UIN SUSKA RIAU
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.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

1. Strategi Permainan Bola Panas

a. Pengertian Strategi Pembelajaran

Pada mulanya istilah strategi digunakan dalam dunia pendidikan yang artinya sebagai cara menggunakan seluruh kekuatan militer untuk memenangkan suatu peperangan.[8]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 efesiensi proses pembelajaran. Oleh karena itu, secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencpai 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.[9]

Pendapat yang lebih spesifik tentang strategi pembelajaran dinyatakan oleh Romis zowski yang menyatakan bahwa strategi adalah sebagai titik pandang dan arah berbuat yang diambil dalam rangka

[8] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana,2007), hal. 124

[9]Mardia Hayati dan Nurhasnawati, *Desain Pembelajaran*, (Pekanbaru: Mutiara Pesisir Sumatra, 2014), hal.37.

memilih metode pembelajaran yang tepat, yang selajutnya mengarah pada yang lebih khusus, yaitu rencana, taktik, dan latihan. Seiring dengan pendapat di atas Reigeluth juga menyatakan konsep yang tidak jauh berbeda bahwa strategi pembelajaran merupakan cara pandang dan pola pikir guru dalam mengajar. Dengan demikian, strategi pembelajaran meliputi aspek yang lebih luas dari pada metode pembelajaran.[10] Menurut Wina Sanjaya, strategi pembelajaran adalah sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Sedangkan menurut Flowers mengartikan strategi dengan tujuan pembelajaran agar pelajaran yang diajarkan guru menjadi menarik, dinikmati siswa dan berhasil secara efektif. [11]

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan strategi pembelajaran adalah cara pandang, pola berpikir, dan arah berbuat yang diambil guru dalam melakukan pembelajaran yang memungkinkan efektifnya proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

[10]Damansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan,* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hal. 18.

[11]*Ibid*, hal. 19.

UIN SUSKA RIAU
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.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

b. Permainan Bola Panas

Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati menjelaskan bahwa bermain merupakan kebahagiaan anak-anak dan siswa. Sebab, dengan bermain mereka bisa mengekspresikan berbagai perasaan, serta belajar bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungannya.[12] Artinya bermain adalah aktivitas yang membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman, dan bersemangat.

Melalui permainan siswa dapat terlibat dalam proses pengalaman dan sekaligus menghayati tantangan dan berinteraksi dalam kegiatan dengan sesama siswa. Setiap siswa walau melakukan kegiatan yang sama dengan teman-temannya, tetapi proses pengalaman bathin dalam mengembangkan potensinya sendiri mungkin berbeda-beda. Proses bathin yang dirasakan oleh masing-masing siswa dan ekspresi dalam bentuk kata-kata serta perilaku akan menjadi bahan pengamatan para pelakunya untuk memahami proses pengembangan potensi dalam dirinya.[13] Permainan dapat ditandai dengan adanya pemain yang menang dan kalah. dalam permainan dapat menimbulkan suasana yang menyenangkan tampa menimbulkan kelelahan. Sehingga siswa yang terlibat dalam permainan, mereka akan terhanyut dalam permainan itu. Permainan dalam pembelajaran sangat erat dengan ekspresi diri serta melatih pribadi agar siap melewati persaingan serta

[12]Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran*, (Yogyakarta:Diva Press, 2012), hal. 22.

[13]Utomo Dananjaya, *Media Pembelajaran Aktif*, (Bandung: Nuansa Cendikia, 2013), hal. 165.

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.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

menerima kemenangan dan kekalahan. Melalui permainan, seseorang belajar banyak mengenai kehidupan, baik kemandirian, keberanian, dan sosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Guru sebagai pendidik harus dapat memilih permainan yang baik untuk siswanya. Jangan sampai permainan tersebut justru akan membuat anak mengalami keterlambatan perkembangan atau gangguan belajar yang lainnya.

Terdapat jenis permainan yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Salah satu permainan yang dapat digunakan dalam proses mengajar ialah permainan bola panas.

Permainan bola panas adalah bertujuan untuk mengingat kembali materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Dan bertujuan mengembangkan daya kritis, ketangkasan, dan kecermatan siswa. Selain itu, juga untuk melatih siswa memproduksi kalimat tanya. guru menyajukan pertanyaan kepada siswa dengan cara melempar bola dan siswa menangkapnya bola dan harus mejawab pertanyaan, jika tidak bisa menjawab bola terus beredar sampai ada yang mejawab pertanyaan, dan bagi siswa yang dapat mejawab pertanyaan dapat mengajukan pertanyaan baru.[14]

c. Langkah – Langkah Permainan Bola Panas

Adapun langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran permainan bola panas adalah sebagai berikut :[15]

1) Mintalah semua siswa berdiri dan membentuk lingkaran.

[14]M.Khalilullah, *Media Pembelajaran,* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2011), hal. 89
[15]Ibid, hal. 89

UIN SUSKA RIAU
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.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

2) Guru bisa memberikan umpan atau megajukan pertanyaan kepada salah satu siswa dengan cara melempar bola.
3) Siswa yang menangkap bola harus menjawab pertanyaan.
4) Jika siswa tersebut tidak bisa menjawab maka ia harus cepat-cepat melempar bola tersebut kepada siswa lain.
5) Bola terus beredar sampai ada yang dapat menjawab pertanyaan tersebut.
6) Siswa yang dapat menjawab pertanyaan dapat mengajukan pertanyaan baru lalu bebas melempar bola kepada yang lain.

d. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Bola Panas

Kelebihan dan kekurangan permainan bola panas: [16]

1) Kelebihan Permainan bola panas adalah :

a) Membantu siswa dalam mengingat materi pelajaran yang telah disampaikan.
b) Dapat menumbuhkan hubungan yang akrab antar diri siswa.
c) Siswa mampu mengembangkan berfikir kritis untuk menjawab pertanyaan.
d) Siswa mampu mengembangkan ketangkasan dan kecermatan.
e) Menumbuhkan kegembiraan dan tidak melelahkan dalam belajar.

2) Kekurangan Permainan bola panas adalah :

a) Kemungkinan timbul perasaan untuk mengalahkan orang lain.
b) Sulit bagi siswa yang kurang kritis dalam berfikir untuk menjawab pertanyaan.
c) Sulitnya menumbuhkan rasa sosial dalam diri siswa yang memiliki sifat pendiam.

2. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai

[16]Ibid, hal. 89

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.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.[17] sedangkan menurut Annurahman, belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut pada aspek kogitif, afektif, dan psikomotor untuk memperoleh tujuan tertentu.[18]

Menurut Gagne mengatakan belajar didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.[19] Sedangkan menurut H.C. Witherington, mengemukakan bahwa belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepribadian atau suatu pengertian.[20]

Nawawi menjelaskan hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkatan keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah meteri pelajaran tertentu.[21] secara sederhana yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan prilaku yang relatif menetap.

---

[17]Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 2.

[18]Annurahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 15.

[19]Ratna Wilis Dahar, *Teori – Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Penerbit Erlangga, 2011), hal. 2.

[20]Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alvabeta, 2014) hal. 35.

[21] Ahmad Susanto, *Op. Cit*, hal. 5.

UIN SUSKA RIAU
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.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Proses pembelajaran merupakan titik awal penentu keberhasilan belajar. Semakin baik kegiatan pembelajaran maka akan semakin baik pula hasil belajar yang diperoleh. Chaplin dalam *dictonary of psycology* dalam Muhibbin Syah menyatakan belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman.[22] Hasil belajar pada hakikatnya merupakan suatu kegiatan untuk mengukur perubahan perilaku yang telah terjadi pada diri siswa.

Berhasilnya belajar atau gagalnya suatu proses pembelajaran sangat tergantung sebagaimana proses pembelajaran itu dilaksanakan. Sebagaimana dikatakan oleh Mulyasa dalam bukunya bahwa: " hasil belajar tergantung pada cara-cara belajar yang dipergunakan.[23]

Berdasarkan paparan di atas. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kompetensi yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya dalam bentuk angka – angka atau skor dan hasil tes setelah proses pembelajaran. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah kompetensi yang dicapai atau dimiliki siswa dalam bentuk angka – angka atau skor dari hasil tes setelah mengikuti proses pembelajaran melalui penerapan strategi permainan bola panas. Untuk mengetahui pencapaian hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dilakukan evaluasi hasil belajar.

[22]Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT. Raja Grasindo Persada, 2011), hal. 65.
[23]E.Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2008), hal. 195.

UIN SUSKA RIAU
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.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU
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.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

3. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni, faktor dari dalam diri siswa (internal) dan faktor dari luar diri siswa atau faktor lingkungan (eksternal). Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Seperti dikemukakan oleh Clark bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi lingkungan.[24]

Di samping faktor kemampuan yang dimiliki siswa, juga ada faktor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis. Hasil yang dapat diraih masih juga bergantung dari lingkungan. Artinya, ada faktor-faktor yang berada di luar darinya yang dapat menentukan atau mempengaruhi hasil belajar yang dicapai. Salah satu lingkungan yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah, ialah kualitas pengajaran.

Kualitas pengajaran adalah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran. Oleh karena itu hasil belajar siswa di sekolah dipengaruhi oleh dua faktor yaitu kemampuan siswa dan kualitas pengajaran. Kedua faktor tersebut mempunyai hubungan berbanding lurus dengan hasil belajar siswa.

[24]Nana Sudjana, *Dasar – dasar Proses Belajar Mengajar,* (Bandung: Sinar Baru Algesido, 2011), hal. 39.

Artinya, makin tinggi kemampuan siswa dan kualitas pengajaran, makin tinggi pula hasil belajar siswa.[25]

Berdasarkan kajian para ahli diatas, faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah guru. Guru sangat berperan penting terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Untuk mencapai hasil yang optimal diperlukan permainan termasuk dalam salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Salah satu permainan yang dapat memancing ingatan siswa terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru serta dapat mengembangkan kemampuan berfikir siswa dalam menjawab pertanyaan.

4. Hubungan Strategi Permainan Bola Panas dengan Hasil Belajar Siswa

Menurut Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati bermain merupakan kebahagiaan bagi anak-anak dan siswa. Sebab, mereka bisa mengespresikan berbagai perasaan. Serta belajar bersosialissi dan beradaptasi dengan lingkungannya. Pembelajaran memang tidak selalu membutuhkan permainan, dan permainan memang tidak selalu mempercepat pembelajaran. Tetapi, permainan yang dimanfaatkan dengan bijaksana dapat menambah semangat dalam belajar. Permainan bukanlah tujuan dari permainan itu sendiri melainkan sarana untuk mencapai tujuan, yaitu meningkatkan hasil pembelajaran.[26]

---

[25]*Ibid*, hal. 40.

[26]Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran*, *Op. Cit*, hal. 26.

UIN SUSKA RIAU
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.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Salah satu alternatif untuk mengaktifkan siswa dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan permainan. Permainan yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya adalah permainan bola panas. Dengan menggunakan permainan bola panas ini, guru dapat mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam menyerap materi yang telah diajarkan melalui pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru, siswa dapat mengingat kembali materi yang telah disampaikan oleh guru sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat dari sebelumnya.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nur irsyadiyah dengan judul " Penerapan strategi permainan borderlines untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di kelas IV sekolah dasar negeri 10 gabung makmur kecamatan kerinci kanan kabupaten siak". Peningkatan prestasi belajar siswa pada siklus I dengan rata-rata 69,25. Sedangkan pada siklus II presentase prestasi belajar siswa meningkat menjadi 80,5 artinya prestasi belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan.[27]

Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian Nur irsyadiyah terletak pada variabel Y yaitu untuk meningkatkan hasil belajar. Sedangkan perbedaannya terletak di variabel X. Nur irsyadiyah melakukan penelitian ini

[27]Nur irsyadiyah, *Penerapan strategi permainan bordelines untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 10 gabung makmur kecamatan kerinci kanan kabupaten siak* , (Skripsi Sarjana), 2017

UIN SUSKA RIAU
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.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

dengan strategi permainan borderlines. sedangkan pada penelitian ini menggunakan strategi permainan bola panas.

Selain itu, penelitian ini juga relevan dengan penelitian Wahyu Prihantini dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Gerak Dasar Lemparan Melalui Permainan Bola Panas". Peningkatan hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai rata – rata kognitif siswa pada siklus I meningkat menjadi untuk aspek kognitif yaitu dari 72,73% pada siklus I meningkat menjadi 81,82% pada siklus keII. Untuk hasil belajar aspek psikomotorik meningkat dari 57,58% pada siklus I menjadi 84,85% pada siklus II. Sedangkan untuk hasil belajar aspek afektif diperoleh nilai sebesar 78,79% pada siklus I meningkat menjadi 84,85% pada siklus II.

Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian Wahyu Prihantini terletak di variabel X dan Y yaitu sama-sama menggunakan permainan bola panas dan meningkatkan hasil belajar. Sedangkan perbedaannya Wahyu Prihantini melakukan penelitian di kelas IV SD Negeri Sendang Kecamatan Wonotunggal Kabupaten Batang Tahun 2013. sedangkan pada penelitian ini dilakukan di SDN 014 Desa Terantang pada mata pelajaran IPS.[28]

Selain penelitian relevan di atas, penelitian ini juga relevan dengan penelitianYosi Oktavia dengan judul " Penerapan Metode Permainan Miskin Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 012 Lalang Kabung".

[28] Wahyu Prihantini, *Peningkatan Hasil Belajar Gerak Dasar Lemparan Melalui Permainan Bola Panas di kelas IV SD Negeri Sendang Kecamatan Wonotunggal Kabupaten Batang* . (skripsi serjana),2013

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.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

Peningkatan hasil penelitian yang diperoleh pada siklus I hasil belajar siswa meningkat dengan rata-rata 74,72 dengan ketuntasan klasikal 63,89% atau tergolong sempurna. Pada siklus II hasil belajar siswa semakin meningkat dengan rata-rata 83,88 dengan ketuntasan klasikal 91,66% atau tergolong sangat sempurna.[29]

Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian Yosi Oktavia terletak di variabel Y yaitu untuk meningkatkan hasil belajar. Sedangkan perbedaannya terletak di variabel X. Yosi Oktavia melakukan penelitian ini dengan metode permainan miskin. sedangkan pada penelitian ini menggunakan strategi permainan bola panas.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang dan landasan teori yang telah dikemukakan, maka dapat di ambil suatu kerangka pemikiran sebagai berikut: pembelajaran ilmu pengetahuan sosial merupakan suatu proses atau kegiatan guru dalam mengajarkan cara mencari tau alam secara sistematis, mempelajari diri sendiri dan alam sekitar dengan demikian setiap guru harus bisa memahami dan mengerti keadaan anak didiknya agar dapat memilih strategi dan media pembelajaran lebih memperdayakan siswa, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan prestasi belajar yang diperoleh siswa akan lebih baik.

[29]Yosi Oktavia, *Penerapan Metode Permainan Miskin Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 012 Lalang Kabung.* (Skripsi Sarjana), 2016.

UIN SUSKA RIAU
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.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

Pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dikatakan apabila sebagian besar siswa telah mendapat nilai diatas KKM yang telah ditetapkan di Sekolah Dasar Negeri 014 Desa Terantang tahun ajaran 2017/2018 menetapkan KKM mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial dikelas IV adalah 65. Tapi pada kenyataannya kemampuan memahami materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta menggunakannya siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 014 Desa Terantang masih rendah. Terbukti masih banyak siswa memperoleh nilai dibawah KKM.

Untuk itu di perlukan strategi pembelajaran supaya siswa aktif dalam proses pembelajaran. Adapun strategi yang digunakan yaitu strategi permainan bola panas, dalam strategi ini siswa di tuntut aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Indikator Keberhasilan

Dalam penelitian ini indikator keberhasilan yang di observasi adalah aktifitas guru dan siswa. Karena guru merupakan fasilitator yang sangat berpengaruh terhadap kinerja siswa.

1. Indikator Kinerja

a. Aktivitas Guru

Indikator aktivitas guru melalui strategi permainan bola panas dalam kegiatan pembelajaran adalah :

1) Guru meminta semua siswa berdiri dan membentuk lingkaran.
2) Guru memberikan umpan atau mengajukan pertanyaan kepada salah satu siswa dengan cara melempar bola .

UIN SUSKA RIAU
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.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

3) Guru meminta siswa yang mendapat bola harus menjawab pertanyaan.
4) Guru menginstruksikan siswa jika siswa tersebut tidak bisa menjawab maka ia harus cepat-cepat melempar bola tersebut kepada siswa lain.
5) Guru menginstruksikan bola terus beredar sampai ada yang dapat menjawab pertanyaan tersebut.
6) Guru meminta siswa yang dapat menjawab pertanyaansegera mengajukan pertanyaan baru lalu bebas melempar bola kepada teman yang lain.

Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah siswa sudah memahami materi tentang pengertian serta contoh-contoh dari perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi.

b. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa dengan penerapan strategi permainan bola panas dalam kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah :

1) Siswa berdiri dan membentuk lingkaran.
2) Siswa mendengarkan guru memberi umpan atau mengajukan pertanyaan dengan cara melemparkan bola.
3) Siswa yang menangkap bola harus menjawab pertanyaan.
4) Siswa yang tidak bisa menjawab maka ia harus cepat-cepat melemparkan bola tersebut kepada siswa lain.
5) Siswa mendengarkan dan melaksanakan instruksi guru supaya bola terus beredar sampai ada yang dapat menjawab pertanyaan tersebut.

UIN SUSKA RIAU
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.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

6) Siswa yang dapat menjawab pertanyaan segera mengajukan pertanyaan baru lalu bebas melempar bola kepada teman yang lain.

Hal ini dilakukan agar siswa bersemangat dalam belajar dan denga itu siswa bisa mengingat materi yang telah disampaikan oleh guru yaitu tentang pengertian serta contoh-contoh dari perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi..

2. Indikator Hasil Belajar Siswa

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%.[30]

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian teori yang dipaparkan, maka peneliti dapat merumuskan tindakan dalam penelitian ini adalah dengan penerapan strategi permainan bola panas, hasil belajar IPS siswa di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 014 Desa Terantang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar dapat meningkat.

[30] Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), hal. 257.

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.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU