

BAB II KAJIAN TEORIE

A. Kerangka Teoritis

1. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Sebagian besar ahli pendidikan telah mencoba merumuskan dan membuat tafsirannya tentang belajar. Sering pula ditemukan rumusan itu antara satu sama lainnya berbeda, sesuai dengan sisi pandang masing-masing. Pada uraian ini akan dikemukakan beberapa rumusan tentang belajar yang umum digunakan.

Secara umum belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku, akibat interaksi individu dengan lingkungannya.¹ Belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, meniru, dan lain sebagainya. Belajar ialah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.² Kemudian dalam arti sempit, belajar dimaksudkan sebagai usaha penguasaan materi yang merupakan sebagian ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya.³

¹ Sumiati, *Metode pembelajaran*, Bandung: CV Wacana Prima, 2009, hlm. 38

² Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010, hlm. 7

³ Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004, hlm. 2004

Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak proses belajar.⁴ Dari definisi-definisi tersebut penulis berkesimpulan bahwa belajar adalah suatu proses atau aktivitas individu dalam bentuk interaksi dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan tingkah laku yang baik seutuhnya. Jadi untuk pembelajaran itu sendiri adalah hasil interaksi antara pengajar dan pembelajar.

2. Pengertian Hasil Belajar

Setelah dilakukannya proses belajar dan pembelajaran, maka siswa memperoleh hasil belajar. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.⁵ Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Manusia mempunyai potensi perilaku kejiwaan yang dapat dididik dan diubah perilakunya yang meliputi domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar mengusahakan perubahan perilaku dalam domain-domain tersebut sehingga hasil belajar merupakan perubahan perilaku dalam domain kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁶

Selain itu, hasil belajar adalah tahapan seluruh perubahan tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.

⁴ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002, hlm. 7

⁵ *Ibid*, hlm. 3

⁶ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011, hlm. 54

Syaiful Bahri Djamarah menyatakan hasil belajar merupakan serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.⁷ Dari definisi-definisi tersebut dapat disimpulkan hasil belajar adalah perubahan tingkah laku individu dalam domain kognitif, afektif, dan psikomotorik yang relatif menetap sebagai hasil interaksi dengan lingkungan.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil belajar

Secara umum hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni dari dalam diri siswa dan faktor lingkungan. Faktor dari dalam diri siswa yakni kemampuan yang dimilikinya, sedangkan faktor dari luar adalah kualitas pembelajaran.

Menurut Coroll yang dikutip oleh Nana Sudjana mengemukakan bahwa hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh lima faktor yakni:

- a. Bakat belajar
- b. Waktu yang tersedia untuk belajar
- c. Waktu yang diperlukan siswa untuk menjelaskan pelajaran
- d. Kualitas pengajaran
- e. Kemampuan individu⁸

Menurut Muhibin Syah, faktor-faktor yang turut menentukan efisiensi dan tingkat keberhasilan siswa adalah pendekatan belajar (*approach to learning*) dan strategi atau kiat melaksanakan pendekatan atau metode

⁷ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008, hlm 13

⁸ Nana Sudjana, *Op. Cit.*, hlm. 28

belajar.⁹ Lebih lanjut Sudjana mengemukakan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

- a. Faktor lingkungan
- b. Faktor instrumental yang didalamnya terdiri dari kurikulum, program (bahan pengajaran), sarana, fasilitas dan guru (tenaga pengajar)
- c. Kondisi psikologis¹⁰

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yang diperoleh oleh siswa dipengaruhi oleh faktor internal (dari dalam diri siswa) dan faktor eksternal (dari luar diri siswa). Dari dalam diri siswa berupa kemampuan siswa itu sendiri. Sedangkan yang mempengaruhi hasil belajar dari lingkungan adalah kualitas pembelajaran seperti pendekatan, metode dan strategi yang digunakan.

B. Tinjauan Tentang Strategi Permainan Amplop Berhadiah

1. Pengertian Strategi Pembelajaran

Pada mulanya istilah strategidigunakan dalam dunia militer yang diartikan sebagai cara menggunakan seluruh kekuatan militer untuk memenangkan sesuatu peperangan. Dalam dunia pendidikan, strategi diartikan sebagai *a plan menthod, or series of ectivities designed to echies a particular educational goal*.¹¹ Secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan yang bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan.

⁹ Nana Sudjana, *Op. Cit.*, hlm. 133

¹⁰ Nana Sudjana, *Op. Cit.*, hlm. 23-31

¹¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2008, hlm. 125-126

Dihubungkan dengan pelajaran, strategi bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru dan anak didik dalam berwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.¹² Menurut Degeng yang dikutip oleh Made Wena mengemukakan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang berbeda untuk mencapai hasil pembelajaran yang berbeda dibawah kondisi yang berbeda.¹³

Pengertian strategi pembelajaran dikemukakan oleh Darmansyah mengatakan bahwa 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 efektifitas dan efesiensi proses pembelajaran.¹⁴ Senada dengan hal tersebut berikut pendapat para ahli tentang strategi pembelajaran yang dikutip oleh Darmansyah yaitu:

- a. Menurut Romiszowski menyatakan bahwa strategi pembelajaran adalah sebagai titik pandang dan arah berbuat yang diambil dalam rangka memilih metode pembelajaran yang tepat, yang selanjutnya mengarah pada lebih khusus yaitu rencana, takti dan latihan.
- b. Menurut Reigelth menyatakan bahwa strategi pembelajaran adalah cara pandang dan pola pikir guru dalam mengajar.
- c. Abizar menyatakan bahwa strategi pembelajaran adalah pandangan yang bersifat umum dari tindakan untuk menentukan metode yang akan

¹² Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, Jakarta: Sinar Garafika Offset, 2011. hlm. 5

¹³ *Ibid.*, hlm. 5

¹⁴ Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*, Jakarta: Bumi Aksara, 2010, hlm. 17

dipakai dengan tujuan utama agar pemerolehan pengetahuan oleh siswa lebih optimal.

- d. Depdiknas menyatakan bahwa strategi pembelajaran adalah cara pandang² dan pola pikir guru dalam mengajar agar pembelajaran lebih efektif.¹⁵

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah cara pandang, pola berfikir dan arah perbuatan yang diambil guru dalam memilih metode yang memungkinkan suatu dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang menyenangkan, efektif, sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

2. Strategi Permainan Amplop Berhadiah

Strategi permainan amplop berhadiah yaitu merupakan suatu cara penyajian pelajaran kepada siswa di dalam kelas dengan mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri 5-6 orang tiap kelompoknya, agar siswa dapat bekerja sama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki. pelaksanaan strategi permainan amplop berhadiah ini mengaitkan konsep pembelajaran dengan permainan dalam bentuk amplop yang berlainan warna yang di dalamnya berisikan soal-soal LKS yang tingkat kesulitannya dimulai dari yang termudah hingga tersulit, pemenang dalam kompetisi ini yakni kelompok yang tercepat dan kelompok yang skor pengerjaannya paling tinggi dan di akhir permainan guru akan memberikan *reward* dan *punishment* sesuai dengan hasil akhir permainan.

¹⁵ *Ibid.*, hlm. 18

Permainan amplop hadiah ini bertujuan mengajarkan semangat berkompetisi, sportivitas, jujur dalam permainan, melatih ketepatan, kecepatan, kerja sama serta koordinasi antara otak kanan dan kiri.¹⁶ Sebagai suatu aktivitas, bermain dapat meningkatkan rasa percaya diri sekaligus mengasah kecerdasan. Hal ini sesuai dengan pendapat Paul Ginnis yang mengemukakan bahwa games atau permainan secara efektif mengubah dinamika kelas dan menciptakan kemauan untuk belajar dan bersikap.¹⁷ Sedangkan menurut Andang Ismail dalam bukunya *Education Games*, fungsi permainan edukatif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran anak. Bermain memiliki peranan yang penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional.

Beberapa kelebihan yang dapat diperoleh dari strategi permainan amplop hadiah ini antara lain:

- a. Siswa belajar bersosialisasi yang berarti mereka juga belajar bertoleransi, berkompetisi secara jujur.
- b. Siswa dapat belajar melatih kecepatan dan ketepatan dalam kompetisi ini, sehingga siswa dapat menyelesaikan semua LKS yang ada di dalam amplop dan mengumpulkan skor sebanyak-banyaknya.
- c. Meningkatkan keaktifan siswa

¹⁶ Iva Riva, *Op. Cit.*, hlm. 142

¹⁷ Ginnis Paul, *Trik dan Taktik Mengajar*, Jakarta: PT Macanan Jaya Cermerlang, 2008, hlm. 214

- d. Dapat menimbulkan interaksi antara guru dan siswa, siswa dengan siswa lainnya sehingga mereka mampu bekerja sama dengan baik, bersama anggota kelompok yang heterogen.
- e. Siswa dapat mengkoordinasikan otak kanan serta otak kirinya, karena siswa melakukan aktivitas belajar sambil bermain.

Sekalipun demikian strategi pembelajaran selalu mempunyai kelemahan tertentu, begitu juga halnya dengan strategi permainan amplop hadiah ini, adapun kelemahannya yaitu:

- a. Karena setiap kelompok ingin menjadi yang tercepat, maka pengerjaan LKS menjadi terburu-buru dan tergesa-gesa, sehingga terkadang soal tidak dikerjakan. Solusinya, lebih tekankan adanya *reward* dan *punishment*.
- b. Penukaran amplop agak rusuh jika diletakkan dalam satu tempat, solusinya, amplop-amplop antar kelompok dapat diletakkan berjauhan, namun masih dalam pengawasan guru.

Menurut Iva Riva, langkah-langkah pembelajaran menggunakan strategi permainan amplop hadiah adalah sebagai berikut:

- a. Bagilah siswa di kelas dengan jumlah setiap kelompok 5-6 orang.
- b. Buatlah 3 LKS yang masing-masing berisi 5 soal. Masing-masing LKS memiliki tingkat kesulitan yang berbeda, yaitu LKS A paling mudah, LKS B sedang, dan LKS C paling sulit.
- c. Perbanyaklah jumlah LKS sesuai dengan jumlah kelompok.

- d. Masing-masing LKS dimasukkan ke dalam amplop. LKS A dimasukkan pada amplop merah, LKS B ke dalam kuning, LKS C ke dalam amplop hijau.
- e. Sampaikan aturan main:
- 1) Setiap kelompok mendapat jatah 3 buah amplop. Amplop pertama yang diberikan adalah amplop berwarna merah. Amplop merah harus dikerjakan. Setelah selesai, serahkan amplop merah kepada guru, kemudian boleh mengambil amplop kuning. Begitu amplop kuning selesai, ditukar kembali dengan amplop hijau. Setiap LKS harus dikerjakan untuk mendapatkan skor.
 - 2) Ada dua pemenang dalam kompetisi ini, yaitu yang tercepat dan yang skor pengerjaannya paling tinggi.
 - 3) Waktu pengerjaannya adalah 30 menit. Bagi yang sudah selesai, dilarang mengganggu teman lainnya (bisa ada tambahan waktu bila banyak siswa yang belum selesai). Dan diskusi dilakukan dengan tenang.
 - 4) Tekankan pada siswa untuk membagi pengerjaan, misalnya ada yang menghitung, menulis, dan lain sebagainya.
 - 5) Guru memberikan amplop merah, kemudian memberikan aba-aba untuk memulai kompetisi.¹⁸

¹⁸ Iva Riva, *Op. Cit.*, hlm. 143-146

3. Hubungan Strategi Permainan Amplop Berhadiah dengan Hasil Belajar Siswa

Paul Ginnis yang mengemukakan bahwa games atau permainan secara efektif mengubah dinamika kelas dan menciptakan kemauan untuk belajar dan bersikap.¹⁹ Menurut Cronbach, belajar yang sebaik-baiknya adalah dengan mengalami, dan dengan mengalami itu siswa mempergunakan panca indranya²⁰

Menurut Andang Ismail dalam bukunya *Education Games*, fungsi permainan edukatif adalah sebagai berikut:

1. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
2. Merangsang perkembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.
3. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan.
4. Meningkatkan kualitas pembelajaran anak. Bermain memiliki peranan yang penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional. Berikut uraian selengkapnya:
 - a. Kemampuan motorik: Bermain memungkinkan anak bergerak secara bebas sehingga mampu mengembangkan kemampuan motoriknya. Saat bermain, anak berlatih menyesuaikan antara pikiran dan gerakan menjadi suatu keseimbangan.
 - b. Kemampuan kognitif: Menurut Piaget, anak belajar memahami pengetahuan dengan berinteraksi melalui objek yang ada disekitarnya. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk berintegrasi dengan objek.
 - c. Kemampuan afektif: Setiap permainan memiliki aturan. Aturan diperkenalkan oleh teman bermain sedikit demi sedikit dan tahap demi tahap sampai setiap anak memahami aturan bermain. Oleh karena itu, bermain bisa melatih anak menyadari adanya aturan dan pentingnya memahami aturan. Hal itu merupakan tahap awal dari perkembangan moral (afektif).

¹⁹ *Ibid.*, hlm. 214

²⁰ Sumardi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005, hlm. 231

- d. Kemampuan bahasa: Ketika bermain anak dapat menggunakan bahasa, baik untuk dapat berkomunikasi bersama temannya maupun sekedar menyatakan pikirannya (*thinking around*).
- e. Kemampuan sosial: Saat bermain, anak bisa berinteraksi dengan yang lain. Interaksi tersebut mengajarkan anak cara merespon, memberi dan menerima, serta setuju atau menolak dengan ide atau perlakuan anak lain.²¹

Syaiful Bahri Djamarah menyatakan hasil belajar merupakan serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.²²

Dari beberapa teori yang dikemukakan oleh para ahli di atas, maka strategi permainan amplop hadiah merupakan salah satu alternatif dalam pembelajaran matematika. Sejalan dengan itu Iva Riva mengatakan bahwa permainan ini dapat diterapkan pada hampir seluruh mata pelajaran, akan tetapi lebih baik bila diterapkan pada mata pelajaran matematika.²³

Dari penjelasan di dapat terlihat bahwa strategi permainan amplop hadiah ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena games atau permainan secara efektif mengubah dinamika kelas dan menciptakan kemauan untuk belajar dan bersikap, selain itu permainan edukatif juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran anak. Bermain memiliki peranan yang penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan yaitu kemampuan motorik, kognitif, afektif, sosial dan bahasa. Selain itu perkembangan kognitif termasuk kedalam kategori hasil belajar yang di ungkapkan oleh Syaiful Bahri Djamarah. Oleh sebab itu,

²¹ Iva Riva, *Op. Cit.*, hlm. 12-14

²² Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008, hlm 13

²³ Iva Riva, *Op. Cit.*, hlm. 146

karena aspek kognitif termasuk dalam katagori hasil belajar, maka jelaslah terlihat bahwa pembelajaran melalui penerapan stategi permainan amplop berhadaiah ini dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

C. Penelitian yang Relevan

Mika Debi Rahmawati meneliti “Upaya Meningkatkan Logika Matematika Anak Melalui Bermain Amplop Bentuk dan Angka Kelompok A TK Raudathul Muhsinin Dempel Semarang Tahun Ajaran 2012/ 2013”.²⁴ Menyimpulkan bahwa dengan menggunakan metode bermain amplop bentuk dan angka dapat meningkatkan kemampuan logika matematika anak.

Terbukti berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan logika matematika anak melalui bermain amplop bentuk dan angka pada siklus I siswa yang tuntas adalah 16 orang dengan persentasi 80% dan pada siklus II berdasarkan hasil bermain amplop bentuk dan angka mengalami peningkatan yakni siswa yang tuntas sebanyak 18 orang atau 90%. Terdapat kesamaan penelitian dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu sama-sama meneliti tentang permainan serta kesamaannya yakni sama-sama meneliti tentang pembelajaran matematika, adapun perbedaannya terletak pada bentuk permaianannya.

Permainan yang dilakukan Mika Debi Rahmawati adalah permainan amplop bentuk dan angka yang dalam pelaksanaannya guru menuntun siswa untuk memasukkan angka 1-10 sesuai dengan bentuk geometri yang berbeda-

²⁴ Mika Debi Rahwawati, 2013, *Upaya Meningkatkan Logika Matematika Anak Melalui Bermain “Amplop Bentuk dan Angka”Kelompok A TK Raudathul Muhsinin Dempel Semarang*: IKIP PGRI Semarang.

beda dan selanjutnya dimasukkan ke dalam amplop yang telah ditempelkan oleh guru di atas papan tulis, permainan ini menuntut siswa untuk dapat berhitung angka 1-10 sesuai dengan urutannya serta memahami bentuk-bentuk geometri (segitiga, persegi, persegi panjang, lingkaran).

Bagi para pemenang akan mendapatkan penghargaan dari guru. Sedangkan yang peneliti lakukan adalah permainan amplop berhadiah dalam pelaksanaannya guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 5-6 orang kemudian menyuruh siswa untuk menyelesaikan beberapa soal matematika dimulai dari soal termudah, sedang dan sulit. Soal-soal tersebut di masukkan ke dalam amplop yang berlainan warna berwarna-warni (amplop merah, kuning dan hijau). Adapun hasil akhir dari permainan ini yakni bagi kelompok pemenang yang tercepat dan pengerjaannya yang benar akan diberikan hadiah/ *reward* sedangkan kelompok yang kalah mendapatkan hukuman/ *punishment*.

D. Indikator Keberhasilan

1. Indikator Aktivitas Guru

Indikator aktivitas guru terhadap penerapan strategi permainan amplop berhadiah adalah:

- a. Guru menjelaskan materi pelajaran kepada siswa.
- b. Guru menyiapkan peralatan untuk permainan amplop berhadiah.
- c. Guru menuntun siswa membagi kelas menjadi beberapa kelompok.
- d. Guru membagikan kepada masing-masing kelompok 3 buah amplop yang berlainan warna yang didalamnya berisi LKS, tiap LKSnya terdiri

atas 5 butir soal sesuai dengan materi yang dipelajari saat itu. Tiap soal memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda, mulai dari yang termudah, sedang dan tersulit.

- e. Guru menjelaskan langkah-langkah permainan amplop berhadiah.
- f. Guru memberikan amplop merah serta memberi aba-aba kepada siswa untuk memulai permainan, serta menyuruh siswa untuk mulai mengerjakan LKS yang ada di dalam amplop.
- g. Guru memonitor jalannya permainan, guru bergerak dari satu kelompok ke kelompok lainnya.
- h. Guru mengumpulkan seluruh amplop, kemudian mengoreksi bersama-sama
- i. Guru menentukan pemenang kompetensi sesuai dengan hasil dari hasil permainan amplop berhadiah tersebut.
- j. Guru memberikan *reward* dan *panishment* kepada siswa sesuai dengan hasil yang telah dikerjakan oleh masing-masing kelompok.

2. Indikator Aktivitas Siswa

Indikator-indikator aktivitas siswa dalam proses pembelajaran penerapan strategi amplop berhadiah adalah sebagai berikut:

- a. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi yang dipelajaridengan baik.
- b. Siswa memperhatikan guru dalam menyiapkan peralatan untuk permainan amplop berhadiah.
- c. Siswa dengan dituntun oleh guru membentuk beberapa kelompok.

- d. Siswa yang terbentuk dalam beberapa kelompok menerima pembagian 3 buah amplop yang berbeda warna, yang di dalamnya berisi soal-soal LKS yang harus dijawab oleh tiap-tiap kelompok.
- e. Siswa mendengar penjelasan guru tentang langkah-langkah aturan permainan amplop hadiah.
- f. Siswa yang berada pada kelompoknya menerima amplop merah, dan mendengar aba-aba untuk memulai permainan yakni mengerjakan LKS yang ada di dalam amplop.
- g. Siswa dimonitor oleh guru pada tiap kelompoknya saat permainan berlangsung.
- h. Siswa mengumpulkan seluruh amplop kepada guru, kemudian bersama-sama mengoreksi hasil permainan.
- i. Siswa mendengarkan penentuan pemenang kompetisi sesuai dengan hasil dari permainan amplop hadiah tersebut.
- j. Siswa menerima pemberian *reward* dan *punishment* sesuai dengan hasil yang telah dikerjakan selama permainan amplop hadiah.

3. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar siswa ditentukan dari ketuntasan individu dan ketuntasan secara klasikal. Secara individu siswa dikatakan tuntas apabila memperoleh nilai KKM, yaitu 65. 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%.²⁵

4. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan penjelasan teori mengenai strategi permainan amplop hadiah serta hasil belajar yang telah dipaparkan sebelumnya, maka peneliti dapat merumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah dengan penerapan strategi permainan amplop hadiah maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas III Sekolah Dasar Negeri 3 Kecamatan Senapelan Kota Pekanbaru.

²⁵ E. Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008, hlm. 257