

**PENGARUH METODE PERMAINAN TERHADAP PRESTASI
BELAJAR SISWA PADA MATERI PELUANG DI
KELAS XI SMA NEGERI 5 LANGSA
TAHUN AJARAN 2011/2012**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

LITA FITRIANI

**Mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri
(STAIN) Zawiyah Cot Kala Langsa
Program Strata Satu (S-1)
Jurusan/Prodi : Tarbiyah / PMA
Nim : 130800285**



**SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI (STAIN)
ZAWIYAH COT KALA LANGSA
2012 M / 1433 H**

PENGARUH METODE PERMAINAN TERHADAP PRESTASI
BELAJAR SISWA PADA MATERI PELUANG DI
KELAS XI SMA NEGERI 5 LANGSA
TAHUN AJARAN 2011/2012

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

LITA FITRIANI

Mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri
(STAIN) Zawiyah Cot Kala Langsa
Program Strata Satu (S-1)
Jurusan/Prodi : Tarbiyah / PMA
Nim : 130800285



SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI (STAIN)
ZAWIYAH COT KALA LANGSA
2012 M / 1433 H



SKRIPSI

**Diajukan kepada Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Zawiyah Cot Kala
Langsa Untuk Melengkapi Tugas dan Memenuhi Sebagian Dari Syarat-syarat Guna
Mencapai Gelar Serjana (S-1) Dalam Ilmu Tarbiyah**

Diajukan Oleh :

LITA FITRIANI

Mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri
(STAIN) Zawiyah Cot Kala Langsa
Jurusan/Prodi : Tarbiyah / PMA
Nim : 130

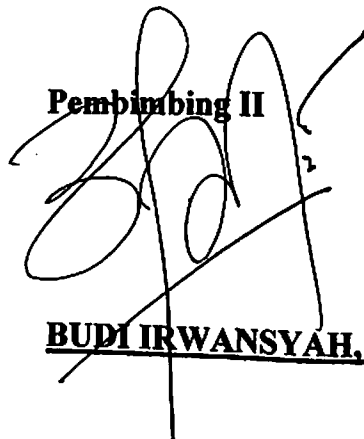
Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Drs. BASRI IBRAHIM, M.A

Pembimbing II



BUDI IRWANSYAH, M.Si

**SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI (STAIN)
ZAWIYAH COT KALA LANGSA
TAHUN 2011/2012**

**Telah Dinilai Oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Zawiyah
Cot Kala Langsa, Dintatakan Lulus dan Diterima
Sebagai Tugas Akhir Penyelesaian
Program Serjana (S-1)
Dalam Ilmu Tarbiyah**

Pada Hari / Tanggal

Selasa 17 Juli 2012 M
24 Sya'ban 1433 H

**Di
LANGSA**

PANITIA SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Ketua

(Yenni Suzana, M.Pd)

Sekretaris

(Budi Irwansyah, M.Si)

Anggota

(Jelita, M.Pd)

Anggota

(Mazlan, M.Si)

Mengetahui :

**Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri
(STAIN)Zawiyah Cot Kala langsa**



**(DR. H. ZULKARNAINI, MA)
Nip. 19670511 199002 1 00124**

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat beriringan salam sama-sama kita sampaikan kepada junjungan alam Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam Jahiliyah kepada alam Islamiyah, dari alam kegelapan kepada alam yang berilmu pengetahuan. Alhamdulillah berkat pertolongan Allah SWT, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **"PENGARUH METODE PERMAINAN TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATERI PELUANG DI KELAS XI SMA NEGERI 5 LANGSA TAHUN AJARAN 2011/2012"**.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat guna untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Zawiyah Cot Kala Langsa.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan baik dari segi bahasa, penulisan dan pembahasannya. Oleh karena itu, penulis senantiasa mengharapkan saran, kritikan, dan pandangan dari semua pihak agar nantinya dapat digunakan penulis dalam penelitian selanjutnya.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan untaian terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Ketua STAIN Zawiyah Cot Kala Langsa Bapak Dr. H. Zulkarnaini, MA
2. Ketua jurusan Tarbiyah, Ibu Hj. Purnamawati, M.Pd
3. Ketua Prodi PMA, Ibu Yenni Suzana, M.Pd yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak Basri Ibrahim, MA, selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memberikan pengarahan kepada penulis dalam penulisan skripsi ini.

5. Bapak Budi Irwansyah, M.Si, selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penulisan skripsi ini.
6. Para dosen dan staf akademik Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Zawiyah Cot Kala Langsa yang telah memberikan fasilitas dan ilmu kepada penulis sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan.
7. Bapak Kepala Sekolah SMA Negeri 5 Langsa dan seluruh tenaga pengajar yang telah berkenan membantu penulis dalam upaya pengumpulan data yang penulis perlukan.
8. Salam penghormatan teristimewa kepada kedua orang tua tercinta terima kasih atas doa, dukungan, motivasi, nasihat, bimbingan, arahan, dan pengorbanan yang ayah dan ibunda berikan. Hanya kepada Allah ananda memohon pertolongan untuk menjaga dan melindungi Ayahanda dan Ibunda. Semoga Ayahanda dan Ibunda mendapat balasan yang mulia dari-Nya.
9. Kepada sahabat penulis kamari, Hamidah, Radiah, Khairiah, Feni, Bg.Nasri, Bg.Wan, dan banyak lagi teman-teman penulis yang lain, terima kasih atas doa, bantuan, dukungan, nasihat dan semangat yang kalian berikan dari awal sampai sekarang.

Akhir kata hanya kepada Allah SWT jualah penulis memohon Ridha-Nya. Amin

Ya rabbal A'lamin.

Langsa, Mei 2012
Penulis

Lita Fitriani

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
ABSTRAK	viii
BAB I : PENDAHULUAN	
Latar Belakang Masalah	1
A. Rumusan Masalah	4
B. Tujuan Penelitian	4
C. Manfaat Penelitian	5
D. Pembatasan Masalah	5
E. Anggapan Dasar	5
F. Hipotesis	6
G. Defenisi Operasional	6
BAB II : KAJIAN PUSTAKA DAN KAJIAN TEORITIS	
A. Metode Permainan Matematika.....	8
B. Permainan Dalam Pembelajaran	10
C. Manfaat Permainan dalam	11
D. Prestasi Belajar Siswa	12
1. Pengertian Prestasi Belajar.....	12
2. Pengertian Belajar	13
3. Tujuan Belajar	14
E. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar	16
1. Faktor Intern.....	16
2. Faktor Ekstern	17
3. Faktor Pendekatan Belajar	17
F. Peluang	18
a. Aturan pengisian tempat	18
b. Notasi factorial	18
BAB III : METODOLOGI PENELITIAN	
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	20
B. Populasi dan Sampel.....	20
C. Metode dan Variabel Penelitian	21
D. Teknik Pengumpulan data	22
E. Analisis Uji Coba Instrumen	23
1. Validitas Instrumen	23
2. Reliabilitas Instrumen	25

3. Indeks Kesukaran	26
4. Daya Pembeda Soal	27
F. Langkah-Langkah Penelitian	29
G. Teknik Analisi Data	30
1. Analisis Indeks Kesukaran	30
2. Uji Persyaratan Analisis Data	31
a. Uji Normalitas.....	31
b. Uji Homogenitas	32
3. Pengujian Hipotesis	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	34
B. Hasil Analisis Indeks Gain	37
C. Hasil Uji Persyaratan Analisis Data	37
1. Hasil Uji Normalitas Data	37
2. Hasil Uji Homogenitas Data	38
D Hasil Uji Hipotesis	39
E. Hasil Perhitungan Angket	40
F. Pembahasan	41
BAB V KESIMPUL	
A. Kesimpulan	43
B. Saran	43
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN – LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Populasi dan Sampe	21
Tabel 3.2 : Rancangan Penelitian Desain <i>Randomized Control Group</i> <i>Pretes – Postes</i>	24
Tabel 3.3 : Rekapitulasi Hasil Analisis Validitas Instrumen	24
Tabel 3.4 : Klasifikasi Koefisien Reliabilitas Instrumen	25
Tabel 3.5 : Rekapitulasi Hasil Analisis Ujicoba Instrumen	26
Tabel 3.6 : Klasifikasi Indeks Kesukaran (IK)	27
Tabel 3.7 : Rekapitulasi Hasil Analisis Indeks Kesukaran Soal.....	27
Tabel 3.8 : Klasifikasi Daya Pembeda Soal	28
Tabel 3.9 : Rekapitulasi Hasil Analisis Daya Pembeda Soal	28
Tabel 3.10: Kriteria Indeks Gain	31
Tabel 4.1 : Data Nilai Pretest Kelas Eksperimen	34
Tabel 4.2 : Data Nilai Posttest Kelas Eksperimen	35
Tabel 4.3 : Data Nilai Pretes Kelas Kontrol	36
Tabel 4.4 : Data Nilai Posttes Kelas Kontrol.....	36
Tabel 4.5 : Rekapitulasi Nilai Rata-rata Pretest, Posttest, Gain	37
Tabel 4.6 : Rekapitulasi Hasil Perhitungan Uji Normalitas	38
Tabel 4.7 : Rekapitulasi Hasil Perhitungan Uji Homogenitas.....	38
Tabel 4.8 : Rekapitulasi Hasil Perhitungan Uji hipotesis.....	39
Tabel 4.9 : Ringkasan perhitungan Angket Siswa	40

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Ekserim**
- Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol**
- Lampiran 3 Kisi-kisi Soal**
- Lampiran 4 Soal Uji Kompetensi Siswa**
- Lampiran 5 Kunci Jawaban Uji Kompetensi Siswa**
- Lampiran 6 Perhitungan Indeks Kesukaran Soal (IK)**
- Lampiran 7 Perhitungan Daya Pembeda Soal (DP)**
- Lampiran 8 Validilitas dan Reabilitas Instrumen**
- Lampiran 9 Daftar Nilai Pretes dan Postes Kelas Eksperimen**
- Lampiran 10 Daftar Nilai Pretes dan Postes Kelas Kontrol**
- Lampiran 11 Analisis Nilai Pretes Kelas Eksperimen**
- Lampiran 12 Analisis Nilai Postes Kelas Eksperimen**
- Lampiran 13 Analisis Nilai Postes Kelas kontrol**
- Lampiran 14 Daftar Distribusi Frekuensi Data Posttest kelas Kontrol**
- Lampiran 15 Perhitungan Indeks Gain Kelas Eksperimen**
- Lampiran 16 Perhitungan Indeks Gain Kelas Kontrol**
- Lampiran 17 Daftar Distribusi Frekuensi Nilai Gain Kelas Eksperimen**
- Lampiran 18 Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**
- Lampiran 19 Uji Normalitas Kelas Kontrol**
- Lampiran 20 Uji Homogenitas**
- Lampiran 21 Pengujian Hipotesis**
- Lampiran 22 Kisi-kisi Respon Siswa**
- Lampiran 23 Angket Siswa**
- Lampiran 24 Rekapitulasi Angket**
- Lampiran 25 Nilai-Nilai r Product Moment**
- Lampiran 25 Luas di Bawah Lengkungan Kurve Normal dari 0 s/d Z**
- Lampiran 26 Nilai-Nilai Chi Kuadrat**
- Lampiran 27 Nilai-Nilai Untuk Distribusi F**
- Lampiran 28 Nilai-Nilai dalam Distribusi t**

PENGARUH METODE PERMAINAN TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATERI PELUANG DI KELAS XI SMA NEGERI 5 LANGSA TAHUN AJARAN 2011/2012

ABSTRAK

Metode permainan adalah suatu cara dalam mengajar yang berisi kegiatan-kegiatan yang menggembirakan yang dapat menunjang tercapainya tujuan intruksional pengajaran matematika, tujuan ini dapat menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika yang mengajar di kelas XI SMA Negeri 5 langsa menyatakan bahwa penguasaan siswa pada mata pelajaran khususnya materi peluang sebagai materi yang sulit dipahami. Hal ini bisa terjadi karena metode yang dilakukan oleh guru masih berdasarkan metode konvensional yang bersifat menonton. Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh metode permainan terhadap prestasi belajar siswa kelas XI SMA Negeri 5 langsa Tahun ajaran 2011-2012 (2) untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap metode permainan dalam pembelajaran matematika pada materi peluang.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen Quasi (semu) dan rancangan penelitian ini menggunakan Desain Randomized control Group pretest-postest. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA 5 langsa tahun ajaran 2011/2012 yang terdiri dari 2 kelas dengan jumlah seluruh siswa sebanyak 64 siswa dan sampel dari penelitian ini adalah sampel populasi, yaitu kelas XI IPA 1 sebagai kelas control dan kelas XI IPA 2 sebagai kelas eksperimen. Instrument yang digunakan adalah tes berbentuk uraian dengan jumlah 5 butir soal dan angket. Berdasarkan hasil uji coba diperoleh validitas tes 0,816 dan reliabilitas 0,895, nilai indeks kesukaran tiap butir soal rata-rata bernilai sedang, nilai daya pembeda tiap butir soal yang disajikan rata-rata bernilai baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrument memenuhi syarat untuk pengumpulan data dalam penelitian ini. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan uji t.

Berdasarkan hasil analisis data pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ diperoleh $t_{hitung} = 11,03$ dan $t_{tabel} = 1,99$, dan ini berarti $t_{hitung} \geq t_{tabel}$; sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima ; yaitu “ terdapat pengaruh yang positif metode permainan terhadap prestasi belajar siswa pada materi peluang di kelas XI SMA Negeri 5 langsa Tahun Ajaran 2011/2012 dan respon siswa terhadap metode permainan dalam pembelajaran matematika pada materi peluang sangat positif dan hampir semua siswa semua siswa senang dengan pelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan. Sehingga dapat disarankan dalam proses belajar mengajar diharapkan agar guru menggunakan metode permainan.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 19 menyebutkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik dan psikologis peserta didik.¹

Pendidikan adalah salah satu wahana yang dapat mewujudkan peningkatan sumber daya manusia. Dengan demikian diperlukan beberapa upaya peningkatan baik pendidikan sekolah maupun pendidikan di luar sekolah secara umum. Dalam pendidikan sekolah misalnya dalam proses belajar mengajar. Pendidikan matematika merupakan bagian dari pendidikan sekolah yang merupakan salah satu yang sangat penting dalam peningkatan pendidikan. Oleh karenanya pendidikan matematika perlu mendapat perhatian oleh para pelaku pendidikan.

Penulis melihat kenyataan yang terjadi di lapangan, bahwa masih banyak siswa yang menganggap pelajaran matematika sulit, hal ini senada dengan pernyataan

¹ BNSP.2005.*peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan*. [online];

dari Jaworski yang mengatakan bahwa “pembelajaran matematika di sekolah tidaklah mudah karena fakta di lapangan menunjukkan bahwa para siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika”². Para ahli matematika telah mengupayakan agar matematika dapat dikuasai siswa dengan baik. Namun, hasilnya masih banyak siswa yang belum menguasainya dan bahkan tidak menyukai matematika dari setiap kelasnya.³

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika yang mengajar di kelas XI SMA Negeri 5 Langsa menyatakan bahwa penguasaan siswa pada mata pelajaran khususnya materi peluang sebagai materi yang sulit di pahami, sehingga mengakibatkan prestasi belajar siswa pada materi peluang masih tergolong rendah. Hal ini bisa terjadi karena metode yang dilakukan oleh guru masih berdasarkan metode konvensional yang bersifat monoton, sehingga siswa merasa bosan, tidak tertarik, bahkan siswa merasa tidak ada manfaat dalam mempelajari materi tersebut.

Pembelajaran matematika pada materi peluang akan berhasil bila proses belajarnya baik, yaitu melibatkan intelektual peserta didik secara optimal. Peristiwa belajar yang dikehendaki bisa tercapai bila faktor-faktor (peserta didik, pengajar, sarana, dan prasarana, serta penilaian) dapat dikelola dengan sebaik-baiknya. Dalam hal ini, Muhammad Anshar menyatakan: “Salah satu realita dalam pendidikan kita yang sukar diingkari dewasa ini adalah sulitnya peranan guru dalam proses

² BSNP,2006. *Contoh dan Model Silabus Mata pelajaran Matematika Sekolah Menengah Pertama*, Jakarta: Direktorat Pembinaan SMP Ditjen Mendiknasmen DEPDKNAS, hal.2

³ Turmudi, 2008. *Filsafat dan Teori Pembelajaran Matematika*, Bandung: Leuser Cita Pustaka, hal.1



pengembangan potensi pribadi peserta didik, hampir tidak ada peran yang berarti kecuali sebagai pembekal informasi bagi peserta didik.”⁴

Dari pendapat tersebut, jelaslah bahwa guru sebagai pengelola proses belajar mengajar sangat berperan dalam usaha peningkatan prestasi belajar siswa. Dengan demikian disamping kemampuan menguasai materi pelajaran, guru juga harus mampu/terampil dalam memilih cara-cara penyampaian materi pelajaran yang akan disampaikan sehingga tercapai tujuan instruksional yang telah ditetapkan dari setiap materi pelajaran.

Untuk mencapai tujuan instruksional dalam upaya peningkatan prestasi belajar matematika siswa, guru dapat menggunakan metode permainan. Permainan yang dimaksud disini adalah permainan edukasi. Permainan edukasi merupakan suatu permainan yang secara spesifik didesain untuk mengajarkan subjek tertentu.⁵ Suherman mengatakan bahwa “Metode permainan adalah suatu cara dalam mengajar yang berisi kegiatan-kegiatan menggembarakan yang dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional pengajaran matematika, tujuan ini dapat menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.”⁶

Berdasarkan hasil penelitian Rini Dianovita menyimpulkan bahwa “Terdapat pengaruh positif metode permainan matematika terhadap hasil belajar siswa, sehingga metode permainan layak dipakai guru sebagai variasi dalam pembelajaran

⁴ Muhammad Anshar, 1994. *Proses Pendidikan Guru Dalam Arus Perubahan*. Jakarta: Bumi Aksara. hal.47.

⁵Wikipedia. 2010. *Educational Game*. [on-line];

⁶ Suherman. dkk, 2001. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, Bandung: JICA, hal.181.

matematika”⁷. Dengan adanya metode permainan ini siswa dapat mengembangkan daya kreatifitasnya sehingga siswa tidak lagi merasa bosan, bahkan siswa akan lebih tertarik dalam mempelajari materi matematika, khususnya peluang dan selanjutnya akan meningkatkan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ***“Pengaruh Metode Permainan Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Peluang di Kelas XI SMA Negeri 5 Langsa Tahun Ajaran 2011/2012”***.

B. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh metode permainan terhadap prestasi belajar siswa kelas XI SMA Negeri 5 Langsa Tahun Ajaran 2011/2012.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan mendapat hasil sesuai dengan yang diharapkan pada ruang lingkup yang akan diteliti, maka dibuat batasan masalah yaitu prestasi belajar yang diukur berupa penguasaan konsep siswa.

⁷ Rini Dianovita, 2004. *Pengaruh Metode Permainan Matematika dalam Proses Belajar Mengajar Matematika terhadap Prestasi Belajar Matematika*. Medan: FKIP UISU

D. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh metode permainan pada materi peluang terhadap prestasi belajar siswa kelas XI SMA Negeri 5 Langsa Tahun Ajaran 2011/2012.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Berguna bagi guru-guru SMA Negeri 5 Langsa sebagai masukan dalam peningkatan prestasi belajar siswa.
2. Sebagai bahan pertimbangan bagi para pengajar lainnya dalam pengajaran bidang studi matematika.
3. Sebagai bahan pertimbangan bagi penulis lainnya yang berhubungan dengan penelitian ini.

F. Anggapan Dasar

Adapun anggapan dasar dari penelitian ini adalah:

1. Siswa lebih suka belajar jika perhatiannya tertarik oleh penyajian yang menyenangkan/menarik, dapat berperan secara aktif, dan jika kondisi pembelajaran menyenangkan. (hasil penelitian Hamalik)⁸

⁸Siswanto. 2004. *Implementasi PAKEM melalui CTL berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Suhu dan Kalor di SMAN 14 Semarang*. [On-line];

2. Pembelajaran dengan metode permainan dapat memotivasi siswa untuk belajar dan benar-benar melibatkan siswa dengan materi pembelajaran sehingga siswa belajar lebih efektif.(hasil penelitian Teed)⁹
3. Aplikasi permainan dapat meningkatkan minat belajar siswa, mempercepat pemrosesan informasi dan menyelesaikan masalah, sekaligus meningkatkan kepekaan sosial dan kemampuan akademik.(hasil penelitian Funk)¹⁰
4. Semua siswa memiliki buku panduan matematika.

G. Hipotesis

Berdasarkan anggapan dasar diatas, maka penulis menyusun hipotesis penelitian sebagai berikut : “*Metode permainan pada materi peluang berpengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa pada aspek kemampuan kognitif.*”

H. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran variabel dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan definisi operasional dari masing-masing variabel. Definisi operasional tersebut adalah :

1. Metode Permainan

Metode permainan adalah suatu cara dalam mengajar yang berisi kegiatan-kegiatan menggembarakan yang dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional

⁹ Teed, R. 2010. *Game-Based Learning*. [on-line];

¹⁰ JENI (Java Education Network Indonesia). 2008. *Laporan Penelitian Pengembangan Game Based Learning*. [on-line];

pengajaran matematika, tujuan ini dapat menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.¹¹

Dalam penelitian ini, metode permainan yang penulis buat adalah metode *permainan edukasi sebagai aplikasi dari pokok bahasan Peluang*.

2. Prestasi Belajar

Prestasi belajar dalam penelitian ini diartikan sebagai penguasaan konsep siswa mengenai materi peluang yang diukur dengan menggunakan tes meliputi C_3 (penerapan) berupa soal uraian.

3. Peluang

Peluang adalah cabang matematika yang mempelajari cara-cara perhitungan derajat keyakinan seseorang untuk menentukan terjadi atau tidak terjadinya suatu kejadian atau peristiwa.¹²

Dalam penelitian ini, materi peluang yang penulis teliti adalah materi peluang pada pokok bahasan *Kaidah Pencacahan*.

¹¹ Suherman, dkk. 2001. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: JICA, hal. 181.

¹² Sartono Wirodikromo. 2004. *Matematika untuk SMA Kelas XI*. Jakarta: Erlangga, hal. 105.