Untuk mendapat hasil belajar matematika yang diharapkan maka proses belajar mengajar harus menyenangkan, dengan demikian guru harus menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Metode pembelajaran yang dapat melatih siswa dalam belajar matematika adalah metode *drill*.

Metode *drill* adalah suatu cara mengajar di mana siswa melaksanakan kegiatan latihan agar siswa memiliki ketangkasan, ketepatan, dan

keterampilan dari apa yang dipelajari. Ketika diberi atau dihadapkan dengan suatu latihan siswa dapat melakukan keterampilan untuk memahami materi yang diberikan. Bukan hanya menghafal saja, tetapi disini siswa juga melatih kebiasaan untuk lebih terampil dalam menyelesaikan soal soal operasi hitung campuran bilangan bulat. Semakin terampil siswa berlatih maka siswa semakin terampil dalam mengerjakan soal soal yang diberikan. Dengan demikian, pembelajaran dengan menggunakan metode *drill* diharapkan siswa akan lebih terampil dalam berlatih dan hasil belajar siswa meningkat.

2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan teori dan kerangka berpikir yang telah disampaikan di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian yaitu “Ada Pengaruh Signifikan Penggunaan Metode *Drill* Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat di Kelas IV SD Negeri 054943 Simpang Limun Kabupaten Langkat Tahun Pelajaran 2022/2023”.

2.4 Definisi Operasional

Agar penelitian ini sesuai dengan yang diharapkan dan menghindari kesalahpahaman maka perlu diberi operasionalnya yaitu sebagai berikut:

1. Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh individu maupun kelompok dengan perubahan tingkah laku, sikap, keterampilan, cara berfikir, kebiasaan dan kepribadian yang di alami serta dapat merubah pengetahuan seseorang untuk tercapai tujuan pendidikan.
2. Mengajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan guru dalam menyampaikan pengetahuan kepada siswa sehingga terjadinya proses belajar.
3. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik sebagai seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar dalam penambahan pengetahuan dan wawasan melalui rangkaian aktifitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya.

4. Hasil belajar adalah sebagai tingkat keberhasilan dan kemampuan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes siswa yang diterimannya dari pengalaman belajar siswa.
5. Metode pembelajaran adalah suatu cara yang dapat digunakan untuk mendapatkan pengetahuan, sikap, kecakapan, dan keterampilan dalam mencapai tujuan tertentu.
6. Metode *drill* adalah suatu cara mengajar yang dilakukan secara berulang ulang untuk memperoleh keterampilan yang sudah dipelajari.
7. Media belajar adalah sebuah alat yang dapat menyampaikann informasi mengenai pembelajaran dari seorang guru kepada siswanya, sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.
8. Permainan Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih.
9. Matematika merupakan salah satu ilmu penting yang mempelajari tentang simbol simbol serta ilmu penting yang dipelajari bagi siswa sekolah dasar, karena ilmu ini selalu digunakan memiliki arti dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan dalam kehidupan sehari-hari.

