

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan guru yang dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>11</sup> Metode pembelajaran bisa juga diartikan sebagai cara yang digunakan guru dalam mengorganisasikan kelas pada umumnya atau dalam menyajikan bahan pelajaran pada khususnya.<sup>12</sup> Metode digunakan oleh guru untuk mengkreasi lingkungan belajar dan mengkhususkan aktivitas dimana guru dan siswa terlibat selama proses pembelajaran berlangsung.

Biasanya metode digunakan melalui salah satu strategi, tetapi juga tidak tertutup kemungkinan beberapa metode berada dalam strategi yang bervariasi, artinya penetapan metode dapat divariasikan melalui strategi yang berbeda tergantung pada tujuan yang akan dicapai dan konten proses yang akan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran.<sup>13</sup>

Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran, diantaranya:

- a. Metode ceramah
- b. Metode demonstrasi
- c. Metode diskusi
- d. Metode simulasi
- e. Metode laboratorium
- f. Metode pengalaman lapangan
- g. Metode brainstorming

<sup>11</sup> Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011, hlm 02.

<sup>12</sup> Aris Hidayat, *Pengertian Metode Pembelajaran Dan Macam-Macam Pembelajaran*, <http://blogspot.co.id>, 2014

<sup>13</sup> Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014. hlm 21.

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- h. Metode debat
- i. Metode simposium
- j. Dan sebagainya

Setiap metode yang digunakan selalu dipilih dan diarahkan seefektif mungkin untuk melayani tujuan dalam menghadirkan mata ajar. Setiap metode yang digunakan menunjukkan suatu cara tertentu untuk menyajikan muatan atau konten tertentu dari sebuah kurikulum mata ajar.

### B. Metode Permainan Hitung Mundur

Salah satu cara untuk membantu para peserta didik memahami materi atau konsep pelajaran adalah dengan menggunakan berbagai macam strategi dan metode pelajaran. Dengan beragamnya strategi dan metode tersebut, dapat membangkitkan semangat belajar para peserta didik khususnya pada mata pelajaran <sup>14</sup>matematika. Menurut Sunyo Adji Purnomo dan Ranni N. dalam bukunya *50 games for fun learning and teaching*, memberikan sebuah metode permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu metode permainan hitung mundur. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Guru mengajak siswa untuk duduk membentuk lingkaran
2. Guru menunjuk salah satu siswa untuk memulai permainan hitung mundur. Ketika aba-aba dimulai hitungan mundurpun di mulai dari 100
3. Jika ada siswa yang salah, maka hitungan harus dimulai lagi dari 100
4. Guru mempercepat tempo permainan agar lebih menarik

<sup>14</sup>Mel Silberman, *101 Cara Pelatihan dan Pembelajaran Aktif*, Jakarta: PT Indeks, 2010, hlm. 118

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Permainan selesai jika semua siswa sudah lancar dalam menghitung mundur.<sup>15</sup>

Metode permainan hitung mundur dapat dikatakan berhasil diterapkan apabila para peserta didik mampu berhitung mundur dengan cepat dan lancar.

Adapun kelebihan metode permainan hitung mundur ini sebagai berikut:

1. Meningkatkan konsentrasi siswa waktu permainan berlangsung
2. Membuat siswa menjadi aktif dan semangat dalam permainan.
3. Meningkatkan kecerdasan spasial dan intrapribadi yakni ketika siswa berkonsentrasi membayangkan giliran selanjutnya.
4. Meningkatkan kecerdasan logis-matematis dan antarpribadi, ketika mereka harus menghitung mundur.

Sedangkan kekurangan dari metode permainan hitung mundur, diantaranya:

1. Sulit diterapkan di kelas rendah, seperti kelas satu dan dua
2. Tidak semua siswa dapat dengan cepat berhitung mundur
3. Tidak semua materi pelajaran dapat diterapkan dengan metode permainan hitung mundur<sup>16</sup>.

### C. Pengertian Motivasi Belajar

Kata motivasi berasal kata “motif”, yang berarti alasan melakukan sesuatu, sebuah kekuatan yang menyebabkan seseorang bergerak melakukan suatu kegiatan<sup>17</sup>. Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling

<sup>15</sup>Sunyo Adji Purnomo & Ranni Novianty, Op. Cit, hlm 109

<sup>16</sup>*Ibid*, hlm. 110

<sup>17</sup>Aina Mulyana, *Motivasi Belajar*, <http://:blogspot.co.id>, 2012

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mempengaruhi. Motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya<sup>18</sup>. Sedangkan belajar adalah perubahan yang terjadi dalam diri individu melalui pengalaman, dan bukan karena pertumbuhan dan perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir.<sup>19</sup>

Motivasi erat sekali kaitannya dengan keinginan dan ambisi. Bila salah satunya tidak ada, maka motivasi tidak akan timbul. Banyak dikalangan manusia yang mempunyai keinginan dan ambisi yang besar, tetapi kurang mempunyai inisiatif dan kemampuan untuk mengambil langkah untuk mencapainya, sehingga keinginan dan ambisi tersebut menjadi sia-sia. Hal ini menunjukkan bahwa kurangnya energi pendorong dari dalam diri manusia itu sendiri atau kurangnya motivasi. Begitu juga dengan belajar, dibutuhkan motivasi sebagai energi pendorong untuk melakukannya. Sebagaimana yang telah dijelaskan bahwa motivasi dan belajar itu merupakan dua hal yang saling mempengaruhi.

Motivasi adalah dorongan yang menyebabkan terjadinya suatu perbuatan atau tindakan. Perbuatan belajar terjadi pada siswa karena adanya motivasi untuk melakukan perbuatan belajar. Zakiah Drajat juga menjelaskan bahwa motivasi adalah usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai

<sup>18</sup> Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Jakarta: Bumi Aksara, 2009, halm. 3

<sup>19</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009, hlm. 16



## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tujuan yang dikehendakinya atau mendapatkan kepuasan dengan perbuatannya. Dapat dipahami bahwa motivasi sangat dibutuhkan dalam belajar agar dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik terhadap materi yang dihadapinya dalam kegiatan pembelajaran.

Secara garis besar motivasi berdasarkan sumbernya dibedakan atas dua jenis, yaitu motivasi yang murni timbul dari dalam dirinya sendiri yang dikenal dengan istilah motivasi intrinsik dan ada pula yang berkat dorongan dari luar dirinya yang dikenal dengan istilah motivasi ekstrinsik.<sup>20</sup> Ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar disekolah, yaitu:<sup>21</sup>

1. Memberi angka, yang dimaksud dengan angka adalah sebagai simbol atau nilai dari hasil aktivitas belajar siswa.
2. Hadiah yaitu memberi sesuatu kepada orang lain sebagai penghargaan atau kenang-kenangan atau cendera mata.
3. Kompetisi, yaitu persaingan dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong siswa agar mereka bergairah belajar.
4. Ego-Involvement yaitu menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasa pentingnya tugas dan menerimanya sebagai suatu tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting.
5. Memberikan ulangan yaitu para siswa akan lebih giat belajar kalau mengetahui akan ada ulangan. Oleh karena itu memberi ulangan itu juga merupakan sarana motivasi.
6. Mengetahui hasil. Dengan mengetahui hasil pekerjaan, apalagi kalau terjadi kemajuan akan mendorong siswa lebih giat belajar. Semakin mengetahui grafik hasil belajar meningkat, maka ada motivasi dalam diri siswa untuk terus belajar dengan suatu harapan hasilnya akan meningkat.
7. Pujian yaitu apabila siswa yang sukses dan berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, perlu diberikan pujian. Pujian ini adalah bentuk yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik.
8. Hukuman yaitu untuk memperbaiki yang negatif adalah baik, tetapi kalau diberi secara tepat dan bijaksana bisa merupakan alat motivasi.

<sup>20</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2008, hlm 137.

<sup>21</sup>Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Pers, 2004, hml 92.

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

9. Hasrat untuk belajar. Hasrat untuk belajar ada berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar. Hasrat untuk belajar berarti pada diri siswa itu memang ada motivasi belajar, sehingga sudah barang tentu hasilnya akan baik.
10. Tujuan yang diakui. Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa, sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai, maka akan ada gairah untuk terus belajar.

Motivasi berperan dalam belajar karena motivasi mengandung nilai-nilai sebagai berikut:

1. Motivasi menentukan tingkat keberhasilan atau gagalnya kegiatan siswa. Belajar tanpa motivasi sulit untuk mencapai keberhasilan secara optimal.
2. Pembelajaran yang bermotivasi pada hakekatnya adalah pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, dorongan, motif, minat yang ada pada diri siswa.
3. Pembelajaran yang bermotivasi menurut kreativitas dan imajinasi guru untuk berupaya sungguh-sungguh mencari cara-cara yang relevan yang serasi guna membangkitkan dan memelihara motivasi belajar siswa.
4. Berhasil atau gagalnya dalam membangkitkan dan mendayagunakan motivasi dalam proses pembelajaran berkaitan dengan upaya pembinaan disiplin kelas. Masalah disiplin kelas dapat timbul karena kegagalan dalam menggerakkan motivasi belajar.
5. Penggunaan asas motivasi merupakan sesuatu yang esensial dalam proses belajar dan pembelajaran. Motivasi menjadi salah satu faktor yang turut menentukan pembelajaran yang efektif.

Siswa yang termotivasi dalam belajarnya dapat dilihat dari karakteristik tingkah laku yang menyangkut minat, ketajaman, perhatian,

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

konsentrasi, dan ketekunan. Siswa yang memiliki motivasi rendah dalam belajarnya menampakkan keengganan, cepat bosan dan berusaha untuk menghindari dari kegiatan belajar.

Dapat disimpulkan bahwa motivasi menentukan berhasil atau tidaknya kegiatan belajar siswa. Motivasi menjadi salah satu faktor yang dapat menentukan belajar yang efektif. Motivasi belajar merupakan proses yang memberikan semangat belajar, arah dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama.<sup>22</sup> Motivasi belajar seorang siswa bisa saja berbeda-beda antara satu sama lain. Karena bisa jadi ada siswa yang termotivasi belajarnya karena janji yang diberikan orang tuanya. Seperti akan diberikan hadiah apabila mendapat ranking pertama. Jadi, ada beberapa faktor yang menyebabkan motivasi belajar seorang siswa berbeda, antara lain:

1. Perbedaan fisiologis, seperti rasa lapar dan haus,
2. Perbedaan rasa aman, baik secara mental, fisik, ataupun intelektual,
3. Perbedaan kasih sayang atau afeksi yang diterimanya,
4. Perbedaan harga diri, dan
5. Perbedaan aktualisasi diri, tersedianya kesempatan bagi seseorang untuk mengembangkan potensi yang terdapat dalam dirinya, sehingga berubah menjadi kemampuan nyata.

<sup>22</sup>Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, Surabaya: Pustaka Pelajar, 2009, hlm 162.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Motivasi belajar sangat penting diketahui dan dipahami oleh siswa maupun guru. Bagi siswa pentingnya motivasi belajar adalah sebagai berikut:<sup>23</sup>

1. Menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses dan hasil belajar.
2. Menginformasikan kekuatan usaha belajar siswa
3. Membesarkan semangat belajar siswa
4. Menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar yang kemudian bekerja.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah segala sesuatu yang timbul dari dalam diri seseorang yang menjadi pendorong tingkah laku yang menuntut atau mendorong seseorang untuk memenuhi kebutuhan atau tujuan yang ingin dicapai. Motivasi belajar adalah suatu usaha yang datang dari individu siswa yang menjadikan siswa bersemangat dalam belajar sehingga dapat meningkatkan motivasi belajarnya.

Dalam usaha untuk membangkitkan motivasi belajar siswa, ada enam hal yang dapat dikerjakan oleh guru, yaitu:<sup>24</sup>

1. Membangkitkan dorongan kepada anak didik untuk belajar.
2. Menjelaskan secara konkret kepada anak didik apa yang dapat dilakukan pada akhir pengajaran.
3. Memberikan ganjaran terhadap prestasi yang dicapai anak didik sehingga dapat merangsang untuk mendapat prestasi yang lebih baik dikemudian hari.
4. Membentuk kebiasaan belajar yang baik.
5. Membantu kesulitan belajar anak didik secara individual maupun kelompok.
6. Menggunakan metode yang bervariasi.

<sup>23</sup>Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006, hlm. 85.

<sup>24</sup>Syaiful Bahri Djamarah, dkk, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006, hlm 167-168.





Motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
2. ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).
3. menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
4. lebih senang bekerja mandiri.
5. cepat bosan dengan tugas-tugas yang *rutin* (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif).
6. dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
7. tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
8. senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Proses belajar mengajar tidak akan berlangsung secara optimal bila siswa tidak termotivasi dalam belajarnya. Semua potensi yang dimiliki siswa yang meliputi kemampuan intelektual atau bakat siswa tidak akan berarti tanpa adanya motivasi dari siswa itu sendiri untuk belajar walaupun sarana belajarnya lengkap. Motivasi belajar siswa meliputi dimensi:<sup>25</sup>

1. Ketekunan dalam belajar
  - a. kehadiran di sekolah
  - b. mengikuti proses belajar mengajar di kelas
  - c. belajar di rumah
2. Ulet dalam menghadapi kesulitan
  - a. sikap terhadap kesulitan
  - b. usaha mengatasi kesulitan
3. Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar
  - a. kebiasaan dalam mengikuti pelajaran
  - b. semangat dalam mengikuti proses belajar mengajar
4. Berprestasi dalam belajar
  - a. keinginan untuk berprestasi
  - b. kualifikasi hasil
5. Mandiri dalam belajar
  - a. penyelesaian pekerjaan rumah
  - b. menggunakan kesempatan di luar jam pelajaran.

<sup>25</sup>Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*, Bandung: Alfabeta, 2006, hlm 31-32

#### D. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Telah dikatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang menimbulkan terjadinya suatu perubahan atau pembaharuan dalam tingkah laku dan atau kecakapan. Sampai dimanakah perubahan itu dapat tercapai atau dengan kata lain, berhasil baik atau tidaknya belajar itu tergantung pada bermacam-macam faktor. Adapun faktor-faktor itu dapat kita bedahkan menjadi dua golongan. *Pertama*, faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri yang kita sebut faktor individual, dan *Kedua*, faktor yang ada diluar individu yang kita sebut faktor sosial.<sup>26</sup>

Menurut Ruseffendifaktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar kedalam sepuluh macam, yaitu: kecerdasan, kesiapan anak, bakat anak, kemauan belajar, minat anak, model penyajian materi, pribadi dan sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru, dan kondisi masyarakat. Dari kesepuluh faktor yang dapat memengaruhi keberhasilan siswa belajar, terdapat faktor yang dapat dikatakan hampir sepenuhnya tergantung pada siswa. Faktor-faktor itu adalah kecerdasan anak, kesiapan anak dan bakat anak.<sup>27</sup>

Muhibbin Syah juga menambahkan bahwa baik buruknya situasi proses belajar mengajar dan tingkat pencapaian hasil proses instruksional itu pada umumnya bergantung pada faktor-faktor yang meliputi:<sup>28</sup>

1. karakteristik siswa
2. karakteristik guru
3. interaksi dan Metode
4. karakteristik kelompok

<sup>26</sup> Ngalim Purwanto, Op. Cit, hlm. 106

<sup>27</sup> Ahmad Susanto, Op. Cit, hlm. 14

<sup>28</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya. 2008, Edisi Revisi, hlm. 248

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



5. fasilitas fisik
6. mata pelajaran dan
7. lingkungan alam sekitar

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan secara garis besar faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibagi dalam dua kategori, yaitu faktor intern (dalam diri siswa) dan faktor ekstern (dari luar diri). Namun kondisi tersebut tentunya berbeda-beda antara satu siswa dengan siswa lainnya, termasuk di dalamnya adalah cara belajar siswa.

#### **E. Hubungan Metode Permainan Hitung Mundur dengan Motivasi Belajar**

Metode merupakan suatu cara yang dilakukan oleh seorang guru dalam menjalankan fungsinya sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendapat lain mengatakan bahwa metode mengkhususkan aktivitas dimana guru dan siswa terlibat selama proses pembelajaran berlangsung.<sup>29</sup> Dari pengertian metode yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran melibatkan guru dan siswa agar terwujudnya hasil yang maksimal. Metode permainan hitung mundur dapat memberikan keterampilan tertentu pada siswa, diantaranya dapat meningkatkan konsentrasi siswa, membuat siswa semangat atau gembira, menimbulkan kecerdasan spasial dan intrapribadi siswa, yakni ketika mereka membayangkan giliran selanjutnya, menimbulkan kecerdasan logis-matematis dan antarpribadi, ketika siswa harus menghitung mundur<sup>30</sup> serta membuat siswa termotivasi dalam belajar.

<sup>29</sup>Hamzah B Uno, Op Cit. hlm. 3

<sup>30</sup>Sunyo Adji Purnomo dan Ranni Novianty, loc. cit. hlm. 110

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Jadi, penerapan permainan hitung mundur dalam hubungan dengan motivasi belajar sangat besar. Permainan ini membuat siswa termotivasi untuk semangat lagi dalam belajar matematikannya dengan kecerdasan-kecerdasan yang ditimbulkan dari permainan hitung mundur.

## F. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian akan diteliti adalah

1. Penelitian yang dilakukan oleh Titin Mulyaningsih pada tahun 2012 dengan judul “Permainan MamunTebal Untuk Meningkatkan Keterampilan Hitung Bilangan Bulat Siswa Kelas IV SDN Kota Gede 3 Yogyakarta<sup>31</sup>”. Adapun hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Titin Mulyaningsih yaitu terciptanya suasana pembelajaran Matematika yang menyenangkan, meningkatnya keaktifan siswa dan peningkatan ketempilan hitung bilangan bulat yang dilihat dari adanya peningkatan nilai prestasi belajar Matematika. Hal itu terlihat dari data awal sebelum di terapkan permainan Mamun Tebal yakni dari 30 orang siswa terdapat 21 orang siswa tidak tuntas nilai matematika dan 9 orang siswa yang tuntas nilai Matematikanya dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70. Nilai rata-rata siswa sebelum diterapkan Permainan Mamun Tebal yaitu 61,50. Dan setelah diterapkan permainan Mamun Tebal, nilai rata-rata siswa menjadi 72,17 dan siswa yang nilainya memenuhi KKM sebanyak

<sup>31</sup> Titin Mulyaningsih, *Permainan Mamun Tebal Untuk Meningkatkan Keterampilan Hitung Bilangan Bulat Siswa Kelas IV SDN Kota Gede 3 Yogyakarta*, Skripsi FMIPA UNY Yogyakarta, 2012



## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

21 orang. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan nilai siswa sebanyak 10,67.

Persamaan penelitian yang dilakukan dengan peneliti adalah sama menggunakan metode permainan pada mata pelajaran Matematika dan langkah-langkah permainan yang diterapkan hampir sama dengan peneliti lakukan. Sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Titin Mulyaningsih dengan peneliti lakukan adalah tempat penelitiannya dan kelas yang diteliti. Penelitian yang dilakukan oleh Titin Mulyaningsih pada kelas IV SDN Kota Gede 3 Yogyakarta dan peneliti melakukan penelitian pada kelas V SDN 009 Pulau Panjang Hulu Kecamatan Inuman Kabupaten Kuansing.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sahid Raharjo pada tahun 2013 dengan judul “Penerapan Icebreake Menghitung Mundur Untuk Meningkatkan Operasi Hitung Campuran Siswa Kelas IV SDN 02 Batang, Sulawesi Selatan”. Adapun hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Sahid Raharjo yaitu terciptanya suasana pembelajaran matematika yang menyenangkan, meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika dan meningkatnya hasil belajar siswa dalam belajar matematika. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Sahid Raharjo menggunakan I siklus dengan dua pertemuan. Pada pertemuan pertama hasil belajar siswa mencapai 59% dengan ketuntasan kelas 53% dan dilakukan pertemuan kedua untuk memperbaiki maka hasil belajar siswa meningkat menjadi 65% dan ketuntasan kelas 75%. Dapat di simpulkan bahwa penerapan icebreake

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menghitung mundur membuat peningkatan pada hasil belajar siswa<sup>32</sup>. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu cara pengoperasian permainannya dan sama-sama melakukan penelitian pada mata pelajaran matematika. perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Sahid Raharjo dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu tempat penelitian, waktu penelitian, kelas, dan hasil penelitian.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Fauziah pada tahun 2013 dengan judul “Penerapan Media Permainan Kartu Hitung untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas II MIN Sungai Apit Kecamatan Sabak Auh Kabupaten Siak. Adapun hasil penelitian yang dilakukan oleh Fauziah, menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu hitung dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa MIN Sungai Apit Kecamatan Sabak Auh. Keberhasilan peningkatan hasil belajar tersebut, di buktikan dengan tes soal yang dilakukan oleh observer, bahwa hasilnya mengalami peningkatan di setiap siklus, yaitu dari pra tindakan, siklus I, siklus II, siklus III. Begitu juga dalam penerapannya, guru telah melaksanakannya sesuai dengan RPP III. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama-sama dilakukan pada mata pelajaran matematika dan cara pelaksanaan permainannya. Namun terdapat perbedaan yang

<sup>32</sup> Sahid Raharjo, *Penerapan Icebreake Menghitung Mundur Untuk Meningkatkan Operasi Hitung Campuran Siswa Kelas IV SDN 02 Batang, Sulawesi Selatan*. Skripsi Universitas LINTAS, 2013.

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dilakukan peneliti dengan penelitian Fauziah yaitu tentang hasil penelitian, waktu penelitian dan tempat penelitian.<sup>33</sup>

### G. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah upaya peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas V sekolah dasar negeri 009 Pulau Pulau Panjang Hulu Kecamatan Inuman Kabupaten Kuansing tahun ajaran 2016/2017. Pembelajaran matematika sangat erat kaitannya dengan logika dan abstraksi. Matematika berkembang melalui pencacahan, perhitungan, pengukuran dan pengkajian sistematis terhadap bangun dan pergerakan benda-benda fisika. Pembelajaran matematika bermanfaat hendaknya bagi siswa untuk melansungkan kehidupannya, terutama dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran matematika menekankan langsung pada pengalaman yang ditemukan oleh siswa didalam kehidupannya.

Proses belajar mengajar merupakan hal yang sangat menentukan berhasil atau tidak suatu pendidikan. Pendidikan pada dasarnya merupakan laksana eksperimen yang tidak akan pernah selesai sampai kapanpun, sepanjang kehidupan manusia di dunia ini. Dikatakan demikian, karena pendidikan merupakan bagian dari kebudayaan dan peradaban manusia yang terus berkembang. Di dalam proses pendidikan, guru sangat dituntut mampu membuat suasana proses belajar mengajar yang bermakna dan menarik, agar

<sup>33</sup> Fauziah, *Penerapan Media Permainan Kartu Hitung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II MIN Sungai Apit Kecamatan Sabak Auh Kabupaten Siak*, Skripsi UIN Suska Riau, 2013.

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

siswa dapat belajar efektif dan efisien, sehingga tercapai tujuan yang akan diharapkan. Salah satu langkah yang dapat ditempuh untuk memiliki metode pembelajaran itu adalah menguasai tahap-tahap penyajiannya.

Salah satu metode yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa adalah penerapan metode permainan hitung mundur. Permainan hitung mundur merupakan permainan yang mengajak anak untuk berkonsentrasi penuh serta penuh dengan kegembiraan. Belajar sambil bermain dapat menghilangkan kebosanan dalam belajar, siswa sehingga siswa bisa termotivasi dalam belajarnya.

**H. Indikator Keberhasilan****1. Indikator Kinerja**

Adapun kinerja yang mengaju pada aktivitas guru dan siswa adalah sebagai berikut:

**a. Indikator aktivitas guru**

- 1) Guru mengajak siswa untuk duduk membentuk lingkaran
- 2) Guru menunjuk salah satu siswa untuk memulai permainan hitung mundur. Ketika aba-aba dimulai hitungan mundurpun dimulai dengan angka 100
- 3) Guru mengulang permainan jika ada siswa yang salah dan hitungan dimulai lagi dari angka 100
- 4) Guru mempercepat tempo permainan agar lebih menarik
- 5) Guru menyudahi permainan jika semua siswa sudah lancar dalam menghitung mundur.



**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**b. Indikator Aktivitas Siswa**

- 1) Siswa duduk membentuk lingkaran
- 2) Salah satu siswa memulai hitungan 100 ketika telah diberi aba-aba untuk di mulai
- 3) Siswa mengulang hitungan mundur kembali, jika terjadi kesalahan dalam permainan
- 4) Siswa mempercepat tempo permainan
- 5) Siswa selesai dalam bermain setelah lancar menghitung mundur.

**c. Indikator Motivasi Belajar Siswa**

Adapun indikator motivasi belajar siswa dalam penerapan metode bermain hitung mundur sebagai berikut;

- 1) Siswa tekun mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru
- 2) Siswa tidak mudah putus asa dan memiliki kemauan yang kuat untuk mengerjakan apapun yang diberikan oleh guru.
- 3) Siswa menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
- 4) Siswa lebih senang bekerja mandiri (sendiri).
- 5) Siswa mudah bosan atau tidak suka pada tugas-tugas yang berulang-ulang.
- 6) Siswa dapat mempertahankan pendapatnya atau yakin terhadap kemampuannya.
- 7) Siswa tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini atau yang dipercayainya mengenai materi pelajaran
- 8) Siswa senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## I. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian teori yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti dapat merumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini yaitu jika metode permainan hitung mundur dilaksanakan maka motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas V Sekolah Dasar Negeri 009 Pulau Panjang Hulu Kecamatan Inuman Kabupaten Kuansing dapat meningkat.

