



PERMAINAN MATEMATIKA SUATU DAYA TARIK BAGI PESERTA DIDIK

Prayitno*

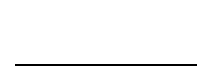
*SMA Negeri 3 Jombang, Provinsi Jawa Timur
HP. 085733447497, email: prayitno@sman3jombang.sch.id

Abstrak

Fenomena phobia matematika merupakan realitas yang banyak dihadapi dunia pendidikan. Bermula dari anggapan bahwa matematika sebagai pelajaran yang sulit, tidak menarik/enggan belajar, rasa takut hingga menderita phobia matematika. Mencintai matematika merupakan keputusan yang bijaksana, karena matematika merupakan pondasi sains dan teknologi yang cukup beralasan untuk dipelajari. Untuk itu penyajian pelajaran matematika perlu dikemas dengan bentuk dan cara yang menarik agar kesan menakutkan dapat sirna dari anggapan peserta didik. Salah satu diantara metode penyajian yang dapat menarik minat peserta didik adalah dengan permainan matematika. Penelitian ini termasuk jenis penelitian studi literatur dengan mencari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan penulis di sekolah tempat penulis mengajar. Referensi teori tentang permainan matematika suatu daya tarik bagi peserta didik yang diperoleh dijadikan sebagai fondasi dasar dan alat utama penelitian. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik yang diajar penulis. Sedangkan penulisan karya ilmiah dilakukan di SMA Negeri 3 Jombang dan di rumah penulis. Penelitian ini dilakukan mulai semester gasal 2015 sampai dengan semester gasal 2017. Berdasarkan hasil studi literatur penulis menemukan bahwa permainan matematika merupakan salah satu alternatif dalam upaya membuat matematika menjadi “menarik” minat peserta didik sehingga lebih gemar mempelajari matematika. Oleh karena itu, pengajar matematika yang lainnya diharapkan berusaha mengemas materinya sedemikian rupa, memperhatikan karakteristik dan taraf kemampuan peserta didik dalam menyajikannya, serta rela mengorbankan waktu, tenaga, dan pikiran dengan bersikap simpati, telaten dan ulet dalam membelajarkan peserta didik. Hal ini sangat perlu diupayakan oleh seorang pendidik, sebab daya tarik yang telah dimiliki peserta didik tersebut membutuhkan pupuk penyubur agar tidak hilang begitu saja.

Kata Kunci: Permainan Matematika, Daya Tarik

Sitasi: Prayitno. 2017. Permainan Matematika suatu Daya Tarik bagi Peserta Didik. *Matematika dan Pembelajaran*, 5(1), 101-111.



A. PENDAHULUAN

Sebagai salah satu disiplin ilmu, matematika merupakan landasan bagi ilmu eksakta maupun ilmu sosial. Fisika dan ekonomi makro merupakan bidang-bidang yang “menggunakan” matematika sebagai salah satu alat pemecahan masalahnya. Peranan matematika ternyata tidak hanya terbatas antar disiplin ilmu yang bersifat teoritis saja, bidang-bidang semacam bisnis, keuangan maupun kesehatan merupakan bidang yang mendapat sumbangan langsung dari matematika.

Ironis, di sekolah-sekolah menengah ditengarai adanya indikasi matematika phobia, pelajaran yang sulit dan terkesan menakutkan. Fenomena phobia matematika, merupakan realitas yang banyak dihadapi dunia pendidikan. Bermula dari anggapan bahwa matematika sebagai pelajaran yang sulit, tidak menarik/enggan belajar, rasa takut hingga menderita matematika phobia. Seperti yang ditemukan dari beberapa hasil penelitian (Anita¹, Kurniawati², Risnawita, dkk.³). Kurniawati, faktor-faktor yang mempengaruhi fobia pada matematika, yaitu faktor kepribadian (psikologis atau emosional), faktor lingkungan atau sosial, dan faktor intelektual. Risnawita, dkk mengemukakan beberapa hasil pendapat kritikus bahwa kecemasan matematika terutama mencerminkan ketakutan yang berhubungan dengan berbagai situasi tes. Disamping itu untuk beberapa peserta didik, kecemasan matematika mencerminkan ketakutan umum dari gagalnya tes, sedangkan untuk orang lain, itu merupakan spesifik matematika serta respons afektif.

Lebih lanjut, Anita⁴ menemukan bahwa setiap peningkatan skor kecemasan matematika berupa kecemasan terhadap pembelajaran matematika, berdampak pada kecemasan terhadap ujian matematika dan kecemasan terhadap perhitungan

¹ Anita, Ika Wahyu. 2014. Pengaruh Kecemasan Matematika (*Mathematics Anxiety*) Terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Siswa SMP. *Infinity*, 3(1):125

² Kurniawati, Lailia. 2017. Alternatif Solusi dalam Mengatasi Fobia pada Pembelajaran Matematika Melalui Bimbingan Khusus di SMPN 1 Papar Tahun 2016-2017. *Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri*. 1-8

³ Risnawita. 2014. Apakah Kecemasan Matematika Itu?. 2014. *Elementary*, 2(1):87-104

⁴ Anita. *Op. Cit.*

numerikal, akibatnya skor kemampuan koneksi matematis peserta didik dan sebaliknya mengalami penurunan.

Namun para pendidik tidak perlu galau dan cemas, beberapa hasil penelitian juga telah menunjukkan bahwa phobia matematika dapat memiliki pengaruh langsung dan tidak langsung terhadap prestasi belajar matematika peserta didik. Seperti hasil penelitian yang dikemukakan oleh Ahmad⁵ bahwa *phobia* matematika, *self-efficacy*, *Adversity Quotient* dan motivasi berprestasi dapat memiliki pengaruh langsung dan tidak langsung terhadap prestasi belajar matematika peserta didik. Lebih lanjut, Syarien⁶ menjelaskan bahwa indikasi tersebut hanya merupakan “tak kenal maka tak sayang” saja. Karena matematika belum dikemas dalam bentuk yang menarik. Oleh karena itu menjadi tugas pendidik untuk mengemas matematika agar memiliki daya tarik bagi peserta didik untuk mempelajarinya.

Penyebabnya bermacam-macam, mulai dari materi matematika itu sendiri, persoalan teknis pengajarannya dan sikap pendidik yang kurang mendukung. Dalam dunia pendidikan phobia matematika juga dapat disebabkan oleh hal-hal sebagai berikut: (1) Takut dalam hitungan, (2) Susah menghafal, (3) Takut maju di depan kelas, (4) Takut dalam Ujian Nasional dan (5) Takut Orang tuanya dipanggil⁷.

Salah satu sifat matematika adalah obyek yang abstrak⁸. Obyek matematika yang relatif abstrak sering kali merupakan salah satu penyebab mengapa matematika dijauhi peserta didik. Tidak semua peserta didik dapat “ber-enjoy” dengan memikirkan hal-hal abstrak. Misalnya, sesuatu yang sulit dibayangkan mengapa bilangan negatif bila dikalikan dengan bilangan negatif akan menghasilkan bilangan positif.

⁵ Ahmad, St. Rahmah Sami. 2016. Pengaruh Math Phobia, Self-Efficacy, Adversity Quotient dan Motivasi Berprestasi Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 3(2): 259-272.

⁶ Syarien, Syafrinal.1991. Adanya Gejala ‘Matematika Phobia’. Hasil Konferensi Nasional Matematika IV di Universitas Indonesia. Bandung: Harian Pikiran Rakyat tanggal 15 Juli 1991.

⁷<http://muhmasruri-burhan-unnes.blogspot.co.id/2014/01/kiat-kiat-mengatasi-phobia-dalam.html>, diunduh tanggal 28 November 2017

⁸Baso Intang Sappaille. 2012. Menumbuhkan Motivasi Belajar Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1):63-74

Bagaimana peserta didik membayangkan pembuktian “hipotesis” tersebut. Mungkin bagi peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir ekstra hebat persoalan tersebut justru menantang untuk ditekuni. Tetapi bagi peserta didik yang daya berpikirnya “pas-pasan”, tampaknya daya pikir yang pas-pasan inilah kebanyakan yang dialami oleh peserta didik kita, maka tidak aneh banyak peserta didik yang “takut” dengan matematika. Padahal bukankah keabstrakan model demikian itu mau tidak mau harus dikuasai oleh semua peserta didik.

Sebagai contoh lagi, mengukur luas sebidang tanah yang tidak beraturan. Cara mengukurnya harus menurunkan rumus dari suatu rumus kalkulus (khususnya antiturunan/integral). Bagaimana tidak sulit?. Celaknya (atau untungnya), matematika tidak dapat dipisahkan dari disiplin ilmu eksakta dan sosial, dan bahasa sekalipun (contohnya pemakaian rumus teori paruh senyawa untuk mengetahui waktu pisah bahasa). Akibatnya, peserta didik yang “takut” akan kesulitan matematika justru harus berhadapan sungguh-sungguh dengan sosok yang “lebih menakutkan”.

Tuntutan berpikir sistematis sebenarnya juga merupakan penyebab suburnya mitos ketakutan pada matematika. Syarien mengisyaratkan bahwa seseorang yang belajar matematika “diharuskan” mampu berpikir sistematis, yaitu berpikir yang menuntut peserta didik agar mampu menyederhanakan masalah-masalah yang rumit dan menyelesaikan masalah tersebut dengan baik. Selanjutnya dengan berpikir lateral peserta didik akan mahir memilah-milahkan persoalan atas beberapa bagian yang lebih sederhana, menyelesaikannya, dan membentuk solusi umum. Barangkali berpikir sistematis ini hanya persoalan habitual belaka, namun justru cara berpikir sistematis ini baru dibiasakan oleh keluarga-keluarga eksklusif yang berpendidikan tinggi⁹.

Tuntutan berpikir sistematis dalam mempelajari matematika sangatlah beralasan, sebab pengajaran matematika pada umumnya menggunakan jalan

⁹ Syarien, 1991. Ada Gejala Matematika Phobia <http://www.onklikbaca.com/2016/11/belajar-siswa-perlu-di-tune-up-guru.html> diunduh 27 November 2017.

pengajaran spiral, artinya urutan materinya saling bersambung dan terkait seperti spiral/pegas, dan bilamana di salah satu prinsip tidak dikuasainya maka prinsip berikutnya tidak akan bisa dikuasai dengan baik. Inilah mungkin yang menyebabkan peserta didik menjadi phobia sebagai akibat tidak dikuasainya prinsip awal (prasyarat) hingga bertumpuk-tumpuk ketidak pahamannya, sehingga semakin berat beban yang harus dikuasainya.

Di pihak lain meski amat subyektif sifatnya, adalah “kemampuan” guru, baik dalam memilih dan menggunakan strategi belajar mengajar, media pembelajaran, gaya penampilan serta “ke-egois-annya”, juga dapat menjadi sebab peserta didik mengalami phobia/ketakutan terhadap matematika. Dalam proses pembelajaran gurulah yang seharusnya bertindak selaku “dokter” pendiagnosis dan penyembuh penyakit peserta didiknya. Namun ibarat “dokter” bila salah dalam diagnosis dan pengobatan pasien akan semakin parah penyakitnya.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian studi literatur dengan mencari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan penulis di sekolah tempat penulis mengajar. Referensi teori yang terkait dengan permainan matematika serta daya tarik bagi peserta didik yang telah diperoleh dijadikan sebagai fondasi dasar dan alat utama bagi praktek penelitian. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 3 Jombang dan di rumah penulis, mulai semester gasal 2015 sampai dengan semester gasal 2017. Jenis data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah data primer dengan melakukan observasi dan data sekunder yaitu data yang diperoleh dari jurnal, buku dokumentasi, dan internet.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Mencintai matematika merupakan keputusan yang bijaksana, karena matematika merupakan pondasi sains dan teknologi yang cukup beralasan untuk

dipelajarinya. Untuk itu penyajian pelajaran matematika perlu dikemas dengan bentuk dan cara yang menarik agar kesan menakutkan dapat sirna dari anggapan peserta didik.

Ada hal menarik yang diungkapkan Novikasari¹⁰ bahwa matematika adalah kekuatan dan menjadi kekuatan dalam kehidupan dan efeknya, matematika adalah jalan keluar mereka. Hal ini menjadi salah satu indikator yang dapat digunakan sebagai acuan untuk menetapkan beberapa kekuatan matematika.

Hal yang dapat menjadi kekuatan atau daya tarik dalam matematika adalah berhitung. Hal tersebut didukung dari beberapa hasil penelitian (Frengky¹¹, Yatini, dkk¹²). Yatini, dkk mengungkapkan bahwa berhitung melalui media gambar merupakan daya tarik tersendiri bagi anak. Frengky menemukan dalam hasil penelitiannya bahwa matematika dipahami oleh peserta didik sebagai pelajaran untuk belajar berhitung dalam hal ini berupa penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Pemaknaan ini mendukung pemahaman peserta didik bahwa jika mereka dapat melakukan perhitungan maka mereka telah berhasil dalam pelajaran matematika.

Pelajaran matematika menurut sebagian peserta didik merupakan pelajaran yang menarik. Dengan adanya daya tarik tersendiri tersebut, peserta didik menjelaskan ketertarikan mereka terhadap mata pelajaran yang umumnya ditakuti oleh peserta didik pada umumnya. Peserta didik tertarik belajar matematika karena mereka mempunyai cita-cita yang mengharuskan mereka terampil dalam matematika¹³. Oleh karena itu, penting untuk mengaitkan matematika dengan cita-cita yang diinginkan peserta didik. Disamping itu peserta didik juga tertarik belajar

¹⁰ Novikasari, Ifada. 2013. Perkembangan Pendidikan Matematika Tingkat SD di Indonesia, Malaysia, dan Jepang. *Delta-Pi*, 2(2): 44-56

¹¹ Frengky. 2008. Model Pembelajaran Matematika Siswa Kelas Satu Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi*, 35(2):151-163.

¹² Trifena Yatini, Muhamad Ali, Desni Yuniarni. 2013. Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan dengan Menggunakan Media Gambar pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(12):1-18

¹³ Frengky. *Op. Cit.*

matematika dikarenakan mereka suka berhitung, belajar matematika dapat menjadi pandai, serta matematika merupakan pelajaran yang bervariasi tingkat kesukarannya, terkadang ada bagian yang mudah dan terkadang juga ada bagian sulit. Dengan demikian daya tarik pelajaran matematika di mata peserta didik sangat beragam, dan telah diketahui bahwa pelajaran matematika sesungguhnya menarik bagi peserta didik.

Salah satu permainan yang menarik adalah menebak usia lewat matematika. Alur permainannya sebagai berikut: Misalnya, Anda akan menebak usia seseorang yang usianya 60 (enam puluh) tahun ke bawah. Maka susunlah bilangan-bilangan mulai dari 1 (satu) sampai dengan 60 (enam puluh) yang dikelompokkan menjadi 6 buah kartu, dengan susunan sebagai berikut¹⁴:

I					II					III					IV						
1	3	4	7	9	2	3	6	7	10	4	5	6	7	12	8	9	10	11	12		
11	13	15	17	19	11	14	15	18	19	13	14	15	20	21	13	14	15	24	25		
21	23	25	27	29	22	23	26	27	30	22	23	28	29	30	26	27	28	29	30		
31	33	35	37	39	31	34	35	38	39	31	36	37	38	39	31	40	41	42	43		
41	43	45	47	49	42	43	46	47	50	44	45	46	47	52	44	45	46	47	56		
51	53	55	57	59	51	54	55	58	59	53	54	55	60	57	58	59	60				

V					VI					
16	17	18	19	20	32	33	34	35	36	
21	22	23	24	25	37	38	39	40	41	
26	27	28	29	30	42	43	44	45	46	
31	48	49	50	51	47	48	49	50	51	
52	53	54	55	56	52	53	54	55	56	
57	58	59	60		57	58	59	60		

Bilangan 1 sampai 60 menunjukkan usia-usia yang dapat ditebak dalam permainan ini. Jadi dalam permainan ini dibatasi usia yang akan ditebak berkisar antara 1 tahun hingga 60 tahun.

¹⁴ <http://www.onklikbaca.com/2016/11/belajar-siswa-perlu-di-tune-up-guru.html> diunduh 27 November 2017.

Tebakan dapat dimulai dengan cara menyodorkan keenam kartu tersebut serta mempersilahkan orang yang akan ditebak memilih kartu-kartu yang memuat bilangan-bilangan yang sesuai dengan usianya, mungkin satu, dua, ataupun lebih kartu yang memuat bilangan yang memuat usianya. Selanjutnya teliti kembali apakah semua kartu yang telah dipilih benar-benar terdiri dari bilangan-bilangan yang memuat usianya, ini diteliti oleh orang yang bersangkutan yang tentunya secara jujur menyimpan bilangan yang terletak di kartu tersebut.

Dari kartu-kartu yang dipilih, dapat segera ditebak usia mereka dengan tepat. Cara bermainnya, dari tiap-tiap kartu yang dipilih, jumlahkan bilangan-bilangan yang terletak di sudut kiri atas.

Misalkan Aulia berusia 26 tahun. Dengan demikian pastilah Aulia memilih kartu nomor II, IV, dan V, sehingga dapat diperoleh bilangan-bilangan yang terletak di sudut kiri atas dari kartu-kartu tersebut, yaitu 2, 8 dan 16. Bila bilangan-bilangan itu dijumlah, maka akan diperoleh: $2 + 8 + 16 = 26$ tahun.

Misalkan Pak Muhammad berusia 45 tahun. Dengan demikian pastilah Pak Muhammad memilih kartu nomor I, III, IV dan VI, sehingga dapat diperoleh bilangan-bilangan yang terletak di sudut kiri atas dari kartu-kartu tersebut, yaitu 1, 4, 8 dan 32. Bila bilangan-bilangan itu dijumlah, maka akan diperoleh: $1 + 4 + 8 + 32 = 45$ tahun.

Dari contoh permainan di atas, kita sudah dapat mengenal salah satu permainan matematika. Permainan ini sebaiknya tidak dianggap sekedar pengisi waktu luang. Hal ini sejalan dengan Abdillah¹⁵ bahwa guru berperan sebagai pengarah dan pemberi kemudahan serta memberi dukungan dan kesempatan pada siswa untuk menerapkan ide dan strategi mengajar yang sesuai dengan materi agar siswa lebih mudah me

¹⁵ Abdillah. 2013. Penerapan Pembelajaran Induktif dengan Menggunakan Alat Peraga pada Sub Materi Pokok Sudut Pusat dan Sudut Keliling di Kelas VIII-A SMPN 9 Mojokerto. *Jurnal Matematika dan Pembelajarannya*, 1(1):1-16.



PERMAINAN MATEMATIKA SUATU DAYA TARIK BAGI PESERTA DIDIK

Prayitno*

*SMA Negeri 3 Jombang, Provinsi Jawa Timur

HP. 085733447497, email: prayitno@sman3jombang.sch.id

Abstrak

Fenomena phobia matematika merupakan realitas yang banyak dihadapi dunia pendidikan. Bermula dari anggapan bahwa matematika sebagai pelajaran yang sulit, tidak menarik/enggan belajar, rasa takut hingga menderita phobia matematika. Mencintai matematika merupakan keputusan yang bijaksana, karena matematika merupakan pondasi sains dan teknologi yang cukup beralasan untuk dipelajari. Untuk itu penyajian pelajaran matematika perlu dikemas dengan bentuk dan cara yang menarik agar kesan menakutkan dapat sirna dari anggapan peserta didik. Salah satu diantara metode penyajian yang dapat menarik minat peserta didik adalah dengan permainan matematika. Penelitian ini termasuk jenis penelitian studi literatur dengan mencari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan penulis di sekolah tempat penulis mengajar. Referensi teori tentang permainan matematika suatu daya tarik bagi peserta didik yang diperoleh dijadikan sebagai fondasi dasar dan alat utama penelitian. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik yang diajar penulis. Sedangkan penulisan karya ilmiah dilakukan di SMA Negeri 3 Jombang dan di rumah penulis. Penelitian ini dilakukan mulai semester gasal 2015 sampai dengan semester gasal 2017. Berdasarkan hasil studi literatur penulis menemukan bahwa permainan matematika merupakan salah satu alternatif dalam upaya membuat matematika menjadi “menarik” minat peserta didik sehingga lebih gemar mempelajari matematika. Oleh karena itu, pengajar matematika yang lainnya diharapkan berusaha mengemas materinya sedemikian rupa, memperhatikan karakteristik dan taraf kemampuan peserta didik dalam menyajikannya, serta rela mengorbankan waktu, tenaga, dan pikiran dengan bersikap simpati, telaten dan ulet dalam membelajarkan peserta didik. Hal ini sangat perlu diupayakan oleh seorang pendidik, sebab daya tarik yang telah dimiliki peserta didik tersebut membutuhkan pupuk penyubur agar tidak hilang begitu saja.

Kata Kunci: Permainan Matematika, Daya Tarik

Sitasi: Prayitno. 2017. Permainan Matematika suatu Daya Tarik bagi Peserta Didik.
Matematika dan Pembelajaran, 5(1), 101-111.

nerima pelajaran. Guru tidak hanya memberikan siswa pengetahuan jadi, tetapi secara aktif harus membangun pengetahuan dalam pikiran siswa untuk belajar sendiri. Guru harus dapat membuat siswa termotivasi dan terangsang untuk dapat mengemukakan apa yang mereka pikirkan. Salah satu caranya yaitu dengan menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar matematika.

Rahasia dari angka-angka dalam kartu tersebut dapat diperoleh dari penggunaan bilangan basis 2. Di sini digunakan sistem bilangan dasar 2 (dua) dengan derajat n , dengan n bilangan cacah. Bilangan-bilangan kartu I, II, III, (sesuai dengan derajat yang diinginkan) tersebut disusun dari kiri ke kanan :

$$2^0 = 1, 2^1 = 2, 2^2 = 4, 2^3 = 8, 2^4 = 16, 2^5 = 32, \text{ dan seterusnya.}$$

Setiap bilangan dijumlahkan dengan bilangan yang ada, kemudian hasilnya dituliskan di bawahnya. Jika akan menyusun kartu dengan derajat 0 (nol), maka akan diperoleh sebuah kartu, yaitu kartu yang bernomor I dengan susunan sebagai berikut:

$$\begin{array}{c} \text{I} \\ 2^0 = \boxed{1} \end{array}$$

Kartu tersebut hanya dapat digunakan untuk menebak usia 1 (satu) tahun saja.

Jika menggunakan derajat 1 (satu), maka akan diperoleh 2 (dua) buah kartu, yaitu kartu I dan II dengan susunan sebagai berikut:

$$\begin{array}{cc} \text{I} & \text{II} \\ 2^0 = \boxed{1} & 2^1 = \boxed{2} \\ 1+2 = \boxed{3} & 1+2 = \boxed{3} \end{array}$$

Kartu tersebut dapat digunakan untuk menebak usia 1 sampai 3 tahun.

Jika menggunakan derajat 2 (satu), maka akan diperoleh 3 (tiga) buah kartu, yaitu kartu I, II dan III dengan susunan sebagai berikut:

I	II	III			
$2^0 =$ <table border="1"><tr><td>1</td></tr></table>	1	$2^1 =$ <table border="1"><tr><td>2</td></tr></table>	2	$2^2 =$ <table border="1"><tr><td>4</td></tr></table>	4
1					
2					
4					
$1+2=$ <table border="1"><tr><td>3</td></tr></table>	3	$1+2=$ <table border="1"><tr><td>3</td></tr></table>	3	$1+4=$ <table border="1"><tr><td>5</td></tr></table>	5
3					
3					
5					
$1+4=$ <table border="1"><tr><td>5</td></tr></table>	5	$2+4=$ <table border="1"><tr><td>6</td></tr></table>	6	$2+4=$ <table border="1"><tr><td>6</td></tr></table>	6
5					
6					
6					

Kartu tersebut dapat digunakan untuk menebak usia 1 sampai 6 tahun. Demikian seterusnya, sehingga diperoleh bilangan-bilangan yang dikehendaki, bilangan-bilangan tersebut disusun letaknya dalam kartu-kartu yang bersesuaian.

Pada contoh permainan di atas dibatasi sampai angka terbesar 60 (enam puluh) dengan derajat 5 (lima). Permainan menebak usia hanyalah salah satu diantara jenis permainan matematika yang dapat disajikan dalam pembelajaran, yang terpenting lewat permainan sederhana peserta didik memiliki daya tarik terhadap matematika.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil studi literatur penulis menemukan bahwa permainan matematika merupakan salah satu alternatif dalam upaya membuat matematika menjadi “menarik” minat peserta didik untuk lebih gemar mempelajarinya. Oleh karena itu, pengajar matematika yang lainnya diharapkan berusaha mengemas materinya sedemikian rupa, memperhatikan karakteristik dan taraf kemampuan peserta didik dalam menyajikannya, serta rela mengorbankan waktu, tenaga, dan pikiran dengan bersikap simpati, telaten, dan ulet dalam membelajarkan peserta didik. Hal ini sangat perlu diupayakan oleh seorang pendidik, sebab daya tarik yang telah dimiliki peserta didik tersebut membutuhkan pupuk penyubur agar tidak hilang begitu saja.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah. 2013. Penerapan Pembelajaran Induktif dengan Menggunakan Alat Peraga pada Sub Materi Pokok Sudut Pusat dan Sudut Keliling di Kelas VIII-A SMPN 9 Mojokerto. *Jurnal Matematika dan Pembelajarannya*, 1(1):1-16.
- Ahmad, St. Rahmah Sami. 2016. Pengaruh Math Phobia, Self-Efficacy, Adversity Quotient dan Motivasi Berprestasi Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 3(2): 259-272.
- Anita, Ika Wahyu. 2014. Pengaruh Kecemasan Matematika (*Mathematics Anxiety*) Terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Siswa SMP. *Infinity*, 3(1):125.
- Sappaile, Baso Intang. 2012. Menumbuhkan Motivasi Belajar Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1):63-74.
- Kurniawati, Lailia. 2017. Alternatif Solusi dalam Mengatasi Fobia pada Pembelajaran Matematika Melalui Bimbingan Khusus di SMPN 1 Papar Tahun 2016-2017. *Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri*. 1-8.
- Novikasari, Ifada. 2013. Perkembangan Pendidikan Matematika Tingkat SD di Indonesia, Malaysia, dan Jepang. *Delta-Pi*, 2(2): 44-56
- Frengky. 2008. Model Pembelajaran Matematika Siswa Kelas Satu Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi*, 35(2):151-163. Risnawita. 2014. Apakah Kecemasan Matematika Itu?. 2014. *Elementary*, 2(1):87-104
- Syarien, Syafrinal. 1991. Adanya Gejala 'Matematika Phobia'. Hasil Konferensi Nasional Matematika IV di Universitas Indonesia. Bandung: Harian Pikiran Rakyat tanggal 15 Juli 1991. <http://muhmasruri-burhan-unnes.blogspot.co.id/2014/01/kiat-kiat-mengatasi-phobia-dalam.html>, diunduh tanggal 28 November 2017
- Yatini, Trifena, Ali Muhamad, Yuniarni Desni. 2013. Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan dengan Menggunakan Media Gambar pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(12):1-18