

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Kerangka Teoretis

##### 1. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan cara pengorganisasian isi pelajaran, penyampaian pelajaran dan pengelolaan kegiatan belajar dengan menggunakan berbagai sumber belajar yang dapat dilakukan guru untuk mendukung terciptanya efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Oleh karena itu, secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan, jika dihubungkan dengan pembelajaran, maka strategi diartikan pola-pola umum kegiatan guru dan siswa dalam mewujudkan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.<sup>12</sup>

Sedangkan Syaiful B. Djamarah menjelaskan bahwa strategi juga dapat diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.<sup>13</sup> Lebih lanjut dijelaskan oleh Syaiful B. Djamarah bahwa secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Lebih lanjut dikatakan, jika dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi

<sup>12</sup> Mardia Hayati dan Nurhasnawati, *Desain Pembelajaran*, Pekanbaru: Mutiara Pesisir Sumatra, 2014, hlm. 37

<sup>13</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006, hlm.

## 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.

bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru dan anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.<sup>14</sup>

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan strategi pembelajaran adalah pola pikir, cara pandang dan mempunyai garis-garis besar untuk melakukan sebuah tindakan demi ketercapaiannya tujuan yang telah ditentukan.

## 2. Permainan Perang Dinding

### a. Pengertian Permainan

Permainan merupakan suatu kegiatan atau aktifitas yang dilakukan oleh beberapa siswa untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian siswa dan membantu siswa mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.<sup>15</sup> Selain itu permainan dalam pembelajaran sangat erat dengan ekspresi diri, spontanitas, serta melatih pribadi agar siap melewati persaingan, menerima kemenangan atau kekalahan, dan aktualisasi diri. Oleh karena itu, permainan bersifat mendewasakan.

Melalui permainan, seseorang belajar banyak tentang kehidupan, baik kemandirian, keberanian, sosialisasi, kepemimpinan dan menyadari arti eksistensi dirinya. Fathul Mujib dan Rahmawati menjelaskan bahwa bermain merupakan kebahagiaan bagi anak-anak,

<sup>14</sup> *Ibid*, hlm. 7

<sup>15</sup> Haryanto, *Metode Permainan dalam Pembelajaran [Online]*, tersedia di: <http://BelajarPsikologi.Com/Metode-permainan-dalam-pembelajaran/2010>, tanggal download, 20 Desember 2016

#### 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.

sebab dengan bermain mereka bisa mengekspresikan berbagai perasaan, serta belajar bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungannya.<sup>16</sup>

#### b. Pengertian Permainan Perang Dinding

Permainan perang dinding merupakan Permainan dengan menjawab soal-soal yang ditempelkan di dinding. Permainan ini membutuhkan kekompakan karena didalam permainan ini kelompok diminta untuk memilih soal-soal yang sudah ditempelkan di dinding dan menjawabnya.<sup>17</sup> Kemudian bagi kelompok yang menjawab dengan benar, salah seorang dari perwakilan kelompok tersebut mengambil soal lain untuk ditempelkan ke papan atau dinding kelompok lain, dan jika salah maka soalnya dikembalikan ke dinding atau papan kelompok. Kelompok yang paling banyak atau paling cepat membersihkan dinding mereka, merekalah yang keluar sebagai pemenang.

#### c. Langkah-langkah Permainan Perang Dinding

Langkah-langkah permainan perang dinding, adalah sebagai berikut:

1. Guru menempelkan pertanyaan di dinding.
2. Guru membagi kelas dalam tiga kelompok. Siswa duduk dalam kelompok.
3. Guru meminta siswa mengamati soal di dinding tanpa bersuara. Siswa mengamati soal di dinding dengan tertib dan diam.
4. Guru menjelaskan peraturan permainan. Siswa menyimak dan bertanya.
5. Guru mempersilahkan siswa mulai menjawab soal dalam kelompok. Siswa mengambil soal dan menjawab soal.

<sup>16</sup> Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab*, Jogjakarta: Diva Press, 2012, hlm. 22

<sup>17</sup> Sigit Setyawan, *Loc.cit*

**Hak Cipta Dilindungi 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.

6. Siswa meminta konfirmasi jawaban kepada guru. Guru memberikan konfirmasi. Jika salah, soal dikembalikan ke papan kelompok. Jika benar, siswa mengambil soal lain dan menempel soal tersebut di papan siswa lain.
7. Guru menghentikan kegiatan. Siswa kembali ketempat duduk.
8. Guru menentukan kelompok pemenang.
9. Guru meminta kelompok kalah untuk menjelaskan soal sulit yang tidak dapat mereka kerjakan. Siswa menjelaskan kesulitan mereka.
10. Siswa dari kelompok lain yang sudah dapat menjawab dengan benar menjelaskan kepada kelas cara menyelesaikan soal tersebut.
11. Guru memberikan konfirmasi jawaban dan meminta siswa mengerjakan PR dengan soal yang masih tersisa di dinding masing-masing.<sup>18</sup>

**d. Kelebihan dan kekurangan permainan perang dinding**

Permainan perang dinding memiliki kelebihan dan kekurangan, adapun kelebihan dan kekurangannya ialah sebagai berikut:

Kelebihannya adalah, sebagai berikut:<sup>19</sup>

1. Dapat menanamkan jiwa pemimpin.
2. Menggerakkan siswa agar mau bekerja sama dengan teman-temannya.

Kekurangannya adalah, sebagai berikut:

1. Memerlukan waktu yang panjang.
2. Terkadang siswa menjelaskan soal dengan tidak serius.

**3. Hasil Belajar****a. Pengertian Belajar**

Slameto menjelaskan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>20</sup>

Djamarah juga berpendapat bahwa belajar merupakan serangkaian

<sup>18</sup> *Ibid*, hlm. 13

<sup>19</sup> <http://id.techinasia.com/review-battlefield-4>, download tanggal 20 April 2016.

<sup>20</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta,



## 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.

kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.<sup>21</sup>

Pengertian belajar juga dikemukakan oleh Aunurrahman yang menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu, sebagian hasil pengalaman individu itu sendiri didalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>22</sup> Lebih lanjut Wina Sanjaya mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang bersifat positif, baik perubahan dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun psikomotor.<sup>23</sup>

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut penulis menyimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku dari yang tidak tahu menjadi tahu dan dari yang tidak baik menjadi lebih baik. Perubahan-perubahan tersebut menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor.

<sup>21</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2011, hlm. 13

<sup>22</sup> Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabet, 2010, hlm. 35

<sup>23</sup> Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta: Kencana Media Group, 2009, hlm. 229

## 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.

## b. Hasil Belajar

Hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku. Walaupun tidak semua perubahan tingkah laku merupakan hasil belajar, akan tetapi aktivitas belajar umumnya disertai perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku merupakan hasil belajar, akan tetapi aktivitas belajar umumnya disertai perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku pada kebanyakan hal merupakan suatu perubahan yang dapat diamati. Akan tetapi juga tidak selalu perubahan tingkah laku yang dimaksudkan sebagai hasil belajar tersebut dapat diamati. Perubahan-perubahan yang dapat diamati kebanyakan berkenaan dengan perubahan aspek-aspek motorik. Selain itu perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar juga dapat menyentuh perubahan pada aspek afektif dan kognitif.<sup>24</sup>

Menurut Mulyono Abdurrahman bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari lingkungan.<sup>25</sup> Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono menjelaskan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar setiap akhir pembelajaran.<sup>26</sup>

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dijelaskan bahwa hasil belajar merupakan potensi yang dicapai siswa setelah melakukan proses belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan

<sup>24</sup> *Ibid*, hlm. 36-37

<sup>25</sup> Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2013, hlm. 42

<sup>26</sup> Dimiyati dan Mudjono, *Op.Cit*, hlm. 154

**Hak Cipta Dilindungi 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.

pembentukan tingkah laku. Hasil belajar siswa tersebut dituangkan dalam bentuk skor yang diperoleh siswa dari tes hasil belajar setelah akhir pembelajaran.

**c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Secara umum, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal, yaitu faktor-faktor yang ada pada diri siswa dan faktor eksternal, yaitu faktor-faktor yang berada di luar diri siswa. Yang tergolong faktor internal ialah:

- a. Faktor fisiologi, atau jasmani individu baik bersifat bawaan maupun yang diperoleh dengan melihat, mendengar, struktur tubuh, cacat tubuh dan sebagainya.
- b. Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun keturunan, yang meliputi:
  - 1) Faktor intelektual terdiri atas:
    - a. Faktor potensial, yaitu inteligensi dan bakat.
    - b. Faktor aktual, yaitu kecakapan nyata dan prestasi.
  - 2) Faktor non-intelektual yaitu komponen-komponen kepribadian tertentu seperti sikap, minat, kebiasaan, motivasi, kebutuhan, konsep diri, penyesuaian diri, emosional dan sebagainya.
- c. Faktor kematangan baik fisik maupun psikis.

Yang tergolong faktor eksternal ialah:

- a. Faktor sosial yang terdiri atas:
  - 1) Faktor lingkungan keluarga
  - 2) Faktor lingkungan sekolah

## 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.

- 3) Faktor lingkungan masyarakat
- 4) Faktor kelompok
- b. Faktor budaya seperti: adat istiadat ilmu pengetahuan dan teknologi, kesenian, dan sebagainya.
- c. Faktor lingkungan fisik, seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim dan sebagainya.
- d. Faktor spiritual atau lingkungan keagamaan.

Faktor-faktor tersebut saling berinteraksi secara langsung atau tidak langsung mempengaruhi hasil belajar yang dicapai seseorang. Karena adanya faktor-faktor tertentu yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu motivasi berprestasi, inteligensi dan kecemasan.<sup>27</sup>

Menurut Slameto hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor antara lain:<sup>28</sup>

- a. Faktor internal siswa

Faktor internal siswa adalah faktor yang berasal dari diri siswa sendiri yang meliputi dua aspek, yaitu aspek fisiologi (aspek yang menyangkut keberadaan siswa) dan aspek psikologis (aspek yang meliputi tingkat kecerdasan, minat, bakat, motivasi dan kemampuan kognitif siswa).

- b. Faktor eksternal siswa

Faktor eksternal siswa adalah faktor yang berasal dari luar siswa yang meliputi faktor lingkungan sosial dan non sosial.

<sup>27</sup> Tim Pengembangan MKDP Kurikulum, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2012, hlm. 140

<sup>28</sup> Slameto, *Op.Cit*, hlm. 54-72



## Hak Cipta Dilindungi 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 mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Jika dilihat dari faktor-faktor yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar tidak hanya bersumber dari diri siswa, melainkan juga bersumber dari luar diri siswa. Guru merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, guru dituntut mampu menggunakan berbagai macam cara salah satunya dengan menerapkan strategi permainan perang dinding.

#### 4. Hubungan Strategi Permainan Perang Dinding Dengan Hasil Belajar Siswa

Strategi pembelajaran adalah cara pengorganisasian isi pelajaran, penyampaian pelajaran dan pengelolaan kegiatan belajar dengan menggunakan berbagai sumber belajar yang dapat dilakukan guru untuk mendukung terciptanya efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.

Strategi permainan perang dinding merupakan permainan yang dapat meningkatkan hasil belajar karena dalam permainan ini siswa secara berkelompok menjawab soal-soal yang sudah ditempelkan di dinding.<sup>29</sup> Strategi permainan perang dinding dapat membuat siswa menjadi aktif dan mampu berpikir kritis, analitis dan berpikir secara sistematis dalam memecahkan masalah saat pembelajaran berlangsung. Melalui permainan strategi permainan perang dinding ini siswa lebih dapat memahami materi yang sudah diajarkan agar pada tes selanjutnya siswa lebih mudah dalam menjawab soal yang akan diberikan oleh guru. Selain itu, strategi

<sup>29</sup> Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*, Jakarta: Bumi Aksara, 2010, hlm. 17

## 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.

permainan perang dinding juga dapat memperdalam dan mempertajam pengetahuan siswa melalui soal-soal yang sudah ditulis dan ditempelkan di dinding karena siswa harus memahami materi untuk bisa menjawab pertanyaan tersebut.

Menurut Soleh Hamid strategi permainan perang dinding bisa dijadikan sebagai salah satu strategi untuk membuat suasana dalam proses pengajaran berjalan secara menyenangkan dan tidak membosankan bagi para siswa.<sup>30</sup> Aplikasi permainan yang tepat pada proses pembelajaran antara lain dapat menciptakan hubungan belajar yang lebih fleksibel antara siswa, memecahkan kebekuan antar siswa dan guru sehingga para guru bisa benar-benar berperan selayaknya teman belajar, dan melatih berbagai kecakapan berpikir tanpa mesti terbebani dan susah payah. Permainan secara efektif mampu mengubah dinamika kelas dan biasanya menciptakan kemauan yang lebih besar untuk belajar dan bersikap.<sup>31</sup>

Winkel mengemukakan bahwa hasil belajar siswa itu dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah faktor pendekatan yang digunakan dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut ditegaskan bahwa strategi pembelajaran mempengaruhi taraf keberhasilan siswa.<sup>32</sup> Oleh karena itu, strategi permainan perang dinding ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika.

<sup>30</sup> Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, Yogyakarta: DIVA Press, 2014, hlm. 224

<sup>31</sup> Winter Vina, *Model-Pembelajaran-Htm*, (online).tersedia di [Http://Wintervina-Blokspot.Com](http://Wintervina-Blokspot.Com), 2012, tanggal download, 11 April 2018.

<sup>32</sup> Winkel, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Grafindo, 1998, hlm. 132

## Hak Cipta Dilindungi 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.

## B. Penelitian yang Relevan

Peneliti membaca dan mempelajari beberapa karya ilmiah sebelumnya, penelitian yang relevan itu di antaranya adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Charisyah Widya Yuanti pada tahun 2012 yang berjudul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IVB pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Koperasi Melalui Teknik *Pick Up Cards Game* di SDN Kebonsari 04 Kabupaten Jember”. Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran teknik *pick up cards game* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Ini terlihat dari bobot ketercapaian aktivitas belajar siswa 74,13% meningkat menjadi 84,39% dan peningkatan hasil belajar siswa yaitu 67,5% meningkat menjadi 77,5%.<sup>33</sup> Terdapat persamaan penelitian yang dilakukan oleh saudara Charisyah Widya Yuanti dengan penelitian penulis yaitu pada salah satu langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang mana langkah-langkahnya ialah sama-sama menempelkan pertanyaan di depan kelas. Persamaan selanjutnya ialah pada salah satu tujuan yang ingin dicapai yaitu meningkatkan hasil belajar. Sedangkan yang menjadi perbedaannya yaitu terletak pada waktu, tempat, mata pelajaran yang digunakan.
2. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Nurul Astuty pada tahun 2012 yang berjudul “ Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Examples Non Examples* dengan Menggunakan Alat Peraga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas VIII SMPN 1 Argamakmur”. Penelitian ini

<sup>33</sup> Charisyah Widya Yuanti, 2012, *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IVB Pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Koperasi Melalui Teknik Pick Up Cards Games di SDN 04 Kabupaten Jember*, Skripsi, Jember.

## 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.

menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *examples non examples* dapat meningkatkan hasil belajar. Ini terlihat dari bobot ketercapaian hasil belajar matematika siswa pada siklus I yaitu sebesar 51,72% pada siklus II meningkat menjadi 79,31% dan pada siklus III meningkat lagi menjadi 96,57%.<sup>34</sup> Artinya prestasi belajar siswa pada siklus III mengalami peningkatan. Adapun persamaan pada penelitian yang dilakukan oleh saudari Nurul Astuty dengan penelitian penulis yaitu pada tujuan yang ingin dicapai, sama-sama bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar, dan pada salah satu langkah-langkah pembelajaran terdapat yaitu guru menyajikan atau menampilkan gambar yang berisikan pertanyaan dengan cara menempelkannya di papan tulis. Sedangkan yang menjadi perbedaannya yaitu terletak pada waktu dan tempat penelitian.

### C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan latar belakang dan landasan teori yang telah peneliti temukan, maka dapat diambil suatu kerangka berfikir yaitu: Mata pelajaran Matematika dapat melatih cara berfikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan serta dapat mengembangkan aktifitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi, dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran divergen, rasa ingin tahu, prediksi dan dugaan serta mencoba-coba.

Pembelajaran Matematika dikatakan berhasil apabila sebagian besar siswa telah mendapat nilai di atas nilai KKM. Adapun nilai KKM mata pelajaran Matematika yang telah ditetapkan di Sekolah Dasar Negeri 019

<sup>34</sup> Nurul Astuti, 2012, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Example Non Example dengan Menggunakan Alat Peraga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas VIII SMPN 1 Argamakmur*, Skripsi, Argamakmur.



**Hak Cipta Dilindungi 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.

Pinang Sebatang Timur adalah 70. Tetapi pada kenyataannya masih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM. Guru mata pelajaran Matematika telah melakukan berbagai upaya perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa namun usahanya belum sepenuhnya berhasil.

Berdasarkan analisis ini, diharapkan jika strategi permainan perang dinding diterapkan di kelas V Sekolah Dasar Negeri 019 Pinang Sebatang Timur, maka proses pembelajaran akan berlangsung secara efektif dan semua siswa terlibat aktif. Dengan demikian hasil belajar siswa akan meningkat. Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh seorang siswa setelah mengikuti pembelajaran atau tes yang dilaksanakan oleh guru dikelas. Sehubungan dengan penelitian ini maka hasil belajar yang dimaksud adalah nilai yang diperoleh siswa melalui tes setelah diterapkan strategi permainan perang dinding.

#### D. Indikator Keberhasilan

##### 1. Indikator Kinerja

###### a. Indikator Aktivitas Guru

- 1) Guru menempelkan pertanyaan di dinding.
- 2) Guru membagi kelas dalam tiga kelompok.
- 3) Guru meminta siswa mengamati soal di dinding tanpa bersuara.
- 4) Guru menjelaskan peraturan permainan.
- 5) Guru mempersilahkan siswa mulai mengambil dan menjawab soal dalam kelompok.
- 6) Guru memberikan konfirmasi jawaban di setiap soal kepada siswa.

**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.

- 7) Guru menghentikan kegiatan.
- 8) Guru menentukan kelompok pemenang
- 9) Guru meminta kelompok yang kalah untuk menjelaskan soal sulit yang tidak dapat mereka kerjakan.
- 10) Guru meminta siswa dari kelompok lain yang sudah dapat menjawab dengan benar menjelaskan kepada kelas cara menyelesaikan soal tersebut.
- 11) Guru memberikan konfirmasi jawaban dan meminta siswa mengerjakan PR dengan soal yang masih tersisa di dinding masing-masing.

**b. Indikator Aktivitas Siswa**

- 1) Siswa memperhatikan guru menempelkan pertanyaan di dinding.
- 2) Siswa duduk dalam kelompok.
- 3) Siswa mengamati soal di dinding dengan tertib dan diam.
- 4) Siswa menyimak dan bertanya mengenai peraturan permainan jika tidak paham.
- 5) Siswa mengambil soal dan menjawab soal.
- 6) Siswa meminta konfirmasi jawaban kepada guru.
- 7) Siswa kembali ke tempat duduk.
- 8) Siswa mendengarkan guru mengumumkan kelompok pemenang.
- 9) Kelompok yang kalah menjelaskan kesulitan mereka.
- 10) Siswa dari kelompok lain yang sudah dapat menjawab dengan benar menjelaskan kepada kelas cara menyelesaikan soal tersebut.

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.

11) Siswa mendengarkan konfirmasi jawaban dan soal yang masih tersisa di dinding dijadikan PR.

## 2. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar siswa ditentukan dari ketuntasan individual dan klasikal. Secara individual siswa dikatakan tuntas apabila nilai yang ia peroleh mencapai angka Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Sedangkan secara klasikal, menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) siswa dikatakan berhasil apabila ketuntasan siswa mencapai 75%, artinya dengan persentase tersebut hasil belajar siswa dikatakan baik, karena berada pada interval 71-84%.<sup>35</sup>

## E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian teori yang telah dipaparkan, maka peneliti dapat merumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut: jika strategi permainan perang dinding ini dapat ditingkatkan maka hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di Sekolah Dasar Negeri 019 Pinang Sebatang Timur Kecamatan Tualang Kabupaten Siak.

<sup>35</sup> E. Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Bandung; Remaja Rosdakarya, 2008, hlm.257