





Akibat dari proses kegiatan belajar yang demikian, siswa tampak jenuh dengan pelajaran matematika, sehingga hasil belajar dari siswa tersebut menurun yang pada akhirnya berakibat pada rendahnya hasil belajar pada pelajaran matematika tersebut. Berdasarkan kenyataan seperti ini, perlu adanya perubahan dalam pengelolaan kegiatan pembelajaran.

Untuk itu salah satu caranya adalah dengan memasukkan materi pelajaran dalam suasana permainan. Keberhasilan dari suatu pembelajaran merupakan tujuan utama seorang guru sebagai pelaksana pendidikan di sekolah. Oleh karena itu, berbagai upaya dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut. Dalam pembelajaran komponen utamanya adalah guru dan siswa disamping komponen-komponen lain sebagai pendukung.

Ditinjau dari komponen guru, maka seorang guru harus mampu membimbing siswa sehingga dapat mengembangkan pengetahuannya sesuai dengan mata pelajaran yang dipelajarinya. Dalam hal ini guru harus menguasai sepenuhnya materi yang diajarkan dengan menggunakan metode yang tepat dan menyenangkan sehingga membantu siswa dalam menguasai pelajaran.

Permainan kartu pintar adalah salah satu permainan yang mengandalkan kemampuan berhitung dan ketelitian. Secara tidak langsung siswa dituntut untuk menguasai fakta dasar penjumlahan bilangan satu angka untuk bisa memainkan permainan kartu pintar. Dengan kartu pintar siswa sudah diperkenalkan dengan angka-angka. Bentuk dari kartu pintar yang menarik membuat siswa merasa senang bermain meskipun secara tidak langsung sudah





