

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoretis

1. Pengertian Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan komponen penting dalam sistem pembelajaran. Strategi pembelajaran terkait dengan bagaimana materi disiapkan, metode apa yang terbaik untuk menyampaikan materi pembelajaran tersebut, dan bagaimana bentuk evaluasi yang tepat digunakan untuk mendapatkan umpan balik pembelajaran.¹

J. R. David (dalam Wina Sanjaya) mengatakan bahwa dalam dunia pendidikan, strategi diartikan sebagai *a plan, method, or series of activities designed to achieves a particular educational goal*. Jadi, strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.²

Menurut Joni yang dikutip oleh Farida Rahim mengatakan bahwa strategi adalah ilmu dan kiat di dalam memanfaatkan segala sumber yang dimiliki dan/atau yang dapat dikerahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pengupayaan pencapaian tujuan akhir digunakan sebagai acuan

¹Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor* (Jakarta: PT.Bumi Aksara, 2010), hlm. 17.

² Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran yang Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2007), hlm. 126.

di dalam menata kekuatan serta menutup kelemahan yang kemudian diterjemahkan menjadi program kegiatan merupakan pemikiran strategis.³

Dalam Kamus Bahasa Indonesia, strategi bermakna rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran khusus. Di dalam pembelajaran guru harus memiliki strategi agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Salah satu unsur dalam strategi pembelajaran adalah menguasai teknik-teknik penyajian atau metode mengajar. Bila anda akan membimbing murid dalam belajar, maka anda perlu mengenal dan menguasai teknik penyajian. Selain itu, anda perlu memahami karakteristik setiap teknik penyajian.⁴

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. Pengorganisasian, penyampaian dan pengelolaan pembelajaran diarahkan pada berbagai komponen yang disebut sistem pembelajaran.⁵

Senada dengan pengertian di atas, Kemp (dalam Wina Sanjaya) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Senada dengan pendapat tersebut Dick dan Carey (dalam Wina Sanjaya) juga

³ Farida Rahim, *Pembelajaran Membaca di Sekolah Dasar* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2007), hlm. 36.

⁴ Puji Santoso dkk, *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), hlm. 1.15.

⁵ Darmansyah, *Loc. Cit.*,

menyebutkan bahwa strategi pembelajaran itu adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar siswa.⁶ Degeng (dalam Made Wena) mengatakan bahwa strategi pembelajaran yang berbeda untuk mencapai hasil pembelajaran yang berbeda di bawah kondisi yang berbeda.⁷

Menurut Syaiful Bahri, strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru dan siswa dalam perwujudan kegiatan belajar-mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan. Oleh karena itu, dapat dikemukakan empat strategi dasar dalam proses belajar-mengajar yaitu sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi serta menetapkan spesifikasi dan kualifikasi perubahan tingkah laku dan kepribadian siswa sebagaimana yang diharapkan.
- b. Memilih sistem pendekatan belajar-mengajar berdasarkan aspirasi dan pandangan hidup masyarakat.
- c. Memilih dan menetapkan prosedur, metode, dan teknik belajar mengajar yang dianggap paling tepat dan efektif sehingga dapat dijadikan pegangan oleh guru dalam menunaikan kegiatan mengajarnya.
- d. Menetapkan norma-norma dan batas keberhasilan atau kriteria serta standar keberhasilan sehingga dapat dijadikan pedoman oleh guru dalam melakukan evaluasi hasil kegiatan belajar mengajar yang

⁶ Wina Sanjaya, *Loc. Cit.*,

⁷ Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009), hlm. 5.

selanjutnya akan dijadikan umpan balik buat penyempurnaan sistem instruksional yang bersangkutan secara keseluruhan.⁸

Berdasarkan penjelasan tentang strategi pembelajaran yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang harus dilakukan oleh guru dan siswa dalam proses belajar mengajar sesuai dengan perencanaan dan prosedur, karena strategi pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan baik.

2. Strategi Permainan Melempar Angka

Strategi permainan melempar angka merupakan suatu alat permainan yang dapat membantu siswa berfikir cepat secara spontan dengan bermain dalam belajar yang menyenangkan yang dapat menunjang tercapainya suatu instruksional dalam pengajaran matematika baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Kita perlu membatasi penggunaan permainan yang hanya sekedar permainan yang membuat orang senang, ketawa, dan sebagainya. Strategi permainan melempar angka itu supaya dipergunakan secara berencana tujuan instruksionalnya jelas, tepat penggunaannya, dan tepat pula waktunya. Dengan demikian strategi permainan melempar angka itu akan merupakan alat yang efektif untuk belajar. Strategi ini mempunyai kelebihan dan kekurangan, seperti:⁹

⁸Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 5-6.

⁹Jamal Mirza, *Permainan Indoor dan Outdoor Kreatif untuk Melejitkan Kecerdasan Anak* (Yogyakarta: Titan, 2010), hlm. 81.

a. Kelebihan Strategi Permainan Melempar Angka

- 1) Murid dapat berlatih hafal fakta dasar melalui permainan melempar angka.
- 2) Murid dapat berlatih untuk memusatkan pendengarannya, sebab setiap perintah berisi soal hitungan.
- 3) Murid dapat berlatih untuk fokus, yaitu memperhatikan gerakannya. Mereka belajar untuk memperkirakan kecepatan bola dan jalur lemparannya untuk mengantisipasi arah lemparan dan bagian tubuh mana yang harus dilindungi.
- 4) Murid yang melempar melatih koordinasi.
- 5) Dapat membuat pelajaran matematika menjadi sangat menarik sehingga menimbulkan minat dan motivasi murid.
- 6) Dengan strategi permainan melempar angka murid menjadi aktif berfikir logis dan kritis, sportif sehingga terjadi kepuasan pada dirinya.

b. Kekurangan strategi melempar angka

- 1) Variasi dalam permainan ini sedikit lebih rumit karena melibatkan lebih banyak pemain.
- 2) Membutuhkan persiapan lebih.
- 3) Adanya tambahan “bahaya” dengan melibatkan murid di belakang target.
- 4) Permainan mungkin akan mengganggu ketenangan kelas-kelas di sekitarnya.

5) Disamping itu permainannya pun harus kita buat sendiri, memakan waktu banyak.

c. Langkah-langkah strategi permainan melempar angka

- 1) Guru membagi siswa menjadi dua kelompok.
- 2) Guru memberikan kertas karton yang bertuliskan angka 0 sampai 9 kepada siswa.
- 3) Guru menyuruh siswa yang memegang kertas karton untuk berdiri di depan kelas.
- 4) Guru mencontohkan cara bermain melempar angka.
- 5) Guru memberikan bola ringan kepada masing-masing siswa.
- 6) Guru memberikan garis batasan berdiri siswa sebagai pelempar bola.
- 7) Guru menginstruksikan soal hitungan kepada siswa yang memegang bola agar ia melempar ke angka hasil dari soal hitungan perkalian, pembagian dan sebagainya.
- 8) Guru memberi pujian kepada pelempar apabila jawabannya benar.
- 9) Apabila jawaban si pelempar salah maka si pelempar menjadi pemegang kertas karton.
- 10) Siswa diperbolehkan menggunakan ide mereka untuk menantang pemain lainnya dengan memberikan soal hitungan.¹⁰

¹⁰ Jamal Mirza, *Loc. Cit.*,

3. Pengertian Motivasi Belajar

Istilah motivasi berasal dari kata “motif” yang dapat diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan didalam subjek untuk melakukan aktifitas-aktifitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Berawal dari kata motif itu, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif.¹¹

Menurut Mc. Donald yang dikutip oleh Sardiman, mengemukakan bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “feeling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian yang dikemukakan oleh Mc. Donald tersebut mengandung tiga elemen penting, yaitu :

- a. Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia.
- b. Motivasi ditandai dengan munculnya rasa/feeling seseorang.
- c. Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan.

Menurut Oemar Hamalik, mengemukakan bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.¹² Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, dan mengarahkan sikap dan perilaku individu.¹³

¹¹*Ibid.* hlm. 73.

¹²Oemar Hamalik. *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 158.

¹³Dimiyati. *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm. 80.

Menurut Winkel mengibaratkan motivasi dengan kekuatan mesin kendaraan. Mesin yang berkekuatan tinggi menjamin lajunya kendaraan dengan tenaga mesin yang kuat akan mampu mengatasi rintangan yang ditemukan di jalan, tetapi belum memberi kepastian kendaraan akan sampai pada tujuan yang dikehendaki. Keputusan sangat tergantung dengan sang sopir. Dalam motivasi belajar, sendiri berperan baik sebagai mesin yang kuat atau lemah, maupun sang sopir yang menentukan tujuan.¹⁴

Kesungguhan dalam belajar diperlukan adanya motivasi yang kuat. Tanpa motivasi maka hasil belajar yang baik akan sulit tercapai, karena motivasi itu merupakan penyebab terjadinya suatu proses perubahan energi dalam setiap diri individu.

Dari beberapa pengertian motivasi tersebut, penulis menyimpulkan bahwa motivasi adalah kekuatan atau dorongan mental dalam diri individu yang berupa keinginan dan kemauan untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Oleh karena itu motivasi merupakan dorongan dari dalam yang dapat menimbulkan kekuatan individu untuk bergerak atau bertingkah laku guna memenuhi kebutuhannya.

Motivasi merupakan hal terpenting dan berperan penting dalam setiap kehidupan manusia dalam menentukan keberhasilan seseorang, bahkan dapat mempengaruhi berbagai aspek perilaku dalam kehidupan seseorang. Pemberian motivasi secara tepat dan benar kepada siswa akan

¹⁴ Sardiman Am, *Op. Cit.*, hlm. 94.

menunjang keberhasilan siswa dalam belajar. hal ini berarti motivasi merupakan dorongan dari dalam diri individu untuk bergerak atau bertingkah laku guna memenuhi kebutuhannya. Di samping itu juga motivasi merupakan daya penggerak untuk dapat menimbulkan gairah semangat belajar, karena setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda-beda dalam menumbuhkan kualitas dirinya seperti bakat, motivasi, pengetahuan dasar yang dimilikinya, dan sebagainya.

Menurut Hudoyono yang dikutip oleh Kusnadi, dkk, mengatakan bahwa cara atau teknik memberikan motivasi adalah sebagai berikut :

- a. Berikan kepada siswa rasa puas sehingga dia berusaha mencapai keberhasilan selanjutnya.
- b. Bawalah suasana kelas yang menyenangkan siswa.
- c. Buatlah siswa merasa ikut ambil bagian dalam program yang disusun.
- d. Usahakan pengaturan kelas yang bervariasi sehingga rasa bosan berkurang dan perhatian siswa meningkat.
- e. Timbulkan minat siswa terhadap materi yang dipelajari siswa.
- f. Berikan komentar pada hasil-hasil yang dicapai.
- g. Berikan kepada siswa kesempatan berkompetisi.¹⁵

Sehubungan dengan hal tersebut ada tiga fungsi motivasi, yaitu:

- a. Mendorong individu untuk berbuat atau melakukan aktivitas berarti sebagai penggerak atau motor yang melepas energy yang ada di dalam diri individu.

¹⁵Kusnadi, dkk. *Strategi Pembelajaran IPS* (Pekanbaru: Yayasan Pusaka Riau, 2008), hlm. 72.

- b. Menentukan arah perbuatan yakni kearah tujuan yang hendak dicapai oleh individu tersebut.
- c. Menseleksi perbuatan yakni menentukan perbuatan apa yang harus dilakukan individu yang cocok dengan tujuan yang akan dicapainya dengan menyampingkan perbuatan-perbuatan lainnya yang tidak bermanfaat bagi tujuannya.¹⁶

Menurut Winkel yang dikutip oleh Kusnadi, dkk, mengatakan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar itu, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh siswa tersebut akan tercapai.

Motivasi belajar penting bagi siswa untuk:

- a. Menyadarkan kedudukan awal belajar, proses, dan hasil akhir.
- b. Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar, yang dibandingkan dengan teman sebaya sehingga bisa mengetahui keberhasilan belajar.
- c. Mengarahkan kegiatan belajar.
- d. Membesarkan semangat belajar siswa.¹⁷

Menurut Sadirman yang dikutip oleh Kusnadi, dkk, mengatakan bahwa seseorang memiliki motivasi belajar yang tinggi memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Tekun menghadapi tugas.

¹⁶S Nasution, *Motivasi dalam Pembelajaran* (Jakarta: Asamandiri, 1992) hlm. 129.

¹⁷Dimiyati. *Op. Cit.*, hlm. 85.

- b. Ulet menghadapi kesulitan atau tidak mudah putus asa.
- c. Lebih senang bekerja sendiri.
- d. Cepat bosan mengerjakan tugas-tugas yang berulang-ulang.
- e. Dapat mempertahankan pendapat kalau sudah yakin akan sesuatu.
- f. Percaya diri dan kreatif.
- g. Senang mencari dan memecahkan soal-soal.¹⁸

Apabila seseorang memiliki ciri-ciri tersebut berarti seseorang itu memiliki motivasi yang kuat, ciri-ciri yang begitu akan sangat berarti dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan ciri-ciri motivasi belajar tersebut dapat dijadikan sebagai indikator pengukuran tingkat motivasi siswa dalam belajar yang terdiri dari:

- a. Siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru
- b. Siswa mengikuti instruksi guru dalam proses pembelajaran
- c. Siswa percaya diri dan kreatif dalam memberikan dan menjawab soal hitungan
- d. Siswa mengerjakan sendiri tugas yang diberikan guru
- e. Siswa mempertahankan pendapat yang diyakini

4. Macam atau Bentuk Motivasi Belajar

Berbicara tentang macam atau jenis motivasi ini dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Motivasi dapat dibedakan ke dalam motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorongnya untuk

¹⁸Kusnadi. *Op. Cit.*, hlm. 74.

belajar. motivasi ekstrinsik merupakan keadaan yang datang dari luar individu siswa yang juga mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar.¹⁹ Artinya, motivasi instrinsik adalah motivasi yang timbul dari dalam diri sendiri, seperti berupa minat atau kemauan terhadap sesuatu untuk melakukan tujuan yang akan diperolehnya. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul karena adanya dorongan dari luar, kegiatan dimulai dan dilaksanakan karena adanya dorongan yang tidak langsung berhubungan dengan kegiatan tersebut, misalnya termotivasi karena adanya sesuatu yang diperoleh berupa hadiah atau penghargaan dari orang lain.

Seseorang yang melakukan proses pembelajaran secara terus menerus tanpa motivasi ekstrinsik yang sangat diperlukannya dalam proses pembelajaran. Namun, seseorang yang tidak mempunyai keinginan untuk belajar, dorongan dari dalam dirinya merupakan motivasi intrinsik yang diharapkan. Oleh karena itu, motivasi ekstrinsik dan instrinsik sangat diperlukan dalam kegiatan belajar.²⁰

Di dalam kegiatan pembelajaran peranan motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan. Dengan motivasi, siswa dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar. Ada beberapa bentuk motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah, yaitu:

¹⁹Tohirin. *Op. Cit.*, hlm. 122.

²⁰Syaiful Bahri Djamarah. *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hlm. 149.

- a. Memberi angka, artinya angka dalam hal tersebut sebagai simbol dari nilai kegiatan belajar siswa.
- b. Hadiah, artinya pemberian sesuatu yang berharga sebagai hasil dari suatu pekerjaan siswa yang memuaskan.
- c. Pujian, artinya apabila ada siswa yang sukses dan berhasil menyelesaikan tugas dengan baik maka perlu diberikan pujian.
- d. Hukuman, artinya sebagai *reinforcement* yang negative tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi bagi siswa.
- e. Hasrat untuk belajar, artinya ada unsure kesengajaan dari diri siswa untuk belajar.²¹

5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Untuk melengkapi uraian mengenai makna dan teori tentang motivasi, perlu dikemukakan adanya beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, yaitu:

- a. Cita-cita aspirasi siswa

Motivasi belajar tampak pada keinginan anak sejak kecil seperti keinginan berjalan, makan, bermain, dapat membaca, bernyanyi dan sebagainya.

- b. Kemampuan siswa

Keinginan anak perlu dibarengi dengan kemampuan atau kecakapan mencapainya.

²¹Sardiman Am, *Op. Cit.*, hlm. 94.

c. Kondisi siswa

Kondisi yang meliputi kondisi jasmani dan rohani mempengaruhi motivasi belajar, seseorang siswa yang sedang sakit akan terganggu perhatian belajarnya.

d. Kondisi lingkungan siswa

Lingkungan siswa dapat berupa keadaan alam, tempat tinggal, pergaulan sebaya dan kehidupan bermasyarakat.

e. Unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran

Siswa memiliki perasaan, perhatian dan kemauan, ingatan dan pikiran yang mengalami perubahan berkat pengalaman hidup.

f. Upaya guru dalam membelajarkan siswa

g. Guru adalah seseorang pendidik profesional dan bergaul setiap hari dengan siswa, intensitas pergaulan tersebut mempengaruhi dalam perkembangan jiwa siswa.²²

6. Hubungan Strategi Permainan Melempar Angka dengan Motivasi Belajar

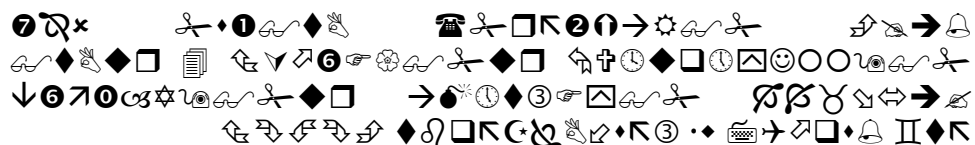
Apabila guru dan siswa melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran strategi melempar angka maka akan terlihat bahwa strategi permainan melempar angka ada hubungannya dengan motivasi belajar siswa. Strategi permainan melempar angka merupakan strategi yang mengajarkan kepada siswa untuk menjawab soal hitungan

²²Dimiyati, *Op. Cit.*, hlm. 98.

dengan spontan dan benar secara mandiri dan dapat memunculkan ide tersendiri kepada setiap pemain dengan bermain yang menyenangkan.

Didalam pelaksanaannya, pembelajaran yang menyenangkan tidak akan terlepas daripada teori motivasi. Sebab pembelajaran yang menyenangkan bertujuan untuk menumbuhkan motivasi dalam diri peserta didik.²³

Paul Ginnis yang mengemukakan bahwa games atau permainan secara efektif mengubah dinamika kelas dan menciptakan kemauan untuk belajar dan bersikap.²⁴ Menurut Cronbach, belajar yang sebaik-baiknya adalah dengan mengalami, dan dengan mengalami itu siswa mempergunakan panca indranya.²⁵ Keterlibatan indra dan fikiran dalam pembelajaran adalah suatu konsep yang mutlak digambarkan dalam Al-Quran surat Yunus ayat 101 yang berbunyi:



Artinya : *Katakanlah: "Perhatikanlah apa yaag ada di langit dan di bumi. tidaklah bermanfaat tanda kekuasaan Allah dan rasul-rasul yang memberi peringatan bagi orang-orang yang tidak beriman".*

Sedangkan motivasi adalah tenaga pendorong ataupun penarik yang menyebabkan adanya tingkah laku kearah suatu tujuan tertentu.²⁶

²³Fahreena. Wordpress.com/2010/10/22/pembelajaran yang menyenangkan dalam al-Quran.

²⁴Ginnis Paul, *Trik dan Taktik Mengajar*, (Jakarta: PT. Macanan Jaya Cermerlang, 2008) hlm. 214.

²⁵Sumardi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005, hlm. 231.

²⁶Handoko, *Motivasi Daya Penggerak Tingkah Laku* (Yogyakarta: Kanisius, 2002), hlm. 9.

Dengan diterapkannya strategi melempar angka siswa terdorong untuk lebih cepat dalam menjawab soal hitungan yang diberikan oleh guru, siswa diberi kesempatan untuk mengeluarkan ide mereka tersendiri dalam menjawab setiap soal hitungan dan siswa akan dapat lebih mudah dalam mengerjakan tugas. Aktivitas yang dilakukan siswa saat pembelajaran seperti langkah dalam strategi melempar angka menggambarkan bahwa strategi permainan melempar angka berhubungan dengan motivasi belajar.

B. Penelitian yang Relevan

Setelah penulis baca dan pelajari dari beberapa karya ilmiah sebelumnya, ada beberapa karya ilmiah lain yang relevan dengan penelitian yang penulis lakukan, yaitu Penelitian yang dilakukan oleh saudari Debby Putria Dewi pada tahun 2012 dengan judul *Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Melempar Angka Pada Siswa Kelompok Bermain di KB Islam Makarima Kartasura*. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan melempar angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa dari prasiklus ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II. Hal ini terbukti pada hasil unjuk kerja siklus I dari 10 siswa sebanyak 5 siswa atau 50% mencapai nilai tuntas, pada siklus ke II dari 10 siswa sebanyak 9 siswa atau 90% mencapai nilai tuntas. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa permainan melempar angka dapat dikatakan berhasil. Penelitian yang dilakukan oleh saudari Debby Putria Dewi ini relevan dengan penelitian yang penulis lakukan. Persamaan dengan penelitian penulis adalah sama-sama melakukan penelitian menggunakan permainan

melempar angka pada mata pelajaran Matematika. Sedangkan perbedaannya dengan penelitian yang penulis lakukan adalah pada penelitian Debby Putra Dewi membahas tentang peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan melempar angka, sedangkan penulis meneliti tentang penerapan strategi permainan melempar angka untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II SDN 3 Pekanbaru.

C. Indikator Keberhasilan

a. Indikator Kinerja

Adapun indikator kinerja yang mengacu pada aktifitas guru dan siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menjelaskan dan mencontohkan permainan melempar angka.
- 2) Guru menjelaskan materi pelajaran
- 3) Guru membagi siswa menjadi dua kelompok.
- 4) Guru memberikan kertas karton yang bertuliskan angka 0 sampai 9 kepada siswa, masing-masing satu kertas karton sebagai pemegang untuk melindungi badannya dari si pelempar bola dan .
- 5) Guru menyuruh siswa berdiri didepan kelas sebagai pemegang kertas karton menghadap si pelempar bola.
- 6) Guru memberikan bola ringan kepada siswa dan menentukan garis batasan berdiri pelempar bola menghadap pemegang kertas karton.
- 7) Guru menyuruh siswa melempar bola ke angka hasil soal hitungan perkalian dan pembagian dua angka.

- 8) Guru menyuruh siswa untuk bertukar tempat sebagai pemegang kertas karton apabila jawabannya salah.
- 9) Guru menyuruh siswa untuk mengeluarkan idenya dalam bermain melempar angka dalam memecahkan soal hitungan.
- 10) Guru memberikan tugas soal hitungan baik lisan maupun tertulis.

b. Indikator Aktivitas Siswa

- 1) Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang permainan melempar angka.
- 2) Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang materi yang diajarkan.
- 3) Siswa membentuk kelompok dengan cepat dan teratur.
- 4) Siswa memegang kertas karton yang telah bertuliskan angka 0 sampai 9 dan berdiri menghadap pelempar bola dengan cepat dan teratur sesuai dengan urutan angka.
- 5) Siswa memegang bola ringan dan berdiri sesuai batas garis yang ditentukan menghadap pemegang kertas karton
- 6) Siswa mendengarkan perintah soal hitungan dan menjawab hasil soal hitungan yang diberikan guru
- 7) Siswa melemparkan bola ringan ke arah angka hasil dari soal hitungan yang diberikan oleh guru.
- 8) Siswa bertukar tempat sebagai pemegang kertas karton apabila jawabannya salah.
- 9) Siswa memberikan soal hitungan kepada pelempar bola untuk menjawab hasilnya.

10) Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru.

c. Indikator Motivasi Siswa

Berdasarkan kerangka teoritis, maka untuk mengukur motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika yang menjadi indikator penelitian ini adalah:

- a. Tekun menghadapi tugas.
- b. Ulet menghadapi kesulitan atau tidak mudah putus asa.
- c. Lebih senang bekerja sendiri.
- d. Cepat bosan mengerjakan tugas-tugas yang berulang-ulang.
- e. Dapat mempertahankan pendapat kalau sudah yakin akan sesuatu.
- f. Percaya diri dan kreatif.
- g. Senang mencari dan memecahkan soal-soal.²⁷

Apabila seseorang memiliki ciri-ciri tersebut berarti seseorang itu memiliki motivasi yang kuat, ciri-ciri yang begitu akan sangat berarti dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan ciri-ciri motivasi belajar tersebut dapat dijadikan sebagai indikator pengukuran tingkat motivasi siswa dalam belajar yang terdiri dari:

- a. Siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru.
- b. Siswa mengikuti instruksi guru dalam proses pembelajaran.
- c. Siswa percaya diri dan kreatif dalam memberikan dan menjawab soal hitungan.
- d. Siswa mengerjakan sendiri tugas yang diberikan guru.

²⁷Kusnadi. *Op. Cit.*, hlm. 74.

e. Siswa mempertahankan pendapat yang diyakini.

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan penerapan strategi permainan melempar angka siswa mempunyai motivasi tinggi dalam belajar mencapai 75% terletak pada interval 61% - 80%.