

akan mengambil *flash card* yang berisi petunjuk perjalanan tentara,

9. apabila kotak yang dituju didapati gambar tali dengan posisi naik, maka tentara harus naik mengikuti posisi tali yang tersedia di papan permainan tentara,
10. apabila kotak yang dituju didapati gambar ranjau dengan posisi turun, maka tentara harus turun mengikuti posisi ranjau yang tersedia di papan permainan tentara,
11. pemenang dalam permainan ini adalah peserta didik terlebih dahulu sampai pada *finish* (POS 100) dari permainan tentara.

b. Kartu Soal

Kartu soal adalah jenis permainan dalam pembelajaran menggunakan media kartu yang disajikan berdasarkan nomor pada kartu dan dimainkan secara berkelompok oleh beberapa peserta didik. (Said & Andi 2015: 264).

Peneliti memanfaatkan kartu soal dengan konsep berbeda pada penelitian yaitu

1. kartu soal dibuat pada kertas kambing berisi soal yang berkaitan dengan operasi penjumlahan dan pengurangan,
2. kartu soal dapat diambil oleh pemain setelah pemain melemparkan dadu dan meletakkan pion tentara di salah satu pos,
3. pemain mengambil kartu soal sesuai dengan posisi pemain pada suatu pos,
4. pemain menjawab pertanyaan yang ada pada kartu soal dalam waktu maksimal 10 detik,
5. jika pemain berhasil menjawab pertanyaan pada kartu soal dengan benar maka pion tentara diizinkan maju sejauh 3 km, sedangkan jika pemain tidak berhasil menjawab pertanyaan pada kartu soal dengan benar maka pion tentara mundur sejauh 1 km

c. Flash Card

Flash Card adalah kartu pelajaran, yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai media melalui aktivitas permainan. Peneliti memanfaatkan *flash card* dengan konsep berbeda pada penelitian ini yaitu:

1. guru membuat kartu *flash card* dari bahan berupa kertas kambing, kardus, ataupun karton,
2. *flash card* dibuat dari kardus agar lebih kuat, namun dapat juga dibuat dari bahan kertas kambing. Agar

tampilan media *flash card* bagus, sebaiknya gambar dan pertanyaan diketik kemudian ditempel pada *flash card*. Dan agar tampilan *flash card* awet dan tahan lama penggunaannya, sebaiknya *flash card* divinil,

3. sebelum memulai permainan *flash card*, terlebih dahulu guru menjelaskan teknis dan aturan permainan *flash card*.
 - a. Teknis permainan: setiap pemain yang berhasil menjawab pertanyaan pada pada kartu soal maka pemain bisa mengambil *flash card* dan mengikuti petunjuk yang ada pada *flash card*
 - b. Aturan permainan: setiap pemain hanya boleh mengambil *flash card* pada pos yang memiliki kelengkapan ketentaraan seperti bom, ranjau, tali, helicopter, dan mobil tentara.
4. aktivitas belajar peserta didik saat membaca petunjuk pada *flash card* dilakukan tanpa suara dan pemain menggerakkan pion tentara sesuai petunjuk yang diberikan melatih kemampuan penalaran matematis peserta didik.

d. Penalaran Matematis

Menurut Suriasumantri (2009: 35), penalaran dapat diartikan sebagai suatu proses berpikir dalam menarik suatu kesimpulan yang berupa pengetahuan dan mempunyai karakteristik tertentu dalam menemukan kebenaran.

Indikator yang menunjukkan adanya penalaran menurut TIM PPPG Matematika (Romadhina, Dian 2007: 29) antara lain

1. menyajikan pernyataan matematika secara lisan, tertulis, gambar dan diagram,
2. mengajukan dugaan (*conjectures*),
3. melakukan manipulasi matematika,
4. menarik kesimpulan, menyusun bukti, memberikan alasan atau bukti terhadap beberapa solusi,
5. menarik kesimpulan dari pernyataan,
6. memeriksa kesahihan suatu argumen,
7. menentukan pola atau sifat dari gejala matematis untuk membuat generalisasi.

e. Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI)